



**UNIVERSITY
OF OULU**

Peligenren vaikutukset peliin pelaajan näkökulmasta

Oulun yliopisto
Tietojenkäsittelytiede
Kandidaatintutkielma
Miko Korhonen
2024

Tiivistelmä

Videopelejä on monenlaisia ja niiden jakaminen eri kategorioihin tapahtuu yleensä niiden genren avulla. Videopelien genreillä on yleensä eroja, kuten millä peliohjaimella pelaaja mieluummin pelaa tietyn genren pelejä tai millainen kuva pelaajalla on tietystä peligenrestä tai mitä hän odottaa peliltä, jos sen genre on ennestään tuttu. Yhtenä osoituksena siitä, että peleillä on eroja voidaan sanoa, että kaksi eri peliä, jotka edustavat eri genrejä ei välttämättä tarkoita sitä, että pelaaja joka pitää videopeleistä pitäisi molemmista peleistä.

Tämän tutkimuksen ongelma on rajattu tutkimaan genren vaikutuksista peleihin pelaajan näkökulmasta. Tähän sisältyy pelien pelaattavuus tietyillä aluistoilla, pelin ohjattavuus ja tietyn peligenren pelaamisen vaikutuksista pelaajaan. Tutkimusmenetelmänä käytetään kirjallisuustutkimusta missä etsitään tutkimuksia, jotka vastaavat tutkimuskysymykseen ja käsittelevät sen aihetta. Koottujen tutkimusten tulosten perusteella vastataan tutkimuskysymyksiin.

Tutkimusten tulosten perusteella saatiin selville, että videopeligenreissä on huomattu olevan eroja pelaajan näkökulmasta. Tutkimalla tutkimuksia, jotka käsittelevät tätä aihetta ja niiden tuloksia voidaan todeta, että eroja löytyy siitä millaisella ohjaimella halutaan pelata tietyn genren pelejä tai mitkä kognitiiviset taidot kehittyvät parhaiten kun pelataan eri genren pelejä.

Avainsanat

Videopelit, videopeligenret, peliohjaimet

Ohjaaja

Jouni Lappalainen Yliopisto-opettaja

Sisällysluettelo

1. Johdanto	4
2. Tutkimusmenetelmät	6
3. Videopelit ja genret	7
3.1 Genren määritelmä	8
3.2 Videopeligenret	8
4. Aiempi tutkimus	10
4.1 Videopeligenrejen erot pelaajan näkökulmasta	10
4.2 Pelaajan pelistä saatu ilo ja sen mittaaminen	12
4.3 Genren erot pelin suunnittelun näkökulmasta	13
5. Pohdinta	14
6. Johtopäätökset	15
Lähteet	17

1. Johdanto

Tutkimuksen motivaationa toimii kiinnostus siihen mitä eroja videopeligenreillä on pelaajan näkökulmasta ja mitä sen tutkimisesta voisi olla hyötyä. Viime vuosien aikana on tehty havaintoja, että pelaajat pelaavat eri genren pelejä eritavoin. Esimerkiksi kun pelataan ensimmäisen persoonan ammutapelejä huomataan, että yleensä pelaajat suosivat pelaamista hiirellä ja näppäimistöllä konsoliohjaimen sijaan, kun taas tasohyppely- tai tappelupeligenren pelejä pelatessa vaihdetaan näppäimistö- ja hiiri yhdistelmästä konsoliohjaimeen. Eri peligenreillä on myös muitakin vaikutuksia pelaajaan, joiden selvittäminen on tämän tutkimuksen tavoite. Tutkimuksessa käsitellään videopeligenren vaikutuksia peliin pelaajan näkökulmasta. Tässä tutkimuksessa käydään myös läpi lyhyesti videopelien historiaa, sekä määritellään videopeligenreä yleisellä tasolla.

Tämän tutkimuksen motivaationa on myös antaa vastauksia, joista hyötyvät niin pelintekijät, kuin myös pelaajat. Pelintekijän näkökulmasta tämän tutkimuksen aihe kertoo mitä odotuksia pelaajilla on tietyn genren peleille ja miksi niitä kannattaa noudattaa. Videopeli, joka noudattaa tietyn genren piirteitä tulee todennäköisemmin myymään paremmin, koska pelaajat, jotka nauttivat tietyn genren peleistä ovat luoneet tiettyjä odotuksia siitä miltä tietyn genren pelit näyttävät tai miten niitä kuuluu pelata. Eli videopeligenren ominaisuuksien noudattaminen antaa todennäköisemmin paremman palautteen pelaajilta, joka taas lisää pelin myyntiä, koska pelaajat tulevat todennäköisemmin suosittelemaan peliä muille pelaajille. Pelaajan näkökulmasta tämän tutkimuksen aihe tulee kertomaan mitä vaikutuksia eri videopeligenren pelaamisesta on hänelle. Mahdollisia vaikutuksia voivat olla se millä alustalla tai ohjaimella pelaaja pelaa tietyn genren pelejä. Kumpikin näistä esimerkeistä voi antaa erilaisen kokemuksen samasta pelistä pelaajalle. Muita mahdollisia vaikutuksia on kuinka addiktoiva tietyn genren peli on pelaajalle tai mitä hyötyjä on pelata tietyn genren peliä muihin verrattuna.

Tutkimuksen tarkoituksena on oppia lisää miten kannattaa ottaa huomioon pelaajan näkökulma kun suunnitellaan tietyn genren pelejä ja selvittää mitä ominaisuuksia eri genren peleillä on. Tutkimalla eri genren vaikutuksia pelaajan kokemukseen voidaan auttaa pelinkehittäjiä keskittymään niihin osa-alueisiin jotka ovat sen genren vahvuudet ja voidaan päätellä mitä pelaajat odottavat tietyn genren peleiltä. Eri videopeligenren tutkiminen antaa myös hyvän pohjan kehittämään videopelejä, joissa yhdistetään useita videopeli genrejä.

Tämän tutkimuksen ongelma on siis rajattu tutkimaan genren vaikutuksia peleihin pelaajien näkökulmasta. Tällä tarkoitetaan sitä, että tutkimuksessa keskitytään tarkemmin niihin vaikutuksiin, joita pelaajat kokevat pelatessa videopelejä. Tähän sisältyy pelien pelattavuus tietyillä alustoilla, pelin ohjattavuus ja tietyn peligenren pelaamisen vaikutuksista pelaajaan. Tässä tutkimuksessa on kaksi tutkimuskysymystä joihin tullaan etsimään vastauksia. Tutkimuskysymykset joihin tässä tutkimuksessa pyritään etsimään vastauksia ovat:

**“kuinka peligenret eroaa toisistaan erilaisiin näkökulmiin verrattuna?” ja
“mitä vaikutuksia eri peligenrellä on pelaajalle?”.**

Tässä tutkimuksessa tehdään semi-systemaattinen kirjallisuuskatsaus, jossa etsitään aiheeseen liittyvillä hakusanoilla tietohakukannoista tieteellisiä julkaisua ja artikkeleita, jotka vastaavat tämän tutkimuksen aihetta. Tutkimuksen tavoitteena on siis koota

tieteellisiä julkaisuja, joissa tutkitaan tätä aiheita yhdestä tai useammasta näkökulmasta ja sen jälkeen verrata näitä tuloksia toisiinsa ja samalla käsitellä tätä aihetta usean näkökulman kannalta. Lopuksi käydään läpi omat pohdinnat siitä miten nämä kootut julkaisut ja tutkimukset käsittelevät aihetta, jonka kautta etsitään vastauksia tutkimuskysymyksiin.

Tässä kirjallisuuskatsauksessa käydään aluksi läpi yleistietoa videopeleistä ja mitä genret ovat ja käydään lyhyesti läpi muutaman yleisen videopeligenren määrittely. Tämän osion jälkeen käydään läpi mitä hyötyä videopeligenren tutkimisesta on. Lopuksi käydään läpi löydettyjen tutkimusten tulokset ja miten ne vastaavat tutkimuskysymyksiin. Tutkimuksissa tutkitaan videopeligenrejen eroja, jotka vaikuttavat pelaajaan, kuten pelaajan saama nautinto videopeleistä, peliohjaimien käytössä, pilven kautta pelaamisessa, kognitiivisten kykyjen kehittämisessä ja pelien addiktiivisuudessa.

2. Tutkimusmenetelmät

Tämän työn menetelmänä käytetään semi-systemaattista kirjallisuuskatsausmenetelmää, jossa haetaan tietyillä avainsanoilla, tieteellisiä artikkeleita, julkaisuja ja tutkimuksia, jotka vastaavat tämän tutkimuksen aihetta. Tässä työssä tullaan siis tekemään hakuprosessi erilaisiin tietohakukantoihin käyttämällä avainsanoja, jotka liittyvät videopeligenreihin ja videopelisiin. Hakuprosessin jälkeen tullaan vertailemaan löydettyjen julkaisujen tuloksia toisiinsa ja tarkastelemaan kuinka ne käsittelevät tämän tutkimuksen aihetta. Aiheen käsittelyn jälkeen etsitään vastauksia tutkimuskysymyksiin. Lopuksi pohditaan mitä uutta tietoa tämän tutkimus on tuottanut ja kuinka sitä voi hyödyntää.

Hakuprosessissa käytetään hyväksi seuraavia tietohakukantoja: Google Scholar, Google, SageJournals, LoadingJournals, ScienceDirect, Emerald, Hogrefe eContent, Theseus, ACM Digital Library, Ieeexplore, Taylorfrancis ja Oulun yliopiston kirjaston tietokantaa. Hakulausekkeina käytettiin “videogame genre”, “videogame genres”, “videopeligenre”, “videopeligenren ero”, “videogame history”, “videopelien historia”. Tutkimuksessa rajoitettiin käytettävien hakusanojen aiheen liittyvän videopelisiin ja videopelien genreen.

Löydettyistä tieteellisistä tutkimuksista, valittiin ne, joissa tutkittiin videopeligenren eroja yhdestä tai useammasta näkökulmasta ja ne, joissa tutkittiin eroja videopelaajien välillä tai mahdollisia vaikutuksia videopelaajiin. Muita näkökulmia, joita valittiin tutkittavaksi oli ne missä tutkittiin genren vaikutuksia peliin pelintekijän näkökulmasta. Videopeligenren ja videopelien aiheen käsittelemistä yleisellä tasolla käytettiin myös niitä tieteellisiä julkaisuja, jotka käsitelivät näitä aiheita, joko yleisemmällä tasolla tai laajemmin.

Tässä työssä käytetään semi-systemaattisena tutkimusmenetelmänä kirjallisuuskatsausta, koska se antaa mahdollisen pohjan jatkotutkimuksille. Semi-systemaattisen kirjallisuuskatsauksen etuna on myös mahdollisuus tarkastella aihetta useasta näkökulmasta ja tutkia kuinka tätä aihetta on tutkittu. Työssä käytetään semi-systemaattista kirjallisuuskatsausta systemaattisen sijaan, koska pääsy käsiksi kaikkeen saatavilla oleviin tutkimuksiin ei ole tällä hetkellä mahdollista ja tämän tutkimuksen tavoite ei ole löytää aukkoja nykyisistä tutkimuksista. Semi-systemaattinen kirjallisuuskatsaus menetelmä kuitenkin rajoittaa tätä tutkimusta siinä, mitä aiheita tässä tutkimuksessa käytetään, koska tässä tutkimuksessa käsitellään vain niitä tutkimusaiheita mistä on tehty tieteellisiä julkaisuja.

3. Videopelit ja genret

Videopelit ovat viihteen muoto, jossa niitä pelaava pelaaja pääsee vaikuttamaan tarinan kulkuun rajatussa ympäristössä, kun taas video- ja elokuvakatsoja on niiden tarinassa mukana vain passiivisesti. Pelin pelaaminen antaa myös vuorovaikuttaisemman kokemuksen tarinasta kuin esimerkiksi kirjan lukeminen, koska pelaaja näkee ja kuulee tarinan kulun ja on siinä myös itse mukana vaikuttamassa päähenkilön mahdollisiin liikkeisiin ja valintoihin. Pelit mahdollistavat myös muiden fyysisten pelien tai oikean elämän tilanteiden, kuten lentämisen simuloinnin. Näiden syiden takia videopeleistä on kasvanut suosittu viihdemuoto (Grodan, 2009). Videopelien suosio voidaan nähdä siitä kuinka nopeasti videopeleistä tuli tuottoisia ja suosittuja. Esimerkiksi jo vuonna 2001 videopeliteollisuus myi pelkästään Yhdysvalloissa 6.35 miljardia dollaria ja maailmanlaajuisesti lukema oli yli 19 miljoonaa dollaria (Squire, 2003).

Videopelikaikakauden sanotaan saavan alkunsa viihde-alan syntyisestä. Ensimmäiseksi videopelien innoittajaksi voidaan sanoa olevan 1931 luvulla keksitty Baffle Ball, joka oli sähkötön pelilaite. Baffle Ball oli nykyisen flipperin kaltainen palloveli, missä palloa lyötiin yhdellä männällä koloihin. Tämä peli johti muiden flipperilaitteiden kehittämiseen ja kolikkopelien yleistymiseen. Kolikkopelien innoittama Atari halusi kehittää ensimmäisen kotipelikonsolin, joka mahdollistaisi virtuaalisen pelaamisen omalta kotisohvalta television avulla. Atari siis kehitti ja julkaisi ensimmäisen kotipelikonsolin ja sen mukana tulleen pelin 70-luvun puolella välillä nimellä HomePong. (Kent, 2001). Pian Pongin ilmestymisen jälkeen Amerikassa, ja Japanissa alkoi markkinoille ilmestymään lisää Pong-kopioita, jotka halusivat mukaan tälle uudelle pelimarkkinalle. Pongin suosio innoitti varsinkin Japanin viihdealaa, jonka seurauksena kehittyivät ensimmäiset pelikonsoli alustat, johon pystyttiin kehittämään videopelejä. Seuraava hitti pelikonsoli Pongin jälkeen oli japanissa 1983 Nintendon suunnittelema Famicom, joka myöhemmin ilmestyi muualle maailmaa Nintendo Entertainment System (NES) nimellä. (Picard, 2013)

Viihteen ja urheilun sekoitus, joka on yleistynyt viime vuosina on videopeliurheilu, jota kutsutaan nimellä eSport. Sillä tarkoitetaan videopeliturnauksia, missä ammattipelaajat pelaavat toisiaan vastaan moninpelivideopeleissä, joka sitten striimataan joko televisiossa tai yleisimmin internetissä. (Hamari & Sjöblom, 2017). Ensimmäiset jäljet kilpailullisista peleistä voidaan paikantaa jo 50- ja 60-luvuille, kun kehitettiin ensimmäisiä interaktiivisia pelilaitteita. Jopa näissä ensimmäisissä pelilaitteissa oli tavoitteena voittaa toinen pelaaja, tämä olisi teoriassa mahdollistanut jopa turnauksen pitämisen. Videopeliurheilun suosion alkaminen alkoi 90-luvulla, kun taistelupelit alkoivat olemaan suosiossa Yhdysvaltojen, Japanin ja Etelä-korean pelihalleissa. (Phillips, Booth & Adams, 2021). Nykyvuosina eSport on noussut koko ajan suosittumaksi viihteen muodoksi esimerkiksi jo vuonna 2013 arvioitiin, että yli 70 miljoonaa ihmistä katsoi e-urheilua television ja internetin välityksellä. (Hamari & Sjöblom, 2017). Videopeliurheilun suosio vaikuttaa nykyään lähes kaikkiin verkossa pelattavien monipelien kehittämiseen. Suurin osa videopeliyhtiöistä nykyään suunnittelee pelinsä e-urheilun näkökulmasta eli onko peli reilu ammattipelaajille ja tuoko se tarpeeksi viihdearvoa katsojille. (Määttä, 2019)

3.1 Genren määritelmä

Genreä yleensä pidetään systeeminä, jonka avulla voidaan kategorisoida isoja määriä viihdemediaa, kuten elokuvia ja musiikkia. Varsinkin elokuvien kategorisointia genreihin on pidetty hyvin tärkeänä apuvälineenä elokuvan katsojille. Sen avulla elokuvan katsojat pystyvät löytämään helpommin lisää samankaltaisia elokuvia. Genreä voidaan käyttää myös apuna videopelien kategorisointiin ja erottamaan videopelejä toisistaan. Tätä tosin hankaloittaa se, että saman pelimekaniikan (gameplay) omaavat pelit voivat erota toisistaan, usealla eri tavalla, kuten pelikulman vaihtelulla tai teemallaan. (Clearwater, 2011)

Videopeligenre voidaan jakaa kolmeen tutkittavaan kategoriaan, jotka ovat: alusta (platform), moodi (mode) ja miljö (milieu). Alustakategorialla tarkoitetaan alustaa millä peliä voi pelata. Mahdollisia alustoja ovat puhelin, tietokone, videopelikonsolit (esimerkiksi Playstation ja Xbox) ja virtuaalikonsolit (esimerkiksi Oculus Quest) (Apperley, 2006). Saman pelin tai saman genren pelin pelaaminen eri alustalla voi antaa erilaisen kokemuksen, koska eri alustoissa on erilaiset tavat alustan ja pelaajan väliselle vuorovaikutukselle. Esimerkiksi erona voi olla ohjaimen muoto, kuten Playstation-ohjain verrattuna Xbox-ohjaimen missä on eritavalla sijoitettu tatin ja d-padin sijainnit, toinen esimerkki mikä vaikuttaa pelaajan kokemukseen on miten eri alustat pystyvät suorittamaan peliä sujuvammin riippuen alustan tehoista (Brooker, 2001). Moodikategoria pitää sisällään sen millä tavalla pelihahmo liikkuu ja pystyykö pelihahmolla liikkumaan minne tahtoo (Jenkins & Squire 2003, p.69). Muita moodikategorian aiheita on miten pelihahmo käy vuorovaikutusta peliympäristön ja muiden hahmojen kanssa eli pelin moodi voi vaihdella sen mukaan onko peli yksinpelin tai moninpeli (King and Krzywinska, 2002, p.26). Viimeinen kategoria eli ympäristö viittaa nimensä mukaan pelin sisäiseen teemaan ja siihen missä ympäristössä peliä pelataan, esimerkiksi pelin teema voi olla simulaatio-, fantasia- tai kauhupeli. (Apperley, 2006)

On tärkeää huomioida, että tutkijat eivät ole ainoita, jotka hyödyntävät genreä videopelien kategorisoinnissa vaan sitä käyttävät myös monet muut osapuolet. Muita mahdollisia osapuolia ovat esimerkiksi pelaajat, arvostelijat ja julkaisijat. Tästä syystä eri genret ovat saaneet nykyiset piirtensä usean eri osapuolen hyväksynnän seurauksena. Voidaan siis todeta, että genreä ei voi käyttää valmiina kategoriointiohjeena mitä voi vain sokeana noudattaa vaan sitä pitää ajatella pikemminkin mallina tai työkaluna. Genreä käytetään enimmäkseen työkaluna silloin, kun etsitään mitä samanlaisia taipumuksia, kuvioita ja teemoja peleillä on. Niiden avulla voidaan sitten päättää mitkä ovat sen genren piirteitä. (Clearwater, 2011)

Genren tutkimista voidaan käyttää hyväksi pelien analysoinnissa. Kun on yleinen käsitys siitä millaiset ominaisuudet jokaisella genrellä on niin se auttaa käyttäjiä heti ymmärtämään millainen peli kyseessä on. Esimerkiksi, jos videopelin genre on taistelupeli (fighting game) niin sekä pelaajat, että pelinkehittäjät tietävät suunnilleen millainen pelimekaniikka kyseisessä pelissä on. (Clearwater, 2011)

3.2 Videopeligenret

Tässä tutkimuksessa tullaan tarkemmin vertailemaan tiettyjen genrejen eroja. Nämä genret joiden eroja tullaan tarkastelemaan pelaajan ja pelintekijän näkökulmasta ovat: ajopeli, ensimmäisen persoonan ammuntopeli, roolipeli, strategiapeli ja toimintapeli.

Näitä genrejä yhdistää se, että niitä voi pelata usealla eri alustalla ja usealla eri ohjaimella. Tästä syystä on mahdollista tutkia näiden genrejen vaikutusta peliin usealla eri tavalla, kuten ohjaimen valinnassa, kognitiivisten taitojen kehittymisessä tai niiden ero pilven kautta pelaamisessa.

Ajopeleissä on yleensä ideana ohjata, jonkin näköistä kulkuneuvoa ja ajaa mahdollisesti kilpaa, joko muiden pelaajien kanssa tai sitten pelin ohjaamien hahmojen kanssa. Tähän voi myös sisältyä kulkuneuvon hallitsemisen testaaminen, jos kyseessä on enemmän ajamista simuloiva peli (Wolf, 2002). Yleensä ajopeleissä ohjataan vain yhtä kulkuneuvoa, joko kuljettajan kuvakulmasta tai sitten kolmannen persoonan kuvakulmasta auton takaa (Rollings & Adams, 2003). Kulkuneuvot voivat vaihdella vanhoista autoista, tulevaisuuden keksintöihin tai, jopa eläimillä ratsastamiseen, kuten esimerkiksi Crash Team Racing (1999) pelissä ajoneuvot vaihtelevat formula-autojen ja lentävienlautasten välillä.

Ensimmäisen persoonan ammutapeleissä on pelin tavoitteena ampua joitakin kohteita mikä vaihtelee pelistä riippuen. Kohteet voivat olla, joko tekoälyn ohjaamia tai muiden pelaajien ohjaamia hahmoja (Metcalf & Pammer 2014). Ensimmäisen persoonan ammutapeliin haasteena on pystyä osumaan kohteeseen, liikkeestä tai kohteeseen joka on liikkeessä ja mahdollisesti myös niin, että molemmat pelihahmot ovat liikkeessä (Rolling & Adams, 2003). Ensimmäisen persoonan ammutapeli eroaa muista genreistä siinä, että sitä pelataan pelihahmon omasta kuvakulmasta (Apperley 2006). Esimerkki ensimmäisen persoonan ammutapelistä on Valven julkaisema Team Fortress 2 (2007).

Roolipelit eli "role-playing-game" (rpg) ovat yleensä fantasiateemaan liittyviä pelejä, jotka sijoittuvat scifi- tai keskiaikaympäristöön (King and Krzywinska, 2002, p. 29). Roolipelien ideana on luoda pelihahmo, jota pelaaja tulee pelaamaan omassa roolissaan pelimaailmasta, jotkut haluavat valita sellaisen roolin mitä hän ei voi kokea oikeassa maailmassa (Waggoner, 2009). Mahdollisia rooleja voi olla esimerkiksi ritari, velho, komentaja tai avaruuspilotti. Isoa roolipeliä, jota pelataan muiden pelaajien kanssa netin välityksellä kutsutaan "massively-multiplayer-online role-playing-game" tai "mmorpg" lyhennettynä (Apperley 2006). Esimerkki tällaisesta suositusta mmorpg pelistä on Blizzardin julkaisema ja kehittämä World Of Warcraft (2004).

Strategiapelien tavoite on voittaa vastustaja logiikan ja paremman strategian avulla nopeiden refleksien sijaan (wolf, 2002). Strategiapelit jaetaan yleensä reaaliaikaseen strategiapeliin ja vuoropohjaiseen strategiapeliin (Apperley 2006). Näiden erona on se, että reaaliaikaisessa strategiapelissä molemmat pelaajat tekevät vuoronsa samanaikaisesti, kun taas vuoropohjaisessa strategiapelissä vuorot tehdään vuorotellen. Strategia pelin muita piirteitä verrattuna muihin genreihin on se kuinka paljon pelaajan täytyy osata käyttää sille näytettyä informaatiota pelin voittamiseen (Bolter & Grusin, 1999). Esimerkkinä reaaliaikaisesta strategi pelistä on Blizzardin kehittämä ja julkaisema Starcraft 2 (2010).

Toimintapelin ominaisuuksiin kuuluu nopeiden liikkeiden tekeminen ja nopeiden refleksien käyttäminen. Se kuinka nopeasti pelihahmolla voi reagoida mahdollisiin esteisiin riippuu pelihahmon liikkumisnopeudesta tai kuinka nopeita ovat pelihahmon animaatiot (Rollings & Adams, 2003). Toimintapelissä pelaaja joutuu toteuttamaan halutun toiminnon painamalla oikeita nappuloita oikeassa järjestyksessä, kun taas muissa genreissä haluttu toiminta on yleensä ennalta määritelty ja sen tekeminen on paljon yksinkertaisempaa (Apperley 2006). Esimerkki toiminta pelistä on Bloodstained: Ritual of the night (2019), jossa on useita toimintoja, jotka vaatii erilaisia näppäinyhdistelmiä.

4. Aiempi tutkimus

Mark Wolf (2001) toi esiin tutkimuksessaan yhden ensimmäisistä akateemisista näkökohdista videopeligenre tutkimuksissa. Tutkimuksessaan hän tuo esiin vertauksen elokuvagenreihin ja kuinka niistä voidaan ottaa mallia kun halutaan lajitella videopelejä genreihin. Tutkimuksessaan hän kuitenkin myöntää, että elokuvaan vertailu tuo muutamia rajoituksia, koska pelaaja seuraa pelin tarinaa paljon aktiivisemmin silloin kun hän ohjaa peliä päähahmona kun taas elokuvaa seuratessa katsojat ovat mukana paljon passiivisemmin ja he eivät voi vaikuttaa miten päähahmo etenee elokuvan tarinassa eteenpäin. (Clearwater, 2011)

Mark Wolf (2001) antaa tutkimuksessaan esimerkin missä verrataan kahta Atari 2600 ammutapeliä samalta vuodelta, Combat ja Outlaw. Kun katsoo näitä kahta peliä niin niiden teema ja taistelut näyttävät hyvin samoilta, koska molemmissa on samanlainen ammutapelimekaniikka. (Clearwater, 2011). Aaseth (2004) toteaa vuorostaan, että pelin edustus on tärkeintä pelin kategorian määrittämisessä ja antaa oman esimerkin, missä shakkia voidaan pelata vaikka kivillä mudassa tai käyttää pelinappuloita, jotka näyttävät Homer ja Marge Simpsonselta kuninkaan ja kuningattaren sijaan, niin se olisi silti loppujen lopuksi sama peli. Kun aluksi tarkastelee Wolfin atari-pelien ja Aasethin shakkiesimerkkiä, niin ne vahvistavat väitettä, että pelimekaniikka on tärkein asia mikä pitää ottaa huomioon kun mietitään pelin genreä. (Clearwater, 2011)

Vuoden 2005 Gun ja vuoden 2007 America's Army: True Soldiers edustavat pelejä Mark Wolfin (2001) tutkimuksen esimerkissä, missä todetaan miksi videopelien kategorisointi vain yhden kategorian alle on hankalaa. Molemmat ovat ammutapelejä, mutta ovat teemaltaan hyvin erilaisia. Gun on villilänsiteemainen kolmannesta persoonasta kuvattu, hyvin tarinapainotteinen ammutapeli ja hyvin väkivaltainen. America's Army: True Soldiers on taas hyvin realistinen ensimmäisen persoonan ammutasimulaatio, jota Amerikan armeija on käyttänyt rekrytoimiseen, joka selittää sen realismin ja väkivallattomuuden. Vaikka nämä molemmat pelit ovat ammutapelejä ne eroavat toisistaan monissa eri asioissa, kuten teemat ja sävy suhteen. Jos ajattelisi näiden pelien eroja vain pinnallisesti niin menettäisimme, kuinka tärkeitä näiden pelien teemat ja suunnittelu ovat niiden pelaajille ja kuinka näiden pelien elementit tekevät näistä niin erilaisia, vaikka molemmat ovat ammutapelejä. Tämä esimerkki ainakin antaa kuvan siitä kuinka laaja, vaihteleva ja mutkikas videopelin genren määrittäminen voi olla. (Clearwater, 2011)

Aiemmistä tutkimuksista tullaan käsittelemään pelin ilon mittaamista, genrejen tärkeyttä pelinsuunnittelussa, pelialustan ja peliohjaimen eroja, genren vaikutuksia pelatessa pilven kautta, kognitiivisten taitojen kehittymistä ja peliaddiktiivisuutta. Näitä tutkimuksia tullaan käsittelemään ajopelin, ensimmäisen persoonan ammutapelin, roolipelin, strategiapelin ja toimintapelin yhteydessä. Nämä tutkimukset on valittu sen perusteella, että ne sopivat tutkimusaiheeseen ja niiden tuloksia voi tarkastella sekä pelaajan, että pelinkehittäjän näkökulmasta.

4.1 Videopeligenrejen erot pelaajan näkökulmasta

Ajopelit ovat yleensä simulaatioita missä pelaaja pääsee ohjaamaan erilaisia kulkuneuvoja, joko kilpaa muita vastaan tai suorittamaan pelin antamia tehtäviä. Se millä alustalla pelaaja yleensä haluaa pelata on Mäki-panulan (2012) tekemän

tutkimuksen perusteella se alusta mikä häneltä löytyy varustettuna ratti-ohjaimella ja polkimilla. Samasta tutkimuksessa on todettu, että ne, joilla oli mahdollisuus pelata ratti-ohjaimella ja polkimilla, pitivät sitä parhaana ohjaimena pelata ajopelejä. Tähän johtopäätökseen päästiin tutkimuksessa sillä, että ne joilla oli vaihtoehtoina pelata ratti-ohjaimella ja polkimilla tai PAD-ohjaimella tai näppäimistöllä ja hiirellä, he eivät halunneet pelata ajopeliä muilla ohjainvaihtoehdoilla. Quax, Beznosyk, Vanmontfort, Marx ja Lamotte (2013) kertovat tutkimuksessaan, että kun pelataan pelejä pilvipalvelun kautta niin ajopeleissä on helpompi huomata viivettä verrattuna muihin genreihin. Tutkimuksessa mukana olleet testaajat olivat sitä mieltä, että he eivät pystyneet nauttimaan ajopeleistä yhtä paljon, kuin muista testissä olleista peligenreistä. Peliaddiktion oireita mitä pelaaja voi kehittää pelaamalla runsaita määriä ajopelejä ovat Kim, Nam & Keum (2022) todenneet tutkimuksessaan olevan vaikeus löytää omaa paikkaa oikean yhteisön sisällä. Tämän uskotaan johtuvan siitä, että pelaajat vertaavat omia suorituksiaan pelissä toisiin pelaajiin, joka luo heille vahvan yhteyden verkkoyhteisöön, mutta he eivät pysty tekemään samaa oikeassa maailmassa.

Ensimmäisen persoonan ammuntapelejä ovat pelejä missä pelaaja ohjaa pelihahmoa ensimmäisestä persoonasta katsottuna. Mäki-panulan (2012) tehdyn tutkimuksen mukaan ensimmäisen persoonan ammuntapeleillä ei ole vaikutusta siihen millä alustalla niitä yleensä pelataan. Tutkimuksessa selvitettiin myös millaista ohjainta pelaajat käyttävät mieluiten ja tulokset olivat hyvin tasaisia hiiri-näppäinyhdistelmän ja konsoliohjaimen välillä, joten genrellä ei ollut suurta merkitystä siinä kumpaa ohjainta he halusivat käyttää. Toisaalta ensimmäisen persoonan ammuntapeleiden pelaajista on löydetty Kim, Nam & Keum (2022) tehdyn tutkimuksen perusteella mahdollisia addiktion oireita. Tutkimuksessa paljastui, että ammuntapeleiden pelaajat kärsivät enemmän huonosta itsetunnosta verrattuna muihin, jotka eivät pelaa videopelejä niin aktiivisesti. Uskotaan, että huono itsetunto johtaa helpommin peliaddiktioon (Armstrong, Phillips, & Saling, 2000). Koska ammuntapeleissä pelaaja saa nopeasti palautetta hänen tekemistään suorituksista uskotaan sen olevan suurin syy sille miksi ammuntapelejä ovat niin addiktoivia (Kim, Nam & Keum, 2022). Ensimmäisen persoonan ampumapeleiden pelaamisesta on kuitenkin löydetty positiivisiakin vaikutuksia kuten erilaisten kognitiivisten taitojen kehittyminen (Granic, Lobel & Engels, 2014). Dobrowolski, Hanusz, Sobczyk, Skorko & Wiatrow (2015) toteavat tutkimuksessaan, missä he tarkastelevat reaaliaikaisen strategiapelin ja ensimmäisen persoonan ampujapeligenren kognitiivisten taitojen kehittymistä, että molempien peligenrejen pelaamisesta on jo aikaisemmin havaittu olevan hyötyä kognitiivisten funktioiden kehittämisessä, mutta niitä pelaavia pelaajia ei olla aikaisemmin tutkittu. Tutkimuksessa selvisi, että ensimmäisen persoonan ammuntapelejä aktiivisesti pelanneet pärjäsivät paremmin niissä kognitiivisissa tehtävissä missä täytyi seurata useaa objektia samanaikaisesti verrattuna niihin osallistujiin, jotka eivät pelanneet lainkaan videopelejä.

Roolipeleillä tarkoitetaan pelejä missä pelaaja ottaa oman roolin pelissä. Roolipelejä pelatessa pelaajat suosivat Mäki-panulan (2012) tehdyn tutkimuksen mukaan sitä alustaa miltä löytyi hiiri ja näppäimistö eli tässä tapauksessa tietokonetta. Roolipelejä aktiivisesti pelanneilla pelaajilla on havaittu olevan vaikeampaa olla empaattinen muita ihmisiä kohtaan, mikä aiheuttaa sen, että heillä on suurempi sosiaalinenrinki netissä, kuin heidän oikeassa elämässä (Kim, Nam & Keum, 2022). Toisaalta roolipelit, joissa tehdään useasti vuorovaikutuksia muiden pelaajien kanssa ja luodaan suhteita, on todettu kasvattavan oikean elämän johtamiskykyä (Lim & Park, 2007).

Strategiapeligenrejen peleille tyypillinen tavoite on voittaa vastustaja strategisen edun ansiosta nopeiden refleksien sijaan. Mäki-panulan (2012) tehdyn tutkimuksen mukaan

strategiapelin pelaajat suosivat yleensä näppäimistöä ja hiirtä konsoliohjaimen verrattuna. Strategiapelien pelaamista pilven kautta on myös tutkittu ja siitä on saatu selville, että pilvipalvelimen kautta johtuvan viiveen kanssa pelaaminen ei häiritse niin paljon kuin esimerkiksi toimintapelejä pelattaessa (Quax ja muut, 2013). Strategiapelit voidaan jakaa myös reaaliaikaiseen ja vuoropohjaiseen strategipeliin. Näistä kahdesta on todettu, että strategiapelin pelaamisella on vaikutusta kognitiivisten taitojen kehittymiseen (Dobrowolski & muut). Heidän tekemässään tutkimuksessa havaittiin, että reaaliaikaisten strategiapelien pelaajat ovat parempi monen kohteen seuraamistehtävissä verrattuna sekä heihin joilla ei ole kokemusta videopeleistä, että heihin, joilla oli kokemusta ensimmäisen persoonan ammutapeleistä. Kin, Nam & Keum (2022) tehdyssä tutkimuksessa toteaa, että ne pelaajat, jotka pelaavat enimmäkseen reaaliaikaisia strategiapeliejä on löydetty samoja addiktion oireita, kuin ajopelien pelaajilta eli molempien pelien pelaajilla on vaikeuksia löytää paikkaansa oikean elämän yhteisöistä.

Toimintapeleillä tarkoitetaan pelejä missä pelaaja joutuu tekemään nopeita liikkeitä ja päätöksiä, jotka auttavat pelihahmoa selviämään mahdollisista esteistä. Toimintapelejä pelaavat pelaajat suosivat Mäki-panulan (2012) tehdyn tutkimuksen mukaan PAD-ohjainta ja sitä pelialustaa miltä löytyi PAD-ohjain. Pilvipalvelimen kautta toimintapelien pelaamisessa on todettu olevan negatiivisia vaikutuksia pelaajan kykyyn nauttia pelaamastaan pelistä (Quax ja muut, 2013). Syynä on todettu olevan mahdollinen viive pelaajan tekemän toiminnan jälkeen ja sen päivittäminen pelaajan vastaanottimessa.

4.2 Pelaajan pelistä saatu ilo ja sen mittaaminen

Sweetser ja Wyeth (2005) toteavat tutkimuksessaan kuinka pelin tärkein tehtävä on olla hauska ja tuoda iloa pelaajille. Hyvin yksinkertaisesti sanottuna, jos pelaaja ei nauti pelistä hän ei tule pelaamaan sitä kovin pitkään. On todettu, että viiveellä voi myös olla vaikutusta siinä aiheuttaako pelin turhautumista vai ei (Quax ja muut, 2013). Aikaisemmat tutkimukset eivät ole keskittyneet pelaajan saamaan iloon vaan ne ovat keskittyneet enemmän pelin muihin tärkeisiin näkökulmiin kuten, käytettävyyteen, kuten käyttöliittymään, pelimekaniikkaan ja pelattavuuteen (Federoff, 2002). Vaikka nämäkin näkökulmat ovat tärkeitä kun halutaan tutkia pelin tuomaa iloa ei ole vielä mitään yhteisiä menetelmiä tai malleja, mitä voitaisiin käyttää apuna, kun halutaan mitata kuinka paljon iloa pelaaja saa peliä pelatessa. Tutkimalla malleja, jotka kerää mediasta saamaa iloa pystyttiin huomaamaan, että ne keskittyivät yleensä tutkimaan iloa pelkästään yhdestä näkökulmasta. Tällaista mallia ei voi käyttää pelin antaman ilon mallintamiseen, koska ei ole järkeä tutkia pelin antamaa nautintoa esimerkiksi pelkästään sen perusteella mihin genreen peli kuuluu tai millainen kokemus sinulla on pelin pelaamisesta kuten pelasitko yksin vai muiden kanssa. Tutkimuksista löytyi kuitenkin yksi malli, jossa käytettiin virtateoriaa (flow-theory) ja tämä tapa näytti sopivan parhaiten pelistä saaman ilon mallintamiseen, joten sitä tullaan käyttämään pelistä saadun ilon mittaussmallin pohjana. (Sweetser & Wyeth, 2005)

Csikszentmihalyin (1990) tekemässä tutkimuksessa, jossa käytettiin virtausteoriaa, kerättiin dataa ihmisten harrastuksista, jotka olivat kalliita ja haastavia, eivätkä he saaneet niiden tekemisestä rahaa tai muiden kunnioitusta. Dataa käsiteltiin, että niin haastavat lajit kuin tavalliselle ihmiselle tuomat nautinnot kuvailtiin samalla tavalla iästä ja sukupuolesta riippumatta. Tässä tutkimuksessa saatiin todettua, että ilon virtaus tarkoittaa ihmisten halua tehdä tiettyjä asioita olivatpa ne kuinka vaikeita tai vaarallisia, jos he saavat siitä iloa. Virtaukseen sisältyy kahdeksan elementtiä “tehtävän voi suorittaa”, “ajantajun vievä”, “kyky keskittyä tehtävään”, “tehtävään voi keskittyä,

koska tehtävässä on selkeä tarkoitus”, “mahdollisuus pystyä vaikuttamaan tehtävän kulkuun”, “tehtävään voi keskittyä, koska se antaa heti palautetta”, “tehtävä poistaa mielestä huolet” ja “huoli itsessään katoaa, mutta itsetunto kasvaa tehtävää tehdessä”. Helpoin esimerkki aktiviteetistä mikä antaa iloa joillekin ihmisille on lukeminen. Siihen on helppo keskittyä, koska siinä on selkeä tavoite ja se antaa samantien palautetta aina kun luet uuden lauseen. Näitä elementtejä voi hyvin verrata myös pelin pelaamiseen, koska siitä ei saa yleensä rahaa tai muita ulkoisia korvauksia, vaan pelaajat pelaavat peliä sen antaman kokemuksen ja ilon takia (Sweetser & Wyeth, 2005). Kun tätä Csikszentmihaly'n (1990) tutkimaa virtausmallia alettiin kohdistamaan videopelisiin, tarvittiin pieniä muutoksia kahdeksalle virtauselementille ja tästä syntyi pelivirta (GameFlow), jonka elementit ovat: taito (skill), haaste (challenge), ohjattavuus (control), keskittyminen (concentration), selkeät tavoitteet (clear goals), sosiaaliset vuorovaikutukset (social interaction), pelaajan saama palaute (feedback) ja kuinka hyvin pelaaja pääsee pelin sisään (immersion). Jotta pelaaja saisi nautintoa pelistä, pitää pelin sisältää tekemistä, joka pitää pelaajan keskittyneenä ja antaa pelaajalle oikean tasoisia haasteita. Pelaajalla täytyy olla selvä tarkoitus mitä hänen pitää tehdä ja hänen täytyy saada palautetta hänen tekemistään ratkaisuksista. (Sweetser & Wyeth, 2005)

4.3 Genren erot pelin suunnittelun näkökulmasta

Pelintekijän tehtävä on luoda pelaajalle hauska ja mukaansatempaava kokemus. Tämän tavoitteen saavuttaminen sisältää useita pelisuunnittelun elementtejä, kuten käyttöliittymä, tarina, vaikeustaso ja pelin pelattavuus (Desurvire & Caplan, 2004). Pelin hauskuutta voidaan yleensä verrata myös uuden asian oppimiseen. Peli pysyy yleensä hauskana niin kauan kuin se tarjoaa pelaajalle jotain uutta opittavaa tai uusia haasteita (Koster 2005, p.42.). Schell (2008) toteaa kirjassaan, että pelisuunnittelijan tehtävänä on tehdä useita päätöksiä, joiden kautta peli syntyy. Pelintekijän ja pelisuunnittelijan ero on siinä, että kaikki, jotka ovat mukana suunnittelemassa sitä millainen pelistä tulee ovat suunnittelijan roolissa, kun taas pelintekijän roolissa ovat kaikki muut, jotka ovat mukana pelin kehityksessä, kuten animaattorit, äänisuunnittelijat ja kirjoittajat (Schell, 2008).

Vaikka on olemassa useita erilaisia pelejä, on havaittu, että monet saman genren peleissä on samoja pelielementtejä. Kuten esimerkiksi monet reaaliaikastrategiapelit jakavat samanlaisen kuvakulman ja näppäin sijoittelun (Pinelle, Wong & Stach, 2008). Pinelle & muut (2008) toteavat tutkimuksessaan myös, että genreä voi hyödyntää pelisuunnittelussa hyvänä runkona, josta aloittaa pelin suunnittelu. Genren valinta voi vaikuttaa myös siihen millainen pelin pelattavuus tulee olemaan. Pelin pelaatavuudella viitataan siihen millaisia haasteita pelissä tulee olemaan ja millä tavalla peli tulee haastamaan pelaajan (Rollings & Adams, 2003). Pinelle ja muiden (2008) tekemässä tutkimuksessa havaittiin, että genreillä on eroa niiden käytettävyydessä, joita on esimerkiksi se kuinka helposti pelin pystyy oppimaan. Genren miettiminen omassa pelisuunnittelussa on siis hyvä keino rajata omaa peliään, jotta se ei pursua liian isoksi projektiksi.

5. Pohdinta

Tarkasteltaessa pilvipalvelimen kautta pelaamista eri genrejen välillä voidaan huomata, että genrejen välillä on eroa siinä kuinka paljon niistä pystyy nauttimaan viiveen kanssa. Tästä voidaan päätellä, että jos pelaaja aikoo pelata pilven kautta videopeliä hänen kannattaa ottaa huomioon minkä genren peliä aikoo pelata tai panostaa viiveen minimoimiseen peligenrestä riippuen. Pelisuunnittelijan näkökulmasta voidaan päätellä, että jos pelingenre on hyvin toimintapainotteinen, jossa tapahtuu useita toimintoja samanaikaisesti, kannattaa panostaa pelin nettikoodiin, jos peli on verkon kautta pelattavissa. Voidaan myös sanoa, että pelin genre voi vaikuttaa pelin myyntiin, jos pelaaja kiinnostaa vain se kuinka hyvin peliä pystyy pelaamaan, mutta pelistä pystyy nauttimaan pilven kautta pelaamalla.

Vertailemalla eri genren eroja siinä mitä alustaa tai ohjainta pelaajat ovat käyttäneet sen pelaamisessa on saatu selville, että genreillä on väliä siinä mitä ohjainta pelaaja haluaa käyttää. Näistä tuloksista voidaan sanoa, että pelaajan kokemus pelistä voi vaihdella sen mukaan mikä ohjain hänellä on. Pelin alustalla voi olla vaikutuksia siihen millaisen kokemuksen pelaaja tulee saamaan pelistä ja joissakin tapauksissa peligenre voi olla rajattu pelkästään tietyille alustoille. Pelaajan kannattaa siis panostaa niihin peligenreihin mille häneltä löytyy sopiva ohjain tai vaihtoehtoisesti harkita uuden peliohjaimen hankkimista riippuen minkä genren peliä hän haluaa pelata. Pelisuunnittelijan näkökulmasta täytyy kannattaa ottaa huomioon kaikki mahdolliset ohjainvaihtoehdot, jotta peli pystyy tukemaan niitä, koska ei voi aina tietää millä ohjaimella pelaaja pelaa tietyn genren pelejä. Koska se alusta millä pelaajat yleensä pelaavat vaikuttaa siihen millä ohjaimelle he tulevat pelaamaan niin pelin täytyy toimia järkevästi usealla eri alustalla ja ohjaimella. Se mille alustalle tietyn genren peliä kehitetään tulee vaikuttamaan sen myyntiin, koska tietyillä alustoilla on rajattu määrä ohjainvaihtoehtoja.

Tutkimalla genrejen eroja siinä miten ne kehittävät pelaajan kognitiivisia kykyjä ollaan havaittu niissä olevan eroja. Koska kognitiivisten kykyjen kehityksessä on genrejen välillä eroja voidaan päätellä, että jos pelaaja haluaa kehittää useampaa kognitiivista kykyä on hänen pelattava usean eri genren peliä. Pelaamalla pelejä on siis olemassa positiivisia vaikutuksia pelaajiin. Jos pelinsuunnittelija haluaa vaikuttaa siihen kuinka paljon peli kasvattaa kognitiivisia kykyjä on pelin tarjottava useita erilaisia aktiviteetteja. Pelin genrellä on siis väliä siinä millaista peliä pelaaja haluaa pelata, jos hänen tarkoituksensa on parantaa tiettyjä kognitiivisia taitoja.

Tutkimuksessa tarkasteltiin eri genrejen riippuvuus oireiden eroja ja tuloksena on se, että genrejen riippuvuus oireissa on eroja. Tästä voidaan päätellä, että pelaaja voi vaikuttaa siihen millaiset peliriippuvuuden oireet hänellä voi olla riippuen siitä minkä genren peleihin hän on riippuvainen. Pelinsuunnittelijan näkökulmasta voidaan sanoa, että pelin genrellä on väliä siinä millaisilla ihmisillä on taipumus tulla peliriippuvaisiksi. Tätä tietoa voi siis hyödyntää siinä millaisille pelaajille haluaa kohdistaa pelinsä.

Tutkimuksen tulokset tuovat esille sen mitä vaikutuksia genreillä voi olla peleihin pelaajan ja pelisuunnittelijan näkökulmasta. Tutkimus tuo uusia näkökulmia sille mitä pelaajan kannattaa ottaa huomioon kun pelaa tietyn genren peliä aktiivisesti. Tutkimuksessa on myös näkökulmia, jotka auttavat videopelin suunnittelussa miettimään mitä vaikutuksia peligenrellä on peliin pelaajan näkökulmasta.

6. Johtopäätökset

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli siis löytää vastauksia tutkimuskysymyksiin, jotka olivat “kuinka peligenret eroaa toisistaan erilaisiin näkökulmiin verrattuna?” ja “mitä vaikutuksia eri peligenrellä on pelaajalle?”. Näihin tutkimuskysymyksiin pystyttiin löytämään useita vastauksia.

Sweetser ja Wyeth (2005) tehdyssä tutkimuksessa, jossa todettiin, että pelin tuomaa nautintoa voidaan mitata Gameflow menetelmällä. Tämän tutkimuksen tulosten perusteella voidaan sanoa, että peligenret eroavat toisistaan siinä kuinka paljon pelaaja saa niistä nautintoa. Tähän vaikuttaa se tuoko peli tarpeeksi haastetta tai palautetta pelaajalle tyydyttävällä tavalla. Lisäksi eri peligenreillä on vaikutuksia pelaajan saaman ilon määrässä.

Pinelle, Wong & Stach (2008) tekemän tutkimuksen tuloksissa todettiin, että peligenreissä on eroja siinä kuinka helposti niitä pystyy oppimaan pelaamaan. Ensimmäisen persoonan ammutapeleissa oikeiden näppäinten löytäminen oli helpointa, kun taas toimintapeleissä se oli vaikeampaa, mikä johtui siitä, että niissä oli suuria vaihteluita niiden näppäinsijoitteluissa. Tutkimuksessa todettiin myös, että ne peligenret, joissa seurataan useaa kohdetta samanaikaisesti oli pelaajan vaikeampaa ymmärtää käyttöliittymää.

Mäki-Panulan (2012) tehdyn tutkimuksen tuloksista voidaan sanoa, että peliohjaimen valinta suurimmassa osassa peligenreissä riippuu siitä millä alustalla pelaaja pelaa eniten eli peliohjaimen ominaisuuksilla ei ole niin paljoa merkitystä suurimmalle osalle pelaajista. Muutamassa pelingenressä, kuten ajopeli- ja urheilupeligenressä ei alustalla ollut niin suurta merkitystä vaan ajopelejä ja urheilupelejä pelattiin enimmäkseen niillä alustoilla mille löytyi ratti-ohjain ja poljin, ja urheilupelin tapauksessa niillä alustoilla mille löytyi liikeohjain. Peligenret eroavat siinä millä ohjaimella tai alustalla niitä voi pelata ja pelin genre voi siis vaikuttaa pelaajan alusta- ja ohjainvalintaan.

Quax, Beznosyk, Vanmontfort, Marx ja Lamotte (2013) tehdyn tutkimuksen tuloksista voidaan sanoa, että pilven kautta pelaamisen aiheuttaman viiveen takia on havaittavissa turhautumista pelaajalle. Voidaan sanoa, mitä intensiivisempi peligenre on sitä todennäköisemmin se tuottaa ärsykeitä pelaajille sitä pelatessa viiveen kanssa. Pelin genrellä on väliä siinä kuinka paljon on oletettavan turhautumisen määrä. Peligenret eroavat siinä miten paljon ne tuottavat turhautumista tai tuoko ollenkaan, kun niitä pelataan mahdollisen viiveen kanssa.

Voidaan sanoa, että jokainen toimintapeli ei paranna kognitiivisia toimintoja yhtä paljon. Ainakin reaaliaikaisen strategiapeligenren pelaaminen parantaa kognitiivista kykyä seurata montaa objektia yhtäaikaan paremmin, verrattuna ensimmäisen persoonan ammutapeli genren pelaajiin. Peligenreillä on eroa siinä mitä kognitiivisia taitoja ne kehittävät niitä pelatessa.

Peliaddiktion oireet vaihtelevat sen mukaan minkä genren peliä lapset enimmäkseen pelaavat. Todettiin, että ajopelien pelaaminen vaikuttaa lasten kykyyn löytää omaa paikkaa yhteisöstä, kun taas roolipelien pelaajilla oli vaikeuksia olla empaattisia muita ihmisiä kohtaan. Valtaosa näistä oireista syntyi sen takia, kun peli tarjoaa helpommin positiivista palautetta pelaajalle, kuin oikeamaailma, tai kun pelaaja vertaili omia suorituksiaan pelissä muiden pelaajien suorituksiin.

Tutkimuksessa päästiin tavoitteisiin, jotka olivat löytää vastauksia tutkimuskysymyksiin. Käytetyt tieteelliset tutkimukset olivat luotettavista lähteistä eli niiden tutkimustulokset olivat luotettavia. Lähteiden luotettavuus selvitettiin tarkastelemalla niitä käyttävien viittausten määrällä, tarkastelemalla niiden käyttämiä lähteitä ja tarkastelemalla tietokannan luotettavuutta mistä lähde oli löydetty. Tutkimusta rajoitti siinä käytetty tutkimusmenetelmä. Työssä käytettiin semi-systemaattista tutkimusmenetelmää eli tutkimusta rajoittaa sen lähteiden kattavuus. Tutkimusmenetelmän tuomien rajoitusten minimoimiseen käytettiin tutkimuksessa mahdollisimman montaa eri tietokantaa lähteiden hakemiseen, jotta lähteiden kattavuus ei vaikuttaisi tutkimuksen tekemiseen tai sen tuloksien saamiseen.

Mahdollisia jatkotutkimusaiheita on laajentaa nykyistä aihetta tutkimaan niiden genrejen eroja pelaajan tai pelisuunnittelijan näkökulmasta, joita tässä tutkimuksessa ei käytetty. Jatkotutkimuksen voisi tehdä, joko systemaattisena kirjallisuuskatsauksena tai semi-systemaattisena kirjallisuuskatsauksena, missä etsitään lisää tähän aiheeseen liittyviä julkaisuja. Jatkotutkimuksessa voisi myös käyttää tämän tutkimuksen tuloksia, joissa käytetään eri peligenrejä tutkimusmateriaalina ja verrataan sen jälkeen tuloksia aiempiin tutkimuksiin.

Lähteet

- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & gaming*, 37(1), 6-23.
- Armstrong L., Phillips J. G., & Saling L. L. (2000). Potential determinants of heavier Internet usage. *International journal of human-computer studies*, 53(4), 537–550
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Brooker, W. (2001). The many lives of the Jetman: A case study in computer game analysis. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 2.
- Clearwater, D. (2011). What defines video game genre? *The Journal of the Canadian Game Studies Association Vol 5(8)*: 29-49
- Czikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience* (pp. 75-77). New York: Harper & Row.
- Desurvire, H., Caplan, M., Toth, J. A. 2004. Using heuristics to evaluate the playability of games. *Ext. Abstracts CHI'04*, 1509-12.
- Dobrowolski, P., Hanusz, K., Sobczyk, B., Skorko, M., & Wiatrow, A. (2015). Cognitive enhancement in video game players: The role of video game genre. *Computers in Human Behavior*, 44, 59-63.
- Federoff, M. A. (2002). Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in video games.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*.
- Jenkins, H., & Squire, K. (2003). The art of contested spaces. In L. King (Ed.), *Game on: The history and culture of video games* (p. 69). London: Lawrence King.
- Kent, S. L. (2010). *The Ultimate History of Video Games, Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond... the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World* (Vol. 1). Crown.
- King, G., & Krzywinska, T. (Eds.). (2002). *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfacings*. London: Wall-flower Press.
- Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*, 17(2).
- Lim S. H., & Park N. I., (2007). MMORPG Users' Motivations and the Spill-over Effect on their off-line Leadership Development. *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 51(6), 322–245.

Metcalf O., Pammer K. (2014) Impulsivity and Related Neuropsychological Features in Regular and Addictive First Person Shooter Gaming, *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* (pp.147-152).

Montag, C., Flierl, M., Markett, S., Walter, N., Jurkiewicz, M., & Reuter, M. (2012). Internet addiction and personality in first-person-shooter video gamers. *Journal of Media Psychology*.

Mäki-Panula, J. (2012). *Peligenren merkitys peliohjaimen valinnassa* (pro gradu-työ Tampereen yliopisto). <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/83822/gradu06098.pdf> viitattu 6.10.2023

Määttä, M. P. (2019). Growth and Future of video game industry. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201905037462> viitattu 5.10.2023

Natapov, D., & MacKenzie, I. S. (2010, May). The trackball controller: improving the analog stick. In *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology* (pp. 175-182).

Natapov, D., Castellucci, S. J., & MacKenzie, I. S. (2009). ISO 9241-9 evaluation of video game controllers. In *Proceedings of Graphics Interface 2009* (pp. 223-230).

Phillips, M.G., Booth, D., & Adams, C. (Eds.). (2021). *Routledge Handbook of Sport History* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429318306>

Picard, M. (2013) The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese games. *Games Studies, volume 13, issue 2*. Viitattu 12.10.2023: <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>

Pinelle, D., Wong, N., & Stach, T. (2008, November). Using genres to customize usability evaluations of video games. In *Proceedings of the 2008 conference on future play: Research, play, share* (pp. 129-136).

Quax, P., Beznosyk, A., Vanmontfort, W., Marx, R., & Lamotte, W. (2013, September). An evaluation of the impact of game genre on user experience in cloud gaming. In *2013 IEEE International Games Innovation Conference (IGIC)* (pp. 216-221). IEEE.

Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. " O'Reilly Media, Inc."

Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.

Squire, K. (2003). Video games in education. *Int. J. Intell. Games & Simulation*, 2(1), 49-62.

Steinicke, F., Whitton, M. C., Lecuyer, A., & Mohler, B. (2011). Perceptually inspired methods for naturally navigating virtual worlds. In *SIGGRAPH Asia 2011 Courses* (pp. 1-193).

Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 3-3.

Waggoner Z. (2009) *My Avatar, My Self - Identity in Video Role-Playing Games*, Yhdysvallat, MacFarland & Company Inc. Publishers.

Walsh, D. A., & Gentile, D. A. (2001). A validity test of movie, television, and video-game ratings. *Pediatrics*, *107*(6), 1302-1308.

Wolf, M. J. (Ed.). (2002). *The medium of the video game*. University of Texas Press.

Zillmann, D., & Vorderer, P. (Eds.). (2000). *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410604811>