

VAASAN YLIOPISTO

Filosofinen tiedekunta

Sebastian Laitila

Digitaalisten pelien piirteiden luokittelu

Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma

Vaasa 2012

## SISÄLLYSLUETTELO

|  |    |
|--|----|
| 1 JOHDANTO   | 8  |
| 1.1 Tutkimuksen tavoite                                  | 9  |
| 1.2 Tutkimusmenetelmä ja aineisto                        | 10 |
| <br>   |    |
| 2 DIGITAALINEN PELI                                      | 14 |
| 2.1 Pelin mekaniikat                                     | 15 |
| 2.2 Digitaalisten pelien pelaaminen                      | 18 |
| 2.3 Pelaajien välisiä eroja                              | 20 |
| 2.4 Pelien jaottelu lajityyppeihin                       | 23 |
| 2.5 Pelaamisen miellyttävyys ja vaikutukset              | 25 |
| <br>   |    |
| 3 PELAAMISEN LUOKITTELU                                  | 28 |
| 3.1 Tavoitteellisuus                                     | 28 |
| 3.2 Kilpailu   | 31 |
| 3.3 Ennustamattomuus                                     | 33 |
| 3.4 Sisältö  | 34 |
| 3.5 Strategia  | 36 |
| 3.6 Luovuus  | 38 |
| 3.7 Seura  | 39 |
| 3.8 Yhteisö  | 40 |
| 3.9 Immersio   | 41 |
| 3.10 Shokki  | 43 |
| 3.11 Pelaamisen luokittelun yhteenveto                   | 45 |
| <br>   |    |
| 4 DIGITAALISIIN PELEIHIN LIITTYVIEN KUVAUSTEN LUOKITTELU | 49 |
| 4.1 Tutkittavien pelien esittely                         | 49 |
| 4.1.1 Assassin's Creed II                                | 49 |
| 4.1.2 The Sims III                                       | 51 |

|  |     |
|--|-----|
| 4.1.3 Call of Duty: Black Ops Multiplayer              | 54  |
| 4.2 Koehenkilöiden esittely                            | 56  |
| 4.3 Haastatteluaineistosta luokkien ehdoiksi           | 57  |
| 4.3.1 Tavoitteellisuuden ehdot                         | 57  |
| 4.3.2 Kilpailun ehdot                                  | 60  |
| 4.3.3 Ennustamattomuuden ehdot                         | 63  |
| 4.3.4 Sisällön ehdot                                   | 65  |
| 4.3.5 Strategian ehdot                                 | 68  |
| 4.3.6 Luovuuden ehdot                                  | 71  |
| 4.3.7 Seuran ehdot                                     | 72  |
| 4.3.8 Yhteisön ehdot                                   | 74  |
| 4.3.9 Immersion ehdot                                  | 76  |
| 4.3.10 Shokin ehdot                                    | 80  |
| <br>   |     |
| 5 LUOKITTELUN SOVELTAMINEN                             | 83  |
| 5.1 Luokiteltavien pelien esittely                     | 83  |
| 5.1.1 L.A. Noire                                       | 84  |
| 5.1.2 The Elder Scrolls V: Skyrim                      | 86  |
| 5.1.3 Nethack  | 87  |
| 5.1.4 Cave Story                                       | 89  |
| 5.1.5 Angry Birds Facebook                             | 90  |
| 5.1.6 Farmville  | 91  |
| 5.1.7 Motionsports                                     | 92  |
| 5.1.8 Buzz: Quiz TV                                    | 93  |
| 5.1.9 LittleBigPlanet                                  | 94  |
| 5.1.10 World of Warcraft                               | 95  |
| 5.2 Yhteenveto luokista                                | 96  |
| 5.3 Luokittelumallin soveltaminen kymmeneen eri peliin | 99  |
| 5.3.1 Juonelliset, yksin pelattavat pelit              | 99  |
| 5.3.2 Ilmaiset yksin pelattavat pelit                  | 102 |
| 5.3.3 Facebook-pelit                                   | 104 |

|       |   |     |
|-------|---|-----|
| 5.3.4 | Lisälaitteen avulla pelattavat seurapelit | 106 |
| 5.3.5 | Monipuoliset pelit                        | 108 |
| 5.4   | Yhteenveto luokkien esiintymisestä        | 110 |
| 6     | POHDINNAT                                 | 113 |

## KUVAT

|          |   |    |
|----------|---|----|
| Kuva 1.  | <i>Ezio Auditore</i> soutaa gondolilla.   | 50 |
| Kuva 2.  | Pelihahmo ulkoiluttaa saksanpaimenkoiraa <i>The Sims 3</i> -pelissä.                | 53 |
| Kuva 3.  | Pelihahmon varustamista pelissä <i>Call of Duty: Black Ops Multiplayer</i> .        | 55 |
| Kuva 5.  | <i>Cole Phelps</i> (oikealla) kuulustelee silminnäkijää pelissä <i>L.A. Noire</i> . | 85 |
| Kuva 6.  | Pelaajahahmo <i>Whiterunin</i> edessä pelissä <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> .  | 86 |
| Kuva 7.  | Aloituskäyttö näkymä pelissä <i>Nethack</i> .                                       | 88 |
| Kuva 8.  | Pelin päähahmo kohtaa <i>Mimigan</i> nimeltä <i>Sue</i> pelissä <i>Cave Story</i> . | 89 |
| Kuva 9.  | Linnun ampumista kohti rakennelmia ja possuja pelissä <i>Angry Birds Facebook</i> . | 91 |
| Kuva 10. | Pelin <i>Farmville</i> pelinäkö.  | 92 |
| Kuva 13. | Neljä pelaajaa pelissä <i>LittleBigPlanet</i> .                                     | 94 |
| Kuva 14. | Pelattavan hahmon valinta pelissä <i>World of Warcraft</i> .                        | 95 |

## KUVIOT

|          |  |     |
|----------|--|-----|
| Kuvio 1: | Miesten ja naisten pelaamien pelien eroja.   | 22  |
| Kuvio 2: | Lajityypit Mannisen (2007) ja Apperleyn (2006) mukaan.                                   | 23  |
| Kuvio 3: | Luokkien esiintyminen peleissä <i>L.A. Noire</i> ja <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> . | 101 |
| Kuvio 4: | Luokkien esiintyminen peleissä <i>Nethack</i> ja <i>Cave Story</i> .                     | 103 |
| Kuvio 5: | Luokkien esiintyminen pelissä <i>Angry Birds Facebook</i> ja <i>Farmville</i> .          | 106 |
| Kuvio 6: | Luokkien esiintyminen peleissä <i>Motionsports</i> ja <i>Buzz: Quiz TV</i> .             | 108 |

|          |  |     |
|----------|--|-----|
| Kuvio 7: | Luokkien esiintyminen pelissä <i>LittleBigPlanet</i> ja <i>World of Warcraft</i> . | 109 |
| Kuvio 8: | Luokkien esiintyminen kaikissa arvioitavissa peleissä.                             | 111 |

## TAULUKOT

|              |   |    |
|--------------|---|----|
| Taulukko 1:  | Tutkimuksessa käytettävät pelit ja pelien lajityypit sekä mahdollisuudet moninpeliin.   | 11 |
| Taulukko 2:  | Ydinmekaniikkojen erittely tutkittavissa peleissä.                                      | 17 |
| Taulukko 3:  | Pelaamisprofiilit Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2010: 339) mukaan.                      | 19 |
| Taulukko 4:  | Yhteenveto luokista tavoitteellisuus, kilpailu, ennustamattomuus, sisältö ja strategia. | 46 |
| Taulukko 5:  | Yhteenveto luokista luovuus, seura, yhteisö, immersio ja shokki.                        | 47 |
| Taulukko 6:  | Tavoitteellisuuden luokkaan sijoitetut kuvaukset.                                       | 59 |
| Taulukko 7:  | Tavoitteellisuuden positiiviset ja negatiiviset ehdot.                                  | 60 |
| Taulukko 8:  | Kilpailun luokkaan sijoitetut kuvaukset.  | 62 |
| Taulukko 9:  | Kilpailun positiiviset ja negatiiviset ehdot.   | 62 |
| Taulukko 10: | Ennustamattomuuden luokkaan sijoitetut kuvaukset.                                       | 64 |
| Taulukko 11: | Ennustamattomuuden luokan positiiviset ja negatiiviset ehdot.                           | 65 |
| Taulukko 12: | Sisällön luokkaan sijoitetut kuvaukset.   | 67 |
| Taulukko 13: | Sisällön positiiviset ja negatiiviset ehdot.  | 68 |
| Taulukko 14: | Strategian luokkaan sijoitetut kuvaukset.   | 70 |
| Taulukko 16: | Luovuuden positiiviset ja negatiiviset ehdot.   | 72 |
| Taulukko 17: | Seuran positiiviset ehdot.  | 73 |
| Taulukko 18: | Yhteisön positiiviset ehdot.  | 75 |
| Taulukko 19: | Immersion luokkaan sijoitetut kuvaukset.  | 79 |
| Taulukko 20: | Immersion positiiviset ja negatiiviset ehdot.   | 80 |
| Taulukko 21: | Shokin luokkaan sijoitetut kuvaukset.   | 81 |
| Taulukko 22: | Shokin positiiviset ja negatiiviset ehdot.  | 82 |
| Taulukko 23: | Pelit, joihin luokittelumallia sovelletaan.   | 84 |
| Taulukko 24: | Luokittelumalli.  | 97 |

**LIITTEET**

Liite 1. Koehenkilöiden peleistä täytettävät lomakkeet

---

**VAASAN YLIOPISTO****Filosofinen tiedekunta**

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Tekijä:</b>              | Sebastian Laitila   |
| <b>Pro gradu-tutkielma:</b> | Digitaalisten pelien piirteiden luokittelu                      |
| <b>Tutkinto:</b>            | Filosofian maisteri   |
| <b>Oppiaine:</b>            | Viestintätieteet (Multimediajärjestelmät ja tekninen viestintä) |
| <b>Valmistumisvuosi:</b>    | 2012  |
| <b>Työn ohjaaja:</b>        | Anita Nuopponen   |

---

**TIIVISTELMÄ**

Tutkimuksen tavoitteena oli muodostaa luokittelujärjestelmä, joka pitää sisällään pelien luonteenpiirteet ja ehdot piirteiden ilmenemiselle. Aikaisemmat luokittelut, kuten digitaalisten pelien lajityypit, antavat vähäisen määrän informaatiota, koska lajityyppien rajat muuttuvat jatkuvasti ja pelien tai pelaamisen jakaminen lokeroihin ei ole menetelmänä joustava. Ensimmäinen tutkimuskysymys koski sitä, mihin luokkiin pelien luonteenpiirteet ovat jaettavissa, ja miten nämä piirteet ilmenevät. Pelitutkimuksen kirjallisuudesta nousivat esiin seuraavat luokat: tavoitteellisuus, kilpailu, ennustamattomuus, sisältö, strategia, luovuus, seura, yhteisö, immersio ja shokki.

Toinen tutkimuskysymys koski sitä miten kattavasti peleistä käytetyt kuvaukset ovat sijoitettavissa luokkiin. Peleistä käytetyt kuvaukset muodostuivat neljän eritaustaisen henkilön haastattelusta. Koehenkilöt pelasivat kolmea peliä ja täyttivät pelejä koskevat lomakkeet, jonka jälkeen he tarkensivat ja perustelivat lomakkeeseen antamiaan vastauksia lyhyessä haastattelussa. Kaikki kuvaukset oli sijoitettavissa luokkiin.

Kolmannessa tutkimuskysymyksessä oli tarkoitus selvittää, minkälaisia yhteisiä piirteitä ja eroja on havaittavissa pelien ja pelityyppien välillä luokittelumallia käyttäen. Piirteiden ja erojen havaitsemiseksi oli luotava ensin luokittelumalli, joka muodostui kymmenestä kirjallisuudesta esiin nousseesta luokasta. Luokittelumalli toimi sillä tavalla, että luokka voi ilmetä pelissä positiivisesti, negatiivisesti tai ei ollenkaan. Positiivinen tai negatiivinen ilmeneminen tapahtuu, mikäli tietyt ehdot täyttyvät. Ehdot muodostuivat säännönmukaisuuksista, jotka tulivat esille sijoitettaessa pelejä käsitteleviä kuvauksia luokkiin. Luokittelumalli vahvisti ja selvensi sellaisia pelien ja pelityyppien piirteitä, jotka olivat pääteltävissä, mutta toi myös muita piirteitä esille. Yksittäiselle pelaajalle luokittelumallista on se hyöty, että sen avulla hän voi erotella peleistä juuri ne piirteet, mistä hän pitää. Samaa menetelmää käyttäen voidaan myös tutkia entistä tarkemmin sitä, miten eri taustatekijät, kuten sukupuoli ja ikä vaikuttavat siihen minkälaiset pelit miellyttävät pelaajaryhmiä.

---

**AVAINSANAT:** Pelien luokittelu, pelin piirteet, motivaatio, peligenre, pelitilanne, haastattelututkimus





## 1 JOHDANTO

Digitaalisia pelejä luokitellaan useimmiten pelin lajityypin eli peligenren perusteella. Lajityyppihin luokittelu esittää, varsinkin erityisen monipuolisissa digitaalisissa peleissä, melko suppean määrän tietoa. Pelkästään lajityyppien nimistä sekä kuvauksista saatava informaatio on usein riittämätöntä esimerkiksi omien mieltymyksiensä mukaista peliä etsittäessä. Peleihin ja leikkeihin liittyvässä, hyvin varhaisessakin tutkimuksessa on esitetty erilaisia mittareita, joiden perusteella pelin erityispiirteet voidaan tuoda esille, mutta näiden mittareiden soveltaminen tutkimuksessa on vähäistä.

Digitaalisten pelien lajityyppien käyttö niiden erottelemiseksi toisistaan on ongelmallista myös siksi, että lajityyppien käsitteistö linkittyy vahvasti pelisuunnittelun ammattikieleen sekä elokuvien genreihin. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan toimintapeli -termissä ensimmäinen persoona tarkoittaa sitä, että pelin näkymä on kuvattu pelihahmon silmistä. Termi toimintapeli viittaa tässä kontekstissa samaan kuin toimintaelokuvan lajityyppi. Kolmannen persoonan kauhupeli -termissä kolmas persoona tarkoittaa sitä, että pelihahmo on joko osittain tai kokonaan pelin näkymässä näkyvillä, ja kauhupeli puolestaan viittaa kauhun elokuva-lajityyppiin. Molemmissa käsitteissä on viittaus sekä pelisuunnittelun ammattikieleen (ensimmäinen persoona, kolmas persoona) että elokuvan lajityyppihin (toiminta, kauhu).

Ihmiset käyttävät kieltä pelien kuvailemiseen, oli kyseessä sitten peliä ensimmäistä kertaa pelaava lapsi, tämän pelaamista seuraava aikuinen, pelisuunnittelija tai peleistä työseen kirjoittava pelijournalisti. Valtaosa peleissä olevista käsitteistä, kuten haasteet, tavoitteet, kuoleminen, elämät, viholliset, parantaminen, voittaminen ja häviäminen ovat olleet käytössä pitkään ennen ensimmäisen tietokoneen tai sähköä hyödyntämisen keksimistä.

Ihminen voi olla kilpailullinen luonteeltaan, minkä lisäksi sama luonteenpiirre voidaan liittää digitaaliseen peliin. Kilpailulliselle ihmiselle on luontaista pelata kilpailullista peliä, koska se antaa pelaajalle täsmälleen sen, mikä on tämän perusluonteen mukaista. Digitaalisen pelin luonteenpiirteiden selvä erottaminen toisistaan vaatii sen, että nämä

piirteet täyttävät tietyt ehdot. Näiden ehtojen on oltava selkeitä, ymmärrettäviä ja yksiselitteisiä. Tutkimuksessa on tavoitteena muodostaa pelien luonteenpiirteistä aikaisemman tutkimuksen perusteella luokkia, joihin digitaalisen pelin kuvailemiseen käytetty kieli voidaan sijoittaa.

### 1.1 Tutkimuksen tavoite

Tutkimuksen tehtävänä on luoda pelien luonteenpiirteisiin pohjautuva luokittelujärjestelmä, joka voi toimia apuna sekä pelaajien mieltymyksiä kartoittaville pelisuunnittelijoille että omaan profiiliin sopivia pelejä etsiville pelaajille. Luokittelun muodostamisen tehtävänä on yhtenäistää sekä varhaisessa että nykyaikaisessa pelien ja leikkien tutkimuksessa käytettyjä digitaalisten pelien luonteenpiirteiksi rinnastettavia käsitteitä ja jakaa ne toisistaan erillään oleviksi luokiksi.

Tutkimuskysymykset:

- 1) Mihin luokkiin pelien luonteenpiirteet ovat jaettavissa?
- 2) Miten kattavasti peleistä käytetyt kuvaukset ovat sijoitettavissa luokkiin?
- 3) Minkälaisia yhteisiä piirteitä ja eroja on havaittavissa erilaisten pelien ja pelityyppien välillä luokittelumallia käyttäen?

Digitaalisia pelejä ja pelaajia on luokiteltu aikaisemmässakin tutkimuksessa. Yksi keskeisimmistä pelaajia luokittelevista tutkimuksista on Richard Bartlen (1996) moninpelaajat neljään ryhmään erittelevä testi. Bartlen testin pelaajaryhmät ovat muille pelaajille kiusaa tekevät tappajat, pelin haasteisiin vastaavat saavuttajat, muiden kanssa pelaavat ja keskustelevat sosiaaliset ja viimeisenä pelimaailmaa tutkivat tutkimusmatkailijat.

Radoff (2011) puolestaan luokitteli pelaajien motivaation neljään pääryhmään: tunne pelin sisällä olemisesta, pelissä saavuttaminen, yhteistyön tekeminen sekä kilpailu. Bartlen (1996) ja Radoffin (2011) luokitteluista ei tule ilmi sitä, minkä vuoksi joidenkin pelaajien mielestä pelin mieluisin ominaisuus on hyvin monipuolinen oman pelaaja-

hahmon luomistyökalu tai se, että peli sijoittuu pelaajalle tuttuun kaupunkiin. Tutkimuksessa muodostettavaan luokittelumallin luokkiin on voitava sijoittaa esimerkiksi edellä mainitut motivaatiot.

## 1.2 Tutkimusmenetelmä ja aineisto

Kokoan luokittelumallin kirjallisuudessa mainituista digitaalisten pelien luonteenpiirteistä. Luokkien ehdot taas muodostuvat haastatteluaineistosta, eli neljän eritaustaisen henkilön peleihin liittyvistä kuvauksista. Luokat ovat tavoitteellisuus, kilpailu, ennustamattomuus, sisältö, seura, yhteisö, strategia, luovuus, immersio ja shokki. Pysin luokkien rajaamisessa ja luokkiin liittyvien ehtojen muodostamisessa siihen, että pelaamista kuvailevasta kielestä jokainen yksittäinen kuvaus on asetettavissa johonkin edellä mainituista luokista. Kutsun tutkimuksessa digitaalisten pelien luonteenpiirteitä luokiksi. Muodostan teorialuvussa, ennen varsinaista tutkimusta, digitaalisten pelien luonteenpiirteiden luokittelun, joka pohjautuu pelitutkimuksen kirjallisuuden keskeisimpiin digitaalisten pelien luonteenpiirteitä kuvaaviin käsitteisiin.

Toteutan tutkimuksen kahdessa osassa. Ensimmäisessä osassa toteutan kolmen pelin pelitestauksen sekä teemahaastattelun neljälle henkilölle, jotka on jaettu kahteen ryhmään iän, sukupuolen ja kokemuksen digitaalisista peleistä perusteella. Tavoitteena haastattelulla on selvittää mahdollisimman kattavasti se, minkälaisina kukin koehenkilö kokee pelitestauksessa olevat pelit, erottaa kuvaukset aineistosta ja sijoittaa ne aikaisemman tutkimuksen perusteella erottamiini luokkiin. Tarkennan luokkien kuvaukset ja ominaisuudet haastatteluaineiston perusteella. Ensimmäisessä ryhmässä on kaksi yli 50-vuotiasta naista, jotka eivät pelaa aktiivisesti eivätkä seuraa pelialaa. Toisessa ryhmässä on kaksi alle 30-vuotiasta miestä, jotka seuraavat pelialaa hyvin aktiivisesti ja omistavat useita pelilaitteita.

Tutkimuksen toisessa osassa sovellan valmista luokittelumallia tutkimusaineistoksi valitsemiini peleihin (ks. taulukko 1). Sen jälkeen selvitan, millä tavalla luokat tulevat kussakin pelissä esille. Lopuksi vertaan pelejä toisiinsa luokkien ominaisuuksien esiin-

tymisen perusteella. Olen valinnut tutkimuksessa käytettävät pelit ensinnäkin niiden verkkosivuilla olevien kuvausten mukaan niin, että pelit edustavat mahdollisimman laajasti digitaalisten pelien kenttää. Toisena kriteerinä pelien valinnalle on se, että ne ovat uusia tai niitä pelataan aktiivisesti. Esimerkiksi *World of Warcraft* julkaistiin alun perin vuonna 2004, mutta peleihin tehdyt jatkuvat uudistukset ja lisäosat ovat pitäneet sen ajan tasalla.

**Taulukko 1:** Tutkimuksessa käytettävät pelit ja pelien lajityypit sekä mahdollisuudet moninpeliin.

| Pelin nimi                          | Lajityyppi                         | Moninpeli                        |
|-------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| Call of Duty: Black Ops Multiplayer | Ensimmäisen persoonan toimintapeli | Verkossa                         |
| Assassin's Creed II                 | Kolmannen persoonan seikkailupeli  | Ei                               |
| The Sims III                        | Elämysimulaatio                    | Ei                               |
| L.A. Noire                          | Kolmannen persoonan seikkailupeli  | Ei                               |
| The Elder Scrolls V: Skyrim         | Kolmannen persoonan roolipeli      | Ei                               |
| Nethack                             | Roolipeli                          | Ei                               |
| Cave Story                          | Tasohyppely                        | Ei                               |
| Angry Birds Facebook                | Pulmapeli                          | Voi vertailla ennätyksiä.        |
| Farmville                           | Rakentelupeli                      | Joitain moninpelin ominaisuuksia |
| Motionsports                        | Urheilupeli                        | Samassa tilassa                  |
| Buzz: Quiz TV                       | Visailupeli                        | Samassa tilassa, verkossa        |
| LittleBigPlanet                     | Tasohyppely                        | Samassa tilassa, verkossa        |
| World of Warcraft                   | Monen pelaajan massiiviroolipeli   | Verkossa                         |

Muodostan aineistoni koehenkilöiden käyttämistä kuvauksista pelaamistaan peleistä ja näiden vertailusta omiin kokemuksiini samoista peleistä. Käytän listan kolmea ensimmäistä peliä teemahaastattelua edeltävässä pelitestauksessa. Koehenkilöt pelaavat kutakin peliä 20 minuuttia, jonka aikana annan tarvittaessa ohjausta pelin käyttöliittymän toiminnassa. Kunkin pelin pelaamisen jälkeen koehenkilö täyttää lomakkeen (liite 1),

joka koskee kulunutta pelisessiota ja peliä. Pelaamisen jälkeisessä haastattelussa koehenkilö tarkentaa ja perustelee lomakkeeseen antamiaan vastauksia ja antaa lisätietoa pelaamiskokemuksestaan.

Puolet koehenkilöistä on valittu sen perusteella, että nämä eivät ole perehtyneet pelialaan. Käytän haastattelumenetelmänä teemahaastattelua kysyäkseni pelikokemuksen kuvauksia tarkentavia jatkokysymyksiä pelialaan vähemmän perehtyneiltä koehenkilöiltä. Hirsjärven ja Hurmeen 1982: (35–37) mukaan puolistrukturoidulla haastattelulla eli teemahaastattelulla pyritään selvittämään heikosti tiedostettuja seikkoja tai tutkitaan ilmiöitä, josta koehenkilöt eivät ole tottuneet päivittäin keskustelemaan.

Keräsin aineiston nauhoitteista kahden viikon sisällä haastattelujen toteuttamisesta. Aloitin haastattelut 30.10.2011, jolloin haastattelin yli 50-vuotiaista naisista koostuvan ryhmän jäsenet. Haastattelin toisen, alle 30-vuotiaista miehistä koostuvan ryhmän jäsenet keskiviikkona 2.11.2011. Hirsjärven & Hurmeen (1982: 108–115) mukainen ohje teemahaastattelulle on se, että aineiston käsittely ja analyysi aloitetaan mahdollisimman pian keruuvaiheen jälkeen.

Litteroin, purin ja luokittelin haastatteluaineiston 6-9.11.2011. Sisällönanalyysissä toteutin kvalitatiivista analyysitapaa, eli jaoin haastattelun muuttujat, jotka olivat tässä tapauksessa peliä ja pelaamishetkeä koskevia kuvauksia, pelitutkimuksen kirjallisuudesta koostamiini luokkiin. Hirsjärvi & Hurme (emt.) korostavat, että teemahaastattelun sisällönanalyysi voi olla kvantitatiivista tai kvalitatiivista ja muuttujat voidaan jakaa luokkiin molemmissa analyysitavoissa.

Aineiston yhdistelyvaiheessa taas pyrin sijoittamaan kuvaukset luokkiin johdonmukaisesti. Muutin aineiston luokittelussa pelaajien lomakkeisiin antamat vastaukset sekä pelaajien haastatteluaineistossa käyttämät kuvaukset pelatuista digitaalisista peleistä taulukoiksi ja kuvaajiksi Hirsjärven & Hurmeen (2001: 143–152) mukaan oleellinen osa aineiston käsittelyä on myös sen luokittelu. Tämä muodostaa kehyksen, jonka varassa aineistoa voi myöhemmin tulkita. Aineiston luokittelu on välttämätöntä, jos haluaa vertailla aineiston eri osia toisiinsa.

Ryhmittelin kuvaukset luokkiin, ja yhdistin samaan ryhmään kuuluvat kuvaukset. Lueteloin useimmin esiintyneet kuvaukset eniten esiintyvistä vähiten esiintyvään. Aineiston yhdistelyvaiheessa yhdistin haastatteluaineiston peleistä tehtyihin, omiin havaintoihin perustuviin luokitteluihin. Hirsjärven ja Hurmeen (emt.) mukaan tavoitteena on löytää luokkien esiintymisen välillä joitain säännönmukaisuuksia tai samankaltaisuuksia. Vertasin eri henkilöiden sekä eri ryhmien vastauksia toisiinsa. Etsin aineistoista vastauksia, ja pyrin sen lisäksi perustelemaan eroavaisuudet.

Yhdistin pelejä sekä pelaamishetkeä koskevat kuvaukset seuraavin perustein: ne ovat luokiteltavissa samaan luokkaan, ne viittaavat samaan ominaisuuteen pelissä, molemmat ovat sävyiltään joko positiivisia tai negatiivisia, mikäli kuvauksesta on havaittavissa sävy ja molemmat koskevat samaan pelaamisen vaiheeseen yhdistettävää havaintoa. Samaa pelaamisen vaiheeseen yhdistettävällä havainnolla tarkoitan sitä, että saman havainnon voi tehdä peliä ensimmäistä kertaa pelaava henkilö ja pelin jo läpi pelannut henkilö. Alasuutarin (2001: 40) mukaan havainnon pelkistämällä tarkoitetaan erilaisen, samaa tarkoittavien havaintojen yhdistämistä. Esimerkiksi maalle muuttaneita käsittelevässä haastatteluaineistossa hyvänä puolena mainittu läheisten naapurisuhteiden olemassaolo ja huonona puolena mainittu salaisuuksien leviäminen kyläyhteisölle tarkoittavat sitä, että naapurisuhteet ovat tiiviitä.

## 2 DIGITAALINEN PELI

Varhaisimmat digitaaliset pelit luotiin 1960-luvun alkupuolella. Näihin käytetyt, 1950-luvun suurtietokoneet sijaitsivat tutkimuslaitoksissa. Mainframeksi kutsuttuja suurtietokoneita käytettiin lähinnä hyötytarkoituksiin. Digitaaliset pelit levisivät tietokoneharrastajille vasta 1970-luvun puolivälissä, minkä ohella pelihallien arkadipelit sekä kotien konsolilaitteet johtivat riippumattoman peliteollisuuden syntyyn. (Haddon 2002: 47).

Yksin Suomessa pelialan liikevaihto oli vuonna 2011 165 miljoonaa euroa, mikä tarkoittaa noin 50 prosentin kasvua edellisvuodesta (Lehto 2012). Suomalaisista 10–72 vuotiaista arviolta noin 72 % pelaa digitaalisia pelejä. Alle 40-vuotiaiden ikäryhmässä pelaajia on jo noin 93 %, joista selvästi suurin osa aktiivisia (Neogames 2010: 2–3). Tällä hetkellä digitaalisten pelien pelaamiseen tarjotaan runsaasti alustoja. Pelkkiin peleihin keskittyneet, televisioon liitettävät pelikonsolit ovat viime vuosikymmenten aikana muuttuneet ensimmäisestä tavallista äänilevyä soittavasta laitteesta kodin mediakeskuksiksi. Digitaaliset pelit ovat levinneet alun perin muuhun kuin pelaamiseen tarkoitettuista kotitietokoneista puhelimiin. Jopa digibokseissa on yksinkertaisia pelejä.

Digitaalisten pelien teknologinen ja esteettinen kehitys eivät kerro siitä miksi niitä pelataan ja minkä tyyppiset ihmiset valitsevat tietyn tyyppisiä pelejä. Teknologian kehitys on mahdollistanut sen, että koemme nykyisin, yksinkertaisten palikkapelien sijaan, visuaalisesti todellisuutta muistuttavia maailmoja. Kehityksestä huolimatta itse pelin perustehtävä on säilynyt lähes muuttumattomana. Pelin tehtävä on luoda säännöt sekä rajat aikaan ja paikkaan.

Johan Huizinga (1949: 13) kuvailee yleisesti peliä arjen ulkopuolisena, ryhmittymiseen rohkaisevana, aktiviteettina. Huizingan määrittelemä ryhmittäytyminen tulee selvästi esille nykypäivän "wowittajissa", eli vuonna 2004 ilmestyneen verkkopeli *World of Warcraftin* pelaajissa.

World of Warcraftissa uuden pelihahmon itselleen luova pelaaja valitsee kahden liittouman, ylvään *Alliancen* ja anarkistisen *Horden*, väliltä. Pelaajien välisissä keskuste-

luissa ilmenevä, pelin termistöä käyttävä, erityiskieli ja pelin oheistuote-vaatteiden "*for the horde*" ja "*for the alliance*"-lausahdukset kertovat ryhmittäytymisestä.

Huizingan (1949: emt.) mukaan pelit eivät ole vakavia, mutta samalla ne vetävät pelaajan huomion puoleensa kokonaisvaltaisesti ja intensiivisesti. Niiden ominaisuuksiin kuuluvat irtautuminen materiaalisista intresseistä ja taloudellisesta hyödystä, ja ne toimivat omien sääntöjensä ja rajojensa puitteissa.

Digitaaliset pelit ovat omista säännönmukaisuuksistaan huolimatta pelejä, ja Huizingan kuvaus peleistä pätee myös niihin. Costikyan (2005: 193–210) määrittelee digitaalista peliä sen keskeisten ominaisuuksien kautta: Peli on interaktiivinen, siinä on tavoitteet ja se vaatii osallistumista. Hän nostaa pelin keskeisiksi ominaisuuksiksi myös tavoitteet, vastavoiman ja resurssienhallinnan.

## 2.1 Pelin mekaniikat

Tavoitteiden täyttämiseen sääntöjen ja rajojen puitteissa tarvitaan työkaluja. Sicart (2008) kuvailee näitä työkaluja, eli pelimekaniikkoja, pelaajan tekeminä toimintoina, jotka sovelletaan suoraan pelin haasteisiin. Pelaajan pelihahmollaan tekemät miekaniskut ovat esimerkki pelimekaniikasta.

Sicart (emt.) jakaa mekaniikat kahteen ryhmään: ensisijaisiksi mekaniikoiksi ja toissijaisiksi mekaniikoiksi. Ensisijaiset mekaniikat ovat niitä pelin haasteisiin sovellettavia toimintoja, joiden avulla peli saadaan pelattua läpi. Ensisijaisia mekaniikkoja voivat olla liikkuminen ja miekalla lyöminen. Toissijaisia mekaniikkoja Sicart (emt.) kuvaa haasteita helpottavina toimintoina. Esimerkiksi parempien miekkojen ostaminen ja tämän mahdollistava pelirahan kerääminen ovat toissijaisia mekaniikkoja.

Sicart (2008) määrittelee ydinmekaniikan sellaisena toimintona, jonka pelaajat suorittavat pelissä jatkuvasti. Ydinmekaniikat ovat pelaajien toistuvasti käyttämiä mekaniikkoja, jotka tähtäävät pelin tavoitteiden saavuttamiseen. Esimerkkeinä ydinmekaniikoista



ovat liikkuminen ja miekalla lyöminen. Parempien miekkojen ostaminen on toistuvaa, mutta joissain peleissä ostaminen saattaa tapahtua hyvin monella tavalla. Esimerkiksi toiselta pelaajalta tai pelin ohjaamalta kauppiaalta. Joissain peleissä voi olla jopa huuto-kauppa, jossa on pelaajien sinne laittamia esineitä. Nämä eivät ole ydinmekaniikkoja, sillä ne eivät ole läpi pelin toistuvia vaan tilanteen mukaan vaihtuvia.

Sicart (2008) pyrkii määrittelemään mekaniikan suhteessa pelijärjestelmän elementteihin, pelialustaan ja pelikokemukseen. Merkittävä luokkaan sijoittamisen peruste on esimerkiksi se, että pelissä tavoitteiden täyttämiseen on käytettävä tiettyyn luokkaan kuuluvaa mekaniikkaa. Esimerkiksi pelissä tapahtuva miekalla lyöminen voi saada heikomman vihollisen kaadettua, mutta vahvemmat viholliset eivät kaadu ilman toisen pelaajan apua. Ensisijainen mekaniikka vahvempien vihollisten kaatamiseksi liittyy täten verkostoitumiseen.

Tutkittavista peleistä esimerkiksi *World of Warcraftissa* ja *The Sims 3:ssa* ei ole lopputilaa, vaan haluttuja tiloja, joita pelaajat tavoittelevat. Sicart (2008) jakaa määrittelysään myös ydinmekaniikat ensisijaisiin ja toissijaisiin. Vaikka toissijaiset ydinmekaniikat olisivatkin pelissä jatkuvassa käytössä, niiden käyttö ei ole välttämätöntä pelin läpi pääsemiseksi. Esimerkkeinä ensisijaisista mekaniikoista Sicart (2008) mainitsee pelissä *Grand Theft Auto IV* tapahtuvat ampumisen, lähitaistelun sekä ajamisen. Toissijaiset mekaniikat eivät ole hänen mukaansa suoraan tavoitteiden täyttämisen vaatimia mekaniikkoja, vaan sitä edesauttavia.

Tutkittavista peleistä ensimmäisen persoonan räiskintäpelissä *Call of Duty: Black Ops: multiplayerissa* ensisijaisia ydinmekaniikkoja ovat liikkuminen, ampuminen sekä ajoneuvolla ajaminen. Nämä mekaniikat ovat helposti löydettävissä, ja niiden hallinta on välttämätöntä pelin läpi pääsemiseksi. Sivumekaniikkoja taas ovat esimerkiksi käsikranaattien heittäminen ja aseiden keräily. Käsikranaattia heittämällä pelaaja voi saada suuren vihollisjoukon kaadettua yhdellä kerralla sen sijaan, että ampuisi nämä yksitellen. Aseita keräämällä pelaaja voi hyökätä kaikkia vihollisia tai tiettyjä vihollisryhmiä vastaan tehokkaammin. Olen eritellyt tutkittavien pelien ydinmekaniikkoja tarkemmin taulukkoon 2.

**Taulukko 2:** Ydinmekaniikkojen erittely tutkittavissa peleissä.

| Pelin nimi                          | Ensisijaisia ydinmekaniikkoja   | Toissijaisia ydinmekaniikkoja                      |
|-------------------------------------|---|--|
| Call of Duty: Black Ops Multiplayer | Liiku<br>Ammu<br>Käytä ajoneuvoa  | Heitä kranaatti<br>Katso suojista<br>Mene makuulle |
| Assassin's Creed II                 | Liiku<br>Lyö aseella<br>Salamurhaa aseella<br>Käytä salamurhaajan näköä                                     | Käytä myrkkyä<br>Heitä heittoveitsi                |
| The Sims III                        | Vuorovaikuta esineen/simin kanssa   | Rakenna talo<br>Suunnittele sim                    |
| L.A. Noire                          | Liiku<br>Lyö<br>Ammu<br>Aja<br>Vuorovaikuta peliympäristön kanssa<br>Valitse oikein kuulustellessa epäiltyä | Vaihda asetta<br>Kerää ase<br>Osta ase             |
| The Elder Scrolls V: Skyrim         | Lyö<br>Liiku<br>Käytä Dovahkiin-huutoa<br>Vuorovaikuta peliympäristön kanssa                                | Loitsi<br>Ammu<br>Hiivi<br>Ratsasta<br>Osta/myy    |
| Nethack                             | Lyö<br>Liiku<br>Avaa/potkaise<br>Syö  | Lukuisia   |
| Cave Story                          | Liiku<br>Ammu<br>Vuorovaikuta peliympäristön kanssa   |  |
| Angry Birds Facebook                | Tähtää ja ammu lintu<br>Käytä linnun ominaisuutta lennon aikana (mm. kiihdytys, munan pudottaminen.)        | Käytä erityisominaisuuksia                         |
| Farmville                           | Vuorovaikuta ympäristön kanssa  | Lähetä kaverille esine                             |
| Motionsports                        | Liikuta vartaloasi pelin vaatimalla tavalla   |  |
| Buzz: Quiz TV                       | Valitse värinäppäin   |  |
| LittleBigPlanet                     | Liiku<br>Tartu<br>Aseta tarra/koriste   | Muokkaa hahmoa<br>Rakenna kenttiä                  |
| World of Warcraft                   | Lukuisia  | Lukuisia   |

Ydinmekaniikat liittyvät yleisesti ottaen pelin tavoitteiden täyttämiseen, eivätkä esimerkiksi sosiaaliseen pelaamiseen. Tiettyjä poikkeuksia on, kuten elämsimulaattorissa *The Sims 3*, jossa talon suunnitteleminen ja luovuuden käyttäminen edesauttaa myös pelin tavoitteiden täyttämistä, kuten suunnittelemalla edullisen talon, jossa on vain ne esineet, mitä pelattava *sim*-pelihahmo tarvitsee. Pelihahmoa voi myös optimoida pelin muokkaustyökalulla esimerkiksi lipeväksi, jolloin tuttavien hankkiminen pelin virtuaalisissa työpaikoissa on helpompaa.

## 2.2 Digitaalisten pelien pelaaminen

Pelaamiseen on lukuisia syitä. Se voi olla ajanviette, hauskanpitoa, sosiaalista kanssakäymistä, tavoitteellista tai luovaa toimintaa. Pelaamisen tavoitteet eivät vaihtele ainoastaan ihmisten, vaan myös pelikertojen mukaan. Väsyneenä nopeatempoinen toimintapeli ei välttämättä ole ensimmäinen vaihtoehto. Väärällä hetkellä esimerkiksi verkkainen rakenteluun perustuva peli saattaa tuntua pitkästyttävältä.

Erilaisia pelaamistilanteita kehittyy myös uusien pelien ja pelityyppien tullessa markkinoille, joten pelin luokittelu tai ennusteen laittaminen sen kaupalliselle menestykselle on pelitilanteita kartoittamalla vaikeaa. Esimerkiksi Facebookin *Farmvillen* tyypiset pelit houkuttelevat pelaajia palaamaan pelin pariin säännöllisin väliajoin sillä, että pelissä viljeltävät kasvikset saattavat mennä pilalle jos niitä ei poimi.

Kallio, Mäyrä ja Kaipainen (2010: 339) tutkivat erilaisia tapoja pelata, ja he löysivät kolme erilaista pelaamismotivaatiota: yhdessä tekeminen, satunnainen pelaaminen ja sitoutunut pelaaminen. Heidän tutkimuksensa mukaan motivaatioissa on kolme eri pelaamisprofiilia, jotka muodostavat yhdeksän syytä pelata (ks. taulukko 3).

**Taulukko 3:** Pelaamisprofiilit Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2010: 339) mukaan.

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Yhdessä pelaamisen profiilit     | Lasten kanssa pelaaminen<br>Ystävien kanssa pelaaminen<br>Seuran vuoksi pelaaminen |
| Satunnaisen pelaamisen profiilit | Ajan tappaminen<br>Taukopelaaminen<br>Rentoutuminen                                |
| Sitoutuneen pelaamisen profiilit | Hauskuuden vuoksi pelaaminen<br>Uppoutuva pelaaminen<br>Viihteen vuoksi pelaaminen |

Kallio, Mäyrä ja Kaipainen (2010: 339–340) näkevät yhdessä pelaavien ryhmän peleissä seuraavat yhteiset tekijät: helppo saatavuus sekä opittavuus, tuttuus ja edullisuus. Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2010: 336–338) tutkimuksen mukaan yhdessä pelaaminen tapahtuu samassa tilassa muiden kanssa. Samassa tilassa voidaan pelata yhdessä samaa tavoitetta kohti, toisiaan vastaan tai rinnakkain (vuorotellen, seuraa pitäen).

Juul (2009: 126–127) nostaa sosiaalisesta pelaamisesta esille itse sosiaalisen tilanteen hallinnan, ja pelaamisen lopputuloksen vaikutukset pelaajaryhmän jäsenten tuntemuksiin. Sosiaalinen pelaaminen on Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2010: 339–340) mukaan pelaamisen sijaan seuran motivoimaa. Tämän he perustelevat sillä, että sosiaalisesti pelaavat eivät pitäneet pelistä puhumista pelitilan ulkopuolella tärkeänä.

Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen tutkimuksen (2010: 341–343) mukaan satunnaiset pelaajat on luokiteltavissa tekemisen puutteessa pelaaviin ajan kuluttajiin ja muiden tehtävien tauoilla pelaaviin ajan käyttäjiin. Heidän tutkimuksensa mukaan Suomen suosituimmiksi peleiksi osoittautuvat Pasiassi ja sen erilaiset variaatiot. Pasiassin ominaisuuksina ovat muun muassa se, että se on saatavilla lähes jokaiseen Windows-järjestelmään ja sen pelaaminen on helppo ajoittaa esimerkiksi työtehtävien väliin. Hanski ja Kankainen

(2004: 67) ovat samaa mieltä helpon ajoittamisen kanssa. Heidän mukaansa etenkin hyvän kännykkäpelin edellytyksenä on vaivaton pelin aloittaminen ja lopettaminen.

Sitoutuneiden pelaajien painotukset vaihtelevat. Kallion Mäyrän & Kaipaisen (2010: 343—344) mukaan sitoutuneiden pelaajien ryhmästä hauskuuden motivoimat pelaajat pelaavat hyvin monenlaisia digitaalisia pelejä. Sen lisäksi nämä puhuvat hyvin mielellään pelaamisestaan pelitilan ulkopuolella. Juul (2009: 261) kuvaa viihteen motivoimaa pelaamista hyvien tuloksien jättämisenä viihdyttävän pelaamisen taakse. Kallio, Mäyrä & Kaipainen (2010: 343—344) kuvaavat viihteen vuoksi pelaavia enemmän viihteseen kuin kilpailuun painottuneina, ja näiden kohdalla pelaamisen sosiaalisuus vaihtelee. Intensiteetti on viihteen vuoksi pelaavien ryhmässä pienin hauskuuden vuoksi pelaaviin ja uppoutuviin pelaajiin verrattuna.

Uppoutuvat pelaajat poikkeavat muista sitoutuneiden pelaajien ryhmistä. Juul (2009: 261) kuvaa sitoutunutta pelaamista tavoitteisiin painottuvaksi pelaamiseksi, ja nostaa sen yksittäiseksi ominaisuudeksi voitontahdon. Voitontahto vaatii kilpailuasemansa vuoksi erityistä uppoutumista pelaamiseen. Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2010: 343—344) tutkimuksesta ilmeni, että monelle uppoutuvalle, pelaamiseen syvällisemmin sitoutuvalle, pelaajalle peli on kohtaamispaikka ja toisille piilopaikka arjen rutiineista. Itse pelin toimiminen kohtaamispaikkana erottaa uppoutuvan pelaamisen samassa tilassa tapahtuvasta seurapelaamisesta, vaikka se on myös luonteeltaan sosiaalista.

### 2.3 Pelaajien välisiä eroja

Pelisuunnittelija Raph Kosterin (2004: 104) mukaan on selvää, että pelaajat pelaavat tiettyntyyppisiä, heidän persoonallisuuteensa sopivia pelejä. Pelisuunnittelijoille se tarkoittaa seuraavaa: peli tuskin miellyttää kaikkia, koska kaikkien miellyttäminen on mahdotonta. Pelin vaikeustaso saattaa olla usealle väärä, ja pelin peruselementit ovat todennäköisesti joko liian vaikeita tai eivät kiinnosta suurta osaa väestöstä. Koster (2004: 100) käyttää yhtenä miellyttävän pelitoiminnan luokitteluna Gardnerin (1985) teoriaa useasta eri älykkyyden tyypistä.

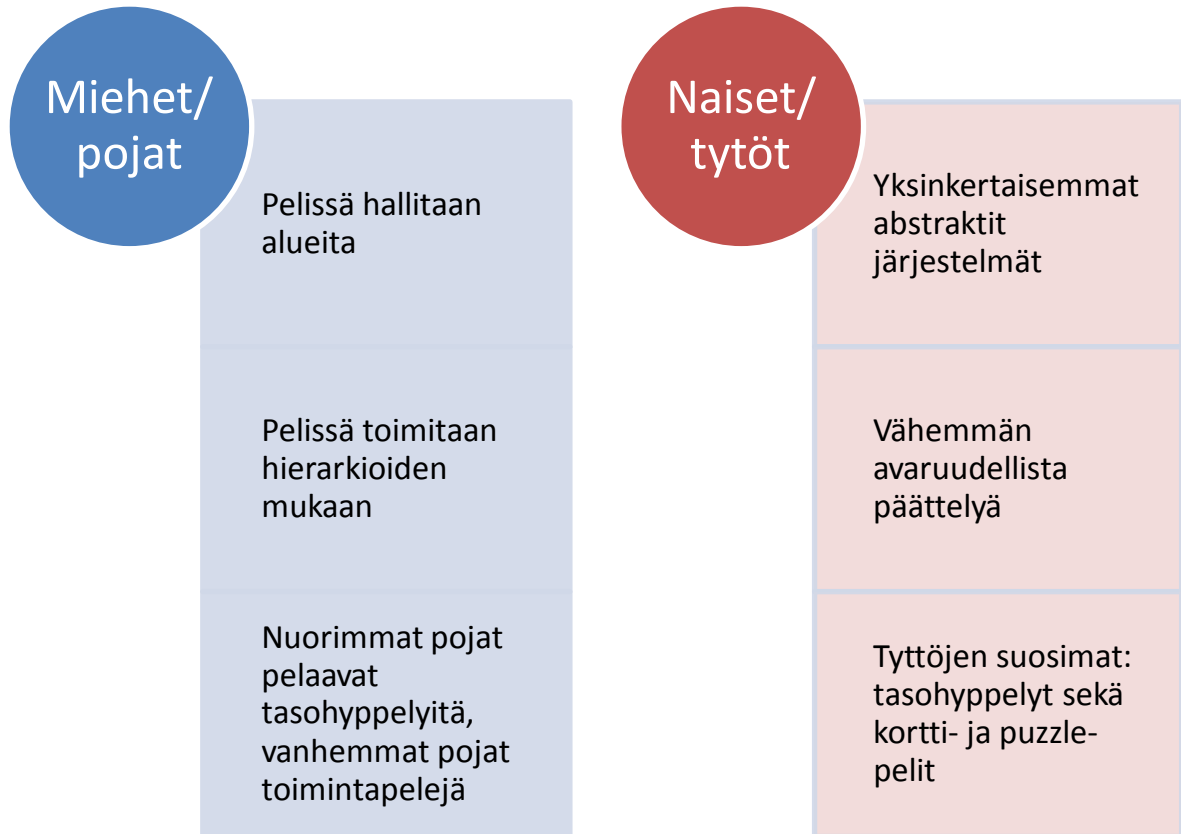
Gardnerin teoksessa *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (1985) esiteltyt älykkyyden tyypit ovat kielellinen, musiikillinen, matemaattis-looginen, avaruudellinen, ruumiillis-kinesteettinen sekä interpersoonallinen (itsensä tunteminen) ja intrapersoonallinen (vuorovaikutus muiden kanssa) älykkyyden tyypit. Gardner (1999: 102) kuvaa älykkyyden jakamisen tyyppisiin yksinkertaistavan niiden tarkastelua. Älykkyydytyypin itsenäisyys tai sitoutuminen muihin tyyppisiin vaihtelee Gardnerin (1999: emt) mukaan kulttuurisen kontekstin mukaan, vaikka se ei olekaan yksiselitteistä. Koster (2004: 100) toteaa, että vaikka Gardnerin (1985) älykkyydytyyppeihin ei liity standardoituja älykkyydestejä, viittaavat ne siihen, että erityyppisiä suhtautumisia erityyppisiin haasteisiin on olemassa.

Gardner (1985: 391) tarkastelee 1980-luvun, nykyään vanhanaikaisina pidettyjä kotitietokoneita eri älykkyydytyyppien harjaannuttamisen kannalta. 1980-luvun tietotekniikka ei mahdollistanut kovinkaan vahvasti ruumiin liikkeisiin painottuvan ruumiillis-kinesteettisen älykkyyden kehittämistä eikä ollenkaan intra- (itsetuntemus) ja interpersoonallisen (sosiaalinen kanssakäyminen) älykkyyden kehittämistä. Koster (2004: 100) kuvailee erityyppisen älykkyyden vaikutusta erilaisen pelitoiminnan miellyttävyyteen seuraavalla esimerkillä: ihmisen, jolle palapelityyppiset tehtävät tulevat ilmi epäselkeänä hälynä, on luonnostaan miellyttävämpää siirtyä toisentyyppisiin tehtäviin.

Koster (2004: 106) arvioi miesten ja naisten pelaamisen eroiksi seuraavat asiat: naispelaajat suuntautuvat yksinkertaisempia abstrakteja järjestelmiä sekä vähemmän avaruudellista päättelyä sisältäviin digitaalisiin peleihin. Runsaasti pelaavista miehet suuntautuvat digitaalisiin peleihin, jossa hallitaan alueita ja toimitaan hierarkioiden mukaan, kun taas vastaavissa määrin pelaavat naiset eivät välitä niinkään hierarkioista. Kosterin (emt.) mukaan miesten pelaaminen muuttuu iän myötä kasvavissa määrin naisten pelaamista vastaavaksi.

Suonisen (2002: 98–99) mukaan eri-ikäisillä tytöillä ja pojilla tekemän tutkimuksen mukaan tytöt suosivat pelien lajityyppinä eniten tasohyppelyitä sekä kortti- ja puzzlepelejä. Poikien suosikkipelit vaihtelevat iän mukaan. Vain nuorimmat pelaavat tasohyppelyitä.

pelyitä ja vanhemmat taas toimintapelejä, mutta kaikki ikäryhmät pelaavat tasaisesti urheilupelejä. Suonisen (2002) tekemän tutkimuksen tulokset vahvistavat Kosterin (2004) näkemystä ainakin tyttöjen pelaamisen painottumisesta vähemmän avaruudellista päättelyä vaativiin digitaalisiin peleihin. Kuviossa 1. on yhteenveto Kosterin ja Suonisen mainitsemista eroista.



**Kuvio 1:** Miesten ja naisten pelaamien pelien eroja.

Suoninen (2002) käyttää pelaamisen painotusten erojen eri sukupuolten välillä selittämiseksi lajityyppejä (tasohyppelyt, toimintapelit, puzzle-pelit). Digitaalisten pelien jako lajityyppeihin on vakiintunut digitaalisten pelien luokittelu, jota käytetään muun muassa pelejä myyvissä verkkokaupoissa ja peliarvosteluita julkaisevissa pelialan lehdissä.

## 2.4 Pelien jaotteleminen lajityyppeihin

Pelituotanto on mittakaavaltaan niin suurta, että yhtenä tapana luoda järjestystä pelien valtavaan kirjoon, on jaotella niitä erilaisiin lajityyppeihin. Pelien kehittyminen voidaan jakaa teknologiseen, audiovisuaaliseen ja konseptuaaliseen akseliin. Teknologinen akseli pitää sisällään pelien käyttämät eri laitteistot ja niiden kehityksen, audiovisuaalinen akseli pelien tarjoaman estetiikan ja konseptuaalinen taas pelisuunnittelun ja pelien sääntöjen muutokset aikojen saatossa. (Järvinen 2002: 72–73).

Tony Manninen (2007: 19–23) jakaa digitaaliset pelit seuraaviin lajityyppeihin: *Toiminta, seikkailu, roolipelit, strategia, simulaatio, ongelmapelit, urheilu ja kilpailu, opetus ja muut pelit*. Muista peleistä hän mainitsee eri lajityyppien yhdistelmät, erilaiset *tanssipelit, musiikkipelit, kamerapelit ja karaokepelit*. Apperley (2006: 10–11) kuvailee näistä vain toimintapelejä, roolipelejä, strategiapelejä sekä simulaatioita. Lajityyppien yhteenveto on koottu kuvioon 2.

| Apperley   | Manninen   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>•Toiminta               <ul style="list-style-type: none"> <li>•Ensimmäisen persoonan</li> <li>•Kolmannen persoonan</li> </ul> </li> <li>•Roolipelit ja seikkailupelit</li> <li>•Strategia               <ul style="list-style-type: none"> <li>•Reaaliaikastrategia</li> <li>•Vuoropohjainen strategia</li> </ul> </li> <li>•Simulaatio</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Toiminta</li> <li>•Seikkailu</li> <li>•Roolipelit</li> <li>•Strategia</li> <li>•Simulaatio</li> <li>•Ongelmapelit</li> <li>•Urheilu ja kilpailu</li> <li>•Opetus</li> <li>•Muut pelit               <ul style="list-style-type: none"> <li>•Eri lajityyppien yhdistelmät</li> <li>•Erilaiset tanssipelit</li> <li>•Musiikkipelit</li> <li>•Kamerapelit</li> <li>•Karaokepelit</li> </ul> </li> </ul> |

**Kuvio 2.** Lajityypit Mannisen (2007) ja Apperleyn (2006) mukaan.



Toimintapelit ovat Mannisen (2007: 19–23.) mukaan nopeatempoisia refleksimittelöitä, joissa pelaaja pyrkii voittamaan vastuksen olemalla riittävän nopea, tarkka ja taktikoiva. Seikkailun keskeinen osa-alue on ongelman ratkaisun ja tarinavetoinen tutkimusmatka kohti pelin lopullista tavoitetta. Apperley (2006: 15–16) jakaa toimintapelit ensimmäisen persoonan ja kolmannen persoonan toimintapeleihin. Ero niissä on hänen mukaansa se, että ensimmäisen persoonan toimintapeleissä pelaaja jakaa saman näkökentän kuin pelihahmo ja kolmannen persoonan toimintapeleissä puolestaan pelaaja näkee pelihahmon. Mannisen (2007: 19–23) mukaan toimintapelien ydinajatus on siinä, että niissä tehdyt toiminnot eivät ole luonteeltaan strategisia vaan puhtaasti toiminnallisia.

Roolipelit ja seikkailupelit ovat Apperleyn (2006: 17–19) mukaan yleensä vahvasti sitoutuneita fantasiakirjallisuuden genreen. Roolipelin avainelementti on hänen mukaansa hahmon muuttuminen, joka ilmenee esimerkiksi *Star Wars: Knights of the Old Republic*-pelissä asteittain tulevana mahdollisuuksina kehittää pelihahmonsa taitoja, joka taas muuttaa hahmoa pelin kuluessa. Myös Mannisen (2007: 19–23) mukaan roolipelin pää-tavoite on hahmon ominaisuuksien kehittäminen. Hahmon kehittämisen keinoksi hän mainitsee tehtävien suorittamisen.

Mannisen (2007: emt.) mukaan strategiapelien keskeistä toimintaa ovat looginen ajattelu ja resurssienhallinta, joiden avulla pyritään vastapuolen voittamiseen. Apperley (2006: 12–15) jakaa strategiapelit reaaliaikastrategiaan (RTS) ja vuoropohjaiseen strategiaan (TBS). Kummatkin pelityypit ovat hänen mukaansa esteettisesti samankaltaisia, mutta niiden pelaaminen poikkeaa selvästi toisistaan.

Simulaatiossa ovat Mannisen (2007: 17–19) mukaan keskiössä optimointiharjoitukset ja ilmiön tarkka mallintaminen. Myös Apperleyn (2006: 12–15) mukaan simulaatiopelien tärkein ominaisuus on mallintaminen. Mallinnettavat asiat ovat hänen mukaansa urheilu, lentäminen ja ajaminen sekä kylien, kaupunkien ja pienten yhteisöjen dynamiikka. Apperleyn (2006: emt.) mukaan kaikki pelit ovat eräänlaisia simulaatioita, mutta niiden realismin aste vaihtelee: Esimerkiksi pelissä *Project Gotham Racing 2* pyritään autenttimpaan autojen käyttäytymistä mallintavaan simulaatioon, ja pelissä *The Simpsons: Hit and Run* puolestaan pyritään autenttisen simulaation kustannuksella viihteellisem-

pään ilmaisuun.

Manninen (2007: 12–15) mainitsee lajityypeiksi myös ongelmapelit, urheilu- ja kilpailupelit, opetuspelit sekä muut pelit. Ongelmapelit perustuvat hänen mukaansa analyttiseen ajatteluun ja pulmien ratkaisuun, ja niissä ongelmat ovat itsetarkoitus tarinankerroksen sijaan. Urheilu- ja kilpailupeleissä on hänen mukaansa tavoitteena päihittää toinen, ja opetus- eli hyötypelien tarkoitus on luoda motivaatiota opittavan aineiston käsittelyyn ja sen oppimiseen.

Apperley (2006: 10–11) mainitsee digitaalisen pelin ominaisuuksiksi lajityypin lisäksi alustan, moodin ja miljöön: Alustalla tarkoitetaan hänen mukaansa sitä järjestelmää jolla peliä pelataan, moodilla pelimaailman kokemista, ja miljööllä pelin tarinallista ympäristöä.

Apperleyn (2006: 21) mukaan digitaalisen pelin lajityyppi on syytä erottaa tarinallisesta ympäristöstään. Apperley (2006: 12–15) korostaa, että esimerkiksi nimenomaan strategiapeljä tarkastellessa, on ensisijaisen tärkeää, että pelit ovat eri tavalla luokiteltavissa kuin elokuvat. Apperleyn (2006: 21) mukaan digitaalisten pelien lajityypin muuttaminen elokuvan tyyppisestä visuaalisesta estetiikasta pelaamiseen liittyvään interaktiivisuuden helpottaa digitaalisten pelien erottamista elokuvista, joka puolestaan korostaa digitaalisten pelien yksilöllistä roolia muiden populaarimedioiden joukossa. Digitaalinen peli on interaktiivisuutensa vuoksi erilainen kuin muut populaarimediat, ja sen tuottama mielihyvä saadaan eri elementeistä.

## 2.5 Pelaamisen miellyttävyys ja vaikutukset

Hanskin ja Kankaisen (2004: 67) mukaan hyvässä digitaalisessa pelissä korostuu kolme ominaisuutta: haastavuus, hauskuus ja vaivattomuus. Helposti läpipelattava peli ei aiheuta jännityksen tunteita eikä se innosta pelaamaan uudestaan. Pelaaminen on vapaaehtoista, joten pelin tulee tuottaa jossakin määrin ilon ja onnen tunteita.

Hanski ja Kankainen (2004: 68) nostavat viisi hyvän pelin elementtiä esiin: käytettävyys, vuorovaikutus, teknologia, tarina ja konteksti. Pelin käytettävyys on määriteltävissä samalla tavalla kuin muidenkin sovellusten käytettävyys. Vuorovaikutus, johon lue- taan mukaan pelaamisen intensiteetti ja pelitoimintojen vasteajat, kuvaa vuorovaikutusta pelaajan ja pelin välillä. Teknologia yhdistyy pelattavuuteen luotettavuuden ja saata- vuuden kautta, ja teknologiaan liittyvistä asioista äänillä sekä grafiikalla on suuri merki- tys. Tarina on hyvässä pelissä ymmärrettävä ja tapahtumissa sekä käänteissä on loogi- nen kulku. Pelissä juonen, strategian ja fiktion määrällä on suuri merkitys. Konteksti kuvaa pelin ulkopuolisia tekijöitä. Peliä pelataan tiettyssä mielentilassa, tiettyssä paikassa ja tiettyjen toimijoiden kanssa.

Egenfeldt-Nielsen ja Heide Smith (2004: 34) kartoittivat pelien vaikutusta pelaajaan käsitteleviä tutkimuksia. Yksi tutkimuksista väittää, että pelaajakunnasta seitsemän pro- senttia on luokiteltavissa riippuvaisiksi pelaamiseen vaikka ei-lääketieteellinen riippu- vuus onkin käsitteenä kiistanalainen. Egenfeldt-Nielsen ja Heide Smith (emt.) väittävät myös tutkimusten tukevan sitä, että väkivaltaiset pelit johtavat väkivaltaiseen käyttä- tymiseen, vaikka kriitikoiden mukaan pelien aiheuttamaa väkivaltaa tutkimalla irrote- taankin pelaaminen kontekstista, eli tutkittavien lasten ja nuorten arjesta ja tarkastellaan vain korrelaatiota.

Pelaamiseen liittyvistä äärimmäisistä ilmiöistä on runsaasti uutiskynnyksen ylittäneitä tapauksia. Yhdessä esimerkkitapauksessa 17-vuotias Daniel Petric tuomittiin vankeu- teen hänen ammuttuaan äitinsä ja haavoitettuaan vakavasti isäänsä Ohion Elyriassa vuonna 2007 heidän takavarikoitua pojaltaan *Halo 3*-videopelin (Ilta-Sanomat 2009). Toisessa esimerkkitapauksessa, joka liittyy pitkäaikaiseen tauottomaan pelaamiseen, kuoli 31-vuotias kiinalaismies pelattuaan verkkopeli *Sagaa* yhtäjaksoisesti 20 tuntia Internet-kahvilassa (STT 2004).

Harva tavoittelee asekaapin avainta pelaamisen estyessä tai pelaa yhtäjaksoisesti niin pitkään, että terveys on vaarassa, mutta on selvää että tänä päivänä pelaaminen on muu- takin kuin ajanviete. Pelit antavat ihmiselle mahdollisuuden toteuttaa itseään oman ta- sonsa mukaan ja saamaan palautetta siitä. Komentaakseen sotajoukkoja fanfaarien ja

tykkitulen säestämänä läpi vihollisen muurien ei tarvitse olla sotilasarvoltaan kenraali – saati ampua laukaustakaan Mainilasta sotaan julistaakseen. Sitä, miksi ihmiset saattavat uppoutua näihin kokemuksiin tuntikausiksi ja päivästä toiseen, kutsutaan peliaddiktioksi (Marny & Gentile 2003).

### 3 PELAAMISEN LUOKITTELU

Tähän lukuun olen koonnut pelitutkimuksen kirjallisuudesta erilaisia peleissä olevia selkeitä luonteenpiirteitä, joista muodostan luokkia. Kirjallisuudessa mainittuihin luonteenpiirteisiin liitetään myös erilaisia ominaisuuksia, jotka kuvaavat näiden luonteenpiirteiden ilmenemistä. Käytän näitä ominaisuuksia luokkien ominaisuuksina. Kokoan kappaleen lopuksi mainitut ominaisuudet taulukkoon selventääkseni aineiston käsittelyssä käytettävää teoreettista viitekehystä.

#### 3.1 Tavoitteellisuus

*The Sims*-pelisarjan luoja Will Wright (2005: 195–210) luonnehtii *Sim City*-peliään leluksi pelin sijaan, mutta pelaajan asettaessa itselleen tavoitteita (esimerkiksi suuren kaupungin luominen), lelun ja pelin raja rikkoutuu. Myös Costikyan (2005: 193–210) määrittää yhdeksi digitaalisen pelin keskeiseksi ominaisuudeksi sen tavoitteellisuuden (*goal*). Tavoitteellisuus ilmenee tämän perusteella kahdella tavalla: siten, että pelin omana ominaisuutena on tavoitteellisuus ja siten, että pelaaja asettaa itselleen tavoitteita.

Caillois'n (1961: 14–17) mukaan kilpailu pyrkii rohkaisemaan pelaajaa keskittymään, harjoittelemaan, sitoutumaan ja haluamaan voittoa. Kilpailullisuus (*Agon*) herättää hänen mukaansa pelaajassa halun antaa paras mahdollinen suorituksensa. Caillois'n (emt.) määrittelemä kilpailullisuuden käsite pätee myös pelimaailman asettamiin tavoitteisiin, eli se voidaan nähdä myös selvänä tavoitteellisuuden ominaisuutena.

Tavoitteellisuus viittaa siihen millä tavalla ja missä määrin pelissä on tavoitteita. Tavoitteellisuus, toisin kuin kilpailu, viittaa haasteeseen sekä tiettyjen asioiden valmiiksi saattamiseen. Lisäksi tavoitteellisuus viittaa onnistumisen tunteeseen, jota Lazzaro (2007) kuvailee henkilökohtaista voittoa tarkoittavalla italiankielisellä sanalla *fiero*. Tavoitteellisuus voi myös olla turhauttava tekijä, mikäli pelin haasteet osoittautuvat ylivoimaisiksi pelaajalle. Se, että peli on tavoitteellinen ja haastava ei välttämättä tarkoi-

ta sitä, että peli olisi miellyttävä. Pelaajan taitotason ja haasteen kohtaamisesta syntyy tavoitteellisuuden luokan tuntemusten sijaan immersioon viittaavia tuntemuksia.

Salen ja Zimmerman (2004: 23) vertaavat pokerin ja tietokonepeli *Half Life 2*:n eroa seuraavalla tavalla: pokeria pelataan muita ihmisiä vastaan ja *Half Life 2*:a yksin. Toista vastaan pelaaminen erottaa kilpailun tavoitteellisuudesta. Cowley, Charles, Black ja Hickey:n (2008) mukaan pelit luovat pelaajalle kuvitteellisen epäjärjestyksen tilan ja tarjoavat myös työkalut tilaan liittyvien ongelmien ratkaisemiseen. Pelien tavoitteellisuuden keskeisenä piirteenä voidaan nähdä kuvitteellinen, epäjärjestyksen tila, jonka ratkaisemisen peli asettaa tavoitteeksi pelin työkaluja käyttäen.

Salen ja Zimmerman (2005: 416–417) kuvaavat pelaajan toimien sekä suunnitelmien toteuttamista pyrkimyksenä tavoitteisiin. Pelitilaa he kuvailevat toisistaan poikkeavina osioina, vaiheina tai vuoroina. Tavoitteen tai alatavoitteen toteutuminen johtaa heidän mukaansa siirtymäksi pelitilasta toiseen. Costikyanin (2005: 193–210) yhdeksi pelin keskeiseksi ominaisuudeksi kuvaama vastavoima käsittää sekä toisen pelaajan että tietokoneen ohjaamat elementit. Tietokoneen ohjaamaa vastavoiman elementtiä voidaan kuvata, myös Cowleyn et al. (2008) käyttämän epäjärjestyksen tilan avulla, jonka ratkaisemiseksi pelaaja käyttää pelin antamia työkaluja.

2000- ja 2010-luvuilla julkaistujen digitaalisten pelien keskeinen tavoitteita erittelevä ulottuvuus on alustaan upotettu saavutusjärjestelmä, joka antaa pelaajan saavutuksista eräänlaisia palkintoja. Niiden hankkimista voivat myös muut pelaajat seurata. Mikael Jakobssonin (2011) tekemä tutkimus pohjautuu kahden vuoden aikana tehtyihin havaintoihin *Xbox 360* -konsolin saavutusjärjestelmän sidosryhmistä: pelaajista, pelilehdistöstä sekä *Xbox 360* -konsolia valmistavan *Microsoftin* työntekijöistä.

Jokaisessa myydyssä pelissä on oltava 1000 *gamerscore* -pistettä. Ne jaetaan jopa viiteenkymmeneen saavutukseen. Siihen ei ole sääntöjä, miten paljon pisteitä kustakin saavutuksesta saa. *Xbox Live Arcade* -peleissä puolestaan on jaettu 200 pistettä noin kahteentoista saavutukseen. Saavutusjärjestelmä on levinnyt muillekin alustoille, kuten *Playstation 3* -konsolille ja PC:llä toimivalle *Steam*-järjestelmälle. (Jakobsson 2011).

Saavutusten lähestymiseen on kolme tapaa, jotka perustuvat tutkimuksen Jakobssonin (2011) keräämään empiiriseen materiaaliin ja pelaajatyyppeihin: satunnaiset saavutusten hankkijat (*casuals*), saavutusten metsästäjät (*hunters*) ja täydellisyyden tavoittelijat (*completionists*). Pelaajat saattavat hänen mukaansa omaksua useita tyyppejä ja kehittyä erityyppiseksi pelaajaksi ajan kanssa. Saavutusten hankkimisen tarkastelu tuo kontekstin sille, miten tavoitteellisuutta ja kilpailua voidaan erotella toisistaan.

Satunnaiset saavutusten hankkijat eivät Jakobssonin (2011) mukaan yleensä ajattele saavutuksia muuta kuin silloin, kuin semmoinen sattumalta tulee avattua eikä tämä pidä niiden avaamista merkittävänä siinä vaiheessa peliä pelatessaan. Satunnainen saavutusten hankkiminen kertoo siitä, että pelaaja ei pidä saavutusjärjestelmää itsessään välineenä tavoitteellisuuden toteutumiseksi, vaan se tapahtuu ainoastaan pelin tasolla.

Jakobssonin (2011) mukaan saavutusten merkitys korostuu satunnaisten saavutusten hankkijoiden kohdalla silloin, kun peliä pelataan läpi uudelleen. Uudelleenpeluun aikana itse pelin asettama läpipeluun tavoite on toteutunut, ja pelaaja pyrkii kohti saavutusjärjestelmän asettamia tavoitteita. Monet satunnaisiksi saavutusten hankkijoiksi luetaan eivät Jakobssonin (2011) mukaan välitä saavutusjärjestelmän pistejärjestelmästä, mutta sen sijaan heitä kiinnostaa oman pelaamishistoriansa seuraaminen. Oman pelihistorian seuraaminen viittaisi siihen, että kyse ei ole kilpailusta, vaikka pelin läpipeluun seuraaminen vastaisi tavoitteiden täyttämistä.

Satunnaiset saavutusten hankkijat saattavat Jakobssonin (2011) mukaan muuttua täydellisyyden tavoittelijoiksi tiettytyyppisissä peleissä. Täydellisyyden tavoittelijat pyrkivät hänen mukaansa keräämään pisteiden sijaan esimerkiksi pelistä avattavia lisävarusteita ja lisäominaisuuksia. Avattavien lisävarusteiden ja lisäominaisuuksien hankkiminen liittyy edelleen selkeästi tavoitteellisuuteen, ja sekä satunnaiset saavutusten metsästäjät että täydellisyyden tavoittelijat suuntautuvat selvästi enemmän tavoitteiden täyttämiseen kuin kilpailuun.

Jakobssonin (2011) kuvailemat saavutukset ovat hyvä esimerkki palkinnoista, jotka

voivat motivoida pelaajaa pelaamaan paremmin. Saavutuksista saatava hyöty on vähäinen, mutta niiden olemassaolo motivoi selvästi ainakin täydellisyyden tavoittelijoiden ja saavutusten metsästäjien ryhmiä.

Pelin tavoitteellisuus syntyy kahdesta tekijästä. Siitä, että peli tarjoaa pelaajalle eräänlaisen epäjärjestyksen tilan ratkaistavaksi (Cowley et al. 2008) ja siitä, että pelaajalle tulee mielekästä palautetta tämän ratkaisemisesta. Esimerkiksi pelitilan vaihtuminen (Salen & Zimmerman 2005: 416–417) voidaan laskea mielekkääksi palautteeksi. Epäjärjestys ja palaute viittaavat siihen, että haasteeseen ja joidenkin asioiden saavuttamiseen jotain asioita tekemällä liittyvät kuvaukset voidaan laskea tavoitteellisuuden luokkaan. Tästä esimerkkinä ovat kuvaukset, joiden mukaan peli on vaikea tai monimutkainen, sillä pelin hallinta on keskeistä tavoitteiden täyttymiselle. Toinen esimerkki, joka kuuluu tavoitteellisuuden luokkaan, on erilaisten palkintojen ja palautteen, kuten kokeuspisteiden tai virtuaalirahan saaminen pelistä.

### 3.2 Kilpailu

Saavutusjärjestelmässä on Jakobssonin (2011) mukaan kaiku vanhasta ennätystulosjärjestelmästä, joskin saavutukset vievät sen uudelle tasolle. Saavutukset tähtäävät hänen mukaansa siihen, että pelaajat saavat muussa pelaamiskontekstissa tärkeän tekijän pelaamistoiminnalleen: yleisön (*audience*), jonka voi ymmärtää sekä tavoitteellisena että kilpailullisena kontekstina. Toiset voivat tarkkailla pelaajan saavutuksia riippumatta siitä ovatko he aikeissa kilpailla pisteillä tai hankittujen saavutusten määrällä. Ennätystuloksien vertaamisen voi laskea eräänlaiseksi kilpailuksi.

Saavutusten metsästäjät pelaavat Jakobssonin (2011) mukaan pelejä, joista saa helposti pisteitä *Xbox Live* -profiilin kokonaispistemäärään. Näistä hän mainitsee esimerkkeinä vanhat urheilupelit ja lapsille tarkoitettut pelit, joiden pelaaminen ei ole pelikokemuksena välttämättä miellyttävien. Pelaamisen painottuessa tietyn, muihin pelaajiin verrattavan tuloksen saavuttamiseen pelikokemuksen kustannuksella viittaa toimintona kilpailuun.



Jakobssonin (2011) tutkimat pelaajat eivät kovinkaan mielellään kertoneet heidän halustaan avata saavutuksia, eivätkä halunneet myöntää niillä olevan minkäänlaista vaikutusta pelaamiinsa peleihin. Saavutukset toimivat hänen mukaansa suoraan pelaamisen kirjoittamatonta sääntöä vastaan, kuten uhkapelaaminenkin. Saavutusjärjestelmää kohtaan koettu vastenmielisyyden tunne näyttäisi osaksi kumpuavan siitä, että se tuo pakollisena ja avoimena järjestelmänä kilpailun mukaan pelaamiseen, tahtoi pelaaja sitä tai ei. Jakobsson (2011) lisää, että saavutusten metsästäjien pitäminen "reilun pelin pettureina" joidenkin toimesta johtuu tietynlaisesta vastavoima-ajattelusta.

Jakobssonin (2011) mukaan *Xbox Liven* saavutusjärjestelmän ydinominaisuus on mahdollisuus katsoa muiden pelaajien profiileihin ja nähdä yksityiskohtaista tietoa heidän saavutuksistaan ja tarjota puolestaan muille pelaajille tietoa omasta profiilistaan ja saavutuksistaan. Saavutusjärjestelmä voidaan nähdä muiden pelaajien läsnäolosta johtuen kilpailua tukevana.

Kilpailussa esillä oleva muiden ihmisten läsnäolo muuttaa tavoitteen täyttymisen rytmin. Kilpailussa pelaajalla ei ole omaa tahtia, jolla tämä voi saada onnistumisen tunteita, vaan oma tahti ja onnistuminen kilpailevat toisen ihmispelaajan tahtia ja onnistumista vastaan. Kilpailussa ei ole mahdollista yrittää uudelleen, vaan oma tappio on toisen voitto. Sekä ihmisen voittamiseen, ihmiselle häviämiseen että näihin liittyvät turhautumisen ja onnistumisen tunnetta kuvaavat pelikuvaukset kuuluvat kilpailun luokkaan.

Caillois (1961: 14–17) kuvailee kaikissa peleissä tapahtuvan kilpailun perusominaisuudeksi sen, että kaikilla pelissä tapahtuvan kilpailun osapuolilla on tasavertainen asema. Tasavertaisuus saattaa kuitenkin tuntua näennäiseltä, mikäli peliä enemmän pelaavat saavat pelaamista helpottavia palkintoja kuten parempia aseita. Pelihahmon kehittämiseen painottuvissa verkkopeleissä, esimerkiksi verkkoroolipeleissä, kaikilla peliin hahmon luovilla pelaajilla on samat lähtökohdat.

Yhteenvetona edellisistä on pääteltävissä että pelaaminen on kilpailua, vasta siinä vaiheessa, kun pelaajaa vastassa on pelimaailman sijaan toinen, tasavertainen, ihmispelaaja

(Caillois 1961: 14–17). Kilpailua edustaa myös tulosten vertailu (Jakobsson 2011), josta voi mainita esimerkkinä pelistä kerättyjen pisteiden vertailu muiden pelaajien pisteisiin.

*World of Warcraft* -pelissä ilmenee sekä tavoitteellisuus että kilpailu. Tavoitteellisuutta edustavat pelimaailmassa jaettavat, erityyppiset tehtävät (*quest*). Tehtävien suorittaminen edellyttää tiettyjen maalien saavuttamista, jotka vaihtelevat yksinkertaisesta kompleksiin (*World of Warcraft* 2011: 2). Kilpailua taas muita ihmispelaajia vastaan käydyt haasteet, kuten areenataistelut (*arena battle*) tai hahmon kehittäminen palvelimen tai maanosan parhaimmiston. Näiden tavoitteiden saavuttamisesta saatavia, kanssapelaajille näkyviä varusteita voi *World of Warcraft*-pelin verkkosivujen käyttöoppaan (2011: 4) mukaan kantaa ylpeydellä, että muut tietävät mitä pelaaja on saavuttanut

### 3.3 Ennustamattomuus

Caillois (1961: 17–19) vertaa ennustamattomuutta (*alea*) kilpailuun: tämän painottuessa pelaajan taitoon, keskittyy ennustamattomuus kohtaloon. Ennustamattomuus voidaan hänen mukaansa nähdä kilpailun vastavoimana myös siten, että se asettaa pelaajan passiiviseksi tarkkailijaksi, joka luottaa kohtaloon taitojensa sijaan. Costikyanin (2005: 193) mukaan pelin keskeinen ominaisuus on, että se vaatii osallistumista, joten pelaaja ei voi ottaa pelkästään passiivisen tarkkailijan roolia.

Kirbyn (2010: 125) mukaan ennustamattomat keinotekoisien älyn päätökset voivat simuloida ihmisen taipumusta muuttaa suunnitelmiaan satunnaisesti. Ne saattavat täten vaikuttaa älykkäämmiltä kuin ennustettavissa olevat päätökset. Ennustamattomista keinoälyn päätöksistä tuleva vaikutelma keinotekoisesta älystä kuuluu myös ennustamattomuuden joukkoon.

Tyypillisiä puhtaaseen ennustamattomuuteen perustuvia pelejä ovat arpa- ja korttipelit ja satunnaistekijöillä rakennettaviin karttoihin sekä esineisiin perustuvat luolastopelit. Omalla tavallaan ennustamattomia ovat myös pelit, joissa muiden pelaajien toimintaa

on vaikea tai mahdoton ennustaa: esimerkiksi verkkopelit, joita pelataan ihmisiä vastaan.

Määrittelen digitaalisten pelien ennustamattomuuden ensinnäkin eräänlaisena satunnaisuutena jossa pelitila voi muuttua täysin, mutta muuttujien joukko on pieni. Ennustamattomuuteen liittyy myös pelimaailman hahmojen ja vihollisten tekoäly, joista saattaa tulla ennustamattomuutensa vuoksi älykäs vaikutelma. Ennustamattomuus merkitsee pelaajasta riippumattomuutta, ja esimerkiksi pelitilan, pelaajalle ratkaistavaksi luoma epäjärjestys edustaa eräällä tavalla ennustamattomuutta. Ennustamattomuudella kuvataan pelin sisältämiä satunnaistekijöitä.

*World of Warcraft* -pelissä, esimerkiksi pelaaja vastaan pelaaja-palvelimilla (*PVP realm*), vastakkaiseen ryhmittymään (*Alliance* vastaan *Horde*) kuuluva pelaaja voi hyökätä toisen pelaajan päälle. *World of Warcraftia* pelataan sen lajityypin (*massive multiplayer online role playing game*) perusteella verkossa useiden muiden pelaajien kanssa, ja pelaajat voivat luoda omalla toiminnallaan ennustamattomia tilanteita. Sisältöä pelissä edustavat pelimaailman skaala ja monipuolisuus, sekä siihen liittyvä kuvitteellinen historia.

Ennustamattomuutta esiintyy tietystä mielessä kaikenlaisissa peleissä. Se saattaa olla satunnaisin aikavälein ilmestyvä vihollinen tai tietokoneohjattujen vihollisten muodostama strategia pelaajaa vastaan. Ennustamattomuus on jokseenkin oleellinen elementti digitaalisissa peleissä, mutta kuuluakseen ennustamattomuuden luokkaan on kuvauksen tai elementin oltava selvästi luonteeltaan satunnainen. Esimerkiksi normaali tekoäly tai satunnaisilla, mutta melko toistuvilla intervaleilla tapahtuvat satunnaiset taistelut eivät ole ennustamattomuuden luokkaan kuuluvia.

### 3.4 Sisältö

Sisältö viittaa pelissä olevan virtuaalisen sisällön määrään ja mielekkyyteen. Sisällöllisesti rikkaat pelit muistuttavat virtuaalisia todellisuuksia. Mikäli pelissä voi tehdä erilai-

sia asioita ja kokea erilaisia tapahtumia, voidaan se laskea sisällöllisesti rikkaaksi. Tavinor (2009: 68) kuvailee hiekkalaatikkopelien ympäristöjä keinotekoisia rajoituksia välttäviksi, hyvin suuriksi ja avoimiksi pelimaailmoiksi. Hiekkalaatikoiksi luokiteltavien pelien suurten ja avointen pelimaailmojen laajuus sekä yksityiskohtaisuus viittaavat siihen, että pelissä on runsaasti sisältöä.

Sisällön rikkaus on myös eräänlaista ennustamattomuutta. Vaikka sisältö onkin ennalta suunniteltua, on sisällöllisesti rikkaan pelin kulku ennustamatonta sitä pelaavalle pelaajalle. Tavinor (2009: 87) kuvailee hiekkalaatikon käsitettä edelleen sillä, että hiekkalaatikkopelien pelimaailman laajuus ja yksityiskohdat mahdollistavat tyypillisesti myös tavoitteisiin liittymättömän vapauden tutkia ympäristöjä. Mahdollisuus vapaaseen tapaan pelata ja peliympäristön tutkimiseen viittaavat siihen, että pelissä on sisältöä.

Sisältöön liittyy myös pelin miljöön tai tapahtumien mielekkyys. Hyvä tarina, mielenkiintoiset hahmot ja muut vastaavat tekijät viittaavat mielekkääseen sisältöön. Graner Ray (2011: 57) käsittelee naispelaajiin kohdistuvassa tutkimuksessaan sitoutumista peliin tunnetasolla. Tunteiden herättäminen pelaajissa vaatii hänen mukaansa sen, että pelissä on pelimaailman ihmisiin vaikuttava ongelma, jonka ratkaisemalla pelaaja ja auttaa sekä itseään että pelin hahmoja, joiden kanssa tämä on vuorovaikutuksessa. Tavinor (2009: 148) korostaa pelattavan hahmon roolia: esimerkiksi pelin *Grand Theft Auto IV* vahvuus on ollut tekojensa vaikutuksia pohtivan ja paremmaksi ihmiseksi pyrkivän pelihahmo *Niko Bellicin* inhimillisuus.

McMahanin (2006: 74) mukaan se, miten tehokkaasti pelaaja hyödyntää pelihahmoaan eli *avatariaan* sosiaalisessa kanssakäymisessä, riippuu siitä miten pelaaja sitoutuu pelihahmoonsa ylipäätään. Jotkut pelihahmot ovat hänen mukaansa saaneet pelaajat niin sitoutuneeksi, että hahmot ovat saavuttaneet kulttistatuksen, kuten *Tomb Raider* -pelisarjan *Lara Croft*. Pelaajan sitoutuminen pelihahmoon voidaan myös nähdä sisältöön liittyvänä. Pelaajan agenttina toimivalle pelihahmolle on useissa peleissä kirjoitettu jonkinlainen persoonallisuus ja jonkinlainen tarina, mikä omalta osaltaan vaikuttaa pelaajan sitoutumista peliin.

Pelihahmon täytyy toisin sanoen olla jossain mielessä pelaajalle uskottava ja miellyttävä. McMahanin (2006: 75) mukaan realismi on myös tärkeä tekijä, eli se, miten tarkasti virtuaaliympäristö esittää todellisia objekteja, tapahtumia ja ihmisiä McMahan (2006: emt) jakaa realismin sosiaaliseen realismiin (todellisuutta muistuttava kanssakäyminen) ja havainnolliseen realismiin (miten paljon pelin elementit/tapahtumat vastaavat todellisuutta). Sosiaalista realismia voidaan kuvata siten, millä tasolla verkkoyhteisöä muistuttavan pelin pelaajat kokevat paikkansa virtuaalisessa yhteiskunnassa. Tätä tunnetta korostetaan järjestämällä todellisen elämän rituaaleja, kuten esimerkiksi "kuolleen" pelihahmon hautajaisia.

Sisältöön positiivisesti viittaavia kuvauksia ovat esimerkiksi mielenkiintoista maailmaa tai tekemisen runsasta määrää tai mielekkyyttä kuvaavat käsitteet. Sisältöön negatiivisesti vaikuttava kuvaus voi olla esimerkiksi se, että pelaaja kokee pelin toistavan itseään. Tavinor (2009: 97) kuvailee hiekkalaatikoppelin vastakohtaksi pelit, jossa pelin etenemiseen liittyvien valintojen määrä on suppea. Pelin suppeuden hän näkee vaikuttavan siihen, että pelissä tapahtuvat toiminnot vaikuttavat pelaajasta keinotekoisilta.

Sisältö voi sisältää ennustamattomuuteen verrattuna vähäisen määrän satunnaistekijöitä, mutta sen sijaan suuren määrän muuttujia sekä yksityiskohtia, jotka tekevät pelitilanteesta jatkuvasti ennustamatonta. Eron vuoksi ennustamattomuuden keskeiseksi piirteeksi on syytä korostaa satunnaisuus ja sisällön taas peliympäristön laajuus sekä mielekkyys. Pelissä voi myös olla pelaajan mielekkääksi kokema ympäristö tai tarina. Pelin *LittleBigPlanet* (2011) verkkosivut kuvailevat pelin sisällön määrää: "Läpäistyäsi tarinatilan voit jatkaa suureen maailmaan ja pelata muiden pelaajien tekemiä kenttiä. Niitä on toista miljoonaa, joten ne eivät lopu koskaan!"

### 3.5 Strategia

Vapaa tapa pelata on kuitenkin syytä erottaa strategiasta, joka liittyy pelaajan tekemien valintojen laajuuteen. Caillois (1961: 19–23) käyttää esittämisen käsitettä, jonka aikana pelaaja muuttuu toiseksi ihmiseksi tai pelaaja toimii toisena ihmisenä. Peleissä jo peli-

hahmon pelaaminen on eräänlaista toimimista toisena ihmisenä, mutta strategian olennainen puoli on vaikuttamisessa. Caillois'n (emt.) mukaan esiintymisen käsite pitää sisällään pelaajan pyrkimyksen muuttaa muiden totuutta omansa sijaan. Strategian kontekstissa muiden totuus on pelimaailma tai vastapelaajat.

Sicart (2008) määrittelee pelimekaniikkoja koskevassa artikkelissaan strategiseksi toiminnoksi *Gears of War* -pelin antaman mahdollisuuden mennä suojan taakse vihollisen tulta pakoon. Hänen mukaansa tätä mekaniikkaa käyttäen pelaaja voi luoda taistelutaktiikkansa, jonka avulla päästä pelissä pidemmälle. Suojautuminen ja sen avulla taktiikan luominen on keskeinen esimerkki pyrkimyksestä tuoda omaa pelaamistyyliään esille pelin antamien toimintojen kautta.

Strategiaa digitaalisissa peleissä edustaa myös pelaajan rohkaiseminen tekemään valintoja. Esimerkkinä tästä on tietokoneroolipelissä tehdyt keskusteluvalinnat, jossa pelaaja ottaa pelihahmon roolin, tai hiiviskelypelit, jossa pelaajan annetaan keksiä omat strategiansa pelimaailman "huijaamiseksi" tai vaihtoehtoisesti pyrkiä valinnoillaan haluamaansa lopputulokseen. Tavinor (2009: 122) esittelee *Mass Effect* -pelin sisältämän mahdollisuuden valita, millä sävyllä pelaajahahmo vastaa pelin muille hahmoille keskustellessaan näiden kanssa.

Mahdollisuus vastata tietyllä sävyllä tietokoneen ohjaamille pelihahmoille antaa Tavinorin (2009: 122) mukaan pelaajalle mahdollisuuden tuoda omaa asennoitumistaan pelimaailmaan konkreettisemmin. Strategian avainelementtejä ovat polut, joista pelaaja voi valita oikean päästäkseen haluamaansa loppuratkaisuun. Strategia on nimitys myös pelien lajityypille, mutta luokittelussa kyseessä on keinojen vapaavalintaisuus halutun lopputuloksen saavuttamiseksi. Strategiaa on tietyssä määrin kaikissa peleissä. Jopa varhaisimmat pelit tarjoavat jonkinlaisia vaihtoehtoja haluttuun lopputulokseen pääsemiseksi.

Keskeisin tapa kuvailla strategisesti vahvaa peliä on: "ei ole vain yhtä tapaa ratkaista asioita". Yksinkertaisimmillaan strategia voi olla hahmoluokan valintaa. Heikosti iskuja kestävä, kaukaa loitsujen ampumiseen keskittyvän velhon ei ole mitään syytä toimia

samalla tavalla kuin läheltä iskuja jakavan, paljon osumia kestävän soturin tai barbaarin. Myös ihmistekijät lisäävät pelin strategisuutta. Tietokonevastustajat voitetaan yleensä samalla tavalla kuin ne on voitettu ennenkin, mutta ihmisvastustajat oppivat ja muuttavat omaa strategiaansa.

### 3.6 Luovuus

Yksinkertaistettuna luovuus on itsensä toteuttamista. Caillois (1961: 19–23) käyttää esittämisen (*mimicry*) käsitettä kuvatessaan varhaisia leikkejä. Niissä työkaluna on ihminen itse, mutta digitaalisissa peleissä se voi olla mikä tahansa. Yksi yleinen luova työkalu on monipuolinen hahmoeditori, jossa pelaaja saa tehdä lähes mikä näköisen pelihahmon tahansa. Pelin muokkaustyökalujen konsepti toteuttaa myös jossain määrin Caillois'n (1961: 19–23) esittämisen määrittelyä, jonka mukaan ihminen muuttaa esiintymisen keinoin muiden todellisuutta. Strategian ja luovuuden perustavanlaatuinen ero on siinä, että ne käsittävät eri asioita. Strategia keskittyy oman persoonan tuomista pelimaailmaan toiminnan kautta, ja luovuus puolestaan uuden luomisen kautta.

Pelisuunnittelija Marek Bronstring (2009) esittelee lehtiartikkelissaan neljä eri luovaa pelaajatyyppeä: rakentajat, kuvittelijat, kokeilijat sekä tuhoajat. Rakentajilla on hänen mukaansa luotavan pelimaailman objektin konsepti valmiina, kuvittelijat improvisoivat työkaluilla, kokeilijat myös suunnittelevat konseptin ennakkoon, mutta sen lisäksi etsivät luovien työkalujen ja pelimaailman rajoja ja tuhoajat puolestaan pyrkivät luomaan rakennelmiaan sen tuhoamista ajatellen (esimerkiksi valtavan, romahtavan laatikkopion). Neljästä tyypestä nousevat luovan pelaamisen suhteen esiin ensinnäkin suunnittelu (rakentajat ja kokeilijat), improvisointi (kuvittelijat), sekä seurauksiin keskittynyt luominen (kokeilijat ja tuhoajat).

Esimerkiksi *The Sims* -elämysimulaatiossa pelaaja luo mieleisensä ympäristön pelin työkalujen avulla, kuten *Sims 3*-pelin verkkosivut kuvaavat:

The Sims 3:n vapaus innoittaa loputtomilla tilaisuuksilla luovuuteen ja viihdyttää odottamattomilla yllätyksillä ja kepposilla! Luo yli miljoona yksilöllistä simiä ja ohjaa heidän elämäänsä. Muokkaa kaikkea heidän ulkonäöstään luonteeseen ja unelmakotiinsa asti. Lähetä simisi sitten ulos tutkimaan kaupunkia ja tapaamaan naapuruston muita simejä.

*World of Warcraft* mahdollistaa luovan pelaamisen ensinnäkin ryhmittymisen ja sitä kautta syntyvän strategian avulla. Oman hahmon tunteminen on keskeistä, mutta vielä tärkeämpää on yhteistyön hallinta (*World of Warcraft* 2011: 4). Keskeisin luovan pelaamisen elementti ja puhtaasti Caillois'n (1961) mimiikkaa edustava toiminto on hahmon esittäminen, eli roolipelaaminen. Roolipeli-palvelimilla (*RP* tai *RPPVP-realm*) hahmon esittäminen on käytännössä pakollista (*World of Warcraft* 2011: 1).

### 3.7 Seura

Seurapelaamisessa on kyse tuttavien kokoontumisesta joko samaan tilaan tai verkkopeleihin. Kuvaukset, jotka viittaavat siihen, että peliä olisi miellyttävää pelata sosiaalisissa tilanteissa ja ne, jotka viittaavat pelaamisen olevan jonkinlainen yhteinen aktiviteetti kuuluvat seurapelaamisen luokkaan.

Seurapelaaminen on siitä poikkeuksellinen käsite, että kaikkia pelejä voi pelata seurassa. Esimerkiksi yksin pelattavaa peliä voi pelata vuorotellen, kuten Venezuelalaisen nettikahvilan kävijät pelasivat Apperleyn (2008: 6-7) tekemän tutkimuksen mukaan *Grand Theft Auto: Vice Citya*. Pelitilanne ei kuitenkaan yksin tee pelistä seurapeliä, vaan pelin on "tiedettävä" se, että peliä pelaa useampi pelaaja.

Kallion Mäyrän ja Kaipaisen (2010: 339–340) mukaan seurapelaamiseen liittyviä aktiviteetteja ovat esimerkiksi lasten tai perheen kanssa pelaaminen. Seurapelaaminen on heidän mukaansa välitöntä, eikä esimerkiksi pelistä puhuminen pelitilanteen ulkopuolella liity seurapelaamiseen. Juul (2009: 126–127) näkee seurapelaamisen ominaisuutena



sen, että siinä tapahtuva motivaatio ei ole voiton, vaan sosiaalisen tilanteen ohjaamaa. Pelaamisen painottuminen tavoitteiden sijaan sosiaaliseen tilanteeseen nostaa esille sen, että seurapelaaminen voidaan nähdä jonkinlaisena tavoitteellisen pelaamisen vastavoimana. *Pelin Buzz: Quiz TV* -pelin verkkosivut (2008) kuvailevat yhdessä pelaamista: "Kohtaa perheenjäsenet ja ystävät jopa kahdeksan pelaajan pikatuli-visaturnauksissa."

### 3.8 Yhteisö

Kolo & Baur (2004) havaitsivat *Ultima Onlinen* pelaajissa kolme keskeistä sosiaalista tasoa, joissa nämä toimivat: yksittäisen pelaajan toimimiseen viittaava yksilötaso, pelaajaryhmien toimimiseen viittaava, yhteisöllisyyden kannalta tärkein, ryhmätaso ja koko pelin pelaajayhteisön toimimiseen viittaava yhteisötaso. Yksilötasoon sisältyvät esimerkiksi pelaamisen motivaatiot sekä käytetty strategia, ryhmätason esimerkkinä on ryhmittymien muodostuminen pelaajien (kerhot, offline-tapahtumat) tai pelaajahahmojen (killat) kesken ja yhteisötaso taas kuvaa pelin koko pelaajayhteisöä.

Pelin sosiaalisen toiminnan taso on McMahanin (2006: 74) mukaan riippuvainen sen verkostoista. Keskeistä yhteisölliselle pelaamiselle on hänen mukaansa se, että pelissä on mahdollisuus ryhmätason toiminnalle, eli ryhmittymien muodostamiselle. Sosiaaliset verkostot eroavat yhteistyötyyppisessä pelaamisessa seurapelaamisesta siinä, että pelaaminen ei ole sosiaalisuuden motivoimaa, vaan sosiaalisuus on pelaamisen motivoimaa.

Linin Sunin ja Tinnin (2003: 297) tekemän, pelaajayhteisöjä käsittelevän tutkimuksen mukaan verkkopeleissä tapahtuva ryhmittymien muodostuminen ei ole sosiaalisten tavoitteiden, vaan hahmon selviämisen ja pelissä menestymisen laukaisemaa. Pelin yhteisöllisyyden ja ryhmittymisen laukaisijana voidaan täten pitää peliä itseään. Toisin sanoen pelissä menestyminen edellyttää sosiaalisten kontaktien muodostamista.

Pelaajien ryhmittyminen ennalta tuntemattomista tutuiksi tuodaan esille *World of Warcraftin* verkkosivuilla. Pelin *World of Warcraft* verkkosivujen pelaamisopas (2011: 3) kertoo pelaajien ryhmittymisestä:

Beyond parties, raids, and guilds, you will inevitably encounter other players who share some of the same interests, likes, and dislikes as you, people with whom you'll end up chatting even when you're not in a dungeon or on a quest; the kind of people where you don't even notice the hours flying by as you swap stories, joke, and play together. In other words, you'll make friends. Making friends and going on adventures with them is part of what makes World of Warcraft so much fun.

*World of Warcraftia* voi pelata tuttavien kanssa, ja sitä kautta voi muodostaa uusia tuttavuuksia. Pelissä on toimintoina muun muassa erilaiset keskusteluvaihtoehdot, mahdollisuus muodostaa ryhmiä ja koota pelaajat yhteen killaksi (World of Warcraft beginner's guide 2011: 3). *World of Warcraftin* kehittänyt *Blizzard* toimii yhteistyöelimenä myös pelin ulkopuolisia sosiaalista ryhmittymistä edesauttavien järjestelmien, kuten käyttäjien luomien pelin lisäominaisuuksia (*AddOn*) jakavien sivustojen kanssa (Sherlock 2009: 285).

### 3.9 Immersio

Yksi keskeisimmistä pelaamisen tuomaa ilon tunnetta käsittelevistä kategorioista on immersio. McMahanin (2006: 67–80) mukaan immersio tarkoittaa sitä, että pelaaja on jäänyt pelin kerronnalliseen tasoon kiinni, mutta se viittaa myös kiintymykseen, jota pelaaja tuntee peliä ja sen sisältämää strategiaa kohtaan.

Immersion lisäksi McMahan (2006: 67–80) esittelee käsitteet sitoutuminen ja läsnäolo. Sitoutuminen, jonka ilmenemismuotona hän mainitsee lähes pakkomielteistä sitoutumista kuvaavan syvän pelaamisen, tarkoittaa sitä, että pelaaja perehtyy pelin maailmaan ja sen puitteisiin sitoutumisen tason mukaan. Sitoutuminen voidaan nähdä immersioon liittyvänä toimintona ja sen tunnistaa siitä, että pelaaja osoittaa hyvin merkittävää kiinnostusta pelimaailmaan ja sen hahmoihin.

Läsnäoloa McMahan (2006: 67–80) kuvaa yleisesti hyväksytyyn määritelmän mukaiseksi silloin kun se tarkoittaa onnistunutta pelaajan "olemista synteettisen ympäristön sisällä". Läsnäolo on myös immersioon vahvasti liittyvä piirre ja se voidaan luokitella immersion luokkaa ilmentäväksi, koska immersiota on myös virtuaalisessa tilassa olemisen tunne. Läsnäolo on McMahanin (2006: 78) mukaan tulosta havainnollisesta ja psykologisesta immersioista. Havainnollinen immersio syntyy hänen mukaansa siitä, että pelimaailma tai järjestelmä onnistuneesti estää käyttäjää havainnoimasta ympäröivää maailmaa ja psykologinen immersio syntyy siitä, miten tehokkaasti pelimaailma vetää pelaajaa puoleensa.

Läsnäolon tunnetta saattaa McMahanin mukaan (2006: 78) lisätä uskottavien sosiaalisten agenttien olemassaolo pelissä, kuten todellisia uutistenlukijoita muistuttavat uutistenlukijat virtuaalimaailman televisiossa tai oikean lemmikin lailla käyttäytyvät virtuaaliset eläimet. Realistinen ympäristö, joka mainittiin sisällön luokkaan liittyväksi ilmentää sitä, miten vahvasti immersion luokka linkittyy muihin luokkiin. Immersion luokkaan kuulumisen ei tosin poissulje realismin kuulumista sisällön luokkaan siksi, koska immersion luokkaa vahvistava piirre on itse realismin sijaan sen herättämä läsnäolon tunne. McMahan (2006: 78) kuitenkin lisää, että valtaosa tutkimuskentästä on sitä mieltä, että täysi foto- ja audiorealismi eivät ole tarpeellisia immersion tunteen tuottamisessa virtuaaliympäristössä.

Pelaajan kokemaa läsnäoloa pelissä McMahan (2006: 76) kuvaa sillä, miten todelliseksi tämä kokee virtuaaliympäristön. Hän kuvaa todellisuuden tekijöitä varmuuksiksi, rikkoutumisiksi ja yllätyksiksi: varmuudet ovat helposti ennustettavia tekijöitä, rikkoutumiset muistuttavat pelaajaa selvästi siitä, että kyse on epätodellisesta ympäristöstä ja yllätykset ovat ennustamattomissa olevia yksityiskohtia. Varmuudet ovat esimerkiksi pelin kartassa olevat katulamput ja muut todellisen elämän ilmiöt. Rikkoutumisiksi voidaan kuvailla esimerkiksi näkyviä pelimaailman rajoja ja yllätykset puolestaan ovat varmuuksien kentässä tapahtuvia asioita, esimerkiksi pelimaailmassa tapahtuva maanjäristys.

McMahan (2006: 76) tarkentaa varmuudet eräänlaisiksi linkeiksi virtuaalimaailman ja todellisen maailman välillä, joita pyritään rikkomaan, mikäli siinä onnistutaan, yllätyksillä. Varmuuksien ja yllätysten konsensusta puolestaan häiritsevä hänen mukaansa rikoutumiset jotka muistuttavat pelaajalle pelin rajoitteista ja pelimaailman rajoista.

Yhtenä immersion ilmenemismuotona voidaan McMahanin (2006: 67–80) mukaan pitää *flow*-tilaa. Csikszentmihalyin (1990: 71) mukaan ihmiset kuvailevat *flow*-tilaa tunteena, jolloin taidot vastaavat haasteita tavoitteisiin painottuvassa, sääntöihin sidotussa toimintajärjestelmässä. Keskittyminen on hänen mukaansa niin intensiivistä, että henkilö ei kiinnitä mitään huomiota tehtävän kannalta epäolennaisiin asioihin. *Flow*-tilan kuvaus ilmentää sitä, miten immersio linkittyy tavoitteellisuuden luokkaan. Silloin, kun pelaaja kokee tavoitteet mielekkäiksi, ja haasteet vastaavat taitoja, voidaan immersiota kokea *flow*-tilan avulla.

McMahan (2006: 67–80) kuvaa immersion, sitoutumisen ja läsnäolon käsitteitä sellaisina, jotka ilmentävät onnistuneesti minkälaisen vastavoiman virtuaalinen todellisuus voi luoda sen ulkopuoliselle todellisuudelle: ympäröivää maailmaa havainnoivia aisteja voidaan estää toimimasta esimerkiksi kuulokkeilla ja pelaamiseen voidaan käyttää sitoutumisen asteesta riippuen hyvin runsaastikin aikaa. Pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa tämän perusteella myös omien valintojensa kautta immersion syntymiseen, esimerkiksi sulkemalla ympäristön äänet kuulokkeiden avulla.

Sicart (2008) tarkastelee pelien *Shadow of the Colossus*, *Rez* sekä *Every Extend Extra* mekaniikkoja, jotka osoittautuvat toisiaan muistuttaviksi. Pelien mekaniikkojen tarkoituksena on hänen mukaansa tietynlainen tunnekokemus pelaajalle jännityksen sekä vapauttamisen menetelmällä, jota korostetaan pelin musiikin keinoin. Jännityksen ja vapauttamisen onnistunut toteuttaminen on myös immersiivisyyteen liittyvä piirre.

### 3.10 Shokki

Caillois'n (1961: 23–26) mukaan pelillä on mahdollisuus hajottaa pelaajan havaintokyky

ja viedä tämä shokkitilaan. Toiminnat, jotka ajavat pelaajan shokkitilaan (*vertigo*), liittyvät hänen mukaansa yleisesti nopeisiin liikkeisiin sekä pyörimiseen. Digitaalisissa peleissä pyörimistä ja nopeita liikkeitä on melko vähän. Poikkeuksena ovat pelit, joissa on korkeita virtuaalisia pudotuksia, jotka aiheuttavat visuaalisella stimuloinnilla putoamista vastaavan tunteen. Tavinor (2009: 138) kuvailee voimakasta tunnetilan muuttamista ruumiillisen reaktion herättävänä. Näistä esimerkkeinä hän mainitsee stressitilan aiheuttaman verenpaineen nousemisen, käsien hikoilun ja suun kuivumisen. Sekä havaintokyvyn muuttuminen että stressitila voidaan lukea voimakkaisiin tunnekokemuksiin, eli shokkiin, kuuluviksi.

Tavinor (2009: 139) perustelee voimakkaan pelon heräämisen pelimaailmassa olevan mahdollista tunteen ja mielikuvituksen luonnollisen vuorovaikutussuhteen ansiosta. Kuten sisällön luokassa, johon liittyi tunteiden herääminen pelimaailman hahmoihin vaikuttamisen kautta, myös shokki toimii vastaavalla tavalla. Tunnetilat, jotka kuuluvat shokin kategoriaan ovat kuitenkin voimakkaita, ja niiden herääminen edellyttää sitä, että pelaaja uppoutuu pelimaailmaan.

Shokiksi Caillois (1961: 23–26) laskee sen innostumisen tunteen, joka tulee voimakkaan näköisen ilmiön aiheuttamisesta, kuten pienen lumivyöryn aloittamisesta kattoa lapioidessa. Innostumisen tunne on myös eräänlainen voimakas tunnetila, jota shokki kuvaa. Tavinor (2009: 135) korostaa esimerkkinä Devil May Cry-pelissä erästä hämähäkki-vihollista, joka oli vaikea, ja jolle häviäminen tuotti raivoa. Hänen tuntemuksensa vihollisen päihittämisestä oli suunnaton helpotus, jota hän kuvaa voimakkaana siirtymänä tunnetilasta toiseen.

### 3.11 Pelaamisen luokittelun yhteenveto

Tähän alalukuun olen koonnut kirjallisuudesta kokoamani eri luokkien ominaisuudet selventääkseni aineiston käsittelyssä käytettävää teoreettista viitekehystä. Immersion, sisällön, tavoitteellisuuden ja shokin luokat sisältävät eniten ominaisuuksia ja kilpailun, luovuuden ja seuran luokat puolestaan vähiten. Eniten ominaisuuksia saaneet luokat ovat vaikeammin rajattavia kuin vähemmän ominaisuuksia saaneet, joten ominaisuuksien määrän vaihteluun on ollut perusteita. Taulukot 4 ja 5 sisältävät yhteenvedon alaluissa 2.1–2.10 esitetyistä luokkien ominaisuuksista.

**Taulukko 4:** Yhteenveto luokista tavoitteellisuus, kilpailu, ennustamattomuus, sisältö ja strategia.

| Luokka           | Ominaisuudet   |
|------------------|--|
| Tavoitteellisuus | Halu parantaa suoritusta (Caillois 1961: 14–17)<br>Henkilökohtaisen voiton tunne (Lazzaro 2007)<br>Epäjärjestyksen tila, jonka pelaajan on ratkaistava (Cowley et al 2008)<br>Mahdollisuus siirtyä pelitilasta toiseen (Salen & Zimmerman 2005: 416–417)<br>Lisävarusteet/lisäominaisuudet, eli palkinnot (Jakobsson 2011) |
| Kilpailu         | Omien tuloksien vertailu muiden tuloksiin (Jakobsson 2011)<br>Pelaajilla tasavertaiset lähtökohdat (Caillois 1961: 14–17)  |
| Ennustamattomuus | Pelaaja passiivinen tapahtumien kulun suhteen (Caillois 1961: 17–19)<br>Ennustamattomuudesta tuleva älykkyyden vaikutelma (Kirby 2010: 125)  |
| Sisältö          | Pelimaailma on hyvin suuri ja avoin (Tavinor 2009: 68)<br>Vapaus tutkia ympäristöjä (Tavinor 2009: 87)<br>Tunteiden herättäminen (Graner Ray 2011: 57)<br>Hahmon inhimillisuus (Tavinor 2009: 148)<br>Sitoutuminen pelihahmoon (McMahan 2006: 74)<br>Realismi (McMahan 2006: 75)   |
| Strategia        | Esittäminen toiminnan kautta (Caillois 1961: 19–23)<br>Taktiikan luominen pelin mekaniikkojen avulla (Sicart: 2008)<br>Oman asennoitumisen tuominen pelimaailmaan (Tavinor 2009: 122)  |

Luokkien esiintyminen on myös riippuvainen kontekstista, eli pelattavasta pelistä ja sen vuoksi luokkien ilmenemistä tarkastellessa on aina otettava huomioon myös tutkittava kohde. Esimerkiksi pelin tekoäly saattaa olla ennustamaton ja samalla ennustamattomien piirteiden yhdistäminen sisältöön liittyviin elementteihin, kuten tunteiden herättämiseen, saattaa tuoda esiin joitain shokin luokkaan liitettyjä ominaisuuksia. Toisaalta täysin ennustamattomuuteen perustuva pasianssi, jonka satunnaiset jaot mahdollistavat yksilölliset pelikerrat, on intensiteetiltään vastakohta pelottavan kauhupelin pelaamiselle.

**Taulukko 5:** Yhteenvedo luokista luovuus, seura, yhteisö, immersio ja shokki.

| Luokka   | Ominaisuudet  |
|----------|---|
| Luovuus  | Todellisuuden muuttaminen (Caillois 1961: 19-23)<br>Ryhmien muodostuminen: rakentajat, kuvittelijat, kokeilijat, tuhoajat (Bronst-ring 2009)  |
| Seura    | Pelaaminen tapahtuu tuttujen kanssa ja pelaaminen on myös välitöntä (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2010: 339—340)<br>Motivaatio sosiaalisen tilanteen ohjaamaa (Juul 2009: 126–127)   |
| Yhteisö  | Sisältää ryhmittäytymistason toimintaa (Kolo & Baur 2004)<br>Pelin verkostot mahdollistavat sosiaalisen toiminnan (McMahan 2006: 74)<br>Menestyminen edellyttää ryhmittäytymistä (Lin, Sun & Tinn 2003: 297)<br>Pelinkehittäjät tukevat luovaa pelaajakuntaa (Sherlock 2009: 285)   |
| Immersio | Pelaaja on jäänyt pelin kerronnalliseen ja ei-kerronnalliseen tasoon kiinni.<br>Pelaaja perehtyy pelin maailmaan ja sen puitteisiin.<br>Pelaaja kokee olevansa synteettisen ympäristön sisällä (McMahan 2006: 67–80)<br>Pelimaailma tai järjestelmä estää käyttäjää havainnoimasta ympäröivää maailmaa.<br>Pelimaailma vetää pelaajaa puoleensa (McMahan 2006: 78)<br>Tunne, jolloin taidot vastaavat haasteita (Csikszentmihalyi 1990: 71)<br>virtuaalinen todellisuus luo vastavoiman ulkopuoliselle todellisuudelle (McMahan 2006: 67–80)<br>Jännityksen ja vapauttamisen onnistunut toteuttaminen (Sicart 2008) |
| Shokki   | Pelaajan havaintokyvyn hajottaminen (Caillois 1961: 23-26)<br>Ruumiillinen palaute, kuten stressireaktio (Tavinor 2009: 138)<br>Voimakkaan ilmiön aiheuttamisesta kumpuava innostus (Caillois 1961: 23-26)<br>Voimakas siirtymä tunnetilasta toiseen (Tavinor 2009: 135)<br>Hahmon inhimillisuus (Tavinor 2009: 148)  |

Taulukoissa esitetyt luokat ja niiden ominaisuudet muodostavat viitekehyksen, jonka perusteella jaottelen eri peleissä esiintyvien luokkien näkyvyyden. Mikäli esimerkiksi pelissä menestymisessä on hyötyä muiden kanssa ryhmittäytymisestä ja ryhmäpelaamisesta, ilmenee yhteisön luokka pelissä. Mikäli pelissä on selviä tapahtumia joissa pyri-



tään aiheuttamaan pelon kautta stressireaktio tai hajottamaan havaintokyky putoamisella, on kyse shokki-luokan ilmenemisestä.

## 4 DIGITAALISIIN PELEIHIN LIITTYVIEN KUVAUSTEN LUOKITTELU

Tutkimuksen ensimmäisen vaiheen, eli kuvausten luokittelun päätehtävänä on muodostaa luokkien ilmenemisen ehdot haastatteluaineiston avulla. Keräsin aineiston, eli digitaalisiin peleihin liittyvät kuvaukset, haastatteleamalla neljää eritaustaista ihmistä heidän pelattuaan kolmea peliä. Koehenkilöt pelasivat kutakin peliä, jotka esitellään alaluvussa 4.1, 20 minuuttia. Sen jälkeen he täyttivät peleihin liittyvät lomakkeet (ks. liite 1.) ja kertoivat tarkemmin sekä pelaamisestaan että lomakkeeseen antamistaan vastauksista lyhyessä haastattelussa.

Erottelin haastatteluaineistosta kuhunkin peliin liittyvät kuvaukset ja sijoitin ne luokittelumallin luokkien ominaisuuksien perusteella luokkiin. Esimerkiksi kuvaukset, joissa viitattiin ansiokkaasta pelaamisesta saataviin palkintoihin, sijoitin tavoitteellisuuden luokkaan. Kuvaus vastaa tavoitteellisuuden luokan seuraavaa ominaisuutta: Lisävarusteet/lisäominaisuudet, eli palkinnot. Ansiokkaasta pelaamisesta saataviin palkintoihin liittyvä kuvaus muodostaa täten seuraavan tavoitteellisuuden luokan ehdon: "peli palkitsee pelaajaa".

### 4.1 Tutkittavien pelien esittely

Tässä alaluvussa esittelen pelit, joita koehenkilöt pelasivat ennen haastattelua, niiden pelaamisjärjestyksessä. Pelit mainitaan ensimmäistä kertaa alaluvun 1.2 taulukossa 1. Pelit ovat *Assassin's Creed II* Playstation 3 -pelikonsolille ja *The Sims 3* sekä *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* PC:lle.

#### 4.1.1 Assassin's Creed II

*Assassin's Creed* -pelisarjan toinen osa on juonellinen, kolmannen persoonan seikkailupeli. Pelissä on kaksi selkeää, toisistaan erottuvaa vaihetta: kerrontavaihe, jolloin pelaaja ei pysty ohjaamaan pelihahmoaan, vaan seuraa passiivisesti juonen etenemistä ja in-

teraktiivinen vaihe, jolloin varsinainen pelaaminen tapahtuu. Pelin alueelle on sijoitettu paikkoja, pelihahmoja sekä muita laukaisimia, jotka käynnistämällä pelaaja voi aloittaa peliin liittyvän tehtävän. Sekä pakolliset, pelin läpäisyyn vaadittavat tehtävät että vapaaehtoiset tehtävät on merkitty kartalle. Kerrontavaihe tapahtuu yleensä tehtävän alussa ja alussa prologin ja epilogin tapaan, ja pyrkii pelaajan ohjeistamisen ohella kuljettamaan pelin tarinaa eteenpäin.

*Assassin's Creed II*:ssa on kaksi pähahmoa. Modernissa ajassa vaikuttava *Desmond Miles*, joka astuessaan *Animus*-laitteeseen voi ohjata esi-isäänsä, renessanssiajalla vaikuttavaa, italialaista *Ezio Auditorea*. Suurin osaa pelin kestosta pelihahmona on *Ezio Auditore*. *Assassin's Creed II*:n pääasiallinen peliympäristö ovat renessanssiajan Italian kaupungit. Kaupungeissa liikutaan sekä kaduilla että rakennusten päällä. Pelihahmo voi helposti (painamalla kaksi näppäintä pohjaan ja suuntaamalla kohti tarttumakohtia) kii- vetä esimerkiksi rakennuksen katolle liikkumalla rakennuksen seinässä olevia tarttuma- kohtia pitkin.



**Kuva 1.** *Ezio Auditore* soutaa gondolilla.

Olen tutkimustani varten pelannut *Assassin's Creed II*-pelin läpi, eli tehnyt pelin läpäisyyn vaadittavat päätehtävät. Olen myös pelannut merkittävän osan pelin vapaaehtoisista tehtävistä läpi, mukaan lukien tietyn sarjan tehtäviä, jotka suorittamalla saa hankittua *Eziolle* pelin parhaan panssarin. Pelin tavoitteiden täyttämisen lisäksi käytin runsaasti aikaa ympäristön tutkimiseen.

Koin pelin läpipeluun aikana hyvin miellyttäväksi. Käytin pelin läpäisyyn noin kaksi viikkoa, ja pelasin päivittäin noin kaksi tuntia. Valitsin pelin tutkittavaksi sen vuoksi, koska se on itselleni hyvin tuttu, sitä on myyty yksin *Playstation 3* -konsolille noin viisi miljoonaa yksikköä, ja on näin ollen hyvin suosittu. Valitsin pelin myös sen vuoksi, koska yksi koehenkilöistä henkilöistä (61-vuotias nainen) oli käynyt usealla lomamatkalla Firenzessä, johon merkittävä osa pelin tapahtumista sijoittuu. Pyrin saamaan selville sen, vaikuttaako peliympäristön tuttuus siihen, kokeeko pelaaja pelin miellyttäväksi. Kaksi nuorempaa koehenkilöä olivat itseni lisäksi pelanneet pelin läpi.

#### 4.1.2 The Sims III

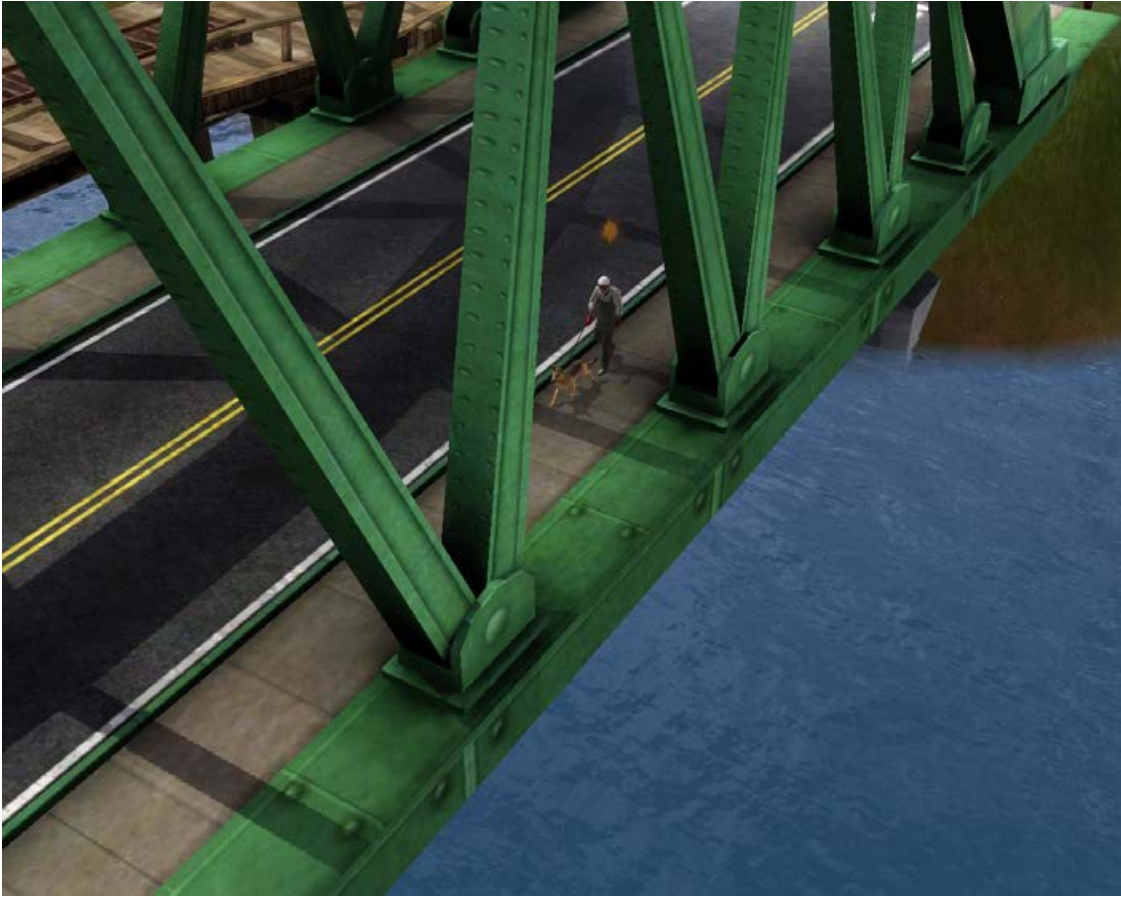
*The Sims* -pelisarjan perusidea on luoda digitaalinen peli yhdessä taloudessa asuvien ihmisten tai perheen elämästä. Peliympäristönä toimii joko pelin omista kirjastoista löydetty tai pelaajan itse suunnittelema talo. Sen lisäksi pelihahmo voi (*Sims 2*-pelistä lähtien) liikkua myös pelissä olevan kuvitteellisen kyläyhteisön muissa rakennuksissa. Pelissä on kaksi selkeää, tunnistettavaa vaihetta: luomisvaiheessa pelin aika ei kulje eteenpäin, vaan pelaaja voi rakentaa ja kalustaa taloaan ja suunnitella pelihahmoaan rauhassa. Pelivaiheessa pelaaja voi valita sen, miten nopeasti peli etenee. Pelin pysäyttämisestä seuraava nopeus on reaaliaikainen nopeus, ja sen jälkeen tulee kaksi nopeusvalintaa.

*The Sims 3* -pelin yksi erityinen ominaisuus on se, että siinä ei ole tiettyä, tavoiteltavaa lopputilaa. Peliä voi periaatteessa pelata niin pitkään kuin tahtoo, mikäli oman talouden hahmoille syntyy jälkeläisiä, ja nämä puolestaan hankkivat omia jälkeläisiään. Pelihahmot saavat pelirahaa, eli *simoleoneja* tekemällä töitä ja myymällä esimerkiksi omia maalauksiaan. Rahalla voi esimerkiksi rakentaa ja sisustaa taloaan.

Pelihahmo voi toimia itsenäisesti ilman pelaajan ohjausta, mikäli pelaaja näin haluaa. Jos pelihahmo on nälkäinen, se valmistaa itselleen ruokaa ilman apua ja käy myös tarpeillaan. Pelaajan tehtävänä on ohjata hahmoa kohti tavoitteita, jotka esimerkiksi hän on itse asettanut. Pelin suosittemat tavoitteet ovat puolestaan hahmon persoonallisuuteen ja pelin tapahtumiin perustuvat tavoitteet ja hahmon varsinainen päätavoite, eli elämänhaave. Tavoitteiden ja elämänhaaveen suorittamisesta saa palkinnoksi pisteitä, joita voi käyttää pelaamista helpottaviin lisätaitoihin. Esimerkiksi siihen, että pelihahmon ei tarvitse käydä koskaan WC:ssä.

Pelin ohjaaminen tapahtuu siten, että ensiksi pelaaja valitsee taloudessa asuvista hahmoista sen, jota haluaa ohjata. Kun hahmo on valittu, pelaaja voi vuorovaikuttaa joko hahmon itsensä, muiden hahmojen tai talouden esineiden kanssa valitsemalla nämä hiiren näppäimellä. Valitessa esineen tai pelihahmon, pelaajalle avautuu valikko, johon on lueteltu kaikki vuorovaikuttamistavat. Esimerkiksi television valintoina on sen katsominen, kanavan valitseminen ja kuntoilu.

Jokaisella hahmoilla on sarja muuttujia, kuten tarpeisiin (nälkä, energia, sosiaalisuus) liittyvät muuttujat. Suhde muihin pelin hahmoihin on myös merkittävä osa peliä. *The Sims 3* -pelin tuttuusastetta, joka alkaa tuttavasta ja päättyy parhaaseen ystävään/puolisoon, voidaan nostaa vuorovaikuttamalla kyseisen hahmon kanssa. Näiden lisäksi pelaaja voi kehittää itselleen taitoja, kuten maalaus vuorovaikuttamalla maalauskirjojen kanssa ja maalaustelineen kanssa. Hahmon maalaustaito kehittyy tämän käyttäessä aikaa taulujen maalaamiseen. Työssä hahmo kehittyy, mikäli tämä täyttää työhön liittyvät vaatimukset, eli saapuu töihin tarpeet täytettynä (on hyvällä tuulella) ja on tutustunut pomoon ja/tai työkavereihin. Kuvassa 2. *The Sims 3*-pelin hahmo keskustelelee toisen hahmon kanssa, ja pelihahmojen yllä oleva sininen ikoni kuvastaa sitä, että hahmojen tuttuus on lisääntynyt.



**Kuva 2.** Pelihahmo ulkoiluttaa saksanpaimenkoiraa *The Sims 3*-pelissä.

Haastattelun pelitesteihin käyttämäni peleistä olen pelannut ajallisesti eniten *The Sims 3*-peiliä. Olen täyttänyt muutamalla pelihahmolla näiden elämähaaveen, ja joidenkin hahmojen kohdalla olen pyrkinyt täyttämään itselleni asettamia tavoitteita. Yhtenä tavoitteena minulla oli kokeilla pelimaailman rajoja tekemällä pelihahmo, joka saa mahdollisimman monta aviotonta lasta elämänsä aikana. Valitsin hahmolle ominaisuuksiksi flirttailevan ja lipevän, koska tiesin näiden ominaisuuksien nopeuttavan vastakkaisen sukupuolen hahmoihin tutustumista. Rakensin pelihahmolle mahdollisimman halvan kodin, että hahmo voisi toimia mahdollisimman pitkään pelin alussa saatavilla rahoilla, eikä tarvitsisi tehdä töitä. Sain tehtyä hahmolle yhteensä yhdeksän jälkeläistä eri pelimaailman hahmojen kanssa. Näistä jälkeläisistä suurin osa oli aviottomia.

Viimeisin tavoitteeni oli mahdollisimman monilapsisen perheen hallinnointi. Halusin tehdä olosuhteet pelaamiselle niin vaikeiksi kuin mahdollista, ja siitä huolimatta suorittua tavoitteestani niin, että lasten kasvatusta onnistuisi mahdollisimman hyvin. Pelissä lapsen kasvatuksessa onnistutaan, kun vauvavaiheessa se pidetään tyytyväisenä, taaperovaiheessa opetetaan kävelemään, potalle ja puhumaan ja lapsi- sekä teinivaiheessa saadaan hyvät arvosanat koulusta. Mikäli mainituissa tavoitteissa onnistuu, saa itse valita lapselle tulevat ominaisuudet, kuten aikaisemmin mainitsemani lipevyuden.

Valitsin pelin tutkittavaksi siksi, koska se oli itselleni hyvin tuttu ja noin 2,4 miljoonan yksikön myynnin (pelattu määrä voi olla radikaalisti erilainen, koska piraattisivustoilla levitettyt yksiköt eivät kuulu myyntilaskelmiin) perusteella hyvin suosittu. Koehenkilöistä 57-vuotias nainen harrastaa nukkejen entisöintiä ja nukkekodin rakentamista, ja halusin täten selvittää, miten paljon harrastuneisuus vaikuttaa virtuaalista nukkekotia muistuttavan digitaalisen pelin pelaamiseen. Toinen nuoremista koehenkilöistä, eli 28-vuotias mies oli pelannut peliä hyvin monipuolisesti aikaisemmin. 23-vuotias mies oli pelannut sarjan aikaisempia osia.

#### 4.1.3 Call of Duty: Black Ops Multiplayer

*Call of Duty* -pelisarja edustaa ensimmäisen persoonan toimintapelejä, jotka sijoittuvat jonkin aikakauden aseelliseen konfliktiin. *Black Ops* sijoittuu kylmän sodan aikaan, ja tapahtumapaikkoina ovat muun muassa Vietnamin viidakot, Siperiassa sijaitsevat Neuvostoliiton tukikohdat ja Kuuba. Pelin moninpelissä, jota koehenkilötkin pelasivat, on useita eri pelimuotoja, joissa eri tavoitteita täyttämällä voi saada hankittua itselleen pisteitä. Pelimuotoja ovat esimerkiksi joukkuepeli, jossa oman joukkueen on hankittava pisteitä tappamalla vihollisjoukkueen pelihahmoja. Erän voittaneen, suurimman pistemäärän keränneen, joukkueen jäsenet saavat voitosta lisäpisteitä.

*Black Ops Multiplayerissa* ei ole selkeää, tavoiteltavaa lopputilannetta, jolloin voi sanoa, että on pelannut pelin läpi. Pelissä on kuitenkin yksinpeli, jonka voi pelata läpi, mutta käsittelen tutkimuksessa ainoastaan moninpeliosiota. *Black Ops Multiplayerin*

idea on yksinkertaistettuna se, että ampumalla viholliset hengiltä saa pisteitä, tai helpottaa pisteiden saamista. Oman joukkueen tehtävänä saattaa jossain pelimuodossa olla pommin purkaminen tietyistä paikasta, ja vastustajan tehtävänä puolestaan pommin puolustaminen räjähdykseen asti.

Pelin pisteillä voi ostaa uusia aseita ja uusia varusteita pelihahmolleen. Erilaiset aseet ja varusteet käyttäytyvät eri tavalla, ja niitä yhdistelemällä voi luoda melko monipuolisia kokonaisuuksia hahmoksi. Kokonaisuuden luominen voi esimerkiksi palvella pelaajan pelityyliä, eli hyvä ampuja saattaa valita hahmolleen tehokkaan kertatuliaseen, kuten metsästyskiväärin. Pelihahmon varusteluikkuna on näkyvissä kuvassa 3.



**Kuva 3.** Pelihahmon varustamista pelissä *Call of Duty: Black Ops Multiplayer*.



Olen pelannut *Call of Duty: Black Ops* -pelin yksinpelin läpi oletusvaikeustasolla, ja pelihahmoni moninpelissä tasolle 5. Saavuttamani taso on melko helppo saavuttaa, eikä se vaadi pitkäaikaista pelaamista. Arvioisin pelanneeni moninpelejä yhteensä noin 15–20 tuntia. Valitsin pelin sen korkeiden myyntilukujen vuoksi. Se on kaikkien aikojen myydyin *Playstation 3*-peli ja kaikkien aikojen toiseksi myydyin *Xbox 360*-peli. Pelasin itse peliä kotitietokoneellani, sillä olen tottuneempi käyttämään hiirtä ja näppäimistöä ensimmäisen persoonan toimintapeleissä kuin konsolien peliohjaimia.

Valitsin tämän pelin saadakseni koehenkilöiden pelattavaksi myös intensiivisen, muita vastaan pelattavan pelin. Koehenkilöiden pelattavana oli kolme rytmiltään mahdollisimman erilaista peliä. Yksikään koehenkilöistä ei ollut aikaisemmin pelannut peliä, mutta kokeneempia pelaajia sisältäneelle ryhmälle pelityyppi oli tuttu. 23-vuotias mies oli kertomansa mukaan pelannut aikaisemmin verkossa pelattavia ensimmäisen persoonan toimintapelejä, vaikka itse peli ei ollutkaan hänelle tuttu.

#### 4.2 Koehenkilöiden esittely

Järjestin koetilanteen siten, että kukin koehenkilö pelasi 20 minuuttia jokaista peliä. Jokaisen pelin pelaamisen jälkeen koehenkilö täytti peliä koskevan lomakkeen (liite 1.) ja siirtyi pelaamaan seuraavaa. Koehenkilöillä oli mahdollisuus kysyä tutkijalta opastusta pelin pelaamiseen. Viimeisen pelin pelaamisen jälkeen oli luvassa lyhyt kahvitauko, jonka jälkeen itse haastattelu toteutettiin pelejä koskevien lomakkeiden pohjalta.

Valitsin koehenkilöt heidän ikänsä, sukupuolensa ja suhteensa digitaaliseen mediaan ja digitaalisiin peleihin perusteella. Ensimmäiseen ryhmään kuuluvat koehenkilöt ovat 1950-luvulla syntyneitä naisia, jotka eivät oman kertomansa mukaan pelaa moderneja digitaalisia pelejä. Toiseen ryhmään kuuluvat henkilöt ovat syntyneet 1980-luvulla ja he seuraavat aktiivisesti pelialan uutisointia ja kokevat omaksuvansa digitaaliset laitteet helposti. Koehenkilöiden koodit on määritelty heidän sukupuolensa ja syntymävuotensa kahden viimeisen numeron mukaan.

Tulosten käsittelyssä oli otettava huomioon myös se, että 1980-luvulla syntyneiden miesten ryhmälle joko pelit tai pelin lajityyppi olivat tuttuja. Joistain koehenkilöiden vastauksista oli pääteltävissä se, että he olivat pelanneet peliä hyvinkin pitkälle. Peleihin vain pinnallisesti koetilanteen vuoksi tutustuneet, 1950-luvulla syntyneet naiset, antoivat vastauksia, jotka ovat liitettävissä lähinnä pelistä saatuun ensivaikutelmaan. Myös se on otettava huomioon, että suurin osa pelin ominaisuuksista jää näkemättä 20 minuutin pelisession aikana.

Merkitsin koehenkilöt heidän sukupuolensa ja syntymävuotensa kahden viimeisen numeron mukaan. 1980-luvulla syntyneet miehet on merkitty seuraavilla koodeilla: M83 ja M88. Seuraavien alalukujen, eri luokkiin sijoitettuja kuvauksia sisältävissä, taulukoissa on pelikohtaiset kuvaukset peleistä. Kuvauksen oikeanpuoleisessa sarakkeessa ovat myös koehenkilöiden koodit, jotka ovat käyttäneet kuvausta. Mikäli kaikki ovat käyttäneet sanaa kuvausta, sen oikeanpuoleisessa sarakkeessa lukee "kaikki."

#### 4.3 Haastatteluaineistosta luokkien ehdoiksi

Kokoan haastattelemieni koehenkilöiden esittämät kuvaukset kustakin pelaamastaan pelistä luokkiin sen perusteella miten paljon ne vastaavat luokkaa sen ominaisuuksien perusteella. Vertaan omia havaintojani peleistä koehenkilöiden kuvauksiin. Tavoitteenani tässä aineistonkäsittelyn vaiheessa on kehittää aineiston perusteella luokkien ilmenemiselle ehdot. Kehitän ehdot luokkiin sijoitettujen kuvauksien säännönmukaisuuksien perusteella. Säännönmukaisuudet ovat esimerkiksi kuvauksista vahvasti esille tulevia piirteitä, joita sekä kuvaukset että omat havainnot peleistä ilmentävät.

##### 4.3.1 Tavoitteellisuuden ehdot

Tavoitteellisuuden luokan ominaisuuksiksi erittelin alaluvussa 3.1 kirjallisuuden perusteella seuraavat: halu parantaa suoritusta, henkilökohtaisen voiton tunne, ratkaistava epäjärjestyksen tila, mahdollisuus siirtyä pelitilasta toiseen ja pelistä saatavat palkinnot

(lisävarusteet/lisäominaisuudet). Muodostan tavoitteellisuuden luokan ehdot vertailemalla omia havaintojani koehenkilöiden haastatteluissa antamiin vastauksiin.

*Assassin's Creed II*:ssa tavoitteellisuus ilmenee omien tulkintojeni perusteella selkeimmin sillä tavalla, että pelaamalla hyvin voi kuljettaa pelin tarinaa eteenpäin. Sen lisäksi tekemällä tiettyjä asioita oikein saa palkintoja, jotka helpottavat pelaamista selvästi. Esimerkiksi pelaamalla tiettyjä sokkeloita, ja avaamalla näiden lopussa olevia salamurhaajien hautoja, saa palkinnoksi pelin parhaimman panssarin.

*The Sims 3*-pelissä pelihahmoille selkeimmin oman pelaamiseni perusteella esille nousevat tavoitteet ovat pelihahmojen "elämänhaaveet", jotka voidaan saavuttaa täyttämällä tietyt ennalta määritellyt tehtävät. Elämänhaaveiden ohella voidaan pelissä myös täyttää vapaavalintaisesti pelihahmon toimintaan perustuvia, pienempiä tavoitteita, joista saaduilla pisteillä voi ostaa palkintoja. Pelissä ei kuitenkaan ole selvää, ratkaistavaa epäjärjestyksen tilaa tai muuttuvia pelitiloja.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelissä onnistuin hankkimaan pisteitä voittamalla, tappamalla vastustajia. Näillä pisteillä saa pelissä ostettua itselleen erilaisia aseita ja varusteita. Voiton saavuttaminen on painottunut *Black Ops Multiplayer* -pelin tapauksessa tavoitteellisuuden sijaan kilpailuun.

Olen koonnut taulukkoon 6. koehenkilöiden tavoitteellisuuden luokkaan sijoitetut kuvaukset. *Assassin's Creed II* -pelistä ilmenevä tavoitteellisuus liittyy koehenkilöiden vastauksissa siihen, että peli on kannustava ja tavoitteet tulevat pelissä selkeästi ilmi. RPG -elementit (roolipeli-elementit) tarkoittavat koehenkilön vastauksessa sivutehtävien suorittamisesta saatavia, omaa pelihahmoa ja pelaamista kehittäviä palkintoja, kuten pelin parhaimman panssarin saamista. Pelaamisesta saatavat palkinnot toimivat pelaajan kannustimena, joten ne kuuluvat tavoitteellisuuden luokkaan.

Koehenkilöt kokivat myös *The Sims 3*-pelin kannustavana ja tavoitteellisena. Pelin pitkän linjan tavoitteiksi vastaajat tarkensivat pelihahmojen elämänhaaveet. M83 tarkensi RPG -elementtien tarkoittavan *The Sims 3*:ssa pelirahaa, jolla voi ostaa huonekaluja ja

rakentaa pelihahmojen taloa, eli ansiokkaasta pelaamisesta saatavia palkintoja. N54 ei kuitenkaan pitänyt peliä tavoitteellisena, vaan kuvaili sitä leikilliseksi. Leikillisyyden selittänee se, että *The Sims 3*:n pelitila on muuttumaton, ja siinä ei ole selvää, ratkaistavaa epäjärjestyksen tilaa.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* on kahden koehenkilön mukaan paneutumista vaativa, mutta N51:n mukaan ei. Siinä on myös RPG -elementtejä, joiden koehenkilö tarkoitti tarkoittavan voitoista saatavilla pisteillä ostettavia varusteita. N51:n haastattelun perusteella peli ei ole kuitenkaan kannustava. Koehenkilöt kuitenkin nostivat esille myös sen, että pelissä ei ole päämäärää, vaan siinä on kyse ainoastaan tappamisesta ja sen, että peli ei kannusta. Päämäärättömyys lienee selitettävissä sillä, että myöskään *Black Ops Multiplayer* -pelissä ei ole selkeää, muuttuvaa pelitilaa.

**Taulukko 6:** Tavoitteellisuuden luokkaan sijoitetut kuvaukset.

| Kuvauksen tyyppi               | Assassin's Creed II                 | The Sims 3   | Call of Duty: Black Ops Multiplayer  |
|--------------------------------|-------------------------------------|--|--|
| Kannustavuus / haaste          | Peli on kannustava (M83)            | Peli on kannustava (M83)   | Peli ei kannusta (N51, M83)<br>Peli vaatii paneutumista (N54, M83)<br>Peli ei vaadi paneutumista (N51) |
| Tavoitteiden näkyvyys ja määrä | Tavoitteet ovat selkeitä (N54, M88) | Pelissä on pitkän tähtäimen tavoitteita. (M83, M88)<br>Pelissä ei ole tavoitteita. (N54) | Peli on päämäärätön (N51, M83)   |
| Pelaajan palkitseminen         | Pelissä on RPG-elementtejä (M83)    | Pelissä on RPG-elementtejä (M83)   | Pelissä on RPG-elementtejä (M83)   |

Haastatteluista ilmenee, että ehdot voivat olla positiivisia sekä negatiivisia. Peliä kuvailtiin muun muassa kannustavaksi ja epäkannustavaksi. Tavoitteellisuuden positiivisiksi ehdoiksi nousevat pelin kannustava luonne, pelin tavoitteiden selkeys ja pelaajan palkitseminen. Tavoitteellisuuden negatiiviset ehdot taas ovat positiivisten ehtojen puuttuminen pelistä.

Kokeneemmista pelaajista M83 korosti kustakin pelistä saatavia, pelaamista helpottavia,

palkintoja tärkeänä tavoitteellisuutta ilmentävänä ominaisuutena. Epäjärjestyksen tilan ja selkeän pelitilan muuttumisen puuttuminen nähtiin tavoitteellisuuteen negatiivisesti vaikuttavina ominaisuuksina. *The Sims 3*-pelissä oli kuitenkin pitkän tähtäimen tavoitteita, jotka vain pidempään pelanneet tunnistivat. Positiiviset ja negatiiviset ehdot tavoitteellisuuden motivaatioon ovat yhteenvetona taulukossa 7.

**Taulukko 7:** Tavoitteellisuuden positiiviset ja negatiiviset ehdot.

| Tavoitteellisuus                       |  |
|--|--|
| Positiiviset ehdot                     | Negatiiviset ehdot                         |
| Peli kannustaa pelaajaa etenemään      | Peli ei ole kannustava                     |
| Pelin tavoitteet tulevat selvästi ilmi | Pelissä ei ole ratkaistavaa epäjärjестystä |
| Peli palkitsee pelaajaa                | Pelitila ei muutu selkeästi pelaamalla     |

Tavoitteellisuuteen liitettävät ehdot selventävät sitä, onko peli erityisen tavoitteellinen vai onko se tavoitteellisuudeltaan puutteellinen. Erityisen tavoitteellisen pelin keskeisiksi ehdoiksi nousevat kannustavuuden lisäksi tavoitteiden ilmeneminen sekä pelaajan palkitseminen joko pelaamista hyödyttävillä (*Assassin's Creed II* -pelin paras panssari) tai esteettisillä (*The Sims 3* -pelin huonekalut) palkinnoilla. Tavoitteellisuudeltaan puutteellinen peli ei ole kannustava, pelitila ei muutu pelaamisesta huolimatta, ja siinä ei ole pelille ominaista ratkaistavaa epäjärjестystä.

#### 4.3.2 Kilpailun ehdot

Kilpailun luokkaan liittyviksi ominaisuuksiksi nousivat kirjallisuudesta esille alaluvussa 3.2 pelaajan omien tuloksien vertailu muiden pelaajien tuloksiin ja pelin osapuolten tasavertaiset lähtökohdat. Pelaajan omien tuloksien vertailuna muiden tuloksiin voidaan nähdä välittömänä ja välillisenä. Välitön tuloksen vertailu tapahtuu silloin, kun pelaaja voittaa toisen pelaajan pelissä ja välillinen taas silloin, kun ei kilpailla vastakkain, vaan

pyritään saavuttamaan parempi tulos. Välittömän voiton ja välillisen ero on siinä, että välitön voitto saavutetaan silloin, kun vastakkain olevat pelaajat pelaavat samanaikaisesti.

*Assassin's Creed II* ja *The Sims 3*-peleissä kilpailun luokka ei ollut oman pelaamiseni perusteella läsnä, sillä kumpaakin peliä pelataan yksin. Pelaamisesta ei myöskään tullut pelilaitekohtaisia saavutuksia (esimerkiksi Xbox 360 -konsolin saavutusjärjestelmä, ja vastaavat) lukuun ottamatta ennätyksiä tai vertailtavia tuloksia. Saavutusjärjestelmä voidaan nähdä täten enemmän konsoliin kuin peliin liitettävänä ominaisuutena, koska esimerkiksi kaikissa Xbox 360- ja Playstation 3 -konsoleiden peleissä voidaan hankkia saavutuksia.

Pelissä: *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* tilanne on oman kokemukseni perusteella päinvastainen. Pelissä kilpaillaan suoraan ihmisvastustajia vastaan sekä välittömistä että välillisistä voitoista. Välittömät voitot ovat erävoittoja, ja esimerkiksi erän sisällä tapahtuvia voittoja. Välilliset voitot ovat puolestaan sijoittumisia pelin maailmanlaajuisessa pistepörssissä. Pelaajat ovat tasaväkisiä, ja heidät erottaa toisistaan pisteillä hankittavista aseista huolimatta pelitaidot. Aseiden hankinta palvelee lähinnä sitä tarkoitusta, mikäli pelaaja haluaa muokata hahmonsa varustusta vastaamaan paremmin omaa pelaamistyyliään.

Olen koonnut taulukkoon 8 koehenkilöiden kilpailun luokkaan sijoitetut kuvaukset. Vain M83 nosti esille kilpailua kuvaavia käsitteitä. Sitä, että *Black Ops Multiplayer* -peliä pelataan muita vastaan, hän kuvaili *versus* (vastakkain) -pelin käsitteellä. Hän korosti myös erikseen sitä, että peli on kilpailullinen. Hän ei myöskään pitänyt pelin painottumista kilpailuun miellyttävänä ominaisuutena. Kuvauksista tulee ilmi se, että pelissä on läsnä välitön (*versus-peli*) tuloksien vertailu.

**Taulukko 8:** Kilpailun luokkaan sijoitetut kuvaukset.

| Kuvauksen tyyppi    | Assassin's Creed II | The Sims 3 | Call of Duty: Black Ops Multiplayer   |
|---------------------|---------------------|------------|---|
| Viittaus kilpailuun |                     |            | Versus-peli, eli peliä pelataan muita vastaan (M83)<br>Peli on kilpailullinen (M83) |

Kilpailun negatiiviset ehdot tulivat selkeimmin esille siitä, että yhdestä pelistä (*Assassin's Creed II*) puuttui pelille ominainen, konsolin saavutusjärjestelmään liittymätön tuloksien vertailu ja yhdestä (*The Sims 3*) puuttui tuloksien vertailu kokonaan. Taulukossa 9 on yhteenveto kilpailun luokan positiivisista ja negatiivisista vaikuttimista. Konsolin saavutusjärjestelmä on työkalu välilliseen tulosten vertailuun.

**Taulukko 9:** Kilpailun positiiviset ja negatiiviset ehdot.

| Kilpailu                                |                                    |
|---|------------------------------------|
| Positiiviset ehdot                      | Negatiiviset ehdot                 |
| Pelissä on välitön tulosten vertailu    | Peli ei anna vertailtavia tuloksia |
| Pelissä on välillinen tulosten vertailu |                                    |

Kilpailuun laskettavia ominaisuuksia ovat välitön ja välillinen tulosten vertailu. Välitön tulosten vertailu viittaa siihen voidaanko pelissä saavuttaa pelitilanteessa jonkinlainen voitto toisesta pelaajasta. Välillinen tulosten vertailu puolestaan viittaa siihen palauttaako pelissä tehty menestyminen jonkinlaisen vertailtavan tuloksen. Pelilaitekohtaiset saavutukset voidaan laskea välilliseen tulosten vertailuun kuuluvaksi, joten ainoastaan se, että peli ei anna mitään vertailtavaa tulosta (edes konsolikohtaista saavutusta) on negatiivisesti kilpailua ilmentävä ominaisuus.

### 4.3.3 Ennustamattomuuden ehdot

Ennustamattomuuden luokan ominaisuudeksi erittelin kirjallisuudesta alaluvussa 3.3 seuraavat: pelaaja on passiivinen tapahtumien kulun suhteen, eli pelissä on selvästi läsnä pelaajasta riippumattomia, usein satunnaisia tapahtumia, jonka lisäksi pelissä on tekoälyyn liitettävä, ennustamattomuudesta tuleva, älykkyyden vaikutelma. Älykkyyden vaikutelma liittyy vahvemmin kehittyneeseen tekoälyyn. Tiettyä polkua ja tietyllä tavalla toimivien vihollisten toiminta on helpommin ennustettavissa kuin esimerkiksi pelaajan toiminnasta oppivien vihollisten tai ihmisvastustajien toiminta.

Ennustamattomuus ei ilmennyt erityisesti pelatessani peliä *Assassin's Creed II* läpi, sillä vastustajien tekoäly oli usein melko ennalta-arvattavaa. Yllättäviä ja odottamattomia tilanteita tuli usein siitä huolimatta vastaan, mutta pelin tapahtumissa ei ollut oman pelaamiskokemukseni perusteella mitään sellaista, joka erityisesti nostaisi ennustamattomuuden vaikutelmaa *Assassin's Creed II* -pelin kohdalla.

*The Sims 3*-pelin kohdalla ennustamattomuus oli pelaamiseni perusteella melko vähäistä, vaikka pelissä onkin pelaajasta riippumatonta toimintaa. Pelimaailman hahmot teki-vät päätöksiä, joiden suhteen olin itse passiivinen, mutta pyrin vaikuttamaan niihin esimerkiksi saamalla omalla pelihahmollani useita tietokoneohjattuja hahmoja raskaaksi. Oman pelihahmoni jälkeläiset eivät kuitenkaan edenneet esimerkiksi työuralla kovinkaan pitkälle ja vain harva pariutui, joten tietokoneohjattujen hahmojen tekoäly ei vaikuttanut älykkäältä, vaan enemmän "autopilotilta".

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* toi minulle hyvin ennustamattoman vaikutelman, joka johtui sen sisältämistä ihmistekijöistä. Jokainen erä tuntui erilaiselta vastustajien vaihtelevan taitotason vuoksi. Ihmispelaajien ollessa kyseessä, tekoälyyn liitettävät älykkyyden vaikutelma ja inhimillisyys eivät ole kyseessä. Sen sijaan odottamattomien taktiikoiden ja tilanteiden tuoma mielekkyys edustaa ihmisvastustajien tuomaa ennustamattomuutta.



Olen koonnut taulukkoon 10 koehenkilöiden ennustamattomuuden luokkaan sijoitetut kuvaukset. Pelin *Assassin's Creed II* kohdalla N54:n ja M83:n näkemykset eroavat toisistaan. N54:n mukaan pelissä on odottamattomia tapahtumia, mutta M83:n mukaan peli ei tarjoa yllätyksiä. Näkemuserot voidaan liittää kuitenkin pelaamiskokemukseen, sillä harjaantumaton pelaaja ei koe välttämättä samaa hallinnan tunnetta kuin harjaantunut. Täten ennustamattomuuden vaikutelma on kokeneella pelaajalla vähäisempi.

*The Sims 3* -pelin kohdalla kokeneemmat pelaajat, eli 1980-luvulla syntyneet miehet nostavat esiin sen, että peli ei tarjoa yllätyksiä. 1980-luvulla syntyneiden koehenkilöiden näkemys *The Sims 3*:n ennustamattomuudesta vastaa omaani, sillä en saanut myöskään pelistä esille erityistä ennustamattomuuden vaikutelmaa. *The Sims 3* -pelin kohdalla ennustamattomuutta poistava tekijä on omalla kohdallani se, että pelin kulun voi ennustaa hyvin tarkasti tavoitteen muodostamisesta sen toteutumiseen.

**Taulukko 10:** Ennustamattomuuden luokkaan sijoitetut kuvaukset.

| Kuvauksen tyyppi  | Assassin's Creed II   | The Sims 3                      | Call of Duty: Black Ops Multiplayer                        |
|---|---|---------------------------------|--|
| <b>Viittaus ennustamattomuuteen / yllätyksellisyyteen</b> | Pelissä on odottamattomia tapahtumia (N54)<br>Peli ei tarjoa yllätyksiä (M83) | Peli ei tarjoa yllätyksiä (M83) | Peli on yllätyksellinen (Kaikki)<br>Peli on "kreisi" (N51) |

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelin kohdalla koehenkilöiden näkemys on yhtenäinen ja vastaa myös omaani. Peli on yllätyksellinen, minkä lisäksi N51 nosti esille sen, että peli on "kreisi". Koehenkilön kuvaukset liittyvät vahvasti siihen, miten odottamaton ja yllätyksellinen peli on sekä positiivisessa että negatiivisessa mielessä. Myös ennustamattomasti muuttuvat pelitilat (*Black Ops Multiplayer* -pelin vaihtelevan tasoiset vastustajat) lisäävät luokan näkyvyyttä. Koehenkilöiden kuvauksista ehdoksi muodostuu seuraava kuvaus: pelissä on odottamattomia tapahtumia (ks. taulukko 11).

**Taulukko 11:** Ennustamattomuuden luokan positiiviset ja negatiiviset ehdot.

| Ennustamattomuus                     |  |
|--------------------------------------|--|
| Positiiviset ehdot                   | Negatiiviset ehdot                             |
| Pelissä on odottamattomia tapahtumia | Pelin kulku päätökseen asti on ennustettavissa |
| Pelitila on aloittaessa ennustamaton |  |

Pelin odottamattomat tapahtumat ovat selkein ennustamattomuuteen viittaava ominaisuus ja se pätee peleihin, joiden pyrkimyksenä on yllättää pelaaja. Se, että pelitila on aloittaessa ennustamaton, puolestaan viittaa joko siihen, että ihmisvastustajien toimia ei voi ennustaa tai siihen, että pelitila alkaa pasianssipelien tapaan satunnaisesti. Useissa ongelmapeleissä pelitila muuttuu ja alkaa satunnaisesti. Negatiivisesti ennustamattomuuteen vaikuttava ominaisuus on se, että pelin kulku on ennustettavissa päätökseen, eli tavoitteen toteutumiseen asti.

#### 4.3.4 Sisällön ehdot

Sisällön luokan ominaisuuksiksi valikoituivat kirjallisuuden perusteella alaluvussa 3.4 pelimaailman koko sekä avoimuus ja vapaus tutkia ympäristöjä. Sen lisäksi pelin realismi ja taipumus herättää tunteita on liitettävissä sisällön luokkaan. Pelihahmoon liittyviä sisällöllisiä ominaisuuksia ovat hahmon inhimillisyys ja edellytykset sitoutua pelihahmoon. Yleisesti ottaen sisällön luokkaan on luokiteltavissa kaikki pelimaailman ja pelin tarinan mielekkyyteen sekä ympäristön laajuuteen liitettävät ominaisuudet.

Sisältö ilmenee *Assassin's Creed II* -pelissä oman pelikokemukseni mukaan vahvalla painotuksella tarinaan. Peli palkitsee pelaajan hyvistä suorituksista kuljettamalla tarinaa eteenpäin ja antamalla vaikutelman siitä, että on tekemässä pelaajahahmollaan jotain hyvää. Pelin viholliset antavat negatiivisen vaikutelman itsestään, ja täten näiden hahmojen "poistaminen kartalta" tuntuu oikeutetulta. Pelin taipumus herättää tunteita tulee vahvasti esille. Koin pelin toisen päähahmon, *Ezion* myös miellyttäväksi ja inhimilliseksi, vaikka en kokenutkaan samaistumisen tunteita.

*The Sims 3*-pelissä vahvin sisällöllinen vaikutin oli oman pelaamiseni perusteella se, että peli muistuttaa normaalia arkea ja tuo realistisen vaikutelman ympäristönsä puolesta. Pelimaailma antaa myös runsaasti mahdollisuuksia toimia ja tutkia sen rajoja. Sitoutuminen pelihahmoon ja tunteiden herättäminen toimivat *The Sims 3* -pelissä myös yhteisvaikutuksessa. Pelihahmon rakentaminen ja "kasvattaminen", päättyen lopulta hahmon luonnolliseen kuolemaan, herättivät oman pelikokemukseni aikana eräänlaisia haitteita tunteita.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelin pelaaminen ei herättänyt peliä pelatessani tunteita ympäristön eikä pelihahmon osalta. Sen lisäksi koin pelin teeman (sodankäynti) etäiseksi. Otteluiden aikana koin melko vähän vapautta tutkia pelimaailmaa ja kokeilla sen rajoja, koska kilpailun rytmi vaati jatkuvaa valppaana oloa ja puolustautumista. Ulkoisesti *Black Ops Multiplayer* on kuitenkin näyttävä, joskaan se ei poikkeakaan ulkoasunsa puolesta merkittävästi muista tällä hetkellä markkinoilla olevista, pelaamistani peleistä.

Olen koonnut taulukkoon 12 koehenkilöiden sisällön luokkaan sijoitetut kuvaukset. Koehenkilöiden mukaan *Assassin's Creed II* on sisältönsä puolesta miellyttävä. N51 ja M83 pitävät pelin miljöötä miellyttävänä. N51 käytti sanaa "historiallinen" luetellessaan asioita, jotka pelissä ovat miellyttäviä. M88 eritteli pelityypin vahvuudeksi sen, että pelissä on kilpailun sijaan paljon mielekästä tekemistä ja hyvä tarina, jonka loppuratkaisun haluaa nähdä. 1950-luvulla syntyneet naiset kehuivat pelin ulkoasua, kolmiulotteista grafiikkaa, sen suunnittelua ja kerrontaa/tarinaa. 1980-luvulla syntyneet miehet puolestaan nostivat esille tarinan etenemisen ja pelin miljöön.

M83 ja N51 mainitsivat *The Sims 3*-pelin muistuttavan yhteisöä tai elämysimulaattoria, mikä viittaisi siihen, että koehenkilöt kokevat pelin ympäristön realistiseksi ja samaisuttavaksi. Lähes kaikki koehenkilöt kuvasivat peliä monipuoliseksi, mikä viittaa siihen, että pelimaailma antaa mahdollisuuksia tehdä paljon erilaisia asioita.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* ei miellyttänyt sisältönsä puolesta suurta osaa koe-

henkilöistä. N51 ja M83 kuvailivat peliä päämäärättömäksi tappamiseksi. Koehenkilöiden kuvaukset vastaavat jonkin verran omiani, koska koin itsekin pelin teeman etäiseksi. Sen lisäksi he kuvailivat peliä yksipuoliseksi.

**Taulukko 12:** Sisällön luokkaan sijoitetut kuvaukset.

| Kuvauksen tyyppi                                   | Assassin's Creed II  | The Sims 3  | Call of Duty: Black Ops Multiplayer  |
|--|--|---|--|
| <b>Pelityypin ominaisuudet</b>                     | Peli on luovasti suunniteltu (N51)   | Peli on monipuolinen (N51, M83, M88)<br>Pelityyppinä on elämsimulaatio (N51, M83) | Peli on yksipuolinen (N51, M83)<br>Pelissä on vain päämäärätöntä tappamista (N51, M83) |
| <b>Pelin ulkoiset ominaisuudet / peliympäristö</b> | Näyttävä 3D-grafiikka (N51, N54)<br>Pelin ulkoasu on kiva (N51)  |   |  |
| <b>Pelin miljö</b>                                 | Pelin miljö on miellyttävä (N51)   |   |  |
| <b>Pelin tarina/hahmot</b>                         | Pelin tarina vaikuttaa hyvältä (N51)<br>Pelin kerronta on elokuvamaista (N54)<br>Tarinan etenemisessä on mielenkiintoa (M88) |   |  |

Kuvauksien ja omien havaintojeni perusteella sisällön kuvauksista nousevat esille se, kokeeko pelaaja pelimaailman, pelityypin, pelin hahmot ja pelin miljöön miellyttäväksi. Nämä ehdot voivat olla joko positiivisia tai negatiivisia, sillä pelin miljöön kokeminen epämiellyttäväksi tulee koehenkilöiden kohdalla esille varsinkin *Black Ops Multiplayer*-peliä tarkasteltaessa. Pelimaailman realismisuus ilmenee lähinnä sisällön luokan painotusta lisäävänä kuin epärealistisuus vähentävänä. Taulukossa 13 on yhteenveto sisällön luokan positiivisista ja negatiivisista ehdoista.

**Taulukko 13:** Sisällön positiiviset ja negatiiviset ehdot.

| Sisältö                        |                                   |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| Positiiviset ehdot             | Negatiiviset ehdot                |
| Pelimaailma on miellyttävä     | Pelimaailma on epämiellyttävä     |
| Pelityyppi on miellyttävä      | Pelityyppi on epämiellyttävä      |
| Pelin miljöö on miellyttävä    | Pelin miljöö on epämiellyttävä    |
| Pelin hahmot ovat miellyttäviä | Pelin hahmot ovat epämiellyttäviä |
| Peli on realistinen            |                                   |
| Peli on monipuolinen           |                                   |

Sisällön ilmenemisen sekä positiivisiksi että negatiivisiksi ehdoiksi nousevat pelimaailman, pelityypin, pelin miljöön ja pelin hahmojen miellyttävyyden tai epämiellyttävyyden. Näiden miellyttävyyden on yksilöllistä, mikä ilmeni pelin *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* kohdalla, jonka osa koehenkilöistä koki epämiellyttäväksi. Pelin realismi tuli esille *The Sims 3*-pelin kohdalla, jota osa vastaajista kuvaili virtuaalisen elämän elämiseksi ja virtuaalisen yhteisön ohjaamiseksi. Pelin yleinen monipuolisuus on myös esillä sisällöllisen luokan mittarina, sillä sen myötä on mahdollista käyttää enemmän aikaa pelaamiseen.

#### 4.3.5 Strategian ehdot

Strategian luokan ominaisuuksiksi erittelin kirjallisuudesta saamistani kuvauksista aluvuossa 3.5 valintojen tekemisen, taktiikan luomisen ja oman asennoitumisen tuomisen pelimaailmaan. Yksinkertaistettuna luokan ominaisuudet kuvaavat sitä, miten laajasti pelaaja voi vaikuttaa pelimaailmaan toiminnan tasolla. Pelaajan oman asennoitumisen tuominen peliin on mahdollista muun muassa keskusteluvalinnoilla ja erilaisten moraalisten ratkaisujen avulla, joista esimerkkinä on jonkin pelihahmon teloittamisesta tai hengen säästämistä päättäminen.

*Assassin's Creed II* -peli antoi oman läpipeluuni aikana useita mahdollisuuksia toteuttaa

pelin vihollisen salamurhaaminen. Se tulee esiin vahvimpana strategisena ominaisuutena. Pelin vihollisen voi salamurhata millä tahansa aseella ja yleensä salamurhattavien ympärillä on jonkinlainen puolustus, jonka ohi pääseminen vaatii strategian luomista. Omaan asennoitumista ei ole mahdollista tuoda vahvasti esille pelimaailmaan, koska keskusteluvaihtelut tai arvovalintoja ei peliä pelatessani tullut vastaan.

*The Sims 3* oli pelikokemukseni mukaan hyvin strateginen peli. Pelihahmojen luominen ja niiden etenemisen valitseminen on melko rajatonta. Omien arvojen tuominen pelimaailmaan tulee vahvimpana esiin, koska peli antaa vaikutelman siitä, että päättää virtuaalisten hahmojen elämästä. Pelin mekaniikat mahdollistavat myös hyvin laajan valikoiman erilaisia polkuja omaa tai pelin tavoitetta kohti etenemiseen.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelissä on mahdollisuus luoda pelin mekaniikkojen avulla taktiikoita sen vuoksi, koska vastassa on ihmispelaajia, joka tuli ilmi pelatessani peliä muita ihmisiä vastaan. Pelkästään hyvä tähtäys tai nopeat refleksit eivät riittäneet, vaan hahmon sijainnin ja reittien valinnalla oli hyvin suuri merkitys pelissä menestymisen kannalta.

Olen koonnut taulukkoon 14 koehenkilöiden strategian luokkaan sijoitetut kuvaukset. Koehenkilöistä 1980-luvulla syntyneet miehet antoivat ristiriitaisen kuvauksen *Assassin's Creed II* -pelin strategioista. M83:n kuvaus siitä, että pelissä on useita toimintatapoja vastaa omaani, sillä salamurhaamisen voi tehdä hyvin monella tavalla. M88:n mukaan pelissä ei ole kovinkaan paljon kokeiltavaa. Kokeiltavan määrä saattaa liittyä strategian sijaan sisältöön, mikä tarkoittaa sitä, mitä muuta pelissä voi tehdä tehtäviä lukuun ottamatta.

*The Sims 3* -pelistä M83 nosti esille sen, että pelissä on useita toimintatapoja, mikä vastaa hyvin pitkälti omaa havaintoani pelistä. Koehenkilöt eivät nostaneet esille strategiaan liittyviä puolia *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelistä, mikä saattaa osaltaan johtua siitä, että pelaaminen kesti vain 20 minuuttia ja peli ei ollut koehenkilöille ennestään tuttu. Muistakin peleistä ainoastaan niitä aikaisemmin pelanneet käyttivät strategiaan liittyviä kuvauksia.

**Taulukko 14:** Strategian luokkaan sijoitetut kuvaukset.

| Kuvauksen tyyppi  | Assassin's Creed II   | The Sims 3                             | Call of Duty: Black Ops Multiplayer |
|---|---|--|-------------------------------------|
| <b>Viittaukset erilaisten toimintatapojen valintaan / kokeiluun</b> | Pelissä on useita toimintatapoja (M83)<br>Pelissä ei ole kovinkaan paljon kokeiltavaa (M88) | Pelissä on useita toimintatapoja (M83) |                                     |

Strategian luokasta selkeimmäksi positiiviseksi ehdoksi nousee se, että pelissä on useita toimintatapoja tavoitteeseen pääsemiseksi (ks. taulukko 15). Useisiin toimintatapoihin voidaan laskea myös oman asennoitumisen tuominen pelimaailmaan. Useiden toimintatapojen vastakohta, eli todella vähäinen määrä toimintatapoja tavoitteeseen pääsemiseksi nousee strategian luokan negatiiviseksi ehdoksi.

**Taulukko 15:** Strategian positiiviset ja negatiiviset ehdot.

| Strategia   |  |
|---|--|
| Positiiviset ehdot  | Negatiiviset ehdot   |
| Pelissä on useita toimintatapoja tavoitteeseen pääsemiseksi | Pelissä on erityisen vähän toimintatapoja tavoitteeseen pääsemiseksi |

Strategian luokan positiiviseksi ehdoksi valikoitui se, että pelissä on useita toimintatapoja tavoitteeseen pääsemiseksi. Strategian negatiivinen ehto on se, että toimintatapoja on erityisen vähän. Esimerkiksi hyvin yksinkertaiset ampumispelit, joissa on tehtävänä vain ampua vihollisia, jotka ilmestyvät ruudulle eivät sisällä kuin hyvin vähäisen määrän etenemisen suhteen tehtäviä valintoja.

#### 4.3.6 Luovuuden ehdot

Erittelin luovuuden luokan ominaisuudeksi alaluvussa 3.6 todellisuuden muuttamisen luomalla ja rakentamalla. Sen lisäksi luovuuden luokkaan kuuluu mahdollisuus profiloitua johonkin seuraavista luovien pelaajien ryhmistä: rakentajat, kuvittelijat, kokeilijat ja tuhoajat. Kaikki ominaisuudet liittyvät jonkinlaiseen rakentamiseen ja luomiseen.

Tutkittavista peleistä *Assassin's Creed II* ei sisältänyt pelatessani juuri minkäänlaisia muokattavia ominaisuuksia. Pelihahmolle oli mahdollista ostaa erivärisiä vaatteita, mikä toi pienen personoinnin mahdollisuuden. Pelissä *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* puolestaan oli hiukan laajemmat mahdollisuudet muokata hahmoaan. Muokattavuus palveli tosin pelin luonnetta, koska koin itse oman pelihahmoni erottautumisen muista melko tärkeäksi siitä huolimatta, että vaihtoehtoja oli melko vähän.

*The Sims 3* korostui omalla kohdallani erityisesti luovuuteen rohkaisevana pelinä. Mahdollisuudet rakentaa hahmoaan ovat lähes rajattomat, ja talostaan voi myös rakentaa melkein minkäläisen tahansa. Pyrin talon rakentamisessa pelin alkuvaiheessa siihen, että talo on halpa ja siellä on helppo kulkea vessaan ja valmistaa ruokaa. Myöhemmissä vaiheissa, kun pelirahaa oli enemmän, painotin valintojani enemmän talon ulkonäköön ja siihen, että siellä voi tehdä mahdollisimman paljon erilaisia asioita.

*The Sims 3* -hahmon muokkaamisessa kiinnostavin osa oli se, että kahden pelihahmon jälkeläiset ottivat molemmilta vanhemmiltaan piirteitä. Koin hyvin kiinnostavaksi erityisen isonenäisen ja isokorvaisen ja pienisilmäisen hahmon tekemisen ja sen risteyttämisen toisen, jo pelissä olevan hahmon kanssa. Profiloitua ryhmistä ehkä eniten kokeilijan ryhmään, koska pyrin hyvin usein kokeilemaan pelin rajoja.

Koehenkilöt liittyivät ainoastaan *The Sims 3* -peliin luovuuden luokan ominaisuuksia. Kaikkien koehenkilöiden mukaan peli oli muokattava, mutta vain 1950-luvulla syntyneet naiset käyttivät pelin hahmonluontityökalua. 1980-luvulla syntyneet miehet hyppäsivät hahmonluonnin yli ja viittasivat yli hyppäämisellä rajalliseen käytettävissä olevaan peliaikaan, joka on tutkimuksen pelitesteissä 20 minuuttia. Luovuuden luokassa selke-



äksi ehdoksi nousee se, että siinä on paljon muokattavia ominaisuuksia, kuten peliympäristö ja pelihahmo (ks. taulukko 16). Luovuutta negatiivisesti ilmentää lähinnä se, että pelissä ei ole mitään mahdollisuutta muokata esimerkiksi oman pelihahmonsa ulkonäköä.

**Taulukko 16:** Luovuuden positiiviset ja negatiiviset ehdot.

| Luovuus                                     |   |
|---|---|
| Positiiviset ehdot                          | Negatiiviset ehdot                                |
| Pelissä on paljon muokattavia ominaisuuksia | Pelissä ei ole lainkaan muokattavia ominaisuuksia |

Luovuuden luokan positiiviseksi ehdoksi nousee pelin muokattavien ominaisuuksien runsaus. Pelkästään se, että pelin hahmoa voi muokata monipuolisesti, on luovuuden luokan ehto. Negatiiviseksi ehdoksi nousee se, että pelissä ei ole lainkaan muokattavia ominaisuuksia. Peleissä *Assassin's Creed II* ja *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* muokattavia ominaisuuksia on merkittävästi vähemmän kuin pelissä *The Sims 3*.

#### 4.3.7 Seuran ehdot

Erittelin kirjallisuudesta seuran luokan ominaisuudeksi alaluvussa 3.7 sen, että pelaaminen on välitöntä ja tapahtuu tuttujen kanssa, ja motivaatio on pelin sijaan sosiaalisen tilanteen ohjaamaa. Ominaisuudet viittaavat siihen, että samassa tilassa on oltava myös muita pelaajia. Missään tutkittavista kolmesta pelistä ei ole valmista pelimuotoa useamman pelaajan samassa tilassa pelaamiselle. Esimerkiksi peliä *Assassin's Creed II* voi kuitenkin pelata samassa tilassa vuorotellen. Ensimmäiset pelikokemukseni olivat samassa tilassa vuorotellen toisen ihmisen kanssa pelaamisesta.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelissä on mahdollista kuitenkin useamman pelaajan samassa tilassa pelaamiselle asettamalla tietokoneet samaan lähiverkkoon. Se on tutkittavista peleistä ainoa, joka antaa mahdollisuuden edes jonkinlaiselle seurapelaami-

selle. Ominaisuudet eivät kuitenkaan ilmennä seurapelaamisen luokkaa, koska seurassa pelaaminen sekä lähiverkossa että vuorotellen on pelaajan tekemä valinta. Olen pelannut muita saman lajityypin (ensimmäisen persoonan toimintapeli) pelejä saman tilan lähiverkossa aikaisemmin.

Koehenkilöt eivät antaneet seuraan liittyviä kuvauksia peleistä siksi, koska pelitestauksista yksikään ei liittynyt samassa tilassa pelaamiseen. Pelitilanne kuitenkin oli sosiaalinen, sillä koehenkilön lisäksi olin itse paikalla kaikissa pelitilanteissa. Siinä tilanteessa, kun N51 pelasi Call of Duty Black Ops: Multiplayer -peliä ja koki pelin haastavuuden ja tottumattomuuden käytettävyyden vuoksi turhautumista, keskusteli hän pelaamistilanteesta enemmän kuin muiden pelien tapauksessa. N54 viihdytti sekä itseään että muita samassa tilassa olevia luomalla hahmosta huvittavan näköisen. Pelihahmolla oli poikkeuksellisen suuret korvat, pieni leuka, polvihousut ja tennissukat yhdistettynä sandaaleihin.

Vaikka seurapelaamista voi olla tietyissä määrin kaikissa peleissä, voidaan seura-luokan esiintymiseksi laskea sen, että pelissä on selvä, useamman pelaajan pelaamiselle tarkoitettu pelimuoto. Erityisesti pelin seuran luokan näkyvyyttä vahvistaa se, että muiden ihmisten kanssa pelaaminen, on lautapeliin tapaan ensisijainen tapa pelata (ks. taulukko 17).

**Taulukko 17:** Seuran positiiviset ehdot.

| Seura   |
|---|
| Positiiviset ehdot                              |
| Peliä voi pelata samassa tilassa useampi        |
| Pelin ensisijainen tapa pelata on muiden kanssa |

Seuran esiintyminen tulee esille vain niissä tapauksissa, jossa peliä on ylipäättään mahdollista pelata useamman pelaajan toimesta samassa tilassa. Tämän ollessa mahdollista, erittäin vahvasti seurapelaamiseen painottuvan pelin ehtona on oltava se, että ensisijai-

nen pelitapa on monen pelaajan peli. Seuran luokassa ei ole negatiivisia ehtoja, koska kaikkia pelejä voi pelata seurassa, riippumatta siitä minkälaisia valintoja peleissä itsessään on.

#### 4.3.8 Yhteisön ehdot

Yhteisöluokan ominaisuuksiksi valikoituvat kirjallisuuden perusteella alaluvussa 3.8 ryhmittäytymistason toiminta, pelin verkostojen mahdollistama sosiaalinen toiminta, ryhmittäytymällä menestyminen ja luovan pelaajakunnan tukeminen pelinkehittäjien toimesta. Yhteisöluokan ominaisuuksia yhdistävä piirre on se, että ryhmittäytymistä on jotain hyötyä pelaajalle, ja pelinkehittäjät rohkaisevat pelaajia tutustumaan toisiin pelaajiin.

Pelissä *Assassin's Creed II* ei ole käyttäjien luomaa sisältöä, eikä myöskään verkkopeiliä, jonka kautta voisi tutustua muihin pelaajiin. Ainoat yhteisölliset peliin liittyvät piirteet liittyvät pelistä kirjoitettuihin teksteihin, kuten läpipeluuohjeisiin ja pelin maailmasta kertoviin, pelin fanien kirjoittamiin tarinoihin. Pelatessani *Assassin's Creed II*-peliä luin jonkin verran pelin läpipeluuohjeita saadakseni selville, miten saisin mahdollisimman paljon pelistä irti.

Käyttäjien tekemän sisällön tukeminen tulee hyvin selvästi esille pelissä *The Sims 3*, johon liittyvillä sivustoilla käyttäjät voivat jakaa esimerkiksi tunnettujen ihmisten näköisiä hahmoja ja itse rakentamiaan taloja. Pelin yhteisösivustolla on myös mahdollista verkostoitua muiden sisältöä tuottavien käyttäjien kanssa. En käyttänyt pelin yhteisösivustoja koskaan pelatessani.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* sisältää selkeän ryhmässä pelattavan pelin sekä mahdollisuuden verkostoitua muiden pelaajien kanssa. Pelin pelaamiseen tarvittavan Steam-järjestelmän kautta voi lähettää kaveripyyntöjä muille samaa peliä pelaaville ihmisille. Ryhmittäytymällä menestyminen tulee myös pelissä esille, koska klaaniin liittyminen ja muiden klaanin jäsenten kanssa harjoittelevien ja pelin taktiikkojen

ryhmässä hiominen edesauttaa menestymistä pelissä. En liittynyt pelatessani klaaniin, mutta sain muutamia pelialustana käyttämäni *Steam*-ohjelmaan muilta pelaajilta kaveripyynnöitä.

Yhteisöluokan kuvauksia tuli ainoastaan *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelin kohdalla M83:n haastattelusta. Koehenkilö korosti sitä, että pelissä oleviin sosiaalisiin ryhmiin on vaikeaa päästä ja tarkensi tämän tarkoittavan pelin klaaneja. Kuvaus muistutti siitä, että pelissä on olemassa sosiaalisia ryhmittymiä ja verkostoja. Ryhmittyminen pelissä viittaa siihen, että yhteisöllisessä pelissä on joko mahdollista tai pelin sitä vaatiessa kannattavaa verkostoitua välittömästi. Sisällön luomisen ja klaanien muodostaminen taas toimii pelitilanteen ulkopuolella, ja se on välillistä. Välillinen verkostoituminen voi olla joko vapaaehtoista tai se voi olla edellytys pelissä menestymiselle.

**Taulukko 18:** Yhteisön positiiviset ehdot.

| Yhteisö   |
|---|
| Positiiviset ehdot  |
| Pelissä on mahdollista verkostoitua välittömästi                |
| Välitön verkostoituminen on edellytys pelissä menestymiselle    |
| Pelissä on mahdollista verkostoitua välillisesti                |
| Välillinen verkostoituminen on edellytys pelissä menestymiselle |

Yhteisön luokan ehdoiksi muodostuivat välillinen ja välitön verkostoituminen. Ehtojen merkittävyyden asteiksi muodostuivat se, että pelissä on mahdollisuus verkostoitua tai se on edellytys pelissä menestymiselle. Esimerkiksi pelissä *The Sims 3* on mahdollista verkostoitua välillisesti pelin yhteisöpalvelujen kautta. Pelissä *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* taas pelissä menestyminen edellyttää sekä välillistä että välitöntä verkostoitumista.

#### 4.3.9 Immersion ehdot

Immersion luokan ominaisuuksiksi nousevat kirjallisuuden perusteella alaluvussa 3.9 pelaajan jääminen peliin kiinni, motivaatio pelimaailmaan perehtymiseen sekä pelimaailman puoleensavetävyys, kokemus peliympäristössä olemisesta, ja ympäröivän maailman havainnoinnin estyminen. Immersio linkittyy pelimaailman puolesta melko vahvasti sisältöön, mutta se viittaa kuitenkin eri asioihin kuin sisältö. Immersio ei ole ennustettavissa esimerkiksi pelin teeman tai muun perusteella, vaan se tapahtuu pelitilanteessa.

Sen lisäksi immersion laskettavia ominaisuuksia olivat tunne, jolloin taidot vastaavat haasteita, virtuaalisen todellisuuden luoma vastavoima ja jännityksen ja vapautuksen onnistunut toteuttaminen. Taitojen ja haasteiden kohtaaminen on yksi tärkeimmistä immersion liittyvistä kuvauksista, koska sillä voidaan muun muassa kuvata sitä, onko peli erityisen turhauttava tai onko se helppoutensa vuoksi pitkästyttävä.

Koin jokaisessa kolmesta pelistä ainakin jossain vaiheessa peliin uppoutumista ja ajan-tajun menettämistä. *Assassin's Creed II* oli pelikokemuksista miellyttävin, ja sen haasteet vastasivat parhaimmin omaa taitotasoani. Koin *The Sims 3* -pelin hiukan liian hel-poksi ja *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelin puolestaan liian vaikeaksi. Peliympäristössä olemisen kokemus oli vahvin *The Sims 3* -pelissä sen vuoksi, koska virtuaalisen maailman päivärytmissä ja työrytmissä oli melko realistinen.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* onnistui huomion kiinnittämisessä itseensä sel-keimmin. Pelin pelaaminen vaati niin intensiivistä keskittymistä, että muuhun havain-nointiin ei ollut mahdollisuutta. *Assassin's Creed II* ja *The Sims 3* olivat siinä melko lieväällä tasolla, joskin ensin mainitussa intensiivisiä hetkiä oli, toisin kuin *The Sims 3*:ssa.

Jännityksen ja vapauttamisen tasapaino oli kussakin pelissä hyvin erilainen. *Assassin's Creed II* oli siinä peleistä tasapainoisin, koska pelissä oli hyvin intensiivisiä taistelukohta-uksia ja myös vähemmän intensiivisiä siirtymiä. *The Sims 3* ei sisältänyt intensiivisiä

pelaamishetkiä lainkaan ja *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* ei sisältänyt vapauttamisen hetkiä, koska toiminta oli jatkuvasti hyvin intensiivistä.

*Assassin's Creed II* mahdollisti oman pelaamiseni perusteella pelin maailmaan sitoutumisen selkeimmin, koska sen sisällölliset ominaisuudet olivat itseäni kiinnostavia ja pelin tarina oli myös rytmitetty hyvin muiden peliosuuksien kanssa. Vähiten kiinnostava pelimaailma oli *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelissä, mikä vaikutti myös pelimaailmaan sitoutumiseen. Koin esimerkiksi pelin ympäristön melko yhdentekeväksi pelatessani muita vastaan.

Olen koonnut taulukkoon 19 koehenkilöiden immersion luokkaan sijoitetut kuvaukset. Pelin *Assassin's Creed II* immersioiksi puoliksi nousevat haastattelujen mukaan ajan nopea kuluminen ja pelin miellyttävyys. Kokeneemmat, 1980-luvulla syntyneet miehet, kehuivat pelin käytettävyyttä kun taas kokemattomampien, 1950-luvulla syntyneiden naisten, mukaan pelihahmon ohjaaminen oli hyvin vaikeaa. Immersioon liittyviä kuvauksia annettiin kaikkiin peleihin nähden selvästi eniten, ja kuvaukset jakautuivat selkeimmin positiivisiin ja negatiivisiin. *Assassin's Creed II* -pelin kohdalla 1950-luvulla syntyneet naiset nostivat esille pelin kolmiulotteisuuteen ja rauhalliseen rytmiin liittyviä asioita.

The Sims III -pelin pelaamisen aikana aika kului kaikkien vastaajien mukaan nopeasti. 1950-luvulla syntyneet naiset pitivät pelin käytettävyyttä sekä selkeää opastusta hyvinä asioina ja kuvailivat peliä miellyttäväksi. 1980-luvulla syntyneet miehet kuitenkin nostivat pelin vaikeuteen liittyviä puolia, kuten pelin kokonaisuuden avautumisen vaikeutta ja pelaajan huomiosta kilpailevien asioiden määrää.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* oli suurimman osan vastaajista mukaan epämiellyttävä ja vaikea. Peli vaatii kahden vastaajan mukaan keskittymistä ja se on myös turhauttava. Kahden vastaajan mukaan pelatessa aika kului nopeasti ja yhden vastaajan, N51:n mukaan, aika kului hitaasti. Pelin käytettävyysongelmat nousivat myös kahden koehenkilön kuvauksissa esille.

Immersion luokkaan liittyvät kuvaukset ovat olleet lähes poikkeuksetta yksilöllisiä ja pelaajan kokemuksesta tai muista painotuksista riippuvaista. Esimerkiksi pelin *Assassin's Creed II* kohdalla 1980-luvulla syntyneiden miesten ryhmä koki käytettävyyden hyväksi ja 1950-luvulla syntyneiden naisten ryhmä puolestaan huonoksi. Käytettävyys on tiettyssä mielessä mitattavissa oleva ominaisuus, mutta se on hyvin vahvasti riippuvainen siitä, miten harjaantunut peliä pelaava on itse pelilaitteen ja peliohjaimen käytössä.

Selvin immersiota ilmentävä pelien ominaisuus oli ajan nopea kuluminen. Vain yhden koehenkilön 20 minuuttia kestävästä pelaamisesta nousi ajan kulumisen hitaus. N51 koki ajan kuluvan hitaasti pelatessaan *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -peliä, ja hän koki pelin sen lisäksi myös epämiellyttäväksi. Hänen lisäkseen pelin koki turhauttavaksi M88. Pelissä oleva vaikeustaso ja sen aiheuttama turhautuminen tulevat ilmi sekä omissa havainnoissani että koehenkilöiden kuvauksissa.

**Taulukko 19:** Immersion luokkaan sijoitetut kuvaukset.

| Kuvauksen tyyppi                             | Assassin's Creed II  | The Sims 3  | Call of Duty: Black Ops Multiplayer  |
|--|--|---|--|
| <b>Pelin miellyttävyys</b>                   | Peli on miellyttävä<br>(N51, M83, M88)   | Peli on miellyttävä<br>(N51, N54)   | Peli on miellyttävä<br>(N54)<br>Peli on epämiellyttävä<br>(N51, M83, M88)  |
| <b>Uppoutuminen</b>                          | Aika kului nopeasti<br>(Kaikki)  | Aika kului nopeasti<br>(Kaikki)<br>Peli vaatii keskittymistä<br>(N51, M83, M88)   | Aika kului nopeasti<br>(M83, M88)<br>Peli vaatii keskittymistä<br>(N51, M88)<br>Peliin uppoutuu helposti<br>(N51, M83)<br>Aika kului hitaasti (N51)<br>Peli ei koukuta (M83) |
| <b>Käytettävyys / ohjaus</b>                 | Pelissä on käytettävyyso ongelmia (N51, N54)<br>Pelissä on hyvä käytettävyys (M83, M88)<br>Pelissä on liikaa näppäimiä (N51)<br>Kolmiulotteinen liikkuminen on kiinnostavaa (N51)<br>Pelin taistelu on toteutettu huonosti (M83) | Pelissä on hyvä käytettävyys (N51)  | Pelissä on käytettävyyso ongelmia (N51, M88)<br>Pelissä on selkeä käytölliittymä (M88)   |
| <b>Rytmitys / haasteen ja taitojen suhde</b> | Peli on rauhallinen (N54)<br>Peli on helposti lähestyttävä (M83)<br>Peliä on helppo pelata lyhyissä pätkissä (M88)<br>Pelissä ei ole opastusta (M88)   | Peli on helppo aloittaa (N51, M88)<br>Peli etenee hitaasti (M83, M88)<br>Pelin kokonaisuus ei avaudu helposti (M83)<br>Moni asia kilpailee pelaajan huomiosta (M88)<br>Pelissä ei ole opastusta (M88) | Peli on vaikea (N51, N54, M88)<br>Peli on helppo (M83)<br>Peli on turhauttava (N51, M88)<br>Pelissä voi jatkaa vaikka tulee ammutuksi (N51)<br>Peli on nopeampi (N51)        |

Immersion piirteistä selkeimmin aineistosta esiin nousevat ehdot ovat ensinnäkin pelin sopiva vaikeustaso, pelin hyvä käytettävyys ja ajan nopea kuluminen peliä pelatessa (ks. taulukko 20). Myös se, onko pelaaminen miellyttävää ja kokeeko pelaaja pelaamisen rytmityksen hyväksi, vaikuttavat pelin antamaan immersion. Käytettävyys tulee esille lähinnä silloin, kun sen kanssa on ongelmia, eli käytettävyyso ngelmat on syytä sijoittaa immersion negatiivisesti vaikuttavaksi ominaisuudeksi. Pelaaminen voi olla epämiellyttävää hyvin monesta syystä. En kokenut esimerkiksi *Call of Duty: Black Ops Multi-*



*player* -pelin pelaamista yhtä miellyttäväksi kuin muiden sen vuoksi, koska en liioin pidä pelityypistä (sisältö).

**Taulukko 20:** Immersion positiiviset ja negatiiviset ehdot.

| Immersionio                      |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Positiiviset ehdot               | Negatiiviset ehdot               |
| Aika kuluu nopeasti              | Pelissä on käytettävyysoongelmia |
| Pelin vaikeustaso vastaa taitoja | Pelaaminen on epämiellyttävää    |
| Pelaaminen on miellyttävää       |                                  |
| Pelin rytmi on miellyttävä       |                                  |

Koehenkilöiden kuvauksien perusteella immersion ehdot on tiivistettävissä neljään positiiviseen ja kahteen negatiiviseen ehtoon. Ajan nopea kuluminen, oikea vaikeustaso, miellyttävä rytmi ja pelaaminen ovat edellytyksiä immersion tapahtumiselle. Immersion vastaan toimivat pelin käytettävyysongelmat sekä epämiellyttävä pelaaminen, mitkä voivat johtua johonkin toiseen luokkaan eriteltävissä olevasta syystä.

#### 4.3.10 Shokin ehdot

Shokkiin liitettäviä ominaisuuksia olivat kirjallisuudessa alaluvun 2.4 yhteenvedossa pelaajan havaintokyvyn hajottaminen, stressireaktio tai sitä vastaava ruumiillinen palautte, voimakkaan ilmiön aiheuttamisesta kumpuava innostus ja voimakas siirtymä tunnetilasta toiseen. Yleisesti ottaen voimakkaiden tunteen herääminen tai voimakas siirtymä tunnetilasta toiseen ovat shokin luokkaan viittaavia piirteitä.

Peleistä ainoa, jossa shokin luokka ei tullut oman pelaamiseni aikana esille, oli *The Sims 3*. Pelin verkkainen rytmi ja kohtalaisen turvalliselta vaikuttavat tapahtumat eivät nostaneet voimakkaita tunteita esiin missään vaiheessa. Toinen, melko vähäiseksi shokin osalta jäänyt peli on oman pelaamiseni perusteella *Assassin's Creed II*. Pelissä olevat korkeat paikat, ja niistä heinäkasaan hyppääminen, jota tapahtui pelissä melko usein,

toivat jonkinlaista huimausta esiin, mikä on laskettavissa havaintokyvyn hajottamiseksi. Tietyissä kohdissa toiminta oli myös melko intensiivistä, joka herätti lievän stressireaktion.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* herätti voimakkaimmat tuntemukset pelatessani peliä. Peli on hyvin intensiivinen ja kilpailu muita vastaan herätti *Black Ops Multiplayerin* kohdalla tutkittavista peleistä selvästi voimakkaimman stressireaktion ja tietyissä tilanteissa myös pelkoa. Peliväkivalta itsessään ei herätä voimakkaita tuntemuksia varsinkaan kokeneemmissa pelaajissa, mutta sillä on kuitenkin edellytykset siihen. Otin pelin shokkia käsitellessäni myös huomioon ominaisuudet, joilla on edellytys herättää voimakkaita tunnereaktioita.

Olen koonnut taulukkoon 21 koehenkilöiden shokin luokkaan sijoitetut kuvaukset. Shokki-luokkaan liitettävistä ominaisuuksista koehenkilöt mainitsivat vain väkivaltaisuden. Suurin osa koehenkilöistä kuvasi *Assassin's Creed II* -peliä väkivaltaiseksi, mutta N51 sanoi, että väkivallan ollessa perusteltua tai itsepuolustukseen suuntautunutta, sen vaikutukset ovat vähäisemmät.

**Taulukko 21:** Shokin luokkaan sijoitetut kuvaukset.

| Kuvauksen tyyppi          | Assassin's Creed II   | The Sims 3                     | Call of Duty: Black Ops Multiplayer      |
|---------------------------|---|--------------------------------|--|
| Väkivaltaisuus            | Peli on väkivaltainen (N54, M83, M88)<br>Pelin väkivalta on perusteltua (N51) |                                | Peli on erityisen väkivaltainen (Kaikki) |
| Lapsellisuus / leikkisyys |   | Peli on lapsellinen (N54, M88) |  |

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelin kohdalla sama vastaaja koki väkivallan perusteettomaksi, ja piti sitä pelin heikkoutena. Kaikki koehenkilöt olivat sitä mieltä, että *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* on hyvin väkivaltainen peli. *The Sims 3* -pelistä kaksi koehenkilöä kuvasi, että se muistuttaa nukkekotia ja on lapsellinen, joka taas voidaan nähdä tässä kontekstissa jonkinlaisena vastavoimana shokille. Lapsellisuus itses-

sään ei välttämättä poista shokkia, mutta leikillisuus sen sijaan edellyttää sitä, että pelissä ei ole intensiivisiä tilanteita, joista täytyy selvitä.

*Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -pelissä ilmenneet väkivalta, pelko ja stressireaktio sekä *Assassin's Creed II* -pelissä ilmennyt huimaus osoittautuvat shokki-luokan ehdoiksi (ks. taulukko 22). Pelin leikillisuus puolestaan osoittautuu luokan negatiiviseksi ehdoksi. Leikillinen peli ei voi, intensiivisen toiminnan puuttuessa, aiheuttaa voimakkaita tunteita, vaikka sillä on mahdollisuus olla hyvin väkivaltainen.

**Taulukko 22:** Shokin positiiviset ja negatiiviset ehdot.

| Shokki                             |                     |
|------------------------------------|---------------------|
| Positiiviset ehdot                 | Negatiiviset ehdot  |
| Peli on hyvin väkivaltainen        | Peli on leikillinen |
| Peli aiheuttaa huimauksen tunnetta |                     |
| Peli aiheuttaa pelkoa              |                     |
| Peli aiheuttaa stressireaktion     |                     |

Luvussa käsiteltiin koehenkilöiden pelaamat pelit, itse koehenkilöt ja haastatteluista koottu aineisto, josta eriteltyt, peleistä kertovat kuvaukset sijoitettiin luokkiin. Luokkiin sijoitettujen kuvausten vertailu omiin havaintoihin samojen pelien pelaamisesta muodosti puolestaan luokkien positiiviset ja negatiiviset ehdot. Niiden täytyminen kuvaa sitä, miten hyvin luokka on edustettuna tarkastelun kohteena olevassa digitaalisessa pelissä. Seuraavassa luvussa luokittelumallia sovelletaan arvioimalla erilaisia pelejä luokittelumallin avulla.

## 5 LUOKITTELUN SOVELTAMINEN

Luokittelumallin kehys muodostui kirjallisuuden perusteella luvussa 3. Luvussa 4 sijoitin haastatteluaineistosta pelejä koskevat kuvaukset luokkiin. Kuvausten vertailu omaan pelaamiskokemukseen vastaavista peleistä ja sijoittaminen luokkiin avasi luokista tiettyjä säännönmukaisuuksia. Nämä säännönmukaisuudet puolestaan muodostivat luokkien ilmenemisen ehdot. Tässä luvussa käsittelen tutkimuksen toista vaihetta, jossa sovellan valmista luokittelumallia kymmeneen peliin. Taulukossa 23 luetellaan pelit, joita arvioin käyttämällä luokittelumallia.

### 5.1 Luokiteltavien pelien esittely

Pelien valinnassa tavoitteena on koota digitaalisia pelejä mahdollisimman monesta khintaluokasta ja mahdollisimman paljon toisistaan poikkeavista lajityypeistä ja soveltaa luokittelumallia niihin. Tässä alaluvussa esittelen jokaisen pelin lyhyesti ja perustelen sen, minkä vuoksi olen valinnut kyseisen pelin arvosteltavaksi luokittelumallia käytäen.

Taulukkoon 23 olen eritellyt luokittelumallin avulla arvioitavat pelit. Kustakin pelistä lisätietoina ovat pelin hankintaan liittyvät kustannukset sekä pelin pelaamiseen vaadittavat, mahdolliset laitehankinnat. Kustannukset-sarakkeessa merkintä "peli" tarkoittaa sitä, että peli on ostettava. Lisäominaisuuskustannus tarkoittaa sitä, että itse pelistä ei tarvitse maksaa, mutta pelissä on myytävänä pelaamista auttavia lisäominaisuuksia, kuten erikoistaitoja. *World of Warcraft* -pelin kohdalla lisäosilla tarkoitetaan lisäosia, joiden ostaminen on välttämätöntä pelin loppuvaiheeseen pääsemiseksi ja kuukausimaksulla sitä, pelin pelaamisesta on maksettava kiinteä kuukausimaksu.

**Taulukko 23:** Pelit, joihin luokittelumallia sovelletaan.

| Pelin nimi                  | Kustannukset                     | Pelilaittevaatimus      | Myyty (milj.) |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------|---------------|
| L.A. Noire                  | Peli                             | Pelilaite               | 2,34 (PS3)    |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | Peli                             | Pelilaite               | 5,25 (X360)   |
| Nethack                     | Ei                               | Heikko tietokone        | -             |
| Cave Story                  | Ei                               | Heikko tietokone        | -             |
| Angry Birds Facebook        | Vapaaehtoinen (lisäominaisuudet) | Heikko tietokone        | 0,6 (päiv.)   |
| Farmville                   | Vapaaehtoinen (lisäominaisuudet) | Heikko tietokone        | 5,8 (päiv.)   |
| Motionsports                | Peli                             | Pelilaite + lisälaite   | 0,52 (X360)   |
| Buzz: Quiz TV               | Peli                             | Pelilaite + lisälaite   | 0,78 (PS3)    |
| LittleBigPlanet             | Peli                             | Pelilaite               | 4,83 (PS3)    |
| World of Warcraft           | Peli + lisäosat + kuukausimaksu  | Keskitasoinen tietokone | 6,20 (PC)     |

Pelilaittevaatimuksien osalta pelilaite tarkoittaa sitä, että peliä varten tarvitaan pelaamiseen tarkoitettu laite, kuten konsoli tai tehokas, pelikäyttöön optimoitu tietokone. Heikko tietokone tarkoittaa sitä, että peliä voi pelata myös vanhalla, suorituskyvyltään *Facebookin* käyttöön riittävällä tietokoneella. *Nethack* on peleistä vanhin, ja se on julkaistu alun perin vuonna 1986, joten jopa hyvin vanhat tietokoneet riittänevät sen pelaamiseen. Lisälaite tarkoittaa sitä, että pelin pelaaminen edellyttää jonkin lisälaitteen hankintaa. Pelissä *Motionsports: Play for Real* lisälaite on Microsoftin Kinect -kamera ja *Buzz Quiz TV* -pelissä taas Buzzer-ohjaimet. Keskitasoinen tietokone tarkoittaa taulukossa toimistokäyttöön tarkoitettua, matalahintaista tietokonetta.

### 5.1.1 L.A. Noire

*L.A. Noire* on *Team Bondin* kehittämä ja *Rockstar Gamesin* vuonna 2011 julkaisema peli, jossa pelihahmona on etsivä *Cole Phelps*. Pelissä on tehtävänä ratkoa rikoksia keräämällä rikospaikalta johtolankoja ja kuulustella silminnäkijöitä ja epäiltyjä. *L.A. Noire* on kolmannen persoonan toimintapeli, jossa toimintaosuuksien lisäksi pelihahmo liik-

kuu rikospaikalla, jossa lähellä oleva todiste tai silminnäkijä ilmaistaan äänellä sekä ohjaimen tärinällä. Todisteiden kerääminen on hyödyllistä kuulustelutilanteissa, sillä niihin viittaamalla voidaan todistaa, että silminnäkijä tai epäilty valehtelee (ks. kuva 5.).



**Kuva 5.** *Cole Phelps* (oikealla) kuulustelee silminnäkijää pelissä *L.A. Noire*.

Pelin hahmojen kasvonliikkeet on mallinnettu pelissä *L.A. Noire* tarkemmin kuin aikaisemmissa pelaamissani peleissä. Peli hyödyntää tarkkaa mallintamista antamalla pelaajalle vakan päättää valehteleeko pelin hahmo vai ei. Peliä pelatessani päätin useasti hahmon nykivistä kasvonliikkeistä ja katseen harhailusta sen, että tämä valehtelee.

Valitsin *L.A. Noiren* arvioitavaksi luokittelumallia käyttäen siksi, koska peli on ilmestynyt vuoden sisällä, melko suosittu yli kahden miljoonan yksikön maailmanlaajuisella myynnillään ja myös sen vuoksi, koska pelin hahmot ovat tarkasti mallinnettujen kasvonliikkeiden vuoksi poikkeuksellisen inhimillisiä. Olen kokenut *L.A. Noiren* myös poikkeuksellisen tarinavetoiseksi, ja pelihahmojen välistä dialogia oli muihin pelaamiini peleihin verrattuna poikkeuksellisen paljon.

### 5.1.2 The Elder Scrolls V: Skyrim

*Elder Scrolls* -sarjan viides osa *Skyrim* on *Bethesda Softworks*in kehittämä ja julkaisema roolipeli, joka julkaistiin marraskuussa 2011. Peli sijoittuu kuvitteelliselle *Skyrimin* alueelle. Pelin alussa valitaan mitä *Elder Scrolls* -pelimaailman rotua pelaajahahmo edustaa, minkä jälkeen voi muokata hahmon ulkonäön yksityiskohtia. Pelin tehtävät koostuvat päätehtävistä ja sivutehtävistä, joista päätehtävän tekeminen alkaa jo pelin alussa. Sivutehtävät voivat olla lyhyitä ja yksinkertaisia paikasta toiseen siirtymiseen liittyviä tehtäviä tai hyvin pitkiä tarinavetoisia tehtäväkokonaisuuksia. Kuvassa 4. näkyy *Skyrim*-pelin pelaajan aloituspaikkaa lähimpänä oleva kaupunki, *Whiterun*.



**Kuva 6.** Pelaajahahmo *Whiterunin* edessä pelissä *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

*Skyrim* osoittautui yhdeksi näyttävimmistä koskaan pelaamistani peleistä. Pelin maailma on myös hyvin laaja, ja pelatessani peliä läpi saattoivat siirtymät kaupungista toiseen kestää useita kymmeniä minuutteja. Pelasin pelin pääjuonen lisäksi läpi neljä lähes pääjuonen mittaista pidempää tehtäväsarjaa. Pitkiä tehtäväsarjoja on kaiken kaikkiaan kuu-

si, ja niissä on oleellisena osana johonkin liittoutumaan kuuluminen, kuten salamurhaajien kiltaan (*Dark Brotherhood*).

Valitsin *The Elder Scrolls V: Skyrimin* luokkiin sovellettaviin peleihin, koska se on vuoden 2011 myydyin pelkästään yksin pelattava peli. *The Elder Scrolls V: Skyrim* on korkeiden myyntilukujensa ja pelkästään yksin pelattavan pelinsä vuoksi verrattavissa luokkien esiintymiseltään myös yksin pelattavaan *L.A. Noire* -peliin. Pelien miljöö ja pelitapa on erilainen, mutta kumpikin peleistä voidaan nähdä hyvin korkeiden myyntilukujensa perusteella pelitalojensa lippulaivaluotteina.

### 5.1.3 Nethack

*Nethack* julkaistiin ensimmäistä kertaa vuonna 1987 ja se edustaa roolipelien lajityyppiä. Muihin yksin pelattaviin peleihin, joita luokkien perusteella arvioidaan, poiketen pelin maailma ja hahmot on esitetty merkkeinä. *Nethack* ei sisällä myöskään tarinaa, vaikka siinä etsitäänkin luolaston pohjalla olevaa *Yendorin amulettia*, jonka uhraamalla jumalalleen saavuttaa pelissä puolijumaluuden. Kuvassa 4. pelin pelaajahahmon luonne-tyyppi on Lainkuuliainen (*lawful*), sukupuoli mies, fantasiarotu ihminen ja hahmoluokka samurai.





**Kuva 7.** Aloitusnäkyä pelissä *Nethack*.

Peli alkaa siitä, että pelaaja valitsee hahmolleen nimen, sukupuolen, fantasiarodun, luonnetyyppin ja hahmoluokan. Valittuaan hahmon ominaisuudet, alkaa peli huoneesta, jossa on portaat ylöspäin. Nousemalla portaat ylös peli loppuu tappiollisesti ja pelin tavoitteeseen pääsee laskeutumalla kerroksia alas. Pelaajahahmon ominaisuudet kehittyvät päihittämällä hirviöitä ja löytämällä uusia aseita. Hahmoa liikutetaan nuolinäppäimillä ja pelimaailmaan vaikutetaan näppäimistökomennoilla. Esimerkiksi painamalla näppäintä e voi syödä ja näppäimellä o avataan ovia.

Valitsin *Nethack* -pelin edustamaan täysin ilmaiseksi verkosta ladattavia pelejä. Nethack on peleistä selvästi vanhin 24 vuoden iällään, mutta siitä huolimatta sitä pelataan yhä. Tavoitteena oli saada tutkimukseen vertailtavaksi kaksi täysin ilmaista peliä, jotka sekä poikkeavat toisistaan ja ovat olleet oman pelikokemukseni perusteella miellyttäviä pelata. Ladattavien pelien myyntilukuja ei valitettavasti saa selville ja latausmäärätkin ovat lähinnä viitteellisiä, koska latausmäärät eivät aina vastaa sitä kuinka moni on pelannut peliä. Joissain tapauksissa peliä myös ladataan monesti ja sitä siirretään toiseen palvelimeen, joten seuranta on vaikeaa.

#### 5.1.4 Cave Story

Japanilaisen Daisuke Amayan (2004) luoma *Cave Story* (*Dōkutsu Monogatari*) on sivulta kuvattu seikkailupeli, jossa esteet ylitetään hyppäämällä ja viholliset päihitetään ampumalla niitä jollain pelistä saatavista aseista. Saatavilla on myös muita esineitä, kuten lentämisen mahdollistava raketireppu. Peli alkaa siitä, että valkoinen, lippalakkipäinen robotti selvittää tiensä luolasta ulos, ja päättyy kylään, jota asuttavat kaneja muistuttavat *Mimigat* (ks. kuva 8). *Cave Storyn* tarina alkaa kylään saapumisesta.



**Kuva 8.** Pelin päähahmo kohtaa *Mimigan* nimeltä *Sue* pelissä *Cave Story*.

*Cave Story* on ollut pelaamisistani yksinomaan ilmaisista peleistä tähän asti tarinaltaan mieleenpainuvien. Pelin ulkoasu tuo mieleen 1990-luvun alussa julkaistut 16-bittiset pe-

likonsolit, kuten *Super Nintendo Entertainment System* ja *Sega Genesis*. Olen pelannut *Cave Storyn* kerran läpi.

Valitsin *Cave Storyn* edustamaan *Nethackin* ohelle täysin maksuttomia, harrastajien tekemiä pelejä. Harrastajien tekemät pelit luodaan paljon pienemmällä rahalla ja pienemmässä ajassa kuin suurten pelistudioiden lippulaivatuotteet, ja tavoitteenani on luokkien avulla selvittää eri hintaluokan ja eri myyntiluokan pelien erityispiirteet painotuksissa.

#### 5.1.5 Angry Birds Facebook

Suomalaisen *Rovio Mobilen* kehittämä *Angry Birds* julkaistiin yhteisöpalvelu Facebookiin ystävänpäivänä 2012. Pelissä on tehtävänä rajattua määrää eri tavalla pelialueen rakennuspalikoihin vaikuttavilla linnuilla tuhota possut. Käyttämällä mahdollisimman pientä määrää lintuja kaikkien possujen tuhoamiseen ja tuhoamalla pelin rakennuspalikoita voi saavuttaa hyvin korkeita pistemääriä. Facebook-version erityisominaisuutena on se, että omia tuloksiaan voi verrata peliä pelaavien Facebook-kavereiden tuloksiin. Ylhäällä, pelin pysäytysnappulan oikealla puolella näkyvät ikonit ovat pelin ostettavia erityisominaisuuksia, joita käyttämällä on mahdollista saada enemmän pisteitä. Oikealla ylhäällä on peliradan ennätyksen haltijan kuva ja sen vieressä oma tulos ja kuva.



**Kuva 9.** Linnun ampumista kohti rakennelmia ja possuja pelissä *Angry Birds Facebook*.

Valitsin *Angry Birds Facebook* -pelin edustamaan sosiaalisessa mediassa pelattavia pelejä. *Angry Birds* on julkaistu 14.2.2012, joten se on melko uusi verrattuna toiseen luokiteltavaan sosiaalisen median peliin, *Farmvilleen*. Pelien vertailu on mielekästä siksi, koska niiden pelaamisen aloittaminen on yhtä helppoa, niissä voi ostaa lisäominaisuuksia, vaikka peruspeli on ilmainen ja kummassakin voi kutsua Facebookin välityksellä Facebook-kavereita pelaamaan.

### 5.1.6 Farmville

*Farmvillessa* pelaaja kasvattaa erilaisia kasveja maatilallaan (kuva 10.), myy ne ja ostaa rahalla maatilalleen koristeita, ajoneuvoja ja uusia viljelykasvin siemeniä. Yhden kasvin viljely kestää kahdesta minuutista kahteen vuorokauteen. Kasvit pilaantuvat, ellei niitä kerätä niiden valmistuttua. Peliin voi kutsua Facebook-kavereitaan ja heille voi lähettää

pelin lahjaesineitä, kuten viljelykasveja, puita, eläimiä ja koristeita. Joistain koristeista pelaajan täytyy maksaa.



**Kuva 10.** Pelin *Farmville* pelinäkymä.

Useat Facebook-kaverini ovat pelanneet Farmvillea varsinkin sen ollessa suosituimmillaan. Nykyisin pelin suosio on selvästi laskenut omien kavereideni keskuudessa, enkä itsekään ole pelannut sitä pitkään aikaan. Valitsin *Farmvillen* luokiteltavaksi siksi, koska se edustaa varhaisempaa Facebook-pelien kirjoa kuin *Angry Birds Facebook*.

### 5.1.7 Motionsports

*Motionsports* käyttää *Xbox 360* -konsolin liikettä tunnistavaa *Kinect* -lisälaitetta. Pelissä on tehtävänä ohjata pelin hahmoa liikuttamalla vartaloaan. Kuvassa 11. on kahden pelaajan laskettelupeli, jossa laskettelijan vauhtia voi lisätä kallistamalla vartaloaan eteenpäin ja kääntyä kallistamalla vartaloaan oikealle tai vasemmalle. *Motionsportsin* muita

pelimuotoja ovat nyrkkeily, ratsastus, riippuliito, jalkapallo ja amerikkalainen jalkapallo.

*Motionsports* -pelin valintaan vaikutti se, että peli on ruumiin liikkeitä ja jopa ääntä tunnistavalle Microsoftin *Kinect*-lisälaitteelle, ja se oli helposti saatavilla nykyisin myös konsolipelejä lainaavasta Vaasan kaupunginkirjastosta. *Ubisoftin Motionsports* ei kuulu *Kinect* -lisälaitteelle tarkoitettujen pelien myydyimpään ryhmään, joten valitsin sen tutkittavaksi vain sen helpon saatavuuden vuoksi. Peliä voi pelata jopa neljä pelaajaa samassa tilassa.

#### 5.1.8 Buzz: Quiz TV

*Buzz*-pelisarjan idea on toteuttaa TV-visailu digitaalisena pelinä. Peliä voi pelata samanaikaisesti jopa neljä pelaajaa, mikäli kaikilla on *Buzzer* -lisälaitteohjaimet. *Buzzer* -lisälaitteohjaimissa on ylhäällä suuri punainen vastausnappi, jonka alapuolella on neljä eriväristä valintanappia. Kuvan 12. vasemmassa laidassa olevien vastausvaihtoehtojen värit muistuttavat *Buzzer* -ohjaimen näppäimen värejä. Peliä voi pelata myös yksin, mutta *Buzz Quiz TV* on huomattavasti miellyttävämpää usean pelaajan kanssa.

*Buzz Quiz TV* edellyttää *Motionsports* -pelin ohella lisälaitteen hankintaa, joten ne sopivat hyvin myös toisiinsa vertailtaviksi. *Buzz* -pelisarja on siitä poikkeuksellinen, että se painottaa omiin pelikokemuksiini verrattuna huomattavasti vähemmän tavoitteisiin ja vertailtaviin tuloksiin kuin muut pelit. Nelinpelin voitosta saatava palkinto on yleensä jonkinlainen koominen kevennys, ja voittojen seuranta ei ole pelin ensisijainen funktio. *Buzz* painottaa tavoitteiden täyttymistä ja kilpailujen voittamista pelitilan ulkopuolelle, ja se kerää tuloksia kaikista pelatuista otteluista, joten tarkka pelimenestyksen seuranta on hyvin vaikeaa.

### 5.1.9 LittleBigPlanet

*LittleBigPlanet* on *Media Moleculen* kehittämä, *Sony Playstation 3* -konsolille tehty, ulkoisesti kolmiulotteinen, mutta kahdessa ulottuvuudessa pelattava tasohyppely. *LittleBigPlanetin* päähahmo on ruskea, hymyilevää säkkikangasnukkea muistuttava *Sackboy*, jonka ulkoisia piirteitä voi muokata hyvin laajasti. Pelihahmon ulkonäön lisäksi kaikki pelin kentät on rakennettu pelin omalla, melko helppokäyttöisellä kentänluontityökalulla. *LittleBigPlanetia* voi pelata neljä pelaajaa samanaikaisesti, joko samassa tilassa tai verkossa. Kuvassa 13. neljä pelaajaa pelaa erinäköisillä *Sackboy* -hahmoilla pelin kolmannen maailman kenttää läpi.



**Kuva 13.** Neljä pelaajaa pelissä *LittleBigPlanet*.

Olen pelannut *LittleBigPlanet*-pelin kahdesti läpi: kerran toisen pelaajan kanssa ja toisen kerran yksin. Olen käyttänyt myös pelin kenttien tekemiseen käytettävää työkalua sekä itse pelialueen että sen vihollisten luomiseen. Valitsin pelin *LittleBigPlanet* mukaan sen vuoksi koska se yhdistää seurapelaamisen, verkkopelaamisen ja uusien peli-

kenttien luomisen tarinavetoiseen tasohyppelyyn ja on poikkeuksellisen muokattava tasohyppelyksi.

#### 5.1.10 World of Warcraft

*World of Warcraft* on *Blizzard Entertainmentin* kehittämä ja julkaisema massiivinen, monen pelaajan verkkoroolipeli, johon on julkaistu tähän asti kolme lisäosaa. *Outlandiin* sijoittuva *The Burning Crusade*, *Northrendiin* sijoittuva *Wrath of the Lich King* ja *World of Warcraftin Azerothin* pelimaailmaan uusia alueita tuova *Cataclysm*. Lisäosat myydään itse pelistä erillisinä pakkauksina, mutta niitä myydään myös toisiinsa yhdistettynä.

Peli alkaa pelihahmon (kuva 14.) luomisesta, minkä jälkeen valitaan palvelin (*realm*), jossa hahmoa kehitetään. Hahmo kehittyy vihollisia päihittämällä joko yksin tai ryhmässä. Pelissä olevat pelihahmon kanssa samalla tai korkeammalla tasolla (*level*) olevat vaikeammat viholliset (*elite mob/boss*) voi voittaa pelaamalla ryhmässä. *World of Warcraft* -pelin *Cataclysm*-lisäosan omistajat voivat nostaa pelihahmonsa tasolle 85. Korkeimmalla tasolla pelaaminen painottuu tasojen hankinnan sijaan parempien varusteiden hankintaan.



**Kuva 14.** Pelattavan hahmon valinta pelissä *World of Warcraft*.



Olen pelannut *World of Warcraftia* ajallisesti selvästi eniten kaikista luokiteltavista peleistä haastatteluaineiston keräämiseen käytettävät pelit mukaan lukien. Olen osallistunut sekä *World of Warcraftin* peruspelin loppupeliin vuonna 2005 (saavutin senhetkisen tasokaton 60) että *Wrath of the Lich King* -lisäosan loppupeliin vuonna 2010 (saavutin senhetkisen tasokaton 80). Olen pelannut sekä yksin, ennalta tuttujen pelaajien että tuntemattomien pelaajien kanssa.

*World of Warcraft* on luokiteltavista peleistä ainoa, jossa pelaamisesta on maksettava kiinteä kuukausimaksu. Peli on sen lisäksi ainoa, jota pelataan yksinomaan verkossa muidenkin pelaajien hahmojen läsnä ollessa. *World of Warcraftia* on mahdollista pelata hyvin monella tavalla. Hahmoaan voi kehittää yksin omaa tasoa vastaavia vihollisia voittamalla ja pelin tehtäviä (*quest*) suorittamalla, ryhmässä pelin vaativampia tehtäviä (*instance/elite quest*) suorittamalla tai keräämällä pelimaailmasta myytävää tavaraa, kuten kasveja ja malmia.

## 5.2 Yhteenveto luokista

Annoin luokille aineiston perusteella niihin sekä positiivisesti että negatiivisesti vaikuttavia ominaisuuksia seurauksena ja yhteisön luokkaa lukuun ottamatta. Luokkien ehdot on koottu luokittelumalliin, joka on esitetty taulukossa 24.

**Taulukko 24:** Luokittelumalli.

|                   |  |
|-------------------|--|
| Tavoitteellisuus+ | Peli kannustaa pelaajaa etenemään                                    |
|                   | Pelin tavoitteet tulevat selvästi ilmi                               |
|                   | Peli palkitsee pelaajaa  |
| Tavoitteellisuus- | Peli ei kannusta pelaajaa etenemään                                  |
|                   | Pelissä ei ole ratkaistavaa epäjärjestystä                           |
|                   | Pelitila ei muutu selkeästi pelaamalla                               |
| Kilpailu+         | Pelissä on välitön tulosten vertailu                                 |
|                   | Pelissä on välillinen tulosten vertailu                              |
| Kilpailu-         | Peli ei anna vertailtavia tuloksia                                   |
| Ennustamattomuus+ | Pelissä on odottamattomia tapahtumia                                 |
|                   | Pelitila on aloittaessa ennustamaton                                 |
| Ennustamattomuus- | Pelin kulku päätökseen asti on ennustettavissa                       |
| Sisältö+          | Pelimaailma on miellyttävä   |
|                   | Pelityyppi on miellyttävä  |
|                   | Pelin miljöö on miellyttävä  |
|                   | Pelin hahmot ovat miellyttäviä                                       |
|                   | Peli on realistinen  |
|                   | Peli on monipuolinen   |
| Sisältö-          | Pelimaailma on epämiellyttävä  |
|                   | Pelityyppi on epämiellyttävä   |
|                   | Pelin miljöö on epämiellyttävä                                       |
|                   | Pelin hahmot ovat epämiellyttäviä                                    |
| Strategia+        | Pelissä on useita toimintatapoja tavoitteeseen pääsemiseksi          |
| Strategia-        | Pelissä on erityisen vähän toimintatapoja tavoitteeseen pääsemiseksi |

|           |   |
|-----------|---|
| Luovuus+  | Pelissä on paljon muokattavia ominaisuuksia                     |
| Luovuus-  | Pelissä ei ole lainkaan muokattavia ominaisuuksia               |
| Seura+    | Peliä voi pelata samassa tilassa useampi                        |
|           | Pelin ensisijainen tapa pelata on muiden kanssa                 |
| Yhteisö+  | Pelissä on mahdollista verkostoitua välittömästi                |
|           | Välitön verkostoituminen on edellytys pelissä menestymiselle    |
|           | Pelissä on mahdollista verkostoitua välillisesti                |
|           | Välillinen verkostoituminen on edellytys pelissä menestymiselle |
| Immersio+ | Aika kuluu nopeasti   |
|           | Pelin vaikeustaso vastaa taitoja                                |
|           | Pelaaminen on miellyttävää                                      |
|           | Pelin rytmi on miellyttävä                                      |
| Immersio- | Pelissä on käytettävyysoongelmia                                |
|           | Pelaaminen on epämiellyttävää                                   |
| Shokki+   | Peli on hyvin väkivaltainen                                     |
|           | Peli aiheuttaa huimauksen tunnetta                              |
|           | Peli aiheuttaa pelkoa   |
|           | Peli aiheuttaa stressireaktion                                  |
| Shokki-   | Peli on leikillinen   |

Luokittelen kymmentä luvussa 5.1 esittelemääni peliä siten, että arvioin pelaamiseni perusteella, mitkä kunkin luokan ilmenemisen ehdot se täyttää. Laskentamenetelmänä yhden ominaisuuden esiintymiselle on 100 % jaettuna luokan joko positiivisten tai negatiivisten ominaisuuksien määrällä. Mikäli peli täyttää jokaisen luokan kaikki positiiviset ominaisuudet, mutta ei yhtään negatiivista, peli vastaa luokkaa 100 %. Mikäli peli vastaa kahta kolmesta luokan positiivisesta ominaisuudesta ja yhtä kolmesta luokan negatiivisesta ominaisuudesta, pelin ja luokan vastaavuus on  $100\% * (2/3) - 100\% * (1/3)$ . Lopputulokseksi, eli luokan ilmenemisen asteeksi tulee siis 33 %.

### 5.3 Luokittelumallin soveltaminen kymmeneen eri peliin

Tässä aluvussa sovellan taulukon 24 luokittelumallia kymmeneen eri peliin, jotka olen jakanut pareiksi niitä yhdistävien keskeisen ominaisuuden, kuten ilmaisuuden tai lisälaitteella pelaamisen perusteella. Pelien luokittelu on kuitenkin hyvin monen luokan osalta subjektiivista, ja jonkin toisen ihmisen asettama luokittelu peleistä voi olla esimerkiksi sisällön tai immersion luokkien esiintymisen osalta hyvin erilainen. Perustelen omien mieltymyksien kontekstista tiettyjen sisällön ja immersion luokkien esiintymisen, kuten pelimaailman, pelityypin ja pelin miljööön miellyttävyyden ja pelaamisen miellyttävyyden.

Käsittelin luvussa 2 erilaisia pelaamistyyppejä, joista koen itse edustavani vaihtelevasti kaikkia pelaamistapoja. Pelaan melko harvoin seuran vuoksi, ja silloinkin ystäväieni kanssa yksin pelattavia pelejä vuorotellen. Puhtaita seurapelejä pelaan lähinnä puolisoni kanssa. Satunnaista pelaamista harrastan melko usein. Pelaan usein työn tekemisen tauoilla, yleensä erilaisia selainpelejä. Nykyään pelaan tauoilla lähinnä *Angry Birds*in Facebook -versiota. Sitoutuvasta pelaamisesta kuulun selkeimmin viihteen vuoksi pelaavien ryhmään. En vaadi peliltä haastetta, vaan keskityn tarinan saattamiseen eteenpäin ja pelimaailman rajojen kokeiluun

Selvennän luokkien esiintymistä kuvaajina. Esimerkiksi tavoitteellisesti vahvassa pelissä vain kaikki tavoitteellisuuden luokan Positiiviset ehdot ovat esillä. Vertaan myös samaan ryhmään kuuluvia pelejä toisiinsa.

#### 5.3.1 Juonelliset, yksin pelattavat pelit

Sekä *L.A. Noire* että *The Elder Scrolls V: Skyrim* ovat yksin pelattavia, kummassakin on selkeä päätös pelin juonelle ja pelit ovat vahvasti tarinavetoisia. Pelit sijoittuvat eri maailmiin: *L.A. Noire* sijoittuu 1940-luvun lopun Los Angelesiin ja pelin päähahmona on

poliisi. *The Elder Scrolls V: Skyrim* sijoittuu puolestaan kuvitteellisessa *Tamrielin* maailmassa sijaitsevaan *Skyrimin* provinssiin ja päähahmo on seikkailija, joka paljastuu samoja ominaisuuksia lohikäärmeiden kanssa jakavaksi *Dovahkiiniksi*.

**Tavoitteellisuuden** luokassa *L.A. Noire* täyttää kaikki paitsi pelaajan palkitsemisen ehdot, mutta *The Elder Scrolls V: Skyrim* puolestaan täyttää kaikki ehdot. *Skyrimissä* hahmon kehittyminen pelaamalla on selkeä osa peliä, kun taas *L.A. Noiressa* pelaamisesta seuraava palkitseminen ei ole selkeää. Hahmon kehittyminen on tyypillistä *Skyrimin* edustamalle roolipelin lajityypille. **Ennustamattomuuden** luokassa vain *Skyrimissä* on erityisesti odottamattomaksi luokiteltavia tapahtumia (lohikäärme saattaa ilmestyä taivaalle pelaajan siirtyessä paikasta toiseen), joten ennustamattomuuden luokan ominaisuuksista toinen, eli 50 % täyttyy.

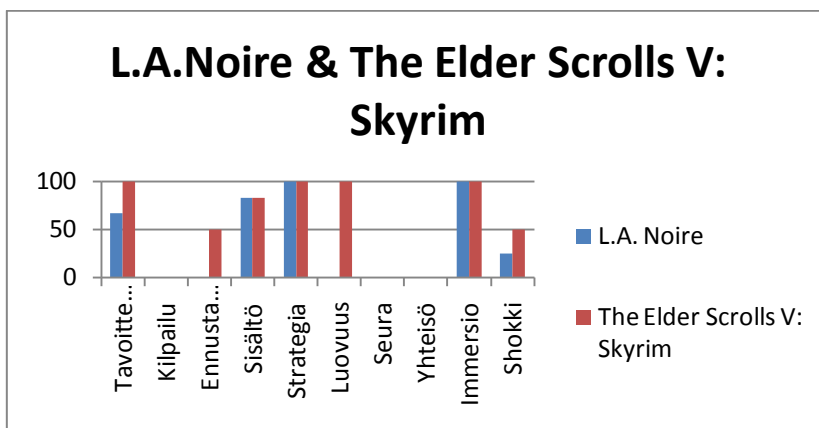
**Sisällön** luokka on sekä *L.A. Noiressa* että *The Elder Scrolls V: Skyrimissä* vahva. *L.A. Noiressa* kaikki sisällön luokan positiiviset ominaisuudet paitsi monipuolisuus täyttyvät. Koin pelimaailman sekä pelin miljöön miellyttäväksi, koska peli sijoittuu kiinnostavaan aikakauteen ja salapoliisiromaaniin tunnelmaan. Pelityypin koin miellyttäväksi, koska pelaajahahmojen ilmeiden seuraaminen tuntui uudelta ja kiinnostavalta. Nämä yhdessä hyvältä tuntuneen käytettävyyden kanssa tekivät myös pelaamisesta miellyttävää.

*Skyrim* sisältää kaikki sisällön luokan ominaisuudet paitsi realismin, koska pelin miljöö ei vastaa todellisuutta, eivätkä pelin hahmot ole yhtä todellisen tuntuisia kuin *L.A. Noiressa*, joissa esimerkiksi hahmojen kasvonliikkeet on mallinnettu hyvin tarkasti. Koin pelityypin monipuolisuuden miellyttäväksi ja miljöössä erityisen paljon miellytti fantasiagenre lohikäärmeineen. Pelimaailmassa miellyttävintä oli itselleni läheinen, pohjoisen kasvillisuusalueita muistuttava, ympäristö.

**Strategian** luokka on kummassakin pelissä vahva, sillä pelaaja voi *Skyrimissä* monta tapaa tehdä tehtävät ja *L.A. Noire* puolestaan antaa pelaajalle useita vaihtoehtoja rikoksen ratkaisemiseksi ja useita tapoja tunnistaa kuulusteltavan hahmon valehtelu (esimerkiksi kasvonliikkeet ja ristiriidat kertomuksessa). *Skyrimissä* **luovuus** tulee esille ennen

kaikkea vapautena muokata omaa hahmoa ja myös vapautena muokata hyvin suurta osaa pelimaailmasta (hahmot, esineet).

Sekä sisältö että **immersio** ovat pelaajakohtaisia. Immersion tunteminen, kuten esimerkiksi *Assassin's Creed II* -peliä koskevissa kuvauksissa ilmeni, kokeneemmat pelaajat kokivat käytettävyyden hyväksi ja vähemmän kokeneilla pelaajilla oli käytettävyysongelmia. Sekä *L.A. Noiren* että *Skyrimin* immersion ehdot täytyivät omalla kohdallani täysin. **Shokin** luokasta kummastakin pelistä nousi esille stressireaktion aiheutuminen, mikä johtui intensiivisistä toimintakohtauksista. Vain *Skyrim* aiheutti pelon tunteita pimeissä katakombeissa, joissa sarkofagista saattoi yllättäen hyökätä elävä vainaja (*Skyrimin* maailmassa eläviä kuolleita kutsutaan nimellä *Draugr*). Kuviossa 3. on selvennetty luokkien esiintyvyyttä peleissä *L.A. Noire* ja *The Elder Scrolls V: Skyrim*.



**Kuvio 3:** Luokkien esiintyminen peleissä *L.A. Noire* ja *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Tavoitteellisuus, sisältö, strategia ja immersio ovat kummassakin pelissä erityisen vahvoja luokkia. Luokkien selvä esiintyminen ei ole ristiriidassa oman kokemukseni kanssa, viimeisen kymmenen vuoden sisällä pelaamistani, pelitalojen suurista yksin pelattavista julkaisuista kanssa. Kaikissa on ollut lähes poikkeuksetta vahva pelimaailma sekä hahmot, vahva immersio, kohtalaisen vahva tavoitteellisuus ja monessa on myös ollut useita tapoja edetä pelissä.

### 5.3.2 Ilmaiset yksin pelattavat pelit

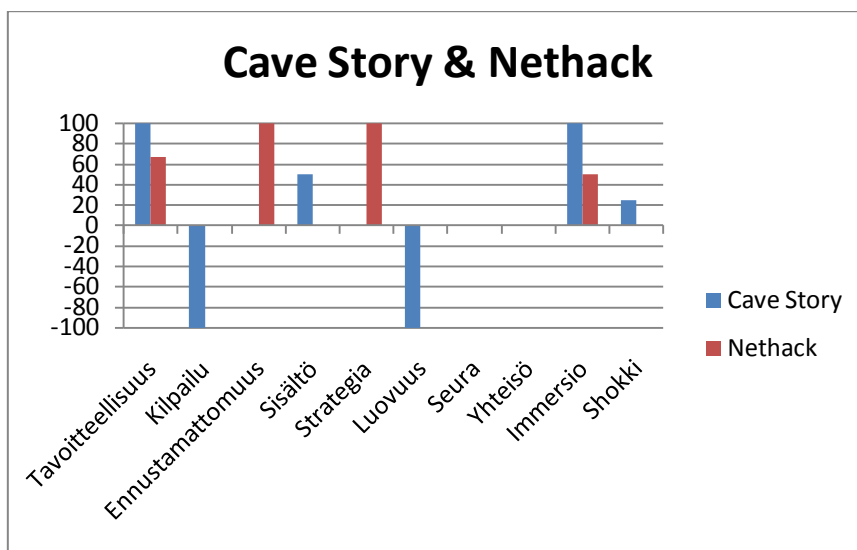
*Nethackia* ja *Cave Storya* yhdistää yksi piirre: molemmat ovat täysin ilmaisia ja ladattavissa pelien omilta verkkosivuilta. Ilmaiseksi ladattavalle pelille ainoa ominainen piirre on se, että peli on tehty harrastusmielessä, eli yksin pelattavien kaupallisten pelien budjetti ja suurten pelitalojen varat eivät ole kehittäjien käytettävissä. Sekä *Nethack* että *Cave Story* ovat **tavoitteellisia** pelejä, mutta *Nethackista* puuttuu pelaajaa kannustava ominaisuus, kuten pelin päämäärästä muistuttaminen. Pelissä on tehtävänä laskeutua merkistöistä koottua luolastoa alas siihen asti, kunnes pelin pääpomo tulee vastaan, mutta pelin alun ja lopun välissä olevasta etenemisestä peli kertoo vähän, toisin kuin *Cave Story*.

*Cave Story* ei anna pelin päätyttyä tuloksia siitä, miten on pelannut, mutta *Nethack* -pelaaja voi esimerkiksi tarkastella pelin loputtua oman hahmonsa tasoa. *Nethackia* voi myös pelata esimerkiksi alt.org -palvelimella, joka tallentaa pelaajan tuloksen. Vaikka pelissä itsessään ei ole suoraa tuloksien vertailua muihin, mutta mahdollisuus siihen, ei *Nethackista* voi nostaa esille erityistä **kilpailun** luokan ilmenemistä tai ilmenemättömyyttä. **Ennustamattomuus** tulee vahvasti *Nethackissa* esille sen vuoksi, koska pelialueet ja pelin varusteet sekä vihollisten sijainnit syntyvät satunnaisesti. Olen kokenut myös hyvin odottamattomia hahmon kuolemia pelissä, joten odottamattomat tapahtumat tulevat myös esille.

Tarinan ja grafiikan puute ei nosta esille yhtään **sisällön** luokan positiivista tai negatiivista ominaisuutta *Nethackin* kohdalla omalla kohdallani, ja koin pelin riisutun olemuksen melko etäiseksi ja neutraaliksi. *Cave Storyn* kohdalla pelin miljöö, pelityyppi ja pelin hahmot olivat mielestäni miellyttäviä. Pelimaailman, -tyypin ja -miljöön miellyttävyyteen vaikuttaa se, että peli muistuttaa ulkoisesti 20 vuotta sitten pelaamiani pelejä, mutta yhdistää poikkeuksellisen hyvin sen aikakauden pelien puolia, joista pidän. Pelin sisällön kokeminen miellyttäväksi on varsinkin *Cave Storyn* kohdalla havaittavissa pelaajasta riippuvaiseksi, koska 20 vuotta sitten peli olisi ollut sisältönsä suhteen selvästi aikaansa edellä.

*Nethack* antaa pelaajalle mahdollisuuden päättää minkälaiseksi kehittää ja varustaa hahmon ja minkälaisia valintoja tämä tekee pelin loppuun pääsemiseksi, joka tekee siitä **strategisen**. *Cave Story* puolestaan ei anna erityisesti polkuja etenemiseen, vaikka pelissä onkin esimerkiksi useita erilaisia loppuratkaisuja, jotka ovat pelaajan valinnoista riippuvaisia. *Nethackissa* pelaaja voi valita hahmolleen useita eri alkuvalintoja, mutta *Cave Storyssa* ei ole minkäänlaisia rakentamiseen tai muokkaamiseen liittyviä valintoja, joten **luovuuden** luokka ilmenee negatiivisena.

Koin *Cave Storyn* **immersiivisemmäksi** kuin *Nethackin*. Koin jälkimmäisen pelin melko vaikeasti sisäistettäväksi ja pelin rytmin paikka paikoin liian verkkaiseksi. *Cave Story* oli peleistä ainoa, joka aiheutti stressireaktioita, joka ilmensi lievästi **shokin** luokkaa. Stressireaktiot tapahtuivat ensisijaisesti intensiivisissä taisteluissa pelin pomoja vastaan. Ilmaiset pelit eivät ole ryhmänä yleistettävissä, mikä on myös havaittavissa *Nethackin* ja *Cave Storyn* välisistä luokkien esiintymisen eroista kuviossa 4.



**Kuvio 4:** Luokkien esiintyminen peleissä *Nethack* ja *Cave Story*.

Yhteisenä piirteenä kuitenkin ilmaisille peleille on se, että niiden taustalla ei ole samanlaista taloudellista painotusta kuin kaupallisissa peleissä ja se on nähtävissä sisällön



luokassa usein mallinnetun realismin puutteena tai pelin ulkoisena vanhanaikaisuutena. Ulkoiset puutteet sekä realismin puutteet näkyvät sisällön pienenä esiintymisenä. *Cave Story* -pelissä se esiintyy kuitenkin poikkeuksellisen voimakkaana.

### 5.3.3 Facebook-pelit

Sekä *Angry Birds Facebook* että *Farmville* toimivat yhteisöpalvelu Facebookissa, sisältävät maksullisia lisäpalveluita, mutta niiden peruskäyttö on ilmaista. Suomalaisen *Rovio Mobilen Angry Birds* on noussut yli puolella miljoonalla latauksellaan maailman suosituimmaksi mobiilipeliksi (Ilta-sanomat 2011). Mobiilipeliin Facebook-versio tuo lisäksi muita kavereita vastaan kilpailun, ja mahdollisuuden ostaa pelaamista ja pisteiden hankintaa helpottavia esineitä.

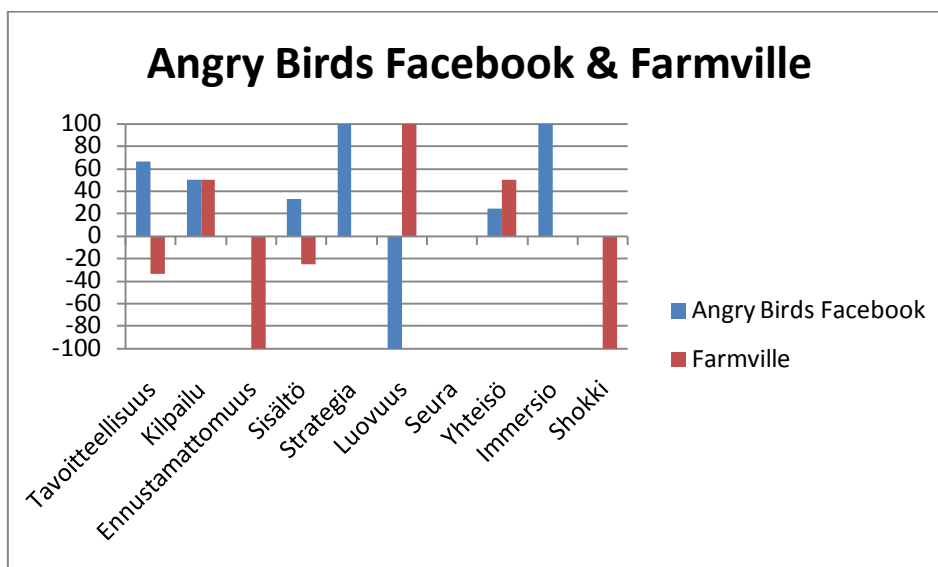
*Angry Birds Facebook* ja *Farmville* ovat toisistaan merkittävästi poikkeavia pelejä. *Angry Birds Facebook* on **tavoitteellinen** kaikkien muiden ominaisuuksien paitsi pelaajan palkitsemisen osalta. *Farmville* sisältää positiivisesti tavoitteellisen pelaajan palkitsemisen tavan, joka ilmenee pelin rahana ja pelin rahalla ostettavien ominaisuuksien kautta. Negatiivisesti vaikuttavista tavoitteellisuuden ominaisuuksista *Farmvillessa* on edustettuna selvästi kaksi: peli ei paikallaan olevan luonteensa vuoksi kannusta eteneeseen, eikä pelissä ole ratkaistavaa epäjärjestyttä. Sekä *Angry Birds Facebookissa* että *Farmvillessa* on läsnä välillinen tulosten vertailu välittömän sijaan, joten **kilpailun** luokka tulee kummassakin esiin.

*Farmvillessa* ei ole odottamattomia tapahtumia eikä pelitila ole aloittaessa **ennustamaton**. **Sisällön** osalta *Farmville* ei sisällä erityisesti miellyttäviksi kokemiani ominaisuuksia. Koen *Farmvillen* pelityypin tavan muistuttaa jatkuvasti maksullisista ominaisuuksista ja pelistä roskapostin muodossa epämiellyttäväksi, mikä vaikutti asennoitumiseeni peliin ja pelikokemukseeni. *Farmville* osoittaa täten sekä joidenkin luokkien arvioinnin subjektiivisuuden, koska peli on kuitenkin hyvin suosittu. Koin *Angry Birds Facebook* -pelin pelityypin ja hahmot puolestaan miellyttäväksi. Kummankin *Facebook*-pelin etenemisvaihtoehdot ovat monipuolisia. *Angry Birdsissa* voi saavuttaa korkeita pistemääriä

hyvin monella tavalla ja *Farmvillessa* puolestaan voi valita melko monesta erilaisesta vaihtoehdosta sen, miten hankkii pelirahaa.

**Luovuuden** luokka esiintyy päinvastaisena kummassakin pelissä. *Angry Birds Facebookissa* ei ole muokattavia ominaisuuksia ja *Farmvillessa* on puolestaan koko pelimaailma muokattavissa. **Yhteisön** luokan positiivisesti vaikuttavista ominaisuuksista kummassakin pelissä on mahdollisuus verkostoitua välillisesti, mutta ainoastaan *Farmvillessa* välillinen verkostoituminen on edellytys pelissä menestymiselle, koska pelistä saa hyvin tärkeitä ominaisuuksia auki vain kutsumalla Facebook-kavereita pelaamaan.

*Angry Birds Facebookissa* ovat esillä kaikki **immersion** luokkaan positiiviset ehdot, mutta *Farmvillessa* mikään ei nouse esille sen hyvin verkkaisen pelaamisrytmin ja liiallisen helppouden vuoksi. Sen lisäksi asennoituminen peliin mainostuksen vuoksi vaikutti pelikokemukseen. *Farmville* on leikillinen, mikä nostaa sen **shokin** luokkaan vaikuttamisen negatiiviseksi. Shokin luokkaan positiivisesti vaikuttavia ominaisuuksia ei ole kummassakaan pelissä. Facebookissa toimivat pelit poikkeavat melko vahvasti toisistaan, mikä on nähtävissä jo kuviossa 5 olevasta Facebook-pelien vertailuryhmän pelien luokkien näkyvyydestä.



**Kuvio 5:** Luokkien esiintyminen pelissä *Angry Birds Facebook* ja *Farmville*.

Kummassakin pelissä hyödynnetään jollain tavalla Facebook-kavereiden mukanaoloa, mikä on nähtävissä kilpailun ja yhteisön luokassa. Vaihtelevien tuloksien saavuttaminen myös edellyttää monta tapaa edetä, mikä on nähtävissä strategia-luokan vahvana näkyvyytenä kummassakin pelissä. Immersion luokka puolestaan ennustanee sen, mitkä pelit tulevat olemaan Facebookissa menestyjiä, koska eri pelialustojen historia viittaisi siihen, että pelin immersiiivisyys on edellytys menestymiselle. Ei-immersiiivinen *Farmville* hyötynee lähinnä vahvan luovuuden ja yhteisön luokan houkutuksesta ja siitä, että peliä on hyvin helppo pelata, eli se sopii vaikeustasoltaan hyvin monenlaisille pelaajille.

#### 5.3.4 Lisälaitteen avulla pelattavat seurapelit

*Motionsports* ja *Buzz: Quiz TV* -pelejä yhdistää se, että kummankin pelin pelaaminen edellyttää lisälaitteen hankintaa. *Buzz* -pelissä lisälaite, eli *Buzzer*-ohjaimet myydään usein pelin mukana. *Microsoftin Xbox 360* -konsolille kehitetty liiketunnistin *Kinect* myydään usein *Microsoftin* omien pelien kanssa, toisin sanoen *Ubisoftin Motionsports* on erikseen hankittava peli. Kummankin pelin pelaamisesta saatava kokemus osoitti,

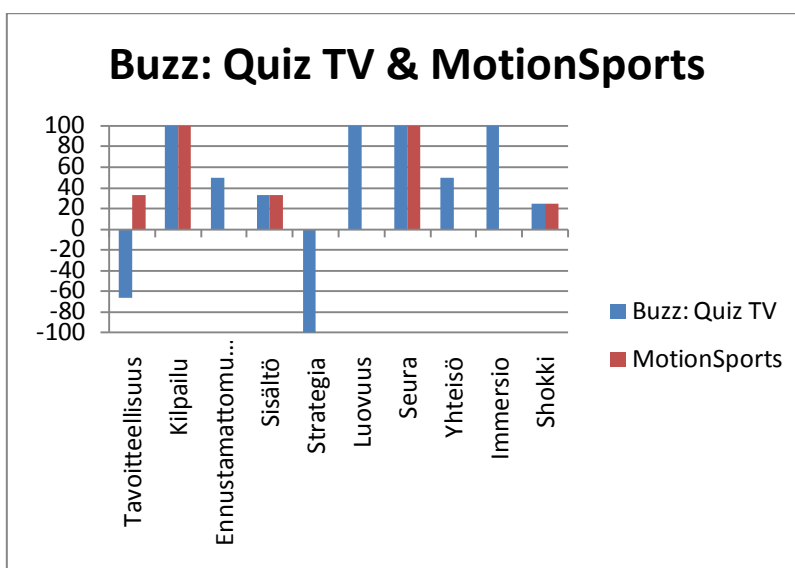
että pelaaminen on huomattavasti miellyttävämpää muiden ihmisten kanssa, eli pelit ovat seurapelaamiseen painottuneita.

*Motionsports* on **tavoitteellinen** sen osalta, että peli palkitsee pelaajaa. Pelaamalla hyvin voi avata muita pelimuotoja kussakin pelin pelattavassa urheilulajissa. *Buzz* ei puolestaan kannusta pelaajaa etenemään, eikä pelitila muutu selkeästi pelaamalla. Alhainen tavoitteellisuuden ilmeneminen lienee selitettävissä sillä, että kyseessä on lautapelin tavalla ryhmässä pelattava peli, eikä yksin tavoitteiden täyttäminen ole visailun pelityypissä kovinkaan mielekäästä. Kummassakin pelissä tulosten vertailu on sekä välillistä että välitöntä, eli pelit ovat hyvin **kilpailullisia**.

*Buzz: Quiz TV* -pelissä pelitila on aloittaessa **ennustamaton** visailukysymysten asette-

lun ollessa satunnainen. *Motionsportsissa* ei ole ennustamattomuuteen negatiivisesti eikä positiivisesti vaikuttavia piirteitä erityisesti esillä. **Sisällön** luokka ilmenee *Buzz Quiz TV:ssä* siten, että koin pelityypin ja miljöön miellyttäväksi. *Motionsportsissa* puolestaan koin vain pelimaailman visuaalisesti miellyttäväksi. Pelin tuntui realistiselta liikeohjauksen vuoksi. *Buzz Quiz TV:ssä* on vain yksi tapa edetä pelissä, toisin sanoen vastaamalla oikein kysymyksiin, mutta visailut ja pelin hahmot ovat melko laajasti muokattavissa. Näiden ominaisuuksien vuoksi pelin **strategian** luokka on täysin negatiivinen ja **luovuuden** luokka taas täysin positiivinen.

Kumpikin peleistä täyttää kaikki **seuraan** positiivisesti vaikuttavat piirteet, mutta vain Buzzissa on verkkopelin ansiosta mahdollista verkostoitua välittömästi sekä välillisesti, joka ilmentää **yhteisön** luokkaa. *Buzz Quiz TV* on useamman pelaajan kanssa pelattuna edustettuna **immersion** luokan kaikkien positiivisesti vaikuttavien ominaisuuksien puolesta. *Motionsportsissa* oli omassa pelaamisessani merkittäviä käytettävyyssongelmia, mutta ajan nopea kuluminen ja pelin miellyttävä rytmi vaikuttivat siihen, että immersion luokka ei noussut negatiivisesti esille. Kumpikin peli aiheutti intensiivisissä kohdissa stressireaktion, joten **shokin** piirre tulee selvästi peleissä esille. Seurapelien yhteiset voimakkaat piirteet ovat vahva kilpailu ja seuran luokka, mikä tulee esille myös kuviossa 6.



**Kuvio 6:** Luokkien esiintyminen peleissä *Motionsports* ja *Buzz: Quiz TV*.

Seurapelien yhteiset ominaisuudet ovat sekä hyvin vahva kilpailun ja seuran luokka, että melko heikko tavoitteellisuuden luokka. Myös heikko sisällön luokka on kummassakin pelissä esillä. *Buzz: Quiz TV* on pelaamisen osalta miellyttävämpi kuin *Motionsports*, jota vaivaavat käytettävyysoingelmat. Seurapeleissä pelaamisen miellyttävyyden tulee selkeimmin esille immersion luokassa, joka on *Buzz: Quiz TV* -pelissä vahva.

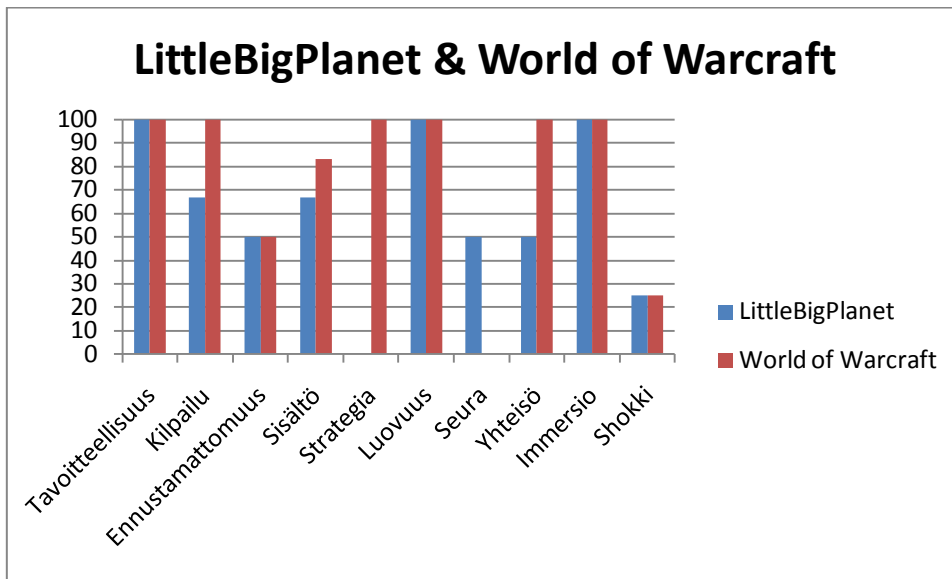
### 5.3.5 Monipuoliset pelit

Nimesin *LittleBigPlanetin* sekä *World of Warcraftin* pelien ryhmän monipuolisiksi peleiksi, koska kummassakin pelissä on poikkeuksellisen monta vahvaa luokkaa. Sekä *LittleBigPlanetissa* että *World of Warcraftissa* on kahdeksan ominaisuudeltaan vähintään 50 %:sti esillä olevaa luokkaa. Pelien lajityypit ovat kuitenkin erilaisia. *LittleBigPlanet* on tasohyppely, jota voi pelata joko seurassa tai verkossa, enintään neljä pelaajaa samanaikaisesti. *World of Warcraft* on massiivinen, monen pelaajan verkkoroolipeli, jossa voi olla hyvinkin suuri määrä samanaikaisesti pelaavia pelaajia.

Kummassakin pelissä kaikki **tavoitteellisuuden** kolme ehtoa täyttyvät ja **kilpailun** luokassa kummassakin on välillinen tulosten vertailu. Ainoastaan *World of Warcraftissa* on mukana myös pelaajien tulosten välitön vertailu, eli suorat voitot ja tappiot. **Ennustamattomuuden** luokka tulee kummassakin pelissä vain odottamattomien tapahtumien osalta esille. Sisällön luokassa kummassakin pelissä on miellyttävä pelimaailma, pelityyppi, miljö ja hahmot, mutta *World of Warcraft* on lisäksi monipuolinen.

Ainoastaan *World of Warcraftissa* on useita toimintatapoja tavoitteeseen pääsemiseksi, eli se on vahvasti **strateginen**. Kummassakin pelissä on paljon muokattavia ominaisuuksia. *World of Warcraftissa* ne ovat pelin käyttöliittymä ja hahmon taidot. *LittleBigPlanetissa* ne ovat pelaajahahmo ja pelimaailma joten **luovuuden** luokka on peleissä erityisen vahva. Ainoastaan *LittleBigPlanet* -pelissä on **seuran** luokka esillä, eli sitä voi pelata samassa fyysisessä tilassa useampi, vaikka se ei olekaan ensisijainen tapa pelata.

Kummassakin pelissä on mahdollista verkostoitua välillisesti ja välittömästi, mutta ai-noastaan *World of Warcraft*issa verkostoitumistavat ovat edellytys pelissä menestymiselle, eli pelit ovat **yhteisöllisiä**. Kummassakin pelissä kaikki **immersion** luokan positiiviset ehdot ovat esillä ja kumpikin peli aiheuttaa stressireaktion intensiivisemmissä kohdissa, joka heijastaa **shokin** luokkaa. Kuviosta 7 on nähtävissä se, että kummassakin pelissä esiintyy useita luokkia joko 50 % tai suuremmalla tasolla.



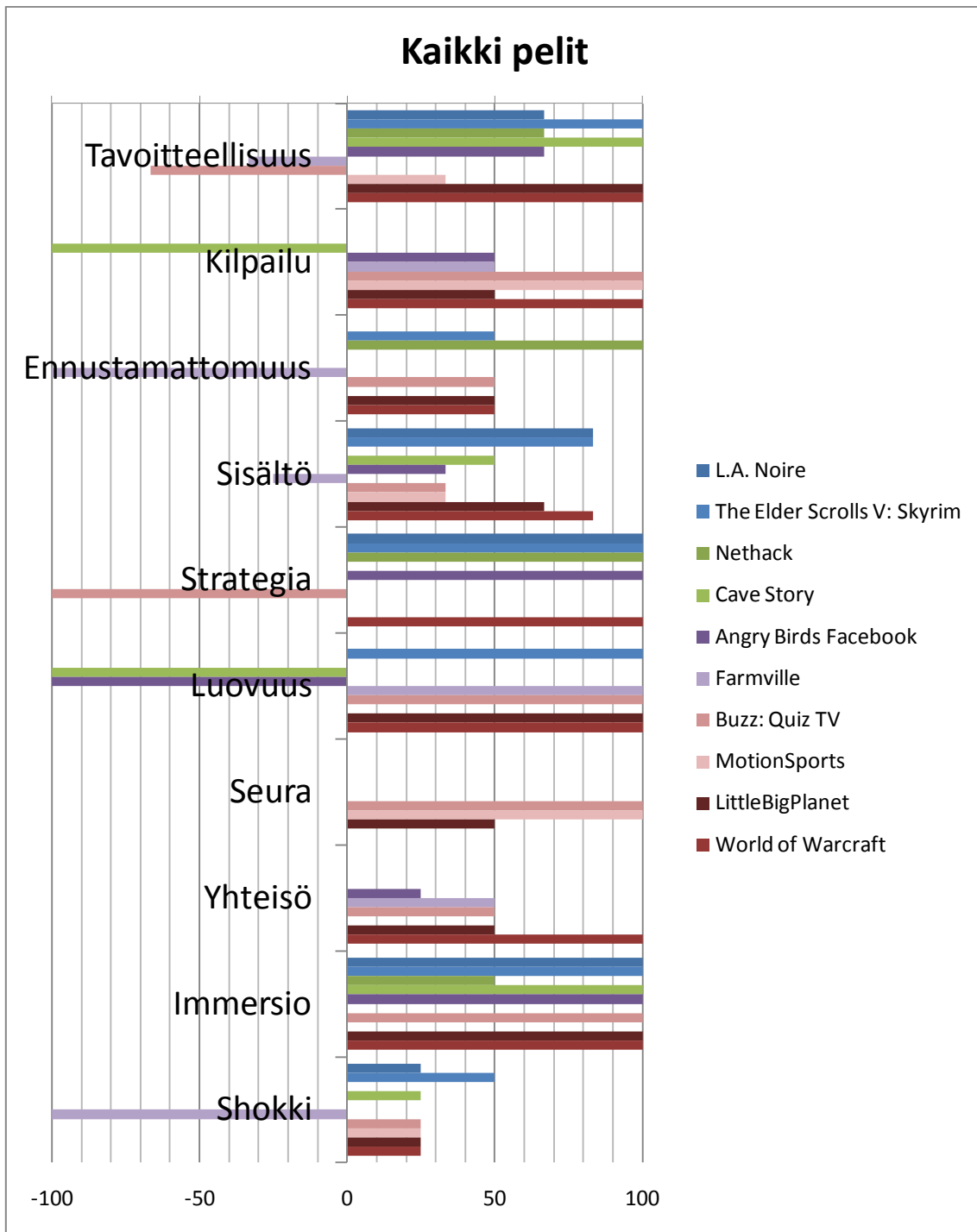
**Kuvio 7:** Luokkien esiintyminen pelissä *LittleBigPlanet* ja *World of Warcraft*.

Monipuolisten pelien erityispiirteeksi nousee se, että hyvin moni luokka tulee niiden osalta positiivisesti vaikuttavien ominaisuuksien osalta esille. Sisällön luokan vahvuus tulee yhtä vahvasti *World of Warcraft*issa esille kuin yksin pelattavissa, juonellisissa peleissä. Sisällön luokan vahva esilläolo (5/6 positiivisesti vaikuttavasta luokasta esillä) viittaa yksin pelattavia pelejä koskevien tulosten perusteella siihen, että kyseessä on näyttävä ja monipuolinen peli, jossa on suuri pelimaailma. *World of Warcraft* eroaa *LittleBigPlanet* -pelistä erityisesti vahvan kilpailun, strategian ja yhteisön osalta. Kilpailu ja varsinkin yhteisö, muiden ohella, ovat niitä tekijöitä, jotka nousevat *World of Warcraftin* edustaman massiivisen monen pelaajan verkkoroolipelin lajityypin erityisominaisuuksiksi.

Massiivisista monen pelaajan verkkoroolipeleistä yksi mainittava erityispiirre on se, että kuukausimaksullisina ne ovat harvassa. Uuden kuukausimaksullisen pelin tullessa markkinoille, käy se havaintojeni mukaan läpi seuraavan vaiheen: osa *World of Warcraftiin* kyllästyneistä pelaajista siirtyy kokeilemaan peliä, mutta mikäli peli ei olekaan parempi, tapahtuu uuden pelin pelaajakannassa joukkopako takaisin *World of Warcraftin* pariin. Usein tapahtumaketju johtaa siihen, että peli siirtyy ilmaisjakeluun ja lisäominaisuusmyyntiin tai kertamaksulliseksi. Kolmas vaihtoehto on se, että pelin palvelimet lopulta suljetaan ja peli "kuolee pois".

#### 5.4 Yhteenveto luokkien esiintymisestä

Kuviossa 8 on yhteenveto luokkien esiintymisestä kaikissa peleissä. Kaikista peleistä tasaisimmin tuli ilmi niiden tavoitteellisuus ja immersio. Suurempiin julkaisuihin liitettävät ryhmät, kuten juonelliset ja tarinavetoiset, yksin pelattavat pelit sekä monipuoliset pelit olivat erityisen vahvoja sisällön luokassa, mikä osoittautui selvimmäksi pelityyppinä erottelevaksi puoleksi.



**Kuvio 8:** Luokkien esiintyminen kaikissa arvioitavissa peleissä.



Luvussa arvioitiin kymmentä, viiteen ryhmään jaettua, peliä luokittelumallin avulla. **Tavoitteellisuuden** luokan vähäinen (alle 50 %) tai negatiivinen ilmeneminen viittaa siihen, että kyseessä on kevyt ajanvietepeli ja vahva (100 %) ilmeneminen puolestaan siihen, että peli antaa edellytykset hyvin sitoutuneeseen pelaamistapaan. Tämä vahvistuu entisestään, kun samassa pelissä on vahvana luokkana **strategia**.

**Kilpailun** luokan negatiivinen ilmeneminen ainoastaan *Cave Story* -pelissä viittaa siihen, että se on tutkittavista peleistä ainoa klassinen yksinpeli, joka ei anna, ilman pelaajan vahvaa vaikuttamista, mitään julkista ja muihin vertailtavaa tulosta. Muissa tutkittavissa peleissä oli vähintään vertailtavat tulokset, jotka liittyivät yksin pelattavissa, tarinavetoisissa peleissä pelilaitteeseen upotettuun tulosjärjestelmään (esimerkiksi alaluvussa 3.1 esitelty *XBox 360*-konsolin saavutusjärjestelmä). Vahva kilpailun luokka esiintyi peleissä lähes poikkeuksetta joko vahvan **seuran** luokan tai vahvan **yhteisön** luokan kanssa, koska nämä ilmentävät kilpailun vaatimia ihmistekijöitä.

**Ennustamattomuus** on joko mauste tai pelityyppi. Mikäli ennustamattomuus ilmenee kohtalaisesti (50 %), on pelissä jotain yllättävää. Kohtalainen ennustamattomuus ilmeni arvioinnissa yleensä silloin, kun pelissä täyttyi **sisällön** luokan monipuolisuuden ehto. Vahva ennustamattomuus viittaa puolestaan siihen, että koko peliympäristö tai merkittävä osa siitä luodaan satunnaisesti, joka on oman kokemukseni mukaan keskeinen korttipelien ja *Nethackin* tyyppisten pelien piirre. Sisällön luokan vahva (yli 60 %) ilmeneminen kuvastaa sitä, että pelissä on panostettu peliympäristön ja tarinan luomiseen.

Sisällön vahvuus heijastuu myös **immersion** luokan ilmenemisessä, joka on selvästi subjektiivisin luokka kaikista. Vahva immersion luokan ilmeneminen kertoo siitä, että peliä arvioiva henkilö pitää pelistä. **Shokki** osoittautui luokista ainoaksi marginaaliseksi luokaksi, joka ilmentää stressireaktion ehdon toteutuessa sitä, että pelissä on intensiivisiä kohtia. Vahvin shokin ilmeneminen oli pelissä *The Elder Scrolls V: Skyrim*, jossa oli pelottavia kohtia. Erityisen vahva shokin ilmeneminen (100 %) voisi oman kokemukseni perusteella olla liitettävissä hyvin intensiiviseen kauhupeliin, joka on samanaikaisesti sekä ahdistava että kiehtova.

## 6 POHDINNAT

Tutkimuksen tavoitteena oli muodostaa luokittelumalli, jonka luokkia edustavat pelien luonteenpiirteet ja ehdot piirteiden ilmenemiselle. Tutkimuksen tekemisen motivaationa oli se, että digitaalisten pelien lajityypit (esim. toimintapeli, roolipeli) antavat liian vähäisen määrän informaatiota, koska lajityyppien rajat muuttuvat jatkuvasti (esimerkiksi *Call of Duty: Black Ops Multiplayer* -peli on toimintapeli, jossa on roolipelielementtejä). Lajityypit pitävät sisällään myös suuren määrän pelisuunnittelijoiden ammattikieltä, mikä ei palvele ammattikieleen perehtymättömiä. Esimerkiksi ilmauksella "ensimmäinen persoona" tarkoitetaan sitä, että pelaaja näkee saman kuin pelihahmo.

Digitaalisia pelejä ja niiden pelaajia on luokiteltu lajityyppien ulkopuolella aikaisemminkin, kuten Bartlen (1996) moninpelaajien luokittelu ja Radoffin (2011) pelaajien motivaation luokittelu. Heidän kohdistuvat digitaaliseen pelaamiseen enemmän kuin esimerkiksi kaikkia pelejä ja leikkejä ulottuvuudeksi luokitelleen Caillois'n (1961).

Bartlen (1996) luokittelussa ongelmallista on, että se pyrkii luokittelemaan pelaajat. Tutkimuksen luokittelumalli soveltuu motivaation kartoittamiseen paremmin, koska se on joustavampi ja huomioi pelaajissa tapahtuvat muutokset keskittyen pelkästään muuttumattomaan peliin. Radoff (2011) ja Caillois (1961) pyrkivät luokittelemaan motivaatioita, mutta heidän luokittelunsa jää selvästi tutkimuksen luokittelumallia suppeammaksi.

Luokat ja niiden ominaisuudet muodostuivat pelitutkimuksen kirjallisuuden avulla. Ensimmäinen tutkimuskysymys koski pelien luonteenpiirteiden luokittelua: mihin luokkiin pelien luonteenpiirteet ovat jaettavissa? Digitaalisten pelien luonteenpiirteiksi, eli lopullisiksi luokiksi valikoituivat: tavoitteellisuus, kilpailu, ennustamattomuus, sisältö, strategia, luovuus, seura, yhteisö, immersio ja shokki.

Pyrin pelien luonteenpiirteiden luokittelulla selittämään mahdollisimman laajan pelaamisen motivaatioiden kirjon erottelemalla peleistä niiden luonteenpiirteet. Pelien luonteenpiirteiden mukainen luokittelu osoittautui tutkimuksessa joustavaksi, mikä ilmeni

siitä, että jokainen pelistä käytetty kuvaus oli sijoitettavissa vaivattomasti johonkin luokkaan. Tämä vastaa toiseen tutkimuskysymykseen: miten kattavasti peleistä käytetyt kuvaukset ovat sijoitettavissa luokkiin? Peleistä käytetyt kuvaukset muodostuivat neljän eritaustaisen henkilön haastatteluista. Koehenkilöt pelasivat kolmea peliä ja täyttivät pelejä koskevat lomakkeet (ks. liite 1.), jonka jälkeen he tarkensivat ja perustelivat lomakkeeseen antamiaan vastauksia lyhyessä haastattelussa.

Kolmannessa tutkimuskysymyksessä oli tarkoitus selvittää, minkälaisia yhteisiä piirteitä ja eroja on havaittavissa pelien ja pelityyppien välillä luokittelumallia käyttäen. Piirteiden ja erojen havaitsemiseksi oli luotava ensin luokittelumalli, joka muodostui kymmenestä kirjallisuudesta esiin nousseesta luokasta. Luokittelumalli toimi sillä tavalla, että luokka voi ilmetä pelissä positiivisesti, negatiivisesti tai ei ollenkaan. Positiivinen tai negatiivinen ilmeneminen tapahtuu, mikäli tietyt ehdot täyttyvät. Ehdot muodostuivat säännönmukaisuuksista, jotka tulivat esille sijoitettaessa pelejä käsitteleviä kuvauksia luokkiin.

Luokittelumalli vahvisti ja selvensi sellaisia pelien ja pelityyppien piirteitä, jotka olivat pääteltävissä, mutta toi myös muita piirteitä esille. Ennen kaikkea pelien vertailu toisiinsa luokittelumallin avulla onnistui tuomaan esille sekä pinnallisesti hyvin samankaltaisten pelien selvät erot että pinnallisesti toisistaan paljon poikkeavien pelien selvät yhteiset piirteet. Luokittelumallin käyttö vain kymmeneen peliin selvensi esimerkiksi sen, mitkä luokkien ehdot tekevät pelistä ajanvietepelin ja mitkä luokkien ehdot taas ilmaisevat selvästi sen, että peli on monipuolinen "hiekkalaatikkopeli".

Tutkimuksessa käytetty otanta peleistä on rajattu, joten mallia käyttämällä erilaisiin pelien vertailuryhmiin saattaa tulla ilmi lukematon määrä muitakin ominaisuuksia. Vertailun kohteeksi voisi ottaa esimerkiksi erityisen hyvin menestyneet, kännykällä pelattavat pelit tai pelaajien tekemistä lisäosista syntyneet pelit, kuten *Warcraft III* -pelin moninpelikartta *Defense of the Ancients* tai *Half Life* -pelimoottorin päälle rakennettu *Counter Strike*.

Jatkotutkimus liittyy vahvasti luokittelumallin soveltamiseen. Mallia voidaan soveltaa esimerkiksi suureen pelimäärään, jolloin voidaan tarkastella esimerkiksi pelien ryhmit-

täytymistä eri luokkien esiintymisen ja näiden yhdistelmien perusteella. Ryhmittely voidaan myös tehdä lajityypin kontekstissa ja erottaa luokittelumallin avulla lajityypeille ominaiset piirteet.

Pelejä valmistaville ja markkinoiville organisaatioille tutkimuksesta on hyötyä esimerkiksi pelialan trendien seuraamisessa. Luokittelumallista on apua esimerkiksi suosiota saavan pelityypin keskeisten piirteiden selvittämisessä. Yksittäiselle pelaajalle luokittelumallista on se hyöty, että sen avulla hän voi erotella peleistä juuri ne piirteet, mistä hän pitää. Samaa menetelmää käyttäen voidaan myös tutkia entistä tarkemmin sitä, miten eri taustatekijät, kuten sukupuoli ja ikä vaikuttavat siihen minkälaiset pelit miellyttävät pelaajaryhmiä.

## LÄHTEET

## AINEISTOLÄHTEET

*Angry Birds Facebook*. Kehittänyt Rovio Mobile. [Facebook] Rovio Mobile (2012).

*Assassin's Creed II*. Kehittänyt Ubisoft Montreal. [PS3] UBisoft (2009).

*Buzz Quiz TV*. Kehittänyt Relentless Software. [PS3] Sony Computer Entertainment Europe (2008).

*Call of Duty: Black Ops*. Kehittänyt Treyarch. [PC] Activision (2010).

*Cave Story*. Kehittänyt Studio Pixel. [PC] Studio Pixel (2004).

*Farmville*. Kehittänyt Zynga. [Facebook] Zynga (2009).

*L.A. Noire*. Kehittänyt Team Bondi & Rockstar Games. [PS3] Rockstar Games (2011).

*MotionSports*. Kehittänyt Ubisoft Milan. [Xbox 360] Ubisoft (2010).

*NetHack 3.4.3*. Kehittänyt The NetHack DevTeam. [PC] The NetHack DevTeam (2003).

*The Elder Scrolls V: Skyrim*. Kehittänyt Bethesda Game Studios. [PS3] Bethesda Softworks (2011).

*The Sims 3*. Kehittänyt The Sims Studio. [PC] Electronic Arts (2009).

*World of Warcraft*. Kehittänyt Blizzard Entertainment. [PC] Blizzard Entertainment (2004).

## KIRJALLISUUSLÄHTEET

Alasuutari, Pertti (1999) *Laadullinen tutkimus*. Jyväskylä: Vastapaino.

Apperley, Thomas H. (2008) *Of Sins, Vices and Pecados: The Cultural Context of Videogame Play*. Teoksessa: New media and innovative technologies. [Online] [Lainattu 26.11.2011]. Saatavilla:  
[http://monuni.academia.edu/ThomasApperley/Papers/358612/Of\\_Sins\\_Vices\\_and\\_Pecados\\_The\\_Cultural\\_Context\\_of\\_Videogame\\_Play](http://monuni.academia.edu/ThomasApperley/Papers/358612/Of_Sins_Vices_and_Pecados_The_Cultural_Context_of_Videogame_Play)

Apperley, Thomas H. (2006) Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres. *Simulation & Gaming* [online] [Lainattu 26.11.2011].

- Vuosikerta 6: 23. Saatavilla: <http://www.culture-communication.unimelb.edu.au/research-students/tom-apperley.pdf>
- Bartle, Richard (1996) *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs*. [online] [Lainattu 28.04.2012]. Saatavilla: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Caillois, Roger (1961) *Man, Play and Games*, New York: Simon & Schuster.
- Costikyan, Greg (1994). I Have no Words and I Must Design. Teoksessa: *The Game Design Theory Reader: A Rules of Play Anthology*, Lontoo: MIT Press.
- Cowley, Ben / Darryl Charles / Black, Michaela / Ray Hickey (2008) Toward an Understanding of Flow in Video Games. *ACM Computers in Entertainment*. Vuosikerta 6: 2
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York: HarperCollins.
- Egenfeldt-Nilsen, Simon & Jonas Heide Smith (2004) *Playing With Fire: How Do Computer Games Influence the Player?* Göteborg: Göteborgs Universitet Ekonomisk.
- Gardner, Howard (1985) *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Lontoo: Paladin Books.
- Gardner, Howard (1999) *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books.
- Graner Ray, Sheri (2002) *Gender Inclusive Game Design*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Hanski, Mikko-Pekka & Anu Kankainen (2004). *Pelien laadun kehittäminen käyttäjien näkökulmasta*. Teoksessa: Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Hauge, Marny R. & Douglas A. Gentile (2003). *Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance*, Minnesota: National Institute of Media and the family.
- Hirsjärvi, Sirkka & Helena Hurme (2001) *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hirsjärvi, Sirkka & Helena Hurme (1982) *Teemahaastattelu*. Helsinki: Gaudeamus.
- Huizinga, Johan (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Lontoo: Routledge & Kegan Paul
- Iltä-Sanommat* (2009) Teini ampui videopelin takavarikoineen äitinsä. 13.01.2009. [online] [Lainattu 26.11.2011]. Saatavilla: <http://www.iltasanomat.fi/uutiset/>

ulkomaat/uutinen.asp?id=1633334

- Jakobsson, Mikael (2011) *The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices* *Game Studies* [online] [Lainattu 26.11.2011]. Vuosikerta 11: 1. Saatavilla: <http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>
- Järvinen, Aki (2008) *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. [online] [Lainattu 26.11.2011]. Väitöskirja. Taideaineiden laitos. Tampereen yliopisto. Saatavilla <http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11046>
- Juul, Jesper (2009) *Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Lontoo: MIT Press.
- Järvinen, Aki (2002) *Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992-2002*. Teoksessa: Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.
- Kirby, Neil (2012) *Introduction to Game AI*. Boston: Course Technology.
- Kolo, Castulus & Timo Baur (2004) Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online gaming. *Game Studies* [online] [Lainattu 26.11.2011] Vuosikerta 4: 1. Saatavilla: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo>
- Koster, Raph (2004) *A Theory of Fun in Video Games*. Scottsdale: Paraglyph Press.
- Lazzaro, Nicole (2007) The 4 Most Important Emotions of Game Design [luento] [online] [Lainattu 26.11.2011]. Saatavilla: [http://seattle.casualconnect.org/2007/CGA\\_Academy\\_The\\_4\\_Most\\_Important\\_Emotions.zip](http://seattle.casualconnect.org/2007/CGA_Academy_The_4_Most_Important_Emotions.zip)
- Lehto, Tero (2012) Suomen pelivienti nousi uuteen ennätykseen. *3T*. [online] [Lainattu 25.3.2012]. Saatavilla: [http://http://www.3t.fi/artikkeli/uutiset/teknologia/suomen\\_pelivienti\\_nousi\\_uuteen\\_ennatykseen](http://http://www.3t.fi/artikkeli/uutiset/teknologia/suomen_pelivienti_nousi_uuteen_ennatykseen)
- Lin, Holin / Chueng-Tsai Sun / Tinn Hong-Kong (2003) Exploring Clan Culture: Social Enclaves and Cooperation in Online Games. *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht. [Online] [Lainattu 25.3.2012]. Saatavilla: <http://www.digra.org/dl/db/05163.31010.pdf>
- LittleBigPlanet (2011) [Verkkosivu] [Lainattu 26.11.2011]. Saatavilla: [http://www.littlebigplanet.com/fi/game\\_guide/](http://www.littlebigplanet.com/fi/game_guide/)
- Malinen, Jussi (2006) 26-vuotias kuoli viikon World of Warcraft-putkessa. *Pelaajalehti*. 28.02.2007. [online] [Lainattu 26.11.2011]. Saatavilla: <http://pelaajalehti.com/2007/02/28/world-of-warcraft-riippuvuus-kuolema-kiina-nettikahvilat/>
- Manninen, Tony (2007). *Pelisuunnittelun käsikirja - ideasta eteenpäin*, Oulu: Kustannus Oy Rajalla.

- McMahan, Alison (2006). *Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analyzing Video Games*. Teoksessa: *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Lontoo: MIT Press.
- Mäyrä, Frans / Kirsi Pauliina Kallio / Kaipainen, Kirsikka (2010) At least nine ways to play: approaching gamer mentalities. *Games & Culture*. Vuosikerta 6. Numero 4. [Online] [Lainattu 26.11.2011] Saatavilla: <http://gac.sagepub.com/content/6/4/327.full.pdf+html>
- Neogames (2010) Suomen pelitoimialan strategia 2010—2015. [Online] [Lainattu 26.11.2011] Saatavilla: <http://www.hermia.fi/@Bin/777120/Pelistrategia%202010-2015.pdf>
- Radoff, Jon (1996) *Game Player Motivations*. [online] [Lainattu 28.04.2012]. Saatavilla: <http://radoff.com/blog/2011/05/19/game-player-motivations/>
- Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, Lontoo: MIT Press.
- Sherlock, Lee (2009) Genre, Activity, and Collaborative Work and Play in World of Warcraft. *Journal of Business and Technical Communication*. Vuosikerta 23. Numero 3.
- Sicart, Miguel (2008) Defining game mechanics. *Game Studies* [online]. Vuosikerta 8: 2. Saatavilla: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- STT (2004) Pelihullu kuoli koneen ääreen Kiinassa. Kaleva HightTech Forum 09.03.2004. [online] [Lainattu 26.11.2011]. Saatavilla:<http://htf.kaleva.fi/index.cfm?j=388528>
- Suoninen, Annika (2002) Lasten pelikulttuuri. Teoksessa: *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.
- Tavinor, Grant (2009) *Art of Videogames*. Hoboken; Wiley-Blackwell
- The Sims 3 (2011) [Verkkosivu] [Lainattu 26.11.2011]. Saatavilla: <http://fi.thesims3.com/game/thesims3>
- World of Warcraft (2011) [Verkkosivu] [Lainattu 26.11.2011]. Saatavilla: <http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/>
- Wright, Will (2004) Teoksessa: *A Theory of Fun in Video Games*. Scottsdale. Paraglyph Press.



## LIITE 1.

### **Kyselylomake Sebastian Laitilan pro gradu-tutkielmaan Pelien luokittelu pelitoiminnan painotusten mukaan.**

Kysely koskee kolmen eri modernin digitaalisen pelin pelaamista, ja pelien herättämiä tuntemuksia. Vastaukset käsitellään luottamuksellisesti, ja niitä käsittelevässä tutkimuksessa ei julkaista vastaajien nimiä.

#### **Vastaajan taustatiedot**

Syntymävuosi

Sukupuoli

Omaksun uudet laitteet helposti (k/e)   
*Esimerkiksi uusi digiboksi tai televisio.*

Seuraan pelialaan liittyviä uutisia aktiivisesti (k/e)

#### **Tutkimuksen toteutus**

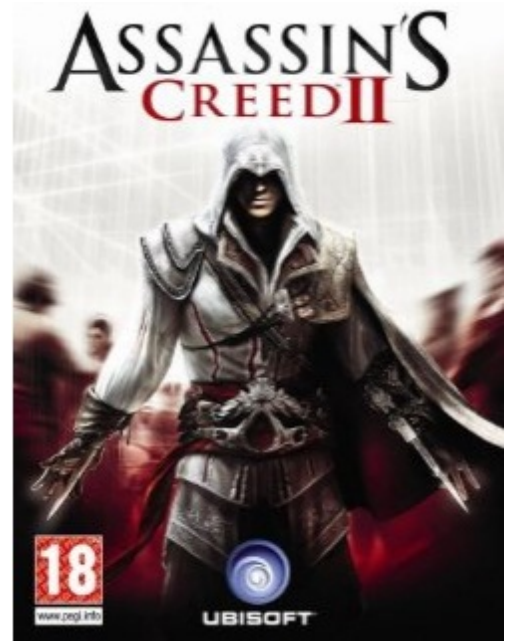
Tutkimus koostuu kahdesta osasta. Ensimmäisessä osassa pelataan kolmea peliä (Assassin's Creed II, The Sims 3 ja Call of Duty: Black Ops Multiplayer). Kutakin peliä pelataan 20 minuuttia, ja pelaamishetken jälkeen täytetään peliä koskeva yhden sivun lomake.

Tutkimuksen toisessa osassa pelaajaa haastatellaan peliä koskien. Haastattelussa pyydetään kertomaan tarkemmin peliä koskeviin lomakkeisiin kirjoitetuista vastauksista.

## Pelikohtaiset kysymykset

Ympyröi jokaisen kysymyksen kohdalla numero. Numerot tarkoittavat:

1. Täysin eri mieltä.
2. Jokseenkin eri mieltä.
3. En osaa sanoa.
4. Jokseenkin samaa mieltä.
5. Täysin samaa mieltä



Peli on helppo.

1 2 3 4 5

Pelaaminen on miellyttävää.

1 2 3 4 5

Uppouduin pelaamiseen.

1 2 3 4 5

Peli on väkivaltainen.

1 2 3 4 5

Alleviivaa seuraavasta laatikosta käsitteet, jotka mielestäsi kuvaavat kulunutta pelisessiota.

|                 |                 |                      |
|-----------------|-----------------|----------------------|
| Tavoitteellinen | Yllätyksellinen | Paneutumista vaativa |
| Luova           | Kannustava      | Lapsellinen          |

Mikä pelissä oli miellyttävää

---

---

Mikä pelissä oli epämiellyttävää?

---

---

## Pelikohtaiset kysymykset

Ympyröi jokaisen kysymyksen kohdalla numero. Numerot tarkoittavat:

1. Täysin eri mieltä.
2. Jokseenkin eri mieltä.
3. En osaa sanoa.
4. Jokseenkin samaa mieltä.
5. Täysin samaa mieltä



Peli on helppo.

1 2 3 4 5

Pelaaminen on miellyttävää.

1 2 3 4 5

Uppouduin pelaamiseen.

1 2 3 4 5

Peli on väkivaltainen.

1 2 3 4 5

Alleviivaa seuraavasta laatikosta käsitteet, jotka mielestäsi kuvaavat kulunutta pelisessiota.

|                 |                 |                      |
|-----------------|-----------------|----------------------|
| Tavoitteellinen | Yllätyksellinen | Paneutumista vaativa |
| Luova           | Kannustava      | Lapsellinen          |

Mikä pelissä oli miellyttävää

---

---

Mikä pelissä oli epämiellyttävää?

---

---

## Pelikohtaiset kysymykset

Ympyröi jokaisen kysymyksen kohdalla numero.

Numerot tarkoittavat:

1. Täysin eri mieltä.
2. Jokseenkin eri mieltä.
3. En osaa sanoa.
4. Jokseenkin samaa mieltä.
5. Täysin samaa mieltä



Peli on helppo.

1 2 3 4 5

Pelaaminen on miellyttävää.

1 2 3 4 5

Uppouduin pelaamiseen.

1 2 3 4 5

Peli on väkivaltainen.

1 2 3 4 5

Alleviivaa seuraavasta laatikosta käsitteet, jotka mielestäsi kuvaavat kulunutta pelisessiota.

|                 |                 |                      |
|-----------------|-----------------|----------------------|
| Tavoitteellinen | Yllätyksellinen | Paneutumista vaativa |
| Luova           | Kannustava      | Lapsellinen          |

Mikä pelissä oli miellyttävää

---

---

Mikä pelissä oli epämiellyttävää?

---

---