



Karelia-ammattikorkeakoulu  
Tradenomi, tietojenkäsittely (AMK)

# Metapelin merkitys, metatiedon käyttö ja pelikokemus ääripelaajilla

Janne Järvikylä

Opinnäytetyö, toukokuu 2024

[www.karelia.fi](http://www.karelia.fi)



**OPINNÄYTETYÖ**  
**Toukokuu 2024**  
**Tietojenkäsittelyn koulutus**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
+358 13 260 600 (vaihde)

**Tekijä(t)**  
Janne Järvikylä

**Nimeke**  
Metapelin merkitys, metatiedon käyttö ja pelikokemus ääripelaajilla

**Tiivistelmä**

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia ääripelaajien eli pitkän ja laajan pelihistorian omaavien henkilöiden suosimia pelimekaniikkoja ja opitun metapelitiedon käyttöä peleissä ja pelien välillä. Lisäksi tavoitteena oli tutkia pelien roolin ja merkityksen muuttumista pelaajilla ja pelaajapersoonallisuustyypin yhteyttä suosittuihin pelityyppeihin.

Tutkimus toteutettiin laadullisena ja puolistrukturoituna haastattelututkimuksena, johon osallistui 10 pitkän ja laajan pelikokemuksen omaavaa henkilöä.

Tutkimuksessa selvisi, että pitkä ja laaja pelikokemus edesauttaa omaksumaan uutta pelitietoa. Aikuistumisen myötä moninpeleistä siirrytään usein yksinpeleihin aikarajoitteiden vuoksi. Vakiintuneita tapoja ilmaista tilaa tai tietoa käyttöliittymäelementeissä arvostettiin sekä peleihin liittyviä käsitteitä ja sanastoa käytettiin rikastuttamaan ja kuvaamaan ilmiötä myös pelien ulkopuolella. Henkilön pelaajapersoonallisuustyypillä oli myös yhteyttä siihen, kuinka kilpailullinen hän oli.

**Kieli**  
suomi

Sivuja 27  
Liitteet 2  
Liitesivumäärä 4

**Asiasanat**  
Metapeli, metapelaaminen, metatieto, pelaaja



**THESIS**  
**May 2024**  
**Degree Programme in Business Information Technology**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
FINLAND  
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Author (s)  
Janne Järvikylä

Title  
The Importance of Metagame, the Use of Metaknowledge and the Game Experience of Fringe Players

Abstract

The aim of the thesis was to investigate the preferred game mechanics of fringe players, i.e. people with a long and extensive gaming history, and their use of learned metagame knowledge in and between games. In addition, the aim was to investigate the changing role and importance of games among players and the relationship between player personality type and popular game types.

The study was conducted as a qualitative and semi-structured interview study with 10 participants with long and extensive gaming experience.

The study found that long and extensive gaming experience contributes to the acquisition of new gaming knowledge. As people grow older, they often move from multiplayer to single-player games due to time constraints. Established conventions of expressing state or information in interface elements were valued and game-related concepts and vocabulary were used to enrich and describe phenomena beyond games. A person's gamer personality type was also related to how competitive they were.

Language  
Finnish

Pages 27  
Appendices 2  
Pages of Appendices 4

Keywords  
Metagame, metagaming, metaknowledge, player

## Sisältö

1	Johdanto .....	6
2	Keskeiset käsitteet .....	7
2.1	Peli .....	7
2.2	Metapeli .....	7
2.3	Metapelaaminen .....	8
2.4	Metapeliaktiviteetit .....	8
2.5	Bartlen pelaajapersoonallisuustyypit .....	10
2.6	Pelaaja-arkkityyppi .....	11
3	Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymykset .....	13
4	Tutkimuksen toteutus .....	14
4.1	Tutkimusmenetelmä .....	14
4.2	Kohderyhmä ja haastateltavien valinta .....	15
4.3	Tutkimusaineiston kerääminen ja haastattelukysymykset .....	15
5	Aineiston analysointi ja tulokset .....	16
5.1	Analysointi .....	16
5.2	Vastaajien pelaajapersoonallisuudet Bartlen mukaan .....	17
5.3	Henkilöhistoria .....	18
5.4	Pelihistoria .....	19
5.5	Peliaika .....	20
5.6	Pelien ympäristö .....	21
5.7	Metapeliaktiviteetit .....	22
5.8	Metapelilukutaito .....	22
5.9	Pelimerkistölukutaito .....	23
6	Johtopäätökset .....	23
7	Pohdinta .....	24
	Lähteet .....	27

### Liitteet

- Liite 1 Haastattelukysymykset
- Liite 2 Haastattelujen koostepohja

## Käsitteet

Metapeli	Metapeli-käsitteelle ei ole yksiselitteistä määritelmää, mutta aiheeseen liittyvässä kirjallisuudessa sillä tarkoitetaan pelaajan tekemiä aktiviteetteja pelissä ja sen ulkopuolella (Elias, Garfield & Gutschera 2012, 303).
Metapeliaktiviteetit	Peliin liittyviä toimintoja ja aktiviteetteja, esimerkiksi pelaajien luomat peliin liittyvät yhteisöt internetissä (Elias ym. 2012, 205-2011).
Roguelike	Pelilajityyppi, jonka keskiössä ovat satunnaisuus ja pelihahmon pysyvä kuolema, jolloin peliä ei voida enää pelihahmolla pelata (Wikipedia 2024).
Ääripelaaja	Opinnäytetyössä käytetty termi, joka kuvaa pelaaja, jolla on pitkä pelihistoria, ymmärtää ja käyttää peleissä metapelitasoja ja kykenee siirtämään tietotaitoja vaivattomasti pelistä toiseen.
Pelimekaniikka	Pelimekaniikat ovat sääntöjä ja metodeja, jotka yhdessä muodostavat pelin toiminnallisuuden (Wikipedia 2024).

# 1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan haastattelututkimuksen avulla ääripelaajia eli henkilöitä, joilla on pitkä ja laaja pelihistoria useiden eri ikäkausien ajalta. Tutkimuksella haluttiin selvittää, minkälaisista pelimekaniikoista, metapeli-elementeistä ja metapeliaktiiviteeteista ääripelaajat pitävät. Lisäksi tutkitaan, onko persoonallisuustyyppin ja pelityypin välillä yhteyttä sekä edesauttaako laaja ja pitkä pelihistoria uusien pelisääntöjen tai pelimekaniikkojen ymmärtämistä. Myös pelin roolia ja merkityksen muuttumista ääripelaajien ikäkausien aikana tutkitaan.

Käsitteitä tarvitaan, jotta asioita ja ilmiöitä voidaan ymmärtää. Tämän vuoksi esitän myös oman taksonomian erilaisille pelaajatyypeille. Tästä käytän nimeä pelaaja-arkkityypit, ja ääripelaaja on yksi näistä päätyypeistä. Tätä määrittelyä tarvitaan, jotta laajasta pelaajien joukosta on mahdollista määrittää se tutkittava osajoukko, johon tutkimus kohdistettiin. Ääripelaajan määritelmä nojaa pitkään ja laajaan pelihistoriaan, metapelilukutaitoihin ja pelimerkistölukutaitoihin. Tämän raportin yhteydessä ääripelaajan tunnusmerkistön täyttää henkilö, jolla on laaja pelihistoria yli 20 vuoden ajalta. Lisäksi hän on harrastanut pelejä yhtäjaksoisesti ja kaikkina ikäkausina. Hän myös käyttää metapelitietoutta peleissä sekä osaa kriittisesti tarkastella ja ymmärtää sitä, mitä tarkoitusta pelimekaniikat peleissä palvelevat. Uusi käsite ääripelaaja tarvittiin, koska suomen tai englannin kielessä ei ole sopivaa sanaa kuvaamaan sitä pelaajaryhmää, jota tutkimuksessa haluttiin tutkia.

Opinnäytetyössäni tehty tutkimus oli luonteeltaan kartoittavaa. Tutkimuksessa yhdistettiin Bartlen (1996) pelaajapersonallisuustestin tuloksia ääripelaajien pelihistoriaan, metapelitaitoihin ja metapeliaktiiviteetteihin ja tutkittiin mahdollisesti esiin nousevia yhteyksiä. Toivon, että tällä tutkimuksella voidaan valaista ja tuoda esiin tietoa, joka on aiemmin ollut hämärän peitossa.

## 2 Keskeiset käsitteet

### 2.1 Peli

Pelin käsite on määritelty eri kielissä hieman eri tavoin. Esimerkiksi Kotimaisten kielten keskuksen (2022) Kielitoimiston sanakirja määrittelee sanan "peli" tarkoittavan ajanvietteeksi harjoitettavia määrämuotoisia ja -sääntöisiä kilpailuja tai leikkejä, joissa on välineenä kortteja, nappuloita tai muita sellaisia. Vastaavasti Cambridge Dictionary (2022) määrittelee peliä tarkoittavan englanninkielisen sanan "game" seuraavasti: "an entertaining activity or sport, especially one played by children, or the equipment needed for such an activity".

Eräs tarkempi ja systemaattisempi määrittely käsitteelle peli löytyy kirjasta Rules of Play, jossa Salen ja Zimmerman (2004) määrittelevät pelin järjestelmäksi, jossa pelaajat osallistuvat keinotekoiseen konfliktiin, jota määrittelevät säännöt ja joka johtaa mitattavissa olevaan lopputulokseen. Kaikenkattavaa selitystä sanalle peli on kuitenkin vaikeaa, ellei jopa mahdotonta tehdä, sillä tutkijasta tai kirjailijasta riippuen käsite on määritelty erilaisin tavoin. (Salen & Zimmerman 2004, 80.)

Peli, leikki ja pelaaminen liittyvät olennaisesti toisiinsa. Leikki voidaan määritellä vapaaksi liikkumiseksi jäykemmän rakenteen sisällä. Pelin ja pelaamisen (englanniksi game ja gaming) sekä leikin (englanniksi play) suhdetta voidaan kuvata kahdella erilaisella tavalla: pelit ovat leikin tai pelaamisen osajoukko tai leikki on osa peliä (Salen & Zimmerman, 2004, 303-304).

### 2.2 Metapeli

Kielitoimiston sanakirjasta (Kotimaisten kielten keskus 2021) ei löydy tietoa suomen kielen sanoille "meta" eikä "metapeli" opinnäytetyön kirjoittamishetkellä ja metapeli-sanaa ei löydy muidenkaan kielten sanakirjoista (Boluk & Lemieux

2017, 10). Sana metapeli koostuu etuliitteestä meta (kreikaksi μετά), joka on lähtöisin kreikan kielestä ja merkitsee ”takana, jälkeen, kanssa” (Pirkola 2017) joten tällöin metapelin voi kääntää muotoon ”peliä pelin takana”.

Metapeli-käsitteelle ei ole yksiselitteistä määritelmää, mutta aiheeseen liittyvässä kirjallisuudessa sillä tarkoitetaan pelaajan tekemiä aktiviteetteja pelissä ja sen ulkopuolella sekä pelin sisäisen ja ulkopuolisen tiedon käyttöä pelin aikana (Elias ym. 2012, 303). Käsitteen juuret ovat lähtöisin peliteoriasta, jonka John von Neumannin sekä Oskar Morgenstern muotoilivat kirjassa ”Theory of Games and Economic Behaviour” vuonna 1944. (Boluk ym. 2017, 11). Peliteoria on matematiikan haara, jossa tutkitaan matemaattisia malleja, jotka kuvaavat konfliktia ja yhteistyötä älykkäiden ja rationaalisten päätöksentekijöiden välillä (Myerson 1991, 1).

### 2.3 Metapelaaminen

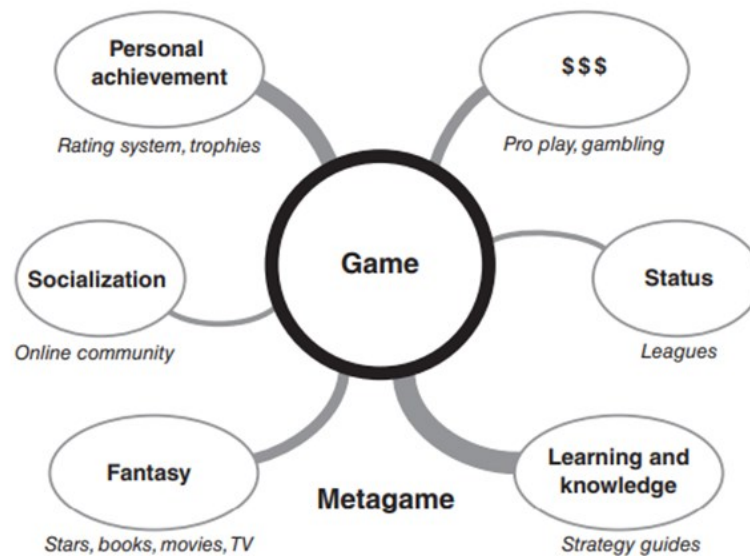
Metapelaamiseen kuuluu kaikki pelin sisällä sekä sen ulkopuolella tapahtuvat ja siihen liittyvät asiat: keskusteleminen keskustelupalstoilla, pelin harjoittelu tai pelistä uneksiminen. Urheilun yhteydessä metapelaamisesta puhutaan hyvin harvoin. Muiden pelien kuin urheilun yhteydessä metapelistä puhuminen tapahtuu usein hardcore-pelaajien toimesta ja silloin hyvin kapea-alaisesti. (Elias ym. 2012, 303.) Se, mitä metapelaamisella tarkoitetaan, on riippuvainen asiayhteydestä: esimerkiksi pöytäroolipelien yhteydessä pelihahmon ulkopuolisen tiedon käyttämistä pelihahmon valintojen ohjaamiseen pidetään metapelaamisena, kun taas toisaalta perinteisessä urheilussa vastapelaajan häiritseminen puheella kesken ottelun ajatellaan olevan epäurheilijamaista mutta on silti metapelaamista (Salen & Zimmerman 2004, luku 28, 23).

### 2.4 Metapeliaktiviteetit

Metapeli ja metapelaaminen ilmenee eri tavoin eri pelien yhteydessä: keräilykorttipelien yhteydessä korttien keräämisenä, vaihtamisena sekä



joissakin peleissä pelipakan muodostamisena ennen peliä; jalkapalloharrastajien yhdessä katsomat ottelut ja niistä keskusteleminen; e-urheilijan katsomat tallenteet kilpelaajista strategioiden ja taktiikoiden kehittämistä varten. Suuri osa pelin tuomasta nautinnosta ei tule niinkään itse pelistä vaan metapelistä. (Elias ym. 2012, 203-205.)



Kuva 1. Rakennekuva pelin ja metapelin suhteesta (Elias ym. 2012, 209).

Metapelaaminen voidaan ymmärtää joissakin tilanteissa suppeaksi toiminnaksi pelin sisällä, mutta tarkastelen metapelaamista ja siihen liittyvää toimintaa yleisellä tasolla. Kuva 1 esittää pelin ympärille rakentuvan metapelin eri osia sekä metapeliaktiiviteetteja jaettuna kuuteen kategoriaan: henkilökohtaisiin saavutuksiin, taloudelliseen intressiin, statukseen eli tunnettavuuteen tai asemaan, oppimiseen ja tiedon kerryttämiseen, fantasiointiin ja sosiaaliseen kanssakäymiseen. Henkilökohtaisiin saavutuksiin voi liittyä pelaajan halu ansaita pelin sisäisiä palkintoja tai kunniaa pelaajien joukossa, taloudelliseen intressiin voi kuulua rahan ansaitseminen joko pelin avulla tai pelin liittyvillä ulkopuolisilla toimilla, statukseen eli asemaan voi liittyä halu olla tunnettu ja arvostettu, tiedon kerryttämiseen voi liittyä halu tulla yliveritaiseksi taktikoksi, fantasiointiin voi liittyä fanien oheistoiminta kuten fan fiction ja elokuvat ja sosiaaliseen kanssakäymiseen voi liittyä tarve tuntea olevansa osa

pelaajayhteisöä. Nämä osat ovat riippuvaisia pelaajien mieltymyksistä ja persoonallisuuspiirteistä ja sama peli voi näyttäytyä täysin eri tavoin eri pelaajille. Pelisuunnittelun avulla näitä eri osioita voidaan myös pyrkiä vahvistamaan. (Elias ym. 2012, 205-211.)

## 2.5 Bartlen pelaajapersoonallisuustyypit

Bartlen (1996) pelaajapersoonallisuustyypeillä tarkoitetaan Richard Bartlen kehittämää luokittelua, joka jakaa pelaajat neljään eri tyyppiin pelityylin ja tavoitteiden perusteella. Bartlen pelaajapersoonallisuustyypit ovat saavutusten tavoittelijat (achievers), sosiaaliset pelaajat (socialisers), tutkijat (explorers) sekä kilpailuhenkiset pelaajat (killers). Luokittelulla on ollut merkittävä vaikutus pelisuunnitteluun ja pelikulttuuriin. Näin pelaajapersoonallisuustyyppejä kuvaillaan:

- Saavutusten tavoittelijat (achievers) ovat pelaajia, jotka nauttivat pelin sisäisistä tavoitteista, kuten pisteiden keräämisestä, tasojen läpäisystä tai harvinaisten esineiden keräämisestä.
- Sosiaaliset pelaajat (socializers) nauttivat vuorovaikutuksesta muiden pelaajien kanssa ja rakentavat suhteita pelin sisällä. Heidän tavoitteenaan on usein ryhmän sisäisen yhteistyö tai yhteisön rakentaminen.
- Tutkijat (explorers) ovat pelaajia, jotka nauttivat pelin tutkimisesta ja uusien asioiden löytämisestä. Heidän tavoitteenaan on usein pelin syvällinen ymmärtäminen ja sen rajojen testaaminen.
- Kilpailuhenkiset pelaajat (killers) ovat pelaajia, jotka nauttivat pelin sisäisestä kilpailusta muiden pelaajien kanssa. Heidän tavoitteenaan on usein toisten pelaajien voittaminen ja heidän alistamisensa omalle pelityylilleen.

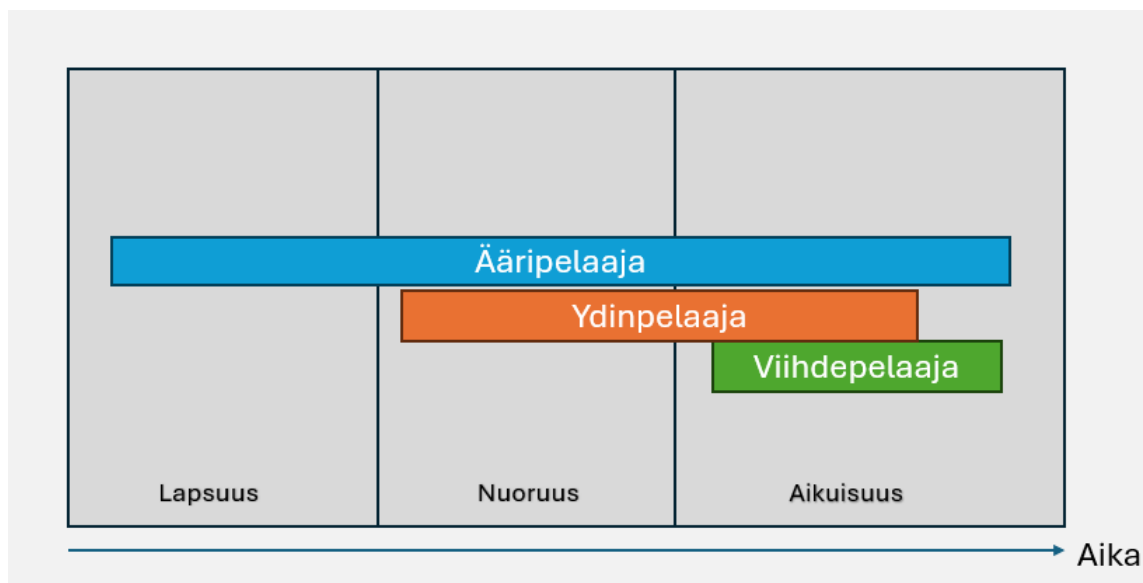
Nämä pelaajapersoonallisuustyypit ovat tulleet laajalti tunnetuksi vuonna 1996 julkaistun Richard Bartlen artikkelin "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs" myötä (Bartle 1996). Artikkelissaan Bartle kuvaa

persoonallisuustyyppejä yksityiskohtaisesti ja antaa esimerkkejä siitä, miten nämä kuvaavat pelaajan käyttäytymistä pelin sisällä. Kyseinen artikkeli on edelleen yksi tärkeimmistä lähteistä, kun puhutaan pelaajien persoonallisuustyypeistä. Pelaajien motivaatiota ja persoonallisuutta tutkitaan edelleen ja esimerkiksi Nick Yee (2019) on tutkinut pelaajien motiveja ja käyttäytymistä monenlaisissa verkkopeleissä ja julkaissut aiheesta useita artikkeleita.

## **2.6 Pelaaja-arkkityyppi**

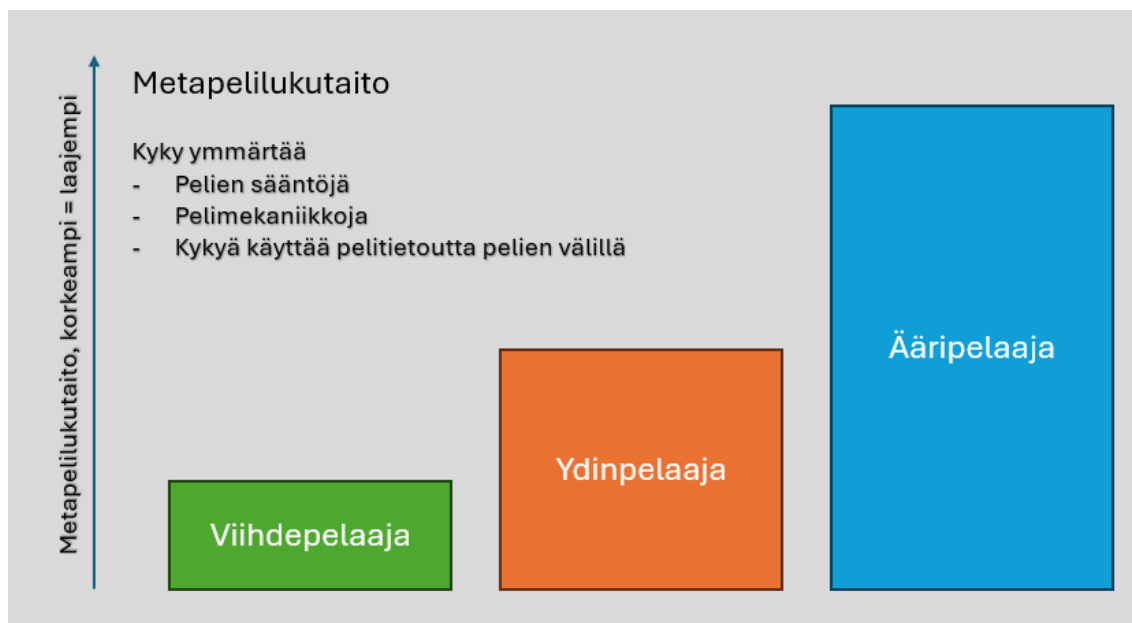
Tässä opinnäytetyössä termi pelaaja-arkkityyppi ei viittaa tunnettuihin pelaajien persoonallisuusmalleihin, kuten Bartlen, Keirse-Bartlen, DGD1, GNS+ tai MDA+ -malleihin (Stewart 2011). Edellä mainitut pelaajamallit selittävät pelaajien toimia persoonallisuuspiirteiden kautta ja keskittyvät toimintaan pelin sisällä, kun taas pelaaja-arkkityyppi rakentuu pelaajan kokemushistorian, metapelitietouden ja metapeliaktiiviteettien ympärille. Pelaaja-arkkityypit voidaan jakaa kolmeen päätyyppiin: viihdepelaajiin, ydinpelaajiin ja ääripelaajiin. Nämä arkkityypit eroavat toisistaan ajallisen pelihistorian, metapelilukutaidon sekä pelimerkistölukutaitojen perusteella.

Ajallisella pelihistorialla tarkoitetaan määrää vuosina, jonka aikana henkilö on ollut pelien kanssa tekemisissä: tästä esimerkkinä vaikkapa pelkästään lapsuus, lapsuudesta täysi-ikäisyyteen tai lapsuudesta nykyhetkeen saakka. Viihde-, ydin- ja ääripelaajien erottavana tekijänä on pelien parissa vietetty aika eri ikäkausina ja pelien merkittävä rooli harrastuksena ja elämäntapana. Kuvassa 2 kuvataan kuinka viihdepelaajan, ydinpelaajan ja ääripelaajan pelihistorioiden pituudet eroavat toisistaan.



Kuva 2. Pelaaja-arkkityyppien ajallisen pelihistorian kattavuus (Kuva: Janne Järvikylä)

Metapelilukutaidolla tarkoitetaan pelaajan kykyä oppia näkemään ja ymmärtämään pelien sääntöjä, mekaniikkoja, taktiikoita ja taitoa toimia pelin asettamien sääntöjen ja rajojen sisä- ja ulkopuolella sekä pelitietouden siirtovaikutusta. Pelitietouden siirtovaikutus on pelaajan kykyä siirtää tietoutta pelistä toiseen ja hyödyntää niitä. Viihdepelaaja on kiinnostunut pelistä sen viihdearvon vuoksi ja pelaa peliä, kuten pasianssia, sen läpäisemisen ja ajankulun vuoksi. Ydinpelaaja osaa pelata pasianssia ja haastaa itseään eri tavoin, kuten yrittäen parantaa läpäisy aikaansa. Ääripelaaja haluaa parantaa läpäisy aikaansa, voi olla kiinnostunut vertailemaan aikaansa muihin pelaajiin, ymmärtää pakasta korttien noston merkityksen pelimekaniikkana ja osana pelin järjestelmää, ja käyttää tietoisesti paljon aikaa oman tekniikan parantamiseen. Kuvassa 3 kuvataan kuinka viihdepelaajan, ydinpelaajan ja ääripelaajan metapelilukutaito eroavat toisistaan



Kuva 3. Metapelitaitojen laajuus pelaaja-arkkityypeillä (Kuva: Janne Järvikylä)

Pelimerkistölukutaidolla tarkoitetaan pelaajan kykyä ja tietotaitoa ymmärtää yleisesti peleissä käytettäviä signaaleja kuten ääniä, käyttöliittymäelementtejä ja ikoneja. Tästä esimerkkinä yleisesti käytetty punainen rasti digitaalisten pelien käyttöliittymissä, jossa se tarkoittaa sulkemista tai peruuttamista, noppakuvakkeiden määrän merkitsevän lautapeleissä heitettävien noppien määrää tai elinpisteitä kuvaavan tiedon kuvaamista. Tällä ja metapelilukutaidon käsitteellä on kuitenkin se ero, että metapelilukutaito on toimintaa, joka tapahtuu pelissä ja sen ulkopuolella, kun taas pelimerkistölukutaito on pelin sisällä tapahtuvaa toimintaa.

### 3 Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia ääripelaajien suosimia pelimekaniikkoja ja opitun metapelitiedon käyttöä peleissä ja pelien välillä. Lisäksi tavoitteena oli tutkia pelien roolin ja merkityksen muuttumista pelaajilla ja pelaajapersoonallisuustyypin yhteyttä suosittuihin pelityyppeihin. Opinnäytetyön tutkimuskysymykset voidaan esittää seuraavasti:

1. Mitkä ovat niitä pelimekaniikkoja ja metapelielementtejä, joita ääripelaajat pitävät kiinnostavina?
2. Onko pelien rooli tai merkitys muuttunut ajan myötä?
3. Onko pelaajapersoonallisuustyypillä yhteyttä johonkin tiettyyn metapelielementtiin tai pelityyppiin?
4. Edesauttaako laaja ja pitkä pelihistoria uusien pelisääntöjen tai pelimekaniikojen ymmärtämistä?

## 4 Tutkimuksen toteutus

### 4.1 Tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyö toteutettiin hyödyntäen kvalitatiivisia eli laadullisia tutkimusmenetelmiä. Laadulliset tutkimusmenetelmät soveltuvatkin erityisen hyvin käytettäväksi silloin, kun pyritään ymmärtämään jotakin ilmiötä syvällisemmin. Laadullisessa tutkimuksessa ei niinkään pyritä tilastollisiin yleistyksiin, vaan pääpaino on tutkittavan ilmiön kuvaamisessa, ymmärtämisessä ja tulkinnan antamisessa. (Kananen 2017, 35–36.)

Tämän opinnäytetyön tutkimus oli luonteeltaan eksploratiivista eli kartoittavaa tutkimusta. Eksploratiiviset tutkimukset sopivat tilanteisiin, jossa ilmiöön halutaan tutustua, ilmiö on uusi tai ilmiöstä ei ole paljon tietoa. Tämänkaltaiset tutkimukset luovat pohjaa sille, että uusi ilmiötä voidaan kuvailla ja lopulta selittää. (Casula, Rangarajan & Shields, 2020.) Tämän opinnäytetyön tutkimuksessa pyrittiin tutustumaan siihen, minkälaisia yhteyksiä ääripelaajien pelaajapersoonallisuudella oli pelihistorian ja metapelitaitojen kanssa. Samaa kartoittamista tehdään myös ääripelaaja-käsitteen kanssa: tarvittiin uusi käsite, jotta tutkittava asia saa muodon. Tässä tapauksessa se tarkoittaa sitä, kuinka ääripelaaja on pelaajien osajoukko ja sitä, miten tämä joukko voidaan löytää suuremmasta joukosta.

## 4.2 Kohderyhmä ja haastateltavien valinta

Tutkimuksen kohderyhmä muodostui 10:stä ennalta valitusta henkilöstä, jotka täyttivät ääripelaajan tunnusmerkit: ikää osallistujilla tuli olla vähintään 20 vuotta ja heidän tuli omata vähintään 20 vuoden pelihistoria, ollen tekemisissä pelien kanssa lapsuudessa, nuoruudessa ja aikuisuudessa.

Haastateltavien valinta toteutettiin eliittiotannalla eli haastateltavat valittiin harkinnanvaraisesti ja henkilöiksi valittiin sellaisia henkilöitä, joilta uskotaan saavan parhaiten tietoa tutkittavasta aiheesta (Tuomi & Sarajärvi 2017, luku 3.4).

## 4.3 Tutkimusaineiston kerääminen ja haastattelukysymykset

Tutkimusaineisto koostuu kaksiosaisista puolistrukturoiduista haastatteluista (Hyvärinen, Suoninen & Vuori, 2021), joihin osallistui 10 ääripelaajaa ja ne kerättiin vuoden 2023 ensimmäisen puoliskon aikana. Haastattelut tehtiin käyttäen pelkkää ääntä WhatsAppia ja Discord-sovellusta käyttäen. Haastattelut olivat puolistrukturoituja mutta aihealueet ja kysymysten järjestys pidettiin kaikilla vastaajilla samoina. Verkkohaastatteluun päädyttiin joustavuuden ja saavutettavuuden vuoksi (Kananen 2017, 115) koska vastaajat asuivat eri puolella Suomea. Tämä menetelmä sopi hyvin etänä suoritettavaan haastatteluun ja mahdollisti tämän tutkimuksen tekemisen. Kaikilla vastaajilla oli verkkopelihistoriaa, joten pelkän puheen varassa toimiminen oli jo entuudestaan tuttu tapa kommunikoida.

Haastateltaville oli lähetetty etukäteen haastattelulupa, jossa kerrottiin tietoja tutkimuksesta ja sen tarkoituksesta. Haastateltavista ei kerätty muita taustatietoja kuin ikä, joten tuloksista ei voi päätellä yksittäisen henkilön vastauksia. Tämä kerrottiin myös haastattelun alussa kaikille haastateltaville. Haastattelut koostuivat kahdesta osasta: ensimmäisessä osassa vastaajat täyttivät internetistä löytyvän Bartlen (1996) pelaajapersoonallisuustestin, joka sisälsi 30 kysymystä. Toisessa osassa tehtiin haastattelu, joka koostui seitsemästä aiheosiosta ja yhteensä 23 kysymyksestä (liite 1).

Haastattelutilanteet kestivät keskimäärin 45 minuuttia ja muistiinpanot kirjattiin haastattelijan toimesta vapaaseen tekstimuotoon haastattelun aikana.

Haastattelukysymykset oli jaettu seitsemään osioon seuraavasti:

- 1) Henkilöhistoria (kysymykset 1–5)
- 2) Pelihistoria (kysymykset 6 ja 7)
- 3) Peli-aika (kysymykset 8–12)
- 4) Pelien ympäristö (kysymykset 13–17)
- 5) Metapeliaktiviteetit (kysymys 18)
- 6) Metapelilukutaito (kysymykset 19 ja 20)
- 7) Pelimerkistölukutaito (kysymykset 21–23)

Osiot sisälsivät yhdestä viiteen kysymystä ja liittyivät samaan aihealueeseen siirtyen taustatiedoista kohti omakohtaisempia kokemuksia. Aihealueiden osiot oli suunniteltu kattamaan pelaaja-arkkityypin määrittämiseen tarvittavat osa-alueet eli haastateltavan pelihistoria, metapelilukutaito sekä pelimerkistölukutaito.

## **5 Aineiston analysointi ja tulokset**

### **5.1 Analysointi**

Haastattelukysymykset oli suunniteltu tuottamaan avoimia mutta täsmällisiä vastauksia teemoittelemalla ne valmiiksi. Tämän avulla vastauksista saatiin täsmällistä tietoa aihealueesta ja usein vastaukset olivat jäsenyneitä ja helposti vertailukelpoisia muiden haastateltavien vastausten kanssa. Aineiston analyysissa merkittävintä oli vastaajien kysymysten keskinäinen vertailu: haluttiin selvittää, oliko olemassa kaikkia tai suurinta osaa yhdistävä vastaus tai selkeä ero keskimääräiseen vastaukseen. Aineiston vastaukset olivat osittain numeerisia, kuten ikä tai pelihistoria vuosina, ja osa taas tulkittavissa suhteessa muihin kuten se, että minkälaiset pelimekaniikat vastaaja koki mielenkiintoiseksi. Aineiston analyysi auttoi myös ymmärtämään sitä, onko



ääripelaajan määritelmä osuva ja rakentuuko pelaaja-arkkityyppi oletetuista ominaisuuksista. Tarvittaisiin kuitenkin useampi uusi haastattelukierros, jotta aineisto saturoituisi ja siitä voitaisiin tehdä vahvempia johtopäätöksiä.

## 5.2 Vastaajien pelaajapersoonallisuudet Bartlen mukaan

Haastattelut aloitettiin siten, että vastaajat tekivät ensin Bartlen (1996) pelaajapersoonallisuustestin, joka kuvastaa pelaajan persoonallisuuspiirteitä.

Testi on saatavilla julkisesti internetissä osoitteessa

<https://matthewbarr.co.uk/bartle/> ja koostuu 30 kysymyksestä. Tuloksena

saadaan neljä lukuarvoa, jotka kuvaavat eri persoonallisuuspiirteiden suhteellista jakautumista neljän persoonallisuustyypin kesken.

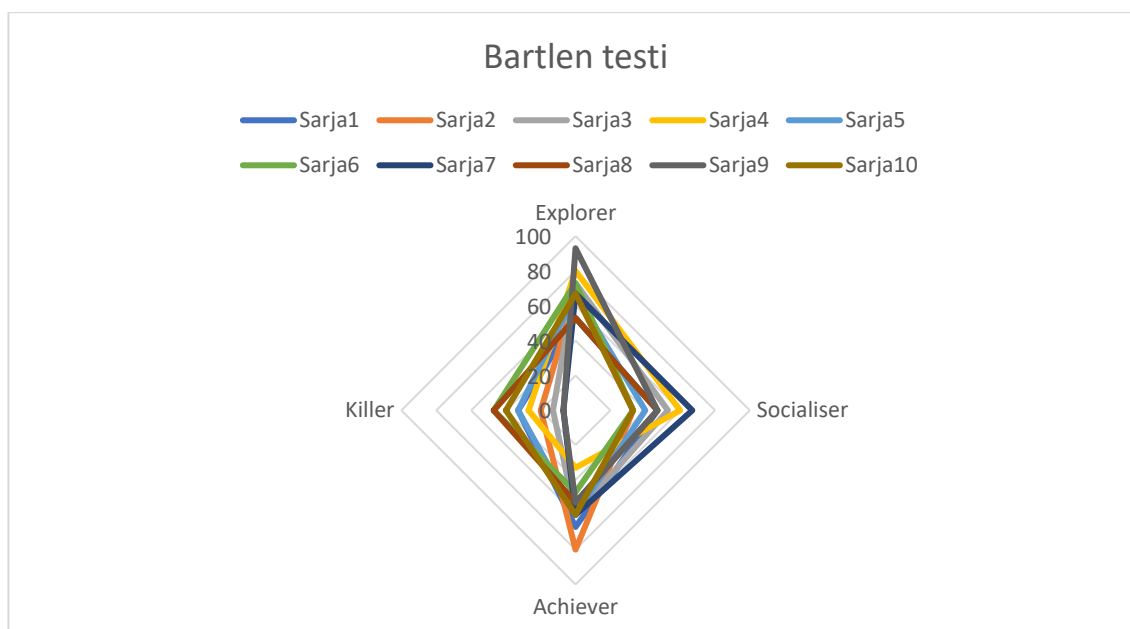
Persoonallisuustyypit jakoutuivat tasaisesti tutkijoiden (explorers), sosiaalisten pelaajien (socializers) sekä saavuttajien (achievers) kesken. Killer-tyyppi ei noussut vahvimaksi tyyppiä kenenkään vastausten kohdalla, vaikka haastateltavista löytyi vahvasti kilpailuhenkisiä henkilöitä (kuvat 4 ja 5).

	Vastaaja									
	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10
Achiever	67	80	60	27	60	47	60	53	53	60
Socializer	47	67	53	60	40	33	67	47	47	33
Explorer	53	33	73	80	67	73	67	53	93	67
Killer	33	20	13	33	33	47	7	47	7	40
Tuloksen lyhenne	AESK	AESK	EASK	ESKA	EASK	EAKS	ESAK	EASK	EASK	EAKS

 = Vahvin tyyppi

 = Toiseksi vahvin tyyppi

Kuva 4. Haastateltavien pisteet Bartlen persoonallisuustestistä (Kuva: Janne Järvikylä)

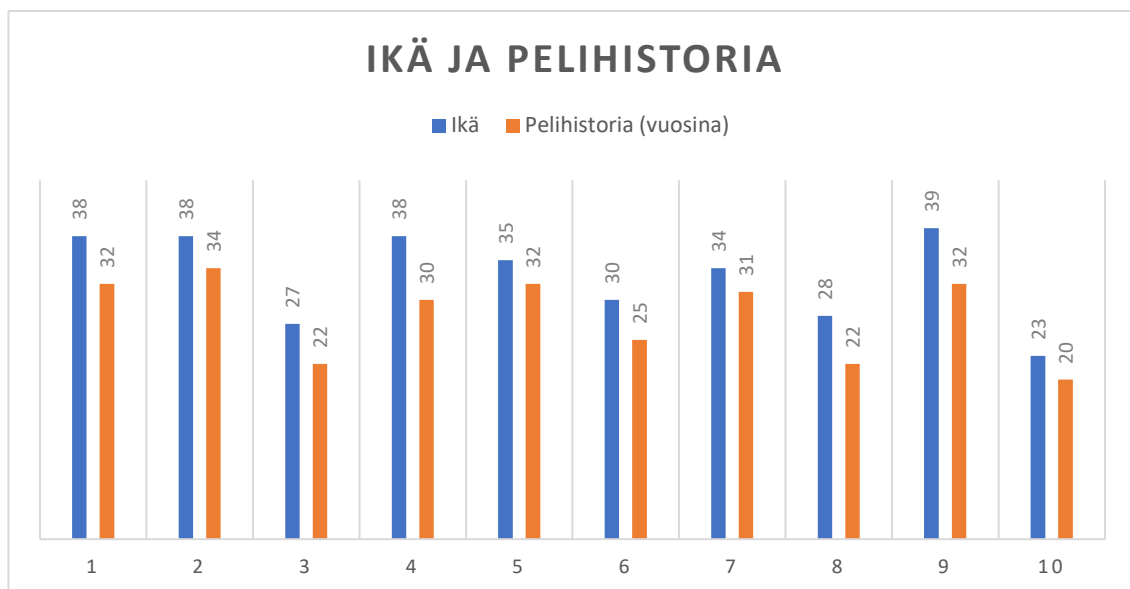


Kuva 5. Vastaajien persoonallisuuspisteet tyypeittäin (Kuva: Janne Järvikylä)

### 5.3 Henkilöhistoria

Haastattelun ensimmäisessä osiossa kysyttiin haastateltavan taustatiedoista ja ensimmäisistä pelikokemuksista. Suurimmalla osalla vastaajista ensimmäiset peleihin liittyvät muistot liittyvät lauta- tai korttipeleihin lapsuudesta, kuten Afrikan tähteen tai muistipeliin. Digitaalisten pelien osalta ensimmäisen pelikokemukset tapahtuivat laitteilla kuten ATARI ST, Commodore 64 ja Commodore 128, Nintendo Entertainment System (NES) sekä Super Nintendo Entertainment System (SNES). Nämä kokemukset tapahtuivat yleensä 3—6 vuoden iässä ja lähipiirissä kuten pelimyönteisen perheen tai sukulaisten luona. Vastaajien ikä ja pelihistoria löytyvät kuvasta 6.

Ensimmäisinä digitaalisina peleinä mainittiin muun muassa Antarctic Adventure (MSX), Alley Cat (DOS), Bruce Lee (C64), The Incredible Machine (DOS) sekä Super Mario Bros (NES). Nämä ensimmäiset pelimuistot ja -kokemukset ovat vastaajille hyvin myönteisiä ja osa kertoo muistavansa tarkasti esimerkiksi pelin väripaletin tai tunnusmusiikin useiden vuosikymmenten jälkeenkin.



Kuva 6. Haastateltavien ikä ja pelihistoria vuosina (Kuva: Janne Järvikylä)

## 5.4 Pelihistoria

Toisessa osiossa kysyttiin haastateltavien pelaamisesta eri ikäkausien aikana. Vastaajat olivat pelanneet hyvin laajasti fyysisiä pelejä kuin digitaalisia pelejäkin kaikkina ikäkausina. Lapsuudesta ja varhaisteini-ikästä nousivat esiin muun muassa jalkapallo, salibandy sekä NES- ja SNES-pelit. Teini-iän myötä pelivalikoima laajentui ja kuvaan astui pöytäroolipelit, lautapelit, keräilykorttipelit sekä verkkopelit. Pelivalikoiman, erityisesti verkkopelien suhteen, laajentumista voitaneen myös selittää internet-yhteyksien yleistymisellä 2000-luvun vaihteessa sekä digitaalisten videopelien kauppa-alustojen ilmaantumisesta internetiin.

Teini-ikässä vastaajat kertoivat pelaamisen olevan kilpailullisempaa ja se myös koettiin vakavampana. Aikaa pelaamiselle oli myös käytössä paljon enemmän kuin aikuisuudessa. Opiskelun ohella pelaamiseen vastaajat kertoivat käyttäneensä päivittäin useita tunteja. Aikuistumisen myötä pelien kerrottiin asettuneen pienempään rooliin. Pelaamista pidettiin yhä merkittävänä ja tärkeänä, mutta esimerkiksi perheen ja töiden myötä aikaa pelaamiselle oli myös vähemmän. Tämä näyttäytyi siten, että kilpailullisista moninpeleistä ja aikaa vaativista MMO-peleistä siirryttiin yksinpeleihin, koska sopivan hetken

löytäminen pelaamiselle arjessa oli tällöin helpompaa. MMO-peleihin suunnitellaan usein myös vahvoja sosiaalisia mekaniikkoja, jolloin pelaajat voivat luoda ja perustaa erilaisia yhteisöjä pelin sisälle ja suorittaa vaikeita ja yhteistyötä vaativia tehtäviä. Tämän sosiaalisuuden käänköpuolena on se, että peleihin usein suunnitellaan päivittäisiä tehtäviä, jotka pitää tehdä tietyn aikarajan sisällä yksin tai ryhmässä. Nämä aikasidonnaiset mekaniikat ovat pelisuunnittelun keinoja sitouttaa pelaaja viettämään mahdollisimman usein aikaa pelissä.

## 5.5 Peli aika

Tässä osiossa haastateltavilta kysyttiin pelaamiseen käytetystä ajasta, keskittykö yhteen peliin kerrallaan sekä pelaamisen käytetyn ajan vaihtelusta kalenterivuoden aikana. Vastaajat kokivat pelaamiseen liittyvän ajankäytön riittäväksi ja pelaaminen kuvailtiin enemmän viikoittaiseksi kuin päivittäiseksi. Tämä saattoi vaihdella paljonkin: arjessa pelaamista tapahtui joskus päivittäin, noin 15 minuutista 4 tuntiin ja lomien aikana pelisessioiden pituus oli paljon pidempi. Pelaamiseen käytetty yhtäjaksoinen aika siis kasvoi, kun aikaa oli käytettävissä enemmän. Lautapelisessioihin käytettiin yleensä useampia tunteja kerralla, jopa 12 tunnin pelisessiot eivät olleet poikkeuksellisia. Vastaajat kertoivat käyttävänsä vähemmän aikaa pelaamiseen kesällä kuin talvella ja tämän kerrottiin johtuvan siitä, että kesäaikaan liikkuminen ja harrastaminen ulkona oli helpompaa ja mielekkäämpää kuin talvella. Vastaavasti talvella vietetään aikaa enemmän sisätiloissa, joten varsinkin lautapeleille ja digitaalisten pelien pelaamiselle jää enemmän aikaa.

Vastaajien mieltymykset pelisessioiden pituudesta olivat keskimäärin noin 1.5 tuntia, ylärajaa pidettiin häilyvänä. Jos aikaa oli käytettävissä ja peli koettiin kiinnostavana niin pelaamiseen käytettiin useampi tunti. Arjessa pelisessioiden pituudet vaihtelivat paljon arjen asioiden myötä: joinakin päivinä pelaamiseen käytettiin 15 minuuttia ja jonakin toisena päivänä pelaamista saattoi olla 3 tuntia. Haastateltavien keskittymisessä yhteen peliin kerrallaan oli selkeä kahtiajako: puolet vastaajista kertoivat keskittyvänsä vain yhteen peliin

kerrallaan ja toinen puoli kertoi vaihtavansa peliä hyvinkin usein. Tämän taustalla on jokin ilmiö tai mieltymys, jota Bartlen pelaajapersoonallisuustesti ei pysty tuomaan ilmi, vaikka vastaajien primääri- ja sekundäärityypit olivat miltei samanlaiset kaikilla: primäärityyppi oli saavuttaja (A) tai tutkija (E) ja sekundäärityyppinä oli joko tutkija (E), saavuttaja (A) tai sosiaalinen pelaaja (S).

## 5.6 Pelien ympäristö

Pelien ympäristö -osiossa kysymykset kohdistuivat saamaan tietoa haastateltavien pelaamista peleistä ja heidän pitämistään pelimekaniikoista. Vastauksissa pelit voidaan jakaa kahteen pääkategoriaan: moninpeleihin ja yksinpeleihin. Moninpeleissä koettiin kiinnostavana mahdollisuus kilpailla toisia pelaajia vastaan mutta samaan aikaan mahdollisuutta yhteistyön ja yhteisten kokemusten luomiseen pidettiin tärkeinä. Yksinpeleistä suosittiin tarinavetoisia pelejä ja pelimekaniikaltaan syviä pelejä, jotka mahdollistavat taitojen jatkuvan kehittämisen ja uuden oppimisen.

Pelaamista moninpeliympäristössä saatettiin tehdä sosiaalisista syistä eli kilpailun tai yhteistyön vuoksi tai käytännöllisemmistä syistä kuten käyttäminen moninpeliympäristöä kuin ajoittain uudistuvaa yksinpeliä. Viimeksi mainittu lähestymistapa soveltuu MMO tai MMORPG-peleihin, sillä yleensä tämän kaltaiset pelit saavat uutta sisältöä säännöllisesti ja niihin liittyy syvä hahmonrakennusmekaniikka tai hahmon kehityksen mukauttaminen. Verkkopeleistä mainittiin muun muassa Path of Exile, World of Warcraft, Dungeon & Dragons Online, RuneScape ja League of Legends.

Pelimekaniikkoja, jotka sisälsivät satunnaisuutta pelikertojen välissä ja rakentuivat mukauttamisen ympärille, pidettiin kiehtovina ja mielenkiintoisina. Tällaisia pelejä olivat pakanrakennuspelit ja roolipelit, jotka sisältävät hahmonrakentamisen tai -kehittämisen, koska ne mahdollistivat uudelleenpelaamisen. Myös roguelike-pelit, joihin liittyy oleellisesti permadeath-mekaniikka eli pelihahmon pysyvä kuolema, nousi selkeästi esiin vastauksista. Tärkeä metapelaamiseen liittyvä elementti on uuden oppiminen pelikertojen

aikana, koska roguelike-peleissä jokainen pelikerta on ”uniikki” siinä määrin, että epäonnistuessaan peli täytyy aloittaa alusta ja uudella hahmolla. Tällainen pelimekaniikka pakottaa pelaajan oppimaan ja kehittymään.

Hahmonrakennus roolipeleissä liittyy vahvasti myös metapelitoimintaan: nykyistä hahmoa pelatessa pelaaja jo usein miettii, kuinka seuraavan hahmon voi rakentaa paremmin, mielenkiintoisemmin tai mahdollisimman erikoisella tavalla. Taktiset korttipelit, pakanrakennus- ja keräilykorttipelit mahdollistavat laajan metapelin pelin ympärillä. Korttipeleissä, joissa satunnaisuus ja pakanrakennus on osana pelimekaniikkaa, on mahdollisuudet monenlaiseen metapelaamiseen ja metapeliaktiiviteetteihin: tiedon etsimisen internetistä pakan rakentamista varten, vastustajaan vaikuttamisen bluffaamalla pelin aikana sekä erilaisten kilpailujärjestelmien rakentamisen pelin ympärille.

## **5.7 Metapeliaktiiviteetit**

Pelimusiikki on suuressa roolissa osalla vastaajista: sitä kuunnellaan myös pelin ulkopuolella. Pelitietouden etsimiseen Reddit oli vastausten mukaan ensisijainen lähde mutta myös YouTube-videopalvelusta etsitään tietoa. Reddit on sosiaalinen verkkosivusto, johon käyttäjät voivat perustaa ryhmiä erilaisten aiheiden ympärille. Redditiin tapauksessa peleille perustetut ryhmät sisältävät paljon pelikohtaista tietoutta ja niitä käytetään erityisesti roolipelien hahmonrakennuksen tiedonlähteinä ja peliin liittyvien uutisten hankintaan.

## **5.8 Metapelilukutaito**

Kaikki vastaajat olivat sitä mieltä, että he kykenevät nopeasti oppimaan sääntöjä uusista peleistä ja sitä perusteltiin sillä, että useimmissa peleissä säännöt ovat hyvin pohjimmiltaan hyvin samankaltaisia keskenään. Tämä tukee sitä ajatusta, että ”pelien kieli” eli metatietous auttaa ymmärtämään erilaisten pelien sääntöjä syvällisemmällä tasolla. Termien siirto pelien välillä on hyvin yleistä vastaajilla ja kunnes uuden pelin uusi käsite on opittu, on luontevampi ja

helpompi käyttää jo opittua käsitettä kuvaamaan uutta käsitettä. Vastaajat arvostavat ja käyttävät yleispäteviä käsitteitä kuten "buff" tai "debuff", jotka tarkoittavat positiivista vaikutusta ja negatiivista vaikutusta. Sanaston tunteminen on hyvin tärkeä osa metapelitietoutta, joka auttaa ymmärtämään yhteyksiä uusien, toisistaan riippumattomien asioiden välille. Sanasto oli vastaajilla hyvin rikasta ja he käyttivät pelitermistöä myös muissa sopivissa, pelin ulkopuolisissa sosiaalisissa tilanteissa.

## 5.9 Pelimerkistölukutaito

Yleiseksi muodostuneita tapoja esittää käyttöliittymäelementtejä ja niiden värejä vastaajat arvostavat lähes yksimielisesti. Vakiintuneet tavat esittää informaatiota käyttöliittymissä värien, muotojen ja sijainnin avulla olivat tärkeitä käytettävyyden ja omaksuttavuuden kannalta.

Sääntöjen lukemisen, etenkin lautapeleissä tai pöytäroolipeleissä, vastaajat kertovat olevan suhteellisen tarkkoja mutta harvemmin valvovat niiden tarkkaa noudattamista. Pelikokemuksena pelin sujuvuus on merkityksellisempää kuin pilkuntarkka sääntöjen noudattaminen. Erityisen tarkkoja kuitenkin vastaajat ovat silloin, jos he ovat vastuussa sääntöjen opettamisesta tai pelin järjestämisestä.

## 6 Johtopäätökset

Opinnäytetyön tutkimuskysymykset olivat seuraavanlaiset:

1. Mitkä ovat niitä pelimekaniikkoja ja metapelielementtejä, joita ääripelaajat pitävät kiinnostavina?
2. Onko pelien rooli tai merkitys muuttunut ajan myötä?
3. Onko pelaajapersoonallisuustyypillä yhteyttä johonkin tiettyyn metapelielementtiin tai pelityyppiin?

#### 4. Edesauttaako laaja ja pitkä pelihistoria uusien pelisääntöjen tai pelimekaniikkojen ymmärtämistä?

Pelimekaniikkojen ja metapelielementtien pitäminen mielenkiintoisena tai kiinnostavana on hyvin yksilöllistä ja riippuvaista pelaajan persoonallisuuspiirteistä. Aineistosta voidaan tehdä se johtopäätös, että hahmonkehitys ja pelaajan omien taitojen kehittäminen ovat peleissä elementtejä, jotka kiinnostavat kaikkia haastateltavia. Kaikki haastateltavat ovat harrastaneet tai harrastavat vieläkin joko verkko- tai pöytäroolipelejä, joten tämä saattaa selittää sitä, minkä takia hahmonkehityksen kaltainen metapelielementti on niin vahvasti aineistosta nähtävissä. Pelien rooli ja merkitys oli muuttunut kaikkien vastaajien kohdalla vähintäänkin ajankäytön suhteen: nuoruudessa aikaa käytettiin paljon enemmän pelaamiseen. Aikuisuudessa yli puolet vastaajista oli siirtynyt moninpeleistä yksinpeleihin ajanpuutteen vuoksi, koska moninpelit vaativat ajallista ja sosiaalista sitoutumista. Yksinpelien suosiota selitti se, että pelaaja itse pystyi vaikuttamaan siihen, milloin hän pelaa. Pelaajapersoonallisuustyypillä oli vaikutusta siihen, millaisista peleistä hän piti: kilpailulliset pelaajat suosivat verkkopelejä, jossa pystyivät kilpailemaan muiden ihmispelaajien kanssa. Pelaajapersoonallisuudeltaan tutkijat (explorers) suosivat yksinpelejä, tarinallisuutta ja hahmonkehitykseen liittyviä pelejä, joihin liittyy uuden pelitiedon oppimisen elementtejä. Kaikki vastaajat kertoivat oppivansa nopeasti uuden pelin sääntöjä. Tähän pitkällä pelihistorialla on vaikutus: jos on pelannut pelejä kauan, sitä todennäköisempää on, että olet kehittynyt myös peleihin liittyvissä taidoissa.

Yhteenvetona voidaan sanoa, että pelien pelaaminen kehittää ”pelien kieltä”, jonka ymmärtäminen nopeuttaa uusien pelisääntöjen ja -mekanismien oppimista. Tätä ominaisuutta tai taitoa voi kuvailla metapelitaidoiksi.

## 7 Pohdinta



Theseuksesta ei löytynyt aiempia tutkimuksia hakusanoilla "meta" tai "metapeli", jotka olisivat liittyneet pelaajien metapelitietouteen tai siihen, kuinka pelaajat käyttäjät metatietoutta pelien välillä. Pelaajien metatietoudella ja sillä, kuinka hyvin he osaavat käyttää pelikohtaista tietoa uusissa peleissä, näyttää olevan vahva yhteys pitkän pelihistorian kanssa. Nyt tämä on kuitenkin valistunut arvaus, sillä tarvittaisiin myös viihde- ja ydinpelaajien haastattelut, jotta tästä yhteydestä voisi varmistua. Bartlen pelaajapersoonallisuustestillä ei näyttänyt olevan yhteyttä siihen, pitävätkö haastateltavat yksin- vai moninpeleistä enemmän eikä myöskään siihen, että kilpailuhenkiset pelaajat olisivat saaneet primääriyypiksi kilpailuhenkisen pelaajan (K eli killers) vaikka haasteltavissa löytyi kilpapelitaustaa. Kysymys yhteen vai useampaan peliin keskittymisestä tuotti odotusteni vastaisesti suuremman kahtiajaon kuin olin odottanut. Tämän kysymyksen tulosten analysoinnissa odotin näkeväni enimmäkseen "vain yhteen peliin kerrallaan" -vastauksia, mutta tulokset jakautuivatkin 50 % yhden pelin puolesta ja 50 % usean pelin puolesta. Tämä tulos yllätti, sillä Bartlen testin tulokset olivat hyvin samankaltaiset kaikkien vastaajien kesken kuten myös pelihistorioiden laajuus sekä ajankäyttö peleihin. Arvelen, että taustalla voi olla jokin psykologinen tekijä, joka ei tule ilmi Bartlen testin perusteella eikä myöskään kysymysten avulla.

Kysymysrunko oli toimiva ja auttoi pitämään haastattelutilanteet samankaltaisina mutta joidenkin osioiden kysymysten vähyys, etenkin viimeisten kolmen osion kohdalla, näkyi tuloksissa. Tämä suoraan vaikuttaa siihen, kuinka paljon osioon liittyvää tietoa voidaan saada selville. Kysymysten analysoinnista nousi joitakin hyvin selkeitä, odotettavissa olevia ilmiöitä mutta myös odottamattomia tuloksia. Antoisin osio oli pelien ympäristö, sillä niillä kysymyksillä sain selville täysin uusia tapoja pelata pelejä kuten moninpelin pelaaminen yksinpelimäisesti tai pöytäroolipelin yksinpelaaminen. Jälkimmäinen yllätti, sillä perinteisesti pöytäroolipeleihin kuuluu peliä johtava pelaaja sekä peliä pelaavat pelaajat. Myös vivahteikas ja kekseliäs kielenkäyttö oli tuon osion vastauksissa kiinnostavaa kuultavaa. Metapelielementtejä peleissä voidaan vahvistaa pelisuunnittelulla mutta on riippuvaista pelin genrestä tai pelin sisällöstä. Roolipelit ovat hyvä esimerkki peleistä, joihin on mahdollista luoda metapelielementtejä: roolipeleissä keskeisessä osassa on hahmon luominen ja

sen kehittäminen. Roolipeleissä hahmon luominen ja sen kehittäminen pakottaa pelaajaa oppimaan ja kenties etsimään lisätietoa ja tällöin hahmon kehittäminen pelissä kehittääkin pelaajaa pelin ulkopuolella.

Tutkimuksen haasteita olivat laadullisen haastattelun analysointi, sillä tein ensimmäistä kertaa laadullista tutkimusta. Tutkimus oli luonteeltaan kartoittavaa ja sillä pyrittiin luomaan perustoja ääripelaaja-käsitteen käyttämiselle ja ymmärtämään niitä metatasoja, joita ääripelaajia kiinnostavat. Ääripelaaja käsitteenä kuvastaa pelaajan taitoja pelien metatasoilla mutta vaatisi vielä tarkemman määrittämisen, jotta käsitettä voisi käyttää luotettavasti jatkossa. Perusta tälle on nyt kuitenkin luotu opinnäytetyön muodossa ja jatkotutkimuksena pelaaja-arkkityypin uudelleenarviointi olisi tarpeellista. Tekemällä useamman haastattelukierroksen olisi esiin saattanut tulla syvällisempää tietoa (Kananen 2017). Nyt haastattelukierroksia tehtiin vain yksi. Tulevissa tutkimuksissa haastattelun myös äänen tallentaminen olisi ensiarvoisen tärkeää ja toisi toistettavuutta ja mahdollisuuden analysoida tarkemmin vastauksia.

## Lähteet

- Bartle, R. 1996. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suits MUDs. <https://mud.co.uk/richard/hclds.htm>. 28.10.2022.
- Boluk, S. & Lemieux, P. 2017. Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames. University of Minnesota Press. JSTOR, <https://doi.org/10.5749/j.ctt1n2ttjx>. 11.10.2022.
- Cambridge Dictionary. 2022. Cambridge: Cambridge University Press. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/game>. 11.10.2022.
- Casula, M., Rangarajan, N. & Shields, P. 2020. The potential of working hypotheses for deductive exploratory research. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/s11135-020-01072-9>. 9.5.2024.
- Elias, G. S., Garfield, R. & Gutschera, K. R. 2012. Characteristics of games. MIT Press. ProQuest Book Central. 11.10.2022.
- GDCVault. 2010. "Uniquely Ruthless: The Espionage Metagame of EVE Online". GDCVault-upotevideo. <https://www.gdcvault.com/play/1012265/Uniquely-Ruthless-The-Espionage-Metagame>. 3.11.2022.
- Hyvärinen, M. Suoninen, E. & Vuori, J. 2021. HAASTATTELUT. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tietoarkisto. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-aineistot/haastattelut/>. 9.5.2024.
- Kotimaisten kielten keskus. 2022. Kielitoimiston sanakirja. <https://www.kielitoimistonanakirja.fi/#/pele?searchMode=all>. 11.10.2022.
- Kananen, J. 2017. Laadullinen tutkimus pro graduna ja opinnäytetyönä. Suomen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print.
- Myerson, Roger B. Game theory: analysis of conflict. 1991. Harvard: First Harvard University Press. Google Books. 19.10.2022.
- Pirkola, S. 2017. Metasoppaa. Kielikello 1/2017. <https://www.kielikello.fi/-/metasoppaa>. 25.10.2022.
- Salen, K. & Zimmermann, E. 2004. Rules of Play – Game design fundamentals. London: The MIT Press Cambridge. 12.10.2022.
- Stafford, P. 2014. Richard Garfield: King of the cards. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/richard-garfield-king-of-the-cards>. 26.11.2022.
- Stewart, B. 2011. Personality And Play Styles: A Unified Model. <https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model>. 12.11.2022.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi. 6.5.2024.
- Wikipedia. 2024. Roguelike. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Roguelike>. 6.5.2024.
- Wikipedia. 2024. Pelimekaniikat. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Pelimekaniikat>. 6.5.2024.
- Yee, N. 2019. What motivates gamers?. Medium. <https://medium.com/ironsource-levelup/what-motivates-gamers-cbffe9180c0>. 6.5.2024.

## Haastattelukysymykset

Tällä haastattelulla kerätään tietoa opinnäytetyötä varten ja ainoa identifioiva tieto, joita haastateltavasta tallennetaan, on muistiinpanot haastattelun aikana sekä haastateltavan ikä. Nimeä tai sukupuolta ei haastateltavista tallenneta.

### Vaihe 1. Bartlen pelaajapersoonallisuustesti

Kerron haastateltavalle Bartlen pelaajapersoonallisuustestistä, joka auttaa kategorisoimaan pelaajan persoonallisuustyyppiä ja toimintaa peleissä. Tämän jälkeen haastateltava tekee Bartlen pelaajapersoonallisuustestin verkossa (<https://matthewbarr.co.uk/bartle/>), jonka täyttäminen kestää noin 5 minuuttia. Haastateltava jakaa tulokset kuvakaappauksena analyysia varten.

### Vaihe 2. Varsinaiset haastattelukysymykset

#### Osio 1. Henkilöhistoria

- 1) Minkä ikäinen olet?
- 2) Kuinka kauan (vuosina) olet harrastanut pelejä niiden kaikissa erilaisissa muodoissa? (Digitaaliset/analogiset pelit, fyysiset pelit, lautapelit, joukkuepelit, yms. Mikä tahansa toiminta, joka yleisesti ymmärretään pelinä)
- 3) Missä elämänvaiheessa pelaaminen on aloitettu? (Lapsuus / nuoruus / aikuisuus)
- 4) Mikä on ensimmäinen peli, jota olet pelannut? Onko tästä jäänyt mieleen jotain erityistä?
- 5) Jos haluat, voit kertoa myös tilanteen, jossa tämä pelikokemus tapahtui (esimerkiksi kotona, kavereiden luona, sukulaisten luona, pelihallissa)

#### Osio 2. Pelihistoria

- 6) Minkälaisia pelejä olet pelannut? (Tällä tarkoitetaan pelejä kuten lautapelejä, keräilykorttipelejä, digitaalisia pelejä, korttipelejä, shakkia tai muita pelejä). Minkälaisia ja -tyyppisiä nämä pelit olivat? (Peligenre/alusta/fyysinen olemus)

- 7) Mihin peleihin tai peliin olet käyttänyt eniten aikaa eri ikäkausien aikana?

### Osio 3. Peli-aika

- 8) Kuinka aktiivisesti pelaat? (päivittäin / viikottain / kuukausittain)
- 9) Kuinka pitkiä pelisessiot yleensä ovat? Mikä on minimiaika, maksimiaika ja mielekkäin pelisession pituus)
- 10) Pystytkö pelaamaan omien "tarpeidesi" mukaan? Miksi?
- 11) Keskitytkö yhteen peliin kerrallaan vai vaihdatko pelien välillä?
- 12) Huomaatko peli-innostuksessa aaltoilua vuoden aikana?  
(Tarkentava kysymys: pelaatko enemmän lomien aikana?)

### Osio 4. Pelien ympäristö

- 13) Minkä tyyppisiä pelejä yleensä pelaat? (RPG, MMO, MMORPG, strategia/taktiikka, dungeon crawler, yms.)
- 14) Suositko enemmän yksin- vai moninpelejä?
- 15) Mitkä ovat niitä elementtejä, jotka vaikuttavat positiivisesti valitsemaasi yksin- tai moninpeliin?
- 16) Mitkä ovat niitä elementtejä, jotka vaikuttavat negatiivisesti valitsemaasi yksin- tai moninpeliin?
- 17) Mitkä mekaniikat koet mielenkiintoiseksi peleissä? (esim. grindaaminen, buildien suunnittelu, tarinallisuus, yhteisöllisyys, kokemuksen jakaminen muiden kanssa, saavutukset, speedrunning, kilpailullisuus)

Kysytään vain jos haastateltava on moninpelaaja: Mikä moninpeleissä vetää puoleensa? (esim. pelimekaniikat, yhteiset kokemukset?)

### Osio 5. Metapeliaktiviteetit

- 18) Vietätkö aikaa pelien ulkopuolella peleihin liittyvissä aktiviteeteissa tai toimissa, kuten:
- Katsotko peliin liittyviä videoita?
  - Googlaatko tietoa tehokkaampaan pelaamiseen?
  - Haetko taktisia neuvoja?
  - Haetko tietoa vain, että läpäiset pelin?

- e. Kuunteletko pelien musiikkia pelien ulkopuolella?
- f. Käytkö kuuntelemassa pelimusiikkia konsertin esittämänä?
- g. Keskusteletko peleihin liittyvillä foorumeilla?
- h. Käytkö coneissa (Assembly / Ropecon / yms.)

#### Osio 6. Metapelilukutaito

Metapelilukutaidolla tarkoitetaan kykyä siirtää opittuja tietotaitoja pelimekaniikoista pelien välillä

- 19) Pystytkö sisäistämään uuden pelin säännöt nopeasti? Miksi?
- 20) Käytätkö peleihin liittyviä termejä eri pelien konteksteissa? Miten?

#### Osio 7. Pelimerkistölukutaito

- 21) Minkälaiset käyttöliittymäelementit (noppien kuvat, figuurit, tokenit, yms.) koet helposti lähestyttäväksi ja ymmärrettäväksi?
- 22) Pidätkö digitaalisten pelien käyttöliittymistä? Miksi?
- 23) Oletko tarkka sääntöjen lukuvaiheessa?

