

Tasavallan core-gamer: Videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa

Artikkeli

Veli-Matti Karhulahti

Turun yliopisto

Jukka Vahlo

Tampereen yliopisto ja Turun yliopisto

Aki Koponen

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tutkimme tässä artikkelissa core-videopelaajan erityispiirteitä vertailemalla videopelaamisesta kiinnostuneiden suomalaisten pelimieltymyksiä ja -tottumuksia japanilaisten ja kanadalaisten vastaaviin. Analysoimme tilastollisin menetelmin kolmea vuosina 2016–2017 hankittua mittavaa kyselyaineistoa (Suomi n=1053, Kanada n=1500, Japani n=1500) tarkastelemalla core-videopelaajien ikärakennetta, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa, lajityyppimieltymyksiä, motivaatioita sekä vastaajien käsityksiä hyvästä videopelistä. Analyysin tuloksena esitämme, että Suomen core-videopelaaja eroaa Kanadan ja Japanin verrokeistaan niukalla rahankäytöllään sekä suosimalla erityisesti yksin tapahtuvaa voimakkaasti vuorovaikutteista tietokonepelaamista, joka mahdollistaa pelaamisen omaehtoisella tavalla.

Avainsanat: digitaaliset pelit, kyselytutkimus, aktiivipelaaja, vertaileva tutkimus, faktorianalyysi

Abstract

This article presents a study on the characteristics of Canadian, Finnish, and Japanese core gamers by comparing their videogame preferences and habits. Via statistical analyses of three large samples (Finland n=1053, Canada n=1500, Japan n=1500) collected between 2016 and 2017, the article maps out cultural core gaming differences in terms of play time, expenditure, choice of genres, motivations, and perceptions of a good videogame. As a result, we suggest that the Finnish core gamer is a person who enjoys playing alone with a personal computer in particular – spending relatively little money on the activity, with a preference for titles that provide affordances, autonomy, and interactive mechanics over story and graphics.

Keywords: videogames, survey, active player, comparative research, factor analysis

Johdanto

Tuoreimman Pelaajabarometrin (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018) mukaan 10–75-vuotiaista suomalaisista 60,5% pelaa videopelejä vähintään kerran kuussa. Näistä “aktiivisista” videopelaajista suurin osa pelaa joko mobiililaitteilla (38,5%), tietokoneella (28,7%) tai konsolilla (24,5%), ja ryhmän selkeästi suosituin lajityyppi nivoutuu ongelmanratkaisun ympärille (“pulma- ja korttipelit” 27,6%). Miesväestössä aktiivinen videopelaaminen on suosituempaa (69,7%) kuin naisväestössä (50,9%), ja harrastus on suosituinta nuorten (10–19-vuotiaista viikoittain pelaavia 69,8%) ja nuorten aikuisten (20–29 vuotiaista viikoittain pelaavia 61,1%) keskuudessa.

Koska Pelaajabarometrin käsitteellistämä “aktiivinen” videopelaaja kattaa kaikki vähintään kerran kuukaudessa aktivoituvat harrastajat, on selvää ettei kyseinen vastaajaryhmä edusta kovinkaan tarkasti niin sanottua videopelaamisen ydinryhmää (“core-gamers”) – joka vuorostaan edustaa useita jokseenkin eriäviä valtavirtavideopelaamisen trendejä, kulutustottumuksia ja kulttuurin rakenteita (ks. Consalvo & Paul 2013). Tämä edustavuus tekee *core-videopelaamisesta* tärkeän tutkimuskohteen, koska se avaa näkymän kyseisiin trendeihin, kulutustottumuksiin ja kulttuurisiin rakenteisiin. Korostamme silti, että emme oleta core-videopelaajia muita pelaajajoukkoja tärkeämmäksi tutkimuskohteeksi; niin sanottu “kasuaali”, “hardcore” ja vastaavat pelaajaryhmät (niiden vaihtelevien määritelmien mukaan) ovat samalla tavoin tärkeitä tutkimuskohteita Suomessa kuin muuallakin, ja kyseisiä ryhmiä koskevien tulosten vertailu tämän tutkimuksen vastaaviin tulee varmasti olemaan hedelmällistä.

Tässä artikkelissa pureudumme Suomessa vielä tutkimattomaan core-videopelaajan alakategoriaan: laajennamme ja täsmennämme videopelaajakäyttäytymisen ymmärrystä Suomen omassa kansallisessa tarkastelussa sekä sijoitamme suomalaisen videopelaamisen ydinryhmän, core-videopelaajan, kansainväliseen kontekstiin. Tutkimme core-videopelaamisen piirteitä analysoimalla mittavaa kyselytutkimusaineistomme tilastotieteellisin menetelmin. Aineistomme jakaantuu suomalaisiin (n=1053), japanilaisiin (n=1500) ja kanadalaisiin (n=1500) aikuisiin, jotka vastasivat vuosina 2016 ja 2017 järjestettyihin kyselyihin.

Sovellamme core-videopelaajan määrittelyssä pelaamiseen käytetyn ajan sijaan pelikiinnostusta, jota selvitettiin kyselyihin osallistuneilta kysymällä: “Miten kiinnostunut olet digitaalisista peleistä ja digitaalisten pelien pelaamisesta (tietokonepelit, mobiilipelit, konsolipelit)?” (1=en lainkaan kiinnostunut, 5=erittäin kiinnostunut)¹. Koska core-videopelaamisen käsitteelle ei ole tällä hetkellä vakiintunutta määritelmää, tiedostamme että pelikiinnostuksen käyttäminen ilmiön rajaamiseen on vain yksi mahdollinen lähestymistapa. Emme koe tätä kuitenkaan heikkoutena, vaan ennemminkin etuna: käyttämämme menetelmää voidaan soveltaa muiden kansallisuuksien ja ryhmien core-luonteen määrälliseen mittaamiseen, ja näin ollen tutkimuksemme tarjoaa muun ohessa myös empiirisen kehyksen jatkotutkimukselle aiheen parissa. Verrattuna esimerkiksi Japanin videopelaajan käyttämään “raskaan videopelaajan” (*heavy gamer*) käsitteeseen – “raskaalla videopelaajalla on itsenäinen näkemys pelaamisesta, hän on ylpeä videopelaamisesta ja videopelaaminen on hänelle keskeinen elämän osa-alue” (CESA 2017, 81) (oma suomennoksemme) – pelikiinnostukseen perustuva core-videopelaajan määrittelytapa on suoraviivaisempi ja helpommin kyselytutkimuksiin sisällytettävä malli.

Seuraavassa kappaleessa esittelemme tutkimuskysymykset,

Seuraavassa kappaleessa esittelemme tutkimuskysymykset,

¹Käsi-konsoleilla pelaamista käsiteltiin tässä tutkimuksessa konsolipelaamisen muotona.

aineiston sekä käytetyt mittarit ja metodit. Tämän jälkeen esitämme tulokset. Artikkelin päättää keskustelu ja yhteenveto.

Tutkimuskysymykset, aineisto, mittarit ja metodi

Tutkimuskysymykset

Tarkastelemme tässä artikkelissa core-videopelaajan piirteitä tutkimalla pelaamisesta kiinnostuneiden ikä- ja sukupuolirakenteita, videopelaamiseen käytettyä rahaa ja aikaa, lajityyp-pimieltymyksiä, motivaatioita sekä core-videopelaajien käsi-tyksiä ”hyvästä” videopelistä. Huomiomme kiinnittyy erityisesti siihen, millaisena suomalainen core-videopelaaja näyt-täytyy kansainvälisessä vertailussa.

Kotitietokoneiden arkipäiväistyminen ja niillä pelaaminen oli aikanaan erityisesti länsimainen ilmiö, minkä vaikutus näkyy modernissa videopelikulttuureissa edelleen (ks. Saarikoski 2004). Koska Kanadan ja Suomen videopelikulutus tapahtuu pitkälti samankaltaisten länsimaisten kulttuuripe-rinteiden rajoissa, on kiinnostavaa kysyä, ovatko erot suoma-laisen ja japanilaisen core-videopelaajan välillä suuremmat kuin suomalaisen ja kanadalaisen core-videopelaajan välillä.

Johdannossa viitatus Pelajaarometrin mukaan aktiiviset suomalaiset videopelaajat harrastavat selkeästi eniten ongel-manratkaisuun pohjautuvia ”pulmapelejä” sekä digitaalisia korttipelejä. Tämän tyyppiset videopelit (barometrissa: Candy Crush, Pasiassi, Sanapala jne.) suosivat mobiiliteknolo-giaa, joka oli Pelajaarometrissa niin ikään suosituin aktii-vinen videopelialusta. Aiemmat tutkimukset ovat toisaalta osoittaneet, että japanilainen videopelikulttuuri on painottu-nut käsikonsolien ympärille (ks. Allison 2006; Ng 2009; Su-perData 2017).

Videopelaamisen motivaatioiden suhteen tarkastelemme, eroavatko suomalaiset core-videopelaajat kanadalaisista ja ja-panilaisista verrokeistaan. Voidaanko ajatella, että esimerkik-si stereotypia suomalaisista ”emotionaalisesti introverttina” kansana, kuten Onnellisuustutkimuskeskuksen johtaja Meik Wiking asian ilmaisee (Leaver 2018; vrt. Hofstede Insights 2018), heijastuu suomalaisten pelimotivaatioissa? Esitämme seuraavat tutkimuskysymykset esitellyn asiakokonaisuuden tarkastelemiseksi:

1. Ovatko core-videopelaajat demografisesti saman-laisia Suomessa, Japanissa ja Kanadassa?
2. Näyttäytyykö core-videopelaaminen Suomessa, Japanissa ja Kanadassa samanlaisena ilmiönä pelat-tujen lajityyppien, käytettyjen teknologioiden ja ku-lutetun rahan suhteen?
3. Ovatko suomalaiset, japanilaiset ja kanadalaiset core-videopelaajat motivoituneet samoista syistä ja arvostavatko he videopeleissä samankaltaisia omi-naisuuksia?

Aineisto

Kolmen maan pelaavaa väestöä edustava kyselytutkimusai-neisto hankittiin yhteistyössä kansainvälistä markkinatutki-musta tekevän yrityksen kanssa. Aineiston hankinnassa hyö-dynnettiin yrityksen laajoja online-vastaajapaneelleja, ja da-ta painotettiin jokaisessa maassa vastaamaan 18–65-vuotiaan väestön ikä- ja sukupuolirakennetta. Selainpohjaiseen kyse-lyyn saattoi vastata tietokoneella, tabletilla tai puhelimella, ja vastaaminen vei noin 15–20 minuuttia.

hajonta oli hyvin vähäistä (käytännössä 1 tai 2 vastausta poikesei moodiarvosta). Aineiston siivoamista rajoitti markkinatutkimusyhtiön käyttämä kysymysjärjestyksen arvonta. Arvonnan takia emme kyenneet seulomaan niitä vastaajia, jotka vastasivat jokaiseen kysymyssarjaan samanlaisilla, kysymyksen sisällöistä riippumattomilla vastaussarjoilla.

Epäluotettavien vastausten siivoamisen lopputuloksena Suomessa kerättyyn aineistoon jäi 879 vastaajaa (49,5 % miehiä, keski-ikä 41,6 vuotta), Japanista kerättyyn dataan 1178 vastaajaa (55,3 % miehiä, keski-ikä 41,8 vuotta) ja Kanadasta kerättyyn dataan 1322 vastaajaa (50,4 % miehiä, keski-ikä 40,9 vuotta). Poistimme aineistosta kaikkiaan 16,6% vastauksista. Tämä epäluotettavien vastausten osuus on yhdenmukainen aiempien kyselytutkimusaineistojen kanssa (Meade & Craig 2012).

Koska tutkimuksemme tarkoituksena on kartoittaa core-videopelaajien olemusta ja toimintaa, seuraavaksi rajasimme aineiston koskemaan ainoastaan niitä vastaajia, jotka kertoivat olevansa kiinnostuneita tai erittäin kiinnostuneita videopeleistä ja niiden pelaamisesta (vastasivat arvoilla 4 = kiinnostunut tai 5 = erittäin kiinnostunut). Tämä jätti spesifiksi core-videopelaajien aineistoksi Suomessa 315 vastaajaa, Japanissa 440 vastaajaa ja Kanadassa 678 vastaajaa (ks. taulukko 1). Palaamme ryhmän demografisiin yksityiskohtiin tulosten esittelyn yhteydessä.

Mittarit ja metodi

Kyselyt toteutettiin identtisillä lomakkeilla kaikissa kolmessa maassa. Alkuperäinen suomenkielinen lomake käännettiin englanniksi, japaniksi ja ranskaksi. Kanadan kysely toteutettiin sekä englannin- että ranskankielisenä. Ranskan ja Japanin kyselylomakkeet lisäksi käännettiin takaisin englanninkielisiksi käännöksen laadun tarkistamiseksi. Kyselylomake

koostui 17 kysymyksen sarjasta, joilla selvitettiin mm. vastaajien videopelikiinnostusta, pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa, pelattuja lajityyppejä, motivaatioita sekä mieltymyksiä. Raportoimme tässä artikkelissa tuloksia seuraavien kysymyskokonaisuuksien osalta:

1. *Aika ja raha.* Kuinka paljon vastaaja käyttää arvionsa mukaan aikaa videopelaamiseen tyypillisen viikon aikana eri teknologioilla (tietokoneet, konsolit, käsikonsolit, free-to-play mobiilipelit, premium-mobiilipelit sekä internet-selaimella pelatut videopelit)? Kuinka paljon vastaaja käyttää arvionsa mukaan rahaa videopelaamiseen kuukauden aikana eri teknologioilla? Vastausvaihtoehtoina: 1 = en lainkaan; 2 = 1–5 euroa; 3 = 5–10 euroa; 4 = 10–20 euroa; 5 = 20–50 euroa; 6 = 50–100 euroa; 7 = 100–200 euroa; 8 = yli 200 euroa. Kategorioille haettiin Kanadan dollareita ja Japanin jenejä vastaavat luokitte-
lut.
2. *Lajityypit.* Kuinka paljon vastaaja arvioi pelaavansa eri lajityyppien videopelejä? Käytimme 17-kohtaista lajityyppilistaa ja 1–5 vastauskaalaa (1 = erittäin vähän, 5 = erittäin paljon). Pyysimme lisäksi vastaajia mainitsemaan 1–5 suosikkivideopeliään.
3. *Preferenssit ja motivaatiot.* Miten mieluisina vastaajat pitivät yksin- ja moninpelaamista eri teknologioilla? Miten tärkeinä vastaajat pitivät erilaisia seikkoja ”hyvälle” videopelille? Sovelsimme Vahlon (2018) esittelemää 16-kohtaista kysymyssarjaa (1 = täysin merkityksetöntä, 5 = erittäin tärkeää) ja 25-kohtaista motivaatiokyselyä. Motivaatioiden osalta raportoimme tässä artikkelissa kahdeksan eri kysymyksen tulokset, joissa vastaajaa pyydettiin arvioimaan, kuinka tärkeitä kuvatut motivaatioteki-

Taulukko 1. Analysoitavan aineiston jakaantuminen maakohtaisesti kaikkien vastanneiden videopelaajien ja core-videopelaajien osalta.

	N	Keski-ikä	Naisia %
Suomi, kaikki videopelaajat	879	41,6	50,5
Japani, kaikki videopelaajat	1178	41,8	44,7
Kanada, kaikki videopelaajat	1322	40,9	49,6
Suomi, core-videopelaajat	315	38,2	39,5
Japani, core-videopelaajat	440	38,1	35,9
Kanada, core-videopelaajat	678	38,5	43,7

jät olivat hänen pelaamisensa kannalta (1 = täysin merkityksetön, 5 = erittäin tärkeä).

Analysoimme kyselytutkimusaineistoamme soveltamalla useita tilastotieteellisiä menetelmiä. Toteutamme sarjan keskimääräisten summa-arvojen suoria vertailuja. Selvitämme khiin neliö -testillä mm. maakohtaisten ja demografisten ryhmien välisiä eroja videopelaamiseen käytetyn ajan ja rahan määrässä. Lisäksi teemme vastaavia vertailuja z-standardoiduilla arvoilla. Näissä jälkimmäisissä vertailuasetelmissä keskitämme ensin vastaukset ryhmäkohtaisesti (maa, sukupuoli, tietokone- ja konsolipelaaminen/mobiilipelaaminen) saadaksemme esiin ryhmäkohtaiset profiilit. Sovellamme tätä metodia sulkeaksemme analyysin ulkopuolelle esim. ryhmien yleisen motivoituneisuuden tason, jotta voimme keskittyä eri motivaatiotekijöiden välisten painojen eli profiilien vertailuun. Selvitämme ryhmäkohtaisten keskiarvoerojen tilastollista

merkitsevyyttä toteuttamalla varianssianalyyseja (ANOVA) esimerkiksi motivaatioiden ja lajityyppien suhteen.

Analysoimme suomalaisten, kanadalaisten ja japanilaisten käsityksiä ”hyvän” videopelin ominaisuuksista toteuttamalla eksploratiivisen faktorianalyysin ja tekemällä maakohtaiset vertailut kunkin maan keskimääräisten faktorisummarvojen välillä. Faktorianalyysi on menetelmä, jonka avulla tutkitaan muuttujien välisiä variansseja. Analyysin tarkoituksena on selvittää, mittaako ennalta määriteltä muuttujajoukko latentteja ulottuvuuksia, joiden lukumäärä on muuttujien lukumäärää pienempi. Eksploratiivinen faktorianalyysi ei ole teoriaperusteinen. Tämä tarkoittaa, että tutkija ei etukäteen määrittele faktoreiden lukumäärää, vaan latentit faktorit tunnistetaan aineisosta tilastotieteellisin menetelmin (Hox & Becher 1998). Sovellamme faktoreiden lukumäärän tunnistamisessa rinnakkaisanalyysiksi (*parallel analysis*) kututtua metodia (Henson & Roberts 2006).

Kyselypohjaisen metodimme keskeinen haaste on materiaalin kielellinen ja kulttuurinen käännettävyys. Englannin, japanin, ranskan ja suomen videopelaamista koskevat käsitteistöt eroavat toisistaan paikoittain merkittävästi, mikä vaikuttaa joidenkin vastausten vertailukelpoisuuteen ja tulkinnaan. Annamme myöhemmin keskustelussa erityishuomion eräille tietoisesti tutkimukseen sisällytetyille käännökseen liittyville potentiaalisille epäkohdille.

Tulokset

Demografia

Kanadan aineistossa pelaamisesta kiinnostuneiden core-videopelaajien osuus (51,3 %) oli huomattavasti korkeampi kuin Suomen (35,8 %) ja Japanin (37,4 %) aineistoissa. Jokaisessa kolmessa aineistossa naisten prosentuaalinen osuus core-videopelaajien ryhmässä oli selvästi vähäisempi. Esimerkiksi Suomen koko aineistossa naisten osuus oli 50,5%, mutta kiinnostuneiden core-videopelaajien ryhmässä vain 39,5% (ks. taulukko 1).

Vertailtaessa core-videopelaajien jakaantumista eri ikäryhmiin kolmen maan kesken (ks. kuva 1), Suomen ja Kanadan aineistoissa ryhmät ovat varsin samankaltaisia. Japanin aineisto eroaa edellisistä siinä, että Japanissa core-videopelaajia on selvästi eniten 35–44-vuotiaiden ikäryhmässä, kun sekä Suomessa että Kanadassa 25–34-vuotiaat ovat suurin ryhmä. Japanin aineistossa sekä nuorimpien vastaajien (18–24-vuotiaat) että vanhimpien ikäryhmien (45–54- ja 55–65-vuotiaat) osuus core-videopelaajista on pienempi kuin Suomen ja Kanadan aineistossa.²

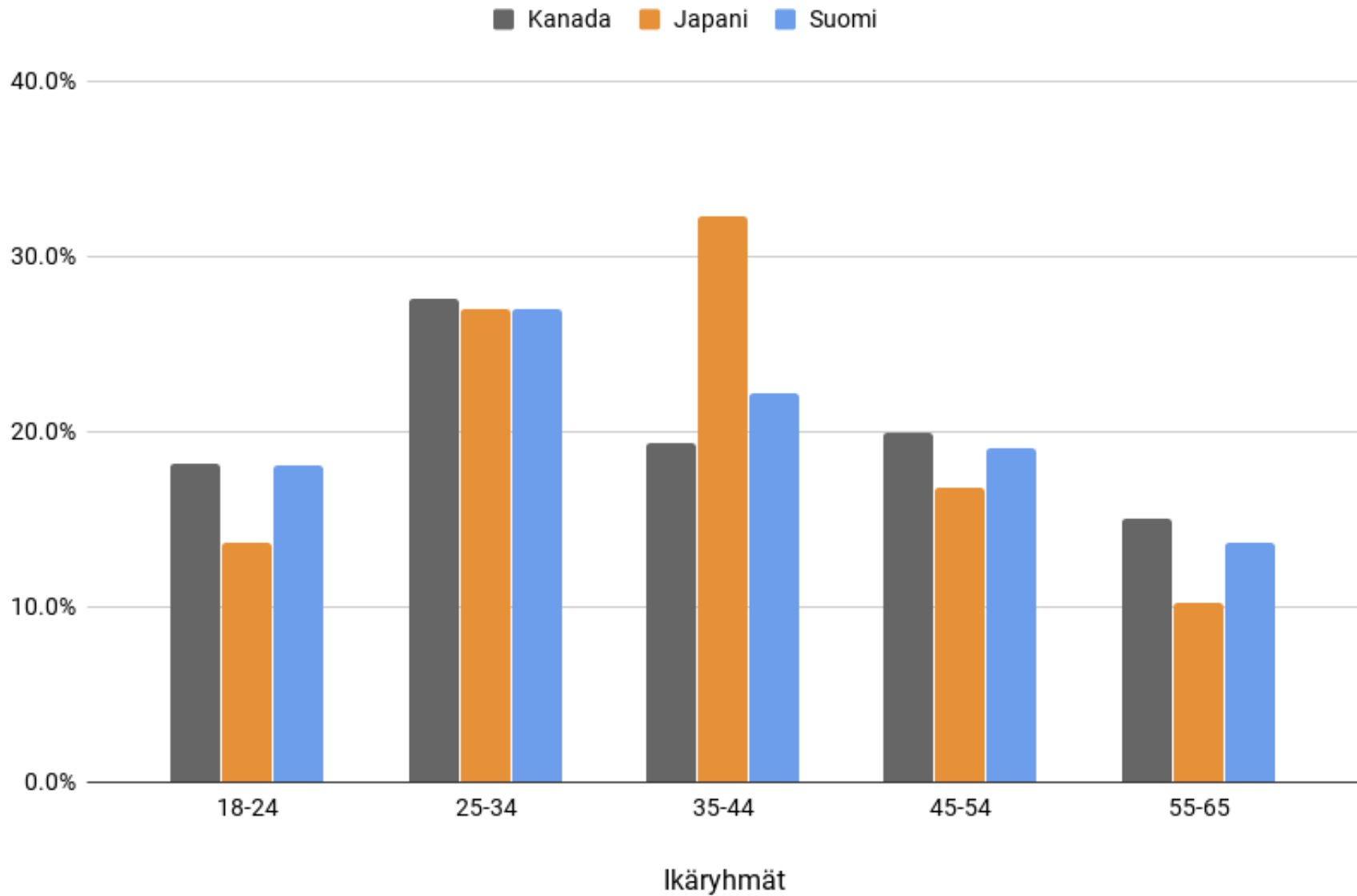
²Tilastolliset erot ikäjakaumassa saavat myös tukea Khiin neliö -testistä [df(8); $\chi^2 = 29,00$; $p < 0.001$].

Suomen (n=315), Japanin (n=440) ja Kanadan (n=678) core-videopelaajaryhmien lisäksi määrittelimme myös kansainväliset core-videopelaajanaisten (n=578), core-videopelaajamiesten (n=853), core-mobiilipelaajien (n=175) sekä core-tietokone- ja konsolipelaajien (n=1258) ryhmät. Kaikkiin näihin ryhmiin kuuluvat vastaajat ilmoittivat olevansa joko kiinnostuneita tai erittäin kiinnostuneita videopelien pelaamisesta. Core-mobiilipelaajien ryhmä määriteltiin siten, että sen edustajien peliajasta yli puolet kului freemium- ja premium-mobiilipeleihin. Core-tietokone- ja -konsolipeliryhmään kuuluvilla vastaava aika kului muuhun kuin mobiilipeleihin. Käsikonsoleilla pelaaminen katsottiin tässä tutkimuksessa konsolipelaamisen muodoksi.

Aika ja raha

Ajankäytön suhteen tuloksemme ovat jokseenkin yllätyksellisiä: suomalaiset core-videopelaajat arvioivat käyttävänsä huomattavasti vähemmän aikaa viikoittaiseen pelaamiseen (21,5 h) kuin heidän japanilaiset (28,3 h) ja kanadalaiset (32,7 h) verrokkinsa. Ero on suuri etenkin suhteessa kanadalaisiin, joiden viikkokohtainen arvio tarkoittaa yli 4,5 tunnin päivittäistä videopelaamista; suomalainen core-videopelaaja käyttää päivässä siis keskimäärin reilut 3 tuntia.

Teknologioiden ja pelialustojen suhteen (ks. taulukko 2 ja kuva 2) ajankäyttö eroaa suomalaisten kohdalla eniten siinä, että suomalainen core-videopelaaja kuluttaa selvästi eniten aikaa tietokoneella (n. kolmannes kaikesta videopelaamiseen käytetystä ajasta). Tähän määrään ei ole laskettu mukaan selainpohjaisiin videopeleihin käytettyä aikaa. Muilta osin tilastollisesti merkittävänä yksityiskohtana on mainittava japanilaisten core-videopelaajien käsikonsoleihin käyttämä aika (4,3 h viikossa), mikä on yli kolme kertaa suurempi kuin vastaava luku Suomessa. Tämä poikkeama on linjassa



Kuva 1. Core-videopelaajien prosentuaalinen jakaantuminen ikäryhmiin Suomen, Japanin ja Kanadan aineistoissa.

Japanin suurten käsikonsolien myyntilukujen kanssa (CESA 2017) ja vahvistaa Japanin videopelikulttuurin erityispiirretä käsikonsolien suhteen.

Kuvassa 3 on esitetty videopelaajien rahankäytön jakautuminen teknologioiden mukaan eri maissa. Yli 100 €/kk luokkiin kuuluvien vähäisen lukumäärän vuoksi kolme ylintä vastausvaihtoehtoa (6 = 50–100 euroa, 7 = 100–200 euroa, 8 = yli 200 euroa kuukaudessa) on tässä yhteydessä yhdistetty. Yleisesti ottaen on mielenkiintoista huomata, että vaikka tietokonepelaamiseen käytettiin kaikissa maissa keskimäärin enemmän aikaa kuin konsolipelaamiseen, rahaa konsolipelaamiseen käytetään otoksen perusteella enemmän kuin tietokonepelaamiseen. Tämä löydös on samansuuntainen Juniper Research -tutkimusraportissa esiteltyjen tulosten kanssa: Pohjois-Amerikassa eniten rahaa käytettiin konsolipelaamiseen, toiseksi eniten mobiilipelaamiseen ja vasta kolmanneksi eniten tietokonepelaamiseen (Foye 2018). Käsikonsolipelaaminen on otoksessamme selkeästi japanilaisin ilmiö myös rahankäytön osalta: japanilaisista vastaajista 7,7 % ilmoittaa käyttävänsä yli 50€ vastaavan summan käsikonsolipelaamiseen kuukausittain, kun suomalaisista vastaajista vain reilut 10 % kertoo yleensä käyttävänsä rahaa käsikonsolipelaamiseen.³

Laskimme aineistosta myös arvion core-videopelaajien rahankäytölle. Kuukausittainen rahankulutus tietyille alustalle määritettiin vastaajan valitseman kategorian alarajan mukaisesti. Kokonaiskulutus saatiin laskemalla yhteen vastaajan kulutus kaikille alustoille. Arvio on varovainen, koska jos videopelaaja käyttää keskimäärin 37 euroa konsolipelaamiseen kuukaudessa, tässä laskelmassa huomioidaan kulutuksesta 20 euroa. Summat ovat toisin sanoen alaspäin harhaisia, mut-

³Kaikkien alustojen osalta Khiin neliö -testi tukee väitettä maakohtaisista eroista ($p < 0.01$).

ta harhan systemaattisuudesta johtuen voimme vertailla rahankulutusta valittujen maiden välillä.

Tämän tutkimuksen kannalta erityisen huomattavaa on se, että suomalainen core-videopelaaja on varsin säästäväinen suhteessa japanilaisiin ja kanadalaisiin verrokkeihinsa. Kun Suomessa puolet core-videopelaajista käyttää 2 euroa tai vähemmän kuukaudessa pelaamiseen, on vastaava luku kanadalaisille 6 euroa ja japanilaisille 10 euroa. Vaikka Japanissa rahankäyttö on kautta linjan huomattavasti korkeampaa, ero repeää ylimmän senttiin (eli eniten pelaamiseen rahaa käytävän 1 %) kohdalla: tämän luokan alarajalla kulutus on yli kaksinkertainen suomalaisten kulutukseen verrattuna, joka euromääräisesti tarkoittaa yli 300 euroa kuukaudessa.

Preferenssit ja motivaatiot

Kysyimme vastaajilta heidän mielikuviaan yksin- ja moninpeluusta erilaisten teknologioiden (alustojen) suhteen. Toteutimme tämän pyytämällä vastaajia arvioimaan viiden videopelokokemuksen mieluisuutta: tietokone- ja konsolipelaaminen yksin, mobiilipelaaminen yksin, tietokone/konsolipelaaminen samassa tilassa ystävien tai tuttavien kanssa, verkkomoninpelaaminen tietokoneella/konsolilla ja mobiilipelien verkkomoninpelaaminen. Vastaajat arvioivat mieluisuutta asteikolla 1–5 (1 = erittäin epämieluisaa, 5 = erittäin mieluisaa). Tulokset on visualisoitu alla (ks. kuva 4).

Yleisesti ottaen erot maiden välillä ovat varsin pienet, ja kaikissa toistuu sama trendi: core-videopelaaja mieltää tietokoneella tai konsolilla tapahtuvan yksinpelaamisen selkeästi mieluisimmaksi videopelaamisen muodoksi. Suomi on tässä suhteessa vielä omassa luokassaan. Tilastollinen analyysi osoittaa, että suomalaisen core-videopelaajan näkemys mobiililaitteilla tapahtuvasta moninpelaamisesta on radikaalisti alhaisempi kuin japanilaisen ja kanadalaisen core-

Taulukko 2. Suomalaisten, japanilaisten ja kanadalaisten core-videopelaajien tyypillinen viikoittainen pelaamiseen käytetty tuntimäärä jaoteltuna eri teknologioille (alustoille).

	Suomi	Japani	Kanada
N	315	440	678
Tietokoneet	7,0	6,4	8,6
Konsolit	3,9	4,9	6,9
Käsikonsolit	1,4	4,3	2,9
Freemium mobiilipelit	4,4	6,0	6,9
Premium mobiilipelit	1,6	2,8	2,9
Selainpelit	3,3	3,9	4,5
Yhteensä	21,5	28,3	32,7

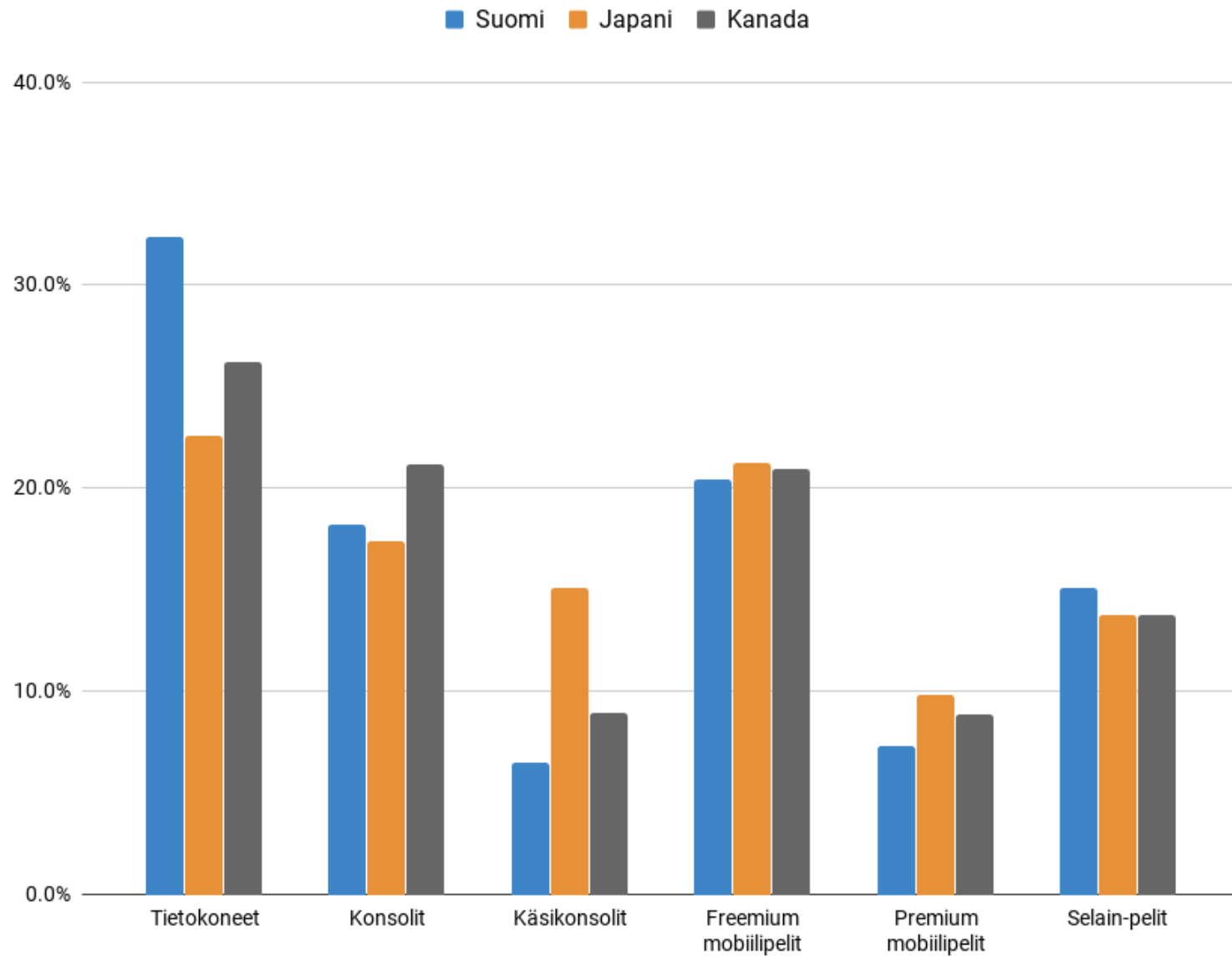
tentiaalisesti kannustavaa tekijää (hauskuus, rentoutuminen, omaehtoisuus, haasteet, uppoutuminen, voittaminen ja tunnekokemukset), minkä lisäksi otimme mukaan myös yllä tarkastelemamme sosiaalisuuden (yhdessä pelaaminen) vahvistamaan ja selkeyttämään aiempia löydöksiä. Käytimme jälleen asteikkoa 1–5 (1 = täysin merkityksetön motivaatiotekijä, 5 = erittäin tärkeä motivaatiotekijä). Visualisoimme datan alla (ks. taulukko 3). Valitut motivaatiokysymykset perustuivat aiempaan aihealuetta käsittelevään kirjallisuuteen (ks. De Grove ym. 2016; Hamari & Keronen 2017; Przybylski ym. 2010; Sherry ym. 2006; Yee 2006, Yee ym. 2012).

Tässä tutkitut motivaatiot osoittautuivat keskeisimmiksi suomalaista core-videopelaajaa identifioiviksi muuttujiksi. Siinä missä Japanin ja Kanadan core-videopelaajat erosivat huomattavasti sosiaalisuuden suhteen (kanadalaisille yhdessä pelaaminen oli tärkeämpää) ja jonkin verran tunteiden

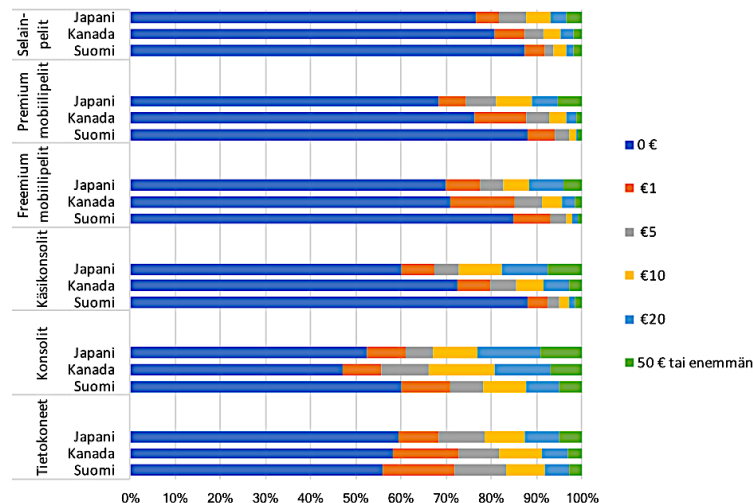
suhteen (japanilaisille tunteiden kokeminen oli tärkeämpää), suomalaiselle core-videopelaajalle sosiaalisuuden motivoiva funktio on lähes kokonaisen yksikön verran kanadalaista alhaisempi ja tunteiden kokeminen puoli yksikköä alhaisempi kuin japanilaisilla. Hieman yllättävästi myös haasteellisuus, uppoutuminen ja voittaminen motivoivat Suomessa vähemmän kuin Japanissa ja Kanadassa; tämän sijaan suomalainen core-videopelaaja arvostaa harrastuksessaan yksinkertaisesti hauskanpitoa ja rentoutumista.

Toteutimme lisäksi vastaajaryhmien motivaatiotekijöiden välisen vertailun motivaatioprofiilien⁵ avulla. Sisällytimme kol-

⁵Motivaatioprofiilit saatiin esille aineistosta toteuttamalla z-standardointi eli suhteuttamalla yksittäisten vastausten poikkeama vastausten keskihajontaan jokaisen kyselyvastaajan tasolla. Näin voitiin tarkastella kunkin vastaajan motivaatioprofiilia eroteltuna kyseisen vastaajan yleisestä motivoituneisuuden tasosta.



Kuva 2. Core-videopelaajien ajankäytön jakaantuminen teknologioiden (alustojen) mukaan Suomessa, Japanissa ja Kanadassa.



Kuva 3. Core-videopelaajien kuukausittainen rahankäyttö maan ja teknologian (alustan) mukaan.

men maan core-videopelaajien lisäksi analyysiin myös sukupuolikohtaisen sekä mobiili- ja tietokone/konsolipelaajien motivaatioprofiilien tarkastelun.

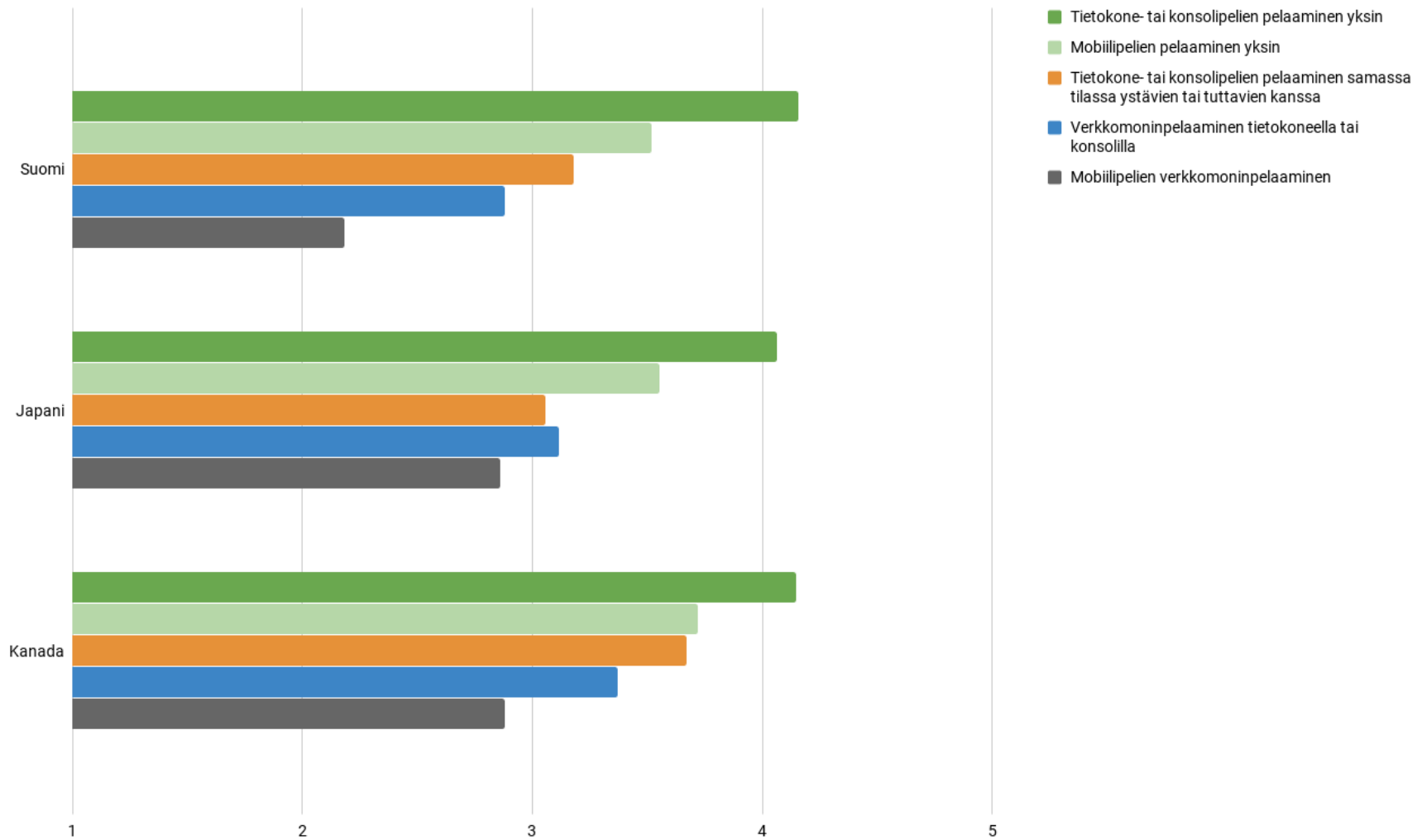
Teimme motivaatioille lisäksi tarkentavan tilastanalyysin. Analyysi vahvisti, että ryhmien välillä oli tilastollisesti merkitseviä eroja⁶. Tulosten tarkentava vertailu kuitenkin tuotti täsmentävän tiedon siitä, että kanadalaiset ja japanilaiset core-videopelaajat eivät eronneet tässä suhteessa toisistaan, mutta molemmat poikkesivat suomalaisista core-videopelaajista⁷. Suomalaisten core-videopelaajien keskimääräinen motivaatiovastaus kahdeksaan asetettuun kysy-

⁶ANOVA-analyysin tulos: $[F(2, 1430) = 16,40, p < 0.001]$.

⁷Sovelsimme tässä Bonferroni-testiä, jota käytetään monivertailuasetelmissa kunkin yksittäisen vertailun merkitsevyytensä selvittämiseksi.

mykseen oli 3,41, kun vastaava arvo japanilaisten kohdalla oli 3,59 ja kanadalaisten 3,70. Esitämme standardoitujen ryhmien vertailun alla (ks. kuva 5).

Kuvassa 5 esitettyjen motivaatioprofiilien vertailu osoittaa erilaisten motivaatiotekijöiden suhteellisen painon kunkin tarkasteluryhmän sisällä. Havaitsemme tästä vertailusta kaikkien maiden motivaatioprofiilien samankaltaisuuden. Suomen ja Japanin core-videopelaajat ovat keskenään vastaavia siinä, että molemmissa ryhmissä omaehtoinen päätöksenteko, itsenäinen toiminta ja uppoutuminen painavat samalla tavalla. Kanadan core-videopelaajien motivaatioprofiili muistuttaa haasteiden merkityksen osalta enemmän core-naisvideopelaajien ja core-mobiilipelaajien profiileja kuin Suomen tai Japanin core-videopelaajia. Core-



Kuva 4. Suomalaisten, japanilaisten ja kanadalaisten core-videopelaajien mielikuvat yksin- ja moninpelaamisen mieltymyksestä tietokone- ja konsoli- sekä mobiilialustoilla (1 = erittäin epämieluisaa, 5 = erittäin mieluisaa).

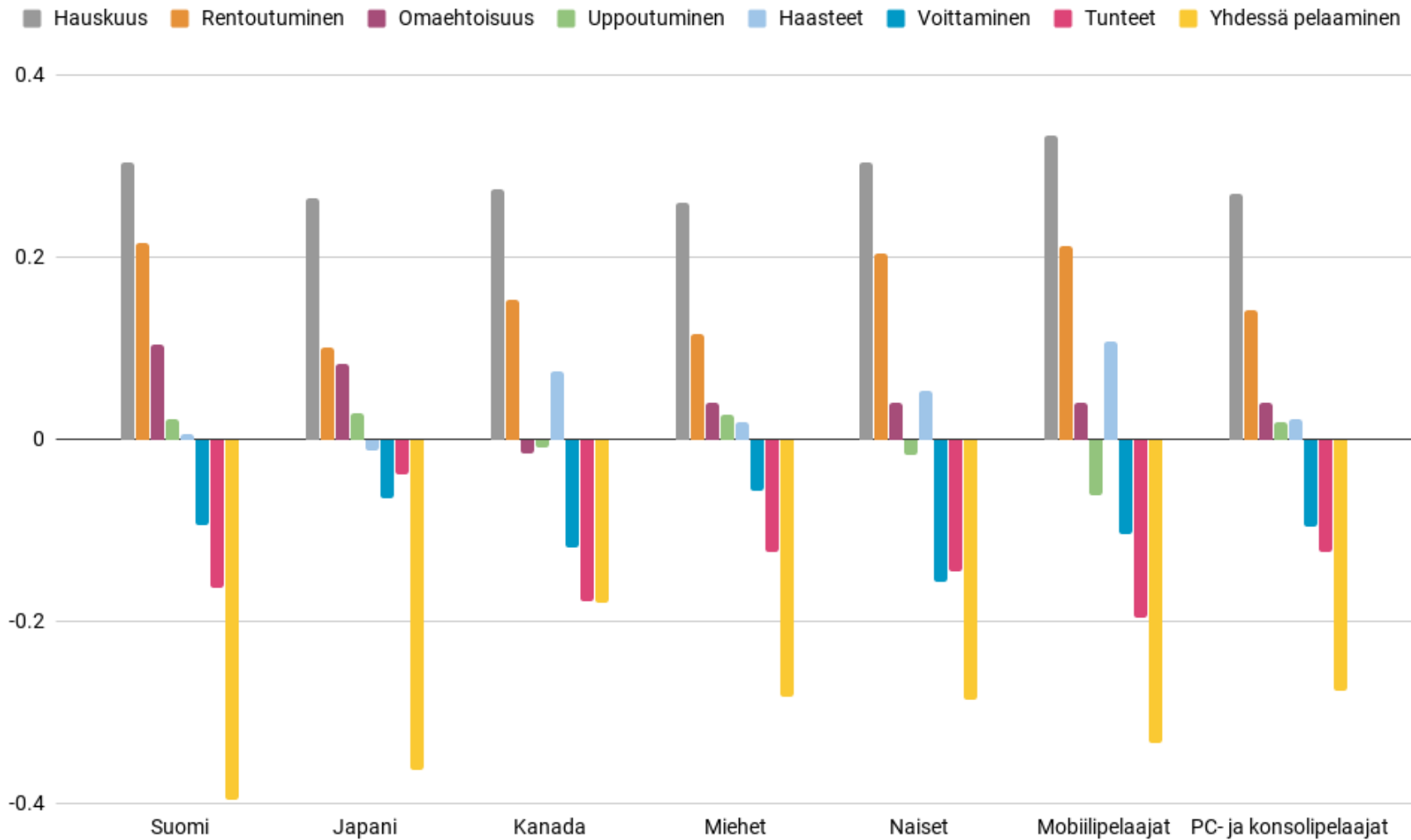
Taulukko 3. Motivaatiotekijöiden merkitys pelaamisesta kiinnostuneiden ryhmien peliharrastuksen kannalta. Esitetyt arvot ovat ryhmäkohtaisten vastausten keskiarvoja viisiportaisella asteikolla. Tulosten havainnollistamisessa on hyödynnetty väriskaalaa punaisesta vihreään, missä punainen viittaa kunkin vastaajaryhmän alhaisimpaan keskimääräiseen arvoon ja vihreä korkeimpaan keskimääräiseen arvoon.

	Suomi	Japani	Kanada	Miehet	Naiset	Mobiilipelaajat	Pc- ja konsolipelaajat
Hauskuus	4,2	4,2	4,5	4,3	4,4	4,3	4,3
Rentoutuminen	4,0	3,8	4,2	3,9	4,1	4,0	4,0
Omaehtoisuus	3,7	3,8	3,7	3,6	3,3	3,0	3,5
Haasteet	3,4	3,5	3,9	3,7	3,7	3,6	3,7
Uppoutuminen	3,4	3,7	3,6	3,7	3,5	3,1	3,7
Voittaminen	3,1	3,4	3,3	3,5	3,0	3,0	3,3
Tunteet	3,0	3,5	3,2	3,3	3,1	2,8	3,3
Yhdessä pelaaminen	2,5	2,9	3,3	3,0	2,9	2,5	3,0

miesvideopelaajien motivaatioprofiili on taas hyvin samankaltainen core-tietokone/konsolipelaajien profiilin kanssa.

Kaikkien profiilien tarkastelussa japanilaisten core-videopelaajien mieltymys tunteisiin nousee esiin poikkeavalla tavalla, vaikka Japanin datassakin tämä motivaatiotekijä kannustaa videopelaamiseen varsin maltillisesti, kuten Taulukosta 3 voidaan havaita. Vastaavalla ainutlaatuisella tavalla yhdessä pelaaminen nousee Kanadan datassa paljon muita ryhmiä merkityksellisemmäksi, vaikka tämä seikka motivoi kanadalaisiakin core-videopelaajia suhteessa varsin vähän.

Saavuttaaksemme yhä paremman käsityksen core-videopelaajien eroista, päädyimme vertailemaan myös vastaajien käsityksiä ”hyvästä” videopelistä Vahlon (2018, 211–217) kehittämän mittarin avulla. Vahlo (ibid.) toteutti eksploratiivisen faktorianalyysin kysymyssarjalle, jossa vastaajia pyydettiin määrittelemään, kuinka tärkeitä 16 videopeleissä toistuvaa piirrettä ovat sen koetulle laadulle (viisiportainen Likert-asteikko, 1 = täysin merkityksetöntä, 5 = erittäin tärkeää). Suomalaisia ja tanskalaisia edustavan datan (N = 1718) analyysi paljasti kolme latenttia ”hyvän” videopelin ulottuvuutta: kertomuksellisuus (*diegetic*), pelillisuus (*ludic*) ja todenmukaisuus (*verisimilitude*). Vahlon



Kuva 5. Core-videopelaajien motivaatioprofiilien vertailu maan, sukupuolen sekä tietokone/konsoli- ja mobiilialustalla pelaamisen mukaan, tarkasteluina normeerattujen (standardoitujen) arvojen mukaan. Motivoituneisuuden keskiarvot: Suomi 3,41, Japani 3,59, Kanada 3,70, miehet 3,64, naiset 3,54, mobiilipelaajat 3,34 ja tietokone/konsolipelaajat 3,64.

esittämiä faktoreita voidaan pitää yhdenmukaisina Ermin ja Mäyrän (2007) argumentoiman pelimieltymystä kuvaavan mallin kanssa. Ermin ja Mäyrän mukaan lapset määrittävät miellyttävää pelikokemusta fantasian, haasteiden ja audiovisuaalisen ulottuvuuden mukaisesti. Sisällytimme Suomen, Japanin ja Kanadan kyselyyn 11 alkuperäisestä kysymyksestä ja kehitimme neljä uutta kysymystä täydentämään Vahlon (ibid.) analyysin paljastamia latentteja faktoreita.

Toteutimme 15-kohtaiselle kysymyssarjalle eksploratiivisen faktorianalyysin selvittääksemme, löytyykö Vahlon (ibid.) argumentoimia kolmea latenttia ulottuvuutta myös suomalaisen, kanadalaisten ja japanilaisten vastaajien tavoissa arvottaa hyviä videopelejä.⁸ Faktorianalyysin tukena käyttämiemme testien⁹ mukaan 15-kohtainen kysymyssarja koostui kolmesta latentista ulottuvuudesta. Kaikki kysymykset latautuivat yhdelle ja vain yhdelle faktorille, kun kriteerinä käytettiin vahvaa >.50 latausta (ks. taulukko 4).

Aineistomme mukaan suomalaiset, japanilaiset ja kanadalaiset videopelaajat (N=3379) hahmottavat hyviksi kokemaan ominaisuuksia videopelissä kolmen ulottuvuuden kautta. Näitä ulottuvuuksia voidaan kuvata Vahlon (2018) mallin mukaisesti todenmukaisuudeksi, kertomuksellisuudeksi ja pelillisyydeksi. Selvitimme seuraavaksi, miten core-videopelaajat kolmessa maassa erosivat ”hyvän” videopelin suhteen. Sisällytimme tähän analyysiin jälleen myös suku-

⁸Hyödynsimme faktorianalyysissa promax-rotatointimenetelmää usein käytetyn varimax-menetelmän sijasta, sillä jälkimmäinen menetelmä ei salli faktoreiden korreloida keskenään. Voimme kuitenkin olettaa, että videopelien hyvien ominaisuuksien arvostuksen ulottuvuudet korreloivat keskenään ja promax-menetelmä ottaa tämän asiantilan huomioon.

⁹Tunnistimme latenttien faktorien määrän käyttämällä PA-analyysia (parallel analysis: Henson ja Roberts 2006) sekä Velicerin MAP-testiä (Minimum Average Partial).

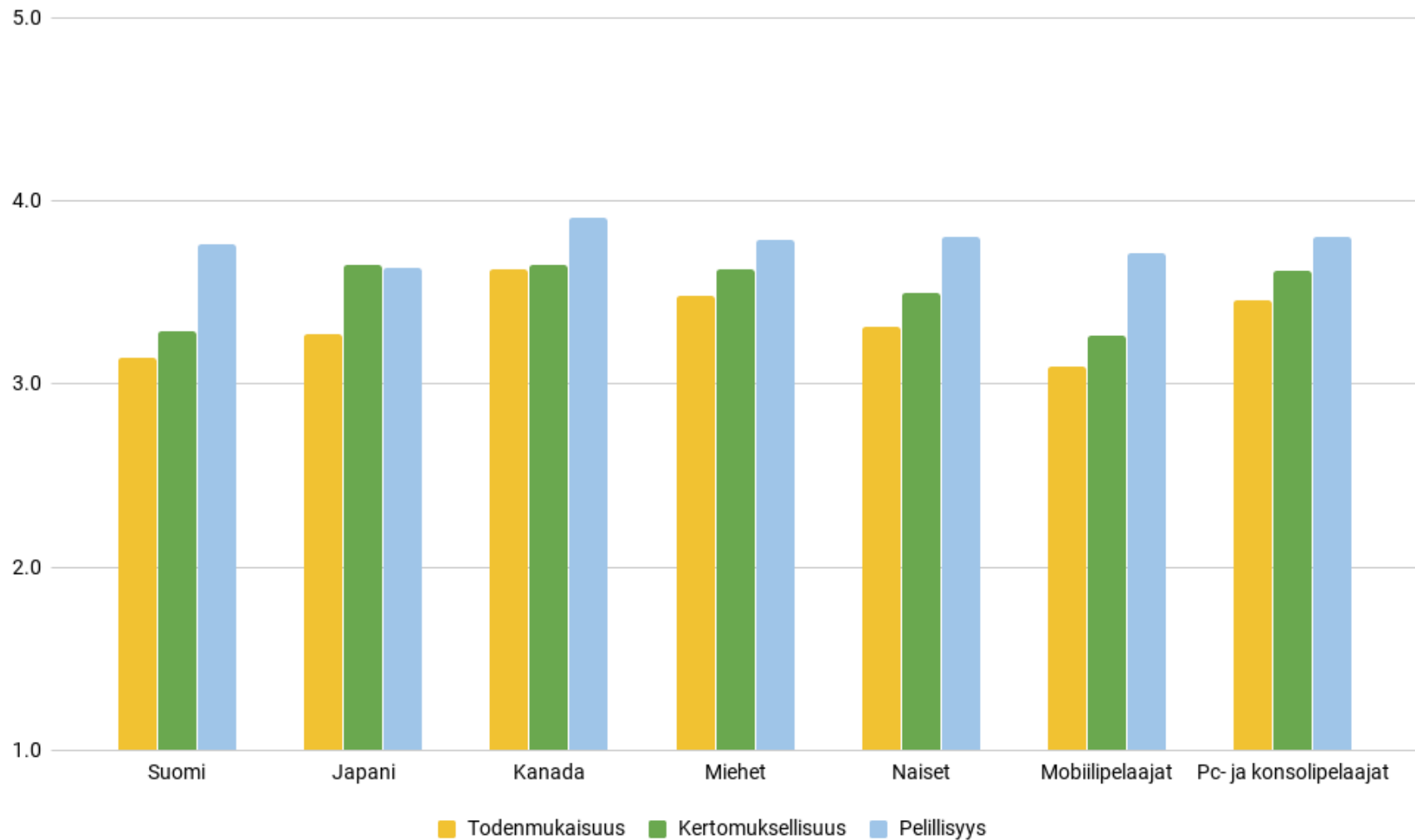
puolten sekä mobiilipelaajien ja tietokone- ja konsolipelaajien mieltymysten tarkastelun (ks. kuva 6).

Kuvassa 6 on esitetty ”hyvän” videopelin ominaisuuksien faktoritason eli ylätason vertailun tuloksia. Kun tarkastelemme faktoreille latautuneiden yksittäisten muuttujien eli yksittäisiin kysymyksiin annettujen vastausten välisiä eroja (ks. taulukko 4), huomaamme, että suomalaisten core-videopelaajien mielestä *sopiva vaikeustaso* (ka. 4,1) on tärkein ominaisuus hyvälle videopelille. Toiseksi ja kolmanneksi tärkeintä on se, että videopeli *palkitsee onnistumisesta* (ka. 3,8) ja että peli *etenee sopivalla vauhdilla ja tavalla* (ka. 3,8). Myös kanadalaisten mielestä *sopiva vaikeustaso* on hyvän videopelin tärkein ominaisuus (ka. 4,1). Toiseksi tärkeintä kanadalaisille on videopelin *pysyminen vaativana ja haastavana* (ka. 4,0) ja että siinä on *kiinnostava teema ja tarina* (ka. 4,0). Japanilaisten mielestä videopelin *sykähdyttävä pelimaailma* on sen tärkein ominaisuus (ka. 3,9). *Eteneminen sopivalla vauhdilla ja tavalla* (ka. 3,8) ja se, että videopelissä on *kiinnostava teema ja tarina* (ka. 3,8) ovat japanilaisille toiseksi ja kolmanneksi tärkeimmät kriteerit.

Core-videopelaajanaiset (n=578, yhdistetty Suomen, Japanin ja Kanadan data) arvostavat pelillisyyttä yhtä paljon kuin miehet (n=853), mutta kertomuksellisuutta ja audiovisuaalista todenmukaisuutta huomattavasti miehiä vähemmän. Mobiilipelejä enemmän pelaavien core-videopelaajien (n=175) kohdalla pelillisuus on niin ikään varsin selvästi tärkein ulottuvuus hyvälle videopelille. Sen sijaan pääasiassa tietokone- ja konsolipelejä pelaavien core-videopelaajien (n=1258) ryhmässä videopelien kertomuksellisuuden kuten myös audiovisuaalisen todenmukaisuudenkin merkitys korostuu.

Taulukko 4. Videopelien hyvien ominaisuuksien arvostuksen kolme ulottuvuutta Suomen, Japanin ja Kanadan aineistossa (N=3379). Esitämme taulukossa kysymyskohtaiset faktorilataukset sekä kaikkien vastaajien keskiarvon (KA).

	Todenmukaisuus	Kertomuksellisuus	Pelillisuus	KA
Pelissä on kiinnostava teema ja vaikuttava tarina		0,583		3,4
Pelissä on tunnelmaan sopiva ja tunteita herättävä pelimusiikki		0,733		3,1
Pelissä on sykehdyttävä pelimaailma, jossa haluaa viettää aikaa		0,728		3,3
Pelin tyyli on taiteellinen (esim. anime-henkinen, persoonallinen tai piirrosmainen)		0,605		2,9
Pelissä on uskottavat ja persoonalliset pelihahmot joihin voi samaistua		0,731		3,0
Peli etenee sopivalla tavalla ja vauhdilla			0,618	3,5
Peli palkitsee onnistumisesta ja etenemisestä			0,703	3,4
Pelissä on sopiva vaikeustaso			0,836	3,7
Voin asettaa itselleni pelissä tavoitteita ja onnistua niissä			0,546	3,2
Peli pysyy vaativana ja haastavana pelin edetessä			0,751	3,5
Pelissä on teknisesti huipputason grafiikka	0,713			3,2
Pelissä on hienoja elokuvamaisia kohtauksia	0,676			2,9
Pelin grafiikka on mahdollisimman realistista tai todenmukaista	0,860			3,1
Peli näyttää ja kuulostaa aidommalta kuin mikään peli aikaisemmin	0,854			3,0
Luonnonlait eli fysiikan lait ovat pelissä todenmukaisia ja aidon tuntuisia	0,698			3,0
Cronbachin alfa	0,928	0,902	0,889	



Kuva 6. "Hyvän" videopelin ominaisuuksien vertailu maan, sukupuolen, tietokone/konsoli-alustan ja mobiilialustan mukaan core-videopelaajien ryhmässä.

tailuun mukaan myös core-mies- ja core-naisvideopelaajien sekä core-mobiilipelaajien ja core-tietokone- ja konsolipelaajien lajityyppiprofiilien vertailun.

Kaikkiaan core-videopelaajien erot kansallisuuksien suhteen ilmenivät lajityyppien kautta yllättävän vaimeasti. Vaikka joidakin eroja on mahdollista mainita (esim. ainoastaan Japanissa roolipelaaminen on suosituin lajityyppi), mikään yksittäisistä lajityypeistä ei nouse suomalaista core-videopelaajaa selkeästi identifioivaksi genreksi. Normeeratun tarkastelun myötä jokaisesta maasta voidaan kuitenkin tunnistaa eräänlainen 0-lajityyppi (Suomessa ja Kanadassa urheilupelit, Japanissa strategiapelit), mikä mahdollistaa kyseisen maan lajityyppipreferenssien tarkastelun ”tiheyden” suhteen (eli kuinka paljon eri maiden lajityyppipreferensseissä on yleisesti variaatiota).

Normeerattu tarkastelu paljastaa japanilaisen core-videopelaamisen suomalaista ja kanadalaista kapeamman kärjen. Ainoastaan roolipelit ja puzzlet asettuvat Japanin core-videopelaajan tottumuksissa selvästi yli standardikeskipisteen, ja kaikkiaan vain viittä lajityyppiä pelataan keskipisteen paikkaa pitäviä strategiapelejä enemmän. Suomessa ja Kanadassa sen sijaan pelataan peräti yhdeksää lajityyppiä normeerauksen kautta paljastunutta 0-lajityyppiä enemmän. Vastausten keskittäminen paljastaa myös core-videopelaamisen samankaltaisuuden Kanadassa ja Suomessa: näiden kahden maan lajityyppimieltymykset ovat lähestulkoon identtiset.

Lajityyppien pelaamiskäytänteiden vertailua hankaloittavat aiemmin mainitut kielelliset ja kulttuuriset tekijät. Vaikka annoimme vastaajille mahdollisuuden arvioida esimerkiksi visual novel -pelit omana lajityyppinä, ilmeisen moni japanilaisista vastaajista laski näihin käyttämänsä ajan joko (seurustelu)simulaatioiden, seikkailupelien tai roolipelien luok-

kiin. Vastaavasti ”seikkailupelin” käsite kattaa Japanissa niin ikään myös *Minecraftin* sekä muita vastaavia videopelejä (CESA 2017), mikä tekee kyseisen lajityypin kansainvälisestä vertailusta varsin hankalaa. Toisena tähän asiakokonaisuuteen liittyvänä seikkana voidaan pitää japanilaisen kääntäjämme toteamusta siitä, ettei Japanin videopelikulttuurissa käytetä ”tasohyppelyn” nimikettä samalla tavalla kuin länsimaissa. Päätimme näin ollen siirtää lajityyppettä koskevan tarkemman analyysin jatkotutkimuksen aiheeksi.

Mielenkiintoisesti sukupuolten sekä pääasiallisen alustan välinen vertailu osoittaa, että sukupuoli ja videopelaamiseen käytetty teknologia ovat aineistossamme kulttuurista taustaa voimakkaammin yhteydessä lajityyppien suosioon. Tämä seikka näkyy erityisesti puzzle-videopelien kohdalla. Pelkän maakohtaisen vertailun perusteella vaikuttaisi siltä, että kaikki suomalaiset ja kanadalaiset core-videopelaajat pelasivat puzzle-pelejä enemmän kuin muita lajityyppettä, ja japanilaisetkin pelasivat näitä pelejä toiseksi eniten heti roolipelien jälkeen. Sukupuolten ja alustojen valossa tehty core-videopelaamisen tarkempi tarkastelu kuitenkin osoittaa, että puzzlejen ratkomisen on erityisesti naisvideopelaajien ja mobiilipelaajien suosiossa (ks. Greenberg ym. 2010). Core-miesvideopelaajien ryhmässä puzzlet olivat vasta neljänneksi suosituin lajityyppi.

Keskustelu

Koska emme kyenneet löytämään aiempaa luotettavaa määrällistä tutkimusta videopelaamisen kansallisista eroista (saati Japanin, Kanadan ja Suomen välisistä eroista), tämä keskusteluosuus nojaa pitkälti alussa esittämämme tutkimusongelmien käsittelyyn. Huomautamme, että olisi tietysti kiehtovaa reflektoida tuloksia kyseessä oleviin kansallisuuksiin liitettyihin stereotyyppioihin, mutta koska nimenomaiset stereo-

Taulukko 5. Core-videopelaajien lajityyppikohtainen kulutus Suomen, Japanin ja Kanadan aineistossa, sekä sukupuolen ja pelialustan mukaan tarkasteltuna. Kysymyksenasetteluna: "Kuinka paljon pelaat eri lajityyppisiä?" ja asteikkona 5-Likert (1 = en lainkaan, 5 = erittäin paljon). Arvot on esitetty normeerattuna maiden välisen vertailun mahdollistamiseksi.

Lajityyppi	Suomi	Japani	Kanada	Miehet	Naiset	Mobiilipelaajat	PC- ja konsolipelaajat
Puzzle-pelit	0,24	0,14	0,19	0,08	0,34	0,38	0,16
Toimintaseikkailupelit	0,12	0,05	0,09	0,11	0,05	0,04	0,09
Roolipelit	0,11	0,22	0,07	0,15	0,08	0,10	0,13
Toimintapelit	0,09	0,02	0,10	0,13	-0,01	-0,01	0,08
Tasohyppelypelit	0,04	-0,03	0,05	0,01	0,05	0,02	0,02
Seikkailupelit	0,03	-0,01	0,01	0,02	0,00	-0,03	0,02
Rallipelit	0,03	-0,02	0,03	0,04	-0,01	0,01	0,02
Strategiapelit	0,02	0,00	0,03	0,05	-0,04	0,01	0,02
Simulaatiot	0,02	0,03	0,02	0,01	0,04	0,06	0,02
Urheilupelit	0,00	-0,02	0,00	0,04	-0,07	-0,05	0,00
Tappelupelit	-0,07	-0,04	-0,06	-0,03	-0,09	-0,08	-0,05
Sandbox-pelit	-0,07	-0,05	-0,06	-0,06	-0,06	-0,08	-0,06
Tanssi- ja laulupelit	-0,10	-0,07	-0,10	-0,13	-0,03	-0,03	-0,09
Shoot 'em up	-0,10	-0,05	-0,07	-0,05	-0,11	-0,10	-0,07
Hyötypelit	-0,10	-0,03	-0,05	-0,10	0,01	-0,02	-0,06
Visuaaliset novellit	-0,11	-0,06	-0,12	-0,10	-0,09	-0,11	-0,10
Eläintenhoitopelit	-0,14	-0,08	-0,13	-0,16	-0,06	-0,09	-0,12
Kaikkien lajityyppien standardoimaton keskiarvo	1,96	2,17	2,47	2,36	2,13	1,83	2,33

typiat ovat jokseenkin tieteellisesti todentamattomia ja harvoin ajan tasalla jatkuvan yhteiskunnallisen muutoksen kanssa, rajaamme tämän keskustelun pääosin artikkelimme ulkopuolelle.

Ensimmäisen tutkimuskysymyksemme osalta voidaan todeta, että core-videopelaajat erosivat toisistaan maakohtaisessa tarkastelussa, ja että japanilainen core-videopelaaja erosi tässä suhteessa merkittävästi sekä suomalaisesta että kanadalaisesta verrokistaan. Japanilainen core-videopelaaja erosi suomalaisesta ja kanadalaisesta jo ikäjakauman suhteen: sekä Suomessa että Kanadassa 25–34-vuotiaat olivat suurin core-videopelaajien ryhmä, mutta Japanissa core-videopelaajista suurin osa sijoittui 34–44 vuoden ikähaarukkaan. Emme löydä tälle eroavaisuudelle tyhjentävää selitystä, joskin Japanin keskeinen asema videopeliteollisuuden pioneerimaana varmasti vaikuttaa tilanteeseen: vahva 1970-luvulle ulottuva pelihallien historia, Nintendon 1980-luvulla popularisoima konsolipelaaminen ja mukana kulkevien pelilaitteiden suosio jo 1990-luvulla paljon ennen älypuhelinbuumia (käsikonsolit) ovat mahdollisesti kouluttaneet Japanin 1970- ja 1980-luvuilla syntyneestä sukupolvesta videopelaamiseen positiivisesti suhtautuvan ryhmän, jonka intohimo harrastusta kohtaan ylittää jopa nuorempien vastaavan (ks. Sheff 1993; Jones & Thiruvathukal 2012).

Toinen tutkimuskysymyksemme oli, näyttäytykö core-videopelaaminen Suomessa, Japanissa ja Kanadassa samanlaisena ilmiönä pelattujen lajityyppien, käytettyjen teknologioiden ja kulutetun rahan suhteen. Japanin core-videopelaaja erottui merkittävästi ajan- ja rahankäytön suhteen. Vaikka Kanadassa aikaa käytettiin videopelaamiseen selkeästi eniten, suurin teknologia- ja alustakohtainen ero löytyi japanilaisen core-videopelaajan käsikonsoleihin käyttämästä ajasta, joka oli lähes yhtä suuri kuin Suomen ja Ka-

nadan vastaavat luvut yhteensä. Tämä vastaa vallitsevaa näkemystä siitä, että Japanin videopelikulttuurin omalaatuisuus nivoutuu tiukasti aktiiviseen käsikonsolipelaamiseen (vrt. Lee ym. 2002). Lisäksi on huomattavaa, että Suomessa tietokonepelaaminen oli selkeästi suosituin videopelaamisen muoto ja käsikonsolipelaaminen selkeästi epäsuosituin. Tässä suhteessa suomalainen core-videopelaaja niin ikään erosi Japanin vastaavasta merkittävästi ja vähemmän kuin kanadalainen core-videopelaaja.

Sama päti myös rahankäyttöön: siinä missä japanilainen core-videopelaaja kulutti kuukaudessa videopelaamiseen keskimäärin 10 euroa ja kanadalainen 6 euroa, suomalainen kulutti vaivaiset 2 euroa. Tämä selittynee osittain yllämainitun käsikonsolipelaamisen poikkeuksellisesta asemasta Japanissa: japanilaisten käsikonsoleihin käyttämä raha ei ilmeisesti vaikuta heidän muuhun videopelaamiseen käyttämäänsä rahamäärään (vrt. Lee 2008). Tuloksemme on yhtenäinen Eedar-raportin kanssa (Eedar 2015), jonka mukaan japanilaiset käyttivät yhtä paljon aikaa mobiilipelien pelaamiseen kuin kanadalaisetkin (noin 3,5 tuntia viikossa koko populaation tarkastelussa), mutta rahaa kolme kertaa kanadalaisia enemmän. Saman raportin mukaan japanilaiset käyttivät mobiilipeleihin 9,39 dollaria kuussa, kun kanadalaisten ja yhdysvaltalaisen keskiarvo oli 3,3 dollaria.

Taloudellisesta näkökulmasta on kuitenkin pidettävä mielessä edelleen se, että core-videopelaaja käyttää myös Suomessa enemmän rahaa kotikonsoleihin kuin kotitietokoneisiin tai mobiilipeleihin. Tässä selittävinä tekijöinä saattavat toimia yksittäisen videopelin korkea hankintahinta sekä videopelaajien ikä: aineistossamme suurimmat core-videopelaajien ryhmät sijoittuivat 25–54 vuoden ikähaarukkaan (joka eroaa Pelaajabarometrin aktiivisten pelaajien 10–19 vuotiaiden johtoryhmästä). Kotikonsoleilla pelaavat aikuiset ovat ilmeisesti

valmiita käyttämään harrastukseen rahaa huomattavasti suhteessa siihen käytettyyn aikaan.

Teknologiakohtainen analyysi implikoi suomalaisen core-videopelaajan muistuttavan hyvin läheisesti Kanadan vastavaa, ja kuten aiemmin jo mainittu, tässä yhteydessä japanilainen core-videopelaaja erottuu molemmista verrokeistaan selkeästi käsikonsolipelaamisen kautta. Suomen teknologiseksi erityispiirteeksi noussut pöytäietokonepelaaminen (johon maan core-videopelaajat käyttävät peräti kolmanneksen peliajastaan) on sekin lähempänä Kanadan lukuja (n. neljäs peliajasta) kuin Japanin lukuja (n. viidennes peliajasta).

Siinä missä Japanin core-videopelaamisen ydin keskittyi viiden pelilajityypin joukkoon, Suomessa ja Kanadassa pelataan aktiivisesti peräti yhdeksää lajityyppiä (ns. 0-tyyppiä enemmän). Suomessa ja Kanadassa core-videopelaajien lajityyppimieltymykset olivat myös enemmän toistensa kaltaisia suhteessa Japanin vastaaviin. Lajityyppimieltymysten kattava analyysi edellyttäisi kuitenkin täydentävää aineistonkeruuta, jonka avulla voitaisiin saada parempi käsitys mm. eri lajityyppinimikkeiden kieli- ja kulttuurisidonnaisuudesta (vrt. Arjoranta 2011; Karhulahti 2011; Yoon & Cheon 2014).

Esitimme kolmantena tutkimuskysymyksenä, ovatko suomalaiset, japanilaiset ja kanadalaiset core-videopelaajat motivoituneet pelaamaan samoista syistä ja arvostavatko he videopeleissä samankaltaisia seikkoja. Suomalainen core-videopelaaja oli tyypillisesti heikosti motivoitunut pelaamaan yhdessä muiden kanssa. Tämä päti niin mobiilipelaamiseen kuin verkkomoninpelaamiseenkin, joskin kotona samassa tilassa muiden kanssa pelaaminen oli suomalaisten mielestä hiukan motivoivampaa kuin japanilaisten mielestä. Myös japanilainen core-videopelaaja nautti kuitenkin selvästi vähemmän muiden seurasta kuin omastaan.

Suomalaiset core-videopelaajat arvostavat pelillisyyttä (esim.

pelin sopiva vaikeustaso, mahdollisuus asettaa pelissä omia tavoitteita ja onnistua niissä, jatkuvan progression kokemus, haastavuuden pysyvyys) suhteessa enemmän kuin japanilaiset tai kanadalaiset core-videopelaajat. Kanadalaiset antoivat tasaisesti arvoa myös kertomuksellisuudelle ja todenmukaisuudelle, ja japanilaiset arvostivat kertomuksellisuutta jopa pelillisyyttä enemmän. Suomalaisille core-videopelaajille hyvän videopelin profiili näyttäytyy hyvin samankaltaisena kuin core-mobiilipelaajille (ks. kuva 6).

Suomalaisten core-videopelaajien varsin selvä pelillisyyden arvostus ei kuitenkaan ollut vahvasti yhteydessä haasteiden takia pelaamiseen. Sen sijaan ”Pelaan koska voin toimia peleissä omaehtoisesti” -motivaatiotekijä korostui sekä Suomen että Japanin aineistossa. Vaikuttaa siis siltä, että suomalaiset core-videopelaajat arvostavat ansiokasta pelillisyyttä siksi, että hyvä suunnittelu mahdollistaa laaja-alaisia toimijuiden kokemuksia. Japanilaisten core-videopelaajien kohdalla tarinavetoisuuden mahdollistama omaehtoisuuden kokemus taas näyttäisi olevan erityisen merkityksellistä. Tämä jälkimmäinen omaehtoisuuden muoto ei välttämättä liity pätevään vuorovaikutussuunnitteluun pelimekaniikkojen tasolla vaan pikemminkin mahdollisuuksiin vaikuttaa tarinan eteneeseen omilla valinnoillaan.

Core-videopelaamiseen kohdistuvat preferenssit ja motivaatiot eivät erottaneet Suomea Japanista ja Kanadasta selkeällä tavalla. Pelaamisen sosiaalisuuden kontekstissa japanilaiset olivat lähempänä Suomen vahvaa yksinpelipreferenssiä. Motivaatioiden valossa japanilaiset etsivät uppoutumisen, tunteiden ja voittamisen kokemuksia enemmän kuin suomalaiset ja kanadalaiset, mutta hyvän videopelin mallin suhteen heidän näkemyksensä muodostuivat Suomen ja Kanadan välimuodoksi audiovisuaalisen todenmukaisuuden arvostamisessa.

Analyysikokonaisuutta pohtiessa huomio kiinnittyy siihen, miten maltillisesti eri maiden core-videopelaajien tottumukset ja -preferenssit eroavat toisistaan. Ryhmien väliset erot ovat tilastollisesti merkitseviä, mutta nämä erot näyttävät lähinnä painotuseroina tai maa- ja ryhmäkohtaisina tendensseinä, eivät niinkään radikaaleina eroavaisuuksina. Tässä mielessä voidaan todeta, että maiden välisessä tarkastelussa videopelaamisen kansalliset ydinryhmät ovat ikään kuin yhtenäiskulttuurin kontekstuaalisia ilmentymiä. Tilastoanalyysiin perustuva tutkimuksemme tuottaa yleisen tason kuvauksen core-videopelaamisen piirteistä. Näitä tietoja voidaan jatkossa hyödyntää erityisesti core-videopelaamisen vertailevassa laadullisessa tutkimuksessa. Lisäksi core-videopelaamisen kulttuurien välillä toistuvat piirteet ovat hyödyllinen lähtökohta kansainvälisille videopelaamista käsitteleville yhteiskunnallisille keskusteluille.

Tutkimuksemme tulokset ovat arvokkaita myös peliliiketoiminnan ja -markkinoinnin näkökulmasta. Vaikka core-videopelaamista kuvaa tietynlainen yhtenäiskulttuuri, maa- ja kulttuurikohtaiset erot ovat merkityksellisiä ja tätä tietoa voidaan hyödyntää pelisuunnitteluratkaisuissa sekä kohdenetussa markkinoinnissa. On myös arvokasta pohtia, voidaanko maakohtaisia ”hyvän” pelin ominaisuuksien sekä pelimotivaatioiden painotuseroja huomioida pelien maksu-malleissa. Tulisiko menestyvän pelituotteen perustua pelaajien peliarvostuksen sekä -motivaatioiden monetisoinnille esimerkiksi siten, että kertomuksellisuutta arvostavat pelaajasegmentit maksaisivat pelin tarinan jouhevasta etenemisestä ja tarinaan avautuvista uusista episodeista henkilöhahmoinen, tapahtumapaikkoineen ja tapahtumineen? Vastaavasti pelillisyyttä eniten arvostavien pelaajasegmenttien kohdalla vältettäisiin erityisesti pelillisyyden heikentämiseen (esimerkiksi: peli on liian vaikea, eteneminen on hidasta, onnistumisesta ei saa palkintoja) perustuvia free to play -malleja. Pe-

lattuuden heikentämisen sijasta pelistä maksaminen voisi näissä tapauksissa perustua esim. mahdollisuuteen saada käyttöönsä kokonaan uudenlaisia tai vaihtoehtoisia pelimekaniikkoja, jotka muuttavat ja monipuolistavat pelaaja-peli-interaktion muotoja. Tällainen maksumallisuunnittelu lähtisi positiivisesta pelaajakeskeisestä (player centric) ajattelusta ja siitä, että pelaajat ovat valmiita maksamaan niistä asioista, joita he arvostavat peleissä ja pelikokemuksissa eniten.

Lopuksi voidaan todeta, että japanilaisen core-videopelaajan ”tarinavetoinen, uppoutumisen mahdollistava, tunteisiin vetoava ja lompakossa tuntuva yksinpelokokemus” vastaa pitkälti käsitystä maan omalaatuisesta RPG-kulttuurista (esim. Cavallaro 2009; Consalvo 2016; ks. Consalvo 2007). Kansainvälisessä tarkastelussa kanadalainen core-videopelaaja on haasteita tarjoavan kokemuksen motivoima ja videopelin ominaisuuksia monipuolisesti arvostava henkilö, jolle maistuu yksinpelaamisen ohella myös moninpelaaminen mittavissa annoksissa. Vastaavasti suomalainen core-videopelaaja tuntee vetoa omaehtoiseen kokemukseen, jonka ytimessä on hiottu vuorovaikutussuunnittelu ja pienet taloudelliset kustannukset. Tietoa näistä kansallisten core-videopelaajapiirteiden erityislaatuista voidaan soveltaa esim. videopelisuunnitteluun liittyvässä päätöksenteossa sekä markkinointiratkaisuissa.

Yhteenveto

Tämän artikkelin ensisijaisena tutkimuskohteena oli suomalainen core-videopelaaja, joka nousi aineistostamme ilmoittamalla yksiselitteisesti olevansa kiinnostunut tai erittäin kiinnostunut videopeleistä ja niiden pelaamisesta. Näistä suomalaisista core-videopelaajista 39,5 % oli naisia ja joukon suurin ikäryhmä oli 25–34-vuotiaat.

Suomalainen core-videopelaaja pelaa ennen kaikkea kotitietokoneella ja keskimäärin kolme tuntia päivässä. Hän on rahankäytössään säästäväinen käyttäen harrastukseensa kuukaudessa noin 2 euroa, josta suurin osa kuluu (koti)konsoleihin. Suomalainen core-videopelaaja karttaa myös sosiaalista pelaamista, minkä sijaan oleellista kokemuksessa on hauskuus, rentous ja omaehtoisuus.

Audiovisuaalinen autenttisuus on suomalaiselle core-videopelaajalle jokseenkin epäolennainen tekijä, eikä tarinavetoisuudellakaan ole järin suurta merkitystä. Ylivoi- maisesti tärkein asia suomalaiselle core-videopelaajalle on vaikuttaminen videopelin tapahtumiin tehokkaasti. Tämän myötä ”sopiva vaikeustaso” on hänelle oleellisin videopelin laatuun liittyvä ominaisuus. Suomalainen core-videopelaaja arvostaa videopelissä erityisen korkealle laadukasta vuoro- vaikutussuunnittelua ja toimivia design-ratkaisuja.

Lajityyppien kohdalla suomalainen core-videopelaaja on verrattain kaikkiruokainen. Puzzle-pelien ongelmien ratkominen on hänelle selkeästi merkittävin videopeli, ja toiminta- seikkailut ja roolipelit seuraavat perässä. Muiden maiden core-videopelaajiin verrattuna suomalaisen into on kuitenkin yleisesti ottaen hieman laimea; hän tykkää ja motivoi- tuu kaikesta vähemmän. Yhdellä mittarilla suomalainen core-videopelaaja kuitenkin päihittää verrokkinsa: hän nauttii eniten tietokoneella pelaamisesta yksin.

Kiitokset

Tämä tutkimus toteutettiin Your Kind of Games -Business Finland -projektin (864/31/2016) sekä Suomen Akatemian Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön tuella. We thank Joleen Blom for her invaluable help with the Japan-related data and its analysis.

Kirjallisuus

Allison, Anne (2006). *Millennial Monsters: Japanese toys and the global imagination*. University of California Press.

Arjoranta, Jonne (2011). Defining Role-Playing Games as Language-Games. *International Journal of Role-playing*, 2. Verkossa <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf>

Brüggen, Elisabeth, van den Brakel, Jan & Krosnick, Jon A. (2016). Establishing the accuracy of online panels for survey research. Discussion Paper. Statistics Netherlands.

Cavallaro, Dani (2009). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland.

CESA, Computer Entertainment Supplier's Association (2017). Games White Paper. CESA Japan.

Consalvo, Mia (2007). Visiting the Floating World: Tracing a Cultural History of Games Through Japan and America. *DiGRA Proceedings 2017*. DiGRA.

Consalvo, Mia (2016). *Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts*. MIT Press.

Consalvo, Mia & Paul, Christopher A. (2013). Welcome to the discourse of the real: Constituting the boundaries of games and players. *FDG'13*, 55-62.

De Grove, Frederik, Cauberghe, Veroline & Van Looy, Jan (2016). Development and Validation of an Instrument for Measuring Individual Motives for Playing Digital Games. *Media Psychology* 19, 101–125.

Eedar, Electronic Entertainment Design and Research (2015). Deconstructing Mobile & Tablet Gaming. Eedar 2015 Syndicated Report. Verkossa <https://www.eedar.com/free-reports>

- Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2007). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Teoksessa de Castell, Suzanne & Jen Jenson (toim.), *Worlds in Play – International Perspectives on Digital Games Research*. New Literacies and Digital Epistemologies Vol. 21. New York: Peter Lang, 37–53.
- Foye, Lauren (2018). 3 Takeaways from the Booming Chinese Digital Games Market. Whitepaper. Juniper Research Ltd. Verkossa <https://www.juniperresearch.com/document-library/white-papers/booming-chinese-digital-games>
- Greenberg, Bradley S., Sherry, John, Lachlan, Kenneth, Lucas, Kristen, Holmstrom, Amanda (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming* 41(2), 238–259. Verkossa doi:10.1177/1046878108319930
- Hamari, Juho & Keronen, Lauri (2017). Why do people play games? A Meta-Analysis. *International Journal of Information Management* 37(3), 125–141.
- Hayes, Ron D., Liu, Honghu & Kapteyn, Arie (2016). Use of Internet Panels to Conduct Surveys. *Behavioral Research Methods*, 47(3), 685–690.
- Henson, Robin K., Roberts, J. Kyle (2006). Use of exploratory factor analysis in published research: Common errors and some comment on improved practice. *Educational and Psychological Measurement* 66, 393–416.
- Hofstede Insights (2018). Tietokanta. Verkossa <https://www.hofstede-insights.com>
- Hox, Joop J. & Bechger, Timo M. (1998). An Introduction to Structural Equation Modeling. *Family Science Review*, 11, 354–373.
- Jones, Steven E. & Thiruvathukal, George K. (2012). *Codename Revolution: The Nintendo Wii Platform*. MIT Press.
- Karhulahti, Veli-Matti (2011) Mechanic/Aesthetic Videogame Genres: Adventure and Adventure. *Proceedings of Academic Mindtrek Conference 2011* (71–74). New York: ACM.
- Kinnunen, Jani, Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018). *Pelaa-jabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampereen yliopisto. Verkossa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0870-4>
- Leaver, Kate (2018) Why the Finns Don't Want to Be Happy? *BBC News*. Verkossa <http://www.bbc.com/travel/story/20180617-why-the-finns-dont-want-to-be-happy>
- Lee, Dong-Hoo (2008) Popular Cultural Capital and Cultural Identity: Young Korean Women's Cultural Appropriation of Japanese TV Dramas. Teoksessa Huat, Chua Beng & Kōichi Iwabuchi (toim.): *East Asian Pop Culture: Analyzing Korea Wave*. Hawaii University Press, 157–172.
- Lee, Yeonsoo, Kim, Jinwoo, Lee, Inseong & Kim, Hoyoung (2002). A cross-cultural study on the value structure of mobile internet usage: Comparison between Korea and Japan. *Journal of Electronic Commerce Research*, 3(4), 227–239.
- Meade, Adam W. & Craig, S. Barthomolew (2012). Identifying careless responses in survey data. *Psychological Methods* 17(3), 437–455.
- Ng, Benjamin Wai-ming (2009). Consuming and localizing Japanese combat games in Hong Kong. Teoksessa Hjort, Larissa & Dean, Chan (toim.): *Gaming cultures and place in Asia-pacific*. Routledge, 99–117.
- Przybylski, Andrew K., Rigby, C. Scott & Ryan, Richard M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology* 14(2), 154–166.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylän yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7243-1>

Sheff, David (1993). *Game Over: How Nintendo conquered the world*. Vintage.

Sherry, John L., Lucas, Kristen, Greenberg, Bradley S. & Lachlan, Ken (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Teoksessa Vorderer, Peter & Jennings Bryant (toim.): *Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 213–224.

SuperData (2017). Industry Report. SuperData.

Vahlo, Jukka (2018). *In Gameplay. The Invariant Structures and Varieties of the Video Game Gameplay Experience*. Academic Dissertation. Turun yliopiston julkaisuja B451. Turun yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5>.

Yee, Nick (2006). Motivations for Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior* 9, 772–775.

Yee, Nick, Ducheneaut, Nicolas & Nelson, Les (2012). Online Gaming Motivation Scale. *CHI '12. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems ACM 2012*, 2803–2806.

Yetter, Georgette & Capaccioli, Kristen (2010). Differences in responses to Web and paper surveys among school professionals. *Behavior Research Methods*, 42(1), 266-272.

Yoon, Tae-Jin & Cheon, Hyejung (2014). Game playing as transnational cultural practice: A case study of Chinese gamers and Korean MMORPGs. *International Journal of Cultural Studies*, 17 (5), 469–483.