

Pukemispelit osana tyttöjen pelikulttuuria

Pro gradu -tutkielma
Turun yliopisto
Tietotekniikan laitos
2021
Julia Ahjovaara

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Tietotekniikan laitos

Ahjoavaara Julia: Pukemispelit osana tyttöjen pelikulttuuria

Pro gradu -tutkielma, 62 s. ja 14 liites.

Toukokuu, 2021

Erilaiset pukemispelit ovat olleet kautta historiansa merkittävä osa tyttöjen leikki- ja pelikulttuuria niin nukkejen, paperinukkejen kuin pelienkin muodossa. Kauneus ja muoti ovat toistuvia teemoja tytöille suunnatuissa niin sanotuissa ”pinkeissä peleissä”. Tässä tutkielmassa selvitetään, mitä nykyaikaiset pukemispelit, eli mobiilipukemispelit oikeastaan ovat ja minkälaisia pelikokemuksia niistä haetaan.

Pukemispelien olemassaolon syitä taustoitetaan aiheeseen liittyvän kirjallisuuden ja aiempien tutkimusten pohjalta. Nykyaikaisten pukemispelien eri ominaisuuksia kartoitetaan tutkimalla suosittujen mobiilipukemispelien piirteitä ja niiden perusteella luodaan niitä yhdistävä rakenne. Syitä pukemispelien pelaamiselle etsitään niin aiemmin tehtyjen tutkimusten avulla, kuin myös oman pukemispelin toteuttamisella ja testaamalla sitä 35:n henkilön testiryhmällä.

Tulosten mukaan nykyaikaiset pukemispelit voidaan jakaa kahteen ryhmään, joista toinen sisältää valtaosan genren peleistä. Ryhmät tarjoavat erilaisia pelikokemuksia eri kohdeyleisöille, jotka kuitenkin jakavat yhteisen mielenkiinnon muotiin ja kauneuteen. Yleisimmiksi syiksi pelata pukemispelejä paljastui hauskanpito sekä luovuuden harjoittaminen.

Avainsanat: pukemispeli, paperinukke, nukke, tyttöjen pelikulttuuri, mobiilipeli, pelikokemus

UNIVERSITY OF TURKU

Department of Computing

Ahjovaara Julia: Dress-up games as part of girls' game culture

Master's Thesis, 62 p. and 14 app.p.

May, 2021

Throughout history different kinds of dress-up games with dolls, paper dolls and video games have been a significant part of game and play culture for girls. Beauty and fashion are recurring themes in so-called "pink games" designed for girls. In this thesis it is examined what modern dress-up games, mobile dress-up games, actually are and what kinds of experiences are players after.

In this thesis the origins of dress-up games are presented through earlier literature and scientific research. Different features of modern dress-up games are analyzed by researching popular mobile dress-up games to build a framework for them. Motivation for playing dress-up games are looked for in earlier literature as well as a study of 35 people playing a dress-up game tailored for the purposes of this research.

According to the results, dress-up games can be divided into two groups, one of which contains most of the games in the genre. The groups offer different experiences for different audiences which share the interest in fashion and beauty. The most common motivations for playing dress-up games were found to be having fun and practicing creativity.

Keywords: dress-up game, paperdoll, doll, girls' game culture, mobile game, game experience

Sisällysluettelo

1. Johdanto	1
2. Taustaa	3
2.1. Pukemispeli lyhyesti	3
2.2 Pukemispelien historiaa	3
2.2.1 Nuket	3
2.2.2 Paperinuket	4
2.2.3 Modernit nuket	5
2.2.4 Virtuaaliset nuket	7
3. Tyttöjen pelikulttuuriin liittyviä tutkimuksia	10
4. Mitä pukemispelit ovat ja mistä elementeistä ne koostuvat?	19
4.1 Hypoteesi	19
4.2 Aineiston kerääminen	20
4.3 Pelien testaaminen	22
4.4 Kyselyn tulokset	23
4.5 Tulosten analysointi	27
4.6 Miten pukemispelit eroavat edeltäjistään?	34
5. Miksi pukemispelejä pelataan?	36
5.1 Käyttökokemuksen synty	36
5.2 Miksi mobiilipelejä pelataan?	37
5.3 Minkälaisia kokemuksia pukemispeleistä haetaan?	38
5.4 Pukemispeli Android-mobiilialustalle	39
5.4.1 Pukemispelin suunnittelu	39
5.4.2 Lopullinen peli	41
5.4.3 Kyselyn tulokset	43
5.4.4 Tulosten yhteenveto	51

6. Pohdintaa	54
6.1 Tutkielman teon aikana ilmenneitä ajatuksia	55
7. Yhteenveto	58
Lähteet	60
Liite A: Tutkimukseen valitut pelit	63
Liite B: Kysely pelien ominaisuuksista	64
Liite C: Kyselylomake pelin testausta varten	66

1. Johdanto

Nuorten tyttöjen leikit ovat vuosisatojen aikana muuttuneet hyvin paljon. Tunnetuimpana ja myös vanhimpana nuorten tyttöjen leikkikaluna voidaan pitää nukkeja, jotka ovat olleet osa lasten leikkejä jo tuhansien vuosien ajan. Nuket ovat aikojen kuluessa kokeneet suuren muodonmuutoksen puisista posliinisiin ja paperisista muovisiin nukkeihin. Erilaisilla nukeilla on kautta historian ollut merkittävä rooli tyttöjen leikkikulttuurissa ympäri maailman. Vielä 1800-luvulla posliiniset ja paperiset nuket olivat ensisijaisesti tarkoitettu aikuisten naisten muodin sanansaattajiksi. Tuolloin lapset leikkivät lähinnä vauvanukeilla ja oppivat niiden avulla erilaisia hoivaamistaitoja. Nukkejen merkitys muuttui kuitenkin 1950-luvulta lähtien, kun modernit nuket ottivat paikkansa lasten leikeissä. Barbie-nukke tuli jäädäkseen ja se tarjosi lapsille aivan uudenlaisia näkökulmia elämään.

Kiihtyvä digitalisaatio alkoi näkymään 2000-luvun vaihteessa myös nukkeleikeissä ja siitä lähtien nukeilla onkin voinut leikkiä myös virtuaalisesti erilaisilla pelialustoilla. Yksi ensimmäisistä varta vasten tytöille kehitetyistä videopeleistä oli pukemispeli. Pukemispelit ovat pysyneet pinnalla tyttöjen leikki- ja pelikulttuurissa tähän päivään saakka, ja nykyaikaisin ja kenties suosituin muoto niistä on pukemispelit mobiilialustoilla. Pukemispelien historiaa aina varhaisista puunukeista virtuaalisiin nukkeihin käsitellään tämän tutkielman toisessa luvussa.

Pukemispelit ovat aina olleet merkittävässä roolissa tyttöjen leikki- ja pelikulttuurissa ja niitä ympäröiviä ilmiöitä on tutkittu jokseenkin paljon. Tämän tutkielman tarkoituksena on muun muassa selvittää, minkälainen rooli nykypäivän pukemispelillä on tyttöjen pelikulttuurissa ja miten ne peilautuvat aiemmista pukemispelien muodoista, kuten paperi- tai Barbie-nukkeleikeistä. Erilaisia ilmiöitä tyttöjen pelikulttuurin ympärillä käsitellään tämän tutkielman kolmannessa luvussa aiempien aihetta käsittelevien tutkimuksien kautta.

Neljäs luku on kenties tämän tutkielman kannalta merkittävin, sillä siinä selvitetään, mitä pukemispelit oikeastaan ovat ja minkälaisista elementeistä nykypäivän pukemispelit koostuvat. Aineistona käytetään Google Play Storesta tietyin kriteerein valittuja pukemispelejä. Peleistä kerätään erilaisia piirteitä ja muodostetaan niiden perusteella pukemispeleille yhteinen rakenne. Luvun lopussa myös pelataan nykyaikaisia pukemispelejä niiden varhaisiin edeltäjiinsä, eli erilaisiin nukkeleikkeihin. Tässä luvussa vastataan tutkielman ensimmäiseen tutkimuskysymykseen:

1. Mitä pukemispelit ovat ja mistä elementeistä ne koostuvat?

Tutkielman viidennessä luvussa käsitellään syitä pukemispelien pelaamiselle. Luvun alussa käsitellään lyhyesti pelikokemuksen syntymistä, sekä yleisiä motiiveja pelata mobiilipelejä. Luvussa pyritään myös selvittämään, minkälaisia kokemuksia pukemispeleistä haetaan. Tätä varten suunniteltiin ja toteutettiin oma pukemispeli mobiilialustalle ja se esitellään tässä luvussa. Peliin liittyvä kyselytutkimus sekä sen tulokset käsitellään myös tässä luvussa. Luvun tarkoituksena on löytää vastaus tutkielman toiseen tutkimuskysymykseen:

2. Minkälaisia kokemuksia pukemispelit tarjoavat ja mitä niistä haetaan?

Kuudennessa luvussa käydään läpi tutkielman teon aikana esiin tulleita ajatuksia aiheeseen liittyen ja pohditaan, miten tutkielmassa onnistuttiin vastaamaan tutkimuskysymyksiin. Lisäksi pohditaan, minkälaista tutkimusta pukemispeleihin liittyen voisi olla kiinnostavaa ja kannattavaa toteuttaa tulevaisuudessa. Seitsemännessä luvussa, eli tutkielman yhteenvedossa käydään vielä koko tutkielman sisältö lyhyesti läpi.

2. Taustaa

Tässä tutkielmassa keskitytään lähinnä pukemispeleihin mobiilialustoilla, mutta niitä on kuitenkin ollut olemassa monessa eri muodossa jo ennen älypuhelimien aikaa. Tässä luvussa esitellään ensin lyhyesti pukemispelin käsite ja sen jälkeen käydään läpi pukemispelien historiaa aina varhaisista nukeista kaksiulotteisiin paperinukkeihin, moderneihin muotinukkeihin ja nykypäivän virtuaalisiin pukemispeleihin.

2.1. Pukemispeli lyhyesti

Pukemis- tai pukeutumispelillä (*eng. dress-up game*) tarkoitetaan peliä, jonka pää tarkoituksena on hahmon pukeminen erilaisin vaattein ja asustein. Pelihahmon muokkaaminen on tuttua monista videopeleistä, joissa se on vain pieni osa varsinaista peliä, mutta pukemispeleissä hahmon muokkaus on peli itsessään. Pukemispeleissä voi olla muutakin sisältöä kuin hahmon pukeminen, mutta niiden varsinainen tarkoitus on kuitenkin muokata hahmon tai hahmojen ulkonäköä. Ne mielletään usein niin sanotusti ”tyttöjen peleiksi”, sillä niiden tyyli, värimaailmat ja teemat on usein suunniteltu nuorten tyttöjen mieltymyksiin sopiviksi. Pukemispeleillä onkin ollut kautta historian suuri rooli lasten ja erityisesti nuorten tyttöjen leikeissä eri kulttuureissa ympäri maailman.

2.2 Pukemispelien historiaa

Tässä alaluvussa kerrotaan pukemispelien varhaisista edeltäjistä ja muodostetaan näin ollen käsitys siitä, miten pukemispeleistä on tullut osa tyttöjen peli- ja leikkikulttuuria.

2.2.1 Nuket

Pukemispelit ovat tulleet mobiilialustoille vasta viimeisen kymmenen vuoden aikana älypuhelimien nopean kehityksen seurauksena. Niiden historia kuitenkin ulottuu hyvin paljon kauemmas, sillä aivan ensimmäinen versio pukemispelistä voidaan sanoa olevan nukke, jonka on arveltu olevan myös maailman vanhin lelu. Vanhimmat nuket on löydetty 2000 eaa. muinaisesta

Egyptistä. Muinaiset nuket valmistettiin materiaaleista, joita oli silloin saatavilla, kuten esimerkiksi puusta, kivistä, savesta, luusta ja nahasta. Vanhimpien nukkejen ulkonäköä ei materiaalien puutteesta johtuen voitu juuri muokata, ja tästä johtuen nukeilla olikin silloin erilainen merkitys kuin nykyään. Siihen aikaan nuket saattoivat olla esimerkiksi osa uskonnollisia rituaaleja, mutta niiden uskotaan olleen tuolloin myös osa lasten leikkejä, sillä nukkeja on löydetty muinaisen Rooman ja Kreikan lasten haudoista. [22]

Varsinaiset muotinuket, jotka tehtiin nimenomaan esittelemään sen hetkisiä pukeutumistrendejä yleistyivät vasta 1800-luvulla. Ensimmäiset muotinuket olivat ranskalaisia posliininukkeja, jotka olivat siihen aikaan vain varakkaiden perheiden lasten leluja. Pariisissa oli kokonaisia kauppoja, jotka oli omistettu vain näiden nukkejen vaatteille ja asusteille, ja kyseiset nuket ovatkin nykypäivänä arvokkaita keräilyesineitä niiden erittäin yksityiskohtaisesti huoliteltujen asujen vuoksi. [19]

2.2.2 Paperinuket

Paperinukella tarkoitetaan paperiarkille piirrettävää ja irti leikattavaa nukkea, jonka päälle voi sovittaa erilaisia piirrettyjä ja irti leikattuja vaatteita (ks. kuva 1). Paperinukeilla on ollut suuri merkitys muodin historiassa, sillä aivan ensimmäiset paperinuket oli tarkoitettu muodin sanansaattajiksi esittelemään varakkaille ja aatellisille naisille uusimpia muoti-ilmiöitä. Näitä uuden muodin sanansaattajia on käytetty jo 1300-luvulla, mutta niistä tuli suuremman yleisön hupia vasta 1800-luvulla painokoneiden kehityksen ansiosta. Ensimmäinen kaupalliseen tarkoitukseen painettu paperinukke oli nimeltään Little Fanny, joka ilmestyi Lontoossa vuonna 1810. Paperinuket tehtiin usein muistuttamaan sen ajan suurimpia julkisuuden henkilöitä ja ne toimivat myös vaateliikkeiden mainoksina. Alunperin paperinuket onkin kehitetty vain aikuisten naisten huviksi, mutta muodin muuttuessa äitien vanhat paperinuket jäivät lasten leikkikaluiksi ja myöhemmin niitä alettiin valmistamaan nimenomaan lasten leikkejä varten. Paperinuket saattoivat olla esimerkiksi osa lasten satukirjaa, jolloin nukelle pystyi pukemaan tarinan edetessä erilaisia asuja. [10, 21] Paperinukkeleikeissä oli siis vahvasti läsnä tarinalementti, joka on tuttu myös nykyajan pukemispeleistä.



Kuva 1: Paperinukke ja valikoima erilaisia vaatteita ajalta n.1919-1924 [27]

Vuodet 1930-1950 olivat paperinukkejen kulta-aikaa, sillä sodista huolimatta paperin valmistus oli edullista ja nopeaa ja näin ollen paperinuket tarjosivat sen ajan lapsille kohtuuhinnalla suurta iloa [18]. Pelkän pukemisen ja roolileikkien lisäksi paperinuket ovat tarjonneet lapsille mahdollisuuden harjoittaa kädentaitojaan askarrellessa omia paperinukkejaan ja -vaatteitaan. Ne myös innostivat leikkijöitään ompelemaan itselleen samanlaisia vaatteita. Paperinuket ovat olleet osa lasten leikkejä vielä nykypäiväänkin saakka, mutta lukuisat muut leikkiaktiviteetit sekä digitalisoituminen ovat uhkana perinteisten paperisten nukkejen tulevaisuudelle, ja niistä onkin tänä päivänä tullut lähinnä vain aikuisten keräilyesineitä. [10, 21]

2.2.3 Modernit nukket

Paperinukkejen suuri kilpailija on aina ollut kolmiulotteinen nukke, joka mahdollistaa moniulotteisemmat leikit. Modernien nukkejen ajan voidaan sanoa alkavan 1950-luvulta, kun saksalainen Bild Lilli -nukke tuli kauppoihin. Se toimi inspiraationa ja pohjana vuonna 1959 kehitetylle kuuluisalle

Barbie-nukelle, joka mullisti modernin leluteollisuuden ja josta tuli nopeasti kaikkien tyttöjen suosikkilelu (ks. kuva 2). Barbie-nuken kehittäjä yhdysvaltalainen Ruth Handler sai idean nukkeen muun muassa tyttäreltään, joka tykkäsi leikkiä mieluiten aikuisia muistuttavilla paperinukeilla. Saksassa vieraillessaan Handler myös huomasi, että lapset olivat mieltyneet aikuismaisiin nukkeihin ja tykkäsivät leikkiä niillä leikkejä, joihin sisältyi aikuisten töitä ja sosiaalisia tapahtumia. Siihen aikaan suurin osa nukeista oli vauvanukkeja, jotka toimivat lähinnä hoivaleikeissä, joten uudet aikuisnuket vaihdettavine vaatteineen mahdollistivat lapsille aivan uudenlaisia leikkejä. [7, 25]



Kuva 2: Barbie-nukkeja vuodesta 1959 vuoteen 2013. [28]

Barbie-nukke on saanut 1970-luvulta lähtien paljon kritiikkiä sen epärealistisen naisvartalon mittasuhteista sekä materialismin ihannoimisesta suurista vaatevarastoista ja muista oheistarvikkeista keräten. On tutkittu, että Barbie-nuket vaikuttavat etenkin nuorten tyttöjen kehonkuvaan negatiivisesti ja voivat lisätä riskiä muun muassa syömishäiriöiden kehitymisessä myöhemmällä iällä [3]. Jos Barbie olisi todellinen ihminen niillä mittasuhteilla, hän ei olisi kykeneväinen kävelemään omilla jaloillaan eikä kaulan kapeuden vuoksi pystyisi kannattelemaan edes päätään [1]. Toisaalta Barbieta on myös kiiteltä sen tarjoamista uusista sukupuolirooleista. Kun vielä 1950-luvulla vauvanuket opettivat lapsille lähinnä vain hoivaamisen taitoja, on lukuisilla erilaisilla ammateilla varustettu Barbie-nukke opettanut lapsille

taloudellisen omavaraisuuden käsitteen. Nyt naisnukella saattoi leikkiä niin lentäjää, astronauttia, lääkäriä, urheilijaa tai vaikka Yhdysvaltain presidenttiehdokasta. Barbieta ei myöskään määritelty suhteistaan miehiin tai perheeseen, sillä ei nimittäin ollut vanhempia eikä jälkikasvua. Myöhemmin myös nuken vartaloa on muokattu realistisempaan suuntaan leventämällä sen lantiota ja vyötäröä sekä pienentämällä rintoja. [4] Barbie-nukke on vielä nykyäänkin suosittu nukke lasten leikeissä, mutta se sai 2000-luvun alussa kovan kilpailijan isopäisistä ja voimakkaasti meikatuista Bratz-nukeista, joista tuli pian sen ajan tyttölapsien suosikkinukkeja [20]. Markkinoille tuli silloin myös lukuisia muita uusia trendinukkeja, joille yhteistä oli valtavat vaatevarastot ja muokattavissa oleva ulkonäkö. Kauniit nuket ja niille erilaisten asujen luominen lienevätkin nykyään nukkeleikkien viehätysten takana. Ulkonäköön keskittyvät nuket tulivatkin osaksi lasten leikkikulttuuria kenties pysyvästi.

2.2.4 Virtuaaliset nuket

Videopelikulttuuri koki vuosituhaten vaihteessa suuria mullistuksia teknologian kehityksen mukana. Videopelit olivat ja ovat edelleen osa niin lasten, nuorten kuin aikuistenkin vapaa-ajan viettoa. Myös nukkeleikit muuttuivat osaltaan virtuaaliseen muotoon, kun markkinoille alkoi tulla 1990-luvulla erityisesti tytöille suunnattuja pelejä. Yksi ensimmäisistä tytöille suunnatuista tietokonepeleistä oli vuonna 1996 julkaistu pukemispeli *Barbie Fashion Designer*. Kyseisessä pelissä pelaaja sai suunnitella vaatteita aivan alusta asti ja sovittaa niitä Barbie-nukkeen näköisen pelihahmon päälle. Pelin mukana tuli myös paperimaista kangasta, tusseja ja kangasmaalia. Niiden avulla pelaajan suunnittelemat vaatteet pystyi tulostamaan ja askartelemaan niistä vaatteita oikealle Barbie-nukelle. [9, 24] *Barbie Fashion Designer* oli kaupallinen menestys ja se todisti, että peliteollisuudessa on suuri markkinarako tyttöjen peleille ja niin ollen se aloittikin liikkeen, jossa alettiin kehittää videopelejä nimenomaan tytöille. Liikkeen tarkoituksena oli houkutellessa myös tyttöjä pelaamaan, kun aiemmin pelaajien sukupuolijakauma oli hyvin poikapainotteinen. Tyttöjen pelien teemat kohdistettiin sen hetkisten käsitysten mukaisesti tyttöjen mielenkiinnon kohteisiin sopiviksi, kuten esimerkiksi kauneuteen ja muotiin. [2] Tätä tyttöjen pelikulttuuria ja

pelaamiseen liittyviä ilmiöitä käsitellään laajemmin tutkielman kolmannessa luvussa.

Myös toinen esimerkki tytöille suunnatuista menestyspeleistä oli pukemispeli. Suomalainen Liisa harrasti paperinukkejen askartelua ja 2000-luvun alussa hän alkoi ladata teoksiaan nettiin. Vuonna 2004 hän perusti *Paperdoll Heaven* -nimisen nettipelin, jossa pelaajat saivat pukea erilaisia asuja julkisuuden henkilöitä muistuttaville nukeille. Sivustosta tuli nopeasti hyvin suosittu ja vuonna 2006 omistajan vaihtuessa sen nimeksi tuli *Stardoll*. Pelissä käyttäjä voi luoda joko oman nukkensa tai valita monista valmiista vaihtoehtoista. Peli sisältää myös erilaisia valuttoja, joilla voi shoppailla hahmoille lukuisia erilaisia tyylejä. Sivusto on edelleen toiminnassa ja sillä on miljoonia rekisteröityneitä käyttäjiä ympäri maailman. [23]

2000-luvun aikana internetissä pelattavia pukemispelejä ilmestyi useita, kun muun muassa Barbie sekä Bratz julkaisivat virallisilla sivuillaan useita erilaisia kauneuteen liittyviä pelejä. Pukemispelit ovat pysyneet pinnalla tyttöjen pelaamiskulttuurissa tähän päivään saakka, ja nykyaikaisin ja kenties suosituin pelimuoto niistä ovat mobiilipelit (ks. kuva 3 ja 4). Tutkielman neljännessä luvussa käsitellään mahdollisimman kattavasti nimenomaan mobiilialustoille kehitettyjä pukemispelejä ja selvitetään mitä yhteisiä elementtejä niillä on. Lisäksi pohditaan, millä tavalla ne peilautuvat aiemmista pukemispelien versioista, kuten paperi- ja muotinukeista.



Kuva 3: Kuvakaappaus mobiilipukemispelistä *Vlinder Life Dressup & Avatar*.



Kuva 4: Kuvakaappaus mobiilipukemispelistä *Red Carpet Dress Up Girls Game*.

3. Tyttöjen pelikulttuuriin liittyviä tutkimuksia

Nimenomaan pukemispelejä koskevia tutkimuksia on tehty hyvin vähän, mutta aihetta sivuavia tutkimuksia koskien esimerkiksi tyttöjen pelaamismielityksiä löytyy verrattain paljon. Tässä luvussa tarkastellaan tyttöjen pelikulttuuriin liittyviä ilmiöitä ja näin ollen myös taustoitetaan pukemispelien olemassaolon syitä.

Kuten edellisessä luvussa mainittiin, vuonna 1996 julkaistu menestyspeli *Barbie Fashion Designer* aloitti tytöille luotujen pelien liikkeen, ns. tyttöpeliliikkeen (eng. *girls games movement*), jonka tarkoitus oli houkutella myös tyttöjä pelaamisen pariin ja sen myötä myös osaksi pelimarkkinoiden asiakaskuntaa. Subrahmanyam ja Greenfield [14] esittävät syitä sille, miksi *Barbie Fashion Designer* oli niin suuri menestys nuorten tyttöjen keskuudessa ja pohtivat myös sitä, voiko kyseistä peliä edes kutsua peliksi. Selvittääkseen ne ominaisuudet, joista tytöt pitävät peleissä, tarkasteltiin muun muassa aiempia tutkimuksia lasten mieltymyksistä niin televisiossa, tietokonepeleissä kuin leikkeissäkin. Tutkimuksesta selvisi, että tytöt eivät olleet kiinnostuneita väkivaltaisista peleistä yhtä paljon kuin pojat, ja että tyttöjen mieltymyksiin sisältyi suurempi määrä erilaisia pelejä, pelihahmoja ja pelimaailmoja kuin pojilla. Selvisi myös, että tyttöjen suosimissa leikeissä teemat pyörivät usein arkielämän ympärillä, kuten esimerkiksi koti-, koulu- tai kauneusleikeissä. Pojilla leikkien teemat olivat fantasiapainotteisempia ja leikit saattoivat koskea esimerkiksi *Tähtien sota* -hahmoja tai supersankareita. Tutkimuksessa myös kyseenalaistettiin voiko *Barbie Fashion Designeria* kutsua peliksi, sillä siitä puuttui kokonaan fantasiaelementit, jotka ovat tärkeä osa pelien viehätysvoimaa. Pelissä ei myöskään ollut tavoitteita, kilpailua tai sääntöjä, vaan se antoi täysin vapaat kädet pelaajalle. Juuri näiden syiden takia *Barbie Fashion Designer* olikin omiaan tyttöjen mieltymyksille, sillä siitä puuttui kokonaan väkivaltaisuus, se antoi

pelaajalle mahdollisuuden kontrolloida tilannetta ja se mahdollisti vaatteiden suunnittelun ja toteuttamisen myös tosielämässä, ja näin ollen se yhdisti pelimaailman tosielämään.

Näitä nimenomaan tytöille suunniteltuja pelejä alettiin kutsua 1990-luvun lopulla "pinkeiksi peleiksi" [5]. Tuohon aikaan monien pelisuunnittelijoiden keskuudessa eli käsitys, jonka mukaan tytöille suunnattujen pelien on oltava teemoiltaan tytöille sopivia, jotta pelit houkuttelisivat nimenomaan tyttöjä pelaamaan rajaten pojat pois kyseisten pelien kohdeyleisöstä. Näiden pinkkien pelien teemat pyörivätkin usein samojen aiheiden ympärillä: muoti, kauneus, hevosten hoito ja suunnittelu. Pelit olivat juoneltaan yksinkertaisia, toiminnoiltaan hidastempoisia, teemoiltaan sosiaalisia ja mekaniikoiltaan helppoja oppia. Peleissä myös korostui usein tyttömäiset ja kirkkaat värit, kuten vaaleanpunainen ja violetti. Vaikka pinkkien pelien tarkoituksena oli houkutella tyttöjä pelaamisen pariin näillä "tyttömäisillä" piirteillä, useat pinkit pelit menestyivät lopulta hyvin huonosti. Pinkkien pelien liikettä onkin kritisoitu tyttöpelaaajien stereotypisoinnista ja hyvin suppeasta näkökulmasta tyttöjen mielenkiinnonkohteita koskien. Pinkkejä pelejä on myös moitittu rajoittavan tyttöjen mielikuvitusta verrattuna poikien suosimiin peleihin.

Van Reijmersdal ym. [16] tutkivat pinkkien pelien suosiota ja syitä niiden pelaamiselle. Empiirisen tutkimuksen tarkoitus oli selvittää suosittujen pinkkien pelin *GoSupermodelin* suosion syitä. *GoSupermodel* on ilmainen nettiroolipeli, jossa pelaaja voi luoda itselleen supermallin, joka voi olla vuorovaikutuksessa muiden pelaajien supermallien kanssa. Pelissä voi myös kilpailla muita pelaajia vastaan erilaisissa muoti- tai tanssikilpailuissa ja siinä voi myös ostaa pelihahmolleen uutta tavaraa kilpailuista voitettulla rahalla. Tutkimuksessa oletettiin sen suosion syynä olevan leikkisä muotiteollisuuden jäljittely, jonka uskottiin viehättävän tyttöpelaaajia. Tutkimusta tehtiin kahdesta psykologisesta näkökulmasta; tyttöjen samaistumisesta pelihahmoon sekä motivaatiosta pelata. Lisäksi tutkittiin

pelaajien eri ominaisuuksien roolia, kuten esimerkiksi ikää, ja onko niillä vaikutusta samaistumisen tai motivaation tuntemisessa. *GoSupermodel* valittiin tutkimuksen kohteeksi, koska se oli hyvin suosittu peli nuorten tyttöjen keskuudessa. Se myös sisälsi tutkimuksen kannalta mielenkiintoisia ominaisuuksia, kuten erilaisia sosiaalisia sekä kilpailullisia elementtejä. Tutkimus suoritettiin kyselytutkimuksena, johon osallistui 2261 tyttöä ikävälillä 10-17. Tutkimustulosten mukaan samaistuminen pelin hahmoihin on erittäin tärkeässä asemassa pelimotivaation syntymisessä. Selvisi myös, että käytetyllä peliajalla on positiivinen vaikutus samaistumisen ja motivaation synnyssä kun taas iällä on negatiivinen vaikutus samaistumisen synnyssä. Iällä ei kuitenkaan ollut merkitystä tärkeimmäksi koetussa motiivissa, joka oli tutkimustulosten mukaan sosiaalinen vuorovaikutus.

Veltri ym. [17] esittelevät kirjallisuuskatsauksen, jossa selvitetään useiden tutkimusten pohjalta sukupuolten välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä nettipelikäyttäytymisessä. Asiaa tarkastellaan dokumentoimalla erot ja yhtäläisyydet kuudesta pelaamisen näkökulmasta:

- (1) omaksuminen,
- (2) motivaatio,
- (3) sosiaalinen vuorovaikutus,
- (4) itsensä esille tuominen,
- (5) taidot ja suorittaminen ja
- (6) pelaaminen.

Tutkimuksessa selvisi, että omaksumisen näkökulmasta miehet pelaavat naisia enemmän nettipelejä, omaksuvat nettipelit aikaisemmin elämässään ja pelaavat useammin. Miesten ja naisten välillä ei kuitenkaan ole eroa siinä, kuinka kauan pelejä pelataan yhdellä pelikerralla. Motivaation näkökulmasta selvisi, että saavutukset peleissä ovat miehille tärkeämpiä kuin naisille. Haasteet olivat molemmille sukupuolille tärkeitä,

mutta miehille hieman tärkeämpiä. Molemmat sukupuolet tunsivat sekä vireystilan että suhteellisuuden hyödyt peleissä. Miehille fantasia on tärkeämpi elementti peleissä kuin naisille, ja naiset painottavat peleissä eskapismia miehiä enemmän. Naiset hakevat peleistä toiminnalista ja kokemuksellista arvoa, kun taas miehet hakevat mahdollisuutta tuottoihin ja manipuloimiseen. Sosiaalisen kanssakäymisen näkökulmasta naiset etsivät peleistä ystävyysuhteita kun taas miehet etsivät kaiken tyyppisiä suhteita. Naiset myös osallistuvat enemmän sosiaalisiin pelitapahtumiin, ryhmäaktiiviteetteihin ja keskusteluihin sekä pyytävät apua miehiä helpommin. Itsensä esille tuomisen näkökulma käsitteli lähinnä pelien avatar-käyttäytymistä. Tulosten mukaan naiset ovat miehiä kiinnostuneempia avatarinsa ulkonäöstä ja miehet pelaavat naisia useammin vastakkaista sukupuolta olevalla hahmolla. Haasteiden ja suorittamisen näkökulmasta miehet osoittavat parempaa tilallista hahmotuskykyä kuin naiset, ja miehet myös suoriutuvat naisia paremmin erilaisista tehtävistä. Viimeisestä, eli pelaamisen näkökulmasta selvisi, että miehet suosivat toimintapainotteisia pelejä, kun taas naiset suosivat perinteisiä naisille suunnattuja pelejä (kuten pukemislejää), logiikkapelejä, ja pelejä, joissa on mahdollista korjata virheet helposti ja kumota toimintoja. Miehet nauttivat peleissä myös muun muassa rakentamisesta ja vaurastumisesta, kun naiset pitävät shoppailusta, sosiaalisoitumisesta, tutkimisesta ja pelihahmonsa parantamisesta. Tulosten mukaan miehet myös addiktoituvat peleihin naisia helpommin.

Ochsner [13] tarjoaa tuoreempaa näkökulmaa tyttöjen pelaamismielityksistä vuonna 2019 tehdyssä tutkimuksessa, jossa 11-14-vuotiaat tytöt saivat mahdollisuuden suunnitella oman pelinsä. Tutkimuksessa selvitettiin aluksi muihin tutkimuksiin perustuen, minkälaisia pelejä tytöt pelaavat ja mitkä ominaisuudet ovat tyttöjen suosimille peleille tyypillisiä. Selvisi, että konsolipeleissä tytöt suosivat eniten toiminta- ja seikkailupelejä, strategiapelejä sekä pelihallipelejä. PC-peleissä tytöt suosivat muuten samoja pelejä kuin konsolilla, mutta

pelihallipelien sijaan he suosivat simulaatiopelejä. Mobiilipeleissä tytöt suosivat eniten puzzle-, strategia- ja pelihallipelejä. Yleisiä pelisuunnittelumalleja tyttöjen suosimissa peleissä ovat tutkiminen, yhteistyö, haasteet, seikkaileminen, hienostuneet grafiikat ja äänimaailma, roolipelaaminen sekä realistinen tyyli. Tyypillisiä pelin ominaisuuksia taas ovat rikas kerronta, roolien sisältämä positiivinen toiminta, sopivan tasoiset haasteet, mahdollisuus suunnitella ja luoda, mukaansatempaavat hahmot, kommunikaatio ja yhteistyö sekä strategioiden ja taitojen käyttäminen. Tyttöjen suosimien pelien sisältöjen yleisiä samankaltaisuuksia ovat tarinoiden ja hahmojen kehitys, tosielämän lokaatiot, hahmot, jotka ovat vastuussa päätöksistä ja toimista, luominen ennen tuhoamista, simulaatio ja identiteettipelaaminen, ja viimeisenä, mahdollisuus vaihtaa identiteettiä. Tutkimuksen tarkoituksena oli antaa nuorten tyttöjen suunnitella juuri sellaisen pelin kuin haluavat. Tyttöjen pelisuunnittelun tärkeyttä perusteltiin sillä, että se antaa hyvät lähtökohdat muun muassa myös ohjelmoinnin opetteluun, minkä uskotaan olevan tärkeä taito tulevaisuudessa. Pelisuunnittelun avulla tytöt oppivat lukuisia muitakin tärkeitä taitoja teknologian ja pelien sukupuolittuneesta maailmasta. Näin ollen tutkimukseen osallistuneet 13 tyttöä saivat siis suunnitella omat pelinsä aikuisten avustuksella. Tyttöille annettiin muun muassa perustiedot ohjelmoinnista sekä valmiita pelisuunnittelumalleja ja grafiikoita, joita he voisivat hyödyntää suunnittelussa. Lopulta tyttöjen suunnittelemissa peleissä suurin osa oli joko seikkailu- tai simulaatiopelejä. Simulaatiopeleissä piti joko hoitaa ja pitää huolta eläimestä, tai kehittää Pokemonia. Yleisimmät teemat olivat luonto tai avaruus ja suosituimmat pelihahmot olivat eläimiä. Monet peleistä sisälsivät minipelejä. Lopulliset pelit olivat teemoiltaan hyvin samanlaisia kuin aiemmin mainitut ominaisuudet tyttöjen suosimissa peleissä, mutta tyttöjen mukaan se ei ollut ollenkaan negatiivinen asia.

Edellä mainitut tutkimukset vahvistavat tyttöjen suosivan tietynlaisia pelejä. Tyttöille suunnatut aihepiirit, kuten kauneus ja hoivaaminen ovat

yleisiä teemoja tyttöjen suosimissa peleissä ja sosiaalinen kanssakäyminen on tytöille tärkeä ominaisuus. Pinkit pelit tarjoavat näitä ominaisuuksia ja myös pukemispelit voidaan selvästi sisällyttää osaksi niitä ainakin ulkonäköpainotteisen teemansa vuoksi. Tutkimuksia pukemispeleistä on tehty vähän, mutta joitain näkökulmia on kuitenkin tarkasteltu.

Fron ym. [6] selvitti pukemispelien merkitystä niin fyysisessä kuin virtuaalisessakin muodossa. Sen tarkoituksena oli selvittää, miten pukemispelit voisivat olla keino tasapainottaa sukupuolten välisiä eroja niin sen hetkisessä kuin nykyisessäkin pelikulttuurissa. Aiemmin pukuleikkien ajateltiin olevan osa tyttöjen peli- ja leikkikulttuuria, mutta tässä tutkimuksessa haluttiin osoittaa sen voivan olla molempia sukupuolia yhdistävä teema. Tutkimusta tehtiin aihetta koskevan kirjallisuuden pohjalta, ja aihetta käsiteltiin niin virtuaalisten pelihahmojen kuin tosielämän pukupelileikkien, kuten esimerkiksi cosplay-harrastuksen kautta. Vaikka pukemispelit ovat suosittuja tyttöjen pelejä, myös esimerkiksi monissa miesten suosimissa strategia- ja roolipeleissä pelihahmoihin ja niiden varusteisiin kiinnitetään yhtä lailla huomiota kuin itse pelaamiseen. Tutkimustulosten mukaan erityyppisillä pukemis- ja roolipelaamisella todellakin on suuri merkitys molempien sukupuolten parissa. Yhdistämällä pukeutumisen, jolla on aina ollut suuri rooli naisten kulttuurissa, sekä tietokonepelien teknisen näkökulman, pukemis- ja roolipelit näyttivät muodostavan sillan, joka ylittää monet sukupuolirajat, jotka tuntuivat vallitsevan sen hetkisessä pelikulttuurissa. Pukemispelaamisen todettiin täyttävän sukupuolesta riippumatta ihmisten luontaisen tarpeen ilmaista persoonallisuutensa eri näkökulmia. Pelihahmon pukeminen tarjoaa keinon ilmaista itseään mielikuvituksen kautta, mikä ei aina ole mahdollista arkielämän sosiaalisten normien ja rajoitusten takia. Pukeutumisen myös todettiin olevan niin fyysisessä kuin virtuaalisessakin elämässä keino ottaa itselleen uusia rooleja ja näin ollen oppia itsestään uusia puolia.

Mascheroni ja Pasquali [11] tutkivat pukemispelejä ja halusivat selvittää nuorille tytöille suunnattujen muotiaiheiden ympärillä pyörivien pelien vaikutusta tyttöjen käsitykseen media- ja kuluttajakulttuureista. Tutkimusta tehtiin muun muassa edellisessä luvussa mainitun suosituksen paperinukkesivuston *Stardollin* avulla. Tutkimuksella oli kolme tavoitetta:

(1) muodostaa käsitys paperinukkesivustojen merkityksestä ja käyttötarkoituksesta, sekä niiden symbolisesta arvosta jokapäiväisessä kanssakäymisessä,

(2) selvittää, miten nämä pelit vaikuttavat nuorten tyttöjen sitoutumiseen niin digitaalisiin kulttuureihin kuin kuluttaja- ja julkkiskulttuureihin, ja

(3) ymmärtää, kuinka stereotyyppinen esitys nuoresta tytöstä kuluttajana niin mediassa, kuluttaja- ja julkkiskulttuureissa käsitetään esiteinien keskuudessa.

Tutkimus toteutettiin ryhmähaastattelemalla kahtatoista tyttöä pienissä ryhmissä ikävälillä 9-13. Haastatteluohjelmissa keskityttiin lähinnä tyttöjen nettipelikäytäntöihin. Lisäksi niissä käsiteltiin tyttöjen yleistä verkkotoimintaa sekä sitoutumista julkkis- ja kuluttajakulttuureille omistettuihin sivustoihin ja formaatteihin, kuten Youtubeen ja siellä oleviin opetusvideoihin. Lisäksi käsiteltiin tyttöjen sitoutumista mediakulttuuriin ja -tuotteisiin, kuten lifestyle-ohjelmiin sekä pukeutumisen ja meikkaamisen käytäntöjä. Tutkimustuloksista kävi ilmi, että paperinukke- ja pukemispelisivustoilla on merkittävä rooli tyttöjen jokapäiväisessä elämässä monelta eri näkökannalta. Ensinnäkin, ne edustavat suurempaa kuviota mediassa, johon tytöt voivat uppoutua, ja jonka kautta he tutustuvat julkkiskulttuuriin ja normatiivisiin sukupuolimalleihin. Toiseksi,

pukemispelien edustamat sukupuolittuneet stereotypiat altistavat esiteinityttöjä yleisesti hyväksytyihin odotuksiin soveliaasta naisenmallista ja tämä auttaa heitä “selviytymään” muuttuvasta kehosta sekä tietyistä ikäsidonnaisista käytännöistä. Ja viimeisimpänä, pukemispelit ilmentävät nykyaikaista tyttöjen “virtuaalista makuuhuonekulttuuria”, jolla tarkoitetaan tyttöjen omaa yksityistä ja turvallista tilaa, jossa voi kehittää omaa identiteettiään. Tästä on hyötyä monessa eri mediassa niin yksilöllisissä kuin yhteisöllisissäkin aktiviteeteissä.

Surayya ja Setyabudi [15] ovat tutkineet pukemispelien vaikutusta lasten materialismiin. He toteavat, että huoli lasten materialismista on kasvussa ja pohtivat voisiko etenkin nuorten tyttöjen suosimilla pukemispeleillä olla vaikutusta asiaan. Pukemispelit nimittäin tarjoavat pelaajilleen runsaasti aktiivisia kokemuksia kulutussimulaatiosta. Tutkimus toteutettiin kyselytutkimuksena, johon osallistui 144 pukemispelejä pelaavaa nuorta tyttöä ikähaarukassa 7-13. Tutkimuskysymykset koskivat osallistujien pelaamiskäytäntöjä, kuten pukemispeleihin käytettyä aikaa. Lisäksi heiltä kysyttiin pukemispelien pelaamisen motiiveista sekä materialismiin liittyviä kysymyksiä. Tutkimustuloksista kävi ilmi, että pukemispeleihin keskimääräisesti käytetty aika oli melko korkea. Keskimäärin päivittäin pelattuna noin 15% tytöistä pelasi pukemispelejä alle kymmenen minuuttia, noin 36% puoli tuntia, noin 24% keskimäärin tunnin ja 25% yli tunnin päivässä. Tuloksista kävi myös ilmi, että tytöillä oli korkea motivaatio pelata pukemispelejä. Kun heiltä kysyttiin syitä pelaamiseen, useissa vastauksissa todettiin, että kyseiset pelit tarjoavat mielenkiintoisia ja haastavia toimintoja. Vastauksissa myös tuotiin ilmi, että osallistujat kokivat iloa saadessaan pelissä uusia vaihtoehtoja, joilla tässä tapauksessa tarkoitetaan uusia vaatteita, tyylejä ja tavaroita. Tutkimuksessa myös selvisi, että osallistujien materialistiset taipumukset olivat korkealla. Kun heiltä kysyttiin materialismiin liittyviä asioita, vastauksista kävi muun muassa ilmi, että useimpien osallistujien mielestä

suuren rahamäärän omistaminen tekee heidät onnelliseksi. Osallistujat myös kertoivat, että heistä tulee onnettomia, jos eivät saa haluamiaan asioita. Havainnot osoittivat, että pukemispelit usein pelattuna ovat sidoksissa lisääntyneeseen materialismiin. Kuitenkin, jos analyysiin sisälsi osallistujien pelaamismotiivit ja iän ei pukemispeleillä nähty olevan merkittävää vaikutusta lasten materialismiin. Lopulta tutkimuksessa todettiin, että pukemispeleillä saattaa olla pieni vaikutus lasten materialismiin, mutta koska testihenkilöiden materialististen taipumusten todettiin olevan korkealla jo ennen tutkimusta, ei voitu vetää johtopäätöksiä siitä, että pelkästään pukemispeleillä olisi vaikutusta asiaan.

Edellä mainitut tutkimukset antavat yhtenäisen käsityksen tyttöjen pelikulttuurin ympärillä olevista ilmiöistä sekä pukemispelien roolista tyttöjen pelinä. Tyttöpeliliikkeellä ja pinkeillä peleillä on ollut suuri rooli aiemmin vahvasti sukupuolittuneen pelikulttuurin kehityksessä, ja niiden vaikutukset ovat esillä vielä tänäkin päivänä. Vaikka pinkit pelit ovat aikoinaan saaneet runsaasti kritiikkiä niiden tarjoamista stereotyyppisistä teemoista, on kuitenkin selvää, että kyseiset pelit ovat tyttöjen suosiossa yhä edelleen.

4. Mitä pukemispelit ovat ja mistä elementeistä ne koostuvat?

Tässä luvussa käsitellään pukemispelejä kokonaisuutena ja selvitetään, minkälaisista elementeistä ne koostuvat. Aineistona toimii olemassa olevat mobiilialustoille kehitetyt pukemispelit ja niiden perusteella kartoitetaan pukemispeleille yhteisiä ominaisuuksia ja muodostetaan kaikkia pukemispelejä yhdistävä rakenne. Lisäksi pohditaan muun muassa sitä, miten nykyaikaiset pukemispelit peilautuvat aiemmista pukemispelien muodoista, mitä yhteistä niillä on ja mitä uutta ne voivat pelaajilleen tarjota. Luvussa kerrotaan muun muassa, miten ja millä perustein analyysiin valitut pelit on kerätty ja mitä asioita peleistä on tarkasteltu.

4.1 Hypoteesi

Ennen pelien keräämistä, testaamista ja analysointia pohdittiin pukemispeleille tyypillisiä piirteitä, joita odotettiin löytyvän genren peleistä. Pukemispeleistä *aina* löytyvät ominaisuudet tekevät niistä nimenomaan pukemispelin ja erottavat ne muista peleistä. *Usein* löytyvät piirteet ovat sellaisia, jotka ovat lähes aina oleellinen osa pukemispelejä, mutta eivät ole kuitenkaan välttämättömyyksiä. *Harvoin* esiintyviä ominaisuuksia odotetaan löytyvän vain osasta pukemispelejä. Ne eivät ole oleellinen osa peliä, mutta tuovat siihen jotain ylimääräistä. Piirteet voidaan jakaa kolmeen kohtaan seuraavanlaisesti:

- a) Mitä ominaisuuksia pukemispeleissä on *aina*
 - i) Puettava hahmo
 - ii) Valikoima erilaisia asuja/asusteita
 - iii) Pelin päätarkoitus on hahmon pukeminen
- b) Mitä ominaisuuksia pukemispeleissä on *usein*
 - i) Asujen lisäksi erilaisia meikkejä tai hiustyyliä
 - ii) Erilaisia haasteita tai minipelejä
 - iii) Naispuolinen pelihahmo

- iv) Mahdollisuus käyttää joko pelin sisäistä ja/tai oikeaa rahaa
- c) Mitä ominaisuuksia pukemispeleissä on *harvoin*
 - i) Vuorovaikutusta eri pelaajien kesken
 - ii) Tarinaelementtejä
 - iii) Muokattava miespuolinen hahmo

Yllä mainitut ominaisuudet toimivat tämän analyysin hypoteesina ja niitä verrataan luvun lopussa analyysin jälkeisiin lopputuloksiin.

4.2 Aineiston kerääminen

Aineiston kerääminen aloitettiin kartoittamalla olemassa olevaa pukemispelikantaa tutkimalla sekä App Storen että Google Play Storen pelivalikoimaa. Suuremman tarjonnan, sekä avoimemman informaation vuoksi päädyttiin lopulta käyttämään analyysiä varten vain Google Play Storen pelejä. Alkukartoituksen jälkeen selvisi, että erityyppisiä pukemispelejä löytyi noin 250. Lopullista analyysia varten niiden joukosta päätettiin valita 50 peliä testattavaksi. Pelit valittiin hakutuloksista satunnaisessa järjestyksessä niin, että ne täyttivät seuraavat kriteerit:

1. Peli löytyy hakusanoilla “dress up game”, “dress up” tai “fashion game”
2. Pelin on oltava ilmaispeli
3. Pelillä on yli 100 000 latausta

Koska pukemispelit eivät edusta omaa peligenreään Google Play Storessa, niitä täytyi etsiä hakusanojen avulla ja tästä syystä päädyttiin ensimmäiseen kriteeriin. Valitut hakusanat päätettiin sillä perusteella, että ne tarjosivat tätä tutkielmaa varten olennaisimpia, eli pukeutumiseen keskittyviä pelejä. Tästä huolimatta testattavien pelien joukkoon valikoitui myös pelejä, joissa hahmon pukemisen lisäksi esimerkiksi hahmon meikkaaminen tai kynsien koristelu saattoi olla olennainen osa peliä. Toinen kriteeri, eli “Pelin on oltava ilmaispeli” valikoitui siksi, että suurin osa pukemispeleistä oli ilmaispelisiä ja siksi, että pelien testaaminen ei aiheuttaisi ylimääräisiä kustannuksia ja näin

ollen vaikuttaisi tutkimukseen. Kolmas kriteeri valittiin sen vuoksi, että analyysiin valikoituisi sellaisia pelejä, joilla on huomattava määrä pelaajia. Tällä haluttiin varmistaa se, että analyysiin valitut pelit edustaisivat mahdollisimman suuren yleisön suosimia pelejä ja näin ollen ne tarjoaisivat myös suosituille pukemispeleille ominaisia piirteitä.

Valitut pelit kerättiin taulukkoon ja niistä jokaisesta kirjattiin ylös seuraavat tiedot (ks. kuva 5):

1. Pelin nimi
2. Genre
3. Latausmäärä
4. Arvostelu
5. Arvosteluiden määrä
6. Viimeisin päivitys
7. Julkaisija
8. Päivämäärä (, jolloin tiedot kerättiin)

	Pelin nimi	Genre	Latausmäärä	Arvostelu	Arvosteluiden määrä
1.	Dress up! Time princess	Roolipelit	1,000,000+	4.7	58,495
2.	Dress Up Games Free	Ajanviete, Luovuus	10,000,000+	4.0	62150
3.	Super Stylist - Dress Up & Style Fashion Guru	Roolipelit	10,000,000+	4.3	494,016
4.	College Student Girl Dress Up	Ajanviete, Luovuus	5,000,000+	4.0	35,272
5.	Pastel Girl : Dress Up Game	Ajanviete	10,000,000+	4.4	231,276
6.	Covet Fashion - Dress Up Game	Ajanviete	10,000,000+	4.0	734,376
7.	Love Nikki-Dress UP Queen	Roolipelit	10,000,000+	4.1	412,068
8.	Anime Dress Up - Games For Girls	Ajanviete, Luovuus	5,000,000+	4.4	47,901
9.	Dress up - Games for Girls	Ajanviete, Luovuus	5,000,000+	4.0	35,477
10.	Anime Dress Up: Cute Anime Girls Maker	Personointi	500,000+	4.4	3,222
11.	Red Carpet Dress Up Girls Game	Ajanviete, Luovuus	5,000,000+	4.0	30,633
12.	Girl Squad Fashion - BFF Fashionista Dress Up	Ajanviete, Luovuus	10,000,000+	4.2	44540
13.	Girls Dress Up	Simulaatio	100,000+	4.2	2,471
14.	Momo's Dressup	Ajanviete	1,000,000+	4.5	42,879
15.	Dress Up Games Stylist - Fashion Diva Style	Roolipelit	10,000,000+	4.2	151,724
16.	Princess dress up and makeover games	Ajanviete	10,000,000+	4.0	30,517
17.	Magic Dress Up	Simulaatio	100,000+	4.2	1,135

Kuva 5: Kuvakaappaus valituista peleistä. Tässä kuvassa näkyy vain osa pelien tiedoista.

Kokonainen taulukko valituista peleistä on liitteessä A. Kaikki pelien tiedot on kerätty 16.11.2020. Kuten taulukosta käy ilmi, pukemispelejä löytyy useasta eri peligenrestä, yleisimpänä kuitenkin “ajanviete”. Myös “luovuus” ja “roolipelit” ovat yleisiä genrejä. Näiden lisäksi jotkin pelit on luokiteltu

genreihin “simulaatio” tai “opetus”. Pelien saamat arvostelut vaihtelivat 3.6/5:stä 4.7/5:teen tähteen niin, että arvosteluita on annettu vähintään 479. Suurimmassa osassa valituista peleistä on viimeisin päivitys tehty vuoden 2020 aikana, mutta joukossa on myös muutamia pelejä, jotka on päivitetty viimeksi vuosina 2017-2019. Taulukosta käy myös ilmi, että monet peleistä on julkaistu saman julkaisijan toimesta, kuten esimerkiksi “Fashion Games for Girls”, joka on julkaissut 9 peliä 50:stä, tai “Best Dress Up Games For Girls”, joka on julkaissut 8 peliä 50:stä.

4.3 Pelien testaaminen

Analysoitavien pelien valinnan jälkeen alkoi pelien testaaminen. Aluksi peleistä valittiin taulukon 20 ensimmäistä peliä, joista jokaista pelattiin vähintään 15 minuuttia. Peleistä kirjoitettiin muistiinpanoja ja kirjattiin ylös huomionarvoisia piirteitä sekä kuvailtiin pelin yleistä käyttökokemusta. Alla on esimerkki pelin *Dress Up Games Stylist - Fashion Diva Style* (peli numero 15.) muistiinpanoista:

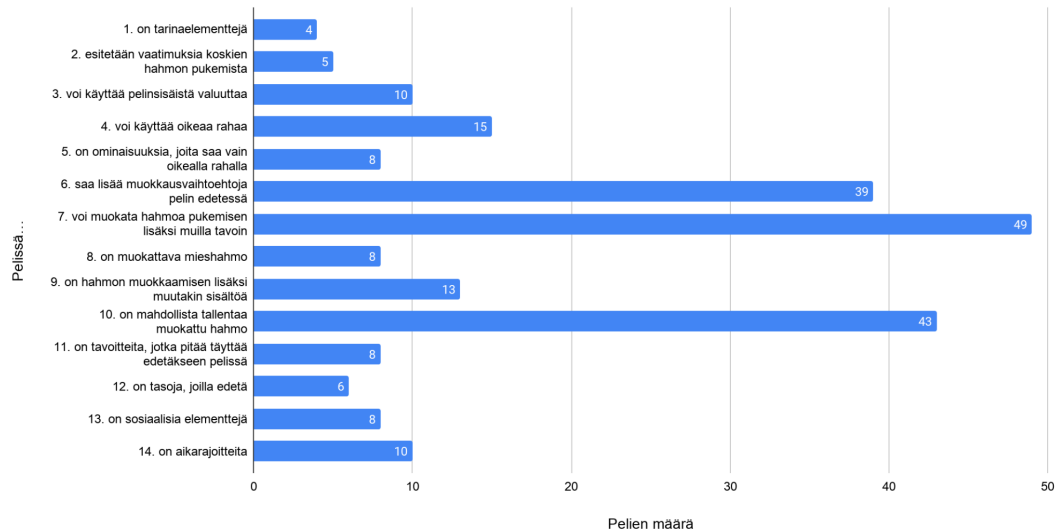
Pelin alussa on tutoriaali, jonka avustuksella peli saadaan alkuun. Tekstitetyt ohjeet sekä käsi-ikoni kuvaavat, mitä naispuoliselle hahmolle on puettava päälle. Huomaan, että pelissä on “Fashion diary”, joka sisältää erilaisia haasteita. Haasteissa kerrotaan, minkälainen asu hahmolle on puettava. Esimerkiksi “Elegantti diiva”-haasteessa julkkisdiiva on menossa elokuvafestareille ja hänelle on puettava iltapuku, jossa on syvä kaula-aukko. Haaste myös määrää, että hahmolle on puettava ainakin mekko ja kengät sekä silmä- ja huulimeikki. Kun hahmo on valmis, saa palkkioksi pelinsisäistä valuuttaa, jolla voi ostaa lisää vaatteita ja asusteita. Valmiista hahmosta voi myös tallentaa näyttökuvan tai jakaa sen somessa. Erilaisia muokkauskategorioita pelissä on vaatteiden lisäksi hiustyyli, ihonväri sekä meikki. Muokausvaihtoehtoja saa lisää maksamalla joko pelinsisäistä tai oikeaa rahaa, tai katsomalla mainoksia. Myös haasteista voitettut palkintokolikot voi kaksinkertaistaa katsomalla mainoksia. Pelissä voi lisäksi seitsemän minuutin välein avata yllätyslahjan. Pelissä voi myös tarkastella omaa profiiliaan, jossa näkyy mm. haasteista saatujen pisteiden keskiarvo, pelatut tasot sekä ansaitut kolikot. Pelissä edistyminen on kuvattu palkkina. Profiilissa voi tarkastella myös aiemmin tehtyjä asukokonaisuuksia sekä ostettuja vaatteita. Pelissä on kaksi eri pelimuotoa: Fashion diary sekä Fashion challenge, mutta jälkimmäisen saa avattua vasta kun on kerännyt 10 000 kolikkoa. Kolikoita saa joko ostamalla oikealla rahalla tai pelaamalla 40 tasoa Fashion diarya. Pelissä tuntuu olevan paljon pelattavaa, pelkästään Fashion diary sisältää yli 100 tasoa.

Muistiinpanojen tarkoituksena oli kartoittaa toistuvia ominaisuuksia, joita pukemispeleistä löytyy, ja niiden perusteella säätää ne kriteerit, joita lopulta tarkasteltaisiin kaikista valituista peleistä. Muistiinpanojen perusteella muodostettiin kysely, jota hyödynnettiin pelien ominaisuuksien läpikäynnissä ja analysoimisessa. Aluksi kyselyn avulla käytiin läpi noin kymmenen ensimmäistä peliä ja arvioitiin sen toimivuus. Kysymykset, jotka tuntuivat tätä tutkielmaa varten epäolennaisilta tai epäkiinnostavilta poistettiin ja uusia kysymyksiä luotiin, ja kyselyä testattiin uudelleen. Lopullisessa muodossaan kysely sisälsi 14 pukemispelien ominaisuuksia koskevaa kysymystä (ks. liite B).

Kun kysely oli valmis, käytiin jokainen peli läpi kysymys kerrallaan. Huomioitavaa on, että tätä tutkielmaa koskevien aikarajoitteiden vuoksi kutakin peliä pelattiin tässä vaiheessa vain noin 20 minuuttia, eli vain sen ajan sisällä löytyneet ominaisuudet kirjattiin ylös ja näin ollen on mahdollista, että joitakin ominaisuuksia ei kaikkien pelien kohdalla päätynyt lopullisiin tuloksiin. Suurin osa kysymyksistä oli suljettuja kysymyksiä, joihin riitti vastaus kyllä tai ei, mutta joidenkin kysymysten kohdalla vastauksia täytyi tarkentaa ja näistä vastauksista luotiin erilliset kaaviot.

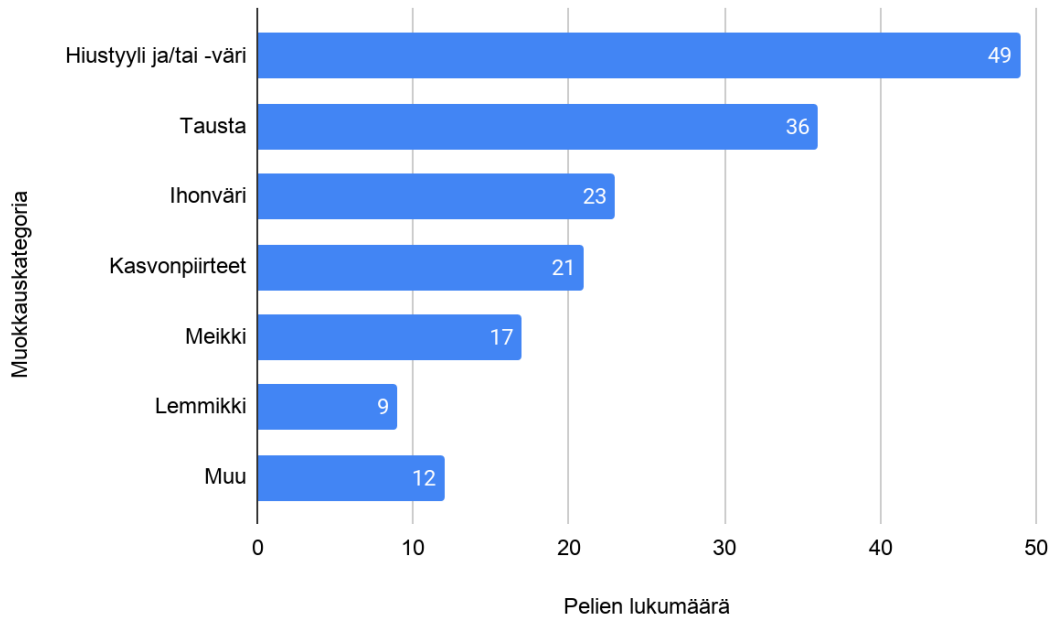
4.4 Kyselyn tulokset

Kuva 6 kuvaa mobiilialustoille kehitettyjen pukemispelien yleisimpiä piirteitä pylväskaaviona. Kaavion mukaan pukemispeleissä toistuu kolme merkittävää ominaisuutta kaikista eniten. Nämä kolme ominaisuutta löytyi yli 50%:sta tutkimukseen valituista peleistä. Huomattavasti yleisin ominaisuus pukemispeleissä on se, että hahmoa voi muokata pukemisen lisäksi myös muilla tavoin. Vain yhdessä tutkimukseen valituista peleistä oli mahdollista muokata hahmoa ainoastaan pukemalla sitä. Pukeutumiseen sisältyy tässä tutkimuksessa kaikki vaatteet, kengät, laukut, päähineet, korut sekä huivit. Koska valtaosassa pelejä hahmon muokkaamiseen sisältyi pukemisen lisäksi myös jotakin muuta, oli tämän tutkielman kannalta mielenkiintoista tutkia myös sitä, mitä eri muokkauskategorioita pelit sisälsivät.



Kuva 6. Kyselytutkimuksen tulokset pylväskaaviona. Pystyakselilla peliin sisältyvät ominaisuudet ja vaaka-akselilla kyseisen ominaisuuden sisältävien pelien lukumäärä.

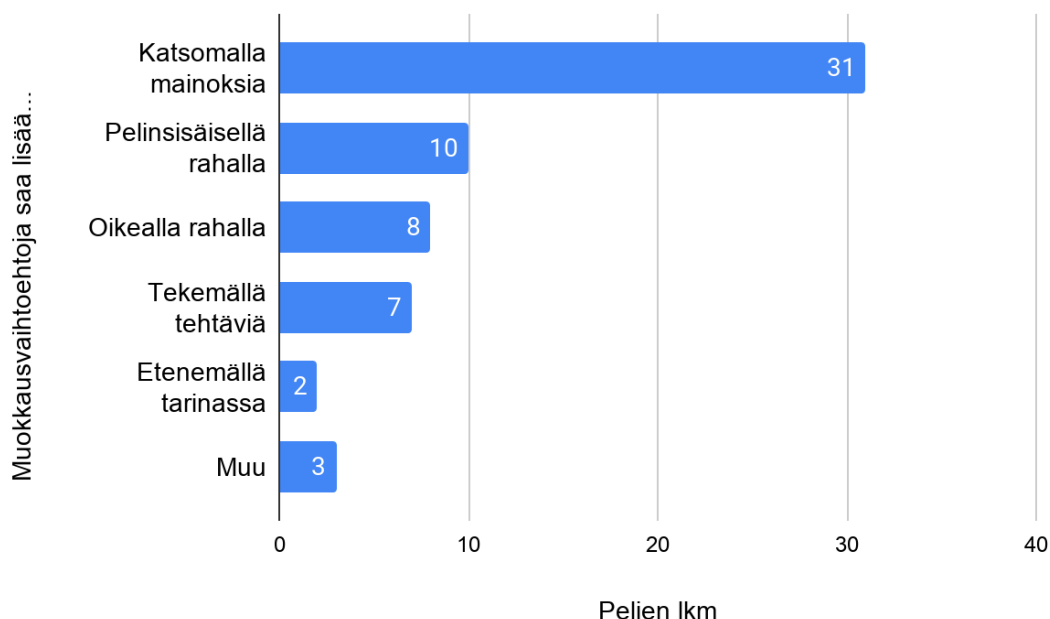
Kuvassa 7 oleva kaavio kuvastaa eri muokkauskategorioiden osuuksia valituissa peleissä. Kaavion mukaan kaikissa niissä peleissä, joissa hahmoa voi pukemisen lisäksi muokata muilla tavoin, oli myös hiustyylin ja/tai -värin muuttaminen oleellinen osa peliä. Toiseksi yleisin kategoria on suoraan hahmon ulkonäköön liittymätön "Tausta", jota pystyi muokkaamaan 36:ssa pelissä. Hiustyylin jälkeen seuraavaksi yleisin ulkonäköön liittyvä kategoria oli ihonväri, jota pystyi muokkaamaan 23:ssa pelissä. Kasvonpiirteitä, kuten esimerkiksi kasvojen muotoa, silmien väriä ja suuta pystyi muokkaamaan 21:ssä pelissä. Hahmon meikkaaminen oli mahdollista 17:ssä pelissä. Jopa yhdeksässä pelissä pystyi hahmon ulkonäön lisäksi valitsemaan hahmolle lemmikin. Kategoria "muu" sisältää kaiken muun aiemmin mainitun lisäksi. Siihen sisältyy esimerkiksi tatuoinnit, asennot tai hahmon kädessä pidettävät esineet. Näitä esiintyi 12:ssa pelissä.



Kuva 7: Eri muokkauskategorioiden osuus valituissa peleissä. Pystyakselilla eri vaihtoehdot ja vaaka-akselilla pelien lukumäärä.

Toiseksi yleisin ominaisuus tutkittavissa peleissä oli mahdollisuus tallentaa muokattava hahmo (ks kuva 6.) Tämä oli mahdollista 43:ssa pelissä. Tallennus onnistui pelistä riippuen joko näyttökuvana puhelimen galleriaan tai vaihtoehtoisesti pelin omaan galleriaan.

Kolmas merkittävän yleinen ominaisuus oli se, että pelaaja sai muokausvaihtoehtoja lisää pelin edetessä. Tämä oli mahdollista 39:ssä pelissä. Vaihtoehtoja sai lisää erilaisin menetelmin ja on huomioitava, että useat pelit sisälsivät monta eri menetelmää. Eri menetelmien osuutta peleissä kuvataan tarkemmin kuvassa 8 esitettyssä kaaviossa. Sen mukaan selvästi yleisin tapa (79%) saada lisää muokausvaihtoehtoja on katsoa mainoksia. Pelinsisäisellä rahalla sai uutta sisältöä 26 %:ssa peleistä, kun taas oikealla rahalla sisältöä sai lisää 21%:ssa peleistä. Tehtäviä tekemällä tai erilaisia minipelejä pelaamalla sai uusia muokausvaihtoehtoja 18 %:ssa peleistä. Vain kahdessa pelissä (5%) sai uutta tavaraa etenemällä tarinassa. Vaihtoehto ”Muu” sisältää kaikki muut menetelmät ja siihen sisältyy esimerkiksi yllätyslahjat tai vierailut pelin eri sosiaalisilla alustoilla. Näitä menetelmiä oli kolmessa (8%) pelissä.



Kuva 8. Pylväskaavio, joka kuvaa eri menetelmiä uusien muokausvaihtoehtojen saamiseksi. Pystyakselilla eri muokausvaihtoehdot ja vaaka-akselilla pelien lukumäärä.

Seuraavaksi yleisintä pukemispelien ominaisuutta (ks. kuva 6) löytyi alle puolesta valituista peleistä. Vain 15:ssä pelissä oli mahdollista käyttää oikeaa rahaa. Hahmon muokkaamisen lisäksi muuta pelisisältöä löytyi 13:sta pelistä. Tämä sisälsi esimerkiksi erilaiset minipelit sekä pukeutumishaasteet. Ominaisuudet “Pelissä voi käyttää pelinsisäistä valuuttaa” sekä “Pelissä on aikarajoitteita” löytyivät 10:stä pelistä. Aikarajoitteilla tarkoitetaan sellaisia ominaisuuksia, jotka pakottavat pelaajan esimerkiksi odottamaan tiettyä tapahtumaa tai pelaamaan peliä tietyn aikaa. Nämä voivat olla esimerkiksi päivittäisiä kilpailuita ja palkintoja tai tietyssä ajassa suoritettavia haasteita. Seuraavat neljä ominaisuutta löytyi kahdeksasta pelistä: “Pelissä on ominaisuuksia, joita saa vain oikealla rahalla”, “Pelissä on muokattava mieshahmo”, “Pelissä on tavoitteita, jotka pitää täyttää edetäkseen pelissä” ja “Pelissä on sosiaalisia elementtejä”. Sosiaaliset elementit olivat sellaisia, jotka mahdollistivat vuorovaikutuksen muiden pelaajien kanssa. Näihin lukeutuu esimerkiksi keskustelut, tulostaulut, pelaajien väliset kilpailut sekä kavereiden lisääminen. Kuudessa pelissä oli jollain tavalla ilmaistu pelissä

olevat tasot, joilla pelaaja voi edetä. Viidessä pelissä esitettiin vaatimuksia siitä, miten hahmo tulee pukea. Nämä vaatimukset tulivat esimerkiksi haasteiden muodossa. Harvinaisin ominaisuus testatuissa peleissä oli "Pelissä on tarinaelementtejä", joka löytyi vain neljästä pelistä. Tarinaelementteihin sisältyy esimerkiksi pelin eri hahmot ja niiden väliset vuoropuhelut sekä välianimaatiot, jotka vievät tarinaa eteenpäin. Seuraavassa alaluvussa tuloksia käydään läpi tarkemmin ja analysoidaan syvemmin niiden merkitystä pukemispeleissä.

4.5 Tulosten analysointi

Tulosten tarkempaa analyysia varten täytyy tarkastella niitä pelikohtaisella tasolla. Kuvan 9 taulukosta käy ilmi, että jokaisessa tutkitussa pelissä on vähintään yksi ja enintään 13 tutkittavista ominaisuuksista. Missään pelissä ei siis ole kaikkia 14:ää ominaisuutta. Ainoa ominaisuus, joka löytyy peleistä numero 44 (*Girls Dress up*) ja 48 (*Princess of Thrones Dress up*), on se, että pukemisen lisäksi hahmoa voi muokata myös muilla tavoin. Kyseinen ominaisuus löytyi kaikista muista peleistä, paitsi pelistä numero 3 (*Super Stylist - Dress Up & Style Fashion Guru*), mutta se sisälsi kuitenkin yhteensä 11 muuta ominaisuutta. Tästä voi päätellä, että hahmon muokkaaminen muutenkin kuin pukemalla on erittäin olennainen osa pukemispelejä, ja edellisessä alaluvussa todettiin hiustyylin- ja/tai värin muokkaamisen olevan yleisin muokkauskategoria. Hiusten muokkaamisen voidaan siis sanoa olevan pukemisen ohella todella tärkeä osa pukemispelejä.

Ominaisuus	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	YHTEENSÄ
Peli															
1.	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	13
2.						x	x			x					3
3.	x	x	x	x	x	x			x		x	x	x	x	11
4.						x	x			x					3
5.				x	x		x			x					4
6.		x	x	x	x	x	x		x		x	x	x	x	11
7.	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	13
8.						x	x			x					3
9.						x	x			x					3
10.			x			x	x		x	x				x	6
11.						x	x			x					3
12.						x	x			x					3
13.							x	x		x					3
14.						x	x		x	x	x			x	6
15.		x	x	x		x	x		x	x	x	x		x	10
16.			x			x	x		x	x				x	6
17.							x	x							2
18.						x	x			x					3
19.				x	x	x	x		x	x				x	7
20.						x	x			x					3
21.							x	x	x						3
22.						x	x			x					3
23.						x	x			x					3
24.			x	x		x	x			x				x	6
25.						x	x			x					3
26.			x	x	x	x	x	x	x	x			x		9
27.				x		x	x								3
28.				x	x	x	x	x		x			x		7
29.						x	x			x					3
30.				x		x	x			x					4
31.						x	x			x					3
32.							x	x		x					3
33.						x	x	x		x					4
34.	x		x	x		x	x		x	x	x	x	x		10
35.						x	x			x					3
36.						x	x			x					3
37.						x	x			x					3
38.							x			x					2
39.						x	x			x					3
40.						x	x			x					3
41.				x		x	x		x	x	x		x		7
42.							x			x					2
43.						x	x			x					3
44.							x								1
45.							x			x					2
46.							x			x					2
47.				x			x			x					3
48.							x								1
49.						x	x	x	x	x					5
50.						x	x			x					3
YHTEENSÄ	4	5	10	15	8	38	49	8	13	43	7	6	8	10	

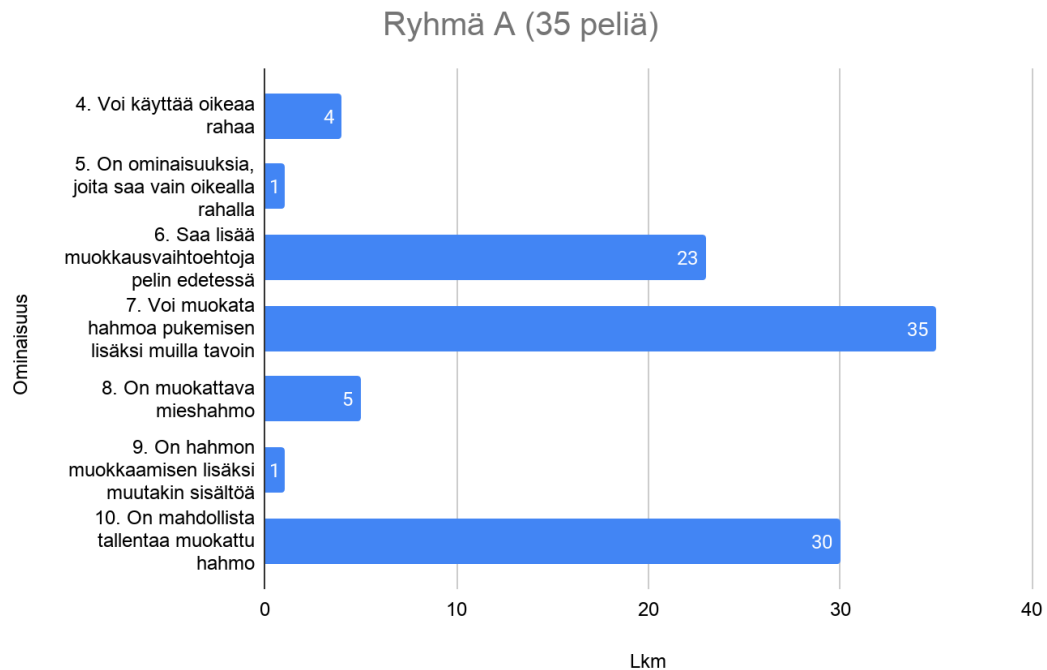
Kuva 9: Kyselyn tulokset pelikohtaisesti. Vasemmassa sarakkeessa on tutkittavat pelit ja ylärivillä pelin ominaisuudet.

Kun tarkastellaan taulukon oikeanpuolimmaista saraketta, joka kuvaa jokaisen pelin ominaisuuksien yhteenlaskettua lukumäärää, voidaan todeta, että yleisin luku on kolme. Testatuista peleistä tasan puolet sisälsi vain kolme tutkittavaa ominaisuutta. Vain kuusi peliä sisälsi yli kymmenen ominaisuutta. Pelien sisältämien ominaisuuksien perusteella ne voidaan jakaa kahteen ryhmään:

Ryhmä A: Pelit, joissa on *alle* viisi eri ominaisuutta

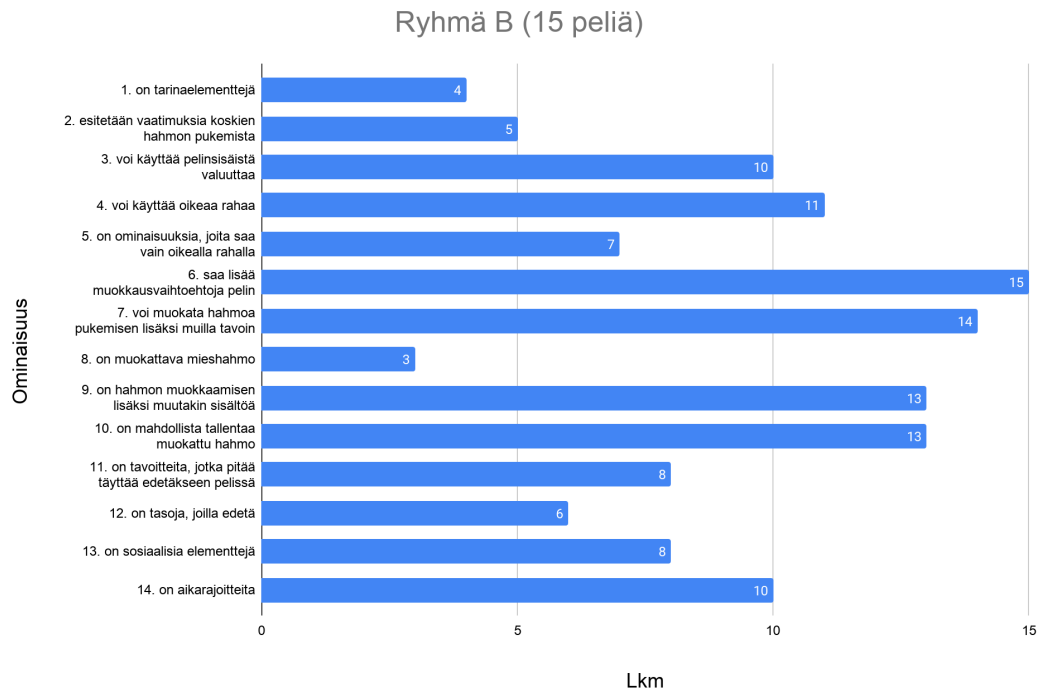
Ryhmä B: Pelit, joissa on *vähintään* viisi eri ominaisuutta

Ryhmä A sisältää yhteensä 35 peliä ja Ryhmä B loput 15 peliä. Ensimmäinen ryhmä sisältää valtaosan kaikista tutkituista peleistä, ja kun tarkastellaan lähemmin niiden eri ominaisuuksia saadaan kuvan 10 mukainen kaavio. Siitä voi päätellä, että ryhmän A peleissä tärkeimmät ominaisuudet ovat muokausvaihtoehtojen saaminen pelin edetessä, hahmon muokkaaminen pukemisen lisäksi muilla tavoin ja muokatun hahmon tallentaminen. Nämä ominaisuudet löytyivät yli puolista ryhmän peleistä. Koska ryhmä A sisältää valtaosan tutkituista peleistä ja ne sisältävät korkeintaan neljä eri ominaisuutta, voidaan sanoa näiden ominaisuuksien muodostavan pukemispelien perustan. Edellä mainittujen ominaisuuksien lisäksi Ryhmän A peleistä viidessä oli muokattava mieshahmo, neljässä pystyi käyttämään oikeaa rahaa ja yhdessä pelissä oli ominaisuuksia, joita sai vain oikealla rahalla. Yhdessä pelissä oli myös mahdollisuus tehdä hahmon muokkaamisen lisäksi jotain muuta. Nämä ominaisuudet ovat kuitenkin niin pienessä osassa Ryhmän A pelejä, että niiden ei katsota olevan pukemispeleille kovin olennaisia ominaisuuksia.



Kuva 10: Pylväskaavio Ryhmän A pelien sisältämistä ominaisuuksista.

Kun tarkastellaan ryhmän B pelien sisältämiä ominaisuuksia (ks. kuva 11), huomataan, että tämä ryhmä sisältää kaikki tutkittavat ominaisuudet (1-14), kun Ryhmä A sisälsi vain ominaisuudet 4-10. Ryhmän B yleisimmät ominaisuudet ovat samat kuin ryhmässä A, mutta niiden lisäksi myös seuraavat ominaisuudet löytyivät yli puolesta ryhmän B peleistä: “Voi käyttää pelinsisäistä valuuttaa”, “Voi käyttää oikeaa rahaa”, “On hahmon muokkaamisen lisäksi muitakin sisältöä”, “On tavoitteita, jotka pitää täyttää edetäkseen pelissä”, “On sosiaalisia elementtejä” ja “On aikarajoitteita”. Merkittävin ero ryhmään A on se, että ryhmän B peleissä on hahmon muokkaamisen lisäksi muitakin sisältöä. Tämä ominaisuus löytyi 13:sta pelistä, kun ryhmässä A vain yhdestä. Huomattava ero on myös ominaisuuksissa “Voi käyttää pelinsisäistä valuuttaa” sekä “On aikarajoitteita”, jotka löytyivät 10:stä ryhmän B pelistä, mutta ei yhdestäkään ryhmän A pelistä.



Kuva 11: Pylväskaavio Ryhmän B pelien sisältämistä ominaisuuksista.

Mielenkiintoista on se, että ryhmässä A ei ole ollenkaan pelejä, joissa olisi pelinsisäistä valuuttaa. Tämä selittynee sillä, että kyseisen ryhmän peleissä ei ole sellaisia ominaisuuksia, kuten esimerkiksi haasteita, joilla valuuttaa voisi ansaita. Oikealla rahalla on kuitenkin mahdollista ostaa lisää muokausvaihtoehtoja. Toinen mielenkiintoinen havainto on se, että kaikissa niissä peleissä, joissa on tarinaelementtejä, on vähintään 10 eri ominaisuutta (ks. kuva 9). Yhdessäkään yli kymmenen ominaisuutta sisältävissä peleissä ei kuitenkaan ole miespuolista muokattavaa hahmoa, kun taas ryhmän A peleistä jopa viidessä oli miespuolinen hahmo.

Ryhmien väliset erot ovat huomattavia ja merkittävimpana erona voidaan pitää sitä, että ryhmän B peleissä on hahmon muokkaamisen lisäksi muutakin sisältöä. Kyseessä on pelikokemukseen suuresti vaikuttava tekijä ja sen myötä ryhmät voidaan nimetä seuraavanlaisesti:

1. Ryhmä A: Pukemispelit ilman lisäominaisuuksia (ks. kuva 12)
2. Ryhmä B: Pukemispelit lisäominaisuuksilla (ks. kuva 13)

Pukemispelit ilman lisäominaisuuksia	
2. Dress Up Games Free	31. Office Dress Up
4. College Student Girl Dress Up	32. Girls Dress Up
5. Pastel Girl : Dress Up Game	33. High School Couple: Girl & Boy Makeover
8. Anime Dress Up - Games For Girls	35. Millionaire Wedding - Lucky Bride Dress Up
9. Dress up - Games for Girls	36. Actress Dress Up - Fashion Celebrity
11. Red Carpet Dress Up Girls Game	37. Icy Dress Up - Girls Games
12. Girl Squad Fashion - BFF Fashionista Dress Up	38. College Girls Dress Up
13. Girls Dress Up	39. Fitness Girls Dress Up
17. Magic Dress Up	40. Top Model Dress Up - Fashion Salon
18. College Girls Team Makeover	42. ♥ Travel Dress Up Games ♥
20. High School Dress Up For Girls	43. Royal Dress Up - Queen Fashion Salon
21. DRESS UP STAR: Design Girls, Boys, Friends, Home!	44. Girls Dress Up
22. Superstar Career - Dress Up Rising Stars	45. Chinese Traditional Fashion - Makeup & Dress up
23. Prom Night Dress Up	46. Princess Pretty Girl: dress up game
25. Fashion Show Dress Up Game	47. Alternative Fashion Dress Up
27. Princess Dress up Games - Princess Fashion Salon	48. Princess of Thrones Dress up
29. ♥ Vacation Summer Dress Up ♥	50. Gothic Dress Up
30. Top Model - Dress Up and Makeup	

Kuva 12: Taulukko pukemispeleistä, joissa ei ole lisäominaisuuksia. Selvytyden vuoksi listauksessa on käytetty samaa numerointia kuin liitteessä A.

Pukemispelit lisäominaisuuksilla	
1. Dress up! Time princess	19. Vlinder Doll - Dress up Games , Avatar Creator
3. Super Stylist - Dress Up & Style Fashion Guru	24. My Dress Up Diary
6. Covet Fashion - Dress Up Game	26. MYIDOL (#Dress up #BoyGroup #k-star #k-pop)
7. Love Nikki-Dress UP Queen	28. Fashion Superstar Dress Up
10. Anime Dress Up: Cute Anime Girls Maker	34. Fashion Cup - Dress up & Duel
14. Momo's Dressup	41. Vlinder Life : Dressup Avatar & Fashion Doll
15. Dress Up Games Stylist - Fashion Diva Style	49. Couple Dress Up Games - First Crush
16. Princess dress up and makeover games	

Kuva 13: Taulukko pukemispeleistä, joissa on lisäominaisuuksia.

Pukemispelit ilman lisäominaisuuksia toimivat pukemispelien perustana. Ne sisältävät pukemispeleille olennaisimmat ominaisuudet eivätkä juuri mitään ylimääräistä. Niiden pohjimmainen tarkoitus on tarjota pelaajalle mahdollisuus luoda hahmolle erilaisia asuja ja tallentaa ne joko pelin tai puhelimen galleriaan. Peleissä ei esitetä vaatimuksia hahmon pukemista koskien ja vaikka muokkausvalikoima onkin rajallinen tarjoaa pelit mahdollisuuden ideoida luovia asukokonaisuuksia ja toimia näin ollen myös inspiraation lähteenä. Pukemispelit lisäominaisuuksilla puolestaan tarjoavat monipuolisemman pelikokemuksen erilaisen sisällön avulla. Niidenkin pääpaino on hahmon pukemisessa, mutta lisäksi ne voivat tarjota pelaajalle haasteita joko yksin tai muita pelaajia vastaan. Ne saattavat myös sisältää erilaisia tarinaelementtejä, jotka mahdollistavat pelaajan immersoitumisen

peleihin. Ne myös palkitsevat pelaajiaan erilaisilla palkinnoilla pelin edetessä ja houkuttelevat pelaajia palaamaan pelin ääreen erilaisilla aikarajoitteilla, kuten päivittäisillä lahjoilla. Pukemispelit lisäominaisuuksilla tarjoavat myös pelaajalle mahdollisuuden tehdä ostoksia pelinsisäisellä rahalla.

Luvun alussa pohdittiin pukemispeleille ominaisia piirteitä ja seuraavaksi voidaankin verrata niitä saatuihin tutkimustuloksiin. Pukemispeleistä *aina* löytyviä ominaisuuksia oletettiin olevan puettava hahmo, valikoima vaatteita sekä asusteita ja pelin päätarkoituksen olevan hahmon muokkaaminen. Nämä kolme ominaisuutta olivat ne ominaisuudet, joiden oletettiin olevan pukemispelien perusta ja ne löytyivätkin kaikista tutkituista peleistä, joten niiltä osin hypoteesi osui oikeaan. *Usein* löytyviä ominaisuuksia oletettiin olevan muun muassa asujen lisäksi hiusten ja meikin muokkaaminen. Näistä toinen osui oikeaan, sillä hiusten muokkaamisen todettiin olevan lähestulkoon yhtä tärkeä osa pukemispelejä kuin itse pukemisen. Meikkaaminen sen sijaan oli mahdollista vain 34%:ssa tutkituista peleistä, joten sen ei voida sanoa olevan usein löytyvä ominaisuus. Toinen usein löytyvä ominaisuus oletettiin olevan erilaiset minipelit tai haasteet. Näitä ominaisuuksia löytyi vain 26%:sta tutkituista peleistä, joten tämäkään oletus ei osunut oikeaan. Kolmas usein löytyvä ominaisuus oletettiin olevan naispuolinen pelihahmo. Tätä ei tutkittu erikseen, mutta kaikissa tutkituissa peleissä tosiaan oli vähintään yksi naispuolinen pelihahmo. Tämän tutkimuksen puitteissa kyseinen oletus sopisi pukemispeleistä *aina* löytyviin ominaisuuksiin. Viimeinen usein löytyvä ominaisuus oletettiin olevan mahdollisuus käyttää joko pelinsisäistä ja/tai oikeaa rahaa. Pelinsisäistä rahaa oli mahdollista käyttää vain 20%:ssa, ja oikeaa rahaa 30%:ssa tutkituista peleistä, joten tutkimustulosten mukaan tämäkään oletus ei pitänyt paikkaansa. *Harvoin* löytyviä ominaisuuksia oletettiin olevan vuorovaikutus pelaajien kesken, tarinaelementit sekä muokattavat miespuoliset hahmot. Vuorovaikutusta pelaajien kesken löytyi 16%:sta, tarinaelementtejä 8%:sta ja miespuolisia hahmoja 16%:sta tutkituista peleistä, joten kaikki oletukset osuivat oikeaan.

Jos tuloksia tarkastellaan aiemmin luotujen ryhmien A ja B kannalta tulos on kuitenkin toisenlainen. Esimerkiksi ryhmän B peleistä, eli pukemispelit lisäominaisuuksilla, jopa 87% sisältää erilaisia haasteita ja minipelejä. Tässä ryhmässä kyseinen ominaisuus siis todella kuuluu *usein* löytyviin ominaisuuksiin. Pelinsisäistä rahaa pystyi käyttämään 67%:ssa, ja oikeaa rahaa 73%:ssa ryhmän B peleistä, joten tässä ryhmässä tämäkin ominaisuus kuuluu *usein* löytyviin ominaisuuksiin. Ryhmän B peleistä jopa 53%:ssa oli sosiaalisia elementtejä, joten sekin ominaisuus kuuluu tässä ryhmässä *usein* löytyviin ominaisuuksiin. Miespuoliset hahmot ja tarinaelementit ovat kuitenkin harvinaisia ominaisuuksia, vaikka niitä tarkastelisikin vain ryhmän B peleistä.

4.6 Miten pukemispelit eroavat edeltäjistään?

Pukemispelit ovat nykyään kiistatta merkittävä osa tyttöjen peli- ja leikkikulttuuria ja ne onkin helppo rinnastaa niiden alkuperäisiin versioihin, kuten nukkeihin ja paperinukkeihin. Mitä yhteistä näillä virtuaalisilla nukeilla siis on varsinaisten nukkejen kanssa? Niiden kaikkien voidaan ainakin sanoa toimivan nuorille tytöille esikuvina oman aikansa kauneushanteista ja pukeutumistrendeistä. Ne myös tarjoavat mahdollisuuden harjoittaa luovuutta sekä antaa inspiraatiota. Jos verrataan esimerkiksi paperinukkeja ja nykyajan pukemispelejä keskenään, voi todeta, että niiden perimmäinen tarkoitus on hyvin samanlainen; luoda erilaisia asuja nukelle. Kuten tutkimustuloksissa todettiin, suurin osa nykyajan pukemispeleistä tarjoaa pelaajilleen nimenomaan vain ja ainoastaan mahdollisuuden pukea hahmoa, sillä erilaisia lisäominaisuuksia oli vain 30% kaikista peleistä. Siinä missä paperinuket ennen vanhaan saattoivat inspiroida tyttöjä ompelemaan itselleen samanlaisia asuja, nykyajan pukemispelit saattavat pikemminkin innostaa pelaajiaan *ostamaan* samanlaisia vaatteita kuin pelissä, sillä ompelutaidot eivät enää ole yhtä merkittävässä asemassa kuin ennen. Nykyinen kulutuskulttuuri ja pikamuodin määrä tukevat tätä oletusta. Paperinuket siis tarjoavat pukemisen ilon lisäksi myös kädentaitojen harjoitusta, kun pukemispelit etenkin ilman lisäominaisuuksia eivät sinänsä tuo leikkiin mitään uutta.

Vertailtaessa pukemispelejä nukkeihin, ja etenkin muotinukkeihin kuten Barbieen, eroja on enemmän. Kolmiulotteiset nuket mahdollistavat paljon monipuolisemmat leikit kuin pelkkä pukemispeli, mutta myös muotinukeilla leikkiessä asujen luominen on hyvin tärkeä osa leikkiä. Muotinukkeja voikin verrata edistyneempiin pukemispeleihin, eli niihin, joissa on pukemisen lisäksi muutakin sisältöä. Pukemispeli lisäominaisuuksilla on kuin Barbie-nukke oheistarvikkeilla. Siinä missä perinteisellä nukella leikkiessä voi olla suorassa vuorovaikutuksessa kavereiden kanssa samassa tilassa, voi pukemispelejä pelata muiden pelaajien kanssa ympäri maailman. Molemmat siis tarjoavat sosiaalisia elementtejä, mutta pukemispelit laajemmassa mittakaavassa. Yksi merkittävä ero nukkejen ja pukemispelien välillä on hinta. Valtaosa pukemispeleistä on ilmaispelejä eikä suurin osa niistä sisällä edes pelinsisäisiä ostomahdollisuuksia, vaan lisäsisältöä saa muilla tavoin. Nuket taas täytyy ostaa vaatteineen ja oheistarvikkeineen kaupasta ja näin ollen ne eivät ole yhtä lailla kaikkien saatavilla. Toisaalta taas pukemispelit vaativat toimiakseen mobiililaitteen, joka sekään ei ole itsestäänselvyys kaikille lapsille ja nuorille. Pukemispelit lisäominaisuuksilla eroavat nukeista muun muassa myös tarjoamalla haasteita pelaajilleen. Vaikka haasteet eivät olleetkaan kovin yleisiä pukemispeleissä, oli niitä kuitenkin osassa pelejä, kun taas nukkeleikit ovat täysin leikkijän mielikuvituksen varassa. Toisaalta pukemispelit eivät anna mielikuvitukselle lähes ollenkaan tilaa, joten niitä voikin pitää mielikuvitusta rajoittavana leikkinä.

Kaiken kaikkiaan niin nuket, paperinuket kuin pukemispelitkin ovat osa pinnallista ja ulkonäkökeskeistä tyttöjen viihdekulttuuria, jotka kaikki osaltaan vahvistavat sukupuolittunutta leikki- ja peliympäristöä. Kaikilla niillä voidaan sanoa olevan niin hyvät kuin huonotkin puolensa ja mitä todennäköisimmin, lukuun ottamatta paperinukkeja, ne tulevat olemaan iso osa tyttöjen leikkejä vielä pitkään tulevaisuudessakin.

5. Miksi pukemispelejä pelataan?

Tässä luvussa käsitellään syitä pukemispelien pelaamiselle sekä pukemispelien tarjoamaa käyttökokemusta. Aluksi selvitetään yleisiä käyttökokemukseen vaikuttavia tekijöitä peleissä. Selvitetään myös sitä, miksi ihmiset ylipäänsä pelaavat mobiilipelejä ja erityisesti miksi pukemispelejä pelataan, eli mitä ne tarjoavat pelaajilleen. Lisäksi luvussa esitellään tämän tutkielman ohessa tehty erikoistyö, jonka aiheena oli oman pukemispelin kehittäminen mobiilialustalle. Työtä käydään läpi suunnitteluvaiheesta pelin kehitykseen ja lopputulokseen. Pukemispeliä varten luotiin myös kyselytutkimus, jonka pääpainona oli selvittää pelin käyttöliittymään liittyviä puolia, mutta sen lisäksi siinä selvitettiin hieman myös käyttökokemukseen liittyviä asioita. Kyselytutkimuksen tulokset käydään läpi ja tarkastellaan myös sitä, miten peli asettuu edellisessä luvussa luotuihin pukemispelien raameihin.

5.1 Käyttökokemuksen synty

Käyttökokemus on laaja käsite, mutta lyhyesti sanottuna se tarkoittaa tuotteen tai palvelun tarjoamaa kokonaisvaltaista kokemusta sen käyttäjille. Hyvä käyttökokemus koostuu muun muassa palvelun helppokäyttöisyydestä, tehokkuudesta ja miellyttävyydestä, unohtamatta sen visuaalista ilmettä. Palvelua tai tuotetta suunniteltaessa onnistuneeseen käyttökokemukseen tähdätään, sillä se varmistaa käyttäjän palaavan uudelleen palvelun pariin. Peleissä käyttökokemuksella on kuitenkin hieman erilainen merkitys. Myös peleissä muun muassa helppokäyttöisyys on tärkeä piirre, ja tähän liittyvä termi *käytettävyys* on vahvasti sidoksissa pelin käyttöliittymään. Sen lisäksi kuitenkin monella muulla ominaisuudella on vähintäänkin yhtä tärkeä tehtävä. Peleissä käyttökokemusta usein mitataan pelin tarjoamilla haasteilla ja hauskuudella ja voidaanakin puhua käyttökokemuksen sijaan pelikokemuksesta. Pelien tavoitteena on antaa pelaajilleen miellyttävä elämys, sillä pelien päätarkoituksena on olla hauskaa ajanvietettä. Käytettävyyden sijaan pelikokemuksen rinnalla puhutaan pelin *pelattavuudesta*. Pelattavuus käsitteenä kattaa niin pelin käytettävyyden,

mutta sen lisäksi myös pelin mielekkyyteen liittyvät ominaisuudet kuten hauskuuden ja haasteet. Hauskuuden on oltava tasapainossa pelin haastavuuden kanssa, jotta pelikokemus pysyisi miellyttävänä. [12] Mobiilipelien pelattavuus eroaa jonkin verran muista pelilaitteista mobiililaitteiden asettamien rajoitusten vuoksi esimerkiksi käytettävyyteen liittyvissä asioissa. Muun muassa pieni näyttö asettaa tietynlaisia kriteereitä mobiilipelien käyttöliittymien suunnitteluun. Vaikka pelin tärkein ominaisuus pelaajan näkökulmasta on olla hauska kokemus, voi kokemus mennä täysin piloille, jos pelin käyttöliittymää ei ole suunniteltu mobiililaitteiden ehdoilla. Käyttöliittymällä onkin kenties suurin merkitys hyvän mobiilipelikokemuksen synnyssä, ja koska tässä tutkielmassa ei käsitellä käyttöliittymiä sen tarkemmin, keskitytään seuraavaksi tutkimaan syitä siihen, miksi ihmiset pelaavat mobiilipelejä muiden pelialustojen sijaan.

5.2 Miksi mobiilipelejä pelataan?

Sitä minkälaisen käyttökokemuksen mobiilipelit tarjoavat, voidaan tutkia pelaajien motivaatioiden ja tavoitteiden näkökulmasta. Mikä siis motivoi ihmisiä pelaamaan mobiilipelejä? Aluksi on syytä pohtia, keitä ovat ne ihmiset, jotka pelaavat mobiilipelejä. Yleinen oletus on, että suurin osa pelaajista on nuoria miehiä. Yhdysvaltalais tutkimus tutki vuonna 2017 mobiilipelaajien eri ominaisuuksia [26]. Siihen osallistui reilut 1200 henkilöä. Sen mukaan mobiilipelien pelaajista valtaosa, eli 63% on naisia. Suurin ikäryhmä, joka pelaa mobiilipelejä on yli 55-vuotiaat eli 23,03% tutkimukseen osallistuneista. Osallistujista 20,7% oli 25-34-vuotiaita ja 19,33% oli 35-44-vuotiaita. Nuorin ikäryhmä, eli 13-17-vuotiaat kattoivat vain 8,05% kaikista osallistujista. Tutkimuksen mukaan vanhimmat osallistujat olivat myös aktiivisimpia mobiilipelaajia. Yli 55-vuotiaista osallistujista 57% kertoi pelaavansa mobiilipelejä ainakin kymmenen kertaa viikossa. Vertailun vuoksi, 18-24-vuotiaista osallistujista vain 47% kertoi pelaavansa mobiilipelejä ainakin kymmenen kertaa viikossa.

Sama yhdysvaltalais tutkimus tutki myös mobiilipelaajien tuntemia tuntemuksia pelatessaan mobiilipelejä. Osallistujista valtaosa, eli 59% tunsi

olevansa rentoutuneita pelatessaan mobiilipelejä. Seuraavaksi yleisimmät tuntemukset olivat “kiinnostunut”, “keskittynyt”, “sitoutunut” ja “onnellinen”. Alle 10% vastaajista kertoi tuntevansa pelaamisen aikana tylsyyttä, surua, stressiä tai levottomuutta. Huomioitavaa kuitenkin on, että jotkin pelit, kuten nopeatempoiset räiskintäpelit, on tarkoitettu luomaan pelaajalle stressaavia tilanteita ja näin ollen sen tunteminen saattaa olla myös toivottu ja positiivinen asia. Kun osallistujilta kysyttiin syitä pelata mobiilipelejä, selvästi yleisin (n. 70%) syy oli “huvin vuoksi”. Seuraavaksi yleisimmät syyt olivat “tylsyys/ajan tappaminen” ja “rentoutuminen”. Alle 20% vastaajista kertoi pelaavansa mobiilipelejä kilpailemisen, taitojensa parantamisen, sosialisoitumisen tai yhteisöllisyyden tunteen takia. [26]

Tutkimus antaa suuntaa mobiilipelien suosion syyille. On selvää, että mobiilipelien tarjoamat tuntemukset ovat valtaosin positiivisia ja liittyvät vahvasti rentoutumiseen ja hauskanpitoon. Mobiilipelit ovatkin helppo tapa irtautua hetkeksi arjesta ja uppoutua pelin vietäväksi vaikka kesken työpäivän, kun muilla pelialustoilla se ei välttämättä onnistuisi. Nykyään ihmisillä on lähestulkoon aina älypuhelin mukana missä ikinä liikkukaan ja tämän johdosta mukana on myös aina laite, jolla voi pelata. Yksi monista syistä hauskuuden lisäksi mobiilipelien pelaamiseen onkin varmasti niiden saavutettavuus. Pelejä voi pelata kaupan kassalla jonottaessa, kaveria odottaessa tai vaikka bussimatalla. Tästä syystä monet mobiilipelit ovat sellaisia, että niitä voi pelata halutessaan vain lyhyitä sessioita kerrallaan. Suurin osa mobiilipeleistä on myös ilmaisia, joten ne ovat senkin puolesta muihin peleihin verrattuna helposti saatavilla.

5.3 Minkälaisia kokemuksia pukemispeleistä haetaan?

Luvussa 4 muodostettiin pukemispelejä yhdistävien piirteiden avulla malli, jonka mukaan pukemispelit jakautuvat kahteen ryhmään. Voisi ajatella, että eri ryhmissä olevat pukemispelit tarjoavat myös erilaisia kokemuksia käyttäjilleen. Suurin osa pukemispeleistä ei sisällä itse pukemisen lisäksi muuta sisältöä (Ryhmä A: pukemispelit ilman lisäominaisuuksia), eli niiden

suosion syyn on löydyttävä niistä harvoista ominaisuuksista, joita ne sisältävät. Pukemispelit lisäominaisuuksilla (Ryhmä B) taas sisältävät pukemisen lisäksi muitakin toimintoja, joten niiden tarjoama pelikokemus ja syyt pelata niitä voivat olla täysin erilaisia. Pukemispelit ilman lisäominaisuuksia tarjoavat pelaajilleen hauskuutta hahmon pukemisen muodossa. Koska suurin osa pukemispeleistä sisälsi mahdollisuuden tallentaa muokattu hahmo puhelimen galleriaan, voidaan sitä ominaisuutta pitää pelikokemuksen kannalta tärkeänä tekijänä. Jos pelaajat tahtovat tallentaa muokkaamansa hahmon, voisi kuvitella syyn olevan esimerkiksi inspiroituminen luoduista asuista. Pukemispelit lisäominaisuuksilla sisältävät esimerkiksi erilaisia haasteita ja tehtäviä. Nämä pelit saattavat siis hauskuuden ja inspiraation lisäksi motivoida pelaajiaan haastamalla ja palkitsemalla heitä. Pukemispelien tarjoamaa pelikokemusta käsitellään lisää seuraavassa alaluvussa kyselytutkimuksen muodossa.

5.4 Pukemispeli Android-mobiilialustalle

Tähän tutkielmaan liittyen kehitettiin oma pukemispeli Android-mobiilialustalle. Peli tehtiin yhteistyössä toisen henkilön kanssa, ja tämän työn pääpaino onkin pukemispelien käyttöliittymissä [8]. Tämän takia pelille kehitettiin kolme erilaista käyttöliittymää, joita oli tarkoitus verrata keskenään testaajille luodun kyselytutkimuksen avulla. Käyttöliittymiä koskevien kysymysten ohessa pelin testaajilta kysyttiin myös yleisiä tietoja aiemmasta pukemispelikokemuksesta sekä pelin tarjoamaan käyttökokemukseen liittyviä asioita.

5.4.1 Pukemispelin suunnittelu

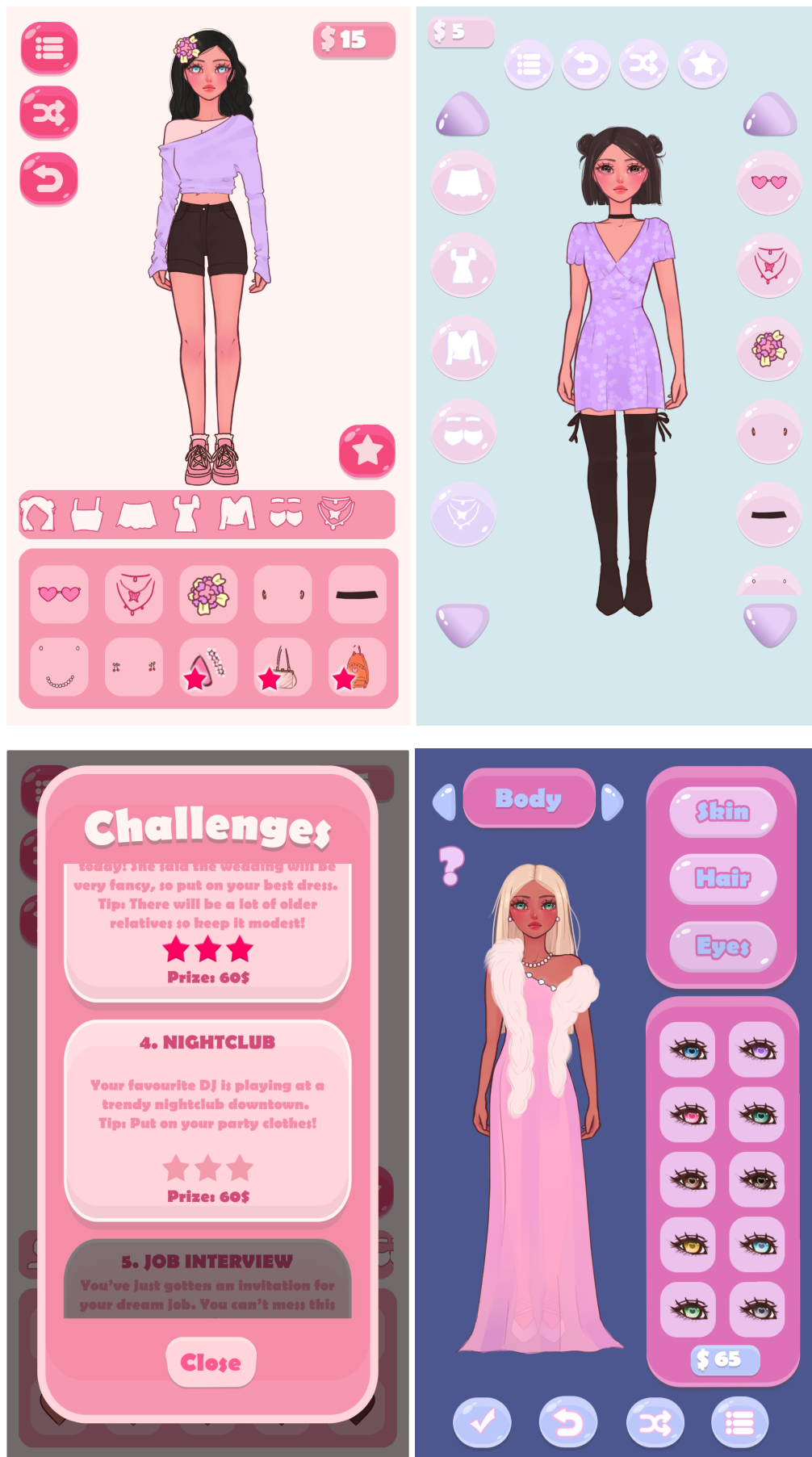
Pelin suunnittelu aloitettiin kartoittamalla olemassa olevien pukemispelien ominaisuuksia sekä yleisimpiä käyttöliittymämalleja. Kartoitus suoritettiin samalla tekniikalla kuin edellisessä luvussa tehty pelien kerääminen. Yleisiä piirteitä kirjattiin ylös ja niiden pohjalta päätettiin, mitä ominaisuuksia peliin tulisi. On huomioitava, että työn asettamien aikarajoitteiden vuoksi lopulliseen peliin ei ehditty sisällyttämään kaikkia suunniteltuja ominaisuuksia. Alkuperäisen suunnitelman mukaan peliin oli tarkoitus tehdä ainakin seuraavat ominaisuudet:

1. Naispuolinen hahmo
2. Muokkauskategoriat (jokaiseen kategoriaan 10 eri vaihtoehtoa)
 - a. Hiustyyli
 - b. Ihonväri
 - c. Silmien väri
 - d. Yläosat
 - e. Alaosat
 - f. Mekot
 - g. Päällysvaatteet
 - h. Kengät
 - i. Asusteet
 - j. Taustaväri
3. Kuvan tallennus puhelimelle
4. Mainoksia
5. Pukeutumishaasteita
6. Pelinsisäistä rahaa
7. Kumoa-, tee uudelleen -, sekoita- ja nollaa-nappulat
8. Äänitehosteet ja taustamusiikki

Pelistä suunniteltiin kolme eri versiota, joissa kaikissa oli sama sisältö, mutta käyttöliittymäratkaisut ja värimaailmat erosivat toisistaan. Niistä kaksi ensimmäistä noudatti pukemispeleissä usein nähtyjä malleja, ja kolmas oli niistä hieman poikkeava. Pelin käyttöliittymiä ei kuitenkaan käsitellä tässä tutkielmassa sen enempää, vaan keskitytään lähinnä pelin muuhun sisältöön. Erilaisia muokkauskategorioita suunniteltiin tulevan kymmenen ja jokaiseen niistä kymmenen eri muokausvaihtoehtoa. Suurin osa vaihtoehdoista olisi käytettävissä heti pelin alussa, mutta osan saisi käyttöön vasta pelin edetessä. Peliin suunniteltiin erilaisia pukeutumishaasteita, joissa annettaisiin jokin tietty tapahtuma, johon on pukeuduttava sopivalla tavalla. Haasteen suorituksesta riippuen pelaaja saisi pelinsisäistä rahaa, jolla voisi avata lukossa olevia muokausvaihtoehtoja.

5.4.2 Lopullinen peli

Peli tehtiin Unity-pelimoottorilla ja siitä tehtiin yhteensopiva useimmille Android-mobiililaitteille. Peli julkaistiin helmikuussa 2021 Google Play Storessa nimellä "Cute Fashion Stylist Dress-up Game" (ks. kuva 14) [29]. Lopullinen versio sisälsi suunnitelman mukaiset ominaisuudet lukuunottamatta mainoksia, Kumoa- ja Tee uudelleen -nappuloita sekä äänitehosteita ja taustamusiikkia. Muokausvaihtoehdoista ainoastaan taustavärin muuttaminen jäi toteuttamatta, sillä sen ajateltiin häiritsevän eri käyttöliittymien värimaailmojen välisten erojen tutkimista. Aikarajoitteiden vuoksi myös mahdollisuus kuvan tallentamiseen puhelimen galleriaan jäi toteuttamatta. Lopulliseen versioon tehtiin viisi erilaista pukeutumishaastetta. Haasteet olivat kuviteltuja tilanteita, joihin täytyi pukea hahmo tietyllä tavalla. Haasteen kuvauksessa annettiin vinkki, jonka perusteella asu tuli valita. Jokaiseen pelin vaatteeseen ja asusteeseen oli sisällytetty jokin tagi, jonka perusteella siitä sai joko miinus- tai pluspisteitä. Haaste saattoi olla esimerkiksi "Kesäinen piknik-retki kavereiden kanssa", jonne oli tarkoitus pukea jotain kevyttä ja rentoa. Tällöin tagit "lightweight", "cute" ja "casual" lisäsivät pisteitä ja tagit "warm" ja "professional" vähensivät pisteitä. Jokaisesta haasteesta oli mahdollista saada 0-3 tähteä ja tähtien määrän perusteella tietty summa pelinsisäistä rahaa. Pelin alussa vain ensimmäinen haaste oli suoritettavana, ja kun siitä oli saanut vähintään yhden tähden, avautui seuraava haaste pelattavaksi. Jos kaikki haasteet onnistui suorittamaan täysillä pisteillä, oli mahdollista avata kaikki lukitut vaatteet ja asusteet. Peliä pystyi pelaamaan myös tekemättä haasteita, mutta silloin muokausvaihtoehtoja oli vähemmän.



Kuva 14: Kuvakaappauksia pelistä *Cute Fashion Stylist Dress-up Game*.

Jos pelin ominaisuuksia tarkastellaan luvussa 4 tehdyn kyselyn avulla, saadaan kuvassa 15 esitetty taulukko. Kuten siitä käy ilmi, peli sisältää kuusi eri ominaisuutta. Edellisen luvun analyysin perusteella peli siis kuuluu ryhmään B: Pukemispelit lisäominaisuuksilla.

Pelissä...	
1. on tarinaelementtejä	ei
2. esitetään vaatimuksia koskien hahmon pukemista	kyllä
3. voi käyttää pelinsisäistä valuuttaa	kyllä
4. voi käyttää oikeaa rahaa	ei
5. on ominaisuuksia, joita saa vain oikealla rahalla	ei
6. saa lisää muokausvaihtoehtoja pelin edetessä	kyllä
7. voi muokata hahmoa pukemisen lisäksi muilla tavoin	kyllä
8. on muokattava mieshahmo	ei
9. on hahmon muokkaamisen lisäksi muutakin sisältöä	kyllä
10. on mahdollista tallentaa muokattu hahmo	ei
11. on tavoitteita, jotka pitää täyttää edetäkseen pelissä	kyllä
12. on tasoja, joilla edetä	ei
13. on sosiaalisia elementtejä	ei
14. on aikarajoitteita	ei
YHTEENSÄ	6

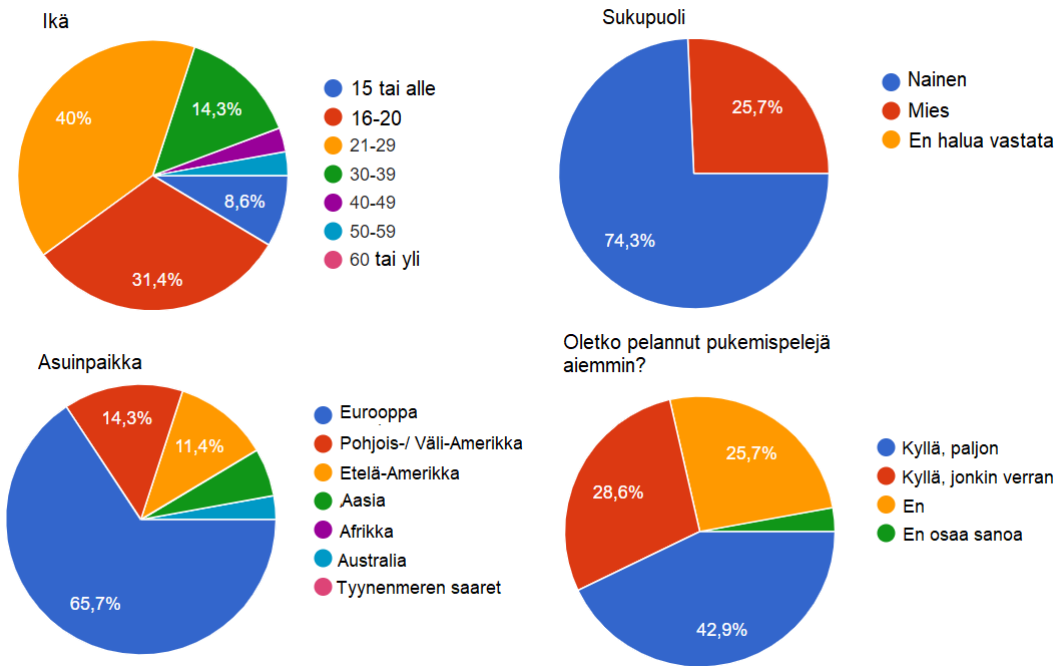
Kuva 15: Pelin *Cute Fashion Stylist Dress-up Game* sisältämät ominaisuudet.

5.4.3 Kyselyn tulokset

Kun peli oli valmis ja julkaistu Google Play Kaupassa, jaettiin sitä testihenkilöille pelattavaksi ja sen ohessa myös peliin liittyvä anonymisti vastattava kyselylomake, johon testaajien oli tarkoitus vastata pelaamisen jälkeen. Pelitestaajia haettiin muun muassa Turun yliopiston tietotekniikan laitoksen eri sähköpostilistojen, sekä sosiaalisen median kautta. Myös joitain henkilöitä pelin tekijöiden lähipiiristä osallistui tutkimukseen. Tutkimuksen saateviestissä toivottiin tutkimukseen osallistuvan erityisesti henkilöitä, jotka olisivat pelanneet pukemispelejä aiemminkin, mutta se oli kuitenkin avoin

kaikille halukkaille. Tutkimukseen osallistui lopulta yhteensä 35 henkilöä. Kysely koostui kolmesta osiosta, joissa esitettiin kysymyksiä henkilön taustatiedoista, pelin käyttöliittymistä sekä pelin tarjoamasta käyttökokemuksesta. Kysymykset olivat joko suljettuja tai avoimia, ja osa avoimista kysymyksistä oli vapaaehtoisia vastata. Kysely kokonaisuudessaan löytyy liitteestä C. Koska tässä tutkielmassa ei käsitellä pelin käyttöliittymiä, jätetään niitä koskevat kysymykset käsittelemättä (niitä käsitellään tutkielmassa [8]) ja keskitytään vain kyselyn ensimmäiseen ja kolmanteen osioon, eli vastaajan taustatietoihin ja pelin käyttökokemukseen liittyviin kysymyksiin. Kysely ja valtaosa avointen kysymysten vastauksista oli englanniksi, joten ne on käännetty suomen kielelle tätä tutkielmaa varten.

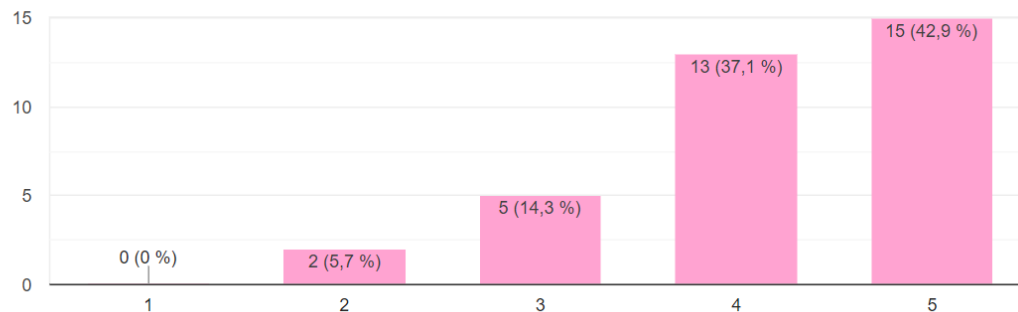
Kuvassa 16 on esitelty testihenkilöiden taustatietoja. Kyselyssä selvitettiin testaajien ikä- ja sukupuolijakauma, asuinpaikka sekä aiempi pukemispelikokemus. Kuten kuvasta käy ilmi, suurin osa pelin testaajista oli iältään alle 30-vuotiaita (80% vastaajista, joista 40% alle 20-vuotiaita). Testaajista valtaosa (74,3%) oli naisia. Reilusti yli puolet vastaajista (65,7%) asui Euroopassa. Aiempaa kokemusta pukemispeleistä oli 71,5%:lla vastaajista, joista 42,9% oli pelannut pukemispelejä paljon ja 28,6% jonkin verran. Pukemispelien kohdeyleisönä voidaan yleensä pitää noin 8-17-vuotiaita tyttöjä, joten testihenkilöt poikkeavat tästä jonkin verran ja tämä tulee huomioida vastauksia analysoidessa.



Kuva 16: Kyselyn tulokset testihenkilöiden taustatiedoista. Kyselyyn vastasi 35 henkilöä.

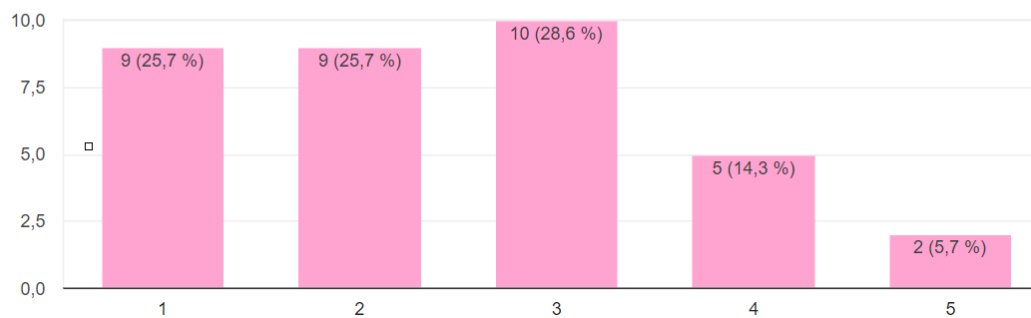
Minkä arvosanan antaisit pelille asteikolla 1-5? (1=huono, 5=erinomainen)

35 vastausta



Kuinka haastaviksi koit pelin sisältämät haasteet? (1=ei lainkaan haastava, 5=todella haastava)

35 vastausta

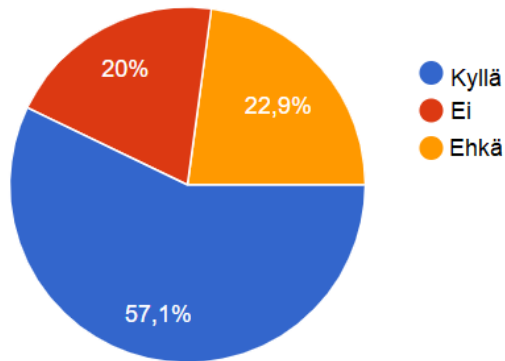


Kuva 17: Kyselyn tulokset koskien kysymyksiä pelin arvosanasta sekä haastavuudesta.

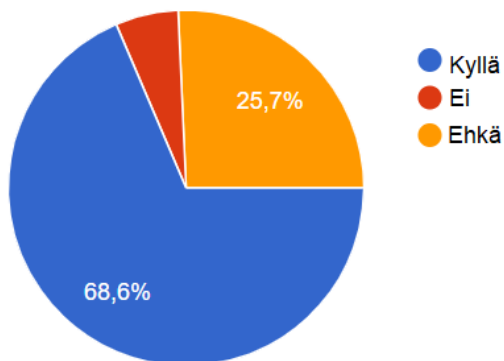
Kuvan 17 mukaan testihenkilöistä 42,9% antaisi pelille arvosanan 5 ja 37,1% antaisi arvosanan 4. Vain 5,7% antaisi arvosanan 2. Peli oli testihenkilöiden mielestä siis pääosin hyvä tai erinomainen. Pelin sisältämien haasteiden vaikeustason arviointi jakautui testihenkilöiden mukaan hieman tasaisemmin lukemin. Suurin osa vastaajista (28,6%) ei kokenut haasteita liian helppoina eikä liian haastavina. Vastaajista 25,7% oli sitä mieltä, että haasteet eivät olleet lainkaan haastavia ja vain 5,7% oli sitä mieltä, että haasteet olivat todella haastavia.

Kuvan 18 mukaan testihenkilöistä yli puolet (57,1%) haluaisivat mahdollisuuden vaihtaa muokattavan hahmon sukupuolta. Kyllä-vastauksen lisäksi vastaajista 22,9% vastasi kysymykseen "Ehkä" ja vain 20% vastasi "Ei". Testaajista valtaosa, eli 68,6% haluaisi pystyä tallentamaan muokaamastaan hahmosta kuvan puhelimensa galleriaan ja 77,1% haluaisi mahdollisuuden tallentaa hahmon niin, että sitä pääsisi muokkaamaan myöhemmin uudestaan.

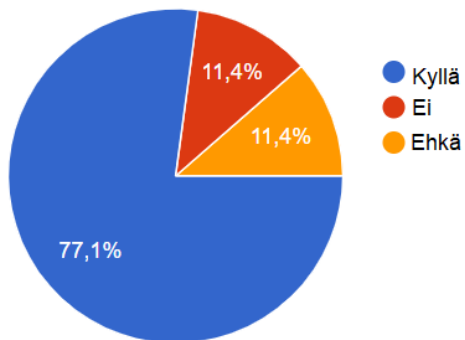
Haluaisitko pystyä vaihtamaan hahmon sukupuolta?



Haluaisitko pystyä tallentamaan kuvan muokkaamastasi hahmosta puhelimesi galleriaan?

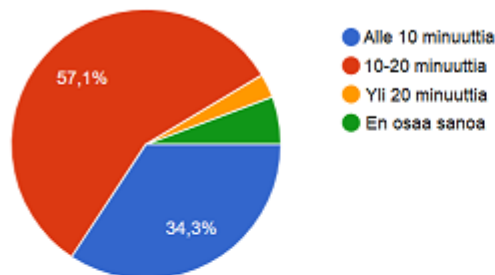


Haluaisitko pystyä tallentamaan hahmon, jotta pääsisit muokkaamaan sitä myöhemmin uudestaan?

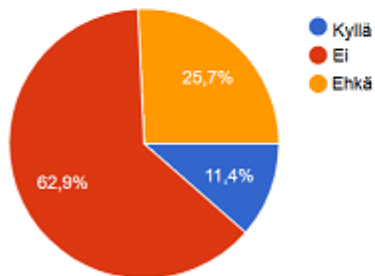


Kuva 18: Kyselyn tulokset koskien kysymyksiä hahmon sukupuolesta, kuvan tallentamisesta puhelimen galleriaan ja hahmon tallentamisesta pelinsisäisesti.

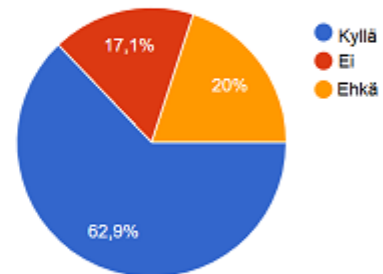
Kuinka kauan arvioisit pelaavasi pukemispeliä yhdellä pelikerralla?



Olisitko valmis käyttämään oikeaa rahaa saadaksesi lisää sisältöä peliin?



Pelaisitko peliä uudelleen?

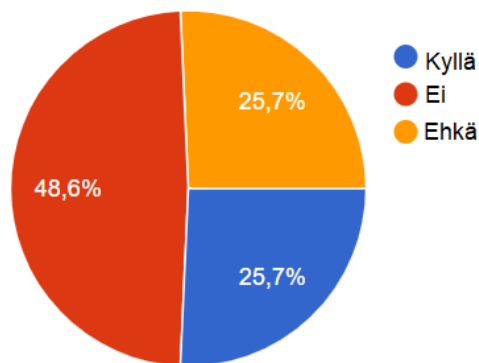


Kuva 19: Kyselyn tulokset koskien kysymyksiä peliajasta sekä rahan käytöstä.

Kuvan 19 mukaan suurin osa testihenkilöistä (57,1%) arvioi yhden pelisession ajaksi 10-20 minuuttia. Testaajista 34,3% vastasi pelisession pituudeksi alle kymmenen minuuttia. Kun testaajilta kysyttiin pelaisivatko he peliä uudelleen, 62,9% vastasi "Kyllä" ja 20% vastasi "Ehkä". Testihenkilöistä valtaosa, eli 62,9% ei olisi valmiita käyttämään oikeaa rahaa saadakseen lisää sisältöä peliin.

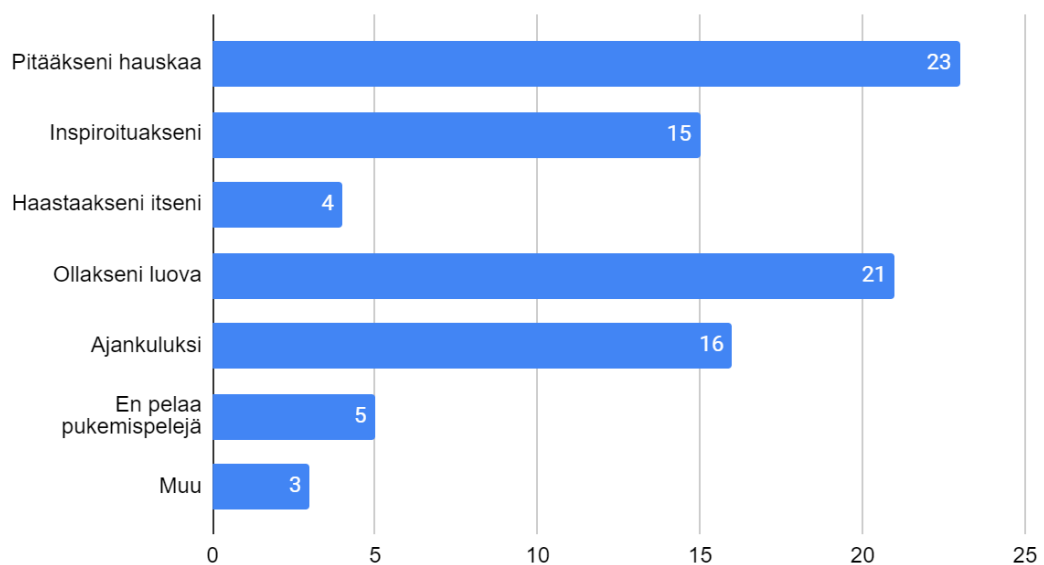
Kuvan 20 mukaan 48,6% testaajista ei koe pelin tarvitsevan tutoriaalia, mutta 25,7% kokisi sen tarpeelliseksi ja 25,7% kokisi sen ehkä tarpeelliseksi. Niiltä, jotka vastasivat tutoriaalinvälikäteen olevan tarpeellinen kysyttiin myös, mistä näkökulmasta se olisi tarpeen. Kaikkia vastauksia yhdisti sama teema ja se oli pelin haasteiden esilletuominen. Vastausten mukaan peli ei tehnyt tarpeeksi selväksi sitä, että siinä on haasteita, tai jos testaaja oli tietoinen pelin sisältämisestä haasteista, ei ollut selvää, mitä kautta niitä pääsee pelaamaan. Muutamien vastauksien mukaan tutoriaali voisi olla tarpeellinen myös ensimmäistä kertaa pelaaville.

Koetko, että peli tarvitsisi tutoriaalin?



Kuva 20: Kyselyn tulokset koskien kysymystä mahdollisesta tutoriaalista.

Miksi pelaat pukemispeljä? (Valitse kaikki sopivat)

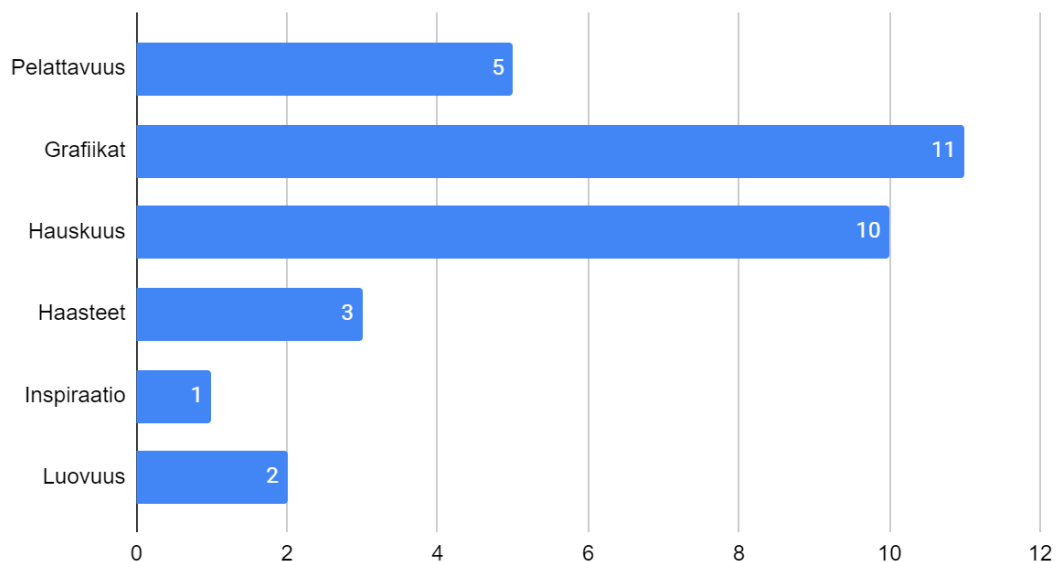


Kuva 21: Testihenkilöiden perustelut pelata pukemispeljä.

Testihenkilöiltä kysyttiin myös syitä pelata pukemispeljä. Vastajat saivat valita valmiista vaihtoehdoista kaikki itseensä sopivat vaihtoehdot (ks. kuva 21). Yleisin syy (65,7% vastaajista) pelata pukemispeljä oli "Pitääkseni hauskaa". Toiseksi yleisin (60% vastaajista) syy oli "Ollakseni luova", ja kolmanneksi yleisin syy (45,7% vastaajista) oli "Ajankuluksi". Vastausvaihtoehdon "Inspiroituakseni" valitsi 42,9% vastaajista. Haastaakseen itsensä pukemispeljä pelasi vain 11,4% kaikista vastaajista. Vastausvaihtoehdon "Muu" valinneet henkilöt kertoivat pukemispelien olevan esteettisesti miellyttäviä sekä vaatteiden ostamisen pelissä tuottavan iloa.

Viimeiseksi testihenkilöiltä kysyttiin, mikä pelissä oli parasta ja mitä ominaisuuksia he muuttaisivat pelissä tai lisääisivät peliin. Vastausten perusteella koottiin yhteen usein toistuvat teemat ja niiden perusteella luotiin kaaviot (ks. kuva 22 ja kuva 23).

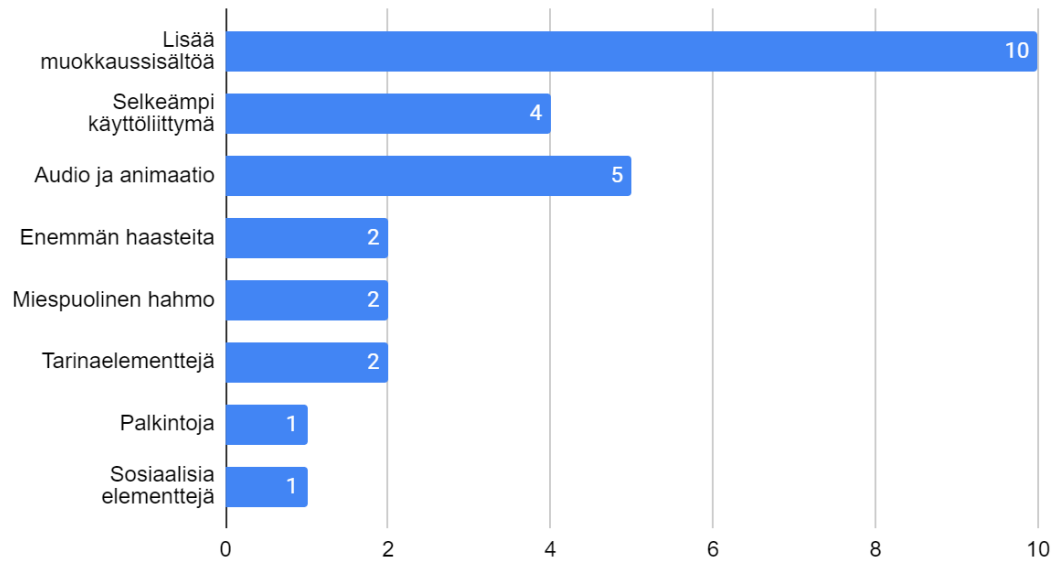
Mikä pelissä oli parasta?



Kuva 22: Vastaukset kysymykseen “Mikä pelissä oli parasta?” Kysymykseen vastasi 18 henkilöä.

Vastaajien mukaan pelissä oli parasta pelin grafiikat sekä hauskuus. Pelin grafiikat mainittiin 11:ssä vastauksessa jollain tapaa. Useimmissa vastauksissa pidettiin pelin ulkonäköä “söpönä” tai “kauniina”. Kymmenessä vastauksessa mainittiin pelin olevan hauska. Pelattavuuteen liittyviä asioita mainittiin viidessä vastauksessa. Niiden mukaan peliä oli muun muassa sujuva ja helppo käyttää. Kolmessa vastauksessa mainittiin pelin parhaaksi ominaisuudeksi haasteet. Jollain tapaa luovuuteen liittyviä vastauksia oli kaksi ja inspiraatioon liittyviä vastauksia yksi.

Mitä ominaisuuksia lisäisit peliin?



Kuva 23: Vastaukset kysymykseen “Mitä ominaisuuksia lisäisit peliin?”. Kysymykseen vastasi 19 henkilöä.

Kun testihenkilöiltä kysyttiin, mitä he muuttaisivat pelissä tai mitä he lisäisivät peliin, selvästi yleisin vastaus oli “Lisää muokkaussisältöä”, jonka mainitsi 10 henkilöä. Vastauksissa mainittiin muun muassa “lisää vaatteita”, “hivsvärin muuttaminen” ja “taustan muuttaminen”. Viisi vastaajaa lisäisi peliin animaatioita tai audiota. Neljä vastaajaa muuttaisi käyttöliittymää selkeämmäksi lisäten esimerkiksi vihjeitä tai tutoriaalin. Enemmän haasteita, miespuolisen hahmon, sekä tarinaelementtejä toivoi kaksi vastaajaa kutakin ominaisuutta kohden. Palkintoja tai sosiaalisia elementtejä kaipasi vain yksi vastaaja kumpaakin ominaisuutta kohden.

5.4.4 Tulosten yhteenveto

Tuloksia analysoidessa on otettava huomioon testihenkilöiden melko vähäinen määrä ja se, että he eivät olleet varsinaisesti pukemispelien kohderyhmää. Henkilöiden taustatietojen perusteella ei siis voi vetää johtopäätöksiä pukemispelien pelaajakunnasta, mutta muuten kyselyn tutkimustuloksia voi pitää suuntaa antavina, sillä reilusti yli puolet testaajista oli pelannut aiemmin pukemispelejä, ja 42,9% vastasi pelanneensa niitä

paljon. Koska testattava peli arvioitiin pääosin positiivisesti, sitä voi pitää perustellusti asianmukaisena lähteenä tutkimustulosten analysoinnissa. Kyselyn tulokset ovat yhteneväisiä ja ne noudattavat samaa kaavaa, mitä aiemmin tässä tutkielmassa on esitetty pukemispelien tarjoamasta pelikokemuksesta. Tutkimustulokset vahvistavat pukemispelien kuuluvan tutkielman kolmannessa luvussa mainittuihin pinkkeihin peleihin, sillä niistä haetut kokemukset syntyvät juuri niistä ominaisuuksista, joita pukemispelit tarjoavat. Testaajista valtaosa toivoi pukemispeliin ominaisuutta, jolla voisi tallentaa hahmon joko puhelimen galleriaan tai pelinsisäisesti niin, että sitä voisi muokata myöhemmin uudelleen. Hahmon tallentamismahdollisuus olikin pukemispelien toiseksi yleisin ominaisuus (ominaisuus löytyi 86% tutkituista peleistä) luvussa 4 tehdyn tutkimuksen perusteella. Suurin osa vastaajista ei myöskään olisi valmiina käyttämään oikeaa rahaa saadakseen peliin lisäsisältöä. Tämänkin tulos on yhdenmukainen pukemispelien ominaisuuksien kanssa, sillä vain 16%:ssa tutkituista peleistä oli mahdollista saada lisäsisältöä peliin oikealla rahalla.

Hieman yllättäen tuloksista kävi ilmi, että valtaosa testaajista haluaisi pukemispeliin mahdollisuuden vaihtaa hahmon sukupuolta. Tämä on mielenkiintoinen havainto, sillä luvussa 4 tehdyn analyysin perusteella pukemispeleistä vain 16% sisälsi naispuolisen hahmon lisäksi muokattavan mieshahmon. Mahdollisuuden sukupuolen vaihtamiseen voidaan siis nykyään nähdä toivottuna ominaisuutena pukemispeleihin.

Kun osallistujilta kysyttiin kuinka kauan he viettävät aikaa pukemispelin parissa, suurin osa vastasi pelaavansa yhdellä kerralla noin 10-20 minuuttia. Toiseksi yleisin vastaus oli alle kymmenen minuuttia. Lyhyehkö peliaika voi johtua siitä, että pukemispeleissä ei ole niin paljon pelisisältöä, että niitä jaksaisi pelata pidempiä aikoja kerralla. Tuloksista voi myös päätellä sen, että pukemispelejä ei ole tehty sitä varten, että pelaaja voisi uppoutua peliin pitkiksi ajoiksi, vaan pikemminkin pukemispelit tarjoavat hetkellistä pakoa arjesta tai mahdollisuuden ajan tappamiseen tylsyyden iskiessä. Kun testihenkilöiltä kysyttiin syitä pukemispelien pelaamiselle, yleisin vastaus olikin "pitääkseni hauskaa" ja kolmanneksi yleisin vastaus oli "ajankuluksi".

Toiseksi yleisin vastaus kysymykseen oli “ollakseni luova”. Tämä vastaus kertookin enemmän motiiveista pelata juuri nimenomaan pukemispeljä. Pukemispelit nimittäin tarjoavat helpon mahdollisuuden luovuuden harjoitteluun erilaisten asujen luomisen kautta. Koska vain 11% osallistujista kertoi pelaavansa pukemispeljä haastaakseen itsensä, voi todeta, että pukemispelit eivät ole optimaalisin pelivaihtoehto, kun etsitään haasteita.

Kun testihenkilöiltä kysyttiin, mikä pelissä oli parasta, yleisimmät vastaukset oli “grafiikat” ja “hauskuus”. Tästä voi päätellä, että pukemispelien tarjoama esteettinen elämys voikin olla pukemispelien yksi tärkeimmistä ominaisuuksista. Hauskuus ilmeni vastauksissa hahmon pukemisen sekä haasteiden suorittamisen hauskuutena.

Viimeisenä testiryhmältä kysyttiin, mitä ominaisuuksia he lisäisivät peliin. Selvästi ylivoimaisin vastaus oli “lisää muokkaussisältöä”. Tästä voi päätellä, että tarpeeksi laaja valikoima erilaisia tyylejä on erittäin tärkeä ominaisuus pukemispeleissä ja tärkeä tekijä pukemispelien tarjoamassa pelikokemuksessa.

6. Pohdintaa

Tässä luvussa pohditaan tutkielman teon aikana ilmi tulleita ajatuksia pukemispelien ja niitä koskevien aiheiden ympärillä. Aiheeseen liittyviä tutkimuksia ei ole viime aikoina juurikaan tehty ja sen vuoksi näitä esille tulleita ajatuksia ja näkökulmia voisi hyödyntää tulevissa tutkimuksissa liittyen pukemispeleihin. Lisäksi pohditaan, miten tässä tutkielmassa onnistuttiin löytämään vastaukset luvussa 1 esitettyihin tutkimuskysymyksiin.

Vastaukset pyrittiin löytämään niin aiheeseen liittyvän kirjallisuuden kuin erilaisen testidatankin avulla. Ensimmäinen tutkimuskysymys oli:

1. Mitä pukemispelit ovat ja mistä elementeistä ne koostuvat?

Vastausta tähän kysymykseen etsittiin luvussa 4, jossa testattiin suosittuja mobiilipukemispeljä ja kartoitettiin niille tyypillisiä piirteitä. Pelit tarjosivat hyvän ja kattavan katsauksen nykyisistä pukemispelien ominaisuuksista ja niiden perusteella ne pystyttiin jakamaan kahteen ryhmään. Ryhmät poikkeavat toisistaan erilaisten ominaisuuksien ja niiden tarjoamien pelikokemusten perusteella. Nykyiset pukemispelit noudattavat vahvasti samaa kaavaa sisältönsä puolesta ja suurin osa niistä onkin kuin suoria kopioita toisistaan. Tähän varmasti vaikuttaa muun muassa se, että monet tutkimukseen valituista peleistä oli samoilta julkaisijoilta. Tutkimustulokset olisivat saattaneetkin poiketa nykyisestä jossain määrin, jos tutkimukseen ei olisi valittu saman julkaisijan pelejä useampaa kappaletta.

Tutkielman toinen tutkimuskysymys oli:

2. Minkälaisia kokemuksia pukemispelit tarjoavat ja mitä niistä haetaan?

Tähän kysymykseen etsittiin vastauksia niin kirjallisuudesta kuin oman pukemispelin tarjoaman testidatankin avulla. Vastaus toiseen tutkimuskysymykseen löytyi lopulta luvuista 3, 4 ja 5. Luvuissa 3 ja 5 esitettiin syitä pukemispelien pelaamiselle ja luvussa 4 esitettiin pukemispelien

tarjoamia erilaisia kokemuksia eri ominaisuuksien muodossa. Luvussa 3 esitetystä kirjallisuuskatsauksesta selvisi tyttöjen suosivan tietynlaisia pelejä. Muun muassa samaistuminen pelihahmoihin [16], pelihahmon kehittäminen, tavaroiden ostaminen [17], hienot grafiikat ja erilaisten asioiden suunnitteleminen [13] mainittiin sellaisiksi peliominaisuuksiksi, joista tytöt usein pitivät. Nämä ominaisuudet ovat tuttuja myös pukemispelistä. Luvussa 5 etsittiin syitä niin mobiilipelien kuin myös pukemispelien pelaamiselle. Aiemmin tehdystä tutkimuksesta [26] selvisi mobiilipelien pelaamisen syyksi muun muassa hauskanpito. Tätä motiivia tuki myös luvussa 5 esitettyyn pukemispeliin liitetyn kyselytutkimuksen tulokset. Tulosten mukaan pukemispelejä pelataan lähinnä niiden tarjoaman hauskuuden vuoksi. Toinen yleinen syy on luovuuden harjoittaminen. Tuloksista myös selvisi, että pukemispelissä kauniit grafiikat ovat tärkeässä asemassa. Kysely olisi voinut tarjota laadukkaampaa dataa, jos se olisi suunnattu pelkästään aktiivisille pukemispelien pelaajille, ja jos kysymykset olisivat olleet vielä tarkemmin mietittyjä. Koska tulokset kuitenkin tukevat myös aiempien tutkimusten tuloksia, voi niitä pitää vähintäänkin suuntaa antavina.

6.1 Tutkielman teon aikana ilmenneitä ajatuksia

Tutkielmassa pyrittiin selvittämään pukemispelien roolia tyttöjen pelikulttuurissa nykypäivänä. Pukemispelien historiasta kertova kirjallisuus avasi uusia näkökulmia pukemispelien kulttuurillisesta merkityksestä lasten ja nuorten keskuudessa. Vaikka nykyaikaiset pukemispelit ovat jo syrjäyttäneet perinteiset paperinukkeleikit tyttöjen leikeissä, elävät ne yhä rinnakkain suosittujen nukkeleikkien kanssa. Pukemispeleillä ja moderneilla muotinukkeleikeillä onkin paljon yhteisiä piirteitä. Molempien suurin viehätys lienee kuitenkin niiden estetiikassa; kauniiden asujen luominen kauniiden hahmojen päälle tuo suunnatonta iloa niin nuorille kuin vähän vanhemmillekin tytöille. Tässä kohtaa sopiikin miettiä, miksi kauneus ja muoti ovat tyttöjen mielestä niin mielenkiintoisia aiheita. Niin kasvatuksella

kuin yhteiskunnan asettamilla normeillakin on varmasti vaikutusta asiaan. Esimerkkinä yhteiskunnan vaikutuksesta voidaan pitää lasten lelu- ja pelimarkkinoita. Siinä missä poikien leluilla, kuten vaikka toimintafiguureilla, vaatteet on usein maalattu lelun ihoon kiinni, on tyttöjen leluilla lähes poikkeuksetta erilliset, vaihdettavat vaatteet.

Pukemispelit olivat ensimmäisiä nimenomaan tytöille suunnattuja pelejä, sillä kauneuden ja muodin uskottiin olevan tyttöjä kiinnostava teema. Onkin mielenkiintoista, miten nykyaikaiset pukemispelit tuntuvat olevan vain jäännös 1990-luvun käsityksistä tyttöjen peleistä, ja siitä huolimatta ne kiinnostavat vieläkin. Pukemispelit ovat nimittäin aina olleet sisällöltään hyvin samanlaisia; kauniille ja tietynmalliselle naishahmolle puetaan kauniita ja muodikkaita asuja. Tietynlaisen naiskuvan ja kauneusihanteiden ilmeneminen pukemispelien kautta onkin omiaan aiheuttamaan nuorille tytöille ulkonäköpaineita. Voisikin olla syytä pohtia, olisiko aika päivittää pukemispelit nykypäivään, sillä nykynuorilla kyllä riittää ulkonäköpaineita esimerkiksi sosiaalisen median luomien mielikuvien takia. Lisäksi pukemispelien ihannoima kulutuskulttuuri on ristiriidassa nykyisen ekologisemman elämäntavan kasvavamman suosion kanssa.

Voisi myös pohtia sitä, voisiko pukemispeleillä olla jokin toinenkin rooli kuin olla tyttöjen suosima peli. Pukemispelien tapaisia sovelluksia voisi esimerkiksi hyödyntää nettivaatekaupoissa. Kuluttajan näkökulmasta olisi varmasti hyödyllistä, jos nettivaatekaupassa voisi sovittaa kaupan vaatteita virtuaalisen hahmon päälle. Vielä parempi olisi, jos hahmon ruumiinrakennetta voisi muokata omaa vastaavaksi ja näkisi samantien, miten vaate istuisi omalle vartalolle. Näin ollen kuluttajien aikaa ja rahaa säästyisi, kun hutlostoksia ei tarvitsisi palauttaa kotona sovittamisen jälkeen. Tästä olisi samalla hyötyä myös luonnolle, kun turhat kuljetukset ja pakkausmateriaalikulut vähenisivät. Tämä tietenkin saattaisi aiheuttaa nettivaatekaupoille ikävää tappiota.

Tämän tutkielman tarjoamaa tietoa pukemispeleistä voisi hyödyntää tulevaisuuden pukemispelien suunnittelussa. Tutkielma antaa nykyisistä

pukemispeleistä kattavan kokonaiskuvan jakaen suositut pukemispelit selvästi kahteen eri ryhmään. Pukemispelien kehittäjät voisivat hyötyä tämän tutkielman tarjoamasta datasta, sillä sen avulla voi suunnitella pukemispelin ominaisuudet sen mukaan, minkälaisen pelikokemuksen haluaa pelaajille tarjota. Tämän tutkielman avulla pelinkehittäjät voivat suunnitella pukemispelin niin, että se tarjoaa jotain erilaista kuin suurin osa genren peleistä. Pukemispelien lisäksi tutkielma antaa tietoa siitä, minkälaisia kokemuksia tytöt yleensä hakevat peleistä, ja näiden tietojen avulla voisi suunnitella myös aivan uudenlaisia ja nykyaikaisempia “tyttöjen pelejä”.

7. Yhteenveto

Tämän tutkielman tarkoituksena oli antaa nykyaikaisista pukemispeleistä mahdollisimman laaja-alainen selvitys, sekä lisäksi tarkastella pukemispelien roolia tyttöjen pelikulttuurissa. Tutkielman alussa todettiin pukemispeleillä olevan pitkä historia tyttöjen leikkikulttuurissa niiden polveutuessa jopa tuhansien vuosien takaisista nukeista. Tyttöjen leikkikulttuurin muutti kuitenkin pysyvästi 1900-luvun puolivälin jälkeen markkinoille tullut Barbie-nukke, joka mahdollisti aivan uudenlaiset leikit.

Etenkin paperinuket ja Barbien kaltaiset modernit muotinuket todistavat, miten muoti ja asujen luominen nukelle ovat aina kiinnostaneet nuoria tyttöjä. Pukemispelit ovat jatkumoa tälle kiinnostukselle, sillä kun 1990-luvulla ruvettiin kehittämään pelejä nimenomaan tytöille, oli muoti ja kauneus yleisimpiä tyttöjen pelien aihepiireistä, ja sitä ne ovat yhä vieläkin. Tästä hyvänä esimerkkinä voidaan pitää Googlen hakutuloksia, kun etsii hakusanoilla ”tyttöjen pelit”, tai ”girls games”: valtaosa tuloksista on erilaisia kirkkaan värisiä kauneus- ja muotipelejä.

Tutkielman neljännen luvun tarkoituksena oli luoda nykyaikaisista pukemispeleistä mahdollisimman kattava kokonaiskuva. Luvussa selvitettiin mobiilipukemispelien yleisimpiä ominaisuuksia, ja niiden perusteella pelit jakautuivat vahvasti kahteen ryhmään: pukemispelit ilman lisäominaisuuksia ja pukemispelit lisäominaisuuksilla. Valtaosa peleistä kuuluu ensimmäiseen ryhmään. Pukemispelit ilman lisäominaisuuksia ovat yksinkertaisimmillaan aivan kuin perinteiset paperinuket, sillä pelien tarkoituksena on ainoastaan pukea hahmolle erilaisia asuja. Näiden pelien viehätys löytyykin pelien estetiikasta ja yksinkertaisista mekaniikoista.

Pukemispelit lisäominaisuuksilla tarjoavat monipuolisempia pelikokemuksia, sillä niistä löytyy hahmon muokkaamisen lisäksi muutakin sisältöä. Peleissä on haasteita ja erilaisia tapoja tienata pelinsisäistä rahaa. Peleissä on myös etenemismahdollisuuksia eri tasojen muodossa sekä mahdollisuus olla

vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Näitä monipuolisempia pukemispelejä voikin verrata moderneihin muotinukkeihin sekä niiden mukana tuleviin lukuisiin oheistarvikkeisiin. Ne tarjoavat pelikokemuksia laajemmalle yleisölle monipuolisemmilla ominaisuuksillaan, siinä missä pukemispelit ilman lisäominaisuuksia tarjoavat pelikokemuksia lähinnä luovuuden ja inspiraation, sekä kauniiden grafiikoiden kautta.

Tutkielman viidennessä luvussa tarkasteltiin syitä nykyaikaisten pukemispelien pelaamiselle. Syitä tutkittiin muun muassa selvittämällä yleisiä motiiveja pelata mobiilipelejä sekä oman pukemispelin toteuttamisella ja testauttamalla sitä testihenkilöillä. Testihenkilöt saivat pelin pelaamisen jälkeen vastata kyselylomakkeeseen, jossa haluttiin selvittää pukemispelien pelaamiseen liittyviä asioita. Luvussa selvisi, että mobiilipelejä pelataan lähinnä hauskuuden vuoksi ja pukemispelejä pelataan hauskuuden, luovuuden ja ajan tappamisen vuoksi. Todettiin myös, että pukemispeleissä kauniilla grafiikoilla on suuri merkitys pelikokemuksen luomisessa.

Kuudennessa luvussa pohdittiin muun muassa, miten pukemispelejä voisi tutkia vielä tulevaisuudessa. Tässä tutkielmassa ei esimerkiksi paneuduttu niihin syihin, miksi kauneus ja muoti ovat tyttöjen mielestä kiinnostavia teemoja peleissä. Tutkimusta voisikin jatkaa syvällisemmästä näkökulmasta kauneuden ja muodin kulttuurin kautta. Aihetta voisi lähteä tutkimaan myös kartoittamalla aktiivisten pukemispelien pelaajien pelimieltymyksiä ja motiiveja pelata juuri kauneus- ja muotiaiheisia pelejä. Luvussa myös pohdittiin, voisiko pukemispelit päivittää nykypäivään sopiviksi niin, että ne voisivat tarjota nuorelle kohdeyleisölleen parempaa esikuvaa niin naiskuvasta kuin myös kulutustottumuksista. Tämäkin aihe olisi tärkeä näkökulma pukemispelien jatkotutkimukselle.

Lähteet

- [1] Croll, J. (2005). Body image and adolescents. *Chest (in)*, 40(35), 50.
- [2] Dickey, M. D. (2006). Girl gamers: The controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. *British journal of educational technology*, 37(5), 785-793.
- [3] Dittmar, H., Halliwell, E., & Ive, S. (2006). Does Barbie make girls want to be thin? The effect of experimental exposure to images of dolls on the body image of 5- to 8-year-old girls. *Developmental Psychology*, 42(2), 283–292.
- [4] Forman-Brunell, M. (2009). Barbie in “LIFE”: The Life of Barbie. *The Journal of the History of Childhood and Youth*, 2(3), 303–311
- [5] Friman, U. (2015) Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, s. 23-38
- [6] Fron, J., Fullerton, T., Morie, J. F., & Pearce, C. (2007). Playing dress-up: Costumes, roleplay and imagination. Teoksessa *Philosophy of computer games*, s. 24-27.
- [7] Hodgins, B. (2014). Playing with dolls (Re)storying gendered caring pedagogies. *International Journal of Child, Youth, and Families Studies*. 5. 782-807.
- [8] Kantelus, J. (2021). User Interfaces of mobile dress-up games, Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. (In preparation)
- [9] Konzack, L. (1999). Edutainment for girls: Analyzing Barbie Fashion Designer. Teoksessa U. Nuldén & C. Hardless (toim.), *CSCL: A Nordic Perspective* (s. 47–56)
- [10] Lehto, M-L. (2004) *Tyttösille huviksi ja hyödyksi. Kaksi vuosisataa paperinukkeleikkien lumoissa*, Akatiimi Oy, s. 2-25

- [11] Mascheroni, G. & Pasquali, F. (2013). Dress up and what else? Girls' online gaming, media cultures and consumer culture. *CM - Kommunikacija i mediji*, 8, s. 79-102.
- [12] Mäyrä, F., Sihvonen, T., Paavilainen, J., Saarenpää, H., Kultima, A., Nummenmaa, T., Kuittinen, J., Stenros, J., Montola, M., Kinnunen, J. & Syvänen, A. (2010) Monialainen pelitutkimus. Teoksessa S. Serola (toim.), *Ote informaatiosta. Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*. Helsinki: BTJ Kustannus, s. 306-354.
- [13] Ochsner, A. (2015). Lessons Learned With Girls, Games, and Design. Teoksessa *Proceedings of the Third Conference on GenderIT - GenderIT '15*, s. 24-31.
- [14] Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (1998). Computer games for girls: What makes them play. Teoksessa J. Cassell & H. Jenkins (toim.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press, s. 46-71.
- [15] Surayya, N., & Setyabudi, D. (2016). The Significance of Playing Dress Up Games on Children's Materialism. *The European Journal of Social & Behavioural Sciences*, 16(2), 2101-2115.
- [16] Van Reijmersdal, E. A., Jansz, J., Peters, O., & van Noort, G. (2013). Why girls go pink: Game character identification and game-players' motivations. *Computers in Human Behavior*, 29(6) 2640-2649.
- [17] Veltri, N., Krasnova, H., Baumann, A., & Kalayamthanam, N. (2014). Gender differences in online gaming: A literature review. Teoksessa *20th Americas Conference on Information Systems (AMCIS 2014)*, s. 3884.
- [18] <<http://www.historyofdolls.com/doll-history/history-of-paper-dolls/>> (26.3.2021)
- [19] <<http://www.historyofdolls.com/doll-history/history-of-fashion-dolls/>> (26.3.2021)

[20]

<http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2049243_2048662_2049235,00.html> (26.3.2021)

[21] <<https://www.opdag.com/history.html>> (27.3.2021)

[22]

<<https://web.archive.org/web/20070929095004/http://ctdollartists.com/history.htm>> (27.3.2021)

[23] <<https://www.stardoll.com/fi/about/>> (28.3.2021)

[24] <<http://www.mattelmedia.com/barbie/fashiondesigner/faq/manual/>> (28.3.2021)

[25] <<https://barbie.mattel.com/en-us/about/our-history.html>> (28.3.2021)

[26] <<https://www.adcolony.com/reports/the-modern-mobile-gamer/>> (1.5.2021)

[27] Turun museokeskus

<https://www.finna.fi/Record/musketti_tmk.M20%3ATMM20295%3A22> (1.5.2021)

[28] <<https://theweek.com/captured/615763/evolution-barbie>> (1.5.2021)

[29]

<<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JJCuteGameStudio.CuteFashionStylistDressupGame&hl=fi&gl=US>> (7.5.2021)

Liite A: Tutkimukseen valitut pelit

Pelin nimi	Genre	Latausmäärä	Arvostelu	Arvosteluiden määrä	Vuimeisin päivitys	Julkaisija	Päivämäärä
1. Dress up! Time princess	Rooli/pelit	1,000,000+	4.7	58,495	5.11.2020	IGG.COM	16.11.2020
2. Dress Up Games Free	Ajanvieste, Luo vuus	10,000,000+	4.0	62150	29.10.2020	Best Dress Up Games For Girls	16.11.2020
3. Super Stylist - Dress Up & Style Fashion Guru	Rooli/pelit	10,000,000+	4.3	494,016	2.11.2020	Crazy Labs by Tabtale	16.11.2020
4. College Student Girl Dress Up	Ajanvieste, Luo vuus	5,000,000+	4.0	35,272	5.11.2020	Teenage Fashion Dress Up	16.11.2020
5. Pastel Girl : Dress Up Game	Ajanvieste	10,000,000+	4.4	231,276	27.10.2020	Seyeonsoft	16.11.2020
6. Covert Fashion - Dress Up Game	Ajanvieste	10,000,000+	4.0	734,376	11.11.2020	Crowdstar Inc	16.11.2020
7. Love Nikki-Dress UP Queen	Rooli/pelit	10,000,000+	4.1	412,068	28.10.2020	EleX	16.11.2020
8. Anime Dress Up - Games For Girls	Ajanvieste, Luo vuus	5,000,000+	4.4	47,901	5.11.2020	Anime Dress Up Games	16.11.2020
9. Dress up - Games for Girls	Ajanvieste, Luo vuus	5,000,000+	4.0	35,477	29.10.2020	Best Dress Up Games For Girls	16.11.2020
10. Anime Dress Up : Cute Anime Girls Maker	Personointi	500,000+	4.4	3,222	6.11.2020	iBoattech	16.11.2020
11. Red Carpet Dress Up Girls Game	Ajanvieste, Luo vuus	5,000,000+	4.0	30,633	29.11.2020	Fashion Games for Girls	16.11.2020
12. Girl Squad Fashion - BFF Fashionista Dress Up	Ajanvieste, Luo vuus	10,000,000+	4.2	445,40	12.11.2020	Teenage Fashion Dress Up	16.11.2020
13. Girls Dress Up	Simulaatio	100,000+	4.2	2,471	11.11.2020	Fashion Games For Girls	16.11.2020
14. Momo's Dressup	Ajanvieste	1,000,000+	4.5	42,879	1.8.2020	maygreen studio	16.11.2020
15. Dress Up Games Stylist - Fashion Diva Style	Rooli/pelit	10,000,000+	4.2	151,724	6.8.2020	Games2win.com	16.11.2020
16. Princess dress up and makeover games	Ajanvieste	10,000,000+	4.0	30,517	14.8.2020	bonbongame.com	16.11.2020
17. Magic Dress Up	Simulaatio	100,000+	4.2	1,135	11.6.2020	7 Play	16.11.2020
18. College Girls Team Makeover	Ajanvieste, Luo vuus	10,000,000+	4.1	145,752	12.11.2020	Teenage Fashion Dress Up	16.11.2020
19. Vinder Doll - Dress up Games , Avatar Creator	Ajanvieste	1,000,000+	4.7	39,304	13.11.2020	31 Dress up Games	16.11.2020
20. High School Dress Up For Girls	Ajanvieste	5,000,000+	4.1	32,343	6.11.2020	Teenage Fashion Dress Up	16.11.2020
21. DRESS UP STAR: Design Girls, Boys, Friends, Home	Ajanvieste	100,000+	3.9	3,404	6.12.2017	Best Girls Dress Up Makeup and Nail Manicure Games	16.11.2020
22. Superstar Career - Dress Up Rising Stars	Ajanvieste, Luo vuus	10,000,000+	4.0	43,485	27.10.2020	Fashion Games for Girls	16.11.2020
23. Prom Night Dress Up	Ajanvieste, Luo vuus	5,000,000+	4.0	28,106	29.10.2020	Fashion Games for Girls	16.11.2020
24. My Dress Up Diary	Ajanvieste	100,000+	4.0	1,718	18.10.2020	PipeDream	16.11.2020
25. Fashion Show Dress Up Game	Ajanvieste, Luo vuus	1,000,000+	4.0	16,371	9.11.2020	Fashion Games for Girls	16.11.2020
26. MYDOLL (Dress up #BoYgrouP #K-star #K-pop)	Ajanvieste	1,000,000+	4.3	19,955	24.10.2020	TinyCell	16.11.2020
27. Princess Dress up Games - Princess Fashion Salon	Ajanvieste	10,000,000+	4.0	28,977	30.10.2020	JoyJourneyGirls	16.11.2020
28. Fashion Superstar Dress Up	Simulaatio	1,000,000+	3.8	26,776	27.8.2019	Appstylist	16.11.2020
29. ☺ Vacation Summer Dress Up ☺	Ajanvieste, Luo vuus	500,000+	4.2	5110	2.11.2020	Best Dress Up Games For Girls	16.11.2020
30. Top Model - Dress Up and Makeup	Viihde	5,000,000+	4.2	50,234	23.11.2018	Peachy Games	16.11.2020
31. Office Dress Up	Ajanvieste, Luo vuus	1,000,000+	4.0	12,809	28.10.2020	Fashion Games for Girls	16.11.2020
32. Girls Dress Up	Rooli/pelit, Luo vuus	100,000+	4.4	876	30.1.2020	Fashion Games For Girls	16.11.2020
33. High School Couple: Girl & Boy Makeover	Ajanvieste, Luo vuus	5,000,000+	4.0	26,064	6.11.2020	Teenage Fashion Dress Up	16.11.2020
34. Fashion Cup - Dress up & Duel	Ajanvieste	1,000,000+	4.4	154,127	7.9.2020	GAMEGOS	16.11.2020
35. Millionaire Wedding - Lucky Bride Dress Up	Ajanvieste	5,000,000+	4.0	17,004	29.10.2020	Best Dress Up Games For Girls	16.11.2020
36. Actress Dress Up - Fashion Celebrity	Ajanvieste, Luo vuus	5,000,000+	4.1	17,708	27.10.2020	Fashion Games for Girls	16.11.2020
37. Ivy Dress Up - Girls Games	Ajanvieste, Luo vuus	500,000+	4.2	2,419	17.11.2020	Best Dress Up Games For Girls	16.11.2020
38. College Girls Dress Up	Ajanvieste, Simulaatio	100,000+	3.9	1,490	17.9.2020	Teenage Fashion	16.11.2020
39. Fitness Girls Dress Up	Ajanvieste, Luo vuus	100,000+	3.6	1,763	11.11.2020	Best Dress Up Games For Girls	16.11.2020
40. Top Model Dress Up - Fashion Salon	Ajanvieste, Luo vuus	1,000,000+	4.0	18,245	29.10.2020	Fashion Games for Girls	16.11.2020
41. Vinder Life - Dressup Avatar & Fashion Doll	Ajanvieste	1,000,000+	4.5	119,532	16.10.2020	31 Dress up Games	16.11.2020
42. ☺ Travel Dress Up Games ☺	Ajanvieste	1,000,000+	3.8	32,907	2.4.2020	Sevelina	16.11.2020
43. Royal Dress Up - Queen Fashion Salon	Ajanvieste, Luo vuus	1,000,000+	4.0	10,654	28.10.2020	Best Dress Up Games For Girls	16.11.2020
44. Girls Dress Up	Simulaatio	100,000+	4.1	557	11.6.2020	7 Play	16.11.2020
45. Chinese Traditional Fashion - Makeup & Dress up	Opetus, Luo vuus	100,000+	4.0	768	30.7.2020	jas Development	16.11.2020
46. Princess Pretty Girl : dress up game	Ajanvieste	500,000+	4.1	4,868	12.7.2019	FirstFox Games	16.11.2020
47. Alternative Fashion Dress Up	Ajanvieste	100,000+	3.6	792	14.11.2018	Rogue + Wolf	16.11.2020
48. Princess of Thrones Dress up	Ajanvieste	100,000+	4.2	1,971	26.9.2018	Game Gamer	16.11.2020
49. Couple Dress Up Games - First Crush	Ajanvieste	100,000+	4.5	479	24.10.2019	Weblix Love Story Games	16.11.2020
50. Gothic Dress Up	Ajanvieste, Luo vuus	5,000,000+	4.1	23,075	29.10.2020	Best Dress Up Games For Girls	16.11.2020

Liite B: Kysely pelien ominaisuuksista

1. Onko pelissä tarinaelementtejä? (Esim. vuorosanoja, hahmoja, tekstityksiä, välianimaatioita, jotka vievät tarinaa eteenpäin)
2. Esitetäänkö pelaajalle vaatimuksia siitä, millainen asu hahmolle pitää valita? (Esim. haasteita, joiden perusteella täytyy pukea tietyntyyliset vaatteet)
3. Onko pelissä pelin sisäistä valuuttaa?
 - a. jos kyllä, miten sitä voi saada? (Esim. ostamalla, katsomalla mainoksia, tekemällä tehtäviä)
4. Onko pelissä mahdollisuus käyttää oikeaa rahaa?
5. Onko pelissä lisäominaisuuksia, joita saa vain oikealla rahalla?
6. Saako pelaaja lisää muokausvaihtoehtoja hahmolle pelin edetessä?
 - a. Jos kyllä, miten niitä saa? (Esim. katsomalla mainoksia, voittamalla haasteita, etenemällä tarinassa, ostamalla)
7. Voiko hahmoa muokata pukemisen lisäksi muilla tavoin?
 - a. Jos kyllä, mitä eri vaihtoehtoja hahmon muokkaus sisältää?
8. Onko pelissä miespuolisia hahmoja, joita voi muokata?
9. Onko pelissä muuta sisältöä kuin hahmon muokkaaminen?
10. Onko pelissä mahdollista tallentaa muokattuja hahmoja pelin sisäisesti / tallentaa näyttökuva hahmosta puhelimen muistiin?
11. Onko pelissä tavoitteita, jotka pitää täyttää edetäkseen pelissä?

12. Onko pelissä tasoja, joilla edetä?

13. Onko pelissä sosiaalisia elementtejä? (vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa, esim chat, leaderboard, kaverilista)

14. Onko pelissä aikarajoitteita? (Esim. pitää odottaa tietty aika ennen kuin voi edetä, haaste täytyy suorittaa tietyssä ajassa, saa palkintoja tietyin aikavälein, päivittäisiä haasteita)

Liite C: Kyselylomake pelin testausta varten

Dress-up Game survey - Demographics

You can download the game here if you haven't tried it:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JJCuteGameStudio.CuteFashionStylistDressupGame>

You can answer open-ended questions either in English or Finnish.

***Pakollinen**

1. How old are you? *

Merkitse vain yksi soikio.

- 15 or under
- 16-20
- 21-29
- 30-39
- 40-49
- 50-59
- 60 or older

2. What is your gender? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Female
- Male
- Prefer not to say
- Muu: _____

3. Where is your home located? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Europe
- North/Central America
- South America
- Asia
- Africa
- Australia
- Pacific Islands
- Muu: _____

4. Have you played dress-up games before? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Yes, a lot
- Yes, a little
- No
- I'm not sure

Siirry kysymykseen 5

UI comparisons

Questions about the different User Interface (UI) versions of the game.
Please answer for each UI version independently.

User Interface versions



UI1

UI2

UI3

5. Did you think the UIs were easy to use? *

Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.

	Hard to use	Slightly hard to use	Easy to use	Not sure
UI1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Did you think the UIs were intuitive? *

Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.

	Not intuitive at all	Slightly intuitive	Very intuitive	Not sure
UI1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Did you easily understand how you can change the appearance of the doll? *

Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.

	It took me a while to understand	I understood pretty quickly	I understood immediately	Not sure
UI1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Did you think the UIs were complex? *

Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.

	Very complex	Slightly complex	Not complex at all	Not sure
UI1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Did you find the placement of the buttons convenient in each UI? *

Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.

	Not convenient at all	Slightly convenient	Very convenient	Not sure
UI1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Did you easily find what you were looking for in each UI? *

Merkitse vain yksi soikio riviä kohden.

	It was hard to find what I was looking for	It was slightly hard to find what I was looking for	It was easy to find what I was looking for	Not sure
UI1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
UI3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Which UI version was the easiest to use? *

Merkitse vain yksi soikio.

- UI1
- UI2
- UI3
- Not sure

12. Which UI version had the best button placements? *

Merkitse vain yksi soikio.

- UI1
 UI2
 UI3
 Not sure

13. Which UI version looks the most appealing to you? *

Merkitse vain yksi soikio.

- UI1
 UI2
 UI3

14. (Optional) Why do you think it looks the most appealing?

15. Which UI version has the best color scheme? *

Merkitse vain yksi soikio.

- UI1
 UI2
 UI3

16. (Optional) Why do you think it has the best color scheme?

17. (Optional) If you are color blind and you had problems with the game because of that, what kind of problems did you have?

18. Which UI version was your favourite overall? *

Merkitse vain yksi soikio.

- UI1
 UI2
 UI3

19. (Optional) In your own words, please tell what you liked about the UI versions and what didn't you like?

General Questions

General questions about the game as a whole.

20. How would you rate the game on a scale of 1 to 5? *

Merkitse vain yksi soikio.

	1	2	3	4	5	
Awful	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Awesome!

21. How difficult did you find the challenges in the game? *

Merkitse vain yksi soikio.

	1	2	3	4	5	
Easy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Hard

22. Would you like to be able to change the gender of the doll? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Yes
 No
 Maybe

23. Would you like to be able to save a screenshot of the finished doll to your phone? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Yes
 No
 Maybe

24. Would you like to be able to save and load the doll so that you could edit it at a later time? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Yes
 No
 Maybe

25. Would you be ready to spend real money on the game to get more content (like clothes, backgrounds, more body options etc)? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Yes
 No
 Maybe

26. Would you play the game again? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Yes
 No
 Maybe

27. About how much time do you spend on playing a dress up game during one play session? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Less than 10 minutes
 10 to 20 minutes
 Over 20 minutes
 Not sure
-

28. Do you think the game needs a tutorial? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Yes
 No
 Maybe

29. (Optional) If you think the game needs a tutorial, what aspect does it need a tutorial for?

30. Why do you play dress up games? (Choose all that apply) *

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- To have fun
 To be inspired
 To be challenged
 To be creative
 To kill time
 I don't like to play dress up games

Muu: _____

31. (Optional) What did you like about the game?

-
32. (Optional) What would you change about the game or what kind of content would you add to the game?

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms