



OULUN YLIOPISTO
UNIVERSITY of OULU

Verkkopelien sosiaaliset yhteisöt

Oulun Yliopisto
Tietojenkäsittelytieteiden laitos
LUK-Tutkielma
Aleksi Pöyhtäri
12.2.2015

Abstrakti

Tämän tutkielman tutkimusongelma kiteytyy kysymykseen: Kuinka sosiaalinen kanssakäyminen vaikuttaa pelikokemukseen? Pysin tutkimuksessani valaisemaan sitä, mikä verkkopeleissä tuo ihmisiä yhteen, ja kuinka pelikokemus muuttuu sosiaalisen kanssakäymisen myötä. Verkkopelejä on tutkittu hyvinkin laajasti. Pelien sosiaalisesta vuorovaikutuksesta tehty tutkimus on kuitenkin kohtalaisen tuoretta. Tämän takia halusin tehdä kirjallisuuskatsauksen aiheesta. Lähteinä käytetään kansainvälisiä tutkimusartikkeleita.

Pelit luodaan nykyään yhä sosiaalisimmiksi. Pelikulttuuri on muuttunut yksin pelattavista peleihin, joissa pelaajat vuorovaikuttavat toisiinsa erilaisten teknologioiden ja yhteydenpidon avulla. Pelien sosiaaliset kontaktit ulottuvat myös pelimaailman ulkopuolelle. Sosiaalinen media ja erilaiset internetin peliyhteisöt tuovat pelaajia yhteen jakamaan kokemuksiaan, sekä etsimään peliseuraa. Verkkopelien maailma ei ole pelkästään pelaamista. Pelaamisesta on tullut elämäntapa ja omanlaisensa kulttuuri. Pelaajat keskustelevat laajasti omissa yhteisöissään peleistä, peleihin liittyvistä asioista ja myös kaikesta muusta. Vaikka suurin osa keskustelusta esimerkiksi internetin keskustelupalstalla liittyy peliin. Pelaajat myös vaihtavat paljon tietoa itsestään ja itseensä liittyvistä asioista.

Sisällysluettelo

Abstrakti.....	2
Sisällysluettelo	3
1. Johdanto.....	4
2. Pelaaminen osana sosiaalista yhteisöä	6
2.1 Yhteisöjen muodostuminen	6
2.2 LAN-tapahtumat	8
2.3 Sosiaalinen pelaaminen.....	9
2.4 Pelaaminen ja sosiaaliset taidot	11
3. Keskustelu	13
3.1 Monimuotoinen sosiaalisuus.....	14
3.2 Yhteisöllinen pelaaminen	16
3.3 Pelaajien kommunikaatiotavat.....	17
3.4 Harrastuksesta ammatiksi	18
3.5 Johtopäätökset.....	19
4. Yhteenveto.....	21
Lähteet.....	22

1. Johdanto

Yhteisöllisyys on tärkeää pelaajille. Motivaatio tehdä tämä tutkielma lähti asiasta, joka on minulle itselleni lähellä sydäntä, eli verkkopelit ja erilaiset yhteisöt, joihin olen vuosien aikana liittynyt ja, joissa olen vieläkin aktiivisesti mukana. Videopelejä on tutkittu paljon. Kuitenkin sosiaalista pelaamista on tutkittu suhteellisen vähän. Sosiaalinen pelaaminen, ja sen vaikutukset ovat kohtalaisen uusi tutkimusaihe, jonka takia halusin tehdä tämän tutkielman ja selvittää, minkälaista tutkimusta on aiheesta tehty.

Pelien sosiaaliset yhteisöt eivät kuitenkaan rajoitu pelkästään internetiin. LAN-tapahtumat ovat myös suuressa suosiossa pelaajien keskuudessa. LAN-tapahtumien ideana on tuoda oma kone mukaan tapahtumaan, jossa voi pelata samassa tilassa ystävien kanssa ja tavata ystäviä muuallakin, kuin pelin maailmassa, sekä kilpailla muita pelaajia vastaan erilaisissa peleissä järjestetyissä kilpailuissa. LAN-tapahtumat ovat myös integroituneet tiukasti yhteen nuoriso- ja populaarikulttuurin kanssa. (Taylor & Witkowski, 2010.)

Verkkopelien sosiaaliset yhteisöt keskittyvät yleensä jonkin pelin ympärille. Yhteisöt ovat syntyneet pelin ulkopuolella tarkoituksenaan löytää muita pelin pelaajia ja jakaa informaatiota pelistä. Informaatio pelistä voi olla esimerkiksi neuvoja, kuinka läpäistä jokin tietty kohta, tai fiktiivistä tietoa pelihahmoista. Yhteisöissä voi myös olla ihminen, joka on tehnyt tutkimusta pelin taustoista ja tarinasta. Pelien tarinat ovat monesti hyvin yksityiskohtaisia. Pelaajat jotka pitävät pelistä haluavat monesti tietää lisää tarinasta ja hahmoista. (Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012). Verkkopelit ovat viime vuosina yleistyneet internetin laajentuneen käytön vuoksi. Verkkopeleihin ja niiden ympärille on myös muodostunut erilaisia sosiaalisia yhteisöjä, joissa pelaajat voivat tutustua toisiinsa, ja muodostaa klaaneja ja kiltoja. Pelaamisen sosiaalisuus on muuttunut ajan myötä. Verkossa pelattavat pelit luovat kontakteja muihin pelaajiin ympäri maailman. Pelien pelaaminen ei enää tarkoita yksin pelaamista tai edes välttämättä sitä, että peliä pelataan samassa huoneessa pienellä porukalla. Nykyisin pelillä saattaa olla miljoonia pelaajia ympäri maailman ja yhdellä palvelimella saattaa olla tuhansia pelaajia yhtä aikaa. Myös pelien sisäiset chat-ominaisuudet mahdollistavat pelaajien välisen kanssakäymisen. Tämän vuoksi verkkopelien ympärille on muodostunut myös fanisivustoja, joissa pelaajat vaihtavat kokemuksiaan ja vinkkejä johonkin tiettyyn peliin. Nämä sosiaaliset yhteisöt vaikuttavat myös siihen kuinka kauan pelaaja viihtyy pelin parissa. Nykyisissä verkkopeleissä sosiaalinen kanssakäyminen on osa pelikokemusta.

Keskityn tutkimaan verkkopelien sosiaalisia yhteisöjä. Tutkimuksen pohjana on jo tehty tutkimus, josta muodostan omat johtopäätökseni. Kirjallisuuskatsaus tukeutuu alan tutkimukseen tietojenkäsittelyn ja sosiologian tieteenaloilta. Aiemmassa tutkimuksessa on keskitytty tutkimaan, miten pelaaminen vaikuttaa sosiaaliseen kanssakäymiseen. Tutkimukseni haluaa selvittää, miten sosiaalinen kanssakäyminen vaikuttaa pelikokemukseen. Tutkimusta on tehty yllättävänkin pelaajien sosiaalisista suhteista. Pelaamista on tutkittu laajasti, kuitenkin omasta mielestäni pelaamisen vaikutus sosiaalisuuteen on vielä aika vähän tutkittu alue.

Siispä tässä tutkimuksessa tarkastellaan seuraavaa kysymystä: Kuinka sosiaalinen kanssakäyminen vaikuttaa pelikokemukseen? Selvitän pelikokemuksen vaikutusta tutkimalla minkälaisia sosiaalisia yhteisöjä syntyy verkkopelien ympärille. Verkkopelien sosiaaliset yhteisöt ovat mielestäni kiinnostavia, koska olen itsekin hyvin aktiivinen pelaaja ja mukana useissa peleihin liittyvissä yhteisöissä. Olen myös huomannut tutkimusta tehdessäni useita asioita, jotka vastaavat omia kokemuksiani.

Tutkielman luvussa 2 käsitellään sosiaalista pelaamista käsitteenä. Luku käsittelee sosiaalisen pelaamisen eri muotoja, ja sitä kuinka sosiaalista pelaamista on tutkittu. Luvussa 3 käsitellään, kuinka pelaaminen on muuttunut internetin aikakaudella. Miksi se on juuri sosiaalista pelaamista. Pelien sosiaaliset yhteisöt keräävät yhteen ihmisiä, joilla on sama kiinnostuksen aihe. Yhteisöissä pelaajat tutustuvat toisiinsa ja saavat toisiltaan hyvin paljon tietoa, joka voi liittyä peliin tai itse pelaajiin. Pelien omat yhteisöt eivät ole juuri koskaan tarkoitettu pelitiedon informaatiokanavaksi, vaan ne tuovat yhteen ihmisiä, jotka ovat kiinnostuneet pelin pelaamisesta ja muista ihmisistä, jotka pelaavat kyseistä peliä. Luvussa 4 käsitellään johtopäätöksiä pohjautuen tieteellisiin artikkeleihin ja tehdään yhteenveto.

2. Pelaaminen osana sosiaalista yhteisöä

Pelien sosiaaliset yhteisöt ovat erittäin monimuotoisia. Tarkoitukseni on kartoittaa näiden sosiaalisten yhteisöjen monimuotoisuutta. Verkkopeli on peli, jota pelataan verkossa. Verkkopelit ovat myös suunniteltu joukkuepeleiksi. Pelin sisällä muodostetaan oma ryhmä, jonka kanssa tavoitellaan voittoa. Verkkopelien yhteisöt muodostuvat joko pelin ympärille, tai yleisesti pelien ympärille. Yhteisöt keskittyvät monesti jakamaan tietoa peleistä. Peleihin jaetaan strategioita, neuvoja, erilaisia pelaajien tekemiä muutoksia peliin eli modeja. Yhteisöt keskittyvät siis keräämään yhteen ihmiset, joilla on samat mielenkiinnon kohteet.

Pelaaminen internetissä on yleistynyt paljon viime aikoina. Teknologian kehitys on vaikuttanut paljon peleihin. Suurin osa peleistä on tarkoitettu pelattavaksi internetissä, ja myös pelien jakelukanavat ovat muuttuneet perinteisistä cd- ja dvd-levyistä sähköiseen muotoon. Internetin kehityksen myötä pelaajien on helpompi pitää yhteyttä muihin pelaajiin joilla on samat kiinnostuksen kohteet. Tämä pätee tietenkin myös muihinkin asioihin kuin pelaamiseen. Myös pelikehittäjät ovat huomanneet, että internet on potentiaalinen yhteyskanava pelaajiin. Monet peliyhtiöt pitävät omilla sivuillaan pelien keskustelupalstoja, fanituotekauppaa ja sisältöä, jota ei ole tarkoitettu jaettavaksi pelin sisällä. Esimerkiksi World of Warcraftin sivuilla voi lukea, kuinka Warcraft-universumi on muodostunut.

2.1 Yhteisöjen muodostuminen

Pelaamista on tutkittu erilaisista näkökulmista hyvinkin kattavasti. Tutkimuksia tarkastelllessani huomasin myös, että vanha stereotypia pelaajasta sulkeutuneesta syrjäytyneestä nörtistä on alkanut murtua. Pelaajat ovatkin sosiaalisia omalla tavallaan. Pelaaminen nähdään yhä enemmän tapana viettää aikaa jonkin kiinnostavan asian parissa. Tietokonepeleistä ja pelaamisesta verkossa on tullut arkipäivää. (Trepte, Reinecke, & Juechems, 2012). Verkkopelit ovat kehittyneet enemmän joukkuemuotoisiksi peleiksi, missä parhaan tulokseen saa aikaiseksi, kun kaikki puhaltavat yhteen hiileen. Pelien ympärille syntyneet sosiaaliset yhteisöt auttavat pelaajia tuomaan omia kokemuksiaan esiin sekä löytämään peliseuraa. Klassinen esimerkki sosiaalisista yhteisöistä löytyy World of Warcraft-pelistä (WoW). World of Warcraftilla on tällä hetkellä noin 10 miljoonaa pelaajaa ja erilaisia yhteisöjä löytyy laidasta laitaan. World of Warcraftin päätavoite on muodostaa kilta, jonka kanssa pelaajat taistelevat erilaisia vahvoja vastuksia vastaan. Pelin ensimmäisessä osassa niin kutsutut raidit olivat alkuperäisesti suunniteltu 40:lle pelaajalle, kun erilaiset lisäosat pienensivät raidin koon 10- tai 25-pelaajan kokoisiksi. Näin ollen verkkopeleissä on todettu karttuvan myös johtamistaitoja. Tutkimuksissa on todettu että johtavaan asemaan asettuneet pelaajat ovat myös hyviä johtajia oikeassa elämässä. (Mysirlaki & Paraskeva, 2012.)

Pelaajat kommunikoivat myös pelin ulkopuolella. Suurin osa kommunikoinnista liittyi itse peliin jota he pelasivat. Pelaajat kuitenkin kommunikoivat myös asioista, jotka eivät liittyneet peliin. Kaksi suosituinta pelien ulkopuolista kommunikaatiokanavaa ovat keskustelufoorumit ja sähköposti. Yleensä pelaajat kommunikoivat peliajoista. Tutkimuksessa huomattiin, että pelaajat olivat enemmän kommitoituneita yhteisönsä,

jos he kommunikoivat muiden pelaajien kanssa myös pelin ulkopuolella, ja pelasivat peliä pitääkseen yhteyttä online-ystäviinsä. (Seay, Jerome, Lee, & Kraut, 2004.)

Killan elinikä on monesti hyvin lyhyt. Kun tutkittiin 3537 kiltaa, 54% killoista ei ollut enää toiminnassa kahden kuukauden päästä. Mitä suuremmaksi yhteisö kasvaa, sitä vaikeampi sen on kontrolloida omia jäseniään. Kuitenkin, mitä tasaisemmin yhteisön jäsenet olivat jakautuneet, sitä paremmin kilta selviytyi. Jos killassa oli sopiva tasojakauma sekä hahmoluokkajakauma, se oli melko varmasti elossa vielä kahden kuukauden päästä. (Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore, 2007.)

Verkkopelit luovat oman yhteisönsä myös pelin sisälle. MMO-pelit (Massive Multiplayer Online) perustuvat siihen, että pelaaja liittyy johonkin yhteisöön eli ”kiltaan”, jonka kanssa hän seikkailee pelin maailmassa. Kiltaan liittyessä pelaajien kommunikointi kohdistuu enemmän ja enemmän oman yhteisön sisälle. Pelaajat keskittyvät omaan kiltaansa ja heidän kommunikointinsa killan ulkopuolelle vähenee huomattavasti. MMO-pelit kannustavat pelaajia juuri tähän. Kiltaan liittyminen on hyvin keskeistä esimerkiksi World of Warcraft-pelissä. Killat tarjoavat pelaajille peliseuraa, vinkkejä, ja erilaisia tavaroita, joita vaihtaa pelin sisällä. Nämä asiat ovat myös saatavilla ilman liittymistä kiltaan, mutta pelit kannustavat tähän. Pelit siis muodostavat omia peliensisäisiä yhteisöjään. (Ducheneaut & Moore, 2004.)

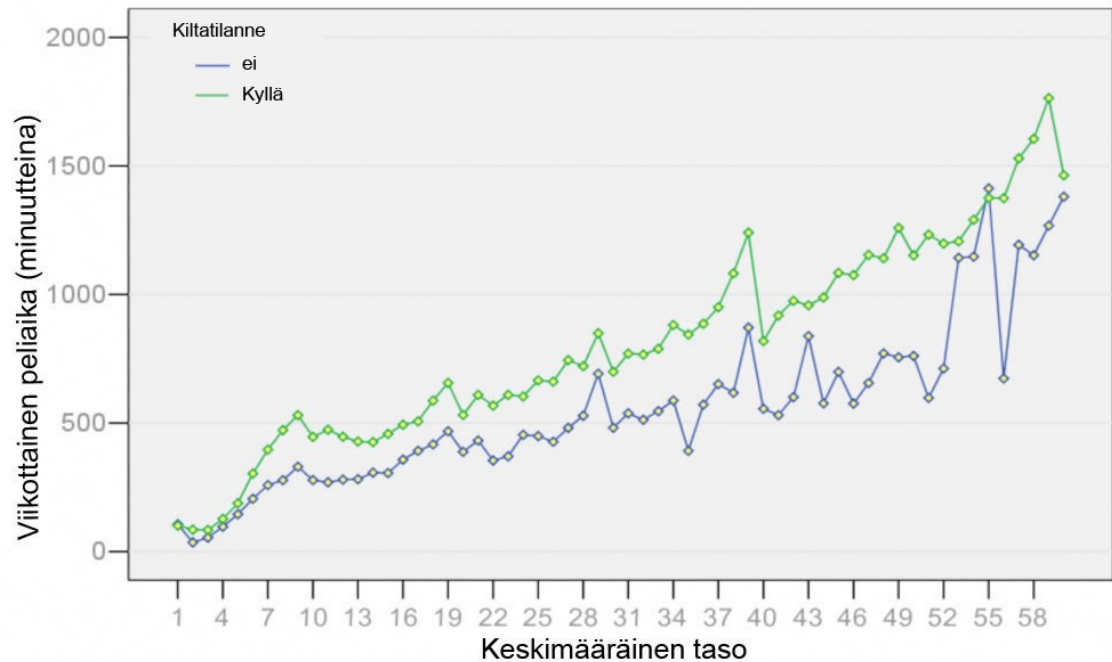
Pelien killat ovat yleensä suuria, ja niillä on oma sosiaalinen rakenteensa. Jokaisella yhteisöllä on johtaja ja alijohtajat. Yhteisössä voi olla esimerkiksi ”guildmaster”, joka on yhteisön keskeisin henkilö. Välttämättä nimellinen ylin hierarkkinen arvo ei kuitenkaan takaa sitä, että henkilö on keskeisessä asemassa. Killoissa saattaa olla nimellinen ”guildmaster”, mutta keskeiset henkilöt ovat alempana hierarkiassa. (Pisan, 2007).

MMO-peleissä pelaajat voivat liittyä kiltaan, ja sitä kautta luoda uusia sosiaalisia kontakteja. Kuitenkin pelaaja voi kuulua vain yhteen kiltaan kerrallaan pelin sisällä. Tämä ei kuitenkaan estä pelaajia luomasta kontakteja myös killan ulkopuolisiin pelaajiin. (Hsiao & Chiou, 2012b). Peleissä sosiaaliset kontaktit siis keskittyvät pelaajan omaan yhteisöön. Yhteisö voi olla kilta pelin sisällä, tai jokin muu yhteisö jonka jäsen pelaaja on.

World of Warcraft on erinomainen esimerkki pelisuunnittelusta, jossa pelaajia rohkaistaan sosiaaliseen kanssakäymiseen toisten pelaajien kanssa. Ducheneaut et al. (2005) huomasi tutkimuksessaan, että WoWin suosio johtuu siitä että pelin sisäisessä maailmassa on koko ajan läsnä muitakin pelaajia. Pelaajat eivät välttämättä kommunikoi koko ajan muiden pelaajien kanssa pelatessaan, mutta kuitenkin peliä pelatessa yhteisö on silti läsnä. Näin pelissä on koko ajan vahva tunne, että pelaaja on maailmassa, missä on läsnä muitakin ihmisiä. Pelaajat voivat sosialisoida milloin haluavat. MMO-pelit ovat siis selkeästi sosiaalisia ympäristöjä. Killat ovat pelissä aina läsnä olevia tuen sosiaalisen interaktion paikkoja. Pelaajat pystyvät kommunikoimaan suoraan muiden kiltalaisten kanssa chatissa. (Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore, 2005.)

Pelien sosiaalisten yhteisöjen ulottuminen pelien ulkopuolelle tukee sitä, että pelissä tapahtuva sosiaalinen kanssakäyminen muodostaa uusia ystävyysuhteita pelaajien välille ja varsinkin MMO-peleissä luo myös yhteenkuuluvuuden tunnetta pelaajille. Kiltaan liittyminen toimii myös peleissä yhteen tuovana komponenttina. Killoissa syntyneet ystävyysuhteet toimivat pelaajien motivaattorina jatkaa pelaamista, ja pelata

pidempään kerrallaan. Tämän huomasi myös Ducheneaut et. al (2005) jonka tutkimuksessa huomattiin että kiltaan kuulumisen ja pelaajan hahmon taso nosti huomattavasti pelaajan viikoittaista pelaikaan. Kuvassa 1 nähdään selkeästi kiltaan kuulumisen ja tason nousun vaikutus pelaikaan. Mitä korkeammalla tasolla kiltaan kuuluva pelaaja on, sitä enemmän hän pelasi viikoittain.



Kuva 1: Pelaika ja kiltaan kuulumisen tasoittain (Ducheneaut et al., 2005)

2.2 LAN-tapahtumat

Pelaaminen ei nykypäivänä enää rajoitu yksin kotona pelaamiseen. Pelikonsolien ja internetin myötä pelaaminen yhdessä on yleistynyt. (Steinkuehler & Williams, 2006). Yhdessä pelaamista ovat myös tuoneet esiin LAN-tapahtumat, joissa pelaajat tuovat koneet yhteen tilaan ja pelaavat lähiverkossa. LAN-tapahtumat olivat alunperin pelaamista lähiverkossa. Nykyään kuitenkin lähes jokaisessa tapahtumassa on kuitenkin pelaajille myös internet-yhteys. Kuitenkin pelaaminen ja yhteen kokoontuminen ei ole muuttunut. LAN-tapahtumat ovatkin monelle pelaajalle yksi tapa tavata peliseuraansa oikean elämän sosiaalisessa kontekstissa. (Taylor & Witkowski, 2010). LAN-tapahtumat ovat myös laajentuneet pelkästä pelaamisesta myös kilpailuun, sekä yritysten ja tuotteiden esittelyyn. Varsinkin Suomen suurimmat tapahtumat (Assembly, Vectorama, Insomnia) ovat laajentaneet toimintaansa. LAN-tapahtumista löytyykin monesti esimerkiksi peliturnauksia, erilaisten yhdistysten ja yritysten esittelypisteitä ja muuta oheistoimintaa.

Sosiaalinen puoli tapahtumissa on hyvin esillä, kun pelaajille tarjotaan mahdollisuus tavata kavereitaan ja tutustua uusiin ihmisiin, joilla on samanlaiset mielenkiinnon kohteet. Kort, Ijsejsteijn ja Gajadharin (2007) mukaan tutkimukset ovat osoittaneet, että peleistä nautitaan enemmän, kun pelaajat pelaavat yhdessä. Kuitenkin on huomattu, että pelin nautittavuus on suurempi, kun pelaajat voivat kommunikoida, vaihtaa ajatuksia ja valvoa toisen suoritusta.

Taylor ja Witkowski huomasivat, että pelaajat eivät ole stereotyyppisiä hikisiä nörttejä, joilla on roikkuvat vaatteet. Tapahtumien kävijät ovat sekoitus ihmisiä, jotka joko jo tuntevat toisensa ja pelaajista, jotka tulevat tapahtumaan tapaamaan peleistä tuttuja ihmisiä ensimmäistä kertaa. Artikkelin mukaan pelaajat osallistuvat tapahtuman aikana moniin eri aktiviteetteihin. ”DreamHack antaa vilauksen siitä, kuinka transitionaalisessa tilassa olemme nörtti- ja pelikulttuurin kanssa. Mitä näemme tapahtumassa on itse asiassa kasvavaa integraatiota netti/pop/nuoriso/pelikulttuuriin, josta on tulossa valtavirtaa.” (Taylor & Witkowski, 2010.)

Pelien pelaaminen yhdessä ei ole yksiselitteinen käsite. Pelejä pelataan myös kotona ja internetin välityksellä yhdessä. Kuitenkin esimerkiksi LAN-tapahtumissa pelaamisen sosiaalinen puoli korostuu. Pelaajat lähtevät omasta kodistaan, ja joskus matkustavat satoja kilometrejä vain sen takia, että he voisivat tavata kasvokkain muiden pelaajien kanssa. LAN-tapahtumaan voi saapua satoja pelaajia ja erilaisten kommunikaatiokanavien kautta pelaajat tutustuvat uusiin ihmisiin ja tapaavat vanhoja tuttuja. Joskus pelaajat saattavat tavata ensimmäistä kertaa kasvokkain jossakin tapahtumassa, johon he osallistuvat vain sen takia. Sosiaalisuus on siis myös tärkeää pelaajille. (Jansz & Martens, 2008).

Janszin ja Martensin tutkimuksessa oli neljä motiivia: kilpaileminen, sosiaalisuus, kiinnostus ja rentoutuminen, joiden pohjalta he huomasivat että sosiaalisuus oli suurin motivoija pelaajille osallistua LAN-tapahtumaan. LAN-tapahtumien osallistujat eivät siis ole stereotyyppisiä ”nörttejä”, jotka jättäytyvät sosiaalisten kontaktien ulkopuolelle ja uppoutuvat pelin maailmaan. He osallistuvat tapahtumiin, koska heitä kiinnostaa pelaaminen, muiden pelaajien tapaaminen ja kilpailu. Pelaajat ovat myös monesti aktiivisia erilaisissa peliyhteisöissä. (Jansz & Martens, 2008)

Jeroen Jansz ja Lonneke Martens (2008) määrittelevät tyypillisen LAN-tapahtuman kävijän iäksi 11-35 vuotta, joiden keski-ikä on 19,5 vuotta. Suurin osa pelaajista on miehiä. Suurin osa kävijöistä myös käytti keskimäärin 2,6 tuntia pelaamiseen, joka päivä. Tämä on kohtalaisen suuri määrä aikaa. LAN-tapahtumien kävijöiden suurin motiivi osallistumiseen on sosiaalisuus. Kävijät ovat siis ihmisiä, joille sosiaaliset yhteydet ovat tärkeitä. Toiseksi tärkein motiivi on uusien tietojen vaihto. Pelaajat vaihtavat tietoa uusista peleistä ja uusista pelitekniikoista ja strategioista. Pelaajista yli 50% pelasi pelejä internetissä. Sosiaalisessa kontekstissa 54,5 prosenttia kävijöistä kuului johonkin peliyhteisöön. Noin neljäkymmentä prosenttia kävijöistä oli osallistunut LAN-tapahtumiin kuusi kertaa tai enemmän, ja noin 20 prosenttia (21,1) kävijöistä osallistui ensimmäistä kertaa. Tutkimuksessa todettiin, että suurin osa tapahtumaan osallistuneista oli nuoria miehiä, jotka eivät olleet parisuhteessa. Kuitenkin vanhemmat osallistujat olivat parisuhteessa. Suurin osa osallistujista omisti tietokoneen sekä jonkin toisen peli-alustan.

Suurissa LAN-tapahtumissa huomaa kuinka kirjava joukko pelaajat loppujen lopuksi ovat. Tapahtumissa pelit ovat yhdistävä tekijä. Näin suuressa sekalaisessa joukossa pelintoilijoita on suuri määrä erilaisia aktiviteetteja pelien pelaamiseen ja peleihin liittyen. (Taylor & Witkowski, 2010). Pelit ovat yhdistävä tekijä, joka tuo monesti kokoon näihin tapahtumiin satoja jopa tuhansia ihmisiä.

2.3 Sosiaalinen pelaaminen

Pelit ovat muuttuneet entistä enemmän interaktiivisimmiksi. Pelaajat eivät enää liiku yksin pelimaailmassa, vaan he liikkuvat pelimaailmassa, joka on täynnä muita pelaajia.

Pelaaminen ei ole enää pelkkää kommunikointia pelimaailmassa, vaan se on yhtä paljon sosiaalista kanssakäymistä muiden pelaajien kanssa. Pelaajien kokemus pelistä muuttuu, kun sitä pelataan muiden pelaajien kanssa. Pelitutkimus on myös vahvistanut, että vaikka fyysinen tila avaa pelaajien aisteja uusille tasoille, pelaajat eivät välttämättä kiinnitä huomiota toisiinsa vaan kommunikoivat pelin kautta. (Kort, Ijsselsteijn, & Gajadhar, 2007.)

Pelaaminen on nykyään osa pop-kulttuuria. Nuoret pelaavat enemmän ja enemmän sekä pelejä tuotetaan enemmän ja enemmän. Pelaaminen on myös laajentunut huomattavasti sosiaaliseen suuntaan. Suurimmassa osassa peleistä on nykyään yksinpelin lisäksi moninpeli. Pelaajat kommunikoivat toistensa kanssa pelatessaan ja vaihtavat tietoa pelistä ja peliympäristöstään, sekä arkisista asioista pelaamisen lomassa. Pelaamisen suosio on muuttanut käsityksiä pelaamista kohtaan. Pelaaminen on aina ollut sosiaalinen tapahtuma, kun kyse on ollut urheilusta tai lautapeleistä. Tietokonepelit olivat ensin yksinpelejä. Nykyisin pelaaminen on muuttunut sosiaaliseksi tapahtumaksi, vaikka pelaajat eivät välttämättä olekaan fyysisesti samassa paikassa. Näin videopelien pelaaminen on muuttunut yksin pelaamisesta sosiaaliseksi toiminnaksi. (Taylor & Witkowski, 2010.)

Kaikissa kulttuureissa sääntöjen rikkojia katsotaan kieroon. Pelimaailmassa huijarit, jotka käyttävät erilaisia ohjelmistokomponentteja pelin sääntöjen rikkomiseen rangaistaan. Rangaistus voi olla esimerkiksi ystävien menetys. Peliyhtiöt myös käyttävät erilaisia tekniikoita huijauksen estämiseen. Esimerkiksi Steam-palvelun kautta toimivissa servereissä suurin osa on suojattu Valve Anti-cheat ohjelmistolla (VAC). VAC-ohjelmistolla suojatut palvelimet eivät päästä huijareiksi merkattuja pelaajia mukaan peliin ja näin rankaisevat sääntöjen rikkojia. (Blackburn, Simha, & Kourtellis, 2012.)

Pelaajien sosiaaliset suhteet muuttavat pelikokemusta. Tutkimukset osoittavat, että pelin nautittavuus on suurempi, jos peliä pelataan ystävän kanssa. Pelit ovat päätyneet uudeksi tavaksi pitää yllä ja luoda uusia ystävyysuhteita (Xu, Cao, & Sellen, 2011). Useassa nykypäivän pelissä pelaaja voi lisätä peleissä tapaamiaan henkilöitä ystävikseen. Kun pelaaja aukaisee pelin, hän näkee kuka ystävästä on samanaikaisesti pelaamassa ja voi liittyä hänen seuraansa pelaamaan.

Internetin sosiaaliset yhteisöt ovat löyhästi muodostuneita. Keskustelupalstoilla ei välttämättä ole kuin muutama moderoinija, jotka ratkaisevat pahimmat riitatapaukset ja pitävät yllä palstaa. Kuitenkin on myös olemassa erilaisia klaani- ja kiltayhteisöjä. Klaanit ja killat perustavat myös omia sivustojaan, joissa pelaajat voivat vaihtaa kuulumisiaan pelin ulkopuolella. Joillakin pelaajilla on myös omia fanisivustojaan, jotka muodostavat oman yhteisönsä. Klaanit ja killat ovat usein tiukemmin muodostuneita yhteisöjä. Pelaajat voivat olla osa isompaa yhteisöä, mutta samalla he ovat osa pienempää yhteisöä jonka kanssa he suorittavat pelin tehtäviä. (Hsiao & Chiou, 2012)

Saavutukset myös luovat pelaajalle sosiaalista pääomaa. Paljon peliä pelannut pelaaja on esikuva muille pelaajille ja monesti myös auttaa uudempiä pelaajia oppimaan pelin mekaniikat ja yhteisön tavat. Varsinkin MMORPG (Massive multiplayer online role playing game) -peleissä pelaajia kannustetaan kysymään kokeneemmilta pelaajilta. (Hau & Kim, 2011). Pelaajien kokemus tuo heille sosiaalista pääomaa, jolla he lujittavat asemaansa esimerkiksi omassa killassaan.

2.4 Pelaaminen ja sosiaaliset taidot

Monissa peleissä on nykyään myös moninpelimahdollisuus. Moninpeli koostuu yleensä joukkuemuotoisesta kisaamisesta, jossa kommunikointitaidot ovat välttämättömiä. Pelit suunnitellaan monesti myös yhteisöä ajatellen. Pelintekijät keskittyvät kysymään ”mitä pelaaja voi oppia tästä pelistä, jota hän voi käyttää myös pelin ulkopuolella?” Sosiaaliset taidot ovat tärkeitä varsinkin MMO (multimillion online) -peleissä, joissa pelaajia on miljoonia. MMORPG-pelit ovat myös suunniteltu toimimaan yhteisöinä. Yksin voi myös pelata, mutta tällä tavalla pelikokemus jää vajaaksi. Internetin aikakaudella myös peliyhtiöt ovat huomanneet, että hyvinvoiva peliyhteisö auttaa pelin kehittäjiä parantamaan pelejä, ja saamaan uusia ideoita pelejä varten. Yhteisöt elävät omaa elämäänsä pelin ohessa. Pelaajat kuitenkin oppivat sosiaalisia taitoja ja kasvattavat omaa sosiaalista pääomaansa juurikin yhteisön kautta. Pelaajat saattavat ladata tekemiään videoita pelatusta pelistä tai neuvoa aloittelevia pelaajia jolloin he saavat hyväksyntää pelin yhteisössä. (Trepte et al., 2012.)

MMO (Multimillion Online) -peleissä on tärkeää osata sosiaaliset taidot, koska pelit vaativat sitä että iso ryhmä ihmisiä toimii yhdessä jonkin tavoitteen saavuttamiseksi. Helena Cole ja Mark Griffiths tutkivat pelaajien sosiaalista käyttäytymistä. Tutkimuksessaan he saivat selville että 76.2% miehistä ja 74.7% naisista olivat solmineet ystävyys-suhteita ihmisiin, joiden kanssa he pelasivat internetissä. Tulokset myös osoittivat, että naispelaajat olivat paljon (55,4%) todennäköisemmin tavanneet pelikavereitaan myös pelin ulkopuolella kuin miehet (37.6%). Vanhemmat tutkimukset ovat oletaneet, että pelaajat ovat sosiaalisesti passiivisia mutta Colen ja Griffithsin tutkimus osoitti että 76.2% miehistä ja 74.7% naisista oli löytänyt hyviä ystäviä peliyhteisöistään. (Cole & Griffiths, 2007.)

Cole ja Griffiths totesivat tutkimuksessaan, MMO-pelaajien keski-ikä oli 23.6 vuotta. Suurin osa pelaajista on 20-28 vuotiaita. Miehet muodostavat valtaosan pelaajista, mutta naispelaajien määrä on huomattavasti kasvanut viime vuosina. (Cole & Griffiths, 2007).

Peliyhteisöt ovat auttavaisia. Avunanto ohjeiden muodossa koetaan osaksi pelikulttuuria. ”Autan, koska minuakin on autettu.” Toisten auttamisen taustalla on monesti kokeneiden pelaajien tapa saada tunnustusta pelaamisestaan. Sosiaalinen hyväksyntä on yksi syy, miksi pelaajat jakavat tietoa peleistä toistensa kesken. Pienet tiedonpalaset pelistä ovat arkipäivää. Kokeneimmat pelaajat saattavat kuitenkin julkaista ”walkthrough”-ohjeita peleistä. Näin he saavuttavat näkyvyyttä, ihailua ja kiitosta. Pienet palvelukset kuten toisen pelaajan auttaminen pelissä ovat hyvin yleisiä moninpeleissä. (Sun, Lin, & Ho, 2006.)

Pelaajat, jotka jakavat tietoa eteenpäin saavat vaivastaan kunnioitusta ja kiitosta. Kuitenkin ilo ja kiitos voivat olla innovaatiota edistävälle tiedolle haitallisia. Tämä näkyy siten, että innovoivat pelaajat tyydyttävät omia luontaisia motivaattoreitaan. Palvelukset vahvistavat pelaajien yhteisöllisyyttä. Kun pelaajaa autetaan hän haluaa myös auttaa muita. Moninpeleissä on myös vahva sosiaalinen komponentti. Pelaajat pelaavat useasti kavereiden kanssa. Keskustelu myös pelin ulkopuolella on tavallinen ilmiö ja tulevia pelisessioita voidaan sopia kasvotusten. (Hau & Kim, 2011)

Vanhan stereotypian mukaan pelaajat ovat yksinäisiä, ja ovat kontaktissa vain tietokoneen kanssa pelatessaan. Kuitenkin nykyiset MMOG:t (multimillion online

game) muuttavat tätä käsitystä. Pelaaminen ei ole enää vain pelaajan ja teknologian vuorovaikutusta. Pelaamiseen on tullut mukaan vahva sosiaalinen komponentti. Verkkopelaaminen on lähempänä pokerin pelaamista kaveriporukassa. (Steinkuehler & Williams, 2006.) Verkkopelit ovat osoittaneet suosiollaan, kuinka pelaajat ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa. Ilman sosiaalisia vuorovaikutustaitoja ja tiimityötä pelaajat eivät pysty etenemään pelissä. Verkkopelit on suunniteltu siten, että pelaajat voivat kommunikoida toistensa kanssa. (Ducheneaut & Moore, 2004).

VOIP (Voice Over Internet Protocol) -ohjelmistot ja pelin sisäiset kommunikaatiotavat myös edesauttavat pelaajia tutustumaan toisiinsa. Pelaaja ystävystyy paljon suuremmalla todennäköisyydellä toisen pelaajan kanssa, mikäli he juttelevat ja saavuttavat menestystä yhdessä. Ilman kommunikaatiota on todennäköistä että jaettu pelikokemus jää yhteen tai muutamaan kertaan. (Xu et al., 2011). Myös pelaajien käytöstävät vaikuttavat toisiin pelaajiin. Röyhkeä pelaaja, joka käyttäytyy loukkaavasti toisia kohtaan ei välttämättä löydä toisia pelaajia, jotka haluaisivat pelata hänen kanssaan. Sosiaaliset taidot korostuvat varsinkin joukkuemuotoisissa peleissä, joissa pelaajajoukko joutuu toimimaan yhdessä saavuttaakseen tietyn tavoitteen. Äänellä kommunikoiminen syventää pelaajien suhdetta. Pelaajien anonymitteetti poistuu kun he kommunikoivat puhumalla toisilleen. Ääni vahvistaa pelaajaryhmiä huomattavasti verrattuna pelkkään tekstipohjaiseen kommunikointiin. (Williams, Caplan, & Xiong, 2007)

MMO-pelit ovat vain yksi ”kolmas paikka”, missä sosiaalista kanssakäymistä tapahtuu, mutta ne ovat uniikkeja siten, että niihin kerääntyvät ihmiset, joilla on samoja tavoitteita kolmiulotteisessa maailmassa. Tutkimuksessaan Williams et al. selvitti kiltojen sosiaalista elämää World of Warcraft pelin sisällä. Tutkimuksessa huomattiin, että vaikka pelaajien sosiaaliset kontaktit ja suhteet olivat huomattavan samanlaisia, kuin pelien ulkopuolelle syntyneet suhteet, pelin säännöt vaikuttivat kuitenkin siihen, mitä pelaajat tekivät, kuinka ja miksi he kommunikoivat. Noin 60% pelaajista katsoi kuuluvansa sosiaaliseen kiltaan. Sosiaalisen killan tavoite oli sosiaalinen kanssakäyminen ja pelin omat tavoitteet jäivät toissijaisiksi. Tutkimus osoittaa, että nykyaikaisissa MMO-peleissä sosiaalinen kanssakäyminen toimii vaikuttimena, jolla pelaajat pitävät yhteyttä ystäviinsä jotka ovat pitkien matkojen päässä tai ystäviin, joita he ovat tavanneet pelatessaan. (Williams, Dmitri Ducheneaut, Nicolas Li, Xiong, Yuanyuan, Zhang, Yee, Nick Nickell, 2006).

3. Keskustelu

Tutkielmassani keskityttiin tutkimaan verkkopelien sosiaalisia yhteisöjä. Kirjallisuuskatsauksen pohjana on jo tehty tutkimus. Aiemmassa tutkimuksessa on keskitytty tutkimaan, miten pelaaminen vaikuttaa sosiaaliseen kanssakäymiseen. Siispä tämän tutkielman tutkimusongelma kiteytyi kysymykseen: Kuinka sosiaalinen kanssakäyminen vaikuttaa pelikokemukseen? Pyrin valaisemaan sitä, mikä verkkopeleissä tuo ihmisiä yhteen, ja kuinka pelikokemus muuttuu sosiaalisen kanssakäymisen myötä. Selvitin pelikokemuksen vaikutusta tutkimalla minkälaisia sosiaalisia yhteisöjä syntyy verkkopelien ympärille.

Pelien sosiaaliset yhteisöt ovat hyvin kiinnostava tutkimusalue. Pelit ovat kehittyneet hyvin paljon viime vuosien aikana. Pelit ovat muuttuneet enemmän ja enemmän sosiaalisiksi, eivätkä pelaajat enää vain istu pimeässä huoneessa yksin. Myös pelien ja internetin ulkopuolella oleva toiminta on laajentunut huomattavasti. LAN-partyt, ammattilaispeliturnaukset ja pelimessut ovat yhä avoimempia kaikille. Pelaajia kiinnostaa pelaamisen lisäksi myös tavata tuttuja peleistä ja pelata heidän kanssaan. Pelaajat ovat myös kiinnostuneet uusista edistysaskelista peliteknologiassa. LAN-tapahtumiin kokoontuvat kävijät ovat yleensä aktiivisia pelaajia, jotka osallistuvat tapahtumaan osana harrastusta. LAN-tapahtumiin osallistuminen on myös tapa muille ihmisille kokea pelikulttuurin muita osa-alueita. Pelaaminen on yleensä isommissa tapahtumissa vain sivuosassa. Pelaamiseen liittyvä sosiaalisuus on nykyisin arkipäivää. Suurin osa nykypäivän peleistä tehdään ajattelemalla pelaajia ja heidän yhteisöjään. Tutkimukseni keskittyi tutkimaan sitä, kuinka pelikokemus muuttuu, kun siihen liitetään sosiaalinen komponentti. Aikaisempi tutkimus aiheesta tukee väittämäni, että pelaajat ovat nykyisin hyvinkin sosiaalisia. Varsinkin MMO-peleissä peliä on hyvin vaikea tai jopa mahdoton pelata ilman sosiaalisia taitoja. Sosiaalisten yhteisöjen avulla pelaajat voivat löytää pelaajia, joihin he voivat luottaa. Mitä intiimimmin pelaajat tuntevat toisensa, sitä helpommin he pystyvät toimimaan yhdessä. Pelaajat, jotka tuntevat toisensa, myös tietävät toistensa heikkoudet ja vahvuudet paremmin, kuin pelaajat jotka eivät tunne toisiaan. Pelaajat tutustuvat toisiinsa pelaamisen lomassa ja tällä tavalla he oppivat myös tuntemaan kanssapelaajia pelin ulkopuolella. Mitä enemmän pelaajat viettävät aikaa toistensa seurassa niin pelimaailmassa, kuin sen ulkopuolella sitä paremmin he oppivat toimimaan yhdessä.

Nykyään pelikulttuuri on osa jokapäiväistä elämäämme. Nuoret pelaavat enemmän ja enemmän. LAN-tapahtumat ovat viime vuosina olleet yhä suosituimpia nuorten keskuudessa. Tapahtumat tarjoavat kävijöille paikan, jossa tavata tuttaviaan peleistä ja internetistä, ja paljon muuta pop- ja nuorisokulttuurin ilmentymiä. Esimerkiksi suomalaisessa pelitapahtuma Vectoramassa Oulussa on ollut tapana soittaa tuttua lastenlaulua ”Jos sun lysti on” jonka mukana käyttäjät ovat laulaneet ja tehneet, kuten laulussa sanotaan (Jos sun lysti on niin kätes yhteen lyö, aiheuttaa monen sadan ihmisen tempautumisen mukaan lauluun.)

3.1 Monimuotoinen sosiaalisuus

LAN-tapahtumat ovat nostaneet suosiotaan koko ajan. Nykyisin LAN-tapahtumat eivät keskity pelkästään pelaamiseen, vaan pelaajille on järjestetty erilaista oheistoimintaa pelaamisen ohelle. Esimerkiksi Assembly summer-tapahtumassa on olemassa myös demokilpailu. Demokilpailussa on osallistujille annettu tietyt ohjeet, joita tulee noudattaa. Koodin ja ohjelman kriteerejä ovat esimerkiksi ohjelman näyttävyyden ja ohjelman koko. Pelaajat myös harrastavat koneidensa modifiointia. Oman kokemukseni mukaan LAN -tapahtumat ovat aina olleet yhteisöllinen tapahtuma. Tapahtumat keräävät pelaajat yhteen viettämään aikaa ja jakamaan kuulumisia, uusia ideoita, sekä tietysti pelaamaan. Pelaamisen kulttuuri voidaan katsoa olevan pop-kulttuuria. Pelien yhdistävä vaikutus näkyy varsinkin LAN-tapahtumissa. Pelaajat kerääntyvät yhteen tapaamaan pelikavereitaan sekä näyttämään taitojaan tai seuraamaan erilaisia kilpailuja. E-sports eli elektroninen urheilu onkin noussut erittäin suureen suosioon maailmalla viime vuosina, vaikka Etelä-Koreassa laji syntyi jo 1990-luvun loppupuolella.

Pelaamisesta on tullutkin varsinkin nuorison tapa viettää aikaa yhdessä. Taylor & Witkowski(2010) toteavat, että LAN-tapahtumissa pelaaminen on vain yksi osa-alue. Tästä olen samaa mieltä niin pelaajana kuin järjestäjänä tapahtumiin osallistuneena. Suomessa varsinkin suuret tapahtumat kuten Assembly, Vectorama, Insomnia ja Lantrek keräävät kävijöihinsä paljon ihmisiä, jotka eivät välttämättä tuo omaa konettaan paikan päälle, vaan ihmiset tulevat seuraamaan tapahtumaa. Tapahtumissa on usein paljon esittelykioskeja, missä kaikennäköiset harrastajat ja yritykset esittelevät toimintaansa ja järjestävät ohjelmaa kävijöille. Suosittua ohjelmaa tapahtumissa ovat esimerkiksi erilaiset leikkimieliset kisat, tuote-esittelyt, musiikki ja yleinen tunnelma. LAN-tapahtumia kuitenkin varjostaa vieläkin se, että vanhan käsityksen mukaan koneet tuodaan paikalle eikä ulkona käydä ollenkaan tapahtuman aikana ei ole päästy eroon. Sosiaalinen pelaaminen ei ole vielä niin tunnettu käsite, kuin se voisi olla.

Monessa pelissä pelaaja voi suorittaa yksin pelatessaan erilaisia saavutuksia. Saavutukset kirjataan pelin tietokantaan ja sitä kautta pelaajat voivat vertailla saavutuksiaan toisten pelaajien kanssa. Saavutusjärjestelmistä on hyvä esimerkki World of Warcraftin achievement-system, jossa pelaaja saa tietystä saavutuksesta arvonimiä tai uusia varusteita. Kaikki saavutukset kirjataan pelihahmon tietoihin ja pelaajat voivat pelin sisällä vertailla saavutuksiaan. World of Warcraftissa pelaajat myös vertailevat saavutuksia kasatessaan isompia ryhmiä. Mikäli pelaaja ei ole ennen läpäissyt tiettyä taistelua häntä ei välttämättä oteta mukaan.

LAN-tapahtumien kävijöiden keski-ikä on noin 20. (Jansz & Martens, 2008) Pelaajien ikä kuitenkin vaihtelee 11 ja 35 ikävuoden välillä. Olen Janszin ja Martensin kanssa samaa mieltä. Tapahtumiin osallistuvat ovat yleensä nuoria 14-17 ikävuoden väliltä, mutta vanhempia ja nuorempiakin harrastajia käy tapahtumissa. Tapahtumiin osallistuminen on omasta kokemuksestani erittäin antoisaa. LAN-tapahtumissa pelaajat jättävät taakseen ikäeron ja tutustuvat toisiinsa kasvokkain. Ilman LAN-tapahtumien kaltaisia tapahtumia, pelaajat saattaisivat vieläkin tuntea toisensa vain pelinimeltään. LAN-tapahtumien suosio on viime vuosina kasvanut huomattavasti. Tapahtumissa pelattavat turnaukset tuovat paikalle myös kannustajia, ei pelkästään pelaajia tietokoneineen. Suomessakin tapahtumat vetävät huomattavan määrän yleisöä. Myös media on kääntänyt huomionsa tapahtumissa pelattaviin e-sports turnauksiin. E-sports eli elektroninen urheilu tarkoittaa pelien pelaamista ja seuraamista kilpailuhaluisesti. Esimerkiksi suomalainen YLE on päättänyt televisoida e-sport turnauksia YLE arena palvelussaan.

LAN-tapahtumat eivät kuitenkaan ole nykyisin ainoita tapahtumia, joihin pelaajat kokoontuvat. Erilaiset pelimessut ovat nostaneet suosiotaan pelaajien keskuudessa. Messut myös tuovat pelaajayhteisöön muutakin sisältöä. Messuilla saattaa olla esimerkiksi erilaisia cosplay-kilpailuja ja pelintekijöiden luentoja. Myös e-sports turnaukset ovat suosittuja kokoontumisia. Varsinkin e-sports turnauksia seurataan myös internetin välityksellä. IPTV(Internet Protocol Television) on mahdollistanut pelin seuraamisen internetin välityksellä ja suurimmat turnaukset televisioidaan lähes poikkeuksetta internetissä. (Edge, 2013).

Pelaamisen ympärille on kehittynyt paljon erilaista oheistoimintaa. Tämä oheistoiminta kuten pelimessut, LAN-tapahtumat ja e-sports turnaukset tuovat pelaajia myös fyysisesti yhteen. Tutkimuksissa on todettu, että LAN-tapahtumaan pelaamaan tulleiden suurin motivaattori on sosiaalisuus. Pelit ja pelaaminen ovat LAN-tapahtumissa sivuhuomiossa, koska pelaajilla on mahdollisuus tutustua muihin pelaajiin ja tavata myös pelituttujaan, jotka asuvat eri paikkakunnalla tai jopa eri maassa. Pelejä on kehitetty tietoisesti enemmän vuorovaikutteisiksi, jotta pelaajien mielenkiinto pysyisi yllä. Verkkopelien sosiaaliset yhteisöt ovat suorassa yhteydessä siihen, kuinka kauan pelaajan mielenkiinto peliä kohtaan pysyy yllä. Pelit markkinoivat itseään myös yhteisöllä. Pelaajayhteisön jäsenet monesti kokeilevat uusia pelejä ensimmäisenä ja sana leviää pelaajien keskuudessa.

Tapahtumien suosion pelaajien keskuudessa selittää myös se, että järjestäjät ovat itsekin pelaajia. Järjestävät tahot ymmärtävät pelaajia ja haluavat tuoda omaa kulttuuriaan esille tapahtumissa, ja he haluavat myös muut pelaajat mukaan. LAN-tapahtumissa pelaaminen ei välttämättä ole pääroolissa ajankäytöllisesti. Pelaajien ajankäyttö ei välttämättä keskity pelaamiseen vaan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Tapahtumissa on yleensä järjestetty paljon oheistoimintaa, johon pelaajat voivat osallistua, kuten tapahtuman yhteistyökumppaneiden esittelyjä tai erilaisia kilpailuja ja seminaareja. LAN-tapahtumaan osallistuminen on myös yksi tapa tavata muita pelaajia, jotka asuvat kauempana.

LAN-tapahtumissa myös hyvin yleisesti järjestetään kilpailuja peleissä. Kilpailuun osallistuvat pelaajat eivät sijoittaudu palkintosijoille, mikäli he eivät osaa toimia joukkueena, tai he eivät onnistu kommunikoimaan toisten pelaajien kanssa tarpeeksi hyvin. LAN-tapahtumat eivät kuitenkaan ole nykyisin enää pelkkää pelaamista varten. Vielä vuosikymmen sitten LAN tarkoitti, että muutama ihminen kerääntyy viikonlopuksi yhteen paikkaan pelaamaan. Nykymuotoiset LAN-tapahtumat ovat interaktiivisia tapahtumia, joissa pelaaminen on vain yksi osa-alue kaiken muun ohella. Tapahtumat ovat kuitenkin kävijöille muutakin, kuin vain pelaamista. Tapahtumat keräävät samaan paikkaan koko kirjon nuoriso- ja pop-kulttuuria. Oheistoiminta on monesti tapahtumissa enemmän esillä, kuin itse pelaaminen, vaikka varsinkin suomessa monet LAN-tapahtumat liitetään pelkästään pelaamiseen.

Nämä yhteisöt ovat muodostuneet tiukasti yleisesti pelaamisen ympärille. Yhteisöt ovat syntyneet tarpeesta. Pelaajat ovat jakaneet tietoa ja haluavat myös tutustua muihin pelaajiin. Näin he luovat oman yhteisönsä, jonka kautta he saavat yhteyden muihin pelaajiin. Sana kiirii internetissä nopeasti ja tätä kautta uudet pelaajat löytävät yhteisön. Yhteisöt luovat myös yhteenkuuluvuuden tunnetta. Kiltujen ja klaanien kautta syntyneillä sosiaalisilla suhteilla on myös vaikutus pelaajiin, siten että mikäli pelaaja luo hyviä suhteita kanssapelaajiinsa hän käyttää enemmän aikaa itse pelin pelaamiseen, sekä sosiaaliseen kanssakäymiseen myös pelin ulkopuolella. Itse pelaajana tiedän, sillä olen ollut mukana useassa killassa, joissa pelaajat pitävät tiiviisti yhteyttä myös pelin

ulkopuolella. Pelaaminen on alusta suurelle määrälle sosiaalista kanssakäymistä, jonka kautta ihmiset muodostavat sosiaalisia suhteita muihin ihmisiin ympäri maailmaa. Ilman näitä suhteita pelaaminen olisi monelle varmasti huomattavasti ikävämpää. Olen myös huomannut, että pelaajien keskinäiset harrastukset voivat olla hyvinkin samankaltaisia, ja että pelaaminen ei katso ikää. Tähän viittaa myös Colen ja Griffithsin (2007) tutkimus jossa pelaajien keski-ikä oli 23,6 vuotta.

Oman kokemukseni mukaan isompiin yhteisöihin on jokaisella pelaajalla pääsy, mutta pienempien porukoiden omat yhteisöt ovat tiukempia siitä kenet he päästävät mukaan. Tämä johtuu siitä, että kiltojen ja klaanien omat yhteisöt eivät halua tiettyjen asioiden pääsevän kaikkien tietoon. Tämä on yleistä varsinkin kilpapelissa, jossa pelaajat suunnittelevat strategioitaan muita joukkueita vastaan. Jos heidän yhteisönsä olisi kaikkien saatavilla he menettäisivät kilpailuetunsa.

3.2 Yhteisöllinen pelaaminen

Suhtautuminen pelaamiseen on myös muuttunut. Ennen aikuinen pelaaja oli yksinäinen syrjäytynyt nörtti. Nyt pelejä pelaavat kaikenikäiset. Pelien sosiaalinen puoli on korostunut ja myös pelikehittäjät ovat huomanneet, että mikäli pelin pelaajat eivät pidä yhteyttä toisiinsa, peli saattaa kuolla. Jos peliseuraa ei löydy, pelin parissa vietetty aika vähenee huomattavasti tai saattaa jäädä kokonaan. Mitä suurempi yhteisö peliä pelaa, sitä helpommin ihmiset löytävät peliseuraa, jonka kanssa vaihtaa ajatuksia pelistä ja siihen liittyvistä aiheista. Yksi pelaamisen myyteistä on ollut se, että pelejä pelaavat vain lapset ja nuoret.

Mielestäni suuri yhteisö pelin ympärillä ei tarkoita, että kaikki viihtyisivät pelin parissa. On muistettava, että jokin peli ei vain ole hyvä, ja se ei ole kaikkien mieleen. Suuri yhteisö kuitenkin parantaa pelin nautittavuutta, koska silloin pelikokemuksen voi jakaa muiden kanssa. Pelien siirtyminen internetiin onkin luonut ihan oman tapansa viettää aika ihmisten parissa. Pelaaminen on oma sosiaalinen kontekstinsa. Pelaaminen on siirtynyt tietokoneelta ihmisten olohuoneisiin ja internetiin. Internet on myös mahdollistanut sen, että pelaajien ei tarvitse välttämättä olla samassa huoneessa toisten pelaajien kanssa, mutta he voivat silti kommunikoida toistensa kanssa ja pelata yhdessä.

Omasta näkökulmastani pelaaminen on muuttunut radikaalisti viime aikoina. Pelaaminen on muuttunut internetin aikakauden aikana. Pelaajat kommunikoivat toistensa kanssa enemmän, niin pelin sisälläkin, kuin pelimaailman ulkopuolellakin. Pelien sosiaaliset yhteisöt pelin ulkopuolella pyrkivät paikkaamaan sitä, mitä peli ei pelaajille tarjoa. Pelit kehittyvät koko ajan, mutta eivät pysty tarjoamaan kaikkea, mitä pelaajat niiltä haluaisivat. Tämän takia internetissä toimivat yhteisöt syntyvät. Pelien kehittyminen enemmän joukkuemuotoisiksi on mielestäni hyvä asia. Pelaajat voivat kehittää sosiaalisia taitojaan pelaamalla. Kuitenkin mielestäni ei voi unohtaa, että pelimaailmassa harjoitetut sosiaaliset kyvyt eivät päde aina pelin ulkopuolella. MMO-pelit on suunniteltu siten, että pelimaailma on interaktiivinen. Peleissä pelaajat ovat yhteydessä chatteihin, joissa muut pelaajat juttelevat ja vaihtavat tietoa pelistä. Peleissä on myös kehitelty erilaisia menetelmiä jutella yhdelle ihmiselle kerrallaan. Esimerkiksi World of Warcraftissa pelaajat voivat ”kuiskata” toisilleen. Pelien sisäiset chatit tekevät pelistä hauskan ja interaktiivisen. Pelit ovat luoneet uuden tavan ihmisille viettää aikaa muiden kanssa, vaikka he eivät olisikaan heidän kanssaan samassa maassa tai edes samalla mantereella.

MMO-pelit ovat merkittäviä kulttuurillisia ja sosiaalisia tiloja pelaajille. Pelaajat viettävät keskimäärin 22 tuntia viikossa peleissä. (Pisan, 2006.) Tämä ilmaisee, kuinka helposti aika kuluu hyvässä seurassa. Pelit ovat muuttuneet eräänlaiseksi ”kolmanneksi maailmaksi”, jossa pelaajat voivat ylläpitää ja luoda uusia ystävyysuhteita. Pelimaailma on eräänlainen välitila missä ystävät voivat tavata toisiaan vaikka he olisivat fyysisesti pitkänkin matkan päässä toisistaan. Pelissä tutustuminen saattaa taas poikia hyvinkin pitkäaikaisia ystävyysuhteita, jotka taas vaikuttavat pelin parissa vietettyyn aikaan. Peliyhtiöt ovat ymmärtäneet tämän ja luovat aktiivisesti paikkoja, jossa pelaajat voivat tutustua toisiinsa ja käydä sosiaalista kanssakäymistä toistensa kanssa. Pelaajat eivät ole myöskään syrjäytyneitä. Peleillä on oma kulttuurinsa ja pelikulttuurilla on omat sääntönsä. Jos sääntöjä rikkoo, yhteisö katsoo pelaajaa karsaasti, mutta ei kuitenkaan sulje pelaajaa täysin sen ulkopuolelle. Pelikulttuurista mielenkiintoisen tekee se, että kulttuuri on sekoitus maailman eri kulttuureja. Pelaajat tutustuvat ihmisiin toisista kulttuureista, ja heillä on jotain yhteistä näiden kanssa.

Yksi syy siihen miksi pelaajat kuluttavat niin paljon aikaa pelin parissa on ystävät. Pelaajat eivät välttämättä ole koskaan tavanneet kasvokkain, mutta silti he viettävät yhdessä useita tunteja päivässä. Pelaajat kommunikoivat myös monesti pelin ulkopuolella. Sosiaalinen media on luonut uusia mahdollisuuksia pitää yllä yhteyttä internetin yli. Yhteisöllisyys on tärkeää pelissä. Jos pelaaja ei koe kuuluvansa muiden pelaajien joukkoon, kynnys lopettaa pelin pelaaminen on paljon pienempi. (Hsiao & Chiou, 2012) Pelejä pelataan myös yhä enemmän perheen kesken. Vanhemmat pelaavat lastensa kanssa yhä enemmän. Olen itsekkin tutustunut muutamaan perheeseen, jossa pelaaminen on yhteinen koko perheen harrastus. Pelaaminen ei ole enää vain pelkkää passiivista ajanvietettä vaan se on täysi harrastus kaikenikäisille. Myöskin pelaamiseen liittyvät harrastukset ovat nostaneet suosiota. Tuntemani pelaajat seuraavat usein internet stream-palveluita ja uutisia peleistä, ja niihin liittyvistä uusista teknologioista. Peleistä julkaistaan keräilyversioita, joiden mukana pelin ostaja saa oheistuotteita, kuten esimerkiksi pelissä esiintyvien tavaroiden kopioita ja artistien piirtämiä julisteita.

3.3 Pelaajien kommunikaatiotavat

Suurin osa yhteisöistä kommunikoi kuvien ja tekstin avulla. Pelaajat kirjoittavat keskustelufoorumeille ja lähettävät kuvia peleistä, tai itsestään. VOIP-teknologian (Voice Over Internet Protocol) avulla pelaajat ovat ottaneet enemmän ja enemmän käyttöön erilaisia viestimiä, joissa he kommunikoivat puhumalla. Suosittuja VOIP-ohjelmia ovat esimerkiksi mumble ja teamspeak. Näiden ohjelmien avulla pelaajat voivat jutella toisilleen muutenkin, kuin kirjoittamalla. VOIP-ohjelmat ovat suosittuja etenkin sen takia, että tilanteisiin on nopeampi reagoida puhumalla. Komentojen ja ohjeiden antaminen joukkuetovereille on huomattavasti nopeampaa puhumalla, kuin kirjoittamalla.

Pelaajat kommunikoivat pelien ulkopuolella lähinnä tekstin avulla. Foorumit ja nettisivut ovat olemassa sitä varten, että pelaajat luovat itse sinne sisältöä. Kuitenkin monet myös saattavat jutella VOIP-ohjelman avulla pelikavereilleen, vaikka he itse eivät juuri silloin sattuisivat pelaamaan. Tämänlaisia yleisiä juttelukanavia onkin monella killalla ja monet pelaajat saattavat muiden asioiden lomassa jutella esimerkiksi teamspeakissa tai mumblessa toisten kanssa.

Pelaajat pitävät myös monesti yhteyttä sosiaalisessa mediassa. Esimerkiksi facebook on pelaajille hyvä kommunikointiväline pelin ulkopuolella. Pelaajat ovat tutustuneet toisiinsa pelin kautta. Kuitenkin pelin ulkopuolellakin pidetään yllä sosiaalisia

kontakteja, jotka on saatu pelaamalla. On myös mahdollista, että toinen pelaaja lopettaa syystä tai toisesta pelin pelaamisen, mutta kuitenkin yhteydenpito jatkuu sosiaalisessa mediassa. Sosiaalinen media ja erilaiset yhteydenpitotavat vahvistavat pelaajien suhdetta ja toimivat yhteyskanavina myös pelin ulkopuolella. (Park, Han, Won, & Na, 2006) Näin pelaajien suhde myös voi muuttua pelikaverista oikeaksi ystäväksi. (Cole & Griffiths, 2007.) Internetin välityksellä toimiva yhteydenpito myös auttaa pelaajia tutustumaan ihmisiin, jotka eivät välttämättä ole kotoisin samasta maasta.

3.4 Harrastuksesta ammatiksi

E-sports eli elektroninen urheilu tarkoittaa pelien pelaamista ja seuraamista kilpailuhaluisesti. Pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan erilaisissa turnauksissa raha ja tavarapalkintojen toivossa. Osalla pelaajista pelaaminen on muuttunut harrastuksesta ammatiksi. E-sports on myös poikunut omat kannattajayhteisönsä, sekä pelaajille, että erilaisille liigoille ja turnauksille. Pelaajat kiertävät myös pelkästään seuraamassa kuinka muut pelaajat suoriutuvat turnauksissa. Internetissä myös erilaiset peliyhteisöt seuraavat tarkasti omien suosikkiensa menestystä.

Turnausten järjestäjät ovat myös muuttaneet pelaamisen ammatikseen. Osa järjestäjistä on ennen ollut ammattipelaaja. E-sports on eräs ilmentymä, siitä miten pelikulttuuri on laajentunut pelihalleista suuriin messuareenoihin, ja kuinka universaalia ajanvietettä pelaaminen on. Pelaaminen ei ole vielä kovin monen ihmisen ammatti. Pelit ja niiden pelaaminen kilpailumielessä on kuitenkin kasvamassa. Pelaaminen on viihdettä verrattavissa urheiluun, ja pelaajille onkin kehitetty erilaisia varusteita, jotka ovat suunniteltu nimenomaan pelaamista varten. Ammattipelaaminen on myöskin lähtenyt liikkeelle sosiaalisesta pelaamisesta. Pelaajat halusivat alkaa kilpailemaan keskenään ja sitä kautta on syntynyt e-sports eli elektroninen urheilu. (Edge, 2013.)

E-sportsin ympärille on myös muodostunut kannattajayhteisöjä. Turnauksia lähetetään internetin välityksellä. Taitavimmille joukkueille ja yksittäisille ammattilaispelaajille on muodostunut kannattajayhteisö. Palvelut kuten Twitch TV on luonut pelaajille mahdollisuuden lähettää videota omasta pelaamisestaan. Myös suuret turnaukset televisioidaan internetissä ja ne keräävät suuret katselijamäärät. (Edge, 2013.)

Kilpapelajat käyttävät paljon aikaa pelien sosiaalisissa yhteisöissä. Pelien sosiaalisissa yhteisöissä he vaihtavat tietoja pelin mekaniikoista ja strategioista. Näin he etsivät tietoa jolla he voivat saavuttaa etulyöntiaseman kilpailutilanteessa. Pelaajat myös viettävät aikaansa yhteisöissä pelin pelaamisen lomassa kasvattaakseen sosiaalista pääomaansa. (Schuch, Fritsch, Kerssenfischer, & Steinfeld, 2011) Ammattilaispelaajat haluavat näyttää omat taitonsa myöskin sosiaalista pääomaa kasvattaakseen. Turnauksia kiertävät pelaajat ovat saaneet myös oman kannattajakunnan pelin yhteisöistä. Peliä aktiivisesti pelaavat harrastelijat seuraavat aktiivisesti turnauksia internet streamien kautta. Internetin sosiaaliset palvelut kuten Twitch TV on luonut uuden median, jonka kautta pelaajat voivat seurata pelejä turnauksista ja osallistua pelaamisen yhteisölliseen puoleen streamien chattien kautta. Kilpaa pelaamisesta on tullut urheilua, jota seurataan kotikatsomoissa, juurikin internetin stream-palveluiden avulla. Mielestäni termiä e-sports voidaankin siis tarkistella siitä näkökulmasta, että pelaamisesta on tullut urheilun kaltaista ajanvietettä. Vaikkakin pelaamisessa hikoileminen ei ole pääasia, niin ajattelu ja taktikointi kuitenkin ovat.

3.5 Johtopäätökset

Tämän tutkielman tutkimusongelma kiteytyi kysymykseen: Kuinka sosiaalinen kanssakäyminen vaikuttaa pelikokemukseen? Tutkielman pyrkii valaisemaan sitä, mikä verkkopeleissä tuo ihmisiä yhteen, ja kuinka pelikokemus muuttuu sosiaalisen kanssakäymisen myötä. Tutkielman selvittää pelikokemuksen vaikutusta tutkimalla minkälaisia sosiaalisia yhteisöjä syntyy verkkopelien ympärille. Pelien omat yhteisöt ovat siis suuri osa verkkopelaamista. Verkossa pelaaminen tarkoittaa sitä, että pelataan muiden ihmisten kanssa, jolloin tarvitaan sosiaalisia taitoja. Ilman sosiaalisia taitoja pelaajat eivät voi toimia parhaalla mahdollisella tavalla saavuttaakseen tavoitteensa. Monissa peleissä tavoitteita ei voi saavuttaa jos pelaajat eivät pysty toimimaan yhdessä.

Pelit ovat kehittyneet yksinpeleistä moninpeleihin, joihin voi osallistua kymmenistä tuhansiin pelaajaa kerralla. Internetin myötä myös pelaaminen on kehittynyt yhä enemmän sosiaalisesti toiminnaksi. Kun mietimme, miten kaikki pelaaminen vaikuttaa sosiaaliseen kanssakäymiseen huomaamme, että Internet on mahdollistanut verkkopelien sosiaalisten yhteisön leviämisen. Nykyisin pelien yhteyteen muodostuu tiivis yhteisö, jonka keskeinen yhteinen tekijä on jokin peli. Yhteisöt muodostavat monesti kiinteän ryhmän, jolla voi olla myös sisäkkäisiä ryhmiä. Yhteisön tarkoitus on kuitenkin olla paikka, johon pelaajat kerääntyvät ja pääsevät vaihtamaan ajatuksia muiden samanmielisten kanssa. Ilman internetin ympärille kehittyneitä teknologioita, pelaajien vuorovaikutus toisten kanssa jäisi huomattavasti vähäisemmäksi. Pelit ovat kehittyneet myös oman sisältönsä ulkopuolelle ja tuovat näin yhteen pelaajia ympäri maailman.

Tutkimuksissa huomattiin, että varsinkin MMO-peleissä peliä on hyvin vaikea tai jopa mahdoton pelata, omaamatta sosiaalisia taitoja. Verkkopelien sosiaaliset yhteisöt keskittyvät pelien ja pelaamisen ympärille. Yhteisöt ovat syntyneet pelin ulkopuolella tarkoituksenaan löytää muita pelin pelaajia ja jakaa kokemuksia pelistä ja löytää peliseuraa. Informaatio pelistä voi olla esimerkiksi neuvoja, kuinka läpäistä jokin tietty kohta, tai fiktiivistä tietoa pelihahmoista. Pelaajien sosiaaliset taidot ovat myös huomattavan kehittyneitä. Pelien vuorovaikutuksen kautta pelitilanteet tarjoavat erilaisia tapahtumia joissa pelaajat oppivat vuorovaikutustaitoja ja sosiaalisia taitoja.

Pelaajien toiminta on siis nykyisin riippuvainen sosiaalisista kontakteista. Hyvin moni verkkopeli hyödyntää yhteisöjä ja kannustaa pelaajia pelaamaan yhdessä. Monissa verkkopeleissä ei voi menestyä ilman muiden pelaajien kanssa tapahtuvaa vuorovaikutusta ja sosiaalista vuorovaikutusta. Nämä sosiaaliset tilanteet pelimaailmassa ovat myös luoneet luonnollisen kasvualustan kaikelle mahdolliselle oheistoiminnalle, kuten esimerkiksi LAN-tapahtumille, joihin pelaajat saapuvat tapaamaan toisiaan, pelaamaan yhdessä sekä kilpailemaan muiden pelaajien kanssa. Tätä kautta myös elektroninen urheilu on syntynyt. Yksi suurimmista syistä osallistua LAN-tapahtumiin oli pelaajien mielestä ystävien tapaaminen kasvotusten.

Tutkimusten mukaan pelaamisen yleistymisen on ollut viime vuosien trendi. Ihmiset pelaavat yhä enemmän ja pelaajien keski-ikä on noussut. Myös internetin yleistymisen ympäri maailmaa on luonut hyvän pohjan kansainväliselle sosiaaliselle kanssakäymiselle. Tähän mennessä tehty tutkimus, osoittaa että pelaaminen on kehittynyt perinteisistä yksinpeleistä massiiviksi sosiaalisiksi yhteisöiksi peleissä ja niiden ulkopuolella. Pelaaminen on yhä enemmän läsnä arkielämässämme. Pelaamisen yleistymisen internetin ohella on myös tuonut uusia näkökulmia pelaajiin, ja pelikulttuuriin. Olemme pääsemässä irti vanhasta käsityksestä, jonka mukaan vain

lapset ja nuoret pelaavat pelejä, ja aikuiset pelaajat ovat antisosiaalisia ihmisiä. Pelaaminen on vallitseva trendi, jonka näkee myös nykyisessä pelitarjonnassa. Pelejä tehdään yhä enemmän ja pelaamisen kulttuurillinen arvo on hyvinkin suuri varsinkin nuoriso- ja popkulttuurissa.

Pelien sosiaalisuus on nykyisin arkipäivää. Varsinkin MMO-pelit on suunniteltu rohkaisemaan sosiaalista kanssakäymistä toisten pelaajien kanssa. Pelit ovat avanneet uuden maailman sosiaaliseen kanssakäymiseen. Pelien pelaajista on myös syntynyt nykymaailman LAN-tapahtumat. Suurin osa LAN-tapahtumista on lähtenyt liikkeelle aktiivisista peliyhteisöistä, joissa pelaajat ovat halunneet tavata pelituttaviaan myös pelin ulkopuolella. Tätä kautta olemme löytäneet uuden tavan tuoda pelaamisen ja sosiaalisuuden yhteen. Sosiaaliset taidot ovat tärkeitä internetin ulkopuolella, myös internetissä sekä peleissä. Ilman sosiaalisia taitoja pelaaja ei yksinkertaisesti saa kaikkea mahdollista irti pelikokemuksestaan. Pelaaminen onkin päätynyt pop-kulttuuriin pysyäkseen.

4. Yhteenveto

Tutkimuksessa tutkittiin, kuinka sosiaalinen kanssakäyminen vaikuttaa pelikokemukseen. Tulokset kirjallisuuskatsauksen perusteella kertovat selkeää kieltään. Pelaamiseen liittyvä sosiaalisuus on nykyisin arkipäivää. Suurin osa nykypäivän peleistä tehdään ajattelemalla pelaajia ja heidän yhteisöjään. Tutkimukseni keskittyi tutkimaan sitä, kuinka pelikokemus muuttuu, kun siihen liitetään sosiaalinen komponentti. Aikaisempi tutkimus aiheesta tukee väittämäni, että pelaajat ovat nykyisin hyvinkin sosiaalisia. Tutkimusten mukaan sosiaalisen kanssakäymisen vaikutus pelikokemukseen oli suuri. Varsinkin MMO-peleissä, joissa suuri määrä pelaajia jakaa suuren maailman.

Tutkimukset osoittivat, että internetissä peleissä on nykyisin läsnä vahva sosiaalinen komponentti. Sosiaalinen vuorovaikutus ulottuu myös pelien ulkopuolelle. On kuitenkin huomattava, että pelejä pelataan edelleenkin pelaamisen ilosta, mutta pelejä pelataan myös sosiaalisen kontaktin takia. Verkkopelien yhteisöt toimivat itsenäisesti pelien ympärillä ja luovat sosiaalista kanssakäymistä pelaajien välille. Yhteisöt ovat erittäin vahvasti läsnä MMO-peleissä, joissa suuri osa pelin tehtävistä on mahdottomia ilman sosiaalista vuorovaikutusta ja yhteistyötaitoja.

Tutkimukseni on rajoittunut vain kirjallisuuskatsaukseen siitä, mitä on jo tutkittu. Kuitenkin uusia tutkimuksia voisi tehdä esimerkiksi siitä, kuinka pelaaminen on luonut sosiaalisia suhteita pelaajien välille. Aiemmassa tutkimuksessa osoitettiin, että pelaajat luovat myös pitkäikäisiä ystävyyssuhteita toisiin pelaajiin välttämättä koskaan tapaamatta toisiansa. Kirjallisuuskatsausta voisi myös supistaa tutkimaan esimerkiksi LAN-tapahtumia.

Käytännössä tutkimusta voitaisiin tehdä enemmän pelikulttuurista. Pelaamisen sosiaalisuutta on tutkittu kohtalaisen kattavasti, ja siitä on saatu empiiristä tietoa, mutta pelaamisen kulttuurillisia vaikutuksia nuoriin sekä aikuisiin ei ole vielä kattavasti tutkittu.

Lähteet

- Blackburn, J., Simha, R., & Kourtellis, N. (2012). Branded with a scarlet C: cheaters in a gaming social network. *Proceedings of the 21st international conference on World Wide Web*, 81–90.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior : The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 10(4), 575–83. doi:10.1089/cpb.2007.9988
- Ducheneaut, N., & Moore, R. (2004). The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. *Proceedings of the 2004 ACM Conference on Computer supported cooperative work*. 360-369.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. (2007). The life and death of online gaming communities: a look at guilds in world of warcraft. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human factors in Computing systems*. 839–848.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2005). “ Alone Together ?” Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 407-416.
- Edge, N. (2013). Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 4(2).
- Hau, Y., & Kim, Y. (2011). Why would online gamers share their innovation-conducive knowledge in the online game user community? Integrating individual motivations and social capital. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 956–970. doi:10.1016/j.chb.2010.11.022
- Hsiao, C., & Chiou, J. (2012a). The effects of a player’s network centrality on resource accessibility, game enjoyment, and continuance intention: A study on online gaming communities. *Electronic Commerce Research and Applications*, 11(1), 75–84. doi:10.1016/j.elerap.2011.10.001
- Hsiao, C., & Chiou, J. (2012b). The impact of online community position on online game continuance intention: Do game knowledge and community size matter? *Information & Management*, 49(6), 292–300. doi:10.1016/j.im.2012.09.002
- Jansz, J., & Martens, L. (2008). Gaming at a LAN event: the social context of playing digital interactive games(DIGs). *Vasa*, 1–19.
- Kort, Y. De, IJsselsteijn, W., & Gajadhar, B. (2007). People, Places, and Play: A research framework for digital game experience in a socio-spatial context. *DiGRA 2007 Proceedings*. 823-830.

- Mysirlaki, S., & Paraskeva, F. (2012). Leadership in MMOGs: A field of research on virtual teams. *Electronic Journal of eLearning*, 10(2), 223–234.
- Park, J., Han, S., Won, M. K., & Na, Y. (2006). Communication Supports for Building World. *ICEC'06 Proceedings of the 5th international conference on Entertainment Computing* 370–373.
- Pisan, Y. (2007). My guild, my people: role of guilds in massively multiplayer online games. *Proceedings of the 4th Australasian Conference on interactive entertainment*.
- Schuch, B., Fritsch, T., Kerssenfischer, F., & Steinfeld, J. (2011). Identification of professional players in an online community. *Proceedings of the 4th International ICST Conference on Simulation Tools and Techniques*. 336-342. doi:10.4108/icst.simutools.2011.245591
- Seay, A., Jerome, W., Lee, K., & Kraut, R. (2004). Project massive: a study of online gaming communities. *CHI'04 Extended Abstracts on Human factors in computing systems*, 1421–1424.
- Steinkuehler, C. a., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places.” *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885–909. doi:10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x
- Sun, C., Lin, H., & Ho, C. (2006). Sharing tips with strangers: Exploiting gift culture in computer gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 9(5), 560–570.
- Taylor, T., & Witkowski, E. (2010). This is how we play it: what a mega-LAN can teach us about games. *Conference on the Foundations of Digital Games*, 195–202.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832–839. doi:10.1016/j.chb.2011.12.003
- Williams, D., Caplan, S., & Xiong, L. (2007). Can you hear me now? The impact of voice in an online gaming community. *Human Communication*, 33(4), 427–449. doi:10.1111/j.1468-2958.2007.00306.x
- Williams, Dmitri Duchenaut, Nicolas Li, Xiong, Yuanyuan, Zhang, Yee, Nick Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 338–361. doi:10.1177/1555412006292616
- Xu, Y., Cao, X., & Sellen, A. (2011). Sociable killers: understanding social relationships in an online first-person shooter game. *Pace Pacing and Clinical Electrophysiology*, 197–206.