

”Ku pistää enemmän RGB:tä, nii tulee parempi FPS”–

Luotaintutkimus peliympäristön merkityksestä pelaajille

Milo Nieminen
Empiirinen tutkimus MUO-C3030
Muotoilun pääaine
Muotoilun ja muodin koulutusohjelma
Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Aalto-yliopisto
21.04.2023

Tiivistelmä

Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa pöytätietokoneella pelaavien kokemuksia omasta peliympäristöstä. Pelaamista lähestyttiin pelaajien kautta ja teoria käsittelee pelaamista pelaamisen kulttuurin sekä tapojen kautta. Tutkimusta varten peliympäristö rajattiin alueeksi, jolla tutkittava pelaa ja pelaajiksi tutkimuksessa määriteltiin kaikki, jotka kokevat olevan pelaajia.

Tutkimus toteutettiin luotaintutkimuksena, jossa tutkittava täytti kolmiosaisen luotaimen. Luotain koostui kartoittavista kysymyksistä, pelipäiväkirjasta ja datakorteista, jossa oli tehtäviä ja tarkentavia kysymyksiä. Pyrkimyksenä oli päiväkirjalla saavuttaa ymmärrys siitä miten tutkittava pelaa, jotta tehtäviä ja tarkentavien kysymysten vastauksia voisi peilata tapaan pelata. Luotain oli tutkittavalla kokonaisuudessaan kuusi päivää, jonka jälkeen suoritettiin tuloksia selkeyttävä haastattelu tutkittavan kanssa vastauksista.

Tulokset viittasivat siihen, että tutkittavan tapa pelata näkyy hänen tavassaan lähestyä omaa peliympäristöään. Hänen tapa pelata pelejä, pyrkien mahdollisimman virtaviivaiseen suoritukseen, näkyi tehokkaan tuntuisen peliympäristön rakentamisessa. Tutkittava keskittyi usein peliympäristön teknisiin piirteisiin, mutta vastauksissa näkyi myös miten hänen oli myös tärkeää vaikuttaa pelaajalta. Kokonaisuudessaan tutkittava suhtautui pelaamiseen ja peliympäristön ylläpitämiseen intohimolla ja varovaisuudella. Tavat, jolla hän käyttää tietokonetta, olivat hänelle rutiininomaisia ja hän halusi niitä myös varjella.

Sisällysluettelo

Tiivistelmä	2
Sisällysluettelo	3
1. Katsaus pelaamiseen	4
1.1 Millä välineillä voidaan pelata?	4
1.2 Mikä on peliympäristö?	5
1.3 Ketkä lasketaan pelaajiksi?	5
1.4 Peliympäristön mielikuvat	6
2. Tutkimuksen menetelmät	7
2.1 Luotaimen osat	7
2.1.1 Kartoitus	7
2.1.2 Datakortit	7
2.1.3 Pelipäiväkirja	8
2.2 Luotaimen ulkonäkö	9
2.4 Haastattelu	10
2.5 Aineiston tulkinta	10
3. Luotaimen tulokset	11
3.1 Kartoituksen tulokset	11
3.2 Datakorttien tulokset	12
3.2.1 Päivät 1 ja 2	12
3.2.2 Päivät 3 ja 4	12
3.2.3 Päivät 5 ja 6	13
3.3 Pelipäiväkirjan tulokset	14
4. Yhteenveto	14
4.1 Analyysi	14
4.2 Tutkimus tulevaisuudessa	16
5. Lähdeluettelo	17

1. Katsaus pelaamiseen

Tutkimus ja julkinen keskustelu videopelaamisesta usein keskittyvät pelien ja pelaamisen vaikutuksen tarkasteluun yhteiskunnassa (Pasanen & Arjaranta, 2013: 33; Shaw, 2010: 407) tai siihen miten pelaajat toimivat digitaalisessa ympäristössä (esim. Ermi, Heliö & Mäyrä, 2004). Muotoilijoille kiinnostava alue videopelaamisen kentältä on tila, joka luo peliympäristön. Millaisia mahdollisuuksia löytyy psyykkis-fyysisestä tilasta, josta käsin pelaaja operoi pelihahmoaan, ja jossa hän viihtyy pelatessaan. Tämä luotaintutkimus keskittyy tutkimaan peliympäristön merkityksen pelaajalle. Miten oheislaitteet täydentävät onnistuneen pelaamisen kokemusta ja mitkä mielikuvat korostuvat tärkeinä eri tyyppisille pelaajille?

1.1 Millä välineillä voidaan pelata?

Videopelaaminen on viihteen muoto, jossa käyttäjä pelaa videopeliä käyttöjärjestelmän läpi. Tämä tutkimus keskittyy käyttöjärjestelmistä etenkin pöytätietokoneella pelaamiseen. Muita käyttöjärjestelmiä, joiden kautta pelejä voi pelata, on useampia ja niillä on omia rajoituksiaan ja ominaispiirteitään. Tunnetuimpia näistä ovat konsoli- ja mobiilipelaaminen. Konsolipeleissä konsolitietokoneen käyttöjärjestelmää operoidaan erillisellä, usein kädessä pidettävällä, ohjaimella. Käytetyimmissä Playstationin, Xboxin ja Nintendo Switchin (Harding-Rolls, 2022) ohjaimissa on kuvien mukaisesti (ks. Kuva 1, kuva 2, kuva 3) kaksi sauvaa ja painikkeita eri sormille. Mobiilipeleissä pelejä operoidaan kosketuksella, ellei käyttäjä ole ostanut erillistä lisälaitetta ohjaimeksi, joka voi usein olla aiemmin kuvatun konsoliohjaimen toimintaperiaatteiden mukaan toimiva.



Kuva 1



Kuva 2



Kuva 3

Pöytätietokoneella pelatessa kontrolleja operoidaan näppäimistöllä ja/tai hiirellä, jonka lisäksi peliin usein on mahdollista yhdistää myös konsoliohjain. Usein pöytätietokoneen ympärille rakennettu peliympäristö koostuu tietokoneen lisäksi näytöstä/näytöistä, hiirestä, näppäimistöä, tuolista ja pöydästä, jonka äärelle laitteet on aseteltu. Setupissa voi olla pelaajan tahdosta myös muita oheislaitteita, jotka voivat parantaa pelikokemusta, kuten kuulokkeet, kaiuttimet tai mikrofoni. Pöytätietokoneen voi ostaa valmiiksi kasattuna, mutta sellaisen voi kasata itse tai täydentää valmiina ostettua.

1.2 Mikä on peliympäristö?

Tutkimusta varten määrittelen peliympäristön kattavan sen alueen, jonka ääressä tietokoneella pelataan. Tietokoneella käsitetään elektroninen laite, jolla voi pelata videopelejä, esimerkiksi pelikonsoli. Alue voi rajautua huoneeksi, jonka funktio on toimia alustana pelaamiselle, mutta se voi olla vain pelaajan sylissä makaava kannettava tietokone. Tässä tutkimuksessa keskityn kuitenkin eksklusiivisesti pöytätietokoneen äärellä tapahtuvaan pelaamiseen, koska pöytätietokoneen ympärille luotu peliympäristö lienee kaikista eniten kustomoitavissa oleva pelialusta. Esimerkiksi tietokoneen kasaaminen on osalle pelaajista olennainen osa peliympäristön rakentamista. Siten mahdollisuuksia omien mieltymien manifestoinnille fyysisessä muodossa on enemmän ja tutkittavalle enemmän materiaalia mistä johtaa omia vastauksiaan.

1.3 Ketkä lasketaan pelaajiksi?

Tutkimusta varten määrittelen tietokonepelaajaksi henkilön, joka kokee olevansa pelaaja. Määrittely identiteetin, eikä pelaamisen, kautta antaa kokonaisemman kuvan siitä, mitä pelaaminen voi olla (Shaw, 2011: 31). Keskittyminen henkilöihin, jotka eritoten kokevat olevansa pelaajia, osaavat todennäköisesti syvällisemmin ja motivoituneemmin kuvailla sitä ympäristöä, jossa he pelaavat. Tutkimus ei kuitenkaan ota kantaa pelaajan identiteetin intersektionaalisuuteen (Shaw, 2011) tai siihen miten markkinoiden keskittyminen syvällisiin pelaajiin (Kerr, 2006: 104) tai väkivallan käyttämiseen pääasiallisena toimintamekaniikkana suurimmissa pelijulkaisuissa (McIntosh, 2017) vaikuttaa pelaajayleisön halullisuuteen tai haluttomuuteen identifioitua pelaajiksi.

Pelaamiselle voidaan luokitella erilaisia motiiveja (Kallio, Mäyrä & Kaipainen, 2011; Meriläinen, 2023), joiden kautta pelaajia voidaan rajata toimintamallien mukaan tavoiksi pelata, mutta

tutkimuksen kohdentaminen johonkin pelaajatyyppeihin ei ole relevanttia tämän tutkimuksen kannalta.

Tavat pelata voivat lomittua yhdelläkin pelaajalla päällekkäin (Meriläinen, 2023), joten keskittyminen yhteen olisi haastavaa. En rajannut mitään pelaajatyyppejä tai genreä tutkimuksen ulkopuolelle, vaan mittareina toimivat pelaajaidentiteetti ja se, että pääasiallisena pelivälineenä toimii pöytätietokone. Koen myös, että keskittyminen yhteen peligenreen tai tapaan pelata voisi vahvistaa stereotypiaa pelaajista. Videopelien pelaajia käsitellään usein väkivaltaisten pelien ja intensiivisen pelaamisen kautta (Pasanen & Arjojanta, 2013), joten keskittyminen esimerkiksi kevyeen pelaamiseen voisi heijastua intensiivisen pelaamisen kautta. Tällöin keskustelu pelaamisesta keskittyisi lopulta enemmän intensiiviseen pelaamiseen.

1.4 Peliympäristön mielikuvat

Videopelaamisen markkinat ovat keskittyneet erityisesti pelaajiin, jotka viettävät pelaamisen ääressä varsin paljon aikaa (Kerr, 2006). Tämä näkyy markkinoinnissa tapana keskittyä tuotteen tekniseen kyvykkyyteen, esimerkiksi mikä on näytön virkistystaajuus tai kuinka tehokas näytönohjain on edelliseen verrattuna. Yhden pelitavan priorisointi voi viedä tuotesuunnittelussa ajattelua rajallisempaan muotoiluun. Esimerkiksi yleinen tapa tehdä tuotteesta peliorientoitunut on lisätä tuotteeseen RGB-valaistus, eli led-valaistus vaihtuvilla väreillä. Artikkelissa *Why do gamers like RGB-lights?* Fergus Halliday (PCWorld, 2020) haastattelee asiantuntijoita eri aloilta, sekä pelimarkkinoiden edustajia, mutta hän ei löydä yksioikoista vastausta valaistuksen suosioon. Mahdolliseksi syiksi esitetään valojen kuuluminen pelaajan identiteettiin, mahdollisuus tehdä peliympäristöstä oman näköinen ja led-valojen linkkiä teknologiaan.

Verkkosivu Quorassa, jossa palveluun kirjautuneet käyttäjät voivat kysyä ja vastata toisten esittämiin kysymyksiin, samaa kysymystä pohtiessa usein vastauksissa mainittiin valojen olevan vain hienon näköisiä. Huumorilla vastattuna käyttäjät korostivat led-valojen lisäävän FPS:sää (Frames Per Second) ja kertoivat valojen värin viittaavan siihen mitä valot tehostavat. Vastauksissa nousi esiin samalla pohdintoja siitä, että valojen lisääminen tuotteeseen ei todellisuudessa ota pelaajia huomioon, vaan sitä käytetään enemmän markkinointikikkana.

Artikkeli sekä Quora eivät ole erityisen tarkkoja tai laajoja kuvauksia pelimaailman markkinoinnista, mutta ne antavat pienen katsauksen pelaajien kokemuksiin. Esimerkiksi RGB-valaistuksella on

yllättävän tarkat raamit, vaikka harvempi osaa määritellä miksi ne ovat sellaiset kuin ovat. Tutkimuksen kannalta on siis tärkeää lähestyä peliympäristöä oletuksella, että markkinointi on osa mielikuvien ja odotusten muodostamista, jotta niitä voidaan arvioida kriittisesti. Kuitenkaan tämän tutkimuksen kannalta ei ole relevanttia koettaa ymmärtää tarkasti missä menee markkinoinnin ja tutkittavan omien mielipiteiden raja, vaan tärkeämpää on kuulla tutkittavan omat perustelut mielipiteilleen, joita voidaan tutkia.

2. Tutkimuksen menetelmät

2.1 Luotaimen osat

Tutkimus toteutettiin tutkittavalle lähetettävänä luotaintutkimuksena. Luotain on itseraportointiin perustuva käyttäjälähtöisen suunnittelun tutkimusmenetelmä, jolla voidaan kerätä ymmärrystä tai inspiraatiota muotoilutyöhön (Mattelmäki, 2006). Suunnittelin luotaimen kolmiosaiseksi kokonaisuudeksi: ensimmäisessä osiossa kartoitin tutkittavan kokemuksia pelaamisesta, toisessa osiossa tutkittava täytti päivittäin tehtäviä ja kysymyksiä, jotka jakautuivat teemoittain, kolmannessa osiossa, jota täytettiin toisen osion kanssa samaan aikaan, tutkittava täytti päiväkirjaa pelaamisesta. Etsin halukkaan ehdokkaan tutkimukseen, lähetin luotaimen hänelle ja lopuksi suoritin tiiviin haastattelun, jossa kävimme läpi osallistuneen kokemuksia luotaimen täyttämisestä.

2.1.1 Kartoitus

Kartoittava tehtävä oli pieni kokoelma avoimia kysymyksiä, joiden tarkoituksena oli määritellä tutkittavan kuvaa pelaajana yleisellä tasolla. Näin pyrin saamaan vertailukohdan tutkimusviikon tapahtumiin.

1.	Minkä verran pelaat normaalisti?
2.	Pelaatko nykyään enemmän tai vähemmän kuin ennen?
3.	Haluaisitko pelata enemmän?
4.	Millaisia pelejä pelaat?
5.	Piirrä kuva setupistasi
6.	Kuvaile sitä hieman kokonaisuutena. Mitä hankit siihen viimeksi ja miksi?

2.1.2 Datakortit

Luotaimen pääosassa oli täytettävät datakorteiksi nimetyt kysymys- ja tehtäväkortit, jotka kertoivat varsin eksplisiittisesti mihin toivoin tutkittavan keskittyvän. Muotoilin kysymykset ja tehtävät niin, ettei ne vaatisi erityisen paljoa itse pelaamista, vaan toimintaa voisi toteuttaa ns. kuivaharjoitteluna.

Jos kysymykset tai tehtävät olisivat vaatineet enemmän pelaamista, vastaukset olisivat varsin pitkälti olleet sidoksissa siihen kuinka paljon tutkittava ehtii pelaamaan. Silloin dataa olisi saanut sitä vähemmän mitä vähemmän tutkittava pelaa, jonka lisäksi liiallinen keskittyminen itse pelaamisen määrään olisi voinut ohjata peliympäristön kuvailemista pelaamisen kuvaamiseksi.

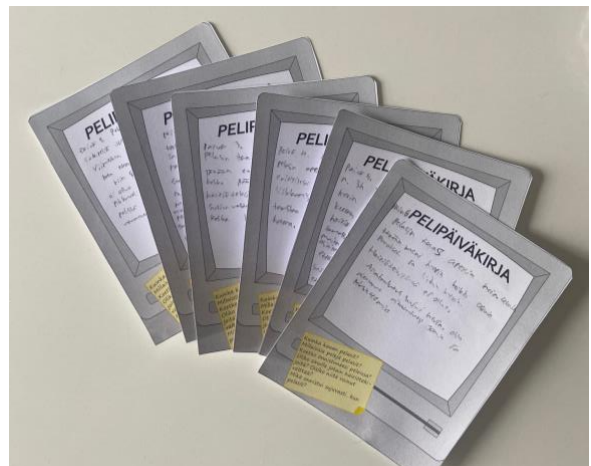
Datakortit vaihtelivat päivittäin tehtävien ja kysymysten välillä. Tehtäväkorttien tarkoituksena oli motivoida pohtimaan ja tutkimaan omaa peliympäristöä sekä kokeilemaan pelaamista. Tehtävien ja kysymysten vaihtelulla pyrin keventämään luotainta, ettei kokonaisuus ole pelkästään kysymysten läpikäymistä. Samalla tavoitteena oli motivoida tutkittavaa refleктоimaan tarkemmin vastauksiaan kysymyksiin tehtävien pohjalta.

1. PÄIVÄ	Tänään ja huomenna koeta haastaa itseäsi löytämään mahdollisimman optimaalinen peliasento (Järjestyst, asento yms.) Voit pohtia estetiikka vs. tehokkuus
2. PÄIVÄ	A. Miten eri pelit vaikuttavat siihen millaisessa asennossa pelaat? B. Onko visuaalisesti näyttävä setup sinulle tärkeä? Entä sisustaminen yleensä? C. Jos valittavana olisi ergonominen/tehokas ja esteettisesti miellyttävä lisälaitte kumman valitsisit? Miksi?
3. PÄIVÄ	Tänään ja huomenna koeta vaihtaa tavaroita toisiin ja/tai poista kokonaan setupista (vaihda hiiri, poista hiirimatto yms.) Voit miettiä turha vs. tarpeellinen
4. PÄIVÄ	A. Onko sinulla jotain turhia osia setupissasi? B. Onko sinulla ollut jokin tuote setupissa, joka on erityisesti jäänyt mieleen? C. Onko jotain tuotteita, jotka koet tärkeäksi vaikka ne eivät vaikuttaisi konkreettisesti pelaamiseen? D. Miten päätät mitä ostat setuppiin?
5. PÄIVÄ	Viimeisten päivien ajan mieti mitä muuttaisit setupissa, jos saisit valita mitä tahansa. Lisäksi voit miettiä miksi
6. PÄIVÄ	A. Pelasitko paljon suhteessa normaaliin? B. Mitä kaikkea pelaamiseen kuuluu sinulle? C. Millainen on unelmien peliväline? D. Koetko setuppisi tukevan tai rajoittavan pelaamistasi? E. Mitä kaikkea teit setupin äärellä?

Vaikka käytänkin raportissa setup sanalle vastinetta peliympäristö, päädyin käyttämään kysymyksissä ja tehtävissä sanaa setup. Englannin kielen vastine on laajassa käytössä tietokonepelaamisen ympäristössä, esimerkiksi useissa setupeihin keskittyvissä videoissa käytetään englantilaisia lainasanoja ja tutkittavia rekrytoidessa setup tuli paremmin ymmärretyksi. Näin kysymysten ymmärtäminen lienee helpompaa pelaajan näkökulmasta, jonka lisäksi heillä mahdollisesti on omia toiveita, ajatuksia ja realiteetteja yhdistettynä tutumpaan sanaan.

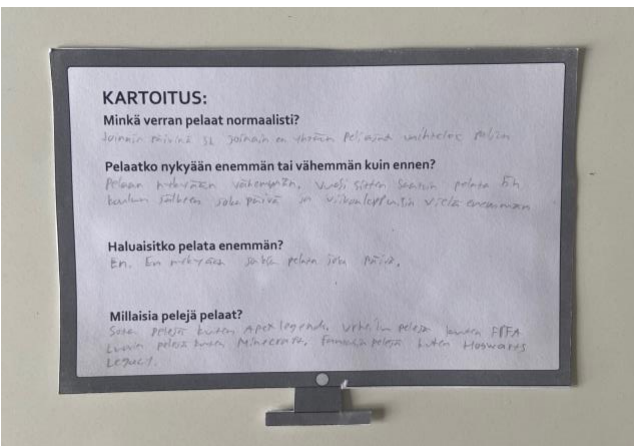
2.1.3 Pelipäiväkirja

Pelipäiväkirjassa (Kuva 4) auttavien kysymysten tarkoituksena oli saada syvempää ymmärrystä siitä minkä tutkittava kokee tavoitteekseen pelihetkissä. Kysymykset keskittyivät siihen mitä pelihetken aikana tapahtuu ja mitkä asiat tutkittava kokee onnistumisina ja mitkä häiritsee pelaamista. Päiväkirjasta esiin nousseita näkökulmia olisi mahdollista verrata siihen millaisia toiveita tutkittavalla on peliympäristöstään. Esimerkiksi mitkä



Kuva 4

toiveet toistuvat datakorttien lisäksi päiväkirjassa, ja miten ne tulevat pelatessa samoin tai eri tavalla



Kuva 5

ilmi.



Kuva 6

2.2 Luotaimen ulkonäkö

Luotaimen visuaalisen ilmeen halusin sitoa tietokoneisiin teeman mukaisesti ja ulkonäön inspiraationa käytin 80-luvulla käytössä olleista floppidiskeistä ja tietokoneista. En halunnut viitata

ulkoasuilla liikaa pelaamiseen, koska modernit tietokonepelaamisen lisävarusteet ovat usein varsin aggressiivisesti muotoiltu. Visuaalinen viestintä tavoitteellisesta tai tiettyä genreä edustavaa pelaamisesta saattaisi asettaa tutkittavat erilaisiin asemiin. Esimerkiksi farmipelejä kannettavalla tietokoneella pelaava saattaisi kyseenalaistaa oman sopivuutensa tutkimukseen, jos tutkimusmateriaalin visuaalinen ilme pohjaisi vain uusimpien pöytätietokoneiden muotokieleen. Koin retrotietokoneisiin viittaavan visuaalisuuden neutraalimmaksi ja kepeämmäksi valinnaksi, koska kyseiseen aikaan varsinaisia pelaamiseen viittaavia visuaalisia elementtejä ei vielä ollut.

Luotaintutkimus aseteltiin yhdessä tutkittavan kanssa tietokonepöydälle niin, että se oli aina pöydän ääressä hyvin näkyvässä. Päiväkirjan sivut aseteltiin omaan pinoon, joiden viereen asetettiin jokaisen päivän datakortit erikseen. Datakorttien päälle laitettiin suklaakonvehdit palkinnoiksi täytetyistä tehtävistä, joita hän sai joka toinen päivä kysymysten vastaamisen yhteydessä. Yhteistyössä tehty asetelma pyrki takaamaan sen, että luotain on sopivan esillä ja jokaisen päivän tehtävät tulee tehtyä päivän päätteeksi pienen palkinnon äärellä. Tätä voi olla haastava toistaa uusissa luotaimissa, koska tutkittava, joka tuli valituksi tutkimukseen, oli minulle ennestään tuttu.

2.4 Haastattelu

Haastattelu toteutettiin täytetyn luotaimen palautuksen yhteydessä, jotta tutkittavan oli mahdollista virkistää muistiaan vastausten äärellä ja viitata omiin vastauksiinsa tarkasti. Luonteeltaan haastattelu oli puolistrukturoitu ja sen tavoitteena oli tutkia vastauksia yhdessä, jotta aineistoa läpikäydessä olisi selkeä kuva siitä millaisessa mielentilassa tehtäviä on täytetty. Etukäteen valmistellut kysymykset käsittelivät niitä tuntemuksia, joita luotaimen täyttämisestä nousi. Lisäksi haastattelussa käytiin muutamia haastattelutilanteessa ja vastausten pohjalta nousseita jatkokysymyksiä läpi.

1.	Miltä luotaintutkimuksen täyttäminen tuntui?
2.	Muuttaisitko tehtävien tai kysymysten sisältöä?
3.	Miten hyvin uskot vastaustesi vastaavan todellisuutta?
4.	Miltä tutkimuksen tehtävät vaikuttivat sinusta?

2.5 Aineiston tulkinta

Tulosten analyysin teoreettisena pohjana tutkimuksessa käytetään Mikko Meriläisen (2023) muuntelemaa *Digital Gaming Relationship* -teoriaa, jossa tapoja pelata tutkitaan ja luokitellaan

sosiaalisten, ympäristöllisten ja yksilöllisten osatekijöiden kautta. Teoria lähestyy pelaamista sosiaalisena maailmana, johon sisältyy aktiviteettejä myös itse pelin pelaamisen ulkopuolelta ja se pyrkii ottamaan huomioon pelaajan omat ajatukset pelaamisesta. Tutkimuksen aineisto pohjautuu nuorilta kerättyyn aineistoon, joten se lienee parhaiten sovellettavissa nuoriin. Teoria ei kuvaa pelaajaa muuttuvana yksilönä, vaan se rakentaa pelaajasta kuvan yhdessä hetkessä, joka voi muuttua ajan kanssa.

Kuten Meriläinen (2023) huomauttaa, tavat pelata voivat olla osittain päällekkäisiä ja yksi pelaaja ei seuraa tiettyjä raameja aina pelatessaan. Hyvin tavoitteellinen pelaaja, joka tavallisesti saattaa pelata pitkään, voi pelata myös ilman tavoitteita ja lyhyitä pätkiä. Tämä voi olla haasteellista, jos sitä ei oteta tutkittaessa huomioon, jolloin kuva pelaajasta saattaa rakentua kapeammaksi. Muutoksellinen suhde pelaamiseen on helpompi ottaa huomioon, kun aineistoa kerätään pidempään, koska silloin tutkittavalla on enemmän mahdollisuuksia pelata eri tavoin. Tärkeää ei siis ole saada aineistoa sopimaan määrättyjen rajojen sisälle, vaan yrittää tavoittaa syvempi ymmärrys pelaamisen toiminnasta suhteessa fyysiseen ympäristöön. Luotaimen aineiston sovittaminen teoriakehykseen, joka auttaa ymmärtämään eri tapoja pelata, helpotti näkemään toistuvia teemoja aineistosta.

3. Luotaimen tulokset

Tutkittava on 17-vuotias miespuolinen pelaaja, joka asuu vanhempiansa ja yhden veljen kanssa samassa taloudessa ja käy lukion ensimmäistä vuotta. Tutkimusviikon aikana hän pelasi melko saman verran kuin normaalisti.

3.1 Kartoituksen tulokset

Tutkittava mainitsi pelaavansa nykyään varsin vaihtelevasti, mutta esimerkiksi kolme tuntia pelaamista ei ole tavatonta hänelle riippuen päivän menoista. Ennen lukion aloittamista vuotta aikaisemmin hän oli voinut pelata viisi tuntia koulun jälkeen ja viikonloppuisin vielä enemmän. Hän ei kuitenkaan koe haluavansa pelata nykyistä enempää, koska aikaa ja jaksamista ei ole enää samalla mittakaavalla mitä ennen. Kuten muutkin identiteetit, suhde pelaamiseen voi muuttua muotoaan ajan kanssa (Nevala 2017). Tutkittava kertoi myös miettivänsä pelaamista hieman vähemmän kuin aikaisemmin, mutta koki saavansa enemmän irti kokemuksesta pelatessaan.

Tutkittavan suosiossa ovat pelit, joissa pelaajat voivat kamppailla muita vastaan reaaliajassa, kuten *FIFA* ja *Apex Legends*. Muita pelejä, joita hän mainitsi pelaavansa ovat tarinavetoisia yksilöpelejä, joissa ei ole mahdollisuutta moninpeliin, kuten *Jedi Fallen Order*. Haastattelussa tutkittava kertoi pelaavansa enemmän pelejä, joissa ei ole juonta, koska hänen ei tarvitse huolehtia siitä ettei pelaaminen lopu kesken. Uusien kiinnostavien pelien löytäminen tutkittavan mukaan oli usein osittain sattuman varassa, hieman raskasta ja välillä turhan kallista hänelle.

Hänen peliympäristöön kuului tietokone, pelituoli, entisen tietokoneen kanssa samanvärisen tumma pöytä, iso hiirimatto, kevyt hiiri, kaksi näyttöä, pieni mekaaninen näppäimistö sekä vanha mikrofoni omalla jalallaan. Uusin lisäys peliympäristöön on ollut tietokoneen koppa, jonka hän halusi vaihtaa vaaleampaan, koska hän on nähnyt useammin kuvia vaaleista setupeista. Haastattelussa hän sanoi ennen toivoneen tummaa, musta-punaista, setuppia, mutta hän on lähiaikoina törmännyt kiinnostaviin videoihin ja kuviin vaaleista setupeista.

3.2 Datakorttien tulokset

3.2.1 Päivät 1 ja 2

Kysymykset ja tehtävät painottuivat peliympäristön toimintakykyyn ja ulkonäköön. Ensimmäisen päivän tehtävässä tutkittava oli löytänyt itselleen sopivan asennon, jossa oli ollut rentoa ja hyvä pelata. Hän ei kuitenkaan tyytynyt asentoon, koska se ei tuntunut hänestä visuaalisesti sopivan peliympäristön kokonaisuuteen. Haastattelussa kysyessä tarkennusta hän mainitsi asennon tuntuneen liian rennolta suhteessa pelaamiseen ja koki, ettei hän näyttänyt pelaajalta.

Toisen päivän kysymysten vastauksissa toistui tehokkuuden priorisointi estetiikassa. Asennot vaihtelevat pelin mukaan, koska eri pelit vaativat eri määrän keskittymistä. Mitä nopeatempoisempi peli, sitä enemmän tutkittava koki tarpeelliseksi istua mahdollisimman suorassa. Uutta lisävälinettä valittaessa hän ensisijaisesti haluaa mahdollisimman tehokkaan, vaikka haastattelussa hän mainitsi odottavan löytävänsä sopivan näköisen laitteen ennen ostoa.

3.2.2 Päivät 3 ja 4

Kysymysten ja tehtävän teemana oli kokemus turhasta ja tarpeellisesta. Kolmantena päivänä tutkittava oli kokenut tavaroiden poistamisen, hiirimatto ja mikrofoni, sekä vaihtelun, vanha näppäimistö ja hiiri, turhana ja häiritsevä. Hän koki, että vaikka osa vaihtelusta saattoi teknisellä tasolla toimia, esimerkiksi näppäimistö toimi kuten toivoi, muutokset häiritsivät pelaamista, koska

hän oli tottunut erilaiseen tuntumaan. Seuraavan päivän kysymyksessä tutkittava mainitsi, että hän ostaa sen perusteella lisälaitteita, mille hän kokee akuutin tarpeen. Näiden pohjalta kysyin häneltä haastattelussa siitä, kuinka varovainen hän on ostaessaan uusia välineitä. Tähän hän vastasi olevansa melko tarkka etenkin, jos hän on ostamassa erilaisia laitteita verrattuna aikaisempaan. Uutta, aikaista kevyempää, hiirtä ostaessa hän oli katsonut videoita ja arvosteluja siitä miltä pelaaminen tuntui, jonka jälkeen, hankittuaan hiiren, hän oli harjoitellut sillä pelaamista.

Tutkittava koki, ettei hänen peliympäristössään ole mitään turhaa, vaan kaikille osille on ajan kanssa löytynyt tarkoitus. Haastattelussa kysyin kartoitustehtävän piirroksen perusteella häneltä toisesta näytöstä mihin hän käyttää sitä, johon hän naurahtaen vastasi sen olevan tärkeä osa. Hän sanoi, ettei käytä toista näyttöä kuin hyvin satunnaisesti musiikin kuunteluun tai videoiden katsomiseen, mutta aina käyttäessä se tuntuu tarpeelliselta. Lopuksi hän lisäsi kahden näytön näyttävän siltä, että hän investoi aikaa pelaamiseen.

3.2.3 Päivät 5 ja 6

Kirjoitetut vastaukset olivat melko hillittyjä ja kiinni siinä, mitä markkinoilta on saatavissa. Toiveissa esiintyi uusi pöytä ja RGB-valoja sen taakse sekä luettelo kaupasta saatavia osia, joita hän pistäisi pöytäkoneeseensa. Haastattelussa kysyin häneltä mikä olisi unelmien peliväline, jos hänen ei tarvitsisi miettiä mikä on mahdollista. Tutkittava mietti vastausta melko pitkään, koska hän koki toiveensa toteutuksen haastava olla miellyttävä. Hän toivoi laitetta, jolla hän voisi ajatuksistaan siirtää komennot suoraan peliin, mutta samalla hän koki haastavaksi laitteeseen tottumisen. Laite veisi mukanaan pois tavaroita, jotka hän koki olennaiseksi osaksi peliympäristöä.

Vaikka tutkittava mainitsi toivovansa mahdollisuutta lähes välittömään yhteyteen pelaajan ja tietokoneen välillä, hän kertoi olevansa tyytyväinen peliympäristöönsä. Hän mainitsi peliympäristön olevan paljon muutakin kuin vain pelaamiselle tarkoitettu piste. Hän tekee tietokoneen äärellä oikeastaan kaiken mihin hän tarvitsee kovan alustan, kuten koulutyöt, jonka lisäksi hän viettää aikaa tietokoneella kaverien kanssa puheluissa. Aiheesta riippuen hän koki, että puhelussa juttelun hän voisi laskea osaksi pelaamista. Osa pelaamista on peliympäristön ylläpitäminen ja rakentaminen, johon hänen mukaan kuuluu osien vaihtaminen, pelikohtaisten taktiikoiden ja peliutisten seuraaminen.

3.3 Pelipäiväkirjan tulokset

Tutkittava oli sattunut tutkimusviikolla pelaamaan jokainen päivä *Apex Legendsiä*. Pelissä pelaaja taistelee kuuttakymmentä muuta pelaajaa vastaan reaaliajassa ja viimeinen elossa oleva voittaa. Kysymykseen ”miten koit onnistuneesi pelatessa?” tutkittava usein vastasi tulostaulukon perusteella. Tutkittava mainitsi pettyneensä, jos hän ei päässyt TOP 10 -joukkoon, kun taas jos hän voitti koko pelin, hän koki pelituokion menneen hyvin. Häiriötekijöiksi hän mainitsi kertaalleen muut ihmiset, jotka olivat samassa puhelussa ja pelasivat eri pelejä. Tutkittava eritteli keskittymistä edistäväksi sen, jos kukaan perheestä ei tullut juttelemaan fyysisessä maailmassa tai että hän oli yksin kotona. Haastattelussa kysyttäessä hän mainitsi, ettei vanhempien tai veljen läsnäolo tai juttelu itsessään häiritse, mutta häiritsevää on, jos hän joutuu keskittymistä vaativan tilanteen äärellä liikaa keskittymään muuhun tai keskustelun jatkuessa.

Yhtenä päivänä tutkittava mainitsi pelanneensa huvikseen, jolloin hän määritteli ettei hän kiinnittänyt erityisemmin huomiota miten hyvin hänellä meni. Haastattelussa kysyttäessä, miten huvikseen pelaaminen eroaa muista päivistä, hän kertoi pelanneensa vain ajan kuluksi, joten hän ei kokenut tarpeelliseksi seurata tulostaulukoita. Silloin hän vain yritti parhaana ja testaili erilaisia temppuja, joihin oli törmännyt netissä.

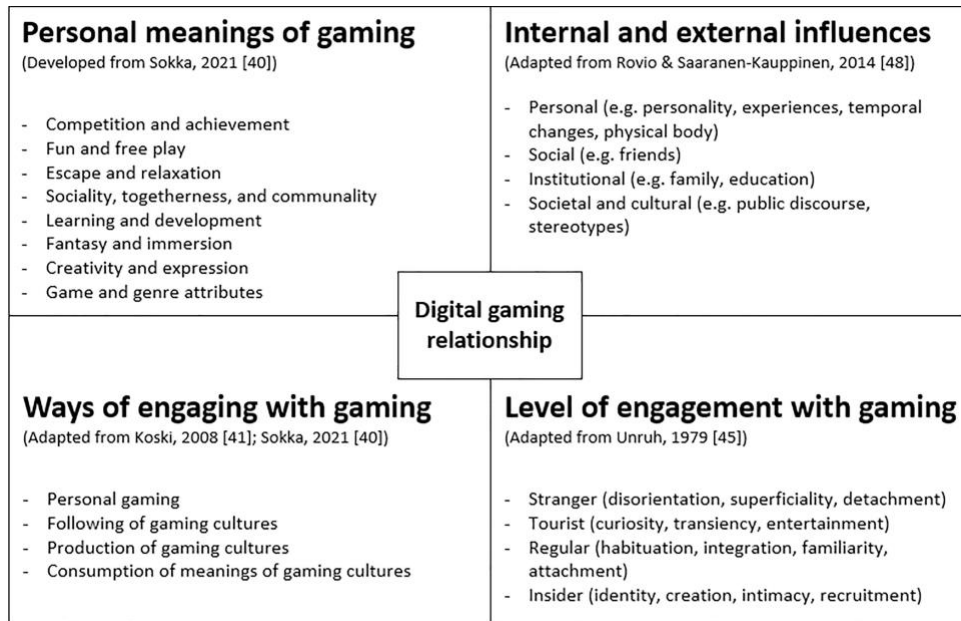
4. Yhteenveto

4.1 Analyysi

Yhden luotaimen perusteella laajoja päätelmiä ei pysty vielä tekemään, mutta kiinnostavia huomioita pelityylin ja setupin yhteydestä voi nähdä. Tutkittava kuuluu videopelaamisen perinteiseen kohdeyleisöön. Hän on nuori intensiivisesti pelaamiseen suhtautuva poika, eikä hän koe stereotyyppisen pelaajan identiteetin rajoittavan hänen toimintaansa. Sosiaalisuus puheluiden muodossa on osa hänen pelaamistaan, mutta hän ei kuitenkaan sulje ulos keskustelua fyysisessä maailmassa. Kuitenkin sopivan keskustelun rajojen merkitseminen on haastavaa, koska toisen osapuolen saattaa olla haastavaa ymmärtää miten paljon pelaaja vaatii keskittymistä pelaamiseen.

Tutkittava näki mahdollisimman tehokkaan kokoonpanon olevan hyödyllisin vaihtoehto, koska silloin raja hänen ja pelin välillä on mahdollisimman saumaton, jolloin tavoitteiden saavuttaminen on helpompaa. Lähestyminen pelaajan ja koneen välisen viiveajan minimoimisen kautta heijastaa *Digital Gaming Relationship* -teorian sisäisiä merkityksiä kilpailusta ja saavutuksista (Kuva 6). Tavoitteena pelissä oli saavuttaa voitto kamppailemalla muita pelaajia vastaan, johon esteenä on

liian hidas laitteisto (näppäimistö, hiiri yms.) tai puutteellinen tila (pöytä, pelaajan asento yms.). Siksi unelmissa toistuu toive siitä, ettei oma liikelaajuus, lihastoiminta tai fyysinen tila ole esteenä, vaan olisi mahdollisuus välittää reaktio tilanteesta saumattomasti koneelle.



Kuva 6

Vaikka aineistossa korostui tutkittavan halu omistaa parhaat mahdolliset välineet pelaamiseen, ulkonäkö oli merkittävässä roolissa. Peliympäristöä tutkittava ei välttämättä pohtinut visuaalisen estetiikan läpi, vaan ennemminkin tehokkuuden estetiikka oli läsnä. Positiivisiksi koettiin sellaiset ominaisuudet, jotka viestivät nopeudesta. Ajattelu tehokkuudesta lähti visuaalisista elementeistä, kuten peliasennosta ja kuinka monta näyttöä pelaajalla on, ja ulottui teknisiin ominaisuuksiin, kuten näytönohjaimen tehokkuuteen. Tutkittava suhtautui kuitenkin varsin moniin asioihin konservatiivisesti. Suuret muutokset aiheuttivat hänessä varovaisuutta ja tavat pelata pohjautuvat pitkälti siihen miten hän on aikaisemmin toiminut.

Aineistossa voidaan nähdä pelimarkkinoiden mielikuvien olevan myös osa peliympäristön luomista. Tutkittava mainitsi RGB-valot useampaan otteeseen, vaikka hän ei osannut tarkemmin eritellä miksi hän kokee ne hienoiksi, ja hän mainitsi internetistä löytyvän kuvamateriaalin ohjaavan hänen ostopäätöksiään. Valojen lisäksi tuotteiden värimaailman hän oli valinnut netistä löytyvän kuvamateriaalin perusteella, sekä kahden näytön peliympäristö perustui kuviin muiden setupeista. Tutkittava tunnisti itse inspiraation lähteen eksessiivisyyden ja suhtautuikin siihen hieman itseironisesti. Hän mainitsikin huumorilla: ”Ku pistää enemmän RGB:tä, nii tulee parempi FPS”.

Kokonaisuudessaan tutkittava tuntui haluavan mahdollisimman tehokkaita ja uusia välineitä pelaamiseen. Tutkittava suhtautui pelaamiseen ja peliympäristön ylläpitämiseen intohimolla ja varovaisuudella. Tavat, jolla tutkittava käyttää tietokonetta, olivat hänelle rutiininomaisia ja hän halusi niitä myös varjella. Hän osittain on valmis toimimaan uusilla tavoilla, mutta moneen hänen päätökseen vaikutti se miten hän koki, että pelaajan pitäisi toimia. Peliympäristö oli hänen huoneensa keskipiste, mutta samalla se oli paljon muuta pelaamisen lisäksi. Moni hänen arjen toiminnoistaan sijoittuu pöydän äärelle, jolloin hänen pitää pystyä pitämään pöytä ympäristönä, joka on monikäyttöinen.

4.2 Tutkimus tulevaisuudessa

Luotaintutkimusta pitäisi toistaa nähdäkseen, mitä yhteistä kokemuksissa voisi olla ja miten hyvin erilaisia kokemuksia luotain kartoittaa. Luotain keskittyi erityisesti ympäristön fyysisiin ominaisuuksiin, joten mahdollinen kehityskohde luotaimelle olisi ottaa myös digitaalinen käyttöjärjestelmä huomioon.

Haastattelussa luotaimen tutkittava totesi, että luotaimen kysymykset ja asennoituminen pelaamiseen oli mukavaa vaihtelua, koska hän ensi alkuun odotti kartoitusta siitä kuinka paljon hän pelaa ja pelaako liikaa. Hän mainitsi, että diskurssi pelaamisen ympärillä usein liikkuu sen ympärillä kuinka paljon pelaa ja mitä haittoja pelaamisesta on, mikä tutkittavan mukaan voi viedä huomiota varsinaiselta pelaamiselta. Tutkittava luotaimen alussa epäili hieman osaako hän vastata kysymyksiin oikealla tavalla, koska hänestä tuntui hassulta kirjoittaa vain siitä mitä hän teki ja millaiselta se tuntui. Yleisessä diskurssissa puhutaan pelaamisen hyvistä ja huonoista puolista ja miten niitä voi mitata, kun taas vähemmälle huomiolle usein jää katsaus siihen ketkä ovat pelaajia, miksi he ovat pelaajia ja mitä mieltä he ovat pelaamisesta. Muotoilun kannalta hyvin kiinnostavia aiheita on, miten pelaamista voisi luoda helpommin lähestyttäväksi tuotteiden monipuolistamisella.

Tulevaisuudessa mahdollista olisi yrittää tarkentaa näkökulmia jatkamalla tutkimusta pelikonsolien tai mobiilipelaamisen peliympäristöistä. Niihin ei tässä tutkimuksessa keskitytty, jotta tuloksista tulisi mahdollisimman yhdenmukaiset. Lisäksi mahdollisuuksia olisi laajentaa aiheen tutkimusta siihen suuntaan, miten peliympäristöt eroavat niiden välillä, jotka identifioituvat pelaajiksi, ja niiden, jotka taas eivät.

5. Lähdeluettelo

Ermi L., Heliö S., Mäyrä F. (2004). *Pelien voima ja pelaamisen hallinta: Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*. Tampere: TAMPEREEN YLIOPISTON HYPERMEDIALABORATORIO

Halliday F. (2020). *Why do gamers like RGB lights?* PCWorld
<https://www.pcworld.com/article/1480558/why-do-gamers-like-rgb-lights.html>

Harding-Rolls P. (2022). *Console market reaches new heights with growth to \$60 billion* Lontoo: Ampere analysis

Kallio, K. P., Mäyrä, F., & Kaipainen, K. (2011). *At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities*. *Games and Culture*, 6(4) 327-353

Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games: Gamework and gameplay*. Sage.

Mattelmäki, Tuuli. 2006. *Design probes*. Helsinki: University of Art and Design

McIntosh J. (2017). *The Unfulfilled Potential of Video Games*. YouTube

Meriläinen M. (2023). *Young people's engagement with digital gaming cultures – Validating and developing the digital gaming relationship theory* Tampere: Tampere university press

Nevala T. (2017). *PELAAMISEN ELINKAARI – PELIEN MERKITYKSET ELÄMÄN ERI VAIHEISSA* Tampere: Tampere yliopisto

Pasanen T. (2017). *Beyond the Pale: Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage* Jyväskylä: University of Jyväskylä

Pasanen T., Arjoranta J. (2013). *“KUKA TARVITSEE NETIN SOTAPELEJÄ?” — VÄKIVALTAISTEN PELIEN DISKURSSIT SUOMALAISESSA VERKKOMEDIASSA*. Tampere: Tampere University Press, pp. 29–57

Shaw, A. (2012). *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity*, *New Media and Society* 14(1) 28-44

Shaw A. (2010). *What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*, *Games and Culture* 5(4) 403-424

Quora. *Why are gamers obsessed with RGB lights?* Haettu 17.03.2023 osoitteesta
<https://www.quora.com/Why-are-gamers-obsessed-with-rgb-lights>

Kuvalähteet:

1. Nintendo <https://www.nintendo.fi/nintendo-switch-perhe/lisatarvikkeet/joy-con-main>

2. Sony <https://blog.playstation.com/2023/01/26/dualsense-edge-wireless-controller-launches-globally-today/>
3. Xbox <https://www.microsoft.com/fi-fi/d/langaton-xbox-ohjain-ja-usb-c-johto/8t8kcnb1xs3d>
6. Meriläinen M. (2023). *Young people's engagement with digital gaming cultures – Validating and developing the digital gaming relationship theory* Tampere: Tampere university press