

Opinnäytetyö (AMK)  
Tietojenkäsittely  
Multimediatuotannon sv  
2012

Jukka Ylisuutari

# KEHITTÄMISPROJEKTI: HALF-LIFE FINLAND

– tavoitteena toimivampi pelisivusto ja verkkoyhteisö



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Tietojenkäsittely | Multimediatuotannon sv

07.11.2012 | Sivumäärä 43

Ohjaaja | Pasi Iivonen

Jukka Ylisuutari

# KEHITTÄMISPROJEKTI: HALF-LIFE FINLAND – TAVOITTEENA TOIMIVAMPI PELISIVUSTO JA VERKKOYHTEISÖ

Tämä opinnäytetyö oli kehittämisprojekti, jonka tavoitteena oli kehittää työn toimeksiantajan luomaa ja ylläpitämää Half-Life Finland -pelisivustoa. Pelisivusto on interaktiivinen, monella tapaa käyttäjälähtöinen sivusto, minkä vuoksi sivuston käyttäjien mielipiteitä ja toiveita haluttiin ottaa huomioon sivustoa päivitettäessä. Käyttäjien ajatuksia sivustosta koottiin myös, jotta sivuston ylläpitäjällä on jatkossa paremmat edellytykset toiminnan suunnitteluun ja kehittämiseen sekä parempaan tiedottamiseen.

Half-Life Finland -pelisivuston käyttäjille järjestettiin verkkokysely, jossa selvitettiin käyttäjien tyytyväisyyttä sekä mielipiteitä pelisivuston sisällöstä, käytettävyydestä, yhteisöllisyydestä sekä ulkoasusta. Kyselyssä oli sekä valmiita vastausvaihtoehtoja että avoimia kysymyksiä. Vastauksia kyselyyn saatiin yhteensä 30.

Kyselyn vastauksista kävi ilmi, että sivuston käyttäjät olivat melko tyytyväisiä sivustoon kokonaisuudessaan, mutta jokainen osa-alue kaipasi parannuksia. Vastauksissaan sivuston käyttäjät toivat esille muun muassa sivuston osittain toimimattoman navigoinnin, puutteelliset ohjeistukset sekä epäloogisen ja vaikeaselkoisen rakenteen. Vastaajat mainitsivat myös sivuston ulkoasun kehittämistarpeista sekä halustaan osallistua sivuston toimintaan aktiivisemmin.

Kyselytuloksia hyödynnettiin pelisivustolla tehdyissä muutoksissa. Yleisimmät tai muuten selkeästi esille tulleet kehityskohdat korjattiin, ja lisäksi toteutettiin myös hyviä yksittäisiä kehitysideoita. Edellä mainittujen muutosten lisäksi vanhan sivuston julkaisujärjestelmä vaihdettiin paremmin muokattavaan sekä laajennettavaan julkaisujärjestelmään. Muutosten tekemiseen vaikuttivat paitsi sivuston käyttäjien mielipiteet ja ideat myös toimeksiantajan toiveet sekä työn tekijän henkilökohtainen näkemys selkeästä, toimivasta ja tyylikkästä sivustosta.

## ASIASANAT:

pelisivusto, kehittämisprojekti, sisältö, käytettävyys, yhteisöllisyys, ulkoasu, kyselytutkimus, julkaisujärjestelmä

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree Programme in Business Information Technology | Multimedia Production

2012 | 43 pages

Instructor | Pasi Iivonen

Jukka Ylisuutari

## DEVELOPMENT PROJECT: HALF-LIFE FINLAND – FUNCTIONAL GAMING SITE AND WEB COMMUNITY AS AN OBJECTIVE

This thesis was a development project with a goal to improve a gaming site called Half-Life Finland, which was created and upheld by the client. The gaming site is interactive and in many ways, quite user based web page; hence the importance to listen to the users' opinions and suggestions while updating the web page. The users' thoughts were also collected so that the site maintenance would have more insight on how to plan activities and which is the best channel to inform about them.

The users were asked to participate in a web survey to see how pleased they were with the current site's content and what thoughts they had about the site's usability, community and layout. The survey had multiple choice and open questions. There were thirty answers in total.

According to the survey, the users were mostly pleased with the current web site but most of the areas required a certain amount of improvements. The users were pretty clear with their answers and they brought up things like the broken navigation of the website, inadequate instructions and the illogical and incomprehensible structure of the web page in whole. They also mentioned about the site's displeasing layout and their own desire to participate in the website's activities more actively.

The results of the survey were utilized with the new changes to website. The most common errors and drawbacks were fixed with few other minor tweaks. Among these changes, the content management systems of the old site was also changed into an easily customizable and more diverse system. These changes were made to answer the users' and client's requests along with the author's understanding of a smooth, working and a stylish web page.

### KEYWORDS:

Gaming site, development project, content, usability, community, layout, survey, content management system

# SISÄLTÖ

<b>SANASTO</b>	<b>6</b>
<b>1 JOHDANTO</b>	<b>7</b>
<b>2 LAADUKKAAN VERKKOSIVUN OMINAISUUDET</b>	<b>8</b>
2.1 Käytettävyys	8
2.2 Sisältö	10
2.3 Ulkoasu	13
2.4 Navigointi ja löydettävyys	14
2.5 Saavutettavuus	16
2.6 Ylläpito ja kehittäminen	18
<b>3 SÄHKÖINEN YHTEISÖLLISYYS</b>	<b>20</b>
3.1 Toimiminen verkkoyhteisössä	20
3.2 Verkkoyhteisön koordinointi	22
<b>4 PROJEKTIN TOTEUTUS</b>	<b>24</b>
4.1 Tavoitteet ja menetelmät	24
4.2 Projektin eteneminen	25
<b>5 TULOKSET</b>	<b>27</b>
5.1 Kyselyvastausten analysointi	27
5.1.1 Vastaajien taustatiedot	27
5.1.2 Verkkosivuston sisältö	28
5.1.3 Käytettävyys	28
5.1.4 Yhteisöllisyys	29
5.1.5 Ulkoasu	30
5.2 Kehittämistoimenpiteet	31
<b>6 PROJEKTIN ARVIOINTI JA POHDINTA</b>	<b>35</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>37</b>

# LIITTEET

- Liite 1. Kyselylomake
- Liite 2. Kyselyn saatekirje
- Liite 3. Pelisivuston alkuperäinen etusivu
- Liite 4. Pelisivuston uudistettu etusivu

# SANASTO

Modi, modifikaatio

Muutos alkuperäisestä pelistä, lisäosa.

IRC

Internet Relay Chat -pikaviestintäsovellus.

Botti

Lyhenne sanasta robotti. Tarkoittaa keinotekoisia laitetta tai sovellusta, joka osaa toimia itsenäisesti sille määriteltyjen toimintojen puitteissa.

# 1 JOHDANTO

Kiinnostus verkkosivujen kehittämiseen sai alkunsa vasta opintojeni ollessa loppusuoralla. Työharjoitteluiden kautta sain huomata, että verkkosivujen rakentaminen kuuluu olennaisesti tulevaisuudessa toimenkuvaani. Verkkosivujen kehittäminen, innovatiivisten ideoiden tuottaminen, verkkosivuston toimintaa tehostavien graafisten elementtien luominen sekä erilaisiin julkaisujärjestelmiin perehtyminen ovat henkilökohtaisia intressejäni, joihin haluan pureutua paremmin, ja projektiluontoinen opinnäytetyö tarjoaa siihen varsin hyvän mahdollisuuden.

Opinnäytetyö on kehittämisprojekti, joka toteutetaan asiakaslähtöisin perustein. Kehittämishankkeen keskiössä on työn tilaajan tekemä ja ylläpitämä peliyhteisösivusto, johon hän toivoo päivitystä. Sivustoa on tarkoitus kehittää monesta eri perspektiivistä, muun muassa yhteisöllisyyden ja käytettävyyden näkökulmista. Tavoitteena on kehittää sivustoa paitsi käyttäjille mielekkäämmäksi myös ylläpitäjälle helpommaksi. Lisäksi julkaisujärjestelmän vaihtoon ja toteuttamiseen pohditaan sopivia ratkaisuja.

Pelisivuston käyttäjille tehdään kysely sivuston kehittämistarpeista. Käyttäjiltä saatujen vastausten, asiakkaan toiveiden sekä opinnäytetyön tekijän omien harkittujen ratkaisujen pohjalta pyritään luomaan ajanmukainen, toiminnoiltaan monipuolinen sekä ulkoasultaan selkeä sivusto. Kehittämisprojekti sisältää kehitysideoiden toteuttamisen lisäksi myös kirjallisen raportin, josta käy ilmi hankkeen suunnitteluun, toteuttamiseen ja arviointiin liittyvät yksityiskohdat. Teorialuvuista saa käytännönläheistä ja helposti omaksuttavaa tietoa muun muassa laadukkaasta verkkosivun ominaisuuksista sekä virtuaaliyhteisöllisyydestä.

Projektin voidaan ajatella hyödyttävän ainakin neljää tahoja: opinnäytetyön tekijää itseään, päivitettävän verkkosivuston ylläpitäjää, verkkosivuston käyttäjiä sekä kaikkia verkkosivuston suunnittelusta, tekemisestä ja kehittämisestä kiinnostuneita.

## 2 LAADUKKAAN VERKKOSIVUN OMINAISUUDET

### 2.1 Käytettävyys

Verkossa käytettävyys on ensiarvoisen tärkeää. Verkkosivustot kilpailevat miljoonien muiden sivustojen kanssa käyttäjän ajasta ja mielenkiinnosta. Jos käyttäjä ei löydä sivustolta etsimäänsä, hän todennäköisesti vaihtaa sivustoa. Käyttäjän odotukset määräytyvät aina käytettävyydeltään parhaimpien sivustojen mukaan. On siis pysyttävä käytettävyyden huipulla mukana, jos mielihävijöitä sivustolleen saada. (Nielsen 2000, 9, 11.)

Käytettävyys voidaan määritellä monella eri tavalla. Sen voidaan ajatella olevan esimerkiksi minkä tahansa laitteen tai sovelluksen käyttökelpoisuutta. Käyttökelpoisuuden voidaan puolestaan ajatella koostuvan eri osatekijöistä: helposta omaksuttavuudesta, selkeydestä, tehokkuudesta, muistettavuudesta, virheettömyydestä ja miellyttävyydestä. Käytettävän nettisivuston pyrkimyksenä voi olla myös itsestäänselvyys; yhdellä vilkaisulla käyttäjän täytyy jo päästä selville siitä, mikä sivusto on ja miten se toimii. ISO 9241-11 -standardin yleisen käytettävyyttä määrittelyn mukaan käytettävyys riippuu aina kontekstista – eli siitä, kuka on käyttäjä, mitä tehtävää hän suorittaa ja millaisilla välineillä, mitä hän tietää ennestään, millaiset ulkoiset olosuhteet ovat ja niin edelleen. (Krug 2006, 18; Parkkinen 2002, 28, 31; Sinkkonen ym. 2009, 20.)

Käytettävyyttä ei ole olemassa ilman käyttäjiä, minkä vuoksi käyttäjälähtöisyys onkin ensiarvoisen tärkeää käytettävyyden saavuttamisessa. Sivuston luojan on hyvä tietää ketkä käyttävät palvelua säännöllisesti, mihin tarkoitukseen ja millaisiin tarpeisiin. Tällöin on mahdollista tuottaa palvelua, joka vastaa käyttäjien tarpeisiin ja saa heidät lähtemään sivustolta tyytyväisinä. Käytettävyys-termin rinnalla voidaan puhua myös hyvästä käyttökokemuksesta. Käyttökokemus tuo esille palvelun vastaanottajan näkökulman eli käyttäjän kokemuksen palvelun laadusta. Verkkosivun ominaisuuksien, kuten sisällön merkittävyyden, asioiden löydettävyyden, terminologian ja visuaalisen ilmeen ohella käyttäjän tarpeet,



motivaatio, ennakko-odotukset ja mielikuvat vaikuttavat siihen, millainen kulloistakin käyttökokemuksesta muodostuu. Parhaan verkkopalvelun käyttökokemuksen voidaan ajatella olevan sellainen, että itse sovellusta ei huomaa lainkaan, vaan käyttäjä voi keskittyä rauhassa siihen, mitä tuli sivustolle tekemään. (Parkkinen 2002, 32–33; Sinkkonen ym. 2009, 18, 23.)

Huono käytettävyys näkyy viestin vääristymisenä, koska viittaussuhteet menevät väärin tai niitä on hankala havaita ja viesti tulkitaan tämän johdosta väärin. Helposti tulkittavan viestin lisäksi on tärkeää, että sivusto toimii eri käyttöympäristössä, eri selaimilla ja ohjelmilla. Jatkuvasti kehittyvän teknologian vuoksi kannattaa huomioida myös käytettävyys vanhemmalla teknologialla, sillä kaikki käyttäjät eivät päivitä laitteistoa tai ohjelmia uusimpiin samaa tahtia kuin valtaosa tekee. (Nielsen 2000, 96; Parkkinen 2002, 57.)

Käytettävyyttä voidaan testata erilaisilla testeillä. Käytettävyystesti voidaan suorittaa vaikkapa kyselyn tai haastattelun muodossa. Sinkkonen ym. (2009, 306–307) mukaan käytettävyystestin voi rakentaa esimerkiksi seuraavanlaisesti: Aluksi käyttäjälle selvitetään testitilanteen tarkoitus. Käyttäjälle kerrotaan muun muassa se, että tarkoitus on testata palvelun tai tuotteen käytettävyyttä, ei käyttäjän osaamista. Testi on aina luottamuksellinen ja vapaaehtoinen. Aluksi voidaan suorittaa alkukysely tai haastattelu, jonka tarkoituksena on selvittää käyttäjän taustaa, osaamista, käyttökokemusta, sekä ennakoasenteita. Seuraavaksi käyttäjä saa testitehtäviä, joihin voidaan ohjeistaa sekä kirjallisesti että sanallisesti. Lopuksi pidetään vielä loppuhaastattelu, jossa selvitetään, millainen käyttökokemus kokonaisuudessaan oli. Käyttäjä saa vapaasti kertoa tuntemuksistaan ja vastata vielä testaajan laatimiin haastattelukysymyksiin. Mahdollisia kysymyksiä ovat esimerkiksi seuraavat: olivatko palvelun valikkotermit selkeät? Oliko palvelussa elementtejä, joita et ymmärtänyt? Oliko jokin tilanne, johon olisit tarvinnut enemmän informaatiota kuin mitä palvelu tarjosi?

## 2.2 Sisältö

Vain harvoin käyttäjät tulevat verkkosivustolle ihailemaan ulkoasua; käyttäjät ovat tavallisesti kiinnostuneita juuri sisällöstä. Uudelle sivulle saapuva käyttäjä tarkastelee ensimmäiseksi sivun suurinta sisältöaluetta ja koettaa otsikoita ja muita viitteitä silmäilemällä hahmottaa sivun sisältöä kokonaisvaltaisesti. Sisällön asettelulla on suuri merkitys houkuttelevan mielikuvan aikaansaamisessa ja käyttäjän sivulle jäämisessä. (Nielsen 2000, 96, 99–100.)

Etenkin etusivun on hyvä olla erityisen selkeä, sillä ensimmäistä kertaa sivustolle saapuvan käyttäjän näkökulmasta sivun tärkein tehtävä on vastata kysymykseen ”mikä tämän sivuston tarkoitus on?” Etusivulla voi olla esiteltynä sivuston rakenne kokonaisuudessaan. Tavallisesti siinä näkyy myös sivuston nimi ja mahdollinen logo suuremmissa koossa kuin muilla sivuilla. Sivuston nimi on etusivun tärkein elementti, ja sen paikkaa kannattaa miettiä huolella. Nimi pitää kuitenkin ehdottomasti olla kaikilla sivuilla, sillä käyttäjä voi saapua ensimmäiseksi mille tahansa sivuista. Etusivulle sijoitetaan yleensä kaikki se tieto, jonka toivotaan päätyvän kaikkien lukijoiden tietoisuuteen. Kaikille sisäsivuilla on hyvä laittaa linkki, joka vie takaisin etusivulle. (Nielsen 2000, 166, 168, 178.)

Sisällön omaksumisen kannalta merkittävässä osassa on teksti. Teksti pitää olla ymmärrettävää, kieliopillisesti oikein tuotettua ja muodoltaan ytimekästä. Turhat sanahelinät ja merkityksettömät virkkeet kannattaa suosiolla jättää pois, ja laittaa tilalle hyvin jäsennettyä, helppolukuista, konkreettista asiaa. Teksti on hyvä jakaa lyhyisiin tekstijaksoihin kappaleiden, alaotsikoiden ja luetteloiden avulla. Koska näytöltä lukeminen tuntuu käyttäjistä usein raskaalta, lukija tyytyy yleensä vain silmäilemään verkkotekstin läpi, jolloin on fiksua tehdä otsikoista informatiiviset tai rakentaa pohja ainoastaan hyödyllisimpien avainsanojen varaan. Sisältösivulle kannattaa pääotsikon jälkeen kirjoittaa *ingressi*, aloituskappale. Sen tulee olla lyhyt, kiinnostava ja välittää lukijalle kaikkein oleellisin sisältö. Ingressin yhteyteen voi myös liittää sisältöä tukevan kuvan. (Korpela & Linjama 2005, 98; Krug 2006, 46; Nielsen 2000, 100–101; Sinkkonen ym. 2009, 261.)

Verkkotekstin ei tiiviin muotonsa takia tarvitse olla persoonatonta, vaan harkittu huumori ja haluttu asenne saavat välittyä käyttäjille. Nielsenin (2000, 100) käytettävyytutkimusten mukaan käyttäjät arvostavat, jos teksti heijastelee kirjoittajan omaa ääntä ja erilaisia näkökulmia. Kielikuvia ja sanaleikkejä kannattaa sen sijaan välttää tai käyttää hyvin harkiten – käyttäjät saattavat ymmärtää ne kirjaimellisesti tai merkitys voi jäädä kokonaan ymmärtämättä. Joskus metaforien käyttö voi kuitenkin olla perusteltua: niistä on hyötyä kun halutaan yhtenäistää irralliset elementit yhdeksi selkeäksi kokonaisuudeksi tai halutaan saada lukija oppimaan sivuston käyttöä – tällöin lukija voi hyödyntää vertaiskohteena olevan järjestelmän tuntemustaan ja oppiminen on nopeampaa. (Nielsen 2000, 100–101; Korpela & Linjama 2005, 81.)

Potentiaalinen ja relevantti sisältö määräytyy sivuston tavoitteiden ja kohderyhmän mukaan. Sivun sisällön tulisi koostua pääosin käyttäjiä kiinnostavasta materiaalista. Monilla sivustoilla ongelmana on se, että iso osa käytettävästä tilasta tuhlataan navigointiapuvälineisiin, sen sijaan, että käyttäjille tarjottaisiin todellista informaatiota. Nyrkkisääntönä on, että sisällön pitäisi viedä näyttöalasta vähintään 50 %, mieluiten jopa 80 %. Vaikka informaation tulisi olla pääosassa, ei kuitenkaan ole tarkoituksenmukaista pakata sivua liian täyteen. Tyhjän tilan avulla voidaan ohjata käyttäjän katsetta ja selkiyttää sisällöllistä jaottelua. Selkeä jaottelu pelastaa käyttäjän navigointivaikeuksilta ja tyhjät elementit säästävät liian pitkiltä latausajoilta. (Nielsen 2000, 15, 18; Sinkkonen 2009, 263.)

Kuva on yksi sisällöllinen mahdollisuus. Ihmiset hahmottavat ympäristöä yleensä tehokkaimmin näköaistinsa avulla. Näön perusteella havaitaan kerralla enemmän kuin luetun perusteella, myös kuvan tulkintaan kuluu huomattavasti lyhyempi aika kuin sanojen tulkintaan. Kuvan lukemisen taito on keskimäärin tekstin lukemisen taitoa yleisempää; kuvan viestin voi ymmärtää lukutaidotonkin. Kuva muistetaan myös paljon tekstiä pidempään. (Korpela & Linjama 2005, 202; Parkkinen 2002, 92.)

Yksi kuva vie tekstiin nähden hyvin paljon tiedonsiirtokapasiteettia ja se saattaa myös hankaloittaa päivittämistä, mutta kuvilla on myös hyötynsä viisaasti käytettynä. Kuvan käyttö voi olla hyvin perusteltua esimerkiksi silloin, kun asiaa ei yksinkertaisesti pysty esittämään sanallisesti tai se on hyvin hankalaa, esimerkiksi vaikkapa karttapiirros tai passikuva. Sanallista esitystä tukeva kuva puolestaan vahvistaa ja havainnollistaa tekstin olennaisia osia. Kuva voi toimia myös katseenvangitsijana, jolloin sen ensisijainen tehtävä on herättää käyttäjän mielenkiinto. Kuva voi olla merkki tai symboli, esimerkiksi firman logo tai luettelussa käytettävä ”pallukka.” Kuvia voidaan käyttää myös kiinnekohtina sekä tunnelman luojina. Joskus kuva voi olla koriste, jolloin sillä voidaan ajatella olevan taiteellinen ja viihtyvyyttä lisäävä funktio. (Korpela & Linjama 2005, 202–205, 207.)

Monesti verkkosivuilla kuvia on liikaa, jolloin katsoja turtuu niihin, eivätkä ne palvele tällöin tarkoitustaan. Kuvia kannattaa siis käyttää harkiten ja aina kohdudella. Niitä kannattaa suosia etenkin niissä tilanteissa, joissa käyttäjä etsii tiettyä kohdetta, esimerkiksi tuotetta tai tilanteissa, joissa kuva – esimerkiksi logo – auttaa käyttäjää paikantamaan itsensä. (Korpela & Linjama 2005, 202–203; Metsämäki 2000, 83; Parkkinen 2002, 92.)

Sisällön toimivuuteen vaikuttaa nopea vasteaika. Mitä nopeammin sivu latautuu, sitä vähemmän aikaa käyttäjällä menee käytännössä hukkaan. Vasteajan vaihtelut on pyrittävä minimoimaan. Käyttäjä kokee usein, että vasteaika on juuri niin nopea kuin palvelimen ja selaimen välisen ketjun hitain lenkki. Kun vasteaika on vakio, käyttäjä tietää aina etukäteen mitä odottaa, ja tällöin käytettävyys paranee. Latausaikojen minimointiin vaikuttavat esimerkiksi graafiset ratkaisut: sivun koko voidaan pitää suhteellisen pienenä käyttämällä grafiikkaa harkiten. (Nielsen 2000, 42–46.)

Verkkosivulla informaation luoja pyrkii luomaan lukijansa kanssa luottamussuhteen. Käyttäjiä ei tule loukata eikä johtaa harhaan. Sivulla esiintyvän sisällön on tärkeää olla todenmukaista ja lukijoiden antamia tietoja täytyy käsitellä luottamuksellisesti. On hyvä muistaa, että pienestäkin väärinkäytöksestä tai sellaisen

epäilystä rankaistaan ankarasti: todennäköisesti käyttäjä ei enää sivuille palaa. (Nielsen 2000, 92; Parkkinen 2002, 31.)

### 2.3 Ulkoasu

Huoliteltu ulkoasu luo sivustolle uskottavuutta. Sivustolle tullessaan käyttäjä huomioi ensimmäiseksi juuri ulkoasun ja saa sen perusteella ensivaikutelman kokonaisuudesta. Ulkoasulla on todennäköisesti vain vähän vaikutusta käytettävyyteen: käyttäjät löytävät informaation todennäköisesti ainakin lähes yhtä tehokkaasti viimeistelemättömästä grafiikasta tai kehnoista väreistä huolimatta, mutta ulkoasultaan epämiellyttävä sivusto ei herätä luottamusta eikä välttämättä toivota tervetulleeksi uudestaan. Ulkoasun perimmäinen tarkoitus on auttaa sisällön hahmottamisessa. (Nielsen 2000, 92.)

Tekstin luettavuutta voi lisätä muun muassa huolehtimalla riittävästä tummuus-contrastista tekstin ja taustan välillä sekä käyttämällä riittävän selkeää kirjasyntyyppiä. Kirjasintyyppiä valittaessa on syytä olla muutenkin tarkkana: jos fontityyliä ei ole asennettu käyttäjän koneeseen, teksti ei välttämättä näy toivotulla tavalla. Peruskirjasimien käyttö on turvallisinta. Ne näkyvät varmasti oikein kaikilla käyttäjillä. Luettavuuteen ja viihtyvyyteen vaikuttaa myös etusivun ja sisäsivujen yhtenäinen tyyli. (Nielsen 2000, 26; Sinkkonen ym. 2009; 262.)

Linkit ovat hypertekstin tärkein osa, ne liittävät sivut toisiinsa, ja niiden avulla käyttäjä pystyy liikkumaan muille kiinnostaville sivuille. Linkkien tekstit ja ulkoasu on hyvä miettiä tarkkaan; yleensä ytimekäs teksti korostetulla, muusta tekstistä poikkeavalla ulkomuodolla kiinnittää parhaiten lukijan huomion. Lyhyen ”ankkuritekstin” lisäksi käyttäjälle on hyvä tarjota kuvaus linkin sisällöstä. Samankaltaisten linkkien kohdalla sisältö on hyvä erotella selkeästi, jotta käyttäjälle selviää, mistä hän haluamansa informaation helpoiten löytää. Myös jo luetut ja lukematta olevat linkit on hyvä erottaa toisistaan eri väreillä. (Nielsen 2000, 53, 55, 60.)

## 2.4 Navigointi ja löydettävyys

Verkkosivujen perustana on liikkuminen eli navigointi. Verkossa vuorovaikutuksen perustoiminto on, että käyttäjä napsauttaa hyperlinkkiä liikkuaan valtavassa informaatioavaruudessa. Navigointivälineet antavat käyttäjälle kiintopisteen; hyvän navigoinnin ansioista käyttäjä ei eksy. Navigointikäyttöliittymän avulla käyttäjän pitää pystyä vastaamaan kolmeen olennaiseen kysymykseen: Missä minä olen? Mistä minä tulin? Minne täältä voi mennä? Ensimmäinen kysymys lienee liikkumisen kannalta kaikkein tärkein. Käyttäjän sijainti pitää osoittaa kahdella eri tasolla: missä käyttäjä on koko verkon mittakaavassa ja missä hän on kyseessä olevan sivuston rakennetta ajatellen. Liikkumisen kannalta on tärkeää, että logo tai jokin muu tunnus näkyy sivuston joka sivulla. Logo kertoo, millä sivulla käyttäjä on, ja samalla se toimii myös hypertekstilinkkinä etusivulle. Käyttäjän sijainti sivustolla osoitetaan tavallisesti näyttämällä osia sivuston rakenteesta ja merkitsemällä alue, jolle näytössä näkyvä sivu sijoittuu. Lisäksi on tärkeää, että sivulla on selkeä otsikko, joka kertoo sivun nimen ja/tai sisällön lyhyesti. (Krug 2006, 59; Nielsen 2000, 188–191; Parkkinen 2002, 35.)

Sivuhistoria ja takaisin-painike pitävät käyttäjän ajan tasalla siitä, missä hän on ollut. Tämän lisäksi hypertekstilinkit ovat erivärisiä mikäli ne osoittavat sivuille, joilla käyttäjä on jo käynyt. Käyttäjän pohtiessa, minne sivulta voi mennä, opastavat häntä navigointivaihtoehdot ja sivun muut linkit. Hypertekstilinkkejä on monenlaisia: *upotetut linkit* ovat alleviivattua tekstiä, joka kertoo, että käsitellystä aiheesta on lisätietoa linkissä. *Rakenteelliset linkit* ovat sivunsisäisiä linkkejä, jotka osoittavat sivuston muille hierarkkisille tasoille. *Mielleyhtymälinkit* tai *taustalinkit* vinkkaavat käyttäjälle samaa aihepiiriä tai taustaa käsittelevistä linkeistä. *Perustelulinkit* ovat puolestaan linkkejä, joiden takaa löytyy jokin hyvä perustelu johonkin kannanottoon tai väitteeseen. *Vaihtoehtolinkit* tarjoavat käyttäjälle nimensä mukaisesti vaihtoehtoja, esimerkiksi nettisivustosta voi olla eripituisia ja erikielisiä versioita, selko- tai yleiskielisiä versioita ja niin edelleen. (Korpela & Linjama 2005, 108–109; Nielsen 2000, 195.)

Jacob Nielsenin (2000, 189) tekemien käytettävyytutkimusten mukaan käyttäjiä häiritsee, jos sivustolla liikkuminen tapahtuu olennaisesti eri tavalla kuin useimmilla muilla heidän käyttämillään sivuilla. Täten voi olla viisasta noudattaa yleisimpiä navigointilinjoja ja antaa käyttäjän hyödyntää myös muilta sivuilta oppimiansa taitoja. Riippumatta siitä, mikä navigointimalli sivustolle valitaan, sivuston rakenteen täytyy osaltaan tukea liikkumisen helppoutta. Huono informaatioarkkitehtuuri heikentää aina käytettävyyttä. Sivuston rakenne kootaan aina sen mukaan mitä käyttäjät tulevat sivustolle tekemään. Usein sivusto koostuu hierarkkisista tasoista ja etusivu on yleensä hierarkiassa ylimpänä. Muut tasot määräytyvät sen mukaan, mikä sivuston käyttötarkoitus on. (Nielsen 2000, 198, 202.)

Verkossa liikkumisen perusajatus on, että käyttäjä hallitsee liikkumistaan itse. Verkkosuunnittelussa on tärkeää tukea käyttäjän omatoimista liikkumista ja valinnanvapautta rakentamalla sivusto joustavaksi. Selkeää rakennetta ja helposti selailtavaa navigointimallia tukevat hakutoiminnot. Sivuston sisäiset hakutoiminnot ovat merkittäviä etenkin silloin, kun käyttäjä tietää, mitä etsii eli hän kykenee ilmaisemaan asian hakusanoin. Tilanteissa, joissa palvelusta haetaan paljon henkilöitä, esimerkiksi koulujen sivustoilta, hakutoiminto on lähes välttämätön. Julkisissa sivustoissa hakutoiminnon tulisi olla toteutukseltaan huolellinen, jotta sitä käytettäisiin julkisten hakukoneiden sijaan. Etsityn sisällön tulee löytyä hakukoneen avulla ja hakukoneen on lisäksi osattava priorisoida hakutoksia niiden tärkeyden mukaan. Hakutoiminnon pitäisi olla helposti saavutettavissa sivuston joka sivulta. (Sinkkonen ym. 2009, 222; Nielsen 2000, 214, 225.)

Yksi tavallisimmista sivuntekijöiden ongelmista on saada sivulle tunnettavuutta. Tapoja päätyä tietyille verkkosivulle on lukuisia erilaisia: sivustolle saatetaan päätyä esimerkiksi tuttavien, sähköpostin, keskustelufoorumien tai mainosten vinkkaamana. Sivustolle voidaan päätyä myös toisen sivuston linkin tai erilaisien hakemistojen kautta. Linkkejä seurataan usein hetken mielihoiteesta, hakemistoja taas järjestelmällisemmin. Hakemistot ovat usein aihepiireittäin luokiteltuja ja valikoituja, kun taas hakukoneilla tietoa ja sivustoja etsitään hyvin laajasta ja järjestelemättömästä sivustojen joukosta. (Korpela & Linjama 2005, 144.)

Sivuston löydettävyyttä voi parantaa sivustosta tiedottamalla. Tiedottaminen voi tapahtua esimerkiksi kertomalla sivustosta tuntemilleen ihmisille, joiden tietää olevan kyseistä aihepiiristä kiinnostuneita. Sivun voi mainita myös lehtijutussa tai nettikirjoituksissa. Sivua voi ehdottaa muiden sivuille linkitettäväksi. Tämä on hyödyllistä etenkin silloin, kun linkitetty sivustot käsittelevät samaa aihepiiriä ja näin ollen täydentävät toisiaan. Sivua voi myös ehdottaa hakemistoihin, ja sen voi ilmoittaa hakukoneille. (Korpela & Linjama 2005, 145.)

## 2.5 Saavutettavuus

Yhdeksi keskeiseksi tavoitteeksi verkossa nostetaan monesti esteettömyys eli saavutettavuus. Saavutettavuus tai saavuttavuus – riippuen näkökulmasta – tarkoittaa erilaisten käyttötarpeiden huomioimista. Saavutettavuus on parhaimmillaan sitä, että käyttäjällä on fyysiset ja sosiaaliset mahdollisuudet päästä käsiksi olemassa olevaan viestiin ja ehkä jopa vaikuttaa siihen. Saavutettavaa sivustoa voivat siis käyttää kaikki, riippumatta käyttäjän mahdollisista vammoista, sijainnista, kokemuksesta tai käytössä olevasta teknologiasta. Saavutettavasta sivustosta tunnistaa asiansa osaavan verkkosivun tekijän, joka tuntee saavutettavuus-standardit ja pyrkii luomaan muutakin kuin pelkän näyttävän ulkoasun. (Korpela & Linjama 2005, 16; Laak 2006; Nykänen 2003; Parkkinen 2002, 57.)

Sivustolla, jossa esteettömyyttä ei ole ajateltu, saattaa olla tarpeettomia esteitä, jotka vaikeuttavat käyttäjien toimintaa tai jopa estävät sen kokonaan. Tällaisia esteitä voivat olla muun muassa olennaisten asioiden esittäminen pelkästään kuvina tai sivun rakentaminen sellaiseksi, että se vaatii motorisesti hyvin pikkutarkkaa kohdistamista. Saavutettavuutta voidaan parantaa koodaamalla ulkoasun sijaan tekstin merkitys. Tällöin vaihtoehtoiset selaimet pystyvät esittämään sisällön siten, että myös erityisryhmään kuuluva käyttäjä saa siitä maksimaalisen hyödyn. Paras lähestymistapa sivujen tekoon on se, että lukuisten versioiden sijaan sivustosta luodaan yksi versio, joka mukautuu mahdollisimman moniin esitystapoihin. (Korpela & Linjama 2005, 16,140.)



Verkossa esitettävän digitaalisen datan etuna on se, että se on helposti muokattavissa: tekstin kokoa, väriä ja kontrastia on helppo muokata kunkin käyttäjän tarpeita vastaamaan. Digitaalinen teksti sopii myös suoraan ruudunlukijan tai pistekirjoitusnäytön luettavaksi, jolloin sitä ei tarvitse erillisillä laitteilla tai ohjelmissa muuttaa digitaaliseen muotoon. Digitaalinen teksti on myös helposti kopioitavissa ja käytettävissä toisessa ympäristössä. (Korpela & Linjama 2005, 16; Laak 2006.)

Erytisryhmien joukko on käytettävyys- ja saavutettavuusnäkökulmasta hyvin laaja: siihen kuuluvaksi voidaan ajatella paitsi näkö- ja kuulovammaiset ja värisokeat, motorisia ja kognitiivisia haasteita omaavat henkilöt, heikkolukutaitoiset ja lukihäiriöiset ihmiset, myös esimerkiksi verkon mobiilikäyttäjät, iäkkäämmät ja kokemattomat käyttäjät sekä vanhempien selainten käyttäjät. (Korpela & Linjama 2005, 309; Laak 2006.)

Parhaimmassa tapauksessa käytettävyyttä testaamaan voitaisiin ottaa mukaan erityisryhmien edustajia, mutta koska erilaisia erityistarpeita on niin runsaasti, ei tätä voida käytännössä aina toteuttaa. Vaikka aina sivuston saavutettavuuden maksimointi ei olekaan mahdollista, monet saavutettavuutta parantavat yksityiskohdat ovat varsin helppoja ja halpoja toteuttaa ja täten saavutettavuus ei ole lainkaan utopistinen tai hankalasti tavoitettavissa oleva pyrkimys. (Nielsen 2000, 311.)

Tekstitietoa hyödyntävät ihmisten lisäksi myös *botit* eli tietokoneohjelmat ja järjestelmät, jotka käyvät läpi verkkosivuja ja käsittelevät eri tavoin niiden sisältöä. Saavutettavat sivut ovat luonnostaan hakukoneystävällisiä. Sivun on tällöin löydettävämpi, mikä tarkoittaa yleensä käyttäjien määrän kasvua sekä tiedon nopeaa löytämistä ja tehokkaampaa hyödynnettävyyttä. (Korpela & Linjama 2005, 17; Raittila i.a.)

## 2.6 Ylläpito ja kehittäminen

Verkkosivun rakentamiseen on monia erilaisia lähtökohtia: verkkosivu voi olla esimerkiksi projekti tai toiminto. Projektiluontoiselle verkkosivustolle tyypillistä on, että sillä on pitkälti määritelty tavoite, määrätty aikataulu ja ennalta rajoitetut resurssit. Tuloksena saattaa monesti olla sivusto, jota ei päivitetä eikä kehitetä, ei edes virheitä korjaamalla. Tällainen sivusto todennäköisesti näivetty ja häviää aikanaan. Jos projektin jatkohoito suunnitellaan huolella, tilanne on parempi, mutta vieläkin järkevämpi lähestymistapa olisi pitää jatkohoitoa eli päivitystä ja kehittämistä varsinaisena ydinasiana ja sivuston perustamista vain sen esivalmisteluna. (Korpela & Linjama 2005, 55.)

Kun sivustoa ajatellaan toimintona ja sen luomista, kunnossapitoa ja kehittämistä prosessina, ovat lähtökohdat sivun menestymiselle hyvät. Näiden toimien toteuttamiseen tarvitaan kuitenkin tekijä sekä ajallisia ja taidollisia resursseja. Jo sivuja suunniteltaessa kannattaakin miettiä pääpiirteittäin sivuston kunnossapitosuunnitelma, sillä jos sivuston hoitoon liittyvät vaatimukset on huomioitu alusta lähtien, on päivittäminen paljon helpompaa. Kunnossapito voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että sivua silmäilläään säännöllisin aikaväleihin ja korjataan muutoksia vaativat kohdat. Tarvittava aikaväli määräytyy aina sivuston mukaan, mutta ”tavallisen” sivuston tarkasteluun noin puolen vuoden tarkistusväli voi mahdollisesti olla riittävä. Sivustoa tulisi muokata aina kun sivuston sisällössä tapahtuu olennaisia muutoksia tai sivuston käyttäjät ilmoittavat sivuston virheistä tai puutteista. Mitä nopeammalla aikataululla muutosten toteuttaminen on mahdollista, sitä parempi. (Korpela & Linjama 2005, 55–56.)

Sivuston kannalta merkittävää on se, kuinka paljon ylläpitäjä tulee tekemään työtä sivuston hoitamiseksi. Verkkosivun suunnittelu- tai uudelleenrakennusvaiheessa kannattaa päättää sivuston päivitystiheydestä. Sivusto voi olla pysyvä, eli sitä ei ole tarkoitus muuttaa muuten kuin mahdollisia teknisiä virheitä korjaamalla. Sivusto voi olla myös aika ajoin päivitettävä, eli päivitystä tehdään kun se osoittautuu asioiden muuttuessa tarpeelliseksi tai kun uutta aineistoa saadaan tuotetuksi. Päivittäistietoa antava sivusto päivittyy joka päivä, tällaisia si-

vustoja voivat olla esimerkiksi uutissivustot tai jonkin liikkeen tarjouksia mainostavat sivustot. Reaaliaikainen sivusto puolestaan päivittyy automaattisesti sinne tulevan datan perusteella. Esimerkiksi verkkokauppojen sivustot päivittävät jatkuvasti tietoa tuotteiden saatavuudesta. Vuorovaikutteisella verkkosivustolla päivitystiheys riippuu olennaisesti käyttäjien omasta aktiivisuudesta. (Korpela & Linjama 2005, 56.)

Kun sivustoon lisätään uutta tietoa, paras lopputulos saadaan todennäköisimmin upottamalla uudet asiat useaan paikkaan osaksi vanhaa rakennetta. Isompien kehitystöiden yhteydessä rakenne saatetaan myös joutua purkamaan ja suunnittelemaan aika ajoin uudelleen. Monesti informaation lisääntyessä voimakkaasti järjestelmän rakenne alkaa rapistua ja tällöin se tulisi paloitella ja suunnitella kokonaan uudelleen. Rakenteen uudelleensuunnitteluun voidaan joutua myös silloin, kun käyttäjillä on navigointivaikeuksia eikä tarvittavaa informaatiota löydetä sivustolta riittävän helposti. (Sinkkonen ym. 2009, 198–199.)

Vanhaa palvelua kehitettäessä on tärkeää inventoida vanha ennen kuin aletaan suunnitella uutta. Inventaario on tarpeellista, jotta saadaan yleiskuva asioiden nykytilasta ja kehittämistarpeista. Siitä on hyötyä, sillä vanhaa mallia voidaan käyttää uuden informaatioarkkitehtuurin pohjana ja myös siksi, että uuteen järjestelmään tulee varmasti kaikki oleellinen mukaan. Inventaario voidaan suorittaa erilaisilla intensiteeteillä, hyvin yleisellä tasolla tai varsin pikkutarkasti. Myös pelkästään jotakin tiettyä sivuston osiota, kuten sisältöä voidaan inventoida. Inventoinnin lisäksi kehittämistyötä voidaan tehdä muun muassa lokitietoja tutkimalla. Lokitiedoista saa selville helposti esimerkiksi sen mitä sivua ei juuri lue tai missä kohdin käyttäjä alkaa kiertää ympyrää. Myös jatkuva käyttäjäpalautteen kerääminen on sivuston kehittämisen kannalta hyödyllistä. Saatua palautetta ei pidä ajatella koko totuutena, mutta siihen kannattaa suhtautua tietyllä vakavuudella ja hyödyntää sitä mahdollisuuksien mukaan uudistuksia tehtäessä. (Sinkkonen ym. 2009, 53–56.)

## 3 SÄHKÖINEN YHTEISÖLLISYYS

### 3.1 Toimiminen verkkoyhteisössä

Yhteisöllisyys voidaan määritellä muuan muassa seuraavalla tavalla: ”Yhteisöllisyydellä tarkoitetaan ihmisten välistä sosiaalista toimintaa. Tämä on vähintään kahden suuntaista viestintää, jossa kohtaamiset tapahtuvat erilaisissa tiloissa. Näitä tiloja ovat reaali maailman tila, virtuaalinen ja mediavälitteinen tila sekä edellisten yhdistelmät, joissa tilat ovat sekoittuneet kokonaan tai osittain.” (Heinonen 2008, 17.)

Virtuaaliyhteisöllisyys muodostuu käyttäjien kokemuksissa. Yhteisöllisyyteen vaikuttavat erilaiset mahdollistajat: sosiaaliset ja tunneperäiset mahdollistajat, tekniikkaan liittyvät mahdollistajat sekä käyttäjään liittyvät mahdollistajat. Verkkoyhteisöllisyyden keskiössä ovat siis käyttäjä sekä hänen kokemuksensa ja tunteensa verkossa tapahtuvasta toiminnasta. Verkkoyhteisössä toimimisen tärkeimmät motiivit ovat ajanviete ja seurustelu toisten kanssa. Yhteisöllisyyden tunne rakentuu yhteenkuuluvuudesta, luottamuksesta osapuolien kesken, yhteisistä säännöistä ja sopimuksista, yhdistävästä asenteesta, hyvin toimivista sosiaalisista suhteista sekä pysyvyydestä. Yhteisöllisyyttä voi olla olemassa ilman fyysisiä rajoja ja paikkoja. Yksilö saattaa kokea kuuluvansa samanaikaisesti moneen yhteisöön. (Heinonen 2008, 17, 54, 172–173.)

Verkkoyhteisöjen käsitteellä pyritään monesti kuvaamaan verkkopalveluiden kävijäytyytyvyyteen ja kävijöiden sitouttamiseen liittyviä asioita. Yhteisöllisyys voi tuoda mukanaan myös käytettävyyden kannalta hyödyllisiä asioita – samasta asiasta kiinnostuneet henkilöt voivat lisätä toinen toistensa tietämystä aiheesta. (Parkkinen 2002, 83.)

Tavallisesti kaikkia verkkoyhteisöjä yhdistävä tekijä on hierarkkinen järjestys. Yhteisössä toimijoilla ei ole aluksi paljoakaan valtaa tai vastuuta, mutta he voivat kommunikoida ja toimia eri tavoin toistensa kanssa. Yhteisössä toimijat voidaan jaotella erilaisiin ryhmiin, esimerkiksi pelaajat jaetaan eri tasoihin. Samal-

la, kun käyttökokemus lisääntyy, lisääntyvät myös valta, toimintamahdollisuudet, motivaatio sekä vastuu. Menestyksestä – esimerkiksi verkkopeleissä – paljataan yleensä maineella sekä ”aineellisilla” palkinnoilla. (Heinonen 2008, 54.)

Verkkoyhteisössä toimimisesta voi olla yksilölle monia hyötyjä. Kun yhteisö hyödyntää teknologiaa sille otollisella tavalla, voidaan saavuttaa ns. *digitaalista voimistumista*. Jos yhteisöllä on hallussaan tarvittavat tekniset, taidolliset ja psykologiset edellytykset, on sen jäsenillä myös kyvykkyyttä osallistua ja innonvoida yhteisöä kehittäviä toimintatapoja ja sovelluksia. Yhteisön omista resursseista lähtevä itsensä voimistaminen voi olla haastavaa, koska olemme tottuneet teknisen kuluttajan rooliin, mutta omaehtoisella tekniikan soveltamisella on saatu ennenkin suuria aikaan: muuan muassa Linuxia, World Wide Webbiä ja SMS-viestitekniikkaa on sovellettu kansalaisten toimesta uusiin ulottuvuuksiin vastaamaan paremmin alati muuttuviin tarpeisiin. Yhteisö siis kykenee monesti luomaan sellaista, mihin yksilön taidot ja motivaatio ei välttämättä yksin riitä. (Mäkinen i.a., 47.)

Tietotekniikkaan liittyvän voimistumisen syntyyn vaikuttaa moni asia. Ensimmäinen edellytys onnistuneeseen verkottumiseen on tietoisuus siitä, mitä tekniikka voi käytännössä tarjota. Tietoisuus merkitsee käsitystä siitä, mitä hyötyä Internet ja yhteisöt voivat yksilölle tämän oman elämän näkökulmasta antaa. Motivaatio on kriittinen elementti kaikessa oppimisessa ja toimimisessa. Motivaatio koetaan henkilökohtaisesti, mutta siihen vaikuttavat vahvasti ympäristö ja kannustava ilmapiiri. Tärkeää on myös saada mahdollisuus tiedon konstruoimiseen. Yhteisön jäsenellä pitää siis olla edellytykset osallistua verkkoviestintään aktiivisesti ja vastavuoroisesti. Digitaalinen voimistuminen on aktiivinen oppimisprosessi, jossa jokainen osallistuja on oman elämänsä asiantuntija ja saa osan yhteisestä vastuusta. Yhteisö on koko kapasiteetiltaan mukana vastuullisena osallisena ja tiedon konstruoijana. Ideana on ryhmän oppiminen luomalla asioita, jotka perustuvat heidän omaan kokemusmaailmaansa ja kiinnostavat heitä itseään. (Mäkinen i.a. 32, 34.)

Yhteisön ja yksilöiden voimistumisesta voi parhaimmillaan seurata paljon positiivista: esimerkiksi teknisten taitojen sekä kompetenssin ja kyvykkyyden lisääntymistä, oman vaikuttamisen tunnetta, valinnanmahdollisuuksien ja valinnan vapauden lisääntymistä, merkityksellisyyden kasvua sekä oman elämän kontrollitunnetta. Usein tiivis yhteisössä toimiminen johtaa myös sosiaalisen verkoston laajentumiseen – kontaktien kasvuun sekä reaali- että virtuaalimaailmoissa – sekä yksilön kykyyn oppia, vaikuttaa ja ilmaista itseään paremmin. (Mäkinen i.a. 35, 46.)

Verkkoyhteisössä toimimiseen liittyy myös riskejä. Esimerkiksi verkossa tapahtuva pelaaminen voi aiheuttaa riippuvuutta sekä fyysisiä ja psyykkisiä ongelmia. Verkkopeleissä pelaajat pystyvät itse vaikuttamaan pelien kulkuun ja sisältöihin ja pelien virtuaalimaailmat kehittyvät eläviksi yhteisöiksi. Kehittyäkseen ja edetäkseen pelissä pelaajan tarvitsee uhrata joskus hyvin paljon aikaa ja resursseja peliin. Liiallinen omistautuminen pelille voi todellisessa elämässä ilmetä esimerkiksi syömisen, nukkumisen, taloudellisten asioiden sekä sosiaalisten suhteiden laiminlyöntinä. Patologiselle pelaajalle saattaa muodostua itsestään sekä maailmasta vääristyneitä käsityksiä, joita ei ole helppoa muuttaa. Näitä saattavat olla esimerkiksi ajatus siitä, että todellisessa maailmassa kukaan ei arvosta, mutta peleissä saa kunnioitusta. Tällöin verkossa tapahtuva sosiaalinen kanssakäyminen asetetaan todellisen elämän ihmissuhteiden edelle, ja tämä voi aiheuttaa ongelmia. (Björklund ym. 2011, 30–31.)

### 3.2 Verkkoyhteisön koordinointi

Mäkisen (i.a., 34) mukaan verkkoyhteisö tarvitsee tukevan ”taustavoiman”, joka:

- ◆ identifioi yhteisön tarpeet ja intressit
- ◆ valvoo yhteisön toimintaa ja ohjailee sitä tarvittaessa
- ◆ tukee vuorovaikutuksessa ja teknisissä ongelmissa
- ◆ tiedottaa säännöistä, muutoksista, uudistuksista ja muusta tarpeellisesta
- ◆ kannustaa yhteisön jäseniä aktiivisiksi tiedon tuottajiksi
- ◆ inspiroi osallistumaan, ottamaan vastuuta ja innovoimaan uutta

Yhteisön koordinointi ja verkonhallinta on tärkeää sivuston käytettävyyden, joustavuuden ja turvallisuuden kannalta. Joskus käyttäjät tai käyttäjäryhmät saattavat käyttää oikeuksiaan väärin, ja siten kuormittaa verkkoa muiden käyttäjien kustannuksella. Ylläpidon tehtävänä on puuttua väärinkäytöksiin. Käyttäjät voivat myös käyttää sivustoa tehottomasti, jolloin ylläpitäjä opastaa heitä toimintatapojen muuttamisessa. Verkon ylläpitäjä arvioi myös sivuston suorituskykyä ja suorittaa tarvittavia toimenpiteitä mikäli sivuston suoritustaso jostain syystä heikkenee. Ylläpitäjän tehtävänä on myös vikojen valvonta. Tärkeää on havaita viat heti, kun ne ilmaantuvat, tunnistaa tehokkaasti vian lähde sekä korjata viat mahdollisimman pian. Ylläpito myös tiedottaa ongelmista, niiden korjaamisesta sekä muista käyttäjien kannalta tärkeistä asioista. Turvallisuuden hallinta keskittyy siihen, kenellä ja mistä on oikeus päästä käsiksi laitteisiin ja palveluihin. Turvallisuuden hallinta tarkoittaa ylläpitäjän näkökulmasta suurelta osin lokitietojen keräämistä, tallennusta ja analysointia. (Teknillinen korkeakoulu i.a.)

Uuden median suurimpina etuina perinteisiin medioihin verrattuna on pidetty muun muassa sitä, että käyttäjät voivat olla vuorovaikutuksessa sivuston tekijöiden kanssa. Sivuston tekijöiden tai ylläpitäjien puolelta vuorovaikutteisuuden määrä riippuu käytössä olevista resursseista eli siitä, kuinka paljon ihmisiä henkilökuntaan kuuluu ja miten paljon aikaa yhteisön kanssa vuorovaikuttamiseen on mahdollista käyttää. Sivustolla, jossa käyttäjämäärä on pieni, ei viesteihin vastaaminen muodostu yleensä ongelmaksi, mutta käyttäjämääriltään suuret sivustot saattavat vastaanottaa päivässä tuhansia viestejä, jolloin ylläpitäjä ei millään voi vastata niihin kaikkiin. Tällaisilla sivustoilla periaatteena ei olekaan kommunikoida ylläpitäjätahon kanssa, vaan sivustoilla käyttäjiä ohjataan osallistumaan sivuston keskustelupalstoille ja muuhun käyttäjälähtöiseen toimintaan. Moderaattorin valvomat keskusteluryhmät ovat yleensä kaikkein onnistuneimpia, mutta niiden ylläpito vie myös tavallisesti paljon resursseja. Laajaa verkkoa ei aina voi hallita pelkästään ihmisvoimin, ja tällöin apuna voidaan käyttää automatisoituja verkonhallintatyökaluja. (Nielsen 2000, 265, 258; Teknillinen korkeakoulu i.a.)

## 4 PROJEKTIN TOTEUTUS

### 4.1 Tavoitteet ja menetelmät

Projektin tavoitteena on kehittää työn tilaajan tekemää ja ylläpitämää Half-Life Finland -pelisivustoa. Pelisivusto toimii monesta näkökulmasta hyvin käyttäjälähtöisesti, esimerkiksi sisällöllistä materiaalia tuottavat suurimmaksi osaksi käyttäjät itse, jonka vuoksi käyttäjien mielipiteet ja muutosehdotukset halutaan ottaa huomioon sivustoa päivitettäessä. Ennen varsinaista kehittämistyötä pyritään kartoittamaan pelisivuston käyttäjien tyytyväisyyttä sekä mielipiteitä sivustosta. Heiltä selvitetään sivuston puutteita sekä kehittämiskohtia. Lisäksi pyritään saamaan käsitys siitä, millaisia tarpeita ja toiveita käyttäjillä itsellään on.

Käyttäjien mielipiteitä ja kehitysideoita käytetään kehittämistyössä eli vanhan pelisivuston muokkaamisessa uudeksi, toimivammaksi ja laadukkaammaksi pelisivustoksi. Käyttäjien ajatuksia kerätään myös, jotta sivuston ylläpitäjällä on mahdollisuus saada käsitys käyttäjäkunnan toiveista. Tätä tietoa voidaan hyödyntää esimerkiksi pelisivuston tiedottamisessa.

Aineistonkeruumenetelmäksi valittiin kysely. Kyselyn avulla voidaan kerätä tietoa vastaajan ajatuksista, mielipiteistä sekä tuntemuksista, ja se on tehokas ja halpa tapa saavuttaa suuri määrä vastaajia nopeasti (Vanhala 2005, 17–18). Kyselyn kautta voi vastata anonyymisti, ja sen suorittaminen on melko vaivatonta. Vastaaja voi määrääjän puitteissa päättää itse vastaamisajankohdan ja käyttää vastaamiseen juuri sen verran aikaa, kuin itsestä tuntuu sopivalta.

Koska projektissa kyselyn tarkoituksena on kartoittaa mielipiteitä ja kehitysehdotuksia nimenomaan verkkosivustosta, koettiin verkkokyselyn olevan kyselyn toteuttamistavoista vastaajaystävällisin ja järkevin vaihtoehto. Kyselyyn vastaajan ajatellaan olevan näin luonnostaan lähellä mielipiteiden ja kehityksen kohdetta, pelisivustoa. Käyttäjä pystyy siis halutessaan siirtymään vaivattomasti tarkastelemaan verkkosivustoa, jota kysely koskee. Verkkokyselyn ajatellaan olevan paitsi vastaajan näkökulmasta helpoin vaihtoehto, myös vastaajat par-



haiten saavuttava vaihtoehto. Lisäksi verkkokyselyllä saadut vastaukset ovat valmiiksi sähköisessä muodossa, mikä mahdollistaa vastausten helpon keruun ja käsittelyyn.

Työssä käytetään kvantitatiivista tutkimusmenetelmää. Tutkimuksessa pyritään selvittämään pelisivuston käyttäjien kokemusta määrällisesti, eli miten moni käyttäjä kokee asiat tietyllä tavalla. Tutkimuksessa voidaan katsoa olevan myös kvalitatiivisen tutkimuksen piirteitä, sillä avoimilla kysymyksillä kerätty informaatio on hyödynnettävissä myös laadullisesti. Mielenkiintoisia ja kehitysehdotuksia koskevat tulokset selvitetään seikkaperäisesti työn tulokset-luvussa. Keskeisimpien tulosten havainnollistamiseen käytetään frekvenssitaulukoita.

Pelisivuston uudistamisessa painavat kyselyn tulosten lisäksi myös työn toimeksiantajan toiveet sekä työn tekijän henkilökohtainen näkemys. Toimeksiantaja on antanut työn tekijälle hyvin vapaat kädet luoda selkeä, toimiva ja teemanmukainen pelisivusto. Lukijan on mahdollista tarkastella lopullista muutosta liitteenä olevien kuvien (Liite 3. ja liite 4.) välityksellä.

#### 4.2 Projektin eteneminen

Kyselylomakkeen suunnittelu tehtiin yhteistyössä työn toimeksiantajan kanssa. Tavoitteena oli luoda yksinkertainen ja selkeä kysely, jolla saadaan riittävän laaja kuva käyttäjien mielipiteistä, toiveista ja kehitysideoista, jotta parannusten tekeminen sivustolle on mahdollista. Kyselylomakkeesta muodostui puolistrukturoitu kysely, eli se sisältää sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä. Tällä haluttiin varmistaa, että vastaajat saavat varmasti oman äänensä kuuluviin eikä kehitysehdotuksia jää antamatta liian suppeiden tai rajattujen vastausvaihtoehtojen vuoksi. Tietoa ja mielipiteitä haluttiin saada käyttäjiltä muun muassa seuraavista kategorioista: vastaajien taustoista, sivuston sisällöstä, käytettävyydestä, yhteisöllisyydestä sekä ulkoasusta. Nämä osa-alueet koettiin merkittäviksi sivuston kehittämistä silmällä pitäen.

Kysely aloitettiin vastaajien taustoja kartoittamalla. Projektin toimeksiantaja toivoi taustatietoja sivuston käyttäjistä määritelläkseen kohderyhmän ja pystyäkseen tarjoamaan laadukkaampaa toimintaa ja sisältöä käyttäjille. Haluttiin selvittää myös sitä, palveleeko sisältö käyttäjäkunnan tarpeita määrällisesti ja laadullisesti sekä onko tieto helposti löydettävissä sivustolta. Kyselyssä paneuduttiin myös sivuston tekniseen käytettävyyteen eli navigointiin. Vastaajilta haluttiin saada palautetta latausajoista sekä sivustolla liikkumisesta. Koska pelisivustolla yhteisöllisyys on keskeisessä asemassa, haluttiin kyselyssä selvittää käyttäjien kokemuksia mahdollisuuksista osallistua yhteisön toimintaan. Kyselyn avulla haluttiin selvittää myös käyttäjien mielipidettä ulkoasuun liittyvistä ratkaisuista sekä ulkoasun kehittämisen tarpeellisuudesta. Kyselyn lopussa oli lisäksi vapaaehtoinen osio, johon käyttäjät pystyivät jättämään yhteystietonsa osallistukseen Half-Life-aiheiseen arvontaan.

Kyselylomakkeen (Liite 1.) toimivuutta testattiin toimeksiantajalla sekä yhdellä sivuston käyttäjällä. Pienten muutosten jälkeen kysely toteutettiin verkossa toimivan ilmaisen eSurveysPro-palvelun kautta. Palvelu tarjoaa käyttökelpoisen työkalun halutunlaisen kyselylomakkeen rakentamiseen sekä kyselyvastausten koontiin ja tarkasteluun. Half-life Finland -sivuston käyttäjät ohjattiin kyselyyn tiedottamalla kyselystä sivuston kolmella eniten käytetyllä viestintäkanavalla. Kyselylomake alustettiin saatetekstillä (Liite 2.), josta ilmeni, mihin asti kyselyyn on mahdollista osallistua sekä mihin vastauksia on tarkoitus käyttää. Vastausaika oli kaksi viikkoa.

## 5 TULOKSET

### 5.1 Kyselyvastausten analysointi

Kyselylomake sisälsi yhteensä 26 kysymystä, joista neljä viimeistä koski kyselyn vastaajien yhteystietojen luovuttamista. Varsinaisia verkkosivustoa käsitteleviä kysymyksiä oli siis 22 ja nämä kysymykset oli jaettu viiteen kategoriaan:

- ◆ vastaajan taustatiedot
- ◆ verkkosivuston sisältö
- ◆ käytettävyys
- ◆ yhteisöllisyys
- ◆ ulkoasu

Vastauksia kyselyyn saatiin kaiken kaikkiaan 30. Kaikki vastaajat eivät kuitenkaan vastanneet jokaiseen kysymykseen.

#### 5.1.1 Vastaajien taustatiedot

Vastaajien taustoihin liittyen selvitettiin vastaajien ikä, sukupuoli sekä Internet-yhteyden nopeus. Kaikki 30 vastaajaa vastasivat kaikkiin taustatietoja koskeviin kysymyksiin. Vastaajat olivat ikähaarukaltaan 10–40-vuotiaita. Suurin osa (47 %) vastaajista oli iältään 20–25-vuotiaita. Seuraavaksi suurimman ryhmän (17 %) muodostivat 30–40-vuotiaat vastaajat. 16–19-vuotiaita sekä 26–29-vuotiaita vastaajia oli saman verran (13 %). Vähiten (10 %) oli 10–15-vuotiaita vastaajia. Vastaajista valtaosa (93 %) oli miehiä. Vastaajien Internet-yhteydet olivat nopeudeltaan 1–24Mbit. Suurimmalla osalla (33 %) vastaajista oli nopein 24Mbit-yhteys. 8-Mbit-yhteyden omaavia käyttäjiä oli seuraavaksi eniten (30 %). Vähiten vastaajia oli 1Mbit (7 %) ja 2Mbit (10 %) -ryhmissä. 20 % vastaajista ei ollut varma tai ei halunnut kertoa Internet-yhteytensä nopeutta.

### 5.1.2 Verkkosivuston sisältö

Verkkosivuston sisällöllisiä seikkoja tarkastellessa selvitettiin vastaajien tyytyväisyyttä sivustolta saamaansa tietoon. Sisältöön liittyviin kysymyksiin saatiin vastaus 27 vastaajalta. Yli puolet (56 %) vastaajista oli sitä mieltä, että sivustolta saa riittävästi tietoa Half-Life-pelisarjasta. Noin kolmannes (33 %) vastaajista toivoi saavansa lisää tietoa ja 11 % vastasi kysymykseen ”en osaa sanoa”.

Taulukko 1. Saan sivustolta riittävästi tietoa Half-Life -pelisarjasta sekä siihen kuuluvista modeista.

	N	27 %
Kyllä, olen samaa mieltä	15	56 %
Ei, haluaisin lisää tietoa	9	33 %
En osaa sanoa	3	11 %

Kyselyyn vastanneista suuri enemmistö (93 %) oli sitä mieltä, että sivustolta saatua tietoa voidaan pitää luotettavana. Loput vastaajista (7 %) eivät ottaneet kantaa kysymykseen. Melkein kaikki käyttäjät (93 %) kokivat löytävänsä halutessaan vanhempaa uutisiin tai artikkeleihin liittyvää tietoa sivustolta. Loput (7 %) eivät olleet asiasta samaa mieltä. Avoimessa kysymysosiossa vastaajat saivat kertoa toivomistaan sivuston lisäominaisuuksista. Vastauksissa toivottiin parannusta modilistaukseen, Half-Life -pelisarjan esittelyyn sekä sarjakuvaosion selkeyttämiseen.

### 5.1.3 Käytettävyys

Käytettävyys-osiossa perehdyttiin lähinnä navigointiin ja latausaikoihin liittyviin asioihin. Käytettävyysosioon vastanneita oli yhteensä 27. Vajaa puolet (41 %) vastaajista antoi navigoinnille arvosanaksi (asteikolla 1–5) arvosanan neljä. Ar-

vosanan kolme antoi 30 % vastaajista. Täyden viitosen navigoinnille antoi 26 % käyttäjistä. Yksi käyttäjistä (4 %) antoi arvosanaksi kakkosen.

Taulukko 2. Minkä arvosanan antaisit sivuston navigoinnista?

1 = Huono 5 = Erinomainen

	N	27
		%
Arvosana 1	0	0 %
Arvosana 2	1	4 %
Arvosana 3	8	30 %
Arvosana 4	11	41 %
Arvosana 5	7	26 %

Käyttäjistä iso osa (81 %) koki, ettei sivustolla ole eksymisvaaraa. Loput (19 %) eivät osanneet vastata kysymykseen. 85 % vastaajista oli tyytyväisiä sivuston latausaikoihin, 11 % ei puolestaan osannut vastata kysymykseen ja pieni osa (4 %) käyttäjistä koki, että latausajat ovat liian pitkiä. Vastaajilla oli myös mahdollisuus antaa avointa palautetta sivuston navigointiin liittyen. Vastaajat esittivät toiveita muun muassa foorumin ja sivuston välisen navigoinnin parantamiseksi, sarjakuvien navigoinnin kehittämiseksi sekä pääsivun navigoinnin ulkoasun selkeyttämiseksi.

#### 5.1.4 Yhteisöllisyys

Yhteisöllisyysosiossa selvitettiin käyttäjien mahdollisuuksia osallistua sivuston toimintaan. Yhteisöllisyysosion kysymyksiin vastasi yhteensä 23 käyttäjää. Vastaajilta selvitettiin mahdollisuuksista luoda sivustolle omaa sisältöä. Valtaosa käyttäjistä (74 %) koki, että oman sisällön luomiseen on riittävästi mahdollisuuksia. Vajaa viidennes (17 %) ei osannut sanoa. 9 % vastaajista halusi osallistua enemmän sivuston toimintaan.

Taulukko 3. Minulla on riittävästi mahdollisuuksia luoda sivustolle omaa sisältöä.

	N	23 %
Kyllä, olen samaa mieltä	17	74 %
Ei, haluaisin osallistua enemmän sivuston toimintaan	2	9 %
En osaa sanoa	4	17 %

Vastaajilta kysyttiin onnistuuko kontaktin ottaminen helposti muihin käyttäjiin. Isoin osa vastaajista (83 %) oli tyytyväisiä kontaktinotto-mahdollisuuksiinsa. 9 % vastaajista ei ollut tyytyväisiä mahdollisuuksiinsa ja toiset 9 % eivät osanneet kommentoida. Vastaajilta selvitettiin myös, käyttävätkö he muita tapoja vuorovaikuttaa yhteisön kanssa. Yli puolet vastaajista (57 %) ovat Half-Life Finlandin IRC-kanavan käyttäjiä. 26 % prosenttia vastaajista ei käytä IRC:ia ollenkaan. 9 %:lle käyttäjistä IRC-kanava on tuttu, mutta he eivät ole vakituisia käyttäjiä. Loput (9 %) ei käytä IRC-kanavaa, koska ei osaa liittyä sinne. Yli puolet (52 %) vastaajista kuului Half-Life Finlandin Steam-yhteisöön. Osa käyttäjistä (35 %) käyttää Steamia, mutta ei kuulu Half-Life Finland-yhteisöön. 9 % ei osaa liittyä Steam-yhteisöön ja loput (4 %) eivät käytä Steamia lainkaan.

Avoimessa kysymyksessä kysyttiin vastaajilta, kaipaavatko he jotain muuta yhteisöllistä toimintaa. Vastaajat toivoivat useammin järjestettäviä peli-iltoja, parannusta forumin kirjautumisnäkömään sekä Facebook-yhteyttä.

### 5.1.5 Ulkoasu

Sivuston ulkoasuun liittyen haluttiin myös saada palautetta käyttäjiltä. Vastauksia tuli yhteensä 21. Sivuston nykyistä ulkoasua piti miellyttävän näköisenä valtaosa (66 %) vastaajista. 19 % vastaajista ei ollut tyytyväisiä sivuston ulkoasuun. Vastaajista 14 % ei osannut sanoa.

Taulukko 4. Sivuston ulkoasu on mielestäni miellyttävän näköinen.

	N	21 %
Kyllä	14	67 %
Ei	4	19 %
En osaa sanoa	3	14 %

Graafinen tyyli säilyi enemmistön (81 %) mielestä hyvin sivulta toiselle. 14 % ei osannut sanoa ja pieni osa (5 %) koki, että graafinen tyyli ei säily sivulta toiselle. Avoimessa palautteessa syyksi selvisi pääsivuston ja foorumin graafinen poikkeavuus. Sivuston sisältö on järjestetty valtaosan (76 %) mielestä loogisesti ja he löytävät etsimänsä tiedon helposti. 14 % koki sivuston olevan tukkoinen. Loput (10 %) vastaajista eivät osanneet sanoa. Noin puolet (48 %) olivat sitä mieltä, että sivustolla esiintyvät mainokset eivät häiritse heitä. Niin ikään noin puolet (48 %) eivät olleet kiinnittäneet lainkaan huomiota sivuston mainoksiin. Loput (5 %) vastaajista eivät osaa sanoa.

Vastaajat saivat kertoa avoimessa osiossa vapaasti palautetta ulkoasusta. Osa vastaajista ilmaisi tyytyväisyytensä sivuston ulkoasuun ja mainitsi sen olevan omaperäinen. Parannusta toivovista vastaajista kaksi toivoi leveämpää sivustoja, jota olisi helpompi lukea moderneilla laajakuvanäytöillä. Yksi vastaajista toivoi materiaalin vähentämistä sivustolta, jotta ulkoasu olisi selkeämpi. Myös värimaailmaan toivottiin pirstistystä.

## 5.2 Kehittämistoimenpiteet

Taustatietoja koskevien vastausten tärkein tehtävä on antaa työn tilaajalle informaatiota koordinoimastaan käyttäjäryhmästä. Saatuja taustatietoja hyödynnettiin työn tekijän toimesta koko käyttäjäryhmälle sopivan sivuston ulkoasun suunnittelussa. Yhteysnopeuksia kartoittamalla pystyttiin muokkaamaan sivusto toimivammaksi myös hitaammilla yhteyksillä. Saadun tiedon avulla esimer-

kiksi kuvien kokoja muokattiin pienemmiksi. Kyselyn avulla saatiin hyödyllistä ja huomionarvoista tietoa myös ylläpidon näkökulmasta. Kysely paljasti esimerkiksi sen, että pelisivustolla on alaikäisiä käyttäjiä, mikä luo sisällölliselle materiaalille tietynlaisia vaatimuksia. Sisällön täytyy olla koko ikäskaalalle sopivaa sekä helposti ymmärrettävää.

Sisältöä koskevista vastauksista paljastui, että käyttäjät toivovat lisää tietoa Half-Life-pelisarjasta. Tämä on käyttökelpoista tietoa sekä ylläpidolle että muille käyttäjille, sillä sivustolla käyttäjät voivat itse aktiivisesti ottaa osaa sisällön ja tiedon luomiseen. Tieto ei työn tekijälle aiheuttanut teknisiä toimenpiteitä. Sisällön suhteen toivottiin korjauksia myös modilistauksen selkeyttämiseen sekä esittelyä Half-Life-pelisarjasta. Vanhalla sivustolla modit esitettiin aakkosjärjestyksessä listattuna yhdellä sivulla. Varsinaiset pidemmät arvostelut löytyivät toiselta sivulta. Kehitetystä versiossa modien esikatselu ja arvostelujen luku tapahtuu samalta sivulta. Lisäksi pelisarjalle tehtiin toiveiden mukainen oma erillinen esittelysivu. Pieni osa vastaajista ei kokenut löytävänsä sivustolta helposti vanhempaa uutisiin tai artikkeleihin liittyvää tietoa. Tämä epäkohta korjattiin luomalla toimivampi uutisarkisto etusivulle. Vanha uutisarkisto näytti uutiset epäloogisessa järjestyksessä ja ainoastaan kuusi uutista kerrallaan. Uusi arkisto sen sijaan lajittelee uutiset julkaisupäivämäärän mukaan ja näyttää niitä niin monta kuin käyttäjä kerrallaan valitsee nähdä.

Käytettävyyssiosiossa sivuston suurimmaksi kehityskohdaksi nousi pääsivuston ja foorumin välinen navigointi. Vanhalla sivustolla pääsivulta foorumille siirryttäessä kaikki navigointilinkit hävisivät ja jäljelle jäi vain toimimaton etusivulinkki. Foorumilta takaisin pääsivulle ei päässyt kuin suoraa linkkiä käyttämällä tai selainta päivittämällä, koska etusivun navigointinappi ei toiminut. Uudistetulla sivustolla navigointiongelma on korjattu, ja kulku foorumin ja pääsivun välillä on joustavaa molempiin suuntiin. Navigointipalkki on koko ajan esillä sivuston yläreunassa. Lisäksi navigointipalkki käännettiin vaakasuuntaiseksi, jotta sivuston muille elementeille jää runsaammin tilaa ja navigoinnin otsikot ovat helpommin luettavissa.



Yhteisöllisyysosiossa vastauksista kävi ilmi, että kaikki vastaajat eivät kokeneet saavansa osallistua sivuston yhteisen sisällön luomiseen riittävästi. Tieto on hyödyllinen sivuston ylläpitäjälle, joka voi aktivoida käyttäjiä ja antaa enemmän työkaluja sisällön luomiseksi. Vastaajista pieni osa ei osannut liittyä Half-Life Finlandin omalle IRC-kanavalle tai Steam-yhteisöön. Uudistetulle sivustolle lisättiin selkeämmät ohjeet siitä, kuinka liittyminen tapahtuu sekä suorat linkit, joista ohjelmat (IRC ja Steam) voidaan asentaa. Vastaajat toivoivat myös enemmän ryhmähenkeä lisäävää järjestettyä toimintaa, kuten peli-iltoja. Tämä on merkittävää tietoa ylläpitäjälle.

Ulkoasuun liittyen osa vastaajista toi esille, että sisältö ei ole loogisesti järjestettyä, eikä tiedon etsiminen ole helppoa. Sivusto koettiin edellä mainituista syistä tukkoiseksi. Vastauksista nousi esille myös kokemus sivuston synkästä värimaailmasta sekä sivuston kapeudesta. Uusittu sivusto sai uuden, selkeämmän ja tasapainoisemman ulkoasun. Sivuston tukkoisuutta pyrittiin parantamaan piilottamalla joitakin elementtejä, esimerkiksi vanhalla sivustolla koko ajan esillä ollut koko sivun levyinen kirjautumispalkki piilotettiin yhden Ajax-ponnahdusnapin taakse. Tukkoisuutta häivytettiin myös muuttamalla värimaailmaa vaaleammaksi ja neutraalimmaksi sekä vaihtamalla sekava, liian moniulotteinen ja kesken loppuva taustakuva hillitympään liukuvärjättyyn taustaan. Lisäksi sivustoa levennettiin noin sadan pikselin verran.

Vanhalla sivustolla oli käytössä toimeksiantajan itse kehittämä julkaisujärjestelmä, jonka ylläpitäminen oli työlästä ja hidasta. Kaikki sisältö oli koodattava itse, eikä julkaisujärjestelmä ollut yhteensopiva minkään jo olemassa olevan julkaisujärjestelmän kanssa. Osa hyvistä ideoista oli toteutettavissa, mutta vaati paljon vaivaa, mikä omalta osaltaan lisäsi kynnystä päivittää sivustoa uudella sisällöllä. Julkaisujärjestelmä päätettiin vaihtaa kokonaan.

Vaihtoehtoja punnittaessa Joomla!-julkaisujärjestelmä nousi parhaaksi vaihtoehdoksi. Kuten moni muukin julkaisujärjestelmä, myös Joomla! tarjoaa valmiita teemoja ja on nopea asentaa uudelle sivustolle. Erona muihin julkaisujärjestelmiin on Joomla!:n laaja muokattavuus. Se tarjoaa parhaat laajennusmahdollisuudet, eniten lisäosia ja niiden haku verkosta on helppoa. Kaikki lisäosat ovat

keskittyneet yhdelle sivustolle (The Joomla! Extensions Directory), ja tämän sivuston hakutoiminto on selkeä ja toimiva. Joomla! -julkaisujärjestelmän rakenne ja käyttöliittymä mahdollistavat nopean sivuston muokkauksen ilman koodaustaitoja. Lisäksi Joomla!-verkkosivuston käyttö ja päivittäminen on helppo opettaa myös vähemmän kokeneelle verkkosivuston haltijalle.

Kokonaisvaltaiset muutokset pelisivustolle tehtiin paitsi kyselyvastauksissa ilmenneiden puutteiden, tarpeiden, toiveiden ja ideoiden pohjalta myös toimikiantajan toiveita mukaillen. Opinnäytetyön tekijä perehtyi pelisivuston toimintoihin ja rakenteeseen huolellisesti ennen muutostöiden toteuttamista. Sivuston uudistamisessa huomioitiin myös teeman ja yhteisöllisyyden asettamat vaatimukset.

## 6 PROJEKTIN ARVIOINTI JA POHDINTA

Vastauksia kyselyyn saatiin verrattain vähän, sivuston noin viidestäsadasta rekisteröityneestä käyttäjästä kolmekymmentä vastasi kyselyyn. Mahdollisesti vastaaminen koettiin kuormittavaksi tai kehitysehdotusten antaminen ei tuntunut tärkeältä. Voi myös olla, että kysely ei tavoittanut kaikkia käyttäjiä. Vastausaikaa oli kaksi viikkoa, mikä tuntui riittävältä ajalta alkuperäistä aikataulua silmällä pitäen. Mahdollisesti vastaamisaikaa olisi voinut pidentää, jotta myös satunnaisemmin sivustolla vierailevat käyttäjät olisivat varmasti saaneet mahdollisuuden vastaamiseen. Kyselystä olisi voitu tiedottaa vielä toistamiseen ennen vastausajan päättymistä. Kyselyn toteuttamistapana verkkokysely vaikuttaa edelleen järkevimmältä vaihtoehdolta myös jälkeinpäin pohdittuna.

Kyselystä ilmoitettiin kolmea eri kanavaa käyttäen: Steam-pelipalvelun yhteisö-sivulla, kotisivun omalla foorumilla sekä IRC (Internet Relay Chat) -pikaviestintäpalvelussa, pelisivuston omalla kanavalla. Nämä ilmoituskanavat valittiin, koska vastaajiksi haluttiin sivuston todellisia, aktiivisia käyttäjiä. Vaihtoehtoinen idea oli laittaa sivuston rekisteröityneille käyttäjille sähköpostilla linkki kyselyyn, mutta tämä vaihtoehto hylättiin, koska pelättiin roskapostin aiheuttavan negatiivisia mielleyhtymiä kyselyä kohtaan. Jälkikäteen mietittynä kyselyyn olisi voinut lisätä kysymyksen siitä, mitä kautta käyttäjät löysivät kyselyyn, jolloin olisi saatu mahdollisesti hyödyllistä tietoa siitä, mikä sivuston osio tavoittaa käyttäjät parhaiten ja on kenties käyttökelpoisin tiedottamisväylä.

Osa kyselyyn vastanneista jätti kysymyksiä väliin, muun muassa avoimiin kysymyksiin tuli vastauksia muita kysymyksiä selvästi vähemmän. Kyselyyn olisi voinut myös toteuttaa niin, että vastaaminen kaikkiin kysymyksiin olisi ollut pakollista, jotta kyselyn voi suorittaa loppuun asti. Toisaalta se olisi saattanut karsia vastaajien kokonaismäärää. Vastaajia pyrittiin motivoimaan palkinnon avulla, joka arvottiin kaikkien vastaajien kesken. Osa vastaajista ei jättänyt yhteystietojaan kilpailua varten, josta voidaan päätellä, että sivuston kehittäminen motivoi vastaajia jo itsessään.

Kyselylomakkeessa oli pieniä puutteita, vaikka se testattiin yhdellä koevastajalla sekä sivuston ylläpitäjällä ennen varsinaisen kyselyn lähettämistä. Vaihtoehdot olivat muutamissa kysymyksissä rajalliset, mikä kävi ilmi yhden vastaajan avoimesta vastauksesta. Siinä missä strukturoidut vastausvaihtoehdot jäivät pieniltä osin puutteellisiksi, mahdollisti avoin palaute kuitenkin käyttäjien aitojen mielipiteiden esiintuomisen ja näin ollen voidaan luottaa siihen, että vastaajat pääsivät kertomaan vapaasti kehittämisiدهansa ja sivuston uudistuneessa ilmeessä näkyy myös käyttäjänäkökulma.

Kyselytulokset eivät ole suoraan yleistettävissä kaikkiin verkkosivun käyttäjiin. Mielipiteet ovat aina subjektiivisia ja niiden yleistettävyys on jokseenkin kyseenalaista. Voidaan vain todeta, että muutokset tehtiin niiden käyttäjien ajatusten pohjalta, jotka antoivat kyselyyn panoksensa, ja uudistettu sivusto noudattelee mahdollisesti valtaosan toiveita. Työn tekijän omat näkemykset nousivat ehkä hieman suurempaan rooliin vähäisen vastausmäärän vuoksi.

Vastausten määrästä huolimatta opinnäytetyön tavoite toteutui hyvin. Pelisivustoa kehitettiin monista eri näkökulmista ja lisäksi saatiin koottua ylläpitäjälle arvokasta tietoa, jota on mahdollista hyödyntää esimerkiksi sivuston toiminnan ja tiedottamisen suunnittelussa. Mikäli ajallisia resursseja olisi ollut enemmän, olisi sivuston käyttäjiltä sekä ylläpitäjältä voitu kerätä vielä palautetta uudistuneesta sivustosta. Nyt palautteen keruu jää projektin ulkopuolelle, mutta tarkoituksena on joka tapauksessa koota käyttäjäpalautetta myöhempien kehittämistoimien varalle.

## LÄHTEET

Heinonen, Ulla 2008. Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XIV. Helsinki: Gummerus Kustannus Oy.

Korpela, Jukka K. & Linjama Tero 2005. Web-suunnittelu. 2.laitos. Jyväskylä: Docendo Finland Oy.

Krug, Steve 2006. Älä pakota minua ajattelemaan. Toinen laitos. Helsinki: Gummerus Kustannus Oy.

Metsämäki, Markku 2000. Verkkopalvelun suunnittelu. Helsinki: Oy Edita Ab.

Nielsen, Jakob 2000. WWW-suunnittelu. Helsinki: Oy Edita Ab.

Parkkinen, Jarmo 2002. Hyvään verkkopalveluun! käytettävyysopas verkkoviestijöille. Helsinki: Inforviestintä Oy.

Sinkkonen, Irmeli; Nuutila, Esko & Törmä, Seppo 2009. Helppokäyttöisen verkkopalvelun suunnittelu. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Björklund, Katja; Heiskanen, Marja; Kokko, Marjo 2011. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. Opiskelija internetissä – kuin kala vedessä vai kiinni verkossa. Korkeakouluopiskelijoiden rahapeelaaminen ja internetin käyttö. Viitattu 3.11.2011. <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/763d6978-cf9b-4c58-aa6c-fd3600c68a19>

Laak, Timo 2006. Saavutettavaa typografiaa – osa 1. Viitattu 2.11.2012. <http://saavutettava.fi/2006/03/24/saavutettavaa-typografiaa-osa-1/>

Mäkinen, Maarit i.a. Viestintävalmiudet ja digitaalinen voimistuminen. Kokemuksia romanien ja ulkomaalaisten verkkoprojekteista. Viitattu 3.11.2012. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65634/951-44-5932-6.pdf?sequence=1>

Nykänen, Ossi 2003. Web-saavutettavuuden 1-2-3. Viitattu 2.11.2012. <http://www.w3c.tut.fi/reports/2003/0508wai-intro/index.html>

Raittila, Arttu i.a. Saavutettavuuden ROI. Viitattu 2.11.2012. [nettibisnes.info/saavutettavuuden-roi/](http://nettibisnes.info/saavutettavuuden-roi/)

Teknillinen korkeakoulu i.a. Tietoverkkolaboratorio. Verkonhallinta. Viitattu 3.11.2011. <http://www.netlab.tkk.fi/julkaisut/tyot/diplomityot/611/verkonhallinta.html>

Vanhala, Toni 2005. Kyselylomakkeet käytettävyystutkimuksessa. Viitattu 4.11.2011. <http://www.cs.uta.fi/usabsem/luvut/2-Vanhala.pdf>

## Liite 1. Kyselylomake

### 1. Half-life Finland-kysely

1. Ikä?

2. Sukupuoli?

3. Internet yhteyden nopeus?

### 2. Sisältö

4. Saan sivustolta riittävästi tietoa Half-Life -pelisarjasta sekä siihen kuuluvista modeista.

Kyllä, olen samaa mieltä

Ei, haluaisin lisää tietoa

En osaa sanoa

5. Pidän sivustolta saatua tietoa luotettavana.  
(Uutisten ja tietojen paikaansapitävyys)

Kyllä, olen samaa mieltä

Ei, olen eri mieltä

En osaa sanoa

6. Löydän halutessani vanhempaa uutisiin tai artikkeleihin liittyvää tietoa sivustolta.

Kyllä

Ei

7. Jos et ole tyytyväinen sivuston tämän hetkiseen tarjontaan, mitä lisäominaisuuksia jäät kaipaamaan?

### 3. Käytettävyys

8. Minkä arvosanan antaisit sivuston navigoinnista?

1= Huono 5= Erinomainen

(Navigoinnilla tarkoitamme menua ja linkkejä)

1

2

3

4

5

9. En eksy sivustolla surfatessani ja tiedän aina millä sivulla olen.

Kyllä

Ei

En osaa sanoa

10. Latausaika sivustolla on nopeaa.

(Siirtyminen sivulta toiselle)

Kyllä, olen samaa mieltä

Ei, latausajat ovat liian pitkiä

En osaa sanoa

11. Avoin palaute sivuston navigointiin liittyen:

### 4. Yhteisöllisyys

12. Minulla on riittävästi mahdollisuuksia luoda sivustolle omaa sisältöä.

(Artikkeleita, kuvia, keskustelunaiheita)

Kyllä, olen samaa mieltä.

Ei, haluaisin osallistua enemmän sivuston toimintaan.

En osaa sanoa

13. Pystyn helposti ottamaan kontaktia myös muihin käyttäjiin.

Kyllä

En

En osaa sanoa

14. Valitse sopivin vaihtoehto:

Oletko käynyt tutustumassa Half-Life Finlandin IRC-kanavaan Quakenetissä?

Kyllä, minut löytää myös sieltä

Kyllä, mutta en ole vakituksena käyttäjänä siellä

En, en käytä IRC:tä

En, en osaa liittyä kanavalle

15. Valitse sopivin vaihtoehto:

Kuulutko Half-Life Finlandin Steam-yhteisöön?

Kyllä, olen jäsen.

Käytän Steam:iä, mutta en kuulu yhteisöön.

Ei, en käytä Steam:iä.

Ei, en osaa liittyä yhteisöön.

16. Kaipaisitko sivustolta jotain muuta toimintoa yhteisöllisyyteen liittyen?

5. Ulkoasu

17. Sivuston ulkoasu on mielestäni miellyttävän näköinen.

Kyllä

Ei

En osaa sanoa



18. Graafinen tyyli säilyy mielestäni hyvin sivulta toiselle.

Kyllä

Ei

En osaa sanoa

19. Jos vastasin edelliseen kysymykseen "Ei", mikä mielestäsi on sivustolla erilaista muuhun sisältöön verrattuna?

20. Sivuston sisältö on järjestetty loogisesti ja löydän etsimäni helposti.

Kyllä, olen tyytyväinen aseteluun.

Ei, mielestäni sivusto vaikuttaa tukkoiselta.

En osaa sanoa.

21. Mieleni sivustolla esiintyvistä mainoksista

En kiinnitä huomiota sivustolla esiintyviin mainoksiin.

Sivustolla olevat mainokset eivät häiritä minua.

Koen mainokset häiritseviksi.

En osaa sanoa.

22. Avoin palaute sivuston ulkoasusta?

## 6. Yhteystiedot

23. Käyttäjänimi sivustolla

24. Nimi

25. Puhelinnumero

26. Sähköposti

## Liite 2 Kyselyn saatekirje

Hei!

Half-Life Finland -sivustolla on avattu rekisteröityneille käyttäjille kysely, jonka avulla pyritään kehittämään ja uudistamaan olemassa olevaa sivustoa. Kysely on osa opinnäytetyötäni Turun Ammattikorkeakoulussa, tietojenkäsittelyn koulutusohjelmassa.

Kysely on avoinna 20.3.2011 asti ja siihen voi osallistua alla olevan linkin kautta. Linkki löytyy myös etusivulta.

Kyselyn lopuksi on mahdollista jättää omat yhteystiedot, jos haluaa osallistua tulevan Portal 2-pelin arvontaan. Annettuja yhteystietoja ei luovuteta eteenpäin, niitä käytetään vain voittajan tavoittamiseen. Kyselyn voi suorittaa myös anonyymisti.

Kiitos kaikille kyselyyn osallistujille!

Jukka Ylisuutari

## Liite 3 Pelisivuston alkuperäinen etusivu

**HALF-LIFE FINLAND**

TUNNUS:  SALASANA:  OK Kirjautu automaattisesti sisään.

**UUTISIA**

- 16.9.2012 12:42 Ki (3) No More Room In Hell 1.05 + Greenlight
- 2.9.2012 19:08 Ki (5) Black Mesa Source
- 27.7.2012 02:24 Ki (3) ZPS on päivitetty versioon 2.3
- 22.12.2011 10:03 Ki (6) Half-life 3?
- 31.10.2011 22:12 Ki (5) No More Room in Hell Beta 1 julkaisti!
- 30.7.2011 22:31 Ki (0) Resistance and Liberation 1.6

**UUSIMMAT MOODIT**

15.9.2012 Black Mesa

**KOMMENTIT**

- 17.9 19:50 Patrick No More Room In Hell 1.05 + Greenlight
- 17.9 19:48 Patrick Natural Selection 2 julkaisu lähenee
- 16.9 03:55 mikko Black Mesa Source
- 8.9 21:30 Patrick Sven Co-Op
- 22.8 18:02 mikko Resident Evil: Twilight
- 20.8 07:41 JuQu Resident Evil: Twilight
- 15.8 16:30 mikko Resident Evil: Twilight
- 12.8 21:56 lata Resident Evil: Twilight
- 3.8 17:42 JuQu ZPS on päivitetty versioon 2.3
- 14.7 21:00 Rona

**PUOLEKÄÄMÄ**

18.02.2011 Osa 7: Quantum Physics

**NO MORE ROOM IN HELL**

31.10.2011 22:13 | Suuri | Kommentit: 5

Käsiä kehityksessä ollut ja pitkään odotettu zombie-mod No More Room in Hell on julkaistu tänään Halloweenin kunniaksi. Kyseinen moninpeli-modi tehtiä

**RESISTANCE AND LIBERATION**

30.7.2011 22:31 | JoQu | Kommentit: 0

Yli vuosi on kulunut Resistance and Liberationin viime päivityksestä. Uuden version odotus on nyt ohi, sillä juuri hetki sitten julkaistiin ...

## Liite 4 Pelisivuston uudistettu etusivu

