

# VERKKOROOLOPELIGENREN MUUTOS: WORLD OF WARCRAFTIN MUUTOKSEN ONGELMAT PELAAJAN NÄKÖKULMASTA

## TIIVISTELMÄ

Massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelejä (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games; MMORPG) voidaan pitää näkyvänä osana nykyistä online-pelaamisen kirjoa. Peligenren suosiosta huolimatta verkkoroolipelejä laajasta näkökulmasta tarkastelevia tutkimuksia on viime vuosina tehty suhteellisen vähän. Artikkelissa tarkastellaan verkkoroolipelejä genrenäkökulmasta, World of Warcraft -pelistä tehdyn tapaustutkimuksen muodossa. Tutkimuksen näkökulman muodostavat pelaajien käsitykset peliin tehtyjen muutosten haitallisista vaikutuksista. Tulokset muodostettiin aineistolähtöisesti, analysoimalla pelaajien keskustelufoorumeilla käymää keskustelua pelin toteutuksessa nähdystä ongelmista. Tulosten perusteella todettiin, että pelaamisen painotus on kahden kehityssuuntauksen vaikutuksesta siirtynyt kauemmas pelaamisen sosiaalisuudesta, kohti vähemmän aikaa vievää yksinkertaistettua pelikokemusta.

*Avainsanat: massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli, MMORPG, genre, tapaustutkimus, World of Warcraft*

## JOHDANTO

Massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit<sup>1</sup> ovat olleet näkyvä osa online-pelaamisen kirjoa 1990-luvun loppupuolelta lähtien.<sup>2</sup> Pelityypin suosion voidaan myös sanoa kasvaneen vuosituhaten vaihteen jälkeen siinä määrin, että sitä voidaan pitää pysyvänä osana online-pelien nykyistä kirjoa. Vaikka verkkoroolipelejä on julkaistu viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana kymmenittäin, voidaan pelityypin pelien sanoa säilyneen keskeisiltä pelaamisen ominaisuuksiltaan hyvin samankaltaisina.

Online-pelaamisen erilaisten kulttuurien ja konventioiden voidaan nähdä muotoutuneen nykyiseen muotoonsa 2000-luvun ensimmäisten vuosien aikana (Mäyrä 2008, 133). Tässä valossa on kiinnostavaa tutkia, miten online-pelaamisen kulttuuri ja sitä koskevat konventiot ovat muuttuneet verkossa tapahtuvan pelaamisen arkipäiväistyessä ja siirtyessä entistä suuremman pelaajayleisön mielenkiinnon kohteeksi. Verkkoroolipelit tar-

## ABSTRACT

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) can be viewed as a visible part of the current spectrum of online-gaming. Regardless of its popularity as a game genre, there exists relatively little recent research, which looks at them from a wide perspective. This paper examines MMORPGs in genre context, in terms of a case study made of the game World of Warcraft. The perspective of the study constitutes of players' views of the problems perceived in the changes made to the game. The results of the study were formed on the basis of the data by analysing player to player discourse in the WoW discussion forum. The results indicated that the emphasis of playing had shifted away from the social aspects of the gaming towards less time-consuming and easier gaming experience, due to two currents in the development of the game.

*Keywords: massively multiplayer online role-playing game, MMORPG, genre, case study, World of Warcraft*

joavat näiden tarkasteluun rajatun, mutta samalla monipuolisen viitekehyksen. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan *World of Warcraft* -verkkoroolipeliä (Blizzard Entertainment 2004; jatkossa *WoW*) ja siinä tapahtuneita muutoksia pelaajien näkökulmasta.

Verkkoroolipelejä on tutkittu viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana useista näkökulmista, joista viimeisimpiä ovat muun muassa peliaddiktio (mm. Blinka 2016; Cross 2016; Stavropoulos 2017), pelaajien välinen sosiaalinen kanssakäyminen (mm. Martoncik 2016; Tan 2017), virtuaalitaloudet (mm. Hamari 2016; Zhang 2016), oppimispelit (mm. Malliarakis 2016; Nistor 2016; Strachan 2016), erilaiset käyttäjäryhmät (Yee 2014) sekä pelihahmon merkitys (mm. Mancini 2017; You 2017). Esimerkkien perusteella huomataan kuitenkin, että verkkoroolipelien tutkimus on vahvasti sidoksissa tiettyihin tieteenaloihin ja huomion keskiöön sijoittuu normaalisti yksi tieteenalan kannalta keskeinen osa-alue tai ilmiö. Viimeaikaista verkkoroolipelejä kokonaisuudessaan tarkastelevaa tut-

kimusta vaikuttaakin olevan verrattain vähän, kun sitä verrataan pelityypin alkuaikoihin (esim. Mulligan & Patrovsky 2003; Bartle 2004; Alexander 2005; Castronova 2005).

Verkkoroolipelien muutoksen tarkastelu genretasolla on hyödyllistä, koska se mahdollistaa pelityypin tarkastelun siitä itsestään lähtöisin olevassa viitekehyksessä. Tarkasteltaessa verkkoroolipelejä esimerkiksi yksittäisen tieteenalan mielenkiinnon kohteiden tai tiettyyn ilmiöön kiinnittyvän problematiikan kautta, on mahdollista että pelityypin kehitykseen kiinnittyviä keskeisiä ilmiöitä jää tunnistamatta. Tällöin ei voida muodostaa käsitystä siitä, miten verkkoroolipelit ovat kehittyneet pelityypinä. Tästä syystä on tärkeää, että verkkoroolipelejä tarkastellaan myös genretasolla. Verkkoroolipelejä on pelattu jo lähes kaksikymmentä vuotta, jonka vuoksi ne tarjoavat kiinnostavan ja toisaalta myös selvärajaisen kehyksen yksittäisen pelityypin ja sen pelaamisen kehityksen tarkasteluun.

## GENRENÄKÖKULMAN MERKITYS

Verkkoroolipelejä, niiden osa-alueita sekä muutosta tarkastellaan tässä artikkelissa genrenäkökulmasta. Genreä eli lajityyppiä voidaan pitää joukkona totunnaisia ja järjestäytyneitä rajoitteita, joiden kautta voidaan tuottaa ja tulkita merkityksiä (Frow 2008, 10). Genreä käytetäänkin työkaluna erilaisten mediamuotojen, kuten kirjallisuuden, elokuvien tai pelien sisältämien alalajien erottelussa toisistaan. Pelityyppien yhteydessä voidaan puhua esimerkiksi tasoloikka-, strategia-, urheilu- tai seikkailupeleistä. Lisää ulottuvuuksia pelityyppien jaotteluun voidaan liittää niiden alustojen näkökulmasta, joita voivat olla esimerkiksi lauta-, konsoli- tai tietokonepelit. Lisäksi pelejä voidaan jaotella niiden pelaajaltaan vaatiman keskittymisen näkökulmasta, jolloin pelityypit voidaan jakaa esimerkiksi kasuaali- tai hardcore-peleihin.

Genrenäkökulmaa on kritisoitu ongelmalliseksi erilaisten pelityyppien kuvailussa. Ongelmallisena genrenäkökulman suhteen voidaan pitää erityisesti sitä, että pelejä voidaan tarkastella useista eri näkökulmista, jolloin niiden ominaisuuksia luokittelevia typologioita on mahdoton tuottaa niin, etteivät ne olisi ristiriidassa toistensa kanssa (Arsenault 2009). Toisaalta vaikuttaa kuitenkin siltä, että genrejaotteluiden päällekkäisyyksien ongelmia esiintyy lähinnä silloin, kun genrejä vertaillaan toisiinsa. Tästä näkökulmasta genrejaottelu ei tuota ongelmia, kun sitä käytetään yksittäisen pelityypin tarkasteluun omana kokonaisuutenaan.

Tässä artikkelissa käytettävässä genrenäkökulmassa tukeudutaan Mäyrän (2008, 70) käsitykseen, että genre-käsitettä on hyödyllisintä käyttää kielen tavoin. Tällöin genren käytännön arvo voidaan määritellä sen perusteella, kuinka hyvin genren sisältämiä käsitteitä voidaan tunnistaa, tiedostaa ja käyttää pelaajayhteisöissä ja pelaamisen kulttuurissa yleisellä tasolla. Verkkoroolipelien muutoksen tarkastelu suhteessa genreen tarjoaakin kiin-

nostavan tutkimusnäkökulman pelityypin keskeisiin ominaisuuksiin. Näin verkkoroolipelejä voidaan tarkastella omassa viitekehyksessään, ilman että tarkastelu rajoittuu ennalta tunnistettujen ilmiöiden tutkimiseen. Tällöin vahvuudeksi nousee se, että verkkoroolipelejä voidaan kuvailla niistä itsestään nousevien käsitteiden ja konseptien avulla (Mäyrä 2008, 70).

Massiivisiin monen pelaajan verkkoroolipeleihin, kuten esimerkiksi WoW:iin, viitataan joissakin yhteyksissä myös massiivisina monen pelaajan verkkopeleinä.<sup>3</sup> Syynä tähän voi olla esimerkiksi se, että niitä tarkastellaan laajemmassa online-pelityyppien kontekstissa, jossa pelit on luokiteltu genreksi esimerkiksi massiivinen-sanan perusteella. Tämä havainnollistaa osaltaan yllä kuvattua genrejen kuvailun päällekkäisyyttä ja toisaalta kuvailun hierarkkisuuutta. Peligenrejä, kuten mitä tahansa genrejä, kuvatessa on keskeistä määritellä, millä tasolla, millä tarkkuudella ja toisaalta myös minkä vuoksi määritelmä rajataan. Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli sisältää paljon potentiaalia erilaisille määritelmille.

Verkkoroolipelityypin keskeisimpien sisältöjen tapauksessa huomio on luontevaa kiinnittää sanoihin ”massiivinen” ja ”roolipeli”. Massiivinen-sanaa käytettiin alun perin erottamaan verkkoroolipelien uusi pelityyppi vanhoista verkossa pelattavista moninpeleistä, kuten esimerkiksi *Quake*sta (id Software 1996). Massiivinen-sanalle ei ole sittemmin kuitenkaan syntynyt selvää määritelmää sen suhteen, milloin ”tavallinen moninpeli” muuttuu massiiviseksi moninpeliksi. Tästä huolimatta sen käyttöä voidaan pitää perusteltuna, koska massiivisia moninpelejä voi samanaikaisesti pelata useita satoja ja jopa tuhansia pelaajia, kun taas esimerkiksi *Quake*ssa samanaikaisia pelaajia yhdellä palvelimella voi olla korkeintaan kuusitoista. (Yee 2014, 15–16).

Roolipelaaminen puolestaan voidaan määritellä tarkoittamaan joko pelihahmon sananmukaista näyttelemistä pelaamisen aikana tai hahmon suunnitelmallista kehittämistä päätöksenteon kautta, vuorovaikutuksessa tarinan kanssa (Cover 2010, 6). Roolipelaamisen tavoitteena voidaan lisäksi nähdä pelimaailmaan ja sen tarinaan osallistuminen ja uppoutuminen pelihahmojen välityksellä (Mäyrä 2008, 78), siinä missä pelaamisen voidaan nähdä tavallisesti tähtäävän pelin ”voittamiseen”. Tarkasteltaessa verkkoroolipelejä voidaan argumentoida, että niitä voidaan pelata ilman varsinaista roolipelaamisen elementtiä. Esimerkiksi WoW:sta on todettu, että peli vapauttaa itsensä vastuusta roolipelaamisen suhteen, koska se ei aseta minkäänlaisia sääntöjä tai ohjeita sen suhteen miten roolipelaaminen siinä tapahtuu (MacCallum-Stewart & Parsler 2008, 243). Tämän voidaan kuitenkin nähdä pätevän vain suhteessa pelihahmon sananmukaiseen näyttelemiseen, mikä ei ole pakollinen osa pelaamista. Kuten esimerkiksi yllä mainitussa WoW:n tapauksessa verkkoroolipelit eivät välttämättä sisällä roolipelaamiseen pakottavia tai niitä ohjaavia mekanismeja, vaan roolipelaamista voidaan pitää pikemminkin pelaamisen lisäulottuvuutena, jota pelaajat voivat halutessaan keskenään toteuttaa.

Pelaamiseen ja pelihahmon kehitykseen liittyvää suunnitelmallista päätöksentekoa voidaan kuitenkin pitää osittain pakollisena roolipelaamisen muotona verkkoroolipeissä. Verkkoroolipeissä, samoin kuin perinteisissä pöytäroolipeissä, jo ennen pelimaailmaan astumista pelaaminen aloitetaan pelihahmon luomisella ennalta määritettyjen sapluunoiden pohjalta (Yee 2014, 11). Pelihahmolle valittavia piirteitä voivat tässä vaiheessa olla esimerkiksi tausta, rotu, ominaisuudet sekä taistelutaidot. Pelaajalle tarjottavilla sapluunoilla tähdätään siihen, että pelaajien hahmonkehitystä koskevia valintoja voidaan ohjata tiettyyn suuntaan (Castronova 2005, 107). Verkkoroolipeissä nämä sapluunat toteuttavat useasti ”pyhää kolminaisuutta”, jonka perusteella hahmoluokat kiinnittyvät erilaisiin taistelumekaniikkaan liittyviin rooleihin (Yee 2014, 18). Hahmoluokat sijoittuvat tyypillisesti ainakin yhteen kolmesta roolia toteuttavasta arkkityypistä: *tankit* (Tank), joiden tehtävä ryhmässä on suojella muita pelihahmoja vihollisilta, *vahingontuottajat* (Damage Per Second; DPS), joiden tehtävä ryhmässä on tuhota vihollisia sekä *parantajat* (Healer), joiden tehtävä on parantaa muita pelihahmoja vihollisten tai ympäristön aiheuttamilta vahingoilta.

Pelihahmojen luomisen ja niiden ohjatun kehityksen perusteella voidaan esittää, että verkkoroolipelejä ei voi pelata ilman jonkin tasoista roolin ottamista tai rooliin asettumista. On kuitenkin totta, että roolien ottaminen itsessään ei pakota pelaajia näyttelemään rooleja vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Toisaalta roolit on kuitenkin sidottu verkkoroolipelien pelimekaniikkaan esimerkiksi taistelun aikana, koska roolit määrittelevät sen, millainen suhde pelihahmolla on taisteleminen. Tällöin pelaajien on valittava tietty rooli taistelussa. Lisäksi pelaajan valitessa hahmonluonnin aikana hahmoluokan, jossa pelihahmo kehittyä valtavaa kirvestä heiluttavaksi ja levyhaarniskaan sonnustautuvaksi taistelijaksi, pelaaja tekee jo valinnan roolistaan, joka on huomattavan erilainen verrattuna esimerkiksi kaapuun pukeutuvaan mystikkoon, joka osallistuu taisteluihin loitsujen avulla (Mäyrä 2008, 135-136).

## TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

WoW tarjoaa kiinnostavan läpileikkauksen verkkoroolipeligenren kehityksestä. Yhtenä syynä tähän voidaan pitää sitä, että se oli vuosien 2006-2013 aikana pelatuin länsimainen verkkoroolipeli, jonka tilaajina on parhaimmillaan ollut yli 12 miljoonaa pelaajaa (Yee 2014, 17). Suurten pelaajamäärien vuoksi voidaan olettaa, että peliä on pidetty onnistuneena verkkoroolipelinä, minkä puolestaan voidaan nähdä lisäävän pelin edustavuutta genren edustajana. Toisena WoW:n huomionarvoisena ominaisuutena voidaan pitää sen pitkä ikää. WoW julkaistiin vuonna 2004 ja sitä pelataan edelleen vuonna 2017; siihen on julkaistu kuusi lisäosaa, joista viimeisin (World of Warcraft: Legion, Blizzard Entertainment)

julkaistiin elokuussa 2016. WoW:n elinkaarta tarkastelemalla voidaan muodostaa mielenkiintoinen läpileikkaus verkkoroolipelien kehityksestä yksittäisen genren edustajan tasolla.

Tutkimus toteutettiin aineistolähtöisesti, tarkastelemalla WoW:n pelaajien käsityksiä peliin tehtyjen muutosten aiheuttamista ongelmista. Aineisto kerättiin WoW:n julkaisijan ylläpitämältä viralliselta keskustelufoorumilta. Tutkimusta varten kerättiin noin viidensadan relevantin kommentin tai kommentin osan aineisto.

Tutkimuksen tavoitteena oli tarkastella verkkoroolipeligenren muutosta ongelmakeskeisesti pelaajien käymän keskustelun valossa. Tutkimusnäkökulman kautta pyrittiin selvittämään käytetyn tutkimusaineiston valossa sitä, missä määrin ja millaiset verkkoroolipelin muutokset nähdään pelaajien keskuudessa ongelmallisina. Muutoksen ongelmia tarkasteltiin kolmen tutkimuskysymyksen kautta: 1) millaisia WoW:n muutoksiin liittyviä ongelmia aineistosta voidaan nostaa esiin?, 2) millaisia vaikutuksia WoW:n haitallisina nähtyillä muutoksilla on pelaamiseen? sekä 3) voidaanko kahden ensimmäisen tutkimuskysymysten tulosten valossa tunnistaa kehityssuuntauksia, joihin muutoksilla on pyritty? Muutosten syiden selittämällä tavoitellaan aineiston rajoitteiden sisällä suuntaa-antavia havaintoja siitä, millaiseen suuntaan verkkoroolipelit ovat kehittyneet suhteessa aikaisempiin vuosiin, sekä pelisuunnittelun näkökulmasta että pelaajien käsitysten perusteella.

Artikkelissa tarkastellaan aluksi internet-keskustelufoorumeita aineiston lähteinä, sekä niihin liittyviä aineiston keräämiseen ja analyysiin vaikuttavia tekijöitä. Samassa yhteydessä kuvataan aineiston kerääminen ja analyysin työvaiheet. Seuraavaksi saatua tuloksia tarkastellaan niin, että ne on jaettu aineistosta esiin nousseisiin pelaamisen ongelmalueisiin ja konteksteihin. Lopuksi WoW:n muutosta pohditaan vielä suhteessa verkkoroolipeligenren muutokseen ja joihinkin verkkoroolipelien keskeisiä sisällöllisiä osa-alueita kuvaaviin teorioihin.

## INTERNET-KESKUSTELUFOORUMIT AINEISTON LÄHTEINÄ

Internet-keskustelufoorumeita on käytetty melko vähän verkkoroolipelien ympärille muodostuneiden yhteisöjen tutkimuksessa (Sköld ym. 2015). Niillä voidaan kuitenkin nähdä käyttöarvoa aineiston lähteinä pelitutkimuksessa. Keskustelufoorumeita käytetään nykyisten tutkimusten valossa laajasti verkkoroolipelien varsinaisen pelaamisen ohessa. Esimerkiksi Nick Yeen tutkimat verkkopelien pelaajat käyttivät keskustelufoorumien lukemiseen ja niillä keskusteleminen viikoittain keskimäärin kolme ja puoli tuntia, jonka lisäksi pelaajakiltoihin kuuluvat pelaajat käyttivät keskimäärin 2,7 tuntia myös kiltojensa ylläpitämien keskustelufoorumien seuraamiseen (Yee 2014, 188–189). Voidaankin todeta, että merkittävä osa verkkoroolipelien pelaamisesta sijoittuu pelin sisällä tapahtuvan pelaamisen lisäksi myös sen ulkopuolella tapahtuvaan toimintaan (mts.). Keskustelufoorumeiden käyttöä

| Aineiston osa | Aineiston keräämisen aikaväli |
|---------------|-------------------------------|
|---------------|-------------------------------|

|       |                      |
|-------|----------------------|
| Osa 1 | 27.11.2014–4.12.2014 |
|-------|----------------------|

|       |                     |
|-------|---------------------|
| Osa 2 | 27.12.2014–2.1.2015 |
|-------|---------------------|

Taulukko 1. Aineiston keräämisen ajankohdat jakautuivat kahdelle viikon ajanjaksolle. Aineiston toisen osan kerääminen aloitettiin, kun oli kulunut kuukausi ensimmäisen jakson alusta.

aineiston lähteenä tukee myös se, että niitä voidaan pitää verkkoroolipelien ympärille muodostuneiden pelaajayhteisöjen pääasiallisina kanssakäymisen alustoina (Sköld ym. 2015), pelin sisällä tapahtuvan pelaajien välisen kanssakäymisen lisäksi.

Keskustelufoorumien käyttöä aineiston lähteenä voidaan perustella toisaalta myös etnografisesta näkökulmasta. Keskustelufoorumien viestit ja niihin liittyvät kommentit sisältävät tyypillisesti jälkiä, joita voivat olla esimerkiksi viestin kirjoittamisen ajankohdan kertovat aikaleimat ja linkit kirjoittajan profiiliin, jotka yhdistävät sekä viestit että niiden kirjoittajat toisiinsa ja toisaalta myös keskustelufoorumien viestiarkistoon. Tällöin keskustelufoorumien viesteillä ja kommentteilla voidaan nähdä olevan vastaavanlaisia kontekstuaalisia ominaisuuksia kuin muillakin digitaalisilla dokumenteilla. (Sköld ym. 2015).

Keskustelufoorumien käyttöön aineiston keräämisen lähteinä päädyttiin siksi, niiden käytön voidaan nähdä tukevan tutkimukselle valittua genrenäkökulmaa. Sen lisäksi, että niiden kautta päästään helposti käsiksi laajoihin, dokumentoituihin ja vapaasti käytettävissä oleviin pelaajien tuottamiin keskusteluaineistoihin, voidaan niitä pitää myös sisällöllisesti avoimina keskustelun alustoina. Alustojen avoimuus tukee osaltaan genrenäkökulman pyrkimystä verkkoroolipelien erilaisten keskeisten sisältöjen ja konseptien tunnistamiseen aineistolähtöisesti. Lisäksi keskustelufoorumien vähäinen käyttö aikaisemmassa pelitutkimuksessa antaa lähestymistavalle kiinnostavaa uutuusarvoa.

Aineiston keräämisen lähteeksi valittiin WoW:n virallinen Pohjois-Amerikan alueella pelaaville pelaajille tarkoitettu keskustelufoorumi.<sup>4</sup> Tämän keskustelufoorumien valintaan päädyttiin sen eurooppalaista vastinettaan suurempien käyttäjämäärien vuoksi. Näin pyrittiin parantamaan aineiston edustavuutta. Aineisto kerättiin kahdelta viikon ajanjaksolta, ensimmäinen osa *Warlords of Draenor* -lisäosan (Blizzard Entertainment 2014; jatkossa *WoD*) julkaisun jälkeen ja toinen osa kuukautta myöhemmin (Taulukko 1). Aineiston kerääminen (ensimmäinen osa) aloitettiin vasta kaksi viikkoa pelin julkaisun jälkeen, koska heti pelin julkaisun jälkeen keskustelualue täyttyi lähinnä teknisiä ongelmia käsittelevistä kommentteista. Tekniset ongelmat ilmeisesti johtuivat palvelinkapasiteetin tilapäisestä ylittymisestä lisäosan julkaisemisen vuoksi.

Tutkimuksen aineiston keräämisessä ja käytössä pyrittiin noudattamaan hyvää tutkimuseettistä käytäntöä. Käytännössä tämä toteutettiin niin, että aineisto kerättiin yleisölle avoimelta keskustelufoorumilta, jonka sisällön tarkastelu ei vaadi palveluun kirjautumista tai siitä maksamista. Lisäksi artikkelissa käytetyt keskustelufoorumilta poimitut kommentit tai niiden osat on suomennettu, jotta niitä ei voida jäljittää kommenttien kirjoittajiin. Kommentit on suomennettu englanninkielestä vapaamuotoisesti mutta kuitenkin niin, että niissä on pyritty säilyttämään alkuperäisen kommentin ilmaisuja. Kommentteja on joissakin tapauksissa lyhennetty tai niistä on poistettu aiheelle epärelevantteja osia. Tällöin poistettu osa on merkitty hakasulkeiden sisällä olevilla kolmella pisteellä ([...]). Kommentteihin on myös tarpeen vaatiessa lisätty selityksiä niissä käytetyille lyhenteille tekstin luettavuuden helpottamiseksi.

## FOORUMIKESKUSTELUN ANALYYSI

Tutkimuksen aineiston keräämistä ja analyysia ohjaavaksi lähestymistavaksi valittiin laadullinen sisällönanalyysi. Menetelmä sopii tutkimuksen tavoitteeseen, koska sen avulla on mahdollista tarkastella aineiston sisältöä jakamalla se ensin pienempiin osiin, sen jälkeen muodostaa aihepiirille keskeisiä käsitteitä ja lopuksi järjestää se uudenlaiseksi kokonaisuudeksi (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006).

Tutkimuksessa hyödynnettiin myös aineistolähtöistä analyysiä (engl. grounded theory). Sille on ominaista, että teoria kehittyy aineistosta valittujen ilmiöiden, niiden koodauksen ja järjestämisen kautta, jolloin aineistoa voidaan iteratiivisesti käyttää hyväksi jo sen keräämisen vaiheessa (Hook 2015). Aineistolähtöisen analyysin teoria painottaakin erityisesti sitä, että tutkimusaineiston keräämistä ja analyysiä ei nähdä tutkimustulosten muodostamiseen nähden erillisinä vaiheina (Hook 2015).

Käytetty laadullinen sisällönanalyysin menetelmä sijoittuu teoria- ja aineistolähtöisten tutkimuksen välimaastoon. Tutkimus ei siis nojaudu suoranaisesti aikaisempaan teoriaan vaan aineistoa pyrittiin havainnoimaan siitä itsestään nousevien ilmiöiden valossa.

Saatuja tuloksia vertaillaan kuitenkin suhteessa aikaisempaan teoriaan, jonka kautta havaintojen merkitystä pyritään validoimaan ja selittämään. Käytettyä tutkimusnäkökulmaa voidaan kutsua *teoriasidonnaiseksi* laadulliseksi sisällönanalyysiksi (Saaranen-Kauppi-nen & Puusniekka, 2006).

Aineisto kerättiin käymällä systemaattisesti lävitse *WoW*:n keskustelufoorumien sisältöä valituilta ajanjaksoilta niin, että niistä tunnistettiin ensin aiheelle mahdollisesti relevantit keskustelulankojen (threads) otsikot, jonka jälkeen niiden sisältämistä keskusteluista poimittiin relevantit kommentit tai kommenttien osat. Kommentit taulukoitiin erilliseen dokumenttiin niin, että varsinaisten kommenttien lisäksi tallennettiin niitä yksilöiviä metatietoja, kuten kommentin URL-osoite. Metatietojen yhteyteen liitettiin myös alustavia havaintoja kommenttien merkittävytydestä ja kommenttien tyyppiä kuvaavia avainsanoja. Tässä vaiheessa hyödynnettiin aineistolähtöisen analyysin menetelmälle ominaista havaintojen luokittelun iteratiivisuutta. Kommenttien tyyppiä ja luokittelua kuvaavia avainsanoja päivitettiin tarpeen mukaisesti niin, että aineistosta saatiin muodostettua hierarkkinen kokonaisuus, jota voitiin edelleen päivittää prosessin mittaana. Aineiston keräämisen vaiheessa sovellettiin teoreettisen saturaation käsitettä (Glaser 1978), jossa itseään jatkuvasti toistavat tai muuten sisällöllisesti redundantit kommentit tiivistettiin kommentteja koskeviin huomioihin.

Digitaalisten pelien sisältöjä voidaan analysoida erilaisilla tavoilla näkökulmasta riippuen. Pelien sisältämiä käyttötapoja ja merkityksiä voidaan tarkastella esimerkiksi ydin/pinta -jaottelun avulla (Mäyrä 2008, 17). Tällöin pelaamisen sisältö jaetaan ensinnäkin pelin ytimeen liittyviin pelaamisen osa-alueisiin, jotka määrittelevät eksplisiittisesti pelaamisen säännöt eli millaisilla tavoilla peliä voidaan pelata, sekä toiseksi pelin pintaan liittyviin osa-alueisiin, jotka puolestaan määrittelevät miten pelattava sisältö esitetään pelaajalle ja millaisia merkityksiä se kantaa. Verkkoroolipelien kontekstissa ydin/pinta -jaottelun eroja voidaan havainnollistaa erilaisten pelaamisen motivaatioiden kautta. Vakavissaan ja kilpailuhenkisesti pelaavien pelaajien motivaatiot rakentuvat ensisijaisesti pelin ytimen hallitsemisen ja ymmärtämisen ympärille, jolloin pelaamisen keskiössä on kilpailu peliä ja muita pelaajia vastaan, kun taas pelaamisen roolipeliaspektista kiinnostuneiden pelaajien motivaatiot kiinnittyvät pelin pinnan ominaisuuksiin, jolloin pelaamisen keskiössä ovat pelihahmon ja -pelimaailman taustatarinat sekä jaettu, toisten pelaajien kanssa tuotettu jaettu fiktio (Mäyrä 2008, 32).

Tässä tutkimuksessa pyrittiin tunnistamaan verkkoroolipelien toteutuksen ongelmia aineistolähtöisesti pelaajan näkökulmasta tarkasteltuna. Tästä syystä aineiston analyysissä tunnistetut ongelmat järjestettiin sen perusteella, millaisissa pelaamiseen liittyvissä konteksteissa ne keskusteluissa nousivat esiin. Aineiston analyysin vaiheessa huomattiin

kuitenkin, että tulosten voitiin nähdä jakautuvan kahdelle pelaamisen osa-alueelle, *pelin ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen ja pelaajien väliseen vuorovaikutukseen*, joita hyödynnettiin tulosten järjestämisen ja analysoinnin vaiheissa. Toisin kuin yllä esitellyssä ydin/pinta -jaotteluesimerkissä, pelin ja pelaajan välinen sekä pelaajien välinen vuorovaikutus sisältävät molemmat sekä ytimen että pinnan osa-alueet. Tutkimuksen näkökulman kannalta keskeisin ero aineiston keräämistä ohjaavien mallien käyttöön oli, että aineiston analyysissä esiin noussut jaottelu kuvaa pelaajien käsityksiä pelien eri osa-alueiden toiminnasta eikä niinkään verkkoroolipelien teoreettista mallia, jonka työkaluina ydin/pinta -jaottelun kaltaisia käsitteitä voidaan pitää.

Tutkimuksessa käytetyt keskustelufooromit ovat kaikille avoimia keskustelun alustoja. Tästä syystä niiden sisällöt ovat myös laadullisesti vaihtelevia, jolloin tutkimukselle relevantin tiedon tunnistaminen on haasteellista. Tutkimuksissa on todettu, että internet-välitteinen anonyymi keskustelu saattaa rohkaista antisosiaalista käytökseen (Christopherson 2007), mikä näkyi selvästi myös tutkimuksessa tarkastelluissa foorumikeskusteluissa. Keskustelusisällön laadullista vaihtelua, joka esiintyy muun muassa häiriköintinä, aggressiivisuutena ja toisten keskustelijoiden mielipiteiden vähättelynä, on selitetty *sosiaalisen läsnäolon teorian* (Short ym. 1976; tässä Joinson 2009) avulla. Sen mukaan keskustelijoiden asenteet välittyvät normaalissa kanssakäymisessä pääasiallisesti visuaalisten eleiden ja vihjeiden välityksellä, kun taas tiedolliset sisällöt puolestaan välittyvät sanallisesti, mikä saattaa osaltaan johtaa verkkokeskustelun kärjistymiseen. *Ryhmäpolarisoinnin ilmiö*, jota on tutkittu muun muassa verkkoroolipelejä edeltäneiden MUD-pelien pelaajayhteisöissä, puolestaan esittää, että ryhmissä joissa jäsenten on mahdollista vertailla mielipiteitään, saatetaan herkemmin siirtyä voimakkaampiin mielipiteisiin esimerkiksi ryhmän sisäisen näkyvyyden tavoittelun seurauksena (Wallace 1999, 73–74).

Sosiaalisen läsnäolon teoria ja ryhmäpolarisoinnin ilmiö eivät itsessään tarjoa kouriintuntuvia työkaluja tutkimuksen kannalta relevanttien keskustelusisältöjen erottamiseen aineistosta. Niitä voitiin kuitenkin hyödyntää keskustelufoorumiaineiston laadun vaihteluun liittyvien keskeisten ongelmakohtien tunnistamisessa, jolla osaltaan pyrittiin tukemaan relevanttien ja objektiivisten havaintojen tekemistä sisällöllisesti haastavasta aineistosta.

Tutkimustuloksiin viitataan tässä artikkelissa pelaajien näkökulmana *WoW*:n kehitykseen. On kuitenkin huomattava, että näkökulmaa rajoittaa käytetyn aineiston edustavuus. Yleisellä tasolla on huomioitava, että tutkimus ei edusta tutkimuskohteensa käsityksiä kokonaisvaltaisesti tai kattavasti. Ensinnä voidaan todeta, että aineiston keräämiseen käytetty ajanjakso on vain lyhyt osa *WoW*:n jo yli 14 vuotiasta historiaa, minkä vuoksi sen ei voida olettaa sisältävän kaikkia pelin eri kehitysvaiheissa ongelmallisina pidettyjä muu-

toksia. Toisekseen, aineisto kerättiin vain yhdeltä keskustelufoorumilta, jolloin tuloksista ei käy ilmi esimerkiksi se, painottuuko WoW:iin kohdistuva kritiikki erilaisille pelin toteutuksen osa-alueille eri keskustelufoorumeilla. On myös todennäköistä, että aineiston kommentit eivät edusta kaikkien keskustelufoorumia käyttävien pelaajien yleistä mielipidettä vaan vain osaa siitä. Lisäksi on mahdollista, että aineisto sisältää kommentteja henkilöiltä, jotka eivät ole lainkaan WoW:n pelaajia.

Tutkimuksen tulosten yleistettävyyttä rajoittaa käytetyn aineiston edustavuus. Vaikka tutkimuksen aineisto ei riitä laajuudeltaan antamaan kuvaa kaikkien pelaajien käsityksistä WoW:n tilasta, tarjoaa se kuitenkin läpileikkauksen pelaamisen ongelmista tietynä ajanjaksona. Aineistosta voitiin analyysin perusteella nostaa esiin 92 WoW:n muutoksen ongelmaa käsittelevää kommenttia tai kommentin osaa. Kommenttien keskeisiä sisältöjä analysoimalla ja näitä sisältöjä yhdistelemällä saatiin tulosjoukko, joka sisälsi 32 WoW:n muutosta kuvaavaa ongelmaa pelaajan näkökulmasta. Saatuja tuloksia käsitellään seuraavaksi niissä tunnistettujen osa-alueiden ja niihin liittyvien kontekstien valossa.

## WORLD OF WARCRAFTIN MUUTOKSEN ONGELMAT PELAAJAN NÄKÖKULMASTA

Aineistosta saadut tulokset kertovat verkkoroolipeligenren muutoksista pelaajien näkökulmasta tarkasteltuna. Tulokset järjestettiin kolmeen esiin nousseeseen ongelmallisena nähtyyn muutoksen osa-alueeseen. Nämä ovat pelaamisen 1) yhteisöllisyys, 2) rajoitukset ja 3) haaste. Tulokset jaettiin analyysin perusteella vielä sekä a) pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen että b) pelaajien välisen vuorovaikutuksen konteksteihin, joissa pelaamisen yhteisöllisyydestä saatiin tuloksia molemmissa konteksteissa, ja pelaamisen rajoituksista ja haasteesta ainoastaan pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen kontekstissa. Tuloksia käsitellään seuraavaksi näiden osa-alueiden mukaisesti niin, että käsiteltäviä tullaan vielä pelaamisen vuorovaikutuksen konteksteilla.

### YHTEISÖLLISYYDEN MUUTOS

Verkkoroolipelien sisältöjen suhteen voidaan todeta, että pelaamisen sosiaalinen ja yhteisöllinen ulottuvuus on nähty perinteisesti yhtenä niiden keskeisimpänä ominaisuutena (mm. Ducheneaut 2006; Martončik 2016; Yee 2014, 29). Sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden asema verkkoroolipelien pelaamisen keskiössä on tunnistettu jo genren alkuaikoina, jolloin pelin menestyksen nähtiin riippuvan siitä, kuinka ne onnistuivat rakentamaan pelaajayhteisön ympärilleen (Mulligan 2003, 139). Pelaamiseen liittyviä sosiaalisia ja yhteisöllisiä aspektoja on perinteisesti painotettu verkkoroolipelien suunnittelussa luomalla

pelihahmojen välille keskinäinen riippuvuus, joka toimii ylläkkeenä pelaajien väliselle vuorovaikutukselle (Castronova 2005, 115; Zagalo 2013). Tällöin pelaajat voidaan toisaalta sisällyttää ja kiinnittää pelaajayhteisöön, kun pelissä eteneminen vaatii yhteistyötä muiden pelaajien kanssa. Tutkimuksesta saadut tulokset viittaavat siihen, että osa pelaajakunnasta kokee WoW:n toteutuksessa selvästi jätetyn pelaamisen sosiaalinen ja yhteisöllinen ulottuvuus pienemmälle huomiolle muiden pelaamisen osa-alueiden vahvistamisen vuoksi.

Pelaamisen yhteisöllisyyteen liittyviä ongelmia tunnistettiin sekä pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen että pelaajien välisen vuorovaikutuksen konteksteissa. Pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen ongelmia tunnistettiin aineistossa kolmen peliin tehdyn muutoksen yhteydessä. Ensinnäkin, osa pelaajista koki, että palvelinryhmien muodostaminen on johtanut pelaajayhteisön merkityksen heikkenemiseen. WoW:n palvelinarkkitehtuuria muutettiin vuosien 2013 ja 2014 aikana niin, että yksittäisiä pienen pelaajakunnan sisältäviä palvelimia yhdistettiin palvelinryhmiksi.<sup>5</sup> Tällä pyrittiin laajentamaan pelaajien kontaktia muuhun pelaajakuntaan, mahdollistamalla eri palvelimilla olevien pelihahmojen yhdessä pelaamisen ja vahvistaen tätä kautta pelaajakunnan mahdollisuuksia muodostaa palvelinten rajat ylittäviä pelaajayhteisöjä.

Keskustelun perusteella palvelinryhmien muodostamisella on kuitenkin ollut pelaajayhteisöä heikentäviä vaikutuksia. Pääasiallisena palvelinryhmien muodostamisen ongelmana nähtiin tulosten perusteella se, että paikallisten palvelinyhteisöjen koot paisuivat niin suuriksi, ettei yksittäisen pelaajan maineella ei ollut enää merkitystä. Pelaajien keskuudessa esimerkiksi koettiin, ettei pelaajayhteisössä voinut enää luoda mainetta pelisaavutusten avulla. Toisaalta palvelinyhteisöjen kokojen kasvun koettiin pienentävän pelaajien keskinäisen kanssakäymisen laadun merkitystä. Joissakin tapauksissa liian suurten yhteisöjen nähtiin jopa edistävän häiriköinnin ja aggressiivisuuden muodoissa esiintyvää antisosiaalista käytöstä. Pelaajien välisen kanssakäymisen laadun heikentymisen syynä nähtiin erityisesti se, että suurissa palvelinryhmissä ei ole mahdollista luoda pelihahmolleen yhteisöllistä mainetta ja toisaalta se, että yhteisöjen suurten kokojen vuoksi aikaisemmista pelisessioista tuttuihin pelaajiin törmäämistä pidettiin epätodennäköisenä.

Ennen LFD:tä [Looking For Dungeon -ryhmänmuodostustyökalu] palvelimellasi oli !@#!@hattuja, mutta tiesit kuitenkin keitä suurin osa heistä oli ja mihin kilttoihin he kuuluivat. Nykyisen LFD:n kanssa et tunne ketään ja se on saanut aikaan tämän myrkyllisen yhteisön.

Pelaajakohtaisen maineen syntymistä on lisäksi hankaloittanut ryhmänmuodostukseen tarkoitettujen työkalujen merkityksen kasvaminen entistä suuremmissa pelaajayhteisöissä. Ryhmänmuodostustyökaluilla viitataan tässä tutkimuksessa peliin sisäänrakennettui-

hin ominaisuuksiin, jotka mahdollistavat ryhmien automaattisen muodostamisen erilaisia pelisisältöjä varten. Tällöin ryhmiä voidaan muodostaa pelaajien valitsemien kriteerien avulla ilman, että pelaajien tarvitsee osallistua sen enempää ryhmämuodostamisen prosessiin. Ryhmämuodostustyökaluja käytetään WoW:ssa erilaisten ryhmäpelaamista vaativien pelimuotojen yhteydessä, joita ovat esimerkiksi verkkoroolipeille tyypilliset raid-sisällöt.

Ryhmämuodostustyökalut ovat tulosten perusteella vaikuttaneet haitallisesti pelaajien välisten sosiaalisten suhteiden ja rakenteiden syntyyn. Syynä tähän pidetään sitä, että ne poistavat tarpeen pelaajien väliseltä kanssakäymiseltä ryhmämuodostuksen vaiheessa, jolloin pelaajat esimerkiksi neuvottelevat ryhmän tavoitteista ja ryhmän sisäisten roolien jakautumisesta. Vastaavasti automaattisen ryhmien muodostamisen koettiin vaikuttavan haitallisesti pidempiaikaisten sosiaalisten rakenteiden, kuten ystävyys-suhteiden tai pelaajakiltojen muodostumiseen.

On mahdollista käyttää LFR:ää [Looking for Raid -ryhmämuodostustyökalu] ja olla koskaan näkemättä niitä pelaajia uudelleen, joten ketä kiinnostaa jos olet ääliö? Ei ole olemassa mitään yhteisöpohjaista mekanismia, joka laittaisi ääliöt vastuuseen huonosta käytöksestä.

Kolmannen pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen ongelman muodosti tulosten perusteella *WoD*-lisäosan esittelemä varuskunta-pelimoodi. Sen myötä WoW:iin lisättiin strategiapelimäisiä piirteitä, jolloin pelaaja voi esimerkiksi lähettää käskyläisiä erilaisiin tehtäviin, laajentaa varuskuntaa ja tuottaa erilaisia resursseja kuten varusteita tai niiden tekemiseen tarvittavia materiaaleja.<sup>6</sup> Varuskunta-pelimoodin sisällön voidaan keskustelun perusteella katsoa eroavan perustavanlaatuisesti aikaisemmista WoW:n sisällöistä erityisesti siinä, että se automatisoi pelaamisen osa-alueita, jotka pelaajien keskuudessa on totuttu suorittamaan itse.

Varuskunta-pelimoodin suhteen ongelmaksi koettiin erityisesti se, että se teki pelaajista pelihahmojen ammattien suhteen omavaraisia. Varuskunta-pelimoodi eroaa aikaisemmasta ja totunnaisesta WoW:n sisällöstä erityisesti siinä, että pelaajien on mahdollista tuottaa ammatteihin liittyviä resursseja ja hyödykkeitä (esimerkiksi varusteita pelihahmolle), joita aikaisemmin oli mahdollista tuottaa vain tiettyjen resurssien keräämiseen tarkoitettujen ammattien avulla ja joiden määrä pelihahmoa kohden oli rajoitettua. Pelaajien keskuudessa koettiin, että kaikkien ammattien ollessa tarjolla yhdelle pelihahmolle varuskunta-pelimoodissa, ei pelaajien väliselle kaupankäynnille ole enää tarvetta tai motivaatiota.

Varuskunta-pelimoodin ongelmallisuus yhteisöllisyyden kontekstissa nousi esiin myös sen pelimaailmaan liittyvien tilallisten ominaisuuksien vuoksi. Foorumikeskustelun perusteella ongelmat kiinnittyivät siihen, että varuskunnat sijaitsivat pelimaailmassa yhdessä,

kaikkien saman osapuolen pelihahmojen jakamassa kiinteässä sijainnissa, josta luodaan jokaista pelihahmoa varten yksityinen kopio. Osapuolilla viitataan pelihahmoille valittavissa oleviin rotuihin, jotka on jaettu keskenään sotaa käyvien Horde- ja Alliance-osapuolten välille. Tulosten perusteella ongelmalliseksi pelaamisen yhteisöllisyyden suhteen nousi se, että pelaajien siirtyessä käyttämään yksityisiä, omista varuskunnistaan löytyviä pelihahmon ammattien ominaisuuksia, ei pelaajien välistä kanssakäymistä syntynyt enää ammattien käyttöön tarkoitetuilla yhteisillä pelialueilla.

Pelaajien välisen vuorovaikutuksen ongelmat yhteisöllisyyden suhteen olivat vahvasti sidoksissa WoW:ssa tehtyihin pelihahmoon liittyviin muutoksiin. Pelihahmoilla on tyypillisesti keskeinen rooli verkkoroolipelien pelaamisessa, niiden toimiessa pelaajan edustajana pelimaailmassa. Pelihahmoille on myös ominaista, että niille valitaan pelaajan mieltymysten perusteella tietynlainen rooli, jonka mukaisesti pelissä toimitaan (Castronova 2005, 108). Pelihahmoille valitaan tyypillisesti hahmoluokka, joka asettaa sen tietynlaiseen rooliin suhteessa muihin pelihahmoihin.

Hahmoluokat jakautuvat verkkoroolipeissä tyypillisesti kolmeen rooliin, joiden ympärille pelaamisen taisteludynamiikka muodostuu. Näin myös WoW:ssa, jossa tätä roolijakoa edustavia hahmoluokkia ovat esimerkiksi Warrior (tankki), Rogue tai Mage (vahingontekijä) ja Priest (parantaja). Hahmoluokilla voidaan tyypillisesti ottaa useampia rooleja, joiden toimintaan voidaan vaikuttaa hahmoluokan sisäisten erikoistumisten avulla. Hahmoluokilla voidaan pelata yleensä ainakin kahdessa roolissa; esimerkiksi Warrior-hahmoluokka voi pelata joko tankin tai vahingontekijän rooleissa. Osa hahmoluokista on erikoistunut vain vahingontekijöiden rooleihin. Tällöin hahmoluokkien erikoistumisen avulla voidaan vaikuttaa esimerkiksi siihen, minkä tyyppistä vahinkoa ne tekevät, mikä osaltaan vaikuttaa niiden rooleihin ryhmissä.

Pelihahmon merkitys pelaamisen yhteisöllisyydessä korostuu erityisesti siinä, miten pelaajat kokevat kuuluvansa muuhun pelaajayhteisöön. Pelaajille on keskustelun perusteella yhteisöön kuulumisen yhteydessä tärkeää se, että pelihahmoille voidaan valita halutunlainen identiteetti. Identiteetit muodostuivat aineiston perusteella erityisesti pelihahmolle valittavien hahmoluokkien ja ammattien välityksellä.

Pelaajien pelihahmoilleen ottamat identiteetit ovat vahvasti sidoksissa pelihahmoluokkien rooleihin osana ryhmätaisteludynamiikkaa. Ongelmaksi muodostui se, että *WoD*:n esittelemä hahmoluokkien kykykarsinta, jonka tarkoituksena oli poistaa hahmoluokkien sisältämiä toiminnallisesti päällekkäisiä kykyjä ja ominaisuuksia, on pelaajien käsitysten mukaan tehnyt hahmoluokista liiallisen pelkistettyjä. Yksinkertaistamisen ongelmat nousivat esiin esimerkiksi siinä, että kykyjen karsinnan koettiin poistaneen kykyjä, joiden varaan hahmoluokkien identiteetin on nähty aiemmin rakentuvan.

Jotkut muutokset ovat loistavia, kuten ominaisuuksien pienentäminen, mutta kykykar-sinta meni liian pitkälle joissakin tapauksissa. Jotkin hahmoluoista menettivät ”identiteettinsä”, MW:ni [Monk; MistWeaver] ei tunnu yhtään siltä, miltä se tuntui MOP:ssa [Mists of Pandaria -lisäosa, Blizzard Entertainment 2012], juuri nyt se tuntuu vain vih-reältä holy-paladiinilta.

Vaikuttaa siltä, että ainoa syy valita hahmoluokka on, että taisteleeko se lähietäisyy-deltä vai välimatkan päästä. Nyt kaikki hahmoluokat voivat parantaa, käyttää CC:tä [Crowd Control], utiliteetti- ja vahinkokykyjä lähes kaikissa erikoistumisissaan, jotka heidän roolilleen ovat tarjolla.

Taisteludynamiikkaan liittyvien roolien lisäksi pelihahmoille valitaan tulosten yhteisölli-siä identiteettejä myös ammattien välityksellä. WoW:ssa on mahdollista valita pelihahmol-le joko keräily- tai tuotantoammatteja, joiden avulla voidaan tuottaa resursseja tai hyödykkeitä joko pelaajan omaan käyttöön tai kaupankäyntiin toisten pelaajien kanssa. Vaikka ammattien välityksellä otetut pelihahmojen identiteetit eivät näytä olevan yhtä mer-kityksellisessä osassa kuin hahmoluokkien välityksellä otettavat identiteetit, nousee kes-kusteluissa kuitenkin esiin pelaajien turhautuminen ammattien hyödyttömyyteen yhteisöllisyyden kontekstissa. Kuten ylempänä todettiin, ammattien valitsemisen yhteisöl-linen hyödyttömyys nousi esiin erityisesti varuskunta-pelimoodin yhteydessä.

Pelaamisen yhteisöllisyyden muutokseen liittyviä tuloksia voidaan pitää kiinnostavina, koska niiden mukaan joidenkin WoW:n sosiaalisten osa-alueiden toteutuksen voidaan nähdä olevan ristiriidassa verkkoroolipeligenren keskeisten suunnittelukonventioiden kans-sa. Tämän tutkimuksen valossa WoW:n suunnittelussa on selvästi astuttu kauemmas pe-laajien keskinäisen riippuvuuden toteutumisesta, esimerkiksi yllä käsiteltyjen palvelinyhteisöjen kokojen, ryhmämuodostustyökalujen, varuskuntien sekä hahmoluo-kkien roolien tapauksissa. Palvelinyhteisöjen suuri koko vieraannuttaa pelaajat toisistaan ja ryhmämuodostustyökalut poistavat joitain pelaamisen sosiaalisia аспектеja. Kumpi-kin näistä muutoksista heikentää aktiivisen ja sosiaalisen pelaajayhteisön syntymistä. Toi-saalta varuskuntien omavaraisuus ja hahmoluokkien roolien rajojen hämärtyminen (sekä hahmoluokkien sisällä että niiden väleillä) heikentää pelihahmojen keskinäistä riippuvuut-ta, mikä myös osaltaan haittaa vahvan pelaajayhteisön syntymistä.

Pelaamisen yhteisöllisyydestä voidaan tämän tutkimuksen valossa kootusti todeta, et-tä WoW:n muutoksen keskeisimmät ongelmat liittyvät monilta osin pelikokemuksen virta-viivaistamiseen. Virtaviivaistaminen näkyy pelin ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa, kun pelisuunnittelu vaikuttaa pyrkivän toisaalta tarjoamaan pelaajille vaivattomamman pääsyn ryhmäpelaamiseen (paradoksaalisesti pelaamisen sosiaalisuuden kustannuksel-

la) ja toisaalta tarjoamalla pelaajille sisältöjä, joiden suorittaminen ei riipu muista pelaajis-ta. Pelaajien välisessä vuorovaikutuksessa virtaviivaistaminen ilmenee hahmoluokkien yksinkertaistamisena ja yhtenäistämisenä, jolloin pelaajien keskinäinen riippuvuus vähe-nee ryhmätaisteludynamiikan kontekstissa.

## ERILAISTEN PELITYYLIEN VALINNANVAPAUDEN MUUTOS

Verkkoroolipeille on tyypillistä, että niiden pelaaminen sijoittuu avoimeen maailmaan, jossa pelimekaniikka ei sisällä pelin lopullisen voittamisen ehtoja. Pelaamisen päämää-rien voidaan nähdä riippuvan tyypillisesti erilaisista pelaamisen motivaatioista, joita voi-vat olla esimerkiksi saavutukset, sosiaalinen kanssakäyminen ja immersio (Yee 2014, 29). Tällöin saavutukset tarkoittavat erilaisia tapoja kasvattaa pelaajan vaikutusvaltaa pelin kontekstissa, sosiaalinen kanssakäyminen erilaisia tapoja olla vuorovaikutuksessa mui-den pelaajien kanssa ja immersio erilaisia tapoja ottaa osaa pelimaailman tarinaan. Peli-maailman avoimuus tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden toteuttaa itseään erilaisilla tavoilla pelissä ja toisaalta myös vaikuttaa siihen, miten peliä pelataan (pelimaailman ja -mek-aaniikan asettamissa rajoissa). Tutkimuksen tulosten perusteella vaikuttaa siltä, että osa pe-laajakunnasta kokee pelaamisen valinnanvapauden WoW:ssa selvästi vähentyneen WoD-lisäosan esittelemien muutosten yhteydessä.

Pelaamisen rajoituksiin liittyviä ongelmia nousi esiin vain pelin ja pelaajan vuorovaiku-tuksen kontekstissa. Pelaamisen rajoitukset kiinnittyivät tutkimuksen mukaan yksinomaan varuskunta-pelimoodin toteutukseen, jossa kritisoitiin erilaisten pelityyliä valitsemista ra-joitettavia pelimekaniikan muutoksia. Pelaajat vaikuttavat olevan tyytymättömiä WoW:iin li-sättyihin strategiapelimäisiin piirteisiin, joiden vuoksi osa pelaamiseen käytettävästä ajasta on käytettävä varuskuntien ylläpitämiseen.

En ostanut [WoD:ia] voidakseni pelata joukkoa Facebook-tyylisiä minipelejä varuskun-tani eteisessä, jossa muutaman napin klikkaaminen antoi minulle kasan palkintoja il-man mitään vaivaa.

Varuskuntiin liittyvät strategiapelimäiset piirteet yhdistetään aineistossa erilaisiin aika-rajoituksiin, pelityyliä kontekstista riippumatta. Aikarajoituksilla tarkoitetaan keskusteluissa pelissä etenemisen kontrollointia erilaisten odotusaikojen avulla. Tällöin esimerkiksi varuskunnan linnoituksen laajentaminen suuremmaksi on sidottu pelissä etenemiseen liit-tyvään tehtävään, jolloin pelaaja on pakotettu odottamaan rakennuksen valmistumista voi-dakseen jatkaa etenemistä. Tulosten perusteella voidaan huomata, että aikarajoitusten käyttö aiheuttaa turhautumista joissakin pelaajista, niiden poistaessa pelaajilta mahdolli-suuden vaikuttaa etenemistähtiinsa.

Pelaan peliä niin kuin haluan enkä suostu siihen, että minut pakotetaan pelaamaan sitä millään muulla tavalla, ellette ala maksamaan tilausmaksuani, joten älkää yrittäkö sanoa minulle miten minun pitäisi pelata.

Tämä systeemi on TÖRKEÄ! Maksamalla kuukausittain tästä pelistä, haluan olla pelissä niin paljon kuin mahdollista, tehden aivan sitä mitä itse haluan.

Toisaalta pelaajien keskuudessa koetaan tyytymättömyyttä myös siitä, että varuskunnissa valmistettujen resurssien käytettävyyttä on rajoitettu sekä pelaajien omassa käytössä että pelaajien välisessä kaupankäynnissä. Pelaajia turhauttaa myös se, että pelihahmoilla voidaan käyttää samanaikaisesti vain kolmea varuskunnissa tuotettua varustetta, kun *WoD*:ia edeltävässä *WoW*:ssa pelaajien oli mahdollista käyttää itse valmistamia varusteita rajoituksetta. Vastaavasti pelaajia, jotka olivat aikaisemmin tuottaneet ammattiansa avulla varusteita ja resursseja kaupankäyntiä varten, turhauttaa varuskuntien avulla tuotettujen varusteiden ja resurssien myymisen rajoittaminen *WoD*:ssa.

*WoD*:n esittelemiä pelaamisen rajoituksia voidaan verrata Free-to-Play -ansaintamallin peleissä usein käytettyihin niin kutsuttuihin maksumuureihin, jotka hidastavat pelissä etenemistä, mutta jotka voidaan ohittaa esimerkiksi mikromaksujen avulla (Alha ym. 2014). Vaikka *WoW*:ssa ei tutkimuksen aineiston keräämisen aikaan ollut mahdollisuutta ohittaa pelin asettamia rajoituksia mikromaksujen tai muiden vastaavanlaisten pelimekaniikan oikeiden avulla, voidaan niiden pelillisten tarkoitusten tulkita tähtäävään vastaavanlaiseen pelimekaniikan hallintaan kuin Free-to-Play -mallissa. Toisaalta on myös huomionarvoista, että pelissä etenemisen rajoittaminen erilaisilla aikamuureilla on strategiapelleille tyypillinen ominaisuus, joka ei sinällään välttämättä liity Free-to-Play -mallille tyypillisiin rajoitteisiin. Verkko-roolipeligenrelle tyypillisten ominaisuuksien kontekstissa pelaamisen strategiapelimäisiä piirteitä voidaan kuitenkin pitää poikkeuksellisinä.

Maksumuureja käyttämällä voidaan kasvattaa pelissä etenemiseen tarvittavan ajan määrää. Vastaavasti yllä kuvattujen pelin etenemistä hidastavien aikarajoitusten voidaan nähdä pyrkivän pidentämään aikaa, jonka pelaaja joutuu pelaamiseen käyttämään. Peliin sisällytettyjä etenemisen rajoituksia pidetään tutkimuksen perusteella pelaajien keskuudessa ongelmallisina erityisesti siksi, että niitä pidetään liian keinotekoisina.

## PELAAMISEN HAASTEELLISUUDEN MUUTOS

Verkko-roolipelimaailmoja voidaan pitää siinä suhteessa avoimina, etteivät ne sisällä pelin lopullisen voittamisen ehtoja. Tästä syystä pelien haasteellisuuden toimiva toteutus voi osoittautua vaativaksi. Pelaamisen haasteellisuus toteutetaan verkko-roolipeleissä tyypillisesti niin, että pelissä (pelimekaniikan sääntöjen kontekstissa) eteneminen toteutetaan

niin sanotun oravanpyörän avulla (Castronova 2005, 111). Tällöin pelaajille tarjotaan yhden haasteen voittamisen jälkeen vaativampi haaste, jonka ehtona on aikaisempien haasteiden voittaminen. Oravanpyörä-malli esiintyy tyypillisesti muun muassa dungeon- ja raid-sisältöinä, joissa pelaajaryhmät selvittävät hirviöitä sisältäviä pelialueita kerätäkseen kokempisteitä ja parempia varusteita, joiden avulla kasvatetaan pelihahmojen voimakkuutta. Näiden sisältöjen pääsyvaatimukset on tyypillisesti sidottu pelihahmon kokemustasoihin ja varusteiden laatuun, jolloin pelaajat eivät voi yrittää voittaa haastavampia sisältöjä ennen riittäviä kokemustasoja ja/tai riittävän hyviä varusteita.

Haasteellisuuden suhteen on myös huomattavaa, että haasteiden voittamisesta saaduilla palkinnoilla, sekä eksplisiittisillä (esimerkiksi kokempisteet ja varusteet) että implisiittisillä (esimerkiksi maine pelaajayhteisössä) on keskeinen merkitys pelaamisen merkityksellisyyden muodostumisessa (Castronova 2005, 112). Pelaajat voivat validoida ajankäyttöään tarkastelemalla kuinka hyvin saavutettujen palkintojen hankkimiseen käytetty aika ja vaiva näkyy pelihahmon voimakkuuden tai maineen kasvamisena. Tutkimuksen perusteella käy ilmi, että *WoW*:n toteutus *WoD* -lisäosan myötä ei pelaajien näkökulmasta ole onnistunut tältä osin luomaan pelaajille käsitystä pelaamisen merkityksellisyydestä.

Pelaamisen haasteellisuuden muutokseen liittyviä ongelmia tunnistettiin ainoastaan pelin ja pelaajan vuorovaikutuksen kontekstissa. Ongelmia esiintyi kolmen *WoW*:iin tehdyn muutoksen osalta. Ensinnäkin tavoitteellinen pelaaminen on pelaajien mielestä vaikeutunut pelin yleisen vaikeustason madaltumisen myötä. Pidemmän aikavälin suunnitelmien tekeminen koetaan keskustelun perusteella vaikeaksi, koska pelaamisen sisältö ei sisällä riittävästi haasteita, joita suorittamalla on mahdollista erottua muusta pelaajakunnasta. Vaikeustason laskun koetaan olevan yhteydessä ylempänä käsiteltyihin pelaamisen rajoitusten ongelmiin. Keskustelun perusteella vaikuttaa siltä, että pelaamisen ei koeta olevan riittävän haastavaa ollakseen palkitsevaa, pelissä etenemisen riippuessa suurilta osin pelaamiseen käytetyn ajan määrästä.

Yksi ongelma on aikarajoitusten käyttö. Niiden päihittämiseen ei vaadita mitään vaikeaa, ainoastaan aikaa.

Pelaamisen haasteellisuuden koetaan kärsineen myös varuskunta-pelimoodin toteutuksen vuoksi. Pelaajat voivat lähettää käskyläisiään suorittamaan erilaisia tehtäviä, joista saadaan palkinnoksi esimerkiksi rahaa, kokempisteitä tai varusteita, jopa silloin kun pelaaja itse on kirjautuneena ulos pelimaailmasta. Tämä koetaan liian helpoksi tavaksi edetä pelissä.

Juuri nyt olen kirjautuneena ulos pelistä ja saan hexweave clothia ja enchanting shar-deja täysin samaan tahtiin kuin jos olisin kirjautuneena peliin ja pelaisin sitä. Se on melko outoa. Eikä se myöskään ole outoa hyvällä tavalla.

Toisekseen, pelaamisen merkityksellisyys nähdään vähentyneen myös pelihahmoille tarjolla olevien hahmoluokka- ja ammattivaihtoehtojen yhteyksissä. Kuten yhteisöllisyyden muutoksen ongelmia käsiteltäessä todettiin, hahmoluokkia ja pelihahmojen valittavissa olevia ammatteja on yksinkertaistettu tuntuvasti *WoD:n* hahmoluokkien kykykarsinnassa, samalla kun ammattien käyttö kiinnitettiin varuskunta-pelimoodiin. Tutkimuksen perusteella pelaajat kokevat muutosten vaikuttavan myös pelaamisen yleiseen vaikeustasoon, mikä on osaltaan vähentänyt pelaamisen kiinnostavuutta ja saavutuksista saatua onnistumisen tunnetta.

Kolmas pelaamisen haasteellisuuden ongelmallinen muutos liittyy pelistä saatujen palkintojen laatuun. Ongelmallista on erityisesti se, kuinka samalla kun palkintoja saadaan aikaisempaa enemmän, niiden laatu määrytyy sattumanvaraisesti. Tällöin suunnitelmallinen palkintojen tavoittelu, esimerkiksi pelihahmon voimakkuutta lisäävien varusteiden muodossa, voi pelaajien käsitysten perusteella vaatia kohtuutonta vaivannäköä ilman, että vaivannäkö voidaan validoida saatujen palkintojen muodossa.

Kuten aikaisempienkin lisäosien kanssa, pelistä pitäisi löytyä tiettyjä varusteita tietyillä ominaisuuksilla varustettuina, joita pelaajat voivat yrittää tavoitella strategisesti. Pelkkä RNG-jumalien [Random Number Generator] rukoilu täydellisen esineen saamiseksi, jos olet tarpeeksi onnekas että sellaista on edes olemassa, on todella huonoa suunnittelua. Se on äärimmäisen turhauttavaa.

Pelaamisen haasteellisuuteen liittyviä tuloksia tarkasteltaessa huomataan, että samaan aikaan kun palkintojen saamisen kynnyksistä on madallettu, on niiden laadun vaihtelua lisätty huomattavasti. Samoin kuin pelaamisen yhteisöllisyyden osalta, pelaamisen haasteellisuuden muutosten voidaan nähdä liittyvän pelikokemuksen virtaviivaistamisen pyrkimykseen, jolloin pelaamisesta saadaan pienemmällä vaivalla tuloksia, mutta jolloin tulosten merkitys vastavuoroisesti pienenee.

Tutkimuksesta ei selviä yksiselitteisesti minkä vuoksi pelaamisen haastavuuden matalumiseen suhtauduttiin pelaajien keskuudessa negatiivisesti. Pelaajien asennoitumisen syitä voidaan kuitenkin pohtia kahdesta pelaamisen motivaatioon liittyvästä näkökulmasta. Kielteistä asennoitumista saattaa selittää se, että päämäärien saavuttamisen liiallinen helppous ei tarjoa pelaajille riittävästi tai riittäviä onnistumisen tunteita. Toisaalta tulokset osoittavat, että pelaajia turhauttaa varuskunta-pelimoodin pelihahmojen ammattien muutoksissa se, että niiden nähtiin tekevän pelaajien aikaisempi vaivannäkö

tyhjäksi. Tässä valossa voidaankin pohtia, onko *WoW:n* vaikeustason helpottuminen kytköksissä pelaajien kokemukseen siitä, että heidän aikaisemmat saavutuksensa ovat menettäneet arvonsa peliin tehtyjen muutosten myötä.

Olemme nähneet kirjaimellisesti vuosia vaivaa ammattiemme eteen, ostaen tai keräten materiaaleja, ja nyt emme voi tehdä itsellemme tai muille pelihahmoillemme edes kokonaista haarniskakokonaisuutta??

## POHDINTA

Tutkimuksen perusteella huomataan, että *WoW* on olemassaolonsa aikana kokenut muutoksia (sekä *WoD:n* että aikaisempien lisäosien myötä), jotka ovat pelaajien näkökulmasta vaikuttaneet pelikokemukseen haitallisesti. Muutosten voidaan nähdä olevan tulosta kahdesta kehityssuuntauksesta, joita ovat pelisisällön virtaviivaistaminen ja pelisisällön eliniän lisääminen. Pelisisällön virtaviivaistamisen suuntaus voidaan tutkimuksen perusteella nähdä erityisesti *WoD:n* esittelemien muutosten yhteydessä, joskin aineistossa viitattiin myös *WoW:iin* tehtyihin aikaisempiinkin muutoksiin.

Pelikokemuksen virtaviivaistamisen syitä voidaan pohtia suuremman pelaajakunnan tavoittelun näkökulmasta. Virtaviivaistamalla pelikokemusta esimerkiksi ryhmämuodostustyökalujen avulla, voidaan pelisessioiden aikoja lyhentää. Tällöin pelaajien pelaamista varten varaama aika ei kulu esimerkiksi ryhmän kokoamiseen liittyvään toimintaan. Toisaalta ryhmämuodostustyökalut saattavat tuoda pelaamisen lähemmäksi pelaajatyyppejä, jolle sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa ei ole tärkeää. Virtaviivaistamisen voidaan siis nähdä myös tuovan *WoW:n* laajemman pelaajakunnan mielenkiinnon piiriin, sen poistaessa ainakin osittain tarpeen pelaajien väliseltä kanssakäymiseltä.

Näkemyksiä *WoW:n* profiloitumisesta sessiomuotoiseen pelaamiseen tukee myös se, että verkkoroolipelin pelaajakunta koostuu pääosin 20–40 -vuotiaista työssäkäyvistä aikuisista, joista yli kolmasosa on naimisissa ja yli viidesosalla on lapsia (Yee 2014, 24). Tässä valossa on ymmärrettävää, että pelaaminen on tehty lähestyttävämmäksi antamalla pelaajille mahdollisuus ohittaa esimerkiksi ryhmämuodostamisen vaihe. Pisimpään *WoW:ssa* mukana olleen pelaajakunnan kohdalla on hyvinkin mahdollista, että osa pelaajista on nykyisellään hyvin erilaisissa elämäntilanteissa kuin kymmenen vuotta sitten.

Tämän tutkimuksen tulokset vahvistavat myös aikaisempia tutkimuksia, joissa on havaittu nykyisen verkkoroolipelisuunnittelun suosivan sisällössä etenemisen virtaviivaistamista. Niissä todetaan myös, että erilaisissa pelisisällöissä liikkumisen väliin jäävä ”downtime” on usein merkityksellistä pelaamisen sosiaalisuuden näkökulmasta. (Yee 2014,

184). Verkkoroolipelien keskeisten sisältöjen voidaan esittää koostuvan muistakin osaluista kuin pelin tarjoamien haasteiden voittamisesta. Pelaamisen sisältö voidaan jakaa esimerkiksi pelaamisen motivaatioiden avulla erilaisten saavutusten tavoittelemiseen, peliin immersoitumiseen tai sosiaaliseen kanssakäymiseen (Yee 2014, 29). Tällöin pelaamisen keskeiset motivaatiot voivat esimerkiksi immersion kontekstissa liittyä pelimaailman tutkimiseen tai sosiaalisen kanssakäymisen kontekstissa ystävyysuhteiden luomiseen ja ylläpitämiseen muiden pelaajien kanssa. *WoW*:n voidaankin tämän tutkimuksen valossa esittää siirtyneen ainakin jossakin määrin pois pelaamisen sosiaalisen kanssakäymisen painotuksesta pelaamisen saavutusten painottamiseen, jolloin pelaamisen keskeisinä sisältöinä nähdään esimerkiksi pelissä eteneminen ja pelin asettamien haasteiden voittaminen.

Pelisisällön eliniän lisäämiseen liittyviä ongelmia voidaan tämä tutkimuksen osalta nähdä lähinnä *WoD*:n yhteydessä. Sen ongelmat voidaan yhdistää erityisesti pelaamisen rajoituksiin ja pelaamisen haasteeseen, jossa pelaajien etenemistä pelin sisällössä voidaan hidastaa erilaisilla aikarajoituksilla ja toisaalta saatujen palkintojen laadun avulla, jolloin palkintoja saadaan, mutta niillä ei ole välttämättä merkitystä pelissä etenemisen kannalta. Pelaamisen mielenkiintoa voidaan pitää yllä esimerkiksi erilaisilla etenemisen mekanismeilla, joita verkkoroolipeleissä ovat tyypillisesti erilaiset tasojärjestelmät, joiden avulla pelaajat voivat kehittää pelihahmonsa voimakkuutta tai muuta vaikutusvaltaa suhteessa pelimaailmaan ja muihin pelaajiin (Castronova 2005, 110–111). Yhtenä verkkoroolipelien keskeisenä ominaisuutena voidaan pitää niiden pelimaailmojen pysyvyyttä, jolloin pelaaminen ei koostu niinkään erillisistä pelisessioista vaan aikaisempi pelisessio jatkuu samassa pelimaailmassa ja samalla pelihahmolla siitä, mihin pelaaminen on aikaisemmalla pelikerralla lopetettu (Mäyrä 2008, 128). Tällöin pelaamisen motivaatio voi muodostua siitä, kuinka pelaajat näkevät pelihahmojen jatkuvasti kehittyvän saavutusten kasaantues-  
sa (Mäyrä 2008, 135; Yee 2014, 30).

Verkkoroolipelin kaupallisen menestyksen ja pelisisällön pitkäikäisyyden näkökulmasta tarkasteltuna on pelisisällössä etenemisen rajoittamisella ja saatujen palkintojen laadun vaihtelevuudessa selvä logiikka, jossa osa pelissä etenemiseen vaikuttavista tekijöistä otetaan pois pelaajan käsistä. Pelaajan näkökulmasta pelisisällön eliniän lisäämistä näillä keinoilla voidaan kuitenkin pitää ongelmallisena erityisesti toiminnan mielekkyyden kannalta. Tämän näkökulman perusteella pelaajat validoivat verkkoroolipeleihin käyttämänsä aikaa ja vaivannäköä pelissä saaduilla palkinnoilla (Castronova 2005, 112), joita voivat olla esimerkiksi pelihahmon voimakkuutta lisäävät varusteet tai sosiaalinen näkyvyys pelaajayhteisössä.

Ongelmallista tämän tutkimuksen suhteen on, että saadut tulokset eivät kerro, milläsiin asioihin pelaajat ovat muutosten suhteen tyytyväisiä tai sitä, kuinka suurta osaa pelaajakunnasta ne itseasiassa edustavat. Tulosten puolesta puhuu kuitenkin esimerkiksi se, että nk. legacy-palvelimet ovat nousseet esiin sekä pelaajien keskusteluissa että myös *WoW*:n julkaisijan taholta.<sup>7</sup> Niissä *WoW*:n sisältö ja säännöt vietäisiin takaisin sen aikaisempiin versioihin, joissa esimerkiksi palvelinten välinen ryhmän muodostus ei olisi mahdollista ja joissa hahmoluokat ovat kykykarsintaa edeltäneessä muodossaan. Keskustelu legacy-palvelimista alkoi fanien ylläpitämän yksityisen Nostalrius-palvelimen menestyksen myötä, joka käytti erästä *WoW*:n ensimmäisistä versioista. Siihen luotiin yli 800 000 pelitiliä, joista aktiivisia oli parhaimmillaan 150 000.<sup>8</sup>

Tämän tutkimuksen perusteella ei voida sanoa, mistä syistä *WoW*:ia on kehitetty suuntaan, johon *WoD* on sitä vienyt. Tutkimuksen perusteella voidaan kuitenkin todeta ensinnäkin se, että *WoW*:ssa on tapahtunut huomattavia pelattavuuden muutoksia, jotka ovat vaikuttaneet pelaajien mielestä kielteisesti pelin yhteisöllisyyteen ja haastavuuteen, ja toiseksi se, että pelaajien keskuudessa on kysyntää *WoW*:n aikaisemmille sisällön painotuksille.

Tästä tutkimuksesta saatuja tuloksia on mahdollista tulkita niin, että *WoW*:ia on suuremman pelaajakunnan saavuttamiseksi muutettu suuntaan, joka on ainakin osalle pelaajakuntaa selvästi epämieluisa. Voidaan pohtia, onko peliä muutettu suuntaan, joka vastaa pelaajakunnan enemmistön tarpeita. Tältä pohjalta voidaan myös kysyä, onko *WoW* nykyisellään suunnattu pääosin erilaiselle pelaajajleisölle kuin aikaisemmin, pelisisältöjen jättäessä esimerkiksi pelaamisen sosiaalisuutta tavoittelevan pelaajaryhmän tarpeet huomiotta.

*WoW*:n muutosta on tarkasteltu tässä tutkimuksessa genrenäkökulmasta. Genrenäkökulma valittiin tutkimusta varten, koska sen avulla pyrittiin tuottamaan *WoW*:ia kokonaisuutena kuvaavia havaintoja. Näkökulman valintaa voidaan siinä mielessä pitää onnistuneena, että se tuotti huomioita hyvin erilaisilta *WoW*:n osa-alueilta ilman, että aihepiiriin kannalta keskeisinä nähtyjä havaintoja jouduttiin rajaamaan pois. Toisaalta on syytä myös todeta, että *WoW* ei välttämättä itsessään ole täydellinen esimerkki verkkoroolipeligenren edustajasta, joskin sitä voidaan perustellusti pitää yhtenä lajityypin keskeisimmistä nimistä esimerkiksi sen levinneisyyden, iän ja pelaajamäärien suhteen. Tutkimus tuotti kuitenkin kiinnostavia havaintoja verkkoroolipeligenren muutoksesta, tutkimuksen otoksen yleistettävyyden rajoissa.

Tulosten perusteella voidaan ottaa myös kantaa siihen, onko *WoW*:ia perusteltua nimittää massiiviseksi monen pelaajan verkkoroolipeliksi (MMORPG) vai pelkästään massiiviseksi monen pelaajan verkkopeliksi (MMOG). Kuten Genrenäkökulman merkitys

-luvussa todettiin, voidaan peligenrejä määritellä monilla eri tavoilla, mikä tekee niiden hierarkkisesta järjestämisestä haastavaa tai jopa mahdotonta. WoW:n nimittämistä (massiiviseksi monen pelaajan) verkkoroolipeliksi tukee tutkimuksen perusteella se, että pelaajien pelihahmoilleen omaksumat roolit ja identiteetit nähtiin keskeisessä osassa pelin muutoksen problematiikkaa.

WoW:sta on todettu, että roolipelaaminen on siinä lähes mahdotonta, sen laajasta taustatarinasta huolimatta (MacCallum-Stewart & Parsler 2008, 243). Tämän tutkimuksen tulosten valossa näyttää kuitenkin siltä, että pelaajat pyrkivät ottamaan pelihahmoilleen erilaisia rooleja erityisesti valitun hahmoluokan ja hahmoluokkaan kiinnittyvän arkkityyppin suhteen. Tuloksissa nousi esiin erityisesti se, kuinka pelaajat kokivat erilaisten identiteettien ottamisen pelihahmolleen eri ongelmalliseksi. Syynä tähän nähtiin hahmoluokkien välisten roolien hämärtyminen. Vaikka roolien ottaminen, ja tätä kautta roolipelaaminen, nähtiin ongelmallisena tutkimuksen tekemisen aikaisessa WoW:ssa, voidaan tuloksia tulkita kuitenkin niin, että erilaisten roolien ottaminen pelihahmoille on ollut aikaisemmin keskeisessä osassa pelaamista ja että tämä osa-alue on ollut aiemmin paremmin toteutettu.

Aikaisemmissa tutkimuksissa on todettu, että pelihahmoihin identifioitumisella on keskeinen rooli myönteisen pelikokemuksen syntymisessä (Klimmit, Hefner & Vorderer 2009) ja toisaalta, että pelaajat identifioitumisen kautta myös kiintyvät pelihahmoihin (You 2017). Tämän tutkimuksen tulokset vahvistavat edellä mainittuja identifioitumista koskettavia havaintoja. Tämä tukee myös osaltaan WoW:n kiinnittämistä nimenomaisesti verkkoroolipelien genreen, roolipelaamisen ollessa osa pelaamisen kokemusta. Erillinen kysymys on, onko massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli terminä kuvaava tai käytännöllinen. Ainakin sitä voidaan pitää hiukan huonosti luonnolliseen kieleen sopivana ilmauksena. Roolipelaamisen kuitenkin voidaan yllä olevan perusteella nähdä kuuluvan siihen.

Roolipelaaminen määriteltiin Genrenäkökulman merkitys -luvussa ensinnä pelihahmon sananmukaiseksi näyttelemiseksi tai sen suunnitelmalliseksi kehittämiseksi valinnoilla vuorovaikutuksessa tarinan kanssa (Cover 2010, 6) ja toisaalta pelaajan tavoitteeksi uppoutua pelimaailmaan ja sen tarinaan pelihahmon välityksellä, ilman totunnaista pelin "voittamisen" pyrkimystä (Mäyrä 2008, 78). Yllä olevat kuvaukset vaikuttavat painottavan roolipelaamista erityisesti sen immersioon pyrkivän näyttelemisen keinoin. Tämän tutkimuksen valossa roolipelaaminen on mahdollista nähdä kuitenkin myös huomattavasti eksplisiittisemmässä merkityksessä, jossa pelihahmoille toteutettavat roolit syntyvät myös hahmoluokkavalintojen ja niihin kiinnittyvien erilaisten arkkityyppien valitsemisen tuloksena. Pelihahmon rooli vaikuttaa myös taistelumekaniikan kautta pelaajien väliseen yhteistyöhön. Roolit liittyvät siis ensisijaisesti pelimekaniikkaan ja tässä tarkemmin

taistelumekaniikkaan. Tulosten perusteella voidaankin ehdottaa, että roolipelaamisen käsitettä laajennetaan käsittämään yllä kuvatun kaltainen eksplisiittinen toteutus, perinteisen immersioon tähtäävän ja näyttelemisen keinoin pelimaailman tapahtumiin osallistumisen lisäksi.

## LOPUKSI

Tutkimuksen tuloksena luotiin ongelmakeskeinen läpileikkaus WoW:n tilasta WoD:n julkaisun jälkeen. Tutkimuksen tulokset osoittavat, että WoW oli pelaajien näkökulmasta WoD:in myötä hyvin erilainen verkkoroolipeli, kuin mitä se oli ensijulkaisunsa aikaan. Kiinnostavaksi jatkokysymykseksi jää ensinnäkin se, voidaanko tämän tutkimuksen havaintojen perusteella ennakoida millaiseen suuntaan WoW:n kehitystä viedään jatkossa. Toiseksi voitaisiin tarkastella, miten hyvin WoW:n muutoksessa tunnistettuja pelaamisen ongelmallisia osa-alueita ja niihin johtaneita kehityssuuntauksia voidaan havaita muissa verkkoroolipeleissä. Kolmanneksi, lisätutkimukselle voidaan nähdä sijaa muun muassa verkkoroolipeligenren rajojen, keskeisten sisältöjen ja mahdollisen nimimityksen päivittämisen muodoissa niin, että verkkoroolipelit saataisiin genretasolla kiinnitettyä yksiselitteisemmin osaksi pelitutkimusta. Tutkimuksen sisältöön ja kysymyksenasetteluun liittyvien rajoitusten vuoksi jää monia muitakin avoimia kysymyksiä, joihin jatkotutkimuksessa voitaisiin tarttua.

Genrenäkökulmasta tehty verkkoroolipelien tutkimus avaa mielenkiintoisia näkökulmia pelitutkimuksen kentällä, koska se tuo yhteen sekä verkkopelien kehityksen että verkkopelien pelaajakunnan kehityksen suhteellisen selvärajaisessa viitekehyksessä. Huomattavaa tosin on, että verkkoroolipeligenren tarkemmalle määrittelemiselle on edelleen myös tarvetta. Tässä tutkimuksessa on tarkasteltu verkkoroolipelien kehitystä ja samalla iteratiivisesti määritetty verkkoroolipeligenren sisältöä uuden tiedon karttuessa, Mäyrän (2008, 70) genrekäsityksen mukaisesti. Verkkoroolipeligenren kehitystä tarkastellessa huomio joudutaan kiinnittämään myös sosiaalisuuteen ja yhteisöllisyyteen osana verkkopelien pelaamista. Tarkastelemalla peligenren kehittymistä näiden näkökulmien kautta, voidaan muodostaa kiinnostava ajallinen läpileikkaus siitä, miten verkkopelaaminen on kehittynyt 2000-luvun alusta nykypäivään. Tämän pohjalta voidaan edelleen ennakoida, millaiseen suuntaan se mahdollisesti on kehittymässä.

---

## LOPPUVIITTEET

1. Engl. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game; MMORPG
2. Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli -termi lyhennetään luettavuuden helpottamiseksi jatkossa muotoon verkkoroolipeli.
3. Engl. Massively Multiplayer Online Game; MMOG
4. Official World of Warcraft Forums: <https://us.battle.net/forums/en/wow/> (käytetty 11.9.2017)
5. <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/10551009> (käytetty 30.3.2017)
6. Warlords of Draenor: Take Charge of Your Garrison: <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/11502044> (käytetty 29.3.2017)
7. Blizzard on World of Warcraft legacy servers: 'It's something we're taking seriously': <http://www.ign.com/articles/2016/11/06/blizzard-on-world-of-warcraft-legacy-servers-its-something-we-re-taking-seriously> (käytetty 29.3.2017)
8. Nostalrius Overall Statistics: [https://en.nostalrius.org/medias/small\\_info1.jpg](https://en.nostalrius.org/medias/small_info1.jpg) (käytetty 29.3.2017)

## LÄHTEET

### KIRJALLISUUS

- Aleksander, T. (2005). *Massively multiplayer game development 2*. Portland: Ringgold Inc.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3:2, 149–176.
- Alha, K., Koskinen, E., Paavilainen, J., Hamari, J., & Kinnunen, J. (2014). Free-to-play games: Professionals' perspectives. *Proceedings of nordic digra*, 2014.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* 37:1, 6–23.
- Bartle, R., A. (2004). *Designing virtual worlds*. Indianapolis (Ind.): New Riders.
- Björk, S., & Holopainen, J. (2006). Games and design patterns. *The game design reader*, 410–437.
- Blinka, L. (2016). *Online gaming addiction: The role of avatars and sociability of gamers* (Väitöskirja, Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií).
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago (Ill.): University of Chicago Press.
- Christopherson, K. M. (2007). The positive and negative implications of anonymity in Internet social interactions: "On the Internet, Nobody Knows You're a Dog". *Computers in Human Behavior* 23:6, 3038–3056.

- Clearwater, D. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *Loading....* 5:8.
- Cover, J. G. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. McFarland.
- Cross, N. A. (2016). *The Relationship of Online Gaming Addiction with Motivations to Play and Craving* (Väitöskirja, Bowling Green State University).
- Frow, J. (2006). *Genre: The New Critical Idiom*. Routledge, London.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Alone together?: exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems* (407–416). ACM.
- Hamari, J., & Keronen, L. (2016). Why do people buy virtual goods? A literature review. *System Sciences (HICSS), 2016 49th Hawaii International Conference on* (1358–1367). IEEE.
- Hook, N. (2015). Grounded Theory. Teoksessa Lankoski, P. & Björk, S. (toim.): *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 309–320.
- Joinson, A. N. (2003). Understanding the psychology of Internet behaviour: Virtual worlds, real lives. *Revista iberoamericana de educación a distancia* 6:2, 190.
- Christoph, K., Dorothée, H., & Peter, V. (2009). The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. *Communication theory* 19:4, 351–373.
- Malliarakis, C., Satratzemi, M., & Xinogalos, S. (2017). CMX: the effects of an educational MMORPG on learning and teaching computer programming. *IEEE Transactions on Learning Technologies* 10:2, 219–235.
- Mancini, T., & Sibilla, F. (2017). Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in Human Behavior* 69, 275–283.
- MacCallum-Stewart, E., & Parsler, J. (2008). Role-Play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft. *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*, 225–246.
- Martončík, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior* 56, 127–134.
- Mulligan, J., & Patrovsky, B. (2003). *Developing online games: An insider's guide*. Indianapolis (Ind.): New Riders.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in culture*. Los Angeles: Sage.

Nistor, N. (2016). Quantitative Analysis of Newcomer Integration in MMORPG Communities. Teoksessa Li, Y., Chang, M., Kravcik, M., Popescu, E., Huang, R., & Chen, N. S. (toim.): *State-of-the-art and Future Directions of Smart Learning*. Singapore: Springer, 131–136.

O'Connor, E. L.; Longman, H.; White, K. M. & Obst, P. L. (2015). Sense of community, social identity and social support among players of Massively multiplayer online games (MMOGs): A qualitative analysis. *Journal of Community & Applied Social Psychology* 25:6, 459–473.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. (2006.) KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Verkossa <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus> Viitattu 13.8.2017

Sköld, O., Adams, S., Harviainen, J. T., & Huvila, I. (2015). Studying games from the viewpoint of information. Teoksessa Lankoski, P., & Björk, S. (toim.): *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 57–73.

Stavropoulos, V., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Wilson, P., & Motti-Stefanidi, F. (2017). MMORPG gaming and hostility predict Internet addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study. *Addictive behaviors*, 64, 294–300.

Strachan, R., Kongmee, I., & Pickard, A. (2016). Using Massively Multiplayer Role Playing Games (MMORPGs) to support Second Language Learning: A Case Study of the Student Journey. Teoksessa Terry, Krista & Cheney, Amy (toim.): *Utilizing Virtual and Personal Learning Environments for Optimal Learning*. Hershey, PA: IGI Global, 87–110.

Tan, W. K., Yeh, Y. D., & Chen, S. H. (2017). The Role of Social Interaction Element on Intention to Play MMORPG in the Future: From the Perspective of Leisure Constraint Negotiation Process. *Games and Culture* 12:1, 28–55.

Wallace, P. M. (1999). *The psychology of the internet*. Cambridge, UK; New York; Cambridge University Press.

Yee, N. (2014). *Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us, and how they don't*. New Haven: Yale University Press.

You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually real: exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *Games and Culture*, 12:1, 56–71.

Zagalo, N., & Gonçalves, A. (2013). 11 Social Interaction Design in MMOs. *Multiplayer: The social aspects of digital gaming*, 3, 134.

Zhang, M. M. (2016). Virtual Goods Markets and Economy in China: A Historic Account. *Markets, Globalization & Development Review*, 1:1.

## PELIT

Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2008). *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2010). *World of Warcraft: Cataclysm*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2014). *World of Warcraft: Warlords of Draenor*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2016). *World of Warcraft: Legion*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Id Software (1996). *Quake*. MS-DOS; AmigaOS; Classic Mac OS; Sega Saturn; Nintendo 64; Microsoft Windows, Yhdysvallat: GT Interactive.