

Päivi Kipinä

PELAAJIEN MIGRAATIO SAMANKALTAISTEN PELIEN VÄLILLÄ

PELAAJIEN MIGRAATIO SAMANKALTAISTEN PELIEN VÄLILLÄ

Päivi Kipinä
Opinnäytetyö
Syksy 2012
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Tekijä(t): Päivi Kipinä

Opinnäytetyön nimi: PELAAJIEN MIGRAATIO SAMANKALTAISTEN PELIEN VÄLILLÄ

Työn ohjaaja(t): Uunila Pertti

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2012

Sivumäärä: 29

Pelattuani vuosia online-pelejä, havaitsin pelaajien taipuvaisuuden liikkua ajoittain ryhmissä pelistä toiseen. Koin kiinnostavaksi sen, miten sosiaalisuus ystävien ja toisten pelaajien kanssa vaikutti pelaajien käytökseen, varsinkin syihin aloittaa tai lopettaa jonkin pelin pelaaminen. Perheen ja ystävien kannustuksen jälkeen valitsin tämän itselleni sopivaksi opinnäytetyön aiheeksi.

Opinnäytetyöni tavoitteena on tutkia yhteyttä sosiaalisuuden ja pelaajien valintojen välillä. Miten pelaajien sosiaaliset suhteet vaikuttavat pelaamisen aloittamiseen ja lopettamiseen? Tutkin myös pelin sosiaalisen ilmapiirin vaikutusta ja ylläpitäjien toimenpiteitä. Tutkimus toteutettiin lyhyen kyselyn avulla. Pelit rajattiin rakenteen, tyyppin ja rahoitusmallin perusteella ilmaisiin massiivimoninpeleihin. Kysely levitettiin pelien foorumeiden kautta vastattavaksi.

Sosiaalisuudella havaittiin olevan vaikutusta pelaajien päätöksiin aloittaa tai lopettaa pelin pelaaminen. Tutkimuksessa saavutettiin suuntaa antava tulos, joka voi johtaa kiinnostaviin löytöihin. Aiheesta löytyisi helposti isompikin tutkimusalue sosiaalisuuden vaikutuksesta pelien aloittamiseen tai lopettamiseen, tai sen voi helposti jakaa kahteen uuteen tutkimukseen, joista toinen keskittyisi peliyhtiön ja pelaajan sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Asiasanat: sosiaalisuus, pelitutkimus, asiakasuskollisuus

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences

Information Technology

Author(s): Päivi Kipinä

Title of thesis: Player Migration Between Similar Games

Supervisor(s): Pertti Uunila

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2012

Number of pages: 29

The author of the thesis has a long history of playing online games, and has come to notice that players tend to migrate in groups from time to time. There was an interest in how social behaviour between friends and other players influenced their actions, especially the choice on what to play and when to stop. The choice of the thesis subject was contributed by the encouragement of the author's friends and family.

The objective of the thesis is to study the connection between social behaviour and player choices. The focus is on how the social connections between players affect their choice to start playing or to stop. In addition, the influence of social atmosphere and the actions of customer service and maintenance people are examined. The research was conducted via a short questionnaire distributed to the players through various game forums. The study was limited to free-to-play massive multiplayer online games that were selected on the basis of the game structure, type and financial model.

Social behaviour was recognized as having influence on player decisions to start and stop playing. The study gave a preliminary result that could lead to even more significant findings. The subject will easily support a larger study of social influences on decisions, or it can easily be divided into two new studies of which one would focus on social interaction between players and various game company representatives.

Keywords: social behaviour, game studies, customer loyalty

TERMIT JA LYHENTEET

Bugi – koodivirhe

Bugilla useimmiten tarkoitetaan koodivirhettä tietokoneen ohjelmistossa. Tietokonepeleissä näillä on usein näkyvät vaikutukset. Katso Corrupted Blood esimerkkinä vakavasti koodivirheestä.

F2P - Free to play

Pienkulukemyyntiin perustuva pelirahoitusmalli, mikro markkina. Peruspeli on pääosin ilmainen. Sen sijaan, että menot katettaisiin tasaisilla kuukausimaksuilla, peruspelistä tehdään ilmainen ja menot katetaan myymällä palveluita tai pieniä kulukkeita. Laajennukset ja lisäosat ovat joskus maksullisia, ja perustoimivuus saattaa olla rajattu, jos peliin ei ole sijoitettu yhtään rahaa. Esim. Lord of the Rings: Online pelissä f2p pelaaja omaa vain kaksi hahmopaikkaa, kaksi inventaario laukkua sekä rahaylärajan.

FPS - First Person Shooter

Kameran näkökulma on pelaajan silmissä. Ammunta ja sotapelit. (Team Fortress 2, Counter-Strike, Medal of Honour jne.)

GM – Game Master

Pelin ylläpidon edustaja. Siinä missä ylläpito pitää huolen pelistä ja servereistä, GM:t pitävät huolen pelaajista. GM:t valvovat peliä, hoitavat tiedotuksia, ratkovat ongelmatilanteita pelin sisällä ja ylläpitävät sääntöjä ja rauhaa. He ovat peliyhtiön kasvat pelaajille siinä missä markkinointi on kasvat yleisölle.

Online-pelit (verkkopeli), **MMO**-pelit (massiivimonipelit)

Verkkopeli, tavallisemmin kutsuttuna online-peli on peli, jota pelataan muiden ihmisten kanssa Internetin välityksellä. Tämä termi kattaa kaikki pelit facebookin flash-peleistä MMO-peleihin. MMO-peli eli massiivimonipeli (MMORPG - massive multiplayer online roleplaying game) tarkoittaa peliä, joka on suunniteltu niin, että sitä voivat pelata yhtä aikaa tuhannet ihmiset yhdessä. Pelimaailma on pysyvä, ja pelimaailma ja pelaajat eivät yleensä resetoitu. Toisin kuin lineaarisessa yksinpelissä sisällön järjestyksellä ei ole yhtä paljon väliä. MMO-peli tukee sosiaalisia interaktioita ja sosiaalisia ryhmiä. (Online pelejä: Mafia Wars, Sims Socials, Halo, Counter-Strike jne. MMO-pelejä: World of Warcraft, Lord of the Rings: Online, Star Wars: The Old Republic jne.)

Raidi, Kilta ja Klaani

Kilta, klaani tai kinship tarkoitus on sama, pysyvämpi sosiaalinen ryhmä. Näillä on usein pelin sisällä oma kommunikointikanava ja myös muita hyödykkeitä korostamassa ryhmän yhtenäisyyttä (esim. oma varasto tai pankkitila, oma talo). Ryhmä ja Raidi ovat tilapäisiä pelaajien ryhmittymiä tiettyä päämäärää varten. Ryhmä on pienempi, pelaajamäärältänsä 6-9 pelaajaa. Se saattaa muodostua jonkun tehtävän tai tavoitteen saavuttamiseksi. Raidi on isompi ryhmä (10-40 pelaajaa), joka yleensä muodostetaan vain isomman tavoitteen takia, kuten esim. Lord of the Rings Onlinessa lohikäärme Draigochia varten täysi raidryhmä on 24 pelaajaa.

RPG – Roolipeli (Role-playing Game)

Vuorovaikutteinen pelityyli, jossa keskitytään hahmoon, tämä kehitykseen ja interaktioihin. Monet eläytyvät mukana joko osittain tai kokonaan hahmon tekoihin. Roolipelaamista.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
1.1 Tutkimusongelma	6
1.2 Taustaa ja historiaa	7
1.3 Aineisto ja rajaus	8
2 KYSELY	10
2.1 Kysymykset	10
2.2 Kyselyn toteutus	12
3 KYSELYN TULOKSET	13
3.1 Peruskysymykset läpikäytynä	13
3.2 Pääkysymykset sosiaalisuudesta	14
4 POHDINTA	20
4.1 Kyselyn tuloksien pohdinta	20
LÄHTEET	22
LIITTEET	24

1 JOHDANTO

Pelaaminen harrastuksena voi olla hyvin antoisaa. Siinä missä lukeminen tai maalaaminen, pelaaminen antaa tilaisuuden uppoutua omanlaiseensa maailmaan. Koska pelaajat eivät halua aina sijoittaa rahaa, niin he tutkivat ilmaisia vaihtoehtoja. Nykymaailmassa on tarjolla paljon ilmaisepohjaisia pelejä, jopa joitakin hyvin tunnetuilla nimillä varustettuja. Näihin erilaisiin peleihin tutustuessani olen vuosien saatossa törmännyt mielenkiintoiseen ilmiöön. Pelaajat vaeltavat. He eivät pelkästään aina valitse uutta peliä kun tulee tylsää, vaan he valitsevat samankaltaisen pelin tai eri serverin samassa pelissä ja siirtyvät pelaamaan sitä. Syy ei aina ole tylsistyminen, eivätkä he aina liiku yksinään. Normaalissa online-peleissä on pelaajien ryhtymiseen klaaneihin tai vastaaviin sosiaalisiin ryhmittymiin. Osa näistä pelaajista muodostaa ystävyysuhteita pelin ulkopuolellakin. Joskus jos pelissä on vikaa, pelaajat lähtevät. Joskus he lähtevät ryhmissä tai tulevat ryhmissä johonkin uuteen peliin.

1.1 Tutkimusongelma

Tietokonepelaamiseen keskittyviä tutkimuksia ei ole vielä tehty paljoa. Peliala on alettu ottaa varteenotettavana teollisuutena vasta pari vuosikymmentä, käsitys virtuaalisuudestaan on noin viisikymmentä vuotta vanha. (Aarseth, 2001) Asiakastytyväisyyskyselyt ja yksittäiset käyttötatistiat eivät kerro kaikkea. Online-pelien myötä on myös syntynyt kiinnostus mm. pelaajien psykologiaan, ryhmäkäyttäytymiseen (El-Nasr, Aghabeigi, Milam, Erfani, Lameman, Maygoli & Mah, 2010), ostokäyttäytymiseen, peliekonomiaan (Varoufakis, 2012), ja oppimiseen (Yiannoutsou, Avouris). Jopa virologit ovat saaneet jotain kiinnostavaa irti alalta, kun viollinen pelikoodi aiheutti World of Warcraftissa hyvin tarttuvan taudin kaltaisen ilmiön. (Balicer, 2007; Corrupted Blood) Hyvä puoli online-peleihin keskittyvissä tutkimuksissa on materiaalin määrä. Yhteensä on olemassa varmaan satoja tuhansia pelejä, ja joka päivä syntyy lisää. (Facebookin flash pelit, online uhkapelit, online MMO-pelit jne.) Pelaajien määrät ovat miljoonia jo pelkästään World of Warcraftissa. Lisäksi olemassa oleva automaattisesti tallennettu raakadata, koska digitaalinen peli seuraa kaikkea tietoa, on erittäin hyödyllinen työkalu, jos peliyhtiö sallii sen tutkittavaksi. (Varoufakis, 2012) Huonoja puolia voivat olla myös samat asiat jo pelkästään

materiaalin määrän vuoksi, sekä monet pelitalot eivät ole valmiita jakamaan raakadataa ulkopuolisille.

Asiakasuskollisuutta (Debeauvais, Schiano & Ducheneaut, 2011), pelin rakentamista tukemaan ja kannustamaan pitkäaikaista käyttöä (Choi & Kim, 2004) sekä asiakastyytyvyyden soveltamista online-ympäristöön on jo tutkittu (Yang, Wu & Wang, 2009). Sosiaalisuuden liittyminen peliuskollisuuteen massiivimoninpeleissä on aihe, josta en ole vuoteen 2012 mennessä vielä löytänyt yhtäkään tutkimusta. Aikaa myöten muotoutunut käsitykseni on, että ihmiset saavat toiset ihmiset helposti kokeilemaan uusia pelejä. Ne pelaajat, joille sosiaalisuus on tärkeää, pelaavat muiden kanssa tai muita vastaan. Ihmiset ovat tottuneet toimimaan ryhmissä, ja joskus pelaajat ovat valmiita tulemaan tai menemään sen mukaan, miten joku muu päättää. Vastaavasti jos itse päättää niin joku muu seuraa. Ilmiönä tämä ei ole uusi. *"Mobiilisuus sosiaalisissa rooleissa ja käyttäytymisessä ei syntynyt tietokoneiden myötä, vaan on ollut olemassa jo ennen koneita. Koneet ainoastaan laajensivat kenttää ja alaa, millä ihminen voi toimia sosiaalisesti."* (Heinonen 2008, 50.)

Joskus jokin menee hieman pieleen, ja pelin ilmapiiri muuttuu. Jokin riita yhteisössä muuttaa ryhmien dynamiikkaa, ja lopulta on helpompi lähteä kuin jäädä. On monia tapauksia, joissa puhtaasti tekniset vaikeudet saavat pelaajat turhautumaan, jotkut jopa lopettavat pelin, mutta on myös vastaavasti tapauksia, jossa pelin ylläpitäjät aiheuttavat turhauttavan tilanteen ja jotkut pelaajat saattavat lopettaa. Joskus kun yksi pelaaja lähtee, saattaa lähteä toinenkin. Riippuen pelaajien välisistä suhteista, jotkut pelaajat mieluummin vaihtavat peliä toisen pelaajan kanssa kuin jatkavat yksikseen. Vaikka joskus peli itsessään ei ole enää niin uusi ja kiinnostava, ihmiset jotka tuntee pelin sisältä, ja se ilmapiiri joka yhteisössä on, saavat jatkamaan peliä.

Koin, että näistä havainnoista muodostui lopulta luonnollisesti kysymys: kuinka paljon vaikutusta erinäisillä sosiaalisilla tekijöillä on pelin aloittamiseen ja lopettamiseen?

1.2 Taustaa ja historiaa

Tutustuin tietokoneisiin nuorena. Yhdeksänkymmentä luvulla isoveljeni omistivat Amigan, tietokoneet saapuivat ala-asteille ja sain ensimmäiset ATK-tuntini. Nopeasti kiinnostuin pelaamisesta, vaikka en sitä päässyt usein tekemään, ja ylä-asteelle päästyäni Internet alkoi

voimakkaasti levitä Suomessa. Sain oman tietokoneen ja siirryin lukioon. Tutustuin ensimmäisiin online-peleihin, MUDeihin (Multi-User Dungeon), silloin, ja monet välitunnit seison käytävällä vähän aikaa kerrallaan pelaamassa uudessa maailmassa muiden ihmisten kanssa. Sen ajan tekstipohjaiset pelit jo tukivat ryhmittymistä ja sosiaalista kanssakäymistä. Peruskoulussa otin useimmat tietokonekurssit, joita oli tarjolla. Siirtyessäni lukiosta AMK:hon oli pelaaminen harrastuslistallani kolmantena. Muiden kanssa online-pelaaminen oli vähentynyt, sen sijaan pelasin oikeassa maailmassa ystävien kanssa milloin mitäkin kortti- tai lautapeliä. Siskooni tarttui tietokonepelaamisen into, ja lopulta hän päätti, että yksin pelaaminen on hauskaa, mutta vielä parempi oli pelata yhdessä. Silloin hän asui vielä kaukana ja Internetin avulla ajan viettäminen yhdessä oli mielekästä. Tutustuin pikkusiskoni ja kaverini kanssa Lineage 2:een.

Annan joko pikkusiskoni tai kaverini mielelläni raahata minut mukanaan. Havaituin, että on toisinaan tavanomaista, että joku johtaa ja muut seuraa. Ystävät liikkuvat pelistä toiseen, suosittelut saavat koettamaan jotain uutta, sosiaalisia ryhmiä muodostuu ja hajoaa. Vertaisin sitä migraatioon, kausittaiseen vaeltamiseen paikasta toiseen. Olin tässä vaiheessa opintoja jo kovasti hermostunut lähestyvistä opinnäytetyöstä. Tiedonkäsittelyn koulutusohjelma koskettaa useampaa alaa, ja vaihtoehtoja oli vähän turhankin paljon. Kerroin kavereille siitä, miten pelaajat välillä vaeltavat pieninä laumoina, ja he huomauttivat takaisin, että siinä olisi oikeastaan opinnäytetyön aihe. Laitoin asian muistiin. Lopulta sain esitettyä aiheen niin, että se hyväksyttiin. Olin jo aikaisemmin innolla suorittanut Pelit ja Virtuaaliympäristöt-kurssin, olin kiinnostunut peleistä ja ihmisistä, ja koin aiheen vähintäänkin sellaiseksi, että sen saisi tehtyä. Seurasin tarkemmin pelaajien tarinoita, suunnittelin opinnäytetyötä ja jatkoin pelaamista.

1.3 Aineisto ja rajaus

Tutkimuksessa on tarkoitus keskittyä sosiaalisiin vaikutteisiin pelin valitsemisessa. Rahan vaikutus pelin valintaan, varsinkin MMO-pelin hankkimiseen, lisää toistuvia kustannuksia pelaajalle ja voi olla huomattava. Hinnalla on liian iso vaikutus, jotta voisi puhtaasti tutkia pelin vaihtamisen tekijöitä. Monesti taloudellisen tilanteen tiuketessa kuukausimaksullinen viihde karsitaan ylimääräisenä ensimmäiseksi pois. Normaalisissa pelissä ei ole samaa sitoutumista, peli maksetaan kerran, ja sitä pelataan niin paljon tai vähän kuin tuntuu. MMO-peleissä oli ennen normaalina käytäntönä kuukausipohjainen maksumenetelmä. Nykyään on vaihtoehtoina mm. mikrotransaktio malli, jossa myydään pieniä hyödykkeitä, joista kertyy tuottoa, laatikko malli, jossa

pelilevyn hintaan on sisällytetty kaikkia toistuvat kulut tai server leasing, jossa pelin sisältä ostetaan tilaa itselle sen verran kuin tarvitsee. (Rohan, 2012.)

Monet ilmaiseksi mainostetut pelit ovat todellisuudessa F2P-pelejä, jotka käyttävät mikromarkkinarahoitustapaa tai vastaava rahoitustekniikkaa. Peli sisältää rajoituksia, jotka ovat paikoin rasittavia, mutta niistä pääsee eroon maksamalla hieman. Kuukausimaksun maksamalla näistä monesti pääsee eroon kertaheitolla vähäksi aikaa. Vaihtoehtoisesti voi vain maksaa niistä rajoituksista, jotka todella häiritsevät ja olla maksamatta jatkossa. Etuna F2P-pelien yleistyessä on uusien pelien kokeileminen sijoittamatta niihin rahaa. Pelin voi valita sen mukaan, mikä sopii omaan makuun ja jonka ilmapiiri on sopiva itselle. Tämä avaa tutkimusmahdollisuuksia löytää pelaajia, jotka eivät anna rahan sanella pelin valintaa.

Online-peleiksi lasketaan kaikki pelit, jotka ovat verkossa ja joissa pelataan toisten pelaajien kanssa. Näitä ovat online-pokeri, flash-pohjaiset facebook –pelit ja FPS-ammuskelupelit. Pelejä on miljoonia, ja niitä tulee joka päivä lisää. Halusin rajata aluetta, joten pohdin tuntemieni pelityyppien sosiaalisuutta ja rakennetta. FPS, uhkapelit ja flash-pohjaiset pelit eivät yleensä sisällä joko suoraa kommunikointia tai kattavampaa sosiaalista tukea. Sosiaalinen kontakti tapahtuu eri tavalla, ja pelit rakentuvat huomattavasti erilaisten mallien pohjalta. Pelit olivat samankaltaisia ryhmien sisältä, mutta huomattavasti toisistaan eroavia ryhmien väliltä. Suhtautuminen kaikkiin peliryhmiin on erilainen, ryhmien käyttäjämäärät ovat huomattavia, mutta iältään, asenteeltaan, sukupuolijakaumaltaan jne. toisistaan poikkeavia. Facebookin flash-pelien keskivertopelaaja on 43-vuotias nainen, ja keskiverto FPS-pelaaja on noin 18-vuotias mies. (Hepburn 2011, Jansz & Tanis, 2007.) Kaikkien ryhmien sisällyttäminen samaan kyselyyn tuottaisi huomattavia vastuseriäväisyyksiä.

Päätökseni oli keskittyä yhteen peliryhmään. MMO-pelit on luotu tukemaan sosiaalisuutta ja kommunikointia, ja olin jo ennestään niihin hyvin tutustunut. Tiesin, että näillä peleillä usein on foorumit, joiden kautta tavoittaa pelaajia. Olin ennestään jo tutustunut moneen fantasiapohjaiseen MMO-peliin. Science fiction -pohjaisia MMO-pelejä on vähemmän, joten oli helpompaa vain etsiä enemmän fantasiapainotteisia pelejä. Kokosin listan MMO-peleistä, jotka olivat siirtyneet F2P:hen tai vastaavaan malliin jo jonkin aikaa sitten. Pelit olivat samankaltaisia, mutta tyyliältään, iältään ja alkuperältään riittävän erilaisia, että ei voi sanoa, että ne kaikki ovat samanlaisia.

2 KYSELY

Tähtäsin laadulliseen tutkimukseen määrällisillä keinoilla. Laadullisessa tutkimuksessa otantakannan koko voi olla pienempi ja vastauksia tulkitaan kuvaavasti. Aikaa tai mahdollisuuksia täysiin tai edes lyhyisiin haastatteluihin oli hyvin vähän, ja tiesin, että kyselyn tuottaminen olisi helpompaa ja ajallisesti viisaampaa. Tuloksia ei ollut tarkoitus kerätä kuin enintään kaksisataa, mutta totesin, että vähintään 60 olisi riittävän tarkka laadullista tutkimusta varten ilman, että tulosten käsittelyssä menisi liian pitkään. Kvantitatiivisesti merkittävä määrä vastaajia alkaisi minimissään paristasadasta ottaen huomioon kokonaismäärän pelaajia maailmassa.

Kyselyn jakaminen pelien foorumeiden kautta ei ole tavattoman epätavallista, ja linkin jakaminen on sallittu useimpien foorumeiden käyttö säännöissä, kunhan se ei mainosta mitään. Siksi sisällytin foorumiviestiinkin sen, että se ei ole mainos tuotteelle, ei pyri tuottamaan rahaa kenellekään ja, että olen yksityinen taho suorittamassa kyselyä itsenäisesti.

2.1 Kysymykset

Kysymyksiä ei pitäisi olla kovin montaa, sillä keskiverto kyselyiden vastaaja kyllästyy hyvin pian pitkällisiin kyselyihin. Parikymmentä kysymystä itse aiheesta sekä vakio statistiikkakysymykset olivat tavoitteena. (Liite 1)

Helppointa on aina aloittaa vakioista; Ikä, sukupuoli ja kansallisuus. Statistiikan kursseilla nämä ovat vakioita, joilla "lämmittelään" ennen kuin oikeasti kysytään mitään tärkeää. Halusin edetä tärkeimpiin kysymyksiin kuten, oletko koskaan alkanut pelata online-peliä, koska kaveri oli sitä suositellut, mutta lopulta se siirtyi kahden muun tärkeämmän kysymyksen jälkeen. Kaveri muistutti kyselyn validoinnista, sangen tärkeästä asiasta, joten neljänneksi kysymykseksi muodostui, pelaatko online-pelejä? Seuraavaksi totesin, että on tärkeää kysyä, kuinka montaa peliä on kokeillut, sekä rajata tämä kysymys tietyn aika jakson sisälle. Tämä oli ensimmäinen monivalintavastaus.

Pääsin kirjoittamaan kuudenneksi kysymykseksi vihdoinkin ”Oletteko koskaan alkanut pelata online-peliä, koska ystäväne on suosittelut sitä?”. Vastaavasti kirjoitin seitsemänneksi sen toisen puolen, oletko koskaan lopettanut pelaamasta peliä, koska ystävä on lopettanut pelaamasta? Kahdeksanneksi kysymykseksi nousi samankaltainen kysymys kuin seitsemäs, mutta käsitellen enemmän yleistä yksinäisyyttä syynä pelin lopettamiseen.

Pohtiessani ja jutellessani ystäväni kanssa totesin, että oikeastaan seitsemänneksi kysymyksestä kannattaa kirjoittaa käänteinen yhdeksäs kysymys: Jos olet lopettanut, onko joku ystävästäsi myös lopettanut? Kaikki eivät ole ryhmässä seuraajia, vaikka itse satun olemaan. Tämä kysymys johdatti paremmin kymmenenteen kysymykseen: jos olet lopettanut, kuinka moni ystävästäsi todennäköisesti tekee samoin?

Jonkin aikaa mietin yhdenkymmenentoista kysymyksen tärkeyttä, mutta lopulta liitin sen mukaan kyselyyn. ”Oletko koskaan lopettanut pelaamasta online-peliä, koska koet, että konflikteja on liikaa sinun ja muiden pelaajien välillä?” Tämä poiki kaksi sivukysymystä, jotka käsitelivät lähinnä kiusaamista ja GM:iä.

Neljästoista kysymys: Oletko koskaan liittynyt sosiaaliseen yhteisöön pelissä? johdatti sitä seuraaviin kysymyksiin kauniisti, mutta oli itsessään jo merkittävä. Viidestoista kysymys pyysi määrittelemään sosiaalisen ryhmän tärkeyden. Seuraavat kaksi kysymystä käsitelivät sosiaalista ilmapiiriä ja sen vaikutusta.

Aluksi olin muodostanut kolme osa-aluetta kyselylle; tekninen, sosiaalinen ja ylläpito. Tutkimuskysymyksien tarkentuessa teknisen osan kysymykset tiivistyivät yhteen kysymykseen, kahdeksanteentoista, joka johdatti ylläpidon kysymyksiin. Ylläpitoa koskevat kysymykset karsiutuivat ja muotoutuivat käsittelemään puhtaammin sosiaalisia stressitekijöitä ja vaikuttimia. Ylläpitäjät ovat valta-asemassa, järjestyksen pitäjiä ja tiedon lähteitä. Pelin ylläpitäjien sosiaalisia vaikutuksia ei myöskään usein huomioida tutkimuksissa. Usein GM:t ovat vastuussa välittömästä teknisestä tuesta, tapahtumista ja tiedottamisesta yhteisölle. Muodostin lopulta neljä viimeistä kysymystä käsittelemään hieman GM:ien vaikutusta pelaajien sosiaaliseen stressiin lähinnä keskittyen yhteisöllisiin vastuisiin ja teknisen tukeen.

2.2 Kyselyn toteutus

Vertailllessani eri kyselysivustoja, tuli selväksi, että hintahaarukka ja tulosten laatu tulee olemaan toisistaan riippuvaisia. Lopulta valitsin mySurveyLab-palvelun ja olinkin tyytyväinen valintaani. Saisin tulokseni .csv-tiedostona, joten sen siirtäminen Exceliin tai SPSS:ään olisi helppoa. Koska kysymyksiä oli vähän ja rajasin vastaajien määrän enintään 200:aan, valitsin Excelin käyttöön. SPSS on kätevämpi silloin, kun on kyseessä isompi määrä tietoa. Kirjoitin ensimmäisen version kyselystä valmiiksi kyselysivustolle ja testasin sen toimivuutta ja kysymyksiä tutuilla ja ystävillä. Kirjoitin uuden version kyselystä hioen ja täydentäen kysymyksiä tarpeen mukaan sekä käyttäen hyväksi sivuston omaa kyselylogiikkaa. Kysymykset oli jaettu pieniin ryhmiin, ja muutamassa kohdassa vastauksesta riippuen saattoi näkyä muutama lisäkysymys. Toimivuustestauksen jälkeen oli kysely valmis levitykseen ja monistin sen kokonaan uudeksi kyselyksi, jotta tulokset olisivat mahdollisimman puhtaat testivastauksista. Kysely valmistui lokakuun alussa ja oli avoimena viikon.

Oli aika levittää kysely nettiin. Yllättäen siitä tulikin odotettua vaikeampaa. Useamman pelin foorumit olivat joko lukossa, tai koin teknisiä ongelmia sisäänkirjautumisen kanssa. Myös useampi foorumi oli ottanut käyttöönsä uudemmat käytännöt, jotka estivät uutta käyttäjää perustamasta puheenaihetta useamman päivän ajan ensimmäisestä kirjautumisesta. Loppujen lopuksi seurattessani vastaaja määriä lisäsin pelilistaan muutaman online-pelin, joita en tuntenut kuin maineen perusteella sekä lisäsin kyselyn suomalaiselle fantasiakirjallisuuden foorumeille.

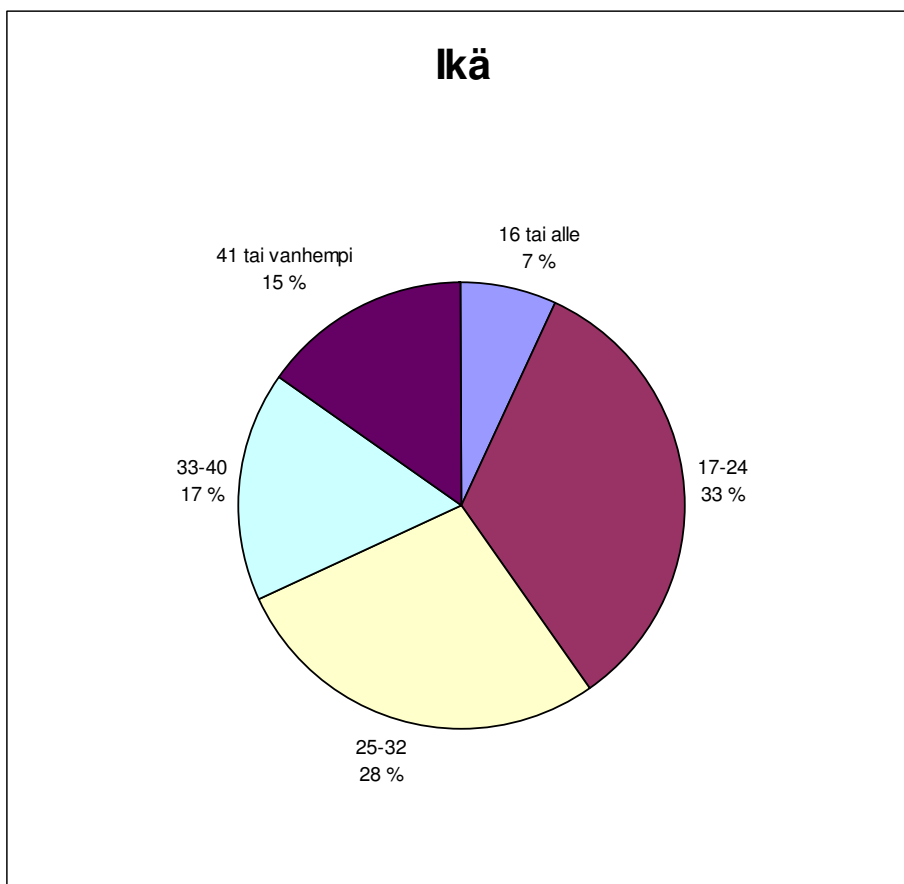
Lopullinen lista foorumeista joihin laitoin kyselyn: Turbiinin Lord of the Rings Online, Winch Gaten Ryzom, Sonyin DC Universe Online, OGPlanetin LaTale, Perfect Worldin Ether Saga Odyssey, NCSOFTin ja Gameforcen AION ja suomalaisen Risingshadow fantasiakirjallisuuden foorumeille englanninkieliselle sekä suomenkieliselle puolelle pelitosioon.

3 KYSELYN TULOKSET

Lopullinen määrä tuloksia oli 72 vastaajaa, joista 71 suoritti kyselyn loppuun asti (liite 2). Kymmenestä paikasta, johon olin kyselyn laittanut, oli jokaisesta tullut vähintään yksi vastaaja.

3.1 Peruskysymykset läpikäytynä

Vastaajista yli 73,6% oli miehiä, 25% naisia ja 1,4% vastasi jokin muu. Vastaajien iät painottuivat 17 ja 32 vuoden välille, mutta jokainen ikäluokka sisälsi yli 5% vastaajista, joten olin lopulta tyytyväinen tulosten määrään ja rakenteeseen (kuvio 1). Vastaajia oli 24 eri maasta sekä 3 paikasta, jotka luokittelin Muut-osioon katsoen, että mielikuvitteelliset paikat voidaan lajitella yhteen. (Liite 3)



KUVIO 1. Kyselyyn vastanneiden ikä kuvaajana

Vastaukset kokeiltujen pelien määrään viiden vuoden aikana oli odotetun kaltainen. Suurin osa vastaajista sijoittui 4-6 ryhmään, mutta muutkin vaihtoehdot saivat runsaasti vastauksia. (Kuvio 2) Vastaajien joukossa oli niitä, jotka ovat kokeilleet viiden vuoden aikana vuoden sisällä useampaa peliä, sekä niitä, jotka ovat saattaneet pelata samaa peliä useamman vuoden.

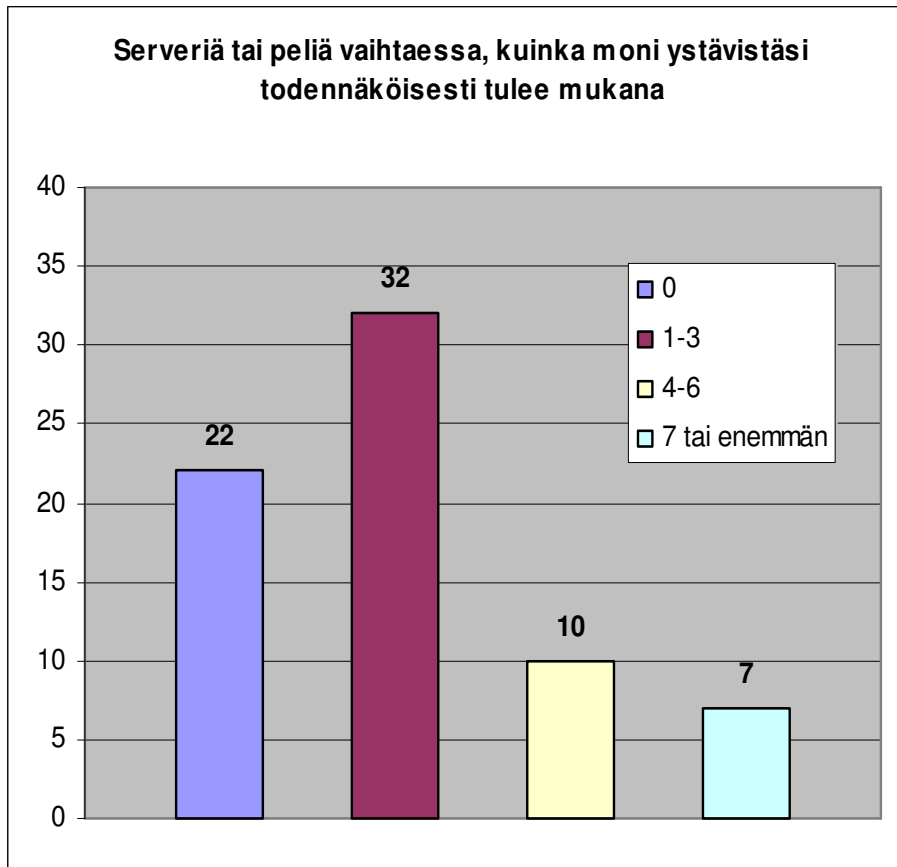


KUVIO 2. Kuinka montaa peliä koettanut viimeisen viiden vuoden sisällä

3.2 Pääkysymykset sosiaalisuudesta

Kuudes kysymys tuotti odotetunlaisen vastauksen. 76,1% vastaajista oli kokeillut peliä ystäviensä suosituksen takia. Internetissä on kokonaisia aiheketjuja, jotka kokoavat suosituksia MMO-peleistä. Seitsemäs kysymys sai vastaukseksi vain 29,6 % kyllä-vastausta. Kun tätä vastausta vertaa yhdeksänteen, joka oli päinvastainen seitsemännestä johon vastasi 50,7 % kyllä, on seitsemännen kysymyksen tulos mielekkäämpi. Kahdeksas kysymys, joka oli hyvin samankaltainen kuin seitsemäs, mutta yleistetympi, sai tulokseksi 35,2 % kyllä-vastausta. Myöhemmässä vertailussa huomasin tämän ja kahden muun kysymyksen vastauksien kanssa yhtäläisyyksiä. (Kuvio 5 ja liite 2)

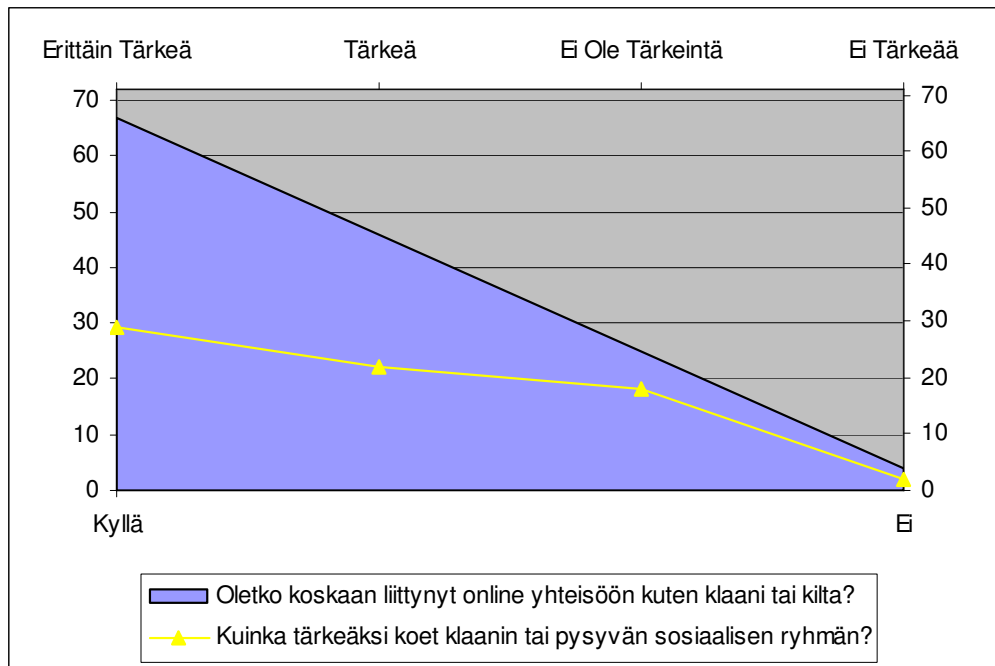
Kun kymmenennen kysymyksen vastauksia (kuvio 3) vertaa yhdeksännen kysymyksen vastauksiin, johon vastasi 49,3 % ei, on hieman hämmentävää, että kysymyksessä kymmenen vastasi vain 31 % 'nolla ystävää tulisi mukaan'. Vastauksissa on yli kahdeksantoista prosentin ero, kun kysyttiin lopettaisiko tai vaihtaisiko ystäväsi pelin, jos sinä lopettaisit tai vaihtaisit ja kuinka moni valitsi 'ei yhtään' ystävää tulisi mukaan vaihtaessasi peliä. (Liite 2)



KUVIO 3. Vaihtaessasi serveriltä toiselle, tai pelistä toiseen, kuinka moni ystävästäsi todennäköisesti tekee samoin?

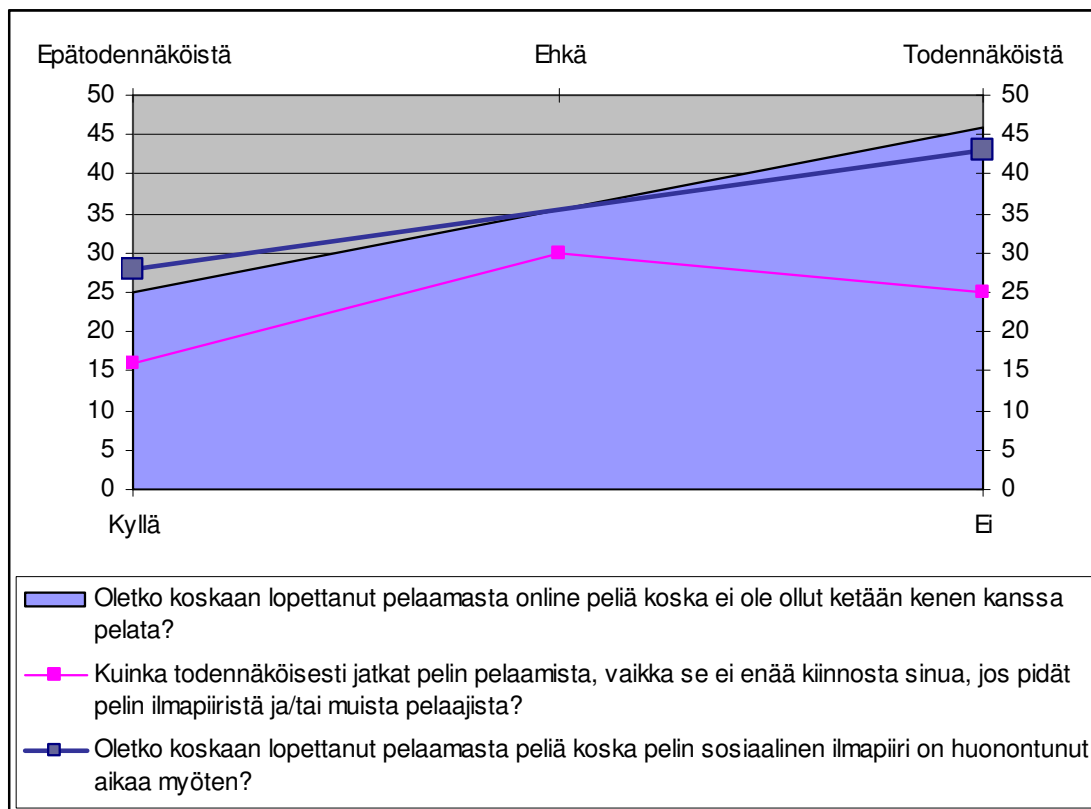
Yhdestoista kysymys oli määritelty ehdolliseksi: jos siihen vastasi kyllä, aukesi kaksi jatkokysymystä. 22,5 % vastasi kyllä kysymykseen yksitoista. Kysymykseen yksitoista vastanneista vastasi kysymykseen kaksitoista 43,8 % kyllä. Kysymykseen kolmetoista vastasi 31,2 % kyllä. Noin viisi prosenttia kaikista vastanneista tunsivat olonsa uhatuksi tai kiusatuksi, ja vain kolme ja puoli prosenttia on pyytänyt apua. (Liite 2)

Kysymys neljätöistä sai vastaukseksi 94,4 % kyllä-vastausta. MMO-pelien rakenteesta johtuen tämä ei ole yllättävä vastaus. Monessa massiivimoninpelissä pitää pystyä tekemään yhteistyötä, ja on helpompaa koota ryhmä oman sosiaalisen ryhmän sisältä kuin yrittää koota ryhmä tuntemattomista pelaajista (Heinonen, s.70). Pohtiessani kysymyksen viisitoista vastauksia, totesin voivani yhdistää näiden kuvaajat kysymyksen neljätöistä kuvaajan kanssa selkeyttämään kysymyksen viisitoista kuvaajaa. (Kuvio 4 ja liite 2)



KUVIO 4. Kysymykset neljätöistä ja viisitoista

Kysymys kuusitoista sai vastaukseksi 39,4 % kyllä-vastauksista ja kysymys seitsemäntoista oli jälleen kerran monivalintavastaus. Yhdistin tulokset kysymyksistä kahdeksan, kuusitoista ja seitsemäntoista yhteen kuvaajaan. (Kuvio 5 ja liite 2) Sosiaalisen ilmapiirin vaikutus pelin lopettamiseen tai jatkamiseen on huomattava koska kaksi kolmasosaa on valmis lopettamaan pelin ilmapiirin huonontuessa ja yksi kolmesta on valmis jatkamaan vaikka peli ei enää kiinnosta. (Liite 2)



KUVIO 5. Kysymykset kahdeksan, seitsemäntoista ja kuusitoista

Osa pelaajista sinnittelee pelissä, vaikka pelaaminen on yksinäistä tai ilmapiiri ei ole hyvä, mutta vastaavasti he saattavat hieman todennäköisemmin jäädä pelaamaan peliä, joka on hieman tylsä koska ihmiset tai ilmapiiri on mukava.

Kysymys kahdeksantoista sai vastaukseksi 38 % kyllä-vastauksia. Sisällytin tähän kysymykseen myös laajemmat tekniset ongelma, kuten graafisen kortin tuen puutteen, bugit sekä normaalin käyttäjätuen riittämättömyyden. Koska tämä oli tietoisesti johdattava kysymys viimeiseen kysymyssarjaan, en tarkentanut kysymystä tämän enempää. Monesti ylitsepääsemättömät tekniset ongelmat, kuten graafiset virheet ja vakavat via pelikoodissa estävät pelaamisen. (katso Corrupted Blood) Joskus tekninen tuki on ylikuormitettu tai välinpitämätön, ja loputon avuttomana odottaminen turhauttaa pelaajat yli sietokyvyn. (Liite 2)

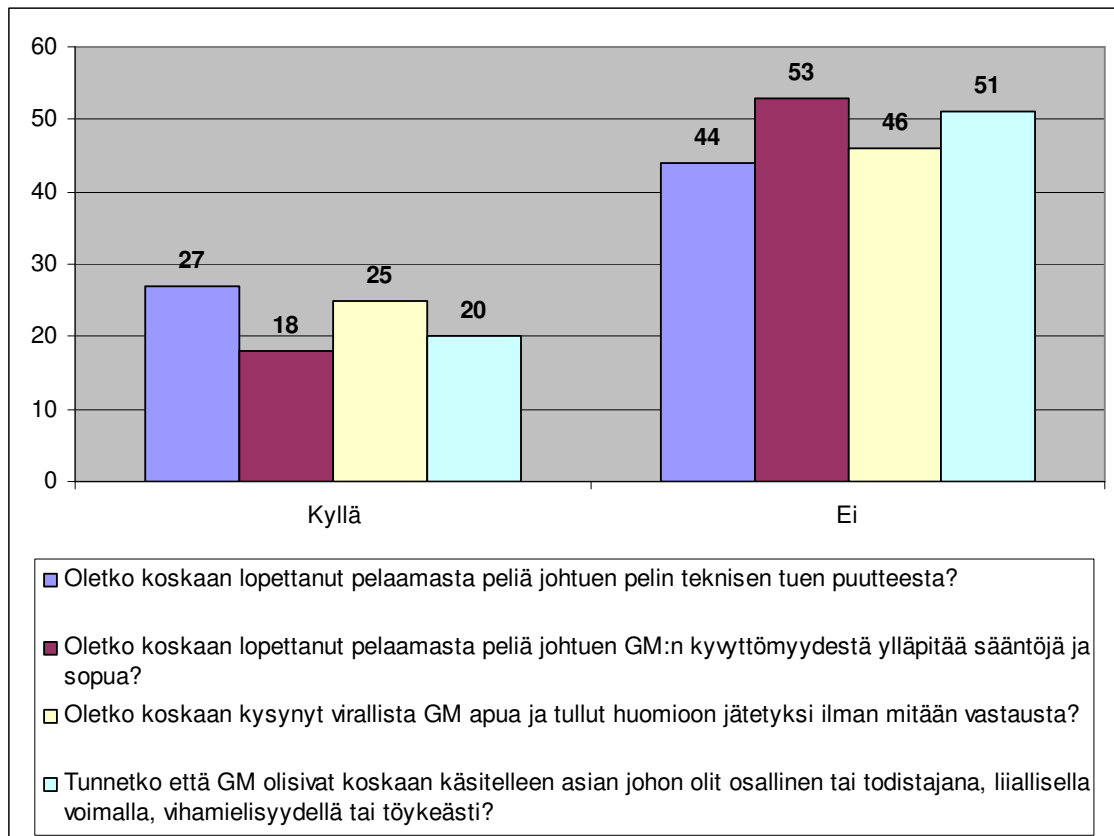
“Getting told by a lead CSR “I don’t need to listen to your crap” when I was trying to explain myself. “ (Nate, kyselyn vapaa kommentti kenttä) (CSR = customer service representative, asiakaspalvelun edustaja)

Kysymys yhdeksäntoista tuotti 25,4 % kyllä-vastauksia. Sääntöjen ja yleisen rauhan ylläpitäminen on GM:ien tärkein tehtävä. Yleisiä kanavia valvotaan kielenkäytön ja sääntörikkeiden takia, valitukset toisista pelaajista käsitellään sekä avoimet erimielisyydet selvitetään. GM:ien kyky pitää pelaajat kurissa ja ylläpitää sääntöjä heijastelee pelin terveyttä. Muun muassa pelin sisäinen ekonomia kärsii monesti, jos sääntöjä ei ylläpidetä ja peliä valvota. Myös ilmapiiri huonontuu nopeasti ja yhteisöt sulkeutuvat suojellakseen itseänsä muita vastaan. (Liite 2)

Kysymys kaksikymmentä paljasti, että ei ole kovin todennäköistä, että pelaaja lopettaisi pelin tapahtumien puutteen vuoksi. Viralliset tapahtumat ovat usein festivaaleja, jotka piristävät arkea. Joissakin peleissä on säännöllisesti tapahtuvia kausittaisia juhlatapahtumia, ja monissa peleissä on ajoittain erinäisiä kilpailuja. Kommentit osiossa todettiin, että hyvät pelit pärjäävät ilmankin, mutta jotkut pelit muuttuvat tylsiksi ilman. (Liite 2)

'I've been playing many MMO games. Some of them were better, other worse. Playing with others is the sole purpose of MMO games so community and playing with friends is very important. Some games are good enough that they don't need additional events or supervision from GM's other gets really boring fast without events.' (Henry, kyselyn vapaa kommentti kenttä)

Kysymykseen kaksikymmentäyksi vastasi 35,2 % kyllä, eli yksi kolmesta oli jäänyt huomiotta apua pyytäessään. Kysymykseen kaksikymmentäkaksi GM:ien käytöksestä vastasi 28,8 % kyllä. Kun koostin kysymykset 18, 19, 21 ja 22 samaan kuvaajaan (kuvio 6), oli tulos yllättävän tasainen. Kaikki tulokset osuivat 25-38% välille, eli yksi neljästä tai yksi kolmesta vastasi näihin kysymyksiin pelinjohdon kyvyttömyydestä ja huonosta kohtelusta kyllä. (Liite 2)



KUVIO 6. Kysymykset kahdeksantoista, yhdeksäntoista, kaksikymmentäyksi ja kaksikymmentäkaksi

4 POHDINTA

Vaikka kyselyn vastaajien määrä ei ole valtava, ikäjakauman, kansallisuuden ja pelitapojen perusteella voi sanoa, että joukko on kattava. Puhtaasti numerollisesti datassa ei ilmennyt mitään hälyttävää, ja arvioin tämän kyselyn onnistuneen kohtalaisesti.

Sosiaalisuudella on vaikutus päätökseen pelin aloittamisesta ja myös lopettamisesta. Yllättävimmät tulokset löytyivät GM:n ja heidän edustamansa ylläpidon vaikutuksesta. Lähemmäs neljäsosa vastaajista oli kokenut jotain negatiivista ylläpidon taholta. Paremmiin kuvaavan tuloksen olisi saanut tästäkin, jos olisi tehnyt vastakkaiset kysymykset kyselyyn aiheesta.

Enemmän huomiota olisi voinut kiinnittää täydentäviin kysymyksiin, ja käsittelyssä ehkä jopa enemmän korreloida vastauksia keskenään, mutta arvioin vastaajien määrän olevan kvantitatiivisia metodeja varten liian suppea ja kysymyksiä olevan liian vähän puhtaaseen kvantitatiiviseen korrelointiin. (Otanta koon merkityksestä: <http://www.sportsci.org/jour/0001/wghdesign.html#size>) Uusi laajempi kysely, jossa olisi vähintään kolmasosa enemmän kysymyksiä sekä vähintään kolme kertaa enemmän vastaajia, antaisi jo tarkemman kvantitatiivisen tiedon tässä opinnäytetyössä alustettuihin ideoihin. Uudemman tutkimuksen voisi myös erittäin helposti jakaa kahtia pelaajien välisen sosiaalisen vuorovaikutuksen arvioimiseen sekä peliyhtiön ja pelaajan välisen sosiaalisuuden arvioimiseen.

4.1 Kyselyn tuloksien pohdinta

Kyselyssä selvisi, että kolme neljäsosaa vastaajista on kokeillut peliä, jota ystävä on suositellut. Noin neljäsosa on lopettanut pelin pelaamisen, koska ystävä on lopettanut pelaamisen. Noin puolet pelaajista arvioi saavansa mukaansa yhdestä kolmeen kaveriansa lopettaessaan pelaamisen. Kaksi kolmesta pelaajasta pitää pysyvää sosiaalista ryhmää tärkeänä, ja suurin osa on liittynyt jossain vaiheessa sosiaaliseen ryhmään sinä aikana kun he ovat pelanneet. Yksi kolmesta on lopettanut pelin, kun sosiaalinen ilmapiiri huononi, yksi kolmesta on valmis pelaamaan tylsääkin peliä, jos ihmiset ja sosiaalinen ilmapiiri ovat mukavia. Kaksi kolmesta ei

kummemmin väliä, onko pelissä tapahtumia. Yksi kahdestakymmenestä lopettaa pelaamisen, jos tapahtumia ei koskaan järjestetä.

Yksi kahdestakymmenestä pelaajasta on tuntenut olonsa uhatuksi tai kiusatuksi, harvempi hakee tai saa apua tähän. Yksi neljästä pelaajasta on lopettanut pelin, koska sääntöjä ja rauhaa ei ole ylläpidetty. Yksi kolmesta on jätetty huomiotta, kun he ovat pyytäneet apua. Yksi neljästä on joko todistanut pelinjohdon kaltoinkohtelua tai kärsinyt siitä.

Hieman yli yksi kymmenestä jätti kommentin. Neljä näistä kymmenestä kertoi huonoja asioita siitä, mitä heille oli tapahtunut. Neljä näistä kymmenestä kertoi hyvistä kokemuksista. Yksi näistä kommenteista sisälsi kumpaakin.

LÄHTEET

Kirjat

Heinonen, U. Gummerus 2008, Sähköinen yhteisöllisyys: Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen verkossa. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XIV.

Digitaaliset lähteet

Aarseth, E. 2001. Computer Game Studies, Year One. Game Studies 0101, volume 1, issue 1, July 2001. Hakupäivä 13.11.2012 <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Balicer, R. 2007. Modeling Infectious Diseases Dissemination Through Online Role-Playing Games. Epidemiology: March 2007, v.18, Issue 2, 260-261. Hakupäivä 12.11.2012 Tiivistelmä saatavissa:
http://journals.lww.com/epidem/Abstract/2007/03000/Modeling_Infectious_Diseases_Dissemination_Through.15.aspx

Choi, D. Ph.D. & Kim, J. M.S. 2004. Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Online Contents' CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR, Volume 7, Number 1, 2004. Hakupäivä 3.5.2012
<http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/109493104322820066>

Corrupted Blood, WoW wikia artikkeli, 2006 Hakupäivä 13.11.2012
http://www.wowwiki.com/Corrupted_Blood

Debeauvais, T., Schiano, D. & Ducheneaut, N. 2011 'If You Build It They Might Stay: Retention Mechanisms in World of Warcraft' Foundations of Digital Games 2011, Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games, 180-187. Hakupäivä 3.5.2012,
<http://dl.acm.org.ezp.oamk.fi:2048/citation.cfm?id=2159365.2159390&coll=DL&dl=ACM&CFID=148346344&CFTOKEN=84709159>

Hepburn A. digitalbuzz blogi, 2011 Hakupäivä 13.11.2012

<http://www.digitalbuzzblog.com/facebook-games-stats/>

El-Nasr, M.S., Aghabeigi, B., Milam, D., Erfani, M., Lameman, B., Maygoli, H. & Mah, S. 2010

'Understanding and Evaluating Cooperative Games' CHI '10 Proceedings of the SIGCHI

Conference on Human Factors in Computing Systems, 253-262. Hakupäivä 29.9.2010

<http://dl.acm.org.ezp.oamk.fi:2048/citation.cfm?id=1753326.1753363&coll=DL&dl=ACM&CFID=148346344&CFTOKEN=84709159>

Jansz, J. & Tanis, M. 2007. Appeal of playing online first person shooter games.

CyberPsychology & Behavior Volume: 10 Issue 1: February 17, 2007. Hakupäivä 13.11.2012

<http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9981>

Rohan, blogi artikkeli, 2012, Hakupäivä: 13.11.2012

<http://blessingofkings.blogspot.fi/2012/10/categorizing-payment-models.html>

Varoufakis, Y. Valve Economics blogi, 2012, Hakupäivä 12.11.2012

<http://blogs.valvesoftware.com/economics/>

Yang, H-E. & Wu, C-C. & Wang, K-C. 2009. An empirical analysis of online game service

satisfaction and loyalty. Expert Systems with Applications, Volume 36, Issue 2, Part 1, March

2009, 1816–1825. Hakupäivä 3.5.2012

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S095741740700646X>

Yiannoutsou, N. & Avouris, N. 2012. Mobile games in Museums: from learning through game play

to learning through game design. ICOM Education, vol. 23, pp 79- 86. Hakupäivä 12.11.2012

http://www.academia.edu/2090691/Mobile_games_in_Museums_from_learning_through_game_play_to_learning_through_game_design

LIITTEET

1. LIITE 1 – Kyselyn kysymykset
2. LIITE 2 – Kyselyn vastauksien kooste
3. LIITE 3 – Kyselyyn vastanneiden maat

A GAMING QUESTIONNAIRE: HOW MUCH INFLUENCE DOES BEING SOCIAL HAVE?

Questionnaire for the thesis 'Player migration between similar games'.

The results of the questionnaire will not be published as is, but the thesis will be published in Finnish in the theseus.fi website. Results may be queried after December of 2012 from paivi.kipina@luukku.com, please use the header 'Kyselyn tulokset' so as not to be confused with spam.

Terms used:

GM: Game Master, official technical or social supervisors for the game

Conflict: <http://dictionary.reference.com/browse/conflict>

Just a few general questions for statistics first.

Age

16 or under

17-24

25-32

33-40

41 or older

other

Gender

male

female

other

Country

Do you play online games or MMO games? (Warning, answering no will end the survey)

During the last five years, how many online games have you tried?

1-3, 4-6, 7 or more

Have you ever started playing an online game because your friend/s recommended it?

Have you ever stopped playing an online game because your friend/s stopped playing it?

Have you ever stopped playing an online game because you had no one to play with?

- For example; the server had a small population, the clans or kinships were isolated and not accepting new members etc.

If you have stopped playing a game, or switched to another game, have your friends ever done the same as you?

When switching from a server to another, or from one game to another, how many of your friends are likely to come along?

0, 1-3, 4-6, 7 or more

Have you ever stopped playing an online game because you felt there was too much conflict between you and other players? (jos vastaa kyllä, menee seuraavalle sivulle, jos ei niin hyppää seuraavan kahden kysymyksen yli)

Have you ever felt threatened or persecuted by other players?

Have you had, or have you asked, a GM to get involved in a conflict you were having with other players?

Have you ever joined a game community like a clan or a kinship?

How important do you consider having a clan or steady groups of friends? (pudotuslaatikko)

*Very Important

*Important

*Not the most important thing

*Not Important

Have you ever stopped playing a game because the general social feel of the game has changed for the worse over time?

How likely are you to continue playing a game that no longer interests you because you still like the social atmosphere and/or the people? (pudotuslaatikko)

*Likely

*Maybe

*Not Likely

Have you ever stopped playing a game due to lack of technical support for the game?

- This includes bugs, technical support queries, lack of full support for specific graphics cards etc.

Have you ever stopped playing a game due to the GM's failure to uphold rules and order?

How likely are you going to stop playing a game due to lack of official events hosted by the GM's? (pudotuslaatikko)

*Likely

*Maybe

*Not Likely

Have you ever asked for official GM help and been ignored without any response?

Have you ever felt that the GM's had handled an issue or a conflict you were involved in or witnessed, with unnecessary force, hostility or abruptness?

Would you like to tell us about your experiences?

Voluntary contact information

	Vastaajien kokonaismäärä:	72	
	Prosentti määrät:		%
1	Mikä on ikänne?		
	16 tai alle	5	6,9
	17-24	24	33,3
	25-32	20	27,8
	33-40	12	16,7
	41 tai vanhempi	11	15,3
2	Mikä on sukupuolenne?		
	Mies	53	73,6
	Nainen	18	25,0
	Muu	1	1,4
3	Mikä on maanne?	72	100,0
4	Pelaatteko online tai MMO pelejä?		
	Kyllä	71*	98,6
	Ei	1	1,4
5	Viimeisen viiden vuoden aikana, kuinka monta online peliä olette koettanut?		*
	1-3	22	31,0
	4-6	31	43,7
	7 tai enemmän	18	25,4
6	Oletteko koskaan alkanut pelaamaan online peliä koska ystävänne on suositellut sitä?		
	Kyllä	54	76,1
	Ei	17	23,9
7	Oletko koskaan lopettanut pelaamasta online peliä koska ystävänne on lopettanut pelaamasta sitä?		
	Kyllä	21	29,6
	Ei	50	70,4
8	Oletko koskaan lopettanut pelaamasta online peliä koska ei ole ollut ketään kenen kanssa pelata?		
	Kyllä	25	35,2
	Ei	46	64,8
9	Jos olet lopettanut pelaamasta peliä, tai vaihtanut peliä, ovatko ystäväsi tehneet myös samoin?		
	Kyllä	36	50,7
	Ei	35	49,3
10	Vaihtaessasi serveriltä toiselle, tai pelistä toiseen, kuin moni ystävästäsi todennäköisesti tekee samoin?		
	0	22	31,0
	1-3	32	45,1
	4-6	10	14,1
	7 tai enemmän	7	9,9
11	Oletko koskaan lopettanut pelaamasta online peliä koska koet että on liikaa konflikteja sinun ja muiden pelaajien välillä?		
	Kyllä	16**	22,5
	Ei	55	77,5
12	Oletko koskaan tuntenut olosi uhatuksi tai vainotuksi muiden pelaajien taholta?		**
	Kyllä	7	43,8
	Ei	9	56,3
13	Onko koskaan, tai oletko koskaan pyytänyt, GM puuttunut konfliktiin sinun ja toisen pelaajan välillä?		

	Kyllä	5	31,3
	Ei	11	68,8
14	Oletko koskaan liittynyt online yhteisöön kuten klaani tai kilta?		
	Kyllä	67	94,4
	Ei	4	5,6
15	Kuinka tärkeäksi koet klaanin tai pysyvän sosiaalisen ryhmän?		
	Erittäin Tärkeä	29	40,8
	Tärkeä	22	31,0
	Ei Ole Tärkeintä	18	25,4
	Ei Tärkeää	2	2,8
16	Oletko koskaan lopettanut pelaamasta peliä koska pelin sosiaalinen ilmapiiri on huonontunut aikaa myöten?		
	Kyllä	28	39,4
	Ei	43	60,6
17	Kuinka todennäköisesti jatkat pelin pelaamista, vaikka se ei enää kiinnosta sinua, jos pidät pelin ilmapiiristä ja/tai muista pelaajista?		
	Todennäköistä	25	35,2
	Ehkä	30	42,3
	Epätodennäköistä	16	22,5
18	Oletko koskaan lopettanut pelaamasta peliä johtuen pelin teknisen tuen puutteesta?		
	Kyllä	27	38,0
	Ei	44	62,0
19	Oletko koskaan lopettanut pelaamasta peliä johtuen GM:n kyvyttömyydestä ylläpitää sääntöjä ja sopua?		
	Kyllä	18	25,4
	Ei	53	74,6
20	Kuinka todennäköisesti lopetat pelaamasta peliä johtuen GM:ien virallisten tapahtumien puutteesta?		
	Todennäköistä	5	7,0
	Ehkä	17	23,9
	Epätodennäköistä	49	69,0
21	Oletko koskaan kysynyt virallista GM apua ja tullut huomioon jätetyksi ilman mitään vastausta?		
	Kyllä	25	35,2
	Ei	46	64,8
22	Tunnetko että GM olisivat koskaan käsitelleen asian johon olit osallinen tai todistajana, liiallisella voimalla, vihamielisyydellä tai tönkeytyksi?		
	Kyllä	20	28,2
	Ei	51	71,8
23	Haluaisitko kertoa meille kokemuksistasi?		
		10	13,9
24	Vapaaehtoiset Yhteystiedot		
		17	23,6

* Vastaaajien kokonaismäärä muuttuu 72sta 71teen

** 16 vastasi kyllä, seuraavan kahden kysymyksen prosentti tulokset on tästä kokonaismäärästä

