

NÄPPÄIMILTÄ KOSKETUKSELLE – TABLETILLA PELAAMINEN

Saila Kurtti

Tampereen yliopisto
Informaatiotieteiden yksikkö
Informaatiotutkimus ja
interaktiivinen media
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2015

TAMPEREEN YLIOPISTO, Informaatiotieteiden yksikkö
Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media
KURTTI, SAILA: Näppäimiltä kosketukselle – Tabletilla pelaaminen
Pro gradu -tutkielma, 88 s., 5 liites.
Toukokuu 2015

Kosketusnäytöllisten laitteiden kehitys on viime vuosina kokenut suuren murroksen, jolla on ollut vaikutusta myös digitaaliseen pelaamiseen. Markkinoille on tullut älypuhelimia ja taulutietokoneita, eli tabletteja, joiden käyttäminen on vaivattomampaa näppäimistön ja hiiren puuttuessa. Tabletilla tarkoitetaan mobiililaitetta, joka on kooltaan pienempi kuin kannettava tietokone mutta suurempi kuin älypuhelin. Pelaamisen näkökulmasta tabletin tärkein ominaisuus on kosketusnäyttö, joka on osaltaan tuonut uudenlaisen pelaamisen tavan, mutta myös madaltanut kynnystä pelaamisen aloittamiseen käytön helppoutensa ansiosta.

Tämän tutkielman tavoitteena oli selvittää tablettien omistajilta, millaisia kokemuksia heillä on tabletilla pelaamisesta, missä määrin ja millaisissa tilanteissa tabletilla pelataan, sekä millaisia pelejä tableteille ladataan. Mobiilipelaamisesta on tehty useampia tutkimuksia, mutta tabletilla pelaaminen on aihealueena kohtalaisen uusi ja vielä tutkimatonta, vaikkakin sen voi rinnastaa monilta osin muuhun mobiilipelaamiseen. Rinnastettavuuden vuoksi tutkielmassa luodaan katsaus mobiiliviihteen kehitykseen pelien ja pelattavien mobiililaitteiden osalta aina tämän päivän tabletteihin ja tabletilla pelaamiseen.

Tutkimus toteutettiin verkkopohjaisena kyselytutkimuksena 18.2–4.3.2015 välisenä aikana, jossa selvitettiin tablet-laitteiden omistavien, yli 15-vuotiaiden henkilöiden tabletilla pelaamisen aktiivisuutta, kokemuksia pelaamisesta sekä pelien ostamisesta. Kyselyyn vastasi 197 henkilöä. Vastaukset osoittavat, että pelaaminen tabletilla koetaan pääasiallisesti myönteisenä ja tabletilla pelaamista pidetään tylsien hetkien täyttävänä toimintana. Vaikka tabletin hyvänä ominaisuutena pidettiin mukaan otettavuutta, kuitenkin tulokset osoittavat, että vastaajista 82,7 prosenttia ilmoitti pelaavansa kotona. Tabletilla on helppo aloittaa ja lopettaa pelaaminen, eikä valmisteluihin tarvitse käyttää aikaa, koska laite on useimmiten heti käyttövalmis pelaamiseen.

Avainsanat: Tablet, pelaaminen, pelikokemus, mobiili, kosketusnäyttö

Sisällysluettelo

1 JOHDANTO.....	1
2 MOBIILIVIIHTEEN KEHITYS.....	4
2.1 Mobiililaitteet.....	4
2.2 Mobiilipelit.....	7
2.3 Mobiilipelaamisen trendit.....	14
2.3.1 Kasuaalipelaaminen.....	15
2.3.2 Sosiaalinen pelaaminen.....	16
2.3.3 Digitaalinen jakelu.....	17
2.3.4 Ilmaiset ja maksulliset pelit.....	18
3 TABLETTI PELAAMISEN VÄLINEENÄ.....	20
3.1 Katsaus tabletteihin.....	20
3.1.1 Mobiilikäyttöjärjestelmät.....	24
3.1.2 Sovelluskaupat ja pelien lataaminen.....	26
3.1.3 Mobiilipelien löydettävyys.....	27
3.2 Käytettävyys ja pelattavuus.....	28
3.3 Kosketusnäytön vuorovaikutus.....	33
3.4 Kosketellen pelaillen.....	35
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	38
4.1 Kyselytutkimuksen toteuttaminen verkkolomakkeella.....	38
4.2 Verkkokyselyn edustavuus ja yleistettävyys.....	39
4.3 Kyselyn toteutus ja sisältö.....	40
4.4 Aineiston analyysi.....	44
5 TUTKIMUSTULOKSET.....	45
5.1 Vastaajien taustatiedot.....	45
5.2 Kartoitus pelaamisesta yleisesti.....	47
5.3 Tabletilla pelaaminen.....	54
5.4 Tabletin soveltuvuus pelaamiseen.....	59
5.5 Tablet-pelien lataamisesta ja ostamisesta.....	68
6 KYSELYN YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET.....	72
7 LOPUKSI.....	76
8 LÄHTEET.....	77
LIITTEET.....	89

1 JOHDANTO

Peliala on kokenut voimakkaan mullistuksen parin viime vuoden aikana ja vuosien 2011–2014 aikana Suomeen syntyi 179 uutta pelialaan erikoistunutta startup-yritystä. Nuoria, alle viisi vuotta vanhoja peliyrityksiä on 69 prosenttia. Vuoden 2015 alussa Suomessa toimi aktiivisesti yhteensä 260 pelialan yritystä, joista suurin osa on pieniä, yhden tai muutaman hengen yrityksiä. Pelialasta on tullut viime vuosina hyvin mobiilipainotteinen ja Angry Birdsin (Rovio 2009) ilmestyminen on ollut myötävaikuttamassa mobiilipelaamisen suosion kasvuun. Ensimmäisen kerran vuonna 2009 julkaistu Angry Birds on toteutettu lähes kaikille digitaalisten pelien alustoille, kuten Androidille, iOS:lle, PC:lle, Nintendo Wiille ja Xbox 360:lle. Pelistä on tehty useita eri variaatioita, kuten Angry Birds Rio (Rovio 2011) sekä Angry Birds Star Wars (Rovio 2012). Angry Birds on mobiilipelistä muodostunut globaaliksi ilmiöksi, mutta myös globaaliksi viihdeteollisuudeksi pehmolelujen ja muiden oheislaitteiden myötä. Myös pelitoimialalla on lähes kaikki muuttunut viimeisen 30 vuoden aikana pelialustoja, jakelukanavia, pelaajademografiaa, teknologiaa ja ansaintamalleja myöten. (Hiltunen ym. 2013, 7, 26; Tyni ym. 2014; Lappalainen 2015.)

Suuntaus älypuhelimilla ja tablet-laitteilla (jatkossa tabletit) pelaamiseen on vahvistunut Pelaajabarometrin mittauksen perusteella. Vuonna 2013 toteutetun Pelaajabarometrin mukaan mobiililaitteilla, kuten älypuhelimilla ja tableteilla pelaaminen on kasvattanut suosiotaan aikaisempiin vuosiin verrattuna. Vuonna 2009 mobiilipelejä pelaavien määrä oli 13 prosenttia, kun vuonna 2013 osuus on ollut jo 29 prosenttia. (Mäyrä & Ermi 2014, 2-3.) Mobiilipelaajien määrä on siis reilusti lisääntynyt neljässä vuodessa.

Tabletit ovat langattomia, mukana pidettäviä multimedialaitteita, joissa on kosketusnäyttö ja oma mobiilikäyttöliittymänsä. Tabletti sijoitetaan kokonsa puolesta älypuhelimien ja kannettavan tietokoneen välimaastoon, vaikka keskinäinen ero älypuhelinien, tablettien ja kannettavien kosketusnäyttöisten tietokoneiden välillä on kaventunut teknologian kehittyessä.

Tablettien valmistajien määrä on kasvanut runsaasti ja laitteita valmistaa niin tietokonekuin matkapuhelinvalmistajat. Jotkut valmistajat tekevät samasta laitteesta jopa eri

kokoisia ja erilaisella kosketusnäyttöteknologialla varustettuja versioita monipuolistaakseen tuotevalikoimaansa. Koska laitevalmistajien keskinäinen kilpailu on kovaa ja laitteiden tarjonta laaja, näkyy tämä tablettien hinnoissa ja kaupoista voi löytää alle 100 euron tabletteja. Näin ollen tabletit ovat entistä useammassa kotitaloudessa tullut osaksi elämää helpon saatavuuden ja halpojen hintojen ansiosta. Tablettien helppokäyttöisyys, käytännöllisyys ja epäilemättä myös trendikkyys ovat lisänneet käyttämisen suosiota.

Tabletit ovat muodostuneet osaksi arkipäivän ajanvietettä, koska laitetta voi käyttää erilaisissa ympäristöissä. Tabletti on helppo ottaa mukaan esimerkiksi lomamatkalle ja verrattuna älypuhelimeen, näyttöjen isompi koko on miellyttävämpi internetissä surffailuun ja elokuvien katseluun. Tablettien käyttö ei vaadi erityisiä toimenpiteitä, kuten sovellusten monimutkaisia asennuksia tai lisälaitteiden kytkemistä, vaan laite on käytännössä heti valmis käytettäväksi. Pelaaminen tabletilla on helppoa ja nopeaa verrattuna esimerkiksi tietokoneella pelaamiseen. Tietokoneella pelaamisen aloittaminen vaatii useimmiten alkuvalmisteluja, kuten koneen, näytön ja pelin käynnistämisen. Tablettia pidetään useimmiten valmiustilassa, joten tabletilla pelaamisen voi aloittaa nopeasti. Tabletin tärkein ominaisuus on kosketusnäyttö, joka on muokannut käyttökoneesta mahdollistaen tiedon muokkauksen, objektien manipuloinnin ja tehtävien suorittamisen suoraan näytöllä. Kosketusnäyttö on myös toiminut matalana kynnyksenä pelaamisen aloittamiseen alhaisen oppimiskynnyksen ansiosta. Pelaajan ei tarvitse opetella monimutkaisia näppäinkomentoja kuten useimmiten tietokoneella tai pelikonsolilla pelattaessa.

Googlen (2011) Yhdysvalloissa tekemän tutkimuksen mukaan 1430 vastaajasta peräti 84 prosenttia pelasi tabletilla, joka on enemmän kuin muun muassa tiedon etsiminen internetistä (78 %) tai sähköpostin lukeminen (74 %). Lisäksi tutkimuksessa havaittiin, että tabletilla pelaavat ostavat useammin pelejä tai tekevät pelien sisäisiä ostoksia kuin älypuhelimella pelaavat.

Tutkielman tavoite

Tablettien kasvanut suosio erityisesti pelaamisen näkökulmasta synnytti halun toteuttaa tämän tutkimuksen. Tämän tutkielman tavoitteena oli selvittää kyselytutkimuksen avulla tablettien omistajilta:

1. Millaisia kokemuksia tablettien omistajilla on tabletilla pelaamisesta?
2. Missä määrin ja millaisissa tilanteissa tabletilla pelataan?
3. Millaisia pelejä tableteille ladataan?

Kyselytutkimukseen osallistuminen edellytti, että vastaaja on kyselyn toteuttamishetkellä yli 15-vuotias, omistaa tabletin ja pelaa tabletillaan satunnaisesti tai aktiivisesti. Kyselylomake toteutettiin E-Lomakkeella ja sitä jaettiin sosiaalisen median kanavissa Facebookissa ja kahdella keskustelufoorumilla.

Mobiilipelaamisesta on tehty useampia tutkimuksia, mutta tabletilla pelaaminen on aihealueena kohtalaisen uusi ja vielä tutkimatonta, vaikka tabletilla pelaamisen voi rinnastaa monilta osin mobiilipelaamiseen. Mobiilipelaamisella tarkoitetaan tässä tapauksessa pelattavia mobiilisia laitteita, kuten esimerkiksi matkapuhelimia, tabletteja ja käsikonsoleita. Kaupallisia tutkimuksia tabletin käytöstä ja pelaamisesta on tehty jo useampia, mutta varsinaista käyttökulttuuriin liittyvää tutkimusta on vaikeampi löytää. Tässä tutkielmassa keskitytään erityisesti tabletteihin, vaikka muita mobiililaitteita sivutaan niiden samankaltaisuutensa takia. Kosketusnäytölliset tietokoneet on rajattu aiheen ulkopuolelle.

Tutkielma etenee niin, että luvussa 2 ja 3 käydään läpi mobiilipelaamiseen liittyviä keskeisiä käsitteitä, käsitellen mobiililaitteiden ja -pelien kehitystä sekä mobiilipelaamisen liittyviä ajankohtaisia trendejä. Lisäksi tarkastellaan tablettia pelaamisen välineenä, käyden läpi tabletin erityisominaisuuksia pelaamisen näkökulmasta ja painottaen kosketusnäytön soveltuvuutta pelaamiseen. Luvussa 4 ja 5 esitellään tutkimuksen toteutukseen liittyvä metodiikka, sekä esitellään kyselyn tulokset ja johtopäätökset. Viimeisissä 6. ja 7. kappaleessa käydään läpi tutkimuksen tulosten yhteenveto ja lopuksi pohdintaa tutkielmasta.

2 MOBIILIVIIHTEEN KEHITYS

Ennen kuin tableteista kasvoi suosittu joka kodin viihdelaitte Apple iPadin julkaisun myötä, mobiiliviihdettä pelaamisen muodossa on ollut olemassa kulttuurissamme jo muutaman vuosikymmenen ajan. Ensimmäiset käsikonsolipelit ovat 1970-luvulta, mutta japanilainen pelialan yritys Nintendo on tuonut markkinoille 1980-luvulta lähtien useita kaupallisesti menestyneitä käsikonsolipelejä, joiden myötä viihteellisen mobiilipelaamisen suosio voidaan katsoa kunnolla alkaneen.

Tabletit ovat mobiililaitteita, jotka ovat tuoneet multimedian, pelaamisen ja viihteen monipuolisen käyttämisen lähemmäksi kuluttajia ja ne voidaan nähdä seuraavana mobiilipelaamisen muotona älypuhelimien rinnalla. Tässä luvussa tarkastellaan mobiiliviihteeseen liittyviä käsitteitä pelaamisen näkökulmasta sekä mobiiliviihteen kehitystä historiasta tähän päivään. Kappaleessa 2.1. kuvaillaan mobiililaitteen käsitettä ja eritellään pelattavia mobiililaitteita. Kappaleessa 2.2. tarkastellaan pelin ja mobiilipelin määritelmää sekä mobiilipelejä ja -pelaamista. Kappaleessa 2.3. luodaan lyhyt katsaus tämän hetken mobiilipelaamiseen liittyviä trendejä.

2.1 Mobiililaitteet

Mobiiliudesta ja mobiililaitteista on tehty paljon erilaisia määritelmiä. Useimmat mobiiliuden määritelmät perustuvat siihen, mistä näkökulmasta mobiiliutta tarkastellaan, mutta useimmiten mobiiliutta luonnehditaan liikkuvuuden sekä mukana kulkevuuden synonyymiksi. Mobiililaitteiden määrittely keskittyy tässä kappaleessa pelien ja pelaamisen näkökulmaan: mobiililaitteella tarkoitetaan sellaista laitetta, jolla on mahdollista pelata. Se joko sisältää pelejä, siihen voi ladata pelejä tai siihen voi asentaa pelejä. Määritelmä pitää sisällään matkapuhelimet, älypuhelimet, tabletit ja käsikonsolit, joilla voidaan pelata.

Kornakin mukaan (2004) mobiilius tarkoittaa mobiililaitteen ja langattoman teknologian sovellusta, joka mahdollistaa kommunikaation, tiedon saatavuuden ja liiketoiminnan miltä laitteelta tahansa, kenelle tahansa ja mihin tahansa milloin vain. Kornakin määri-

telmässä langattomalla tarkoitetaan mahdollisuutta ottaa yhteyttä esimerkiksi tietoverkkoon, tiedon jakamista sekä soittamisen jollekin henkilölle.

Weiss (2002, 2) määrittää mobiililaitteen, josta hän käyttää termiä ”käsissä pidettäväksi”, kommunikointiin ja tiedonhallintaan soveltuvaksi laitteeksi 1) jota tulisi voida käyttää ilman kaapeleita, pois lukien lyhytaikaiset toimet, kuten akun lataus ja synkronointi esimerkiksi pöytätietokoneen kanssa, 2) joka on helppokäyttöinen ja sitä voi pitää kädessä ja 3) johon on mahdollista lisätä sovelluksia tai laite sallii tuen internet-yhteydelle.

Edellä mainitut Kornakin ja Weissin määritelmät sulkevat pois varhaisemmat käsikonsolilaitteet, joissa ei ollut saatavilla langatonta verkkoyhteyttä, eikä niihin voinut ladata pelejä tai muitakaan sovelluksia. Kuitenkin uusimmissa käsikonsoleissa, kuten Nintendo 3DS:ssa ja PlayStation Vitassa, verkkoyhteys ja mahdollisuuden käyttää laitetta myös muuhunkin kuin pelaamiseen on jo olemassa (Greenwald 2012).

Sen sijaan Poslad (2009, 29) on ajatellut mobiiliutta laajemmin ja on jaotellut mobiiliset laitteet niiden eri ilmentymismuodon ja liikuteltavuuden mukaan, kuten muun muassa puettavuuteen, käsissä pidettävyyteen ja istutettavuuteen. Poslad ajattelee, että sana *staattinen* on vastakohta mobiiliudelle, koska staattiset laitteet tarvitsevat käyttöönottoa varten valmisteluja ja ne sijaitsevat tietyssä paikassa koko elinkaarensa ajan.

Ensimmäiset kannettavat elektroniset pelilaitteet, eli käsikonsolipelit (eng. Handheld Game Console) kehiteltiin 1970-luvulla. Vuonna 1972 Wacon julkaisema Tic Tac Toe (suom. Ristinolla) ja vuonna 1976 Mattelin julkaisema Auto Race olivat yhden pelin sisältäviä laitteita. Vuonna 1979 Milton Bradley julkaisi Microvisionin, jossa oli vaihdettavat pelikasetit. Microvision ja sen pelit kärsivät kuitenkin teknisistä ongelmista ja olivat herkkiä särkymään, joten laite ei kokenut suurta kaupallista suosiota ja laitteen valmistaminen lopetettiin pian vuonna 1981. (Li 2008; Paavilainen 2009.)

Tyypillisen 1970- ja 1980-luvun käsikonsolipelilaitteen perusominaisuuksiin kuuluu pieni koko, nestekidenäyttö ja muutama painike. Pelit olivat hyvin yksinkertaista – taso-hyppelyä tai putoavien esineiden väistämistä tai nappaamista. Laite sisälsi pari painiketta pelihahmon liikuttamiseen sekä useimmiten vain yhden sisään koodatun pelin. Lisäksi laitteiden akkujen kapasiteetti oli heikko. Nykyisin käsikonsolipelit ovat kehittyneem-

piä sisältäen useampien painikkeiden lisäksi langattoman verkkoyhteyden, suuremman muistikapasiteetin sekä kosketusnäytön. (Li, 2008.) Lisäksi uusimmissa käsikonsolipeleissä on sovellusalusta, joka mahdollistaa sovellusten lataamisen laitteelle.

Matkapuhelimella pelaamisen voidaan katsoa alkaneen vuonna 1997, kun Nokia julkaisi 6110-mallin matkapuhelimen, joka sisälsi jo klassikoksi muodostuneen Matopelin (eng. Snake). Matkapuhelimen perusominaisuuksiin kuuluu puheluiden soittaminen ja vastaanottaminen sekä tekstiviestien lähetys. Matkapuhelimissa näyttöjen koko vaihtelee sen mukaan, millaisia teollisia muotoiluratkaisuja niihin on käytetty. Tyypillinen matkapuhelin sisältää fyysiset näppäimet, jotka on sijoitettu näytön alapuolelle. Yleisesti käytössä ollut näppäimistö on ITU 12 -tyyppinen näppäimistö. ITU 12 -näppäimistössä on numerot 0–9, joissa kussakin on aakkosia kolmesta neljään kirjoittamista varten sekä erikoisnäppäimet * ja #. Myös muunlaisia näppäimiä matkapuhelimissa on nähty: QWERTY-näppäimistö, joka on tuttu tietokoneiden näppäimistöstä, sekä ITU 12:n tai QWERTY:n lisäksi nelisuuntainen keinulautanäppäin (eng. Rocker Key). (Weiss 2002, 23; Paavilainen ym. 2009.)

Älypuhelin sisältää samat ominaisuudet kuin matkapuhelin, mutta lisäksi siinä on paranneltuja ominaisuuksia. Älypuhelimessa on kehittynyt käyttöjärjestelmä, kosketusnäyttö, monipuolinen sovellusvalikoima, synkronointimahdollisuus muiden laitteiden kanssa, navigointimahdollisuus sekä jatkuva yhteys internetiin (Litchfield 2010).

Singal & Rajan (2012) kuvailevat tablettia ja älypuhelinominaisuuksiltaan keskenään hyvin samanlaisiksi. Molemmat sisältävät esimerkiksi langattoman verkkoyhteyden, kosketusnäytön ja samankaltaisen käyttöliittymän. Suurin rajanveto tabletin ja älypuhelimien välille voidaan tehdä laitteiden koon mukaan. Useimmat tabletit ovat läpimitaltaan seitsemän tai lähemmäs kymmenen tuumaisia, kun taas älypuhelimet ovat kooltaan useimmiten noin 4–5 tuumaisia. Lisäksi tabletit ovat painavampia kuin älypuhelimet. Tableteissa ei ole myöskään mukana soittomahdollisuutta muutamaa tablettia lukuun ottamatta.

Tanhamin (2013) mukaan tablettia ei omaksuta niin henkilökohtaisiksi laitteiksi kuin puhelin. Puhelin on jokaisen henkilökohtainen henkilökohtaisineen yhteystietoineen, muistiinpanoineen sekä liitettyineen tileineen, kuten vaikkapa Skype- tai sähköpostitilit. Lisäksi puhelin kulkee useimmiten henkilön mukana, joka tekee siitä myös henkilökoht-

taiemman välineen. Tabletit voivat olla perheen yhteisiä ja niitä pidetään harvemmin mukana päivittäisessä elämässä kodin ulkopuolella. Tabletilla voidaan viettää enemmän aikaa, kun taas puhelimella hoidetaan yksi tehtävä ja se laitetaan pois. Lisäksi samaa tablettia voi käyttää useampi perheenjäsen ja tabletilla on matalampi kynnys antaa lainattavaksi vaikkapa ystävälle.

Markkinoille on tullut myös suuria älypuhelimia, joita kutsutaan phableteiksi. Phablet muodostuu englanninkielen sanoista ”Phone” ja ”Tablet”. Phabletti on älypuhelimien ominaisuuksilla varustettu laite, jonka näyttökoko on 5-7 tuuman välillä. (Segan 2012.) Phablettien tulo markkinoille on hämärtänyt rajoja tabletin ja älypuhelimien välillä.

2.2 Mobiilipelit

Mobiilipelit voidaan luokitella yhdeksi pelien alalajiksi samaan tapaan kuin tietokonepelitkin. Mobiilipelien suosioon on vaikuttanut tarjonnan voimakas lisääntyminen sitä mukaan, kun mobiililaitteet ovat kehittyneet ja monipuolistuneet. Lisäksi Nokialla on ollut vahva rooli suomalaisessa mobiilipelikehityksessä. Mobiilipelien valmistuskustannukset ovat huomattavasti pienemmät kuin vaikkapa tietokonepelien, joten mobiilipelejä valmistavat yritykset koostuvat useimmiten muutaman hengen kokoonpanosta. (Hiltunen ym. 2013, 18, 21, 22.) Mobiilipelien määrittely keskittyy tässä kappaleessa peleihin, joita voidaan pelata mobiililaitteilla. Tätä tutkielmaa koskeva mobiililaitteen määrittely löytyy kappaleessa 2.1.

Järvinen & Sotamaa (2002) ovat esittäneet kolmitahoisen pelin määritelmän, jonka mukaan peli katsotaan toiminnaksi, johon kuuluvat etukäteen sovitut ja formaalit säännöt. Säännöt määrittelevät peliin osallistujien vuorovaikutuksen peliin sekä sen tapahtumiin. Pelissä on määritelmät voitosta ja häviöstä tai vähintään saavutuksista ja menestyksistä. Lisäksi peli on myös irrallaan ympäröivästä maailmasta niin, että pelaaja on turvassa pelin tapahtumilta. Peliin kuuluu *ennen ja jälkeen* -asetelma, jossa *ennen*-tapahtuva kuvaa pelin alkuasetelmaa tietämättä lopputulosta ja jossa pyritään olemaan tasapuolisessa asemassa. *Jälkeen*-tapahtuva kuvaa pelin jälkeistä tilaa, jossa selvillä on mahdollinen voittaja ja häviöjä, sekä menestysten ja saavutusten määrä.

Juul (2003) on tarkastellut aikaisempia pelien määritelmiä ja pyrkinyt niiden pohjalta määrittelemään pelin kuuden tunnusmerkin perusteella, joita ovat:

1. *Kiinteät säännöt:* Pelit pohjautuvat sääntöihin, joiden tulee olla selkeät ja ymmärrettävät, eikä niihin tarvitse palata joka pelin yhteydessä.
2. *Muuttuvat ja mitattavat lopputulokset:* Peli tarjoaa erilaisia vaihtelevia lopputuloksia ja ne ovat mitattavissa eri tavoin.
3. *Lopputulokset arvotettavissa:* Pelin erilaisille lopputuloksille on määritelty arvo, ollessaan joko positiivinen tai negatiivinen tulos. Lähtökohta on, että positiivinen lopputulos on vaikeammin saavutettavissa, jotta peli on haasteellinen.
4. *Pelaajan vaivannäkö:* Pelaajan tulee nähdä vaivaa lopputuloksen eteen ja lopputulokseen voi vaikuttaa omilla toimillaan, joita pelin aikana tekee.
5. *Pelaaja sitoutuu lopputulokseen:* Pelaaja on sitoutunut lopputulokseen niin, että pelaaja on iloinen positiivisesta tai pettynyt negatiivisesta lopputuloksesta.
6. *Neuvoteltavat seuraamukset:* Samaa peliä voi pelata tosielämän seuraamukset huomioon ottaen. Toisin sanoen pelaaja voi pelissä tehdä sovituksi sellaista, millä voi olla seuraamuksia tosielämässä. Esimerkiksi videopelissä on sallittua varastaa, mutta tosielämässä varastamisesta aiheutuu seuraamuksia.

Jotta peliä voi kutsua peliksi, Juul (2003) tähdentää, että pelin tulisi täyttää nämä kuusi kriteeriä. Tämä määritelmä ei tarkoita, että kaikki pelit olisivat samanlaisia, vaan tyyllitään ja sisällöltään erilaiset pelit sisältävät nämä kuusi kriteeriä.

Kun markkinoille alkoi tulla matkapuhelimella pelattavia pelejä, syntyi termi mobiilipeli. Ero perinteisten pelien ja mobiililaitteilla pelattavien pelien välillä on teknologian lisäksi se, mitä lisäarvoa mobiilius tuo peliin. Yksi merkittävä erottava tekijä muihin pelimuotoihin on mobiilipelien ajallinen kesto. Pelaamisen lyhytkestoisuutta selitetään sillä, että mobiililaitteita yleisesti, kuten soittamalla kaverille tai tekstaamalla viestejä, voidaan käyttää ajan tappamiseen – miksei siis mobiilipelaamistakin voi käyttää tähän tarkoitukseen. (Järvinen 2002; Wirman 2006, 37.)

Järvinen (2002) määrittelee, että mobiilipeli on enemmän kuin pelkkä peli mobiililaitteessa. Järvinen painottaa termiä ”mobiili” määrittäessään mobiilipeliä ja kuvaa, että pelin ollakseen todella mobiili siihen tulisi sisältyä mobiililaitteen käyttötarkoitukset sekä -tilanteet ja sen tulisi huomioida käyttökulttuurien vivahteet. Toisin sanoen pelaajan tulisi itse liikkua mobiilipelissä.

Paavilainen ym. (2009) ovat kuvanneet kattavasti, kuinka matkapuhelinten ominaisuuksia voitaisiin hyödyntää mobiilipelien suunnittelussa. Matkapuhelimen erityispiirteitä, kuten verkottuneisuutta, sosiaalisuutta ja sille ominaista käyttökulttuuria hyödyntämällä, matkapuhelimella pelattavasta pelistä saataisiin todellinen mobiilipeli. Tänä päivänä sosiaalisen median suosion kasvun myötä erityisesti verkottuneisuus ja sosiaalisuus ovat tulleet osaksi mobiilipelejä. Muun muassa Facebook on lisännyt järjestelmäänsä asennusmainoksia peleistä, jossa pelien latauslinkit ilmestyvät Facebook-käyttäjän seinälle. Tästä on erityisesti hyötyä pelien julkaisijalle pelin näkyvyyden nostamisessa, koska Facebookin käyttäjäryhmä on erittäin suuri. (Lamy 2015.)

Mobiilipelejä suunniteltaessa rajoituksia tulee vastaan mobiililaitteen muistikapasiteetissa ja laskentatehossa. Myös pieni näytön koko erityisesti älypuhelimissa rajoittaa monimutkaisten grafiikoiden tekoa. Vaikka pikselikoko kasvaa, ruudun koko pysyy pienenä. Lisäksi akun kestävyys on rajallinen ja reaaliaikaisuuden tavoittamiseen tarvitaan jatkuvaa yhteyttä verkkoon. Jos yhteys verkkoon katkeaa, pelikokemus voi häiriintyä. (Hingston ym. 2013, 3.) Kun suunnittelua tarkastelee tablettien näkökulmasta, joissa näytön koko on isompi verrattuna älypuheliiniin, myös monimutkaisempien grafiikoiden teko on mahdollista, joskin laitteen tehokapasiteetti ei edelleen ole yhtä hyvä kuin tietokoneissa. Tosin kehitystä tapahtuu jatkuvasti ja rajat hämärtyvät tablettien ja kannettavien tietokoneiden välillä tehoista puhuttaessa.

Vaikka mobiilipelaamisessa ja mobiililaitteiden teknologiassa voidaan nähdä joitakin rajoitteita, voidaan nämä kääntää myös mahdollisuuksiksi, joita ei muille laitteille ole saatavissa. Useimmat mobiilipelit ovat kaksiulotteisia, joten pieni näyttökoko helpottaa grafiikoiden suunnittelussa. Tällöin pelin tekijältä ei vaadita niin suurta graafista osaamista. Mobiililaitetta ei ole sidottu tiettyyn ympäristöön, vaan sitä voidaan käyttää paikasta riippumatta, tarjoten sellaisia mahdollisuuksia pelaamiseen mitä ei tietokoneella tai konsolilla voi tehdä. Lisäksi voidaan olla vuorovaikutuksessa esimerkiksi samalla

alueella asuvien muiden pelaajien kanssa, jolloin vuorovaikutteisuus voi toimia myös jäänsärkijänä ja toisiin pelaajiin on helpompi tutustua. (Hingston ym. 2013.)

Käsikonsolipelit

Vaikka mobiilipeli on terminä suhteellisen uusi käsite, mobiilipelaaminen on vanha ilmiö. Ennen nykyisen kaltaisia mobiilipelejä olivat käsikonsolipelit, jotka ovat nekin vuosien saatossa muuttuneet niin, että täyttävät nykyisin mobiililaitteen määritelmän. Käsikonsolipelillä tarkoitetaan kädessä pidettävää mobiilia pelilaitetta, jossa on mukana näyttö, äänen ulostulo ja ohjaimet samassa yksikössä.

Nintendo on yksi varhaisimpia käsikonsolipelien julkaisija, joka valmisti vuosien 1980–1991 välisenä aikana pieniä, taskukokoisia Game & Watch -pelejä. Pelilaitteessa oli mukana painikkeet, joilla hahmoa pystyttiin liikuttelemaan vasemmalle ja oikealle, ja laite sisälsi yhden kiinteän pelin. Myöhemmissä Game & Watch -versioissa mukaan tuli myös ohjaukset, jotka mahdollistavat muun muassa hyppäämisen pelissä. Pelien näyttötekniikka perustui nestekidenäyttöön, jonka ominaisuudet olivat hyvin rajalliset. Nintendo halusi kuitenkin kehittää rajoituksista huolimatta innovatiivisia ratkaisuja näyttöjen suhteen, joten yritys toi markkinoille muun muassa kahdella näytöllä varustetun pelin, sekä kehittivät värillisiä Game & Watch -pelejä. Kaiken kaikkiaan Game & Watch -pelejä valmistettiin yhteensä 59 peliä, jotka voidaan jakaa pelisarjoihin laitteen ulkoasun ja aikakauden mukaan. Silver-sarjan ensimmäinen peli oli Ball (kuva 1). (McFerran 2010; RolyRetro 2014.)



Kuva 1. Nintendo Game & Watch -pelisarjan ensimmäinen peli Ball vuodelta 1980 (Mariowiki 2012).

Teknologian kehittyessä Nintendo siirtyi valmistamaan seuraavaa käsikonsolipelilaitetta. Vuonna 1989 Nintendo julkaisi Game Boyn (kuva 2), jonka ominaisuuksiin kuului nestekidenäyttö, uudelleen ladattavat akkuparit ja toisin kuin Game & Watch -sarjassa, laitteessa oli takana telakka vaihdettaville pelikaseteille. Game Boy ja seuraajansa Game Boy Color hallitsivat pitkään eniten myytyjen käsikonsolien titteliä. (Li 2008, 4.)



Kuva 2. Nintendo Game Boy vuodelta 1989 (Wikipedia 2012a).

Nintendo on pitänyt vahvasti pintansa käsikonsolipelimarkkinoilla näihin vuosiin asti ja viimeisin käsikonsolipeli, Nintendo DS3 (kuva 3), on julkaistu vuonna 2011. Laitteessa on Wi-Fi -yhteys ja kaksi näyttöä. Myös pelikonsolivalmistaja Sony on kunnostautunut käsikonsolipelimarkkinoilla ja viimeisin laite on vuonna 2012 julkaistu PlayStation Vita (kuva 4), jonka sanotaan olevan grafiikoiltaan pelikonsolin tasolla. Toisin kuin Nintendo DS3:ssa, PS Vitassa on tuki Bluetoothille ja 3G:lle. PS Vitassa on mahdollista suoratoistaa pelejä PlayStation 4 -konsolista Wi-Fi -yhteydellä (Polak 2012; Hayward 2014.)



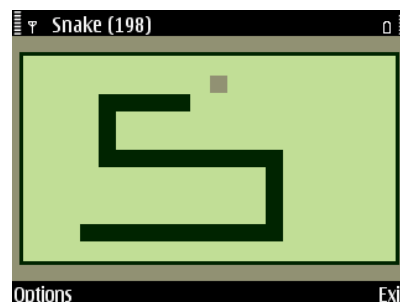
Kuva 3. Nintendo DS3 vuodelta 2011 (Wikipedia 2011a).



Kuva 4. Sony PlayStation Vita vuodelta 2012 (Wikipedia 2011b).

Matkapuhelinpelit

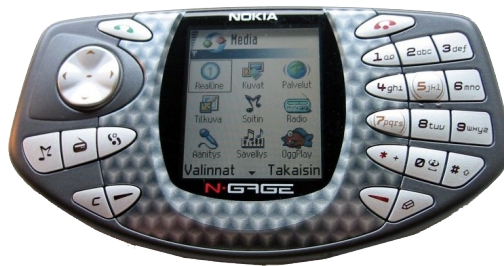
Melko pian suosituimpien käsikonsolipelien jälkeen tuli ensimmäiset matkapuhelinpelit. Ensimmäinen peli matkapuhelimessa oli vuonna 1994 Hagenuk MT-2000 -puhelimessa julkaistu Tetris. Kolme vuotta myöhemmin vuonna 1997 julkaistiin ensimmäinen maailmanlaajuisesti tunnettu mobiilipeli Snake (kuva 5) Nokia 6110 -puhelimeen, joka Suomessa tunnetaan nimellä Matopeli. Pelaajan tehtävänä oli liikuttaa matoa ruudulla ja ohjata sitä syömään yhden kuvapisteen kokoista ruokaa, josta mato kasvoi pituutta. Mitä pidempi mato oli, sitä vaikeampi peliä oli pelata. (Paavilainen ym. 2009; Willans 2013.) Huomionarvoista Matopelin kohdalla on todeta, että Matopelin luoja Taneli Armanto on tuomassa yhdessä Rumilus Design -studion kanssa Matopelistä uudistetun version. Snake Rewind -nimellä julkaistava peli tulee Android-, iOS- ja Windows Phone -alustoille toukokuussa 2015. (Dredge 2015.)



Kuva 5. Nokian Matopeli (My-symbian 2009).

1990-luvun loppupuolella, jo käytöstä poistunut WAP-teknologia (Wireless Application Protocol) mahdollisti paitsi internetin käytön matkapuhelimissa, myös pelien lataamisen matkapuhelimiin sekä pelaamisen verkossa. Pian WAP:n jälkeen matkapuhelimien pelien kehityksessä tapahtui eteenpäin harppaus, kun Nokia yhdisti käsikonsolipelin ja

matkapuhelimen ja julkaisi vuonna 2003 erityisesti pelaamisen tarkoitettun N-Gage -puhelimien (kuva 6). Laitteessa näyttö on sijoitettu keskelle ja painikkeet näytön molemmin puolin. Huolimatta tunnettujen pelien, kuten Tomb Raiderin (Core Design 1996) ja Call Of Dutyn (Infinity Ward 2003) saatavuudesta laitteelle, N-Gage ei kokenut suurta suosiota kömpelön käytettävyyden takia. (Paavilainen ym. 2009; Langshaw 2013.)



Kuva 6. Nokia N-Gage (Wikipedia 2004).

Älypuhelin- ja tablet-pelit

Huolimatta huonosta menestyksestä Nokia N-Gage oli kuitenkin suunnan näyttäjänä mobiilipelien kehityksessä. Applen vuonna 2007 julkaisema iPhone (kuva 7) sisälsi kosketusnäytön ja kiihdytysanturin, joka vei mobiilipelien suunnittelun uudelle tasolle. Seuraavana vuonna julkaistu App Store mahdollisti pelien lataamisen suoraan laitteelle ilman välikäsiä, mutta tarjoten samalla myös pelinkehittäjille matalan kynnyksen kehittää pelejä laitteelle. (Langshaw 2013.)



Kuva 7. Ensimmäinen Apple iPhone (The iPhone Wiki 2012).

Tätä nykyään älypuhelimet ja tabletit muistuttavat ominaisuuksiltaan pieniä tietokoneita. Laitteille kehitetyt mobiilikäyttöjärjestelmät mahdollistavat sovellusten asentamisen suoraan laitteille langattomien verkkojen avulla, mutta myös käyttöjärjestelmille kehitetyt sovelluskaupat ovat toimineet matalana kynnyksenä pelien etsimiseen, lataamiseen ja pelaamiseen ylipäättänsä. Rovion vuonna 2009 julkaisemalla Angry Birds -pelisarjalla on ollut myötävaikutus älypuhelin ja tablettipelien suosioon. (Scimeca 2015.)

Nykyisten älypuhelinien ja tablettien kirjo on valtava. Laitteita on eri kokoisia, eri näyttöteknologialla toteutettuja sekä eri mobiilikäyttöjärjestelmillä varustettuja. Tabletteja käsitellään tarkemmin kappaleessa 3. Tabletti pelaamisen välineenä.

2.3 Mobiilipelaamisen trendit

Suomessa on toteutettu vuodesta 2009 alkaen Pelaajabarometri-kyselytutkimus, jonka tavoitteena on selvittää pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa. Vuoden 2013 pelaajabarometrin mukaan mobiilipelien suosio on kasvanut 10-75 -vuotiaiden pelaajien keskuudessa.

Mäyrän ja Ermin (2014) toteuttaman Pelaajabarometrin mukaan peräti 98 prosenttia vastaajista pelaa ainakin joskus joko digitaalista tai ei-digitaalista peliä. Digitaalisten pelien pelaavien keski-ikä on 37 vuotta, kun taas ei-digitaalisten pelien pelaavien keski-ikä on 42 vuotta. Naisten osuus pelaajista on hieman pienempi miehiin verrattuna. Mobiililaitteilla, kuten älypuhelimilla ja tableteilla pelaaminen on pelaajabarometrin mukaan kasvattanut suosiotaan aikaisemmista vuosista. Vuodesta 2009 vuoteen 2013 vähintään kerran kuussa mobiilipelejä pelaavien määrä on kasvanut 16 prosenttiyksiköllä 13 prosentista 29 prosenttiin, joten mobiilipelaajien määrä on reilusti lisääntynyt neljässä vuodessa. Suosituimpia pelejä ovat pasianssi, Rovion Angry Birds -sarjan pelit sekä veikkauspelit, joita kaikkia pelataan niin tietokoneella kuin mobiililaitteilla.

Mobiilipelien kysyntään vaikuttaa kolme tekijää: Ensinnäkin mobiililaitteiden kysyntä on kasvanut monissa maissa, erityisesti Suomessa, Ruotsissa, Japanissa ja Koreassa. Näin ollen jokainen mobiililaitteen omistaja on potentiaalinen mobiilipelaaja. Toiseksi mobiililaitteiden parantuneet audio- ja video-ominaisuudet lisäävät mobiililaitteiden soveltuvuutta pelaamistarkoitukseen. Kolmanneksi verkkoyhteysnopeuksien parantumi-

nen mahdollistaa suuremman tiedonsiirron, jolloin käyttäjät voivat ladata suurempia pelejä laitteille. (Soh & Tan 2008, 36.) Lisäksi nopeat verkkoyhteydet mahdollistavat myös paremman online-pelaamisen mobiililaitteilla.

Pelaajabarometri osoittaa, että mobiilipelaamista kohtaan on kasvavaa kiinnostusta ja pelaaminen mobiililaitteilla on lisääntynyt viime vuosina. Seuraavassa esitellään lyhyesti mobiilipelaamiseen liittyviä trendejä, jotka ovat yleistyneet erityisesti mobiilipelaamisen parissa.

2.3.1 Kasuaalipelaaminen

Mobiililaitteiden kehittymisen myötä pelaamiseen ja peleihin on tullut uudenlaisia ulottuvuuksia. Useimmissa tutkimuksissa mobiilipelaamisen on ajateltu olevan nopeaa ja lyhytkestoista, jonka tarkoitus on toimia ajanvietteenä hetkiin, jolloin ei ole muuta tekemistä.

Rovion vuonna 2009 julkaisema Angry Birds -peli on ollut osaltaan luomassa mobiilipelaamisen uudenlaista kulttuuri-ilmiötä. Monet mobiilipelit on luotu siten, että pelaaminen on nopeaa erilaisissa ympäristöissä tekemättömyyden hetkinä. (Tyni & Sotamaa, 2014.)

Järvisen (2002) ajatus pelin lyhytkestoisuudesta on nähtävissä yhdessä pelien osajoukossa, niin sanotuissa kasuaalipeleissä (eng. Casual game). Kasuaalipelit voivat kuulua tyyllillisesti mihin tahansa peligenreen, mutta yhteistä näille peleille on helppo omaksuttavuus, yksinkertaisuus ja ne ovat nopeasti pelattavissa.

Siinä missä sitoutuneet pelaajat (eng. Hardcore Gamers) pelaavat pelejä intensiivisesti pitkinä pelisessioina, kasuaalipelaajat pelaavat odottaessa ja tylsien hetkien täytteenä. Kasuaalipelit eivät vaadi pelaajalta erityistaitoja eikä panostusta vaikkapa pelin opetteluun. Kasuaalipelit voivat olla pelattavissa monilla eri päätelaitteilla, mutta mobiilipelaamiseen ne soveltuvat erittäin hyvin, koska kasuaalipelien ajatellaan olevan nopeita, helposti aloitettavissa ja lopetettavissa. Kasuaalipelien pelaamisen suosion yhtenä selityksenä voidaan pitää intuitiivisia ohjainten, kuten kosketusnäytön käyttämistä. Kasuaa-

lipelaaminen ja pelaaminen kasuaalisti ovat kuitenkin eri asioita, eikä niitä pidä sekoittaa keskenään. (Kuittinen ym., 2007; Tyni ym. 2014.)

Kultiman (2009) mukaan kaikki yksinkertaiset, pienet tai helpot pelit voidaan luokitella kasuaaleiksi. Kasuaalipelien nopea omaksuttavuus ja keveys voivat tuoda tasapainoa muiden tehtävien rinnalle, antaa tekemistä tylsiin hetkiin ja pitää mielen virkeänä. Immersion saavuttaminen ei ole välttämätöntä kasuaalipeleissä, eikä uppoutuminen peliin ole itseisarvo, vaan kasuaalipelit tarjoavat kokemuksia ja voivat toimia väylänä johonkin hyödylliseen, kuten oppimiseen tai nukahtamiseen.

2.3.2 Sosiaalinen pelaaminen

Sosiaaliset pelit on peliteollisuuden luoma termi peleille, joita pelataan sosiaalisessa mediassa. Pelit ovat helposti saavutettavissa ja tarjoavat satunnaista, spontaania pelitoimintaa. Pelaaminen on sidottu sosiaaliseen verkostoon, jonka kautta viraalimarkkinointi edistää uusien pelaajien rekrytointia. Sosiaalisissa peleissä vuorovaikutusta edistetään erilaisilla toimilla, kuten lahjojen lähettämällä ja saamisella. Pelimekaniikka hyödyntää pelaajan sosiaalista verkostoa, joka edistää yhteistyön tekemistä, mutta myös kilpailua muiden pelaajien välillä. Facebook on yksi suurimmista sosiaalisen median kanavista, jossa sosiaalinen pelaaminen on erittäin suosittua. Sosiaalinen pelaaminen ei vaadi pelaajalta jatkuvaa huomiota, vaan pelaaminen voi tapahtua muun tekemisen ohessa ja kestää ajallisesti hetken aikaa. (Paavilainen ym. 2013.) Sosiaaliset pelit ovat tyyllisestään hyvin samankaltaisia kuin kasuaalipelit, mutta niissä on mukana sosiaalinen aspekti.

Vidyarthi (2010) on muotoillut listan sosiaalisen pelin kriteereistä, jotka sitouttaa pelaajan pelaamaan ystävien kesken. Jotta peli on sosiaalinen peli, täytyy sen 1) sisältää lista oikeista ystävästä, joiden kanssa pelataan, 2) mahdollistaa lahjojen ostamisen mahdollisuuden ystäville, 3) tarjota pistetilasto, josta voidaan seurata omia ja ystävien sijoitusta pelissä, 4) mahdollistaa toisten pelaajien haastamisen, 5) sallia viestitellä toisten pelaajien kanssa, 6) mahdollistaa pelien sisäisten tiimien muodostamisen ja 7) mahdollistaa kustomoinnin, esimerkiksi oman pelihahmon ulkomuodon muokkaamiseen.

Sosiaalisissa ja mobiilipeleissä tavoitteena on saada pelaajat palaamaan pelin ääreen, toisin sanoen sitouttaa pelaajat pelaamaan peliä yhä uudelleen. Sitouttamista varten peli-

suunnittelijat voivat toteuttaa erilaisia pelin sisäisiä muistuttajia, jotta pelaaja palaa takaisin pelin ääreen. Tällaisia muistuttajia voivat olla esimerkiksi Push-ilmoitus ruudulla, jossa ilmoitetaan mitä pelaajan tulisi pelissä seuraavaksi tehdä, ilmoittaa vastapelurin tekemistä liikkeistä yhteispelissä, erilaisten pelin sisäisten yhteistapahtumien järjestäminen tai paineistetaan pelaajaa toimimaan tietyn ajan sisällä. (Todoros 2014.)

2.3.3 Digitaalinen jakelu

Pelien jakeluketju on digitalisoitumisen myötä lyhentynyt ja tuonut pelikehittäjät sekä pelit lähemmäksi tavallisia kuluttajia. Trendinä on, että jokaiselle mobiilikäyttöjärjestelmälle on olemassa oma jakelukanava, jonka kautta sovellukset ja pelit voidaan ladata suoraan mobiililaitteelle.

Perinteisessä jakelumallissa pelin kehittäjä ja julkaisija ovat erillisiä tahoja, jossa julkaisijan tehtävänä on huolehtia tuotteen markkinointi ja jakelu. Jakelu hoidetaan fyysisesti vähittäiskauppojen avulla kuluttajille. Taloudellinen riski on tässä tapauksessa suurta julkaisijalle, joten julkaisija on yleensä vaatinut pelin täydet oikeudet IP- eli immateriaalioikeuksiin. Jakelumallissa pelinkehittäjä voi olla jopa alihankkijan roolissa, vaikka peli perustuu hänen omaan immateriaalioikeuksiinsa. (Hiltunen ym. 2013, 19-20.)

Digitaalisen jakelumallin helppous on laskenut yrittämisen kynnystä ja Suomessa on suuri joukko pieniä pelialan yrityksiä, joiden henkilöstön mediaanimäärä on neljä. Digitaalisessa jakelumallissa pelinkehittäjä toimii saman aikaisesti myös jakelijana. Fyysisen jakelun ja markkinoinnin vaatimat kustannukset poistuvat, jolloin jakelu on muuttunut suoraviivaisemmaksi. Pelinkehittäjät saavat pelien tuotoista enemmän itselleen, kun välikäsiä pelien jakelusta jää pois. Lisäksi pelien tekeminen suoraan tietyille päätelaitteille ja jakelukanaviin integroitu maksumekanismi on muuttanut pelien ansaintamallia. Täysin ongelmaton digitaalinen jakelu ei kuitenkaan ole. Ongelmia helpossa jakelukanavassa on pelien hukkuminen massaan: sovelluksia ja pelejä julkaistaan päivittäin valtavia määriä. Hyväkin peli voi jäädä muiden pelien takia pimentoon. Lisäksi huonot tai toimimattomat pelit ja sovellukset poistetaan kanavasta tarvittaessa vasta jälkikäteen. (Hiltunen ym. 2013, 19, 21-22, 25, 40; Lappalainen 2015.) Riskinä on, että pelinkehittäjän yksi kelvoton peli voi aiheuttaa huonoa mainetta pelinkehittäjän muille peleille.

2.3.4 Ilmaiset ja maksulliset pelit

Erilaiset pelialan maksumekanismit ovat kehittyneet mobiilipelien ja jakelukanavan digitalisoitumisen yleistyessä. Siinä missä ennen fyysinen digitaalinen peli ostettiin pelialan liikkeestä tai supermarketista, on erilaiset maksumekanismit tulleet osaksi mobiilipelejä. Pelit toisaalta eivät maksa yhtä paljon verrattuna konsoli- tai tietokonepeleihin, mutta mahdollisuus testata pelejä ennen ostopäätösten tekemistä on mobiililaitteilla helpompaa, jos pelistä on saatavilla ilmaisversio.

Mobiilipelien maksumallit voidaan jakaa karkeasti kolmeen pääluokkaan:

1. *Ilmainen*: peli on täysin ilmaiseksi ladattavissa tai ilmainen, joka sisältää mainoksia. Voi olla myös pelin lite-versio, jolloin pelistä puuttuu jotain tiettyjä ominaisuuksia tai kenttien määrää rajoitettu.
2. *Free-to-Play*: peli on ilmaiseksi ladattava ja pelattava, mutta sisältää sisäisiä ostoksia, joilla voi edistää pelin kulkua hankkimalla lisää toimintoja ja ominaisuuksia.
3. *Kertamaksullinen*: pelistä maksetaan kerran, jolloin saadaan pelin kaikki ominaisuudet käyttöön.

Puhuttaessa Freemiumista ja Free-to-Playsta nämä kaksi termiä ovat perusajatukseltaan samanlaisia, mutta pienillä eroavaisuuksilla. Freemium on jakelustrategia, joka on muodostunut termeistä ”free” ja ”premium”. Ajatuksena on tarjota käyttäjille palvelua, sovellusta tai peliä ilmaiseksi (free), mutta edistyneistä ominaisuuksista veloitetaan (premium). Free-to-Play -malli on keskittynyt peleihin, jolloin pelin lataaminen ja pelaaminen on ilmaista mutta peliä voidaan laajentaa ja edistää maksamalla lisäominaisuuksista. Halutessa pelaaja voi ostaa pelin sisäisiä hyödykkeitä mikro-ostoksilla, jos pelissä haluaa esimerkiksi edetä nopeammin tai parantaa pelihahmon ominaisuuksia. Mikro-ostoksilla tarkoitetaan pienillä summilla maksettavia pelin sisäisiä ostoksia, kuten tavaroita, palveluita tai lisäosia. Free-to-Play -malli madaltaa myös pelaajan kynnystä kokeilla erilaisia pelejä, koska pelin lataaminen ei sitouta pelaajaa ostamaan peliä tai sen hyödykkeitä. Erityisesti kasuaalipeleissä Free-to-Play -malli on voimakkaasti mukana. (Hiltunen ym. 2013, 31; Alha ym 2014.) Free-to-Play -ansaintamallissa

moni ostaa muutaman tai jopa alle euron maksavan pelin hetken mielihteesta, kun taas useamman kymppin maksavan konsoli- tai tietokonepelin ostamiseen käytetään enemmän harkinta-aikaa.

3 TABLETTI PELAAMISEN VÄLINEENÄ

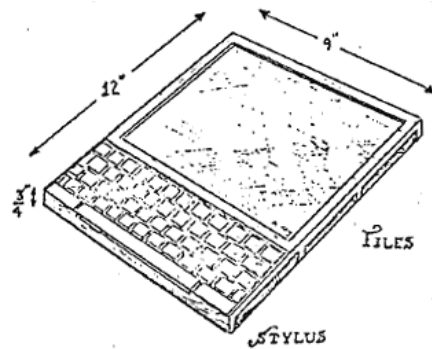
Tabletilla pelaaminen on ilmiönä hyvin uusi ja toistaiseksi vielä vähän tutkittu. Tabletin suuri näyttö on riittävä pelaamiseen ja lisäksi laitteen helppokäyttöisyys toimii matalana kynnyksenä pelaamisen aloittamiseen. Tabletti- ja älypuhelimella pelaaminen on kasvatanut suosiotaan siinä määrin, että Applen App Storessa saatavista sovelluksista jopa yli 20 prosenttia kaikista sovelluksista luokitellaan ”pelit” (Statista 2015.)

Tässä kappaleessa luodaan katsaus tabletteihin sekä niiden ominaisuuksiin, jonka jälkeen perehdytään tablettien pelattavuuteen, käytettävyyteen ja kosketusnäytön ominaisuuksiin. Kappaleessa 3.1 ja sen alakappaleissa käydään läpi lyhyt katsaus tablettien kehityksestä, tämän hetken vallitsevimmat mobiilikäyttöjärjestelmät ja pelien lataukseen oleellisesti kuuluvat sovelluskaupat, sekä tarkastellaan mobiilipelien löydettävyyttä. Kappaleessa 3.2 tarkastellaan käytettävyyttä ja pelattavuutta ja kappaleissa 3.3 ja 3.4 otetaan tarkasteluun kosketusnäytön vuorovaikutus ja soveltuvuus pelaamiseen.

3.1 Katsaus tabletteihin

Varhaisimmat tableteiksi luokiteltavat laitteet ovat peräisin vuosikymmenien takaa, mutta yksikään niistä ei aikanaan kokenut suurta kaupallista menestystä. Tabletit käsitteenä ei siis ole uusi ilmiö, mutta varsinainen kaupallinen murros tapahtui Applen iPadin myötä vuonna 2010.

Vuonna 1968 Alan Kay ideoi Dynabook-nimisen tabletin (kuva 8). Ajatuksena oli tehdä kevyt, dynaaminen ja kannettava tietokone kaikenikäisille lapsille. Dynabookiin suunniteltiin suuri näyttö graafisella käyttöliittymällä sisältäen pienen näppäimistön ruudun alareunassa. Siinä olisi myös ollut pitkäikäinen akku ja se oli tarjonnut mahdollisuuden toistaa eri mediasisältöä. Kuitenkin laite oli 20 vuotta aikaansa edellä, jotta edes laitteen prototyyppiä olisi voitu rakentaa, joten laite jäi vain ideointitasolle. Kuitenkin se on ollut yhtenä esikuvana nykyisille tableteille. (Arici 2014.)



Kuva 8. Dynabook (Wikipedia 2008).

Parikymmentä vuotta myöhemmin vuonna 1988 esiteltiin ensimmäinen kaupalliseen tarkoitukseen kehitelty GriDPad, joka muistuttaa läheisesti nykyisenkaltaisia tabletteja (kuva 9). Käyttöliittymänä oli Microsoft MS-DOS 3.3 ja laitteessa oli 10-tuuman monokrominen kosketusnäyttö, jota ohjattiin Stylus-kynällä. Lisäksi laitteeseen oli mahdollista kytkeä ulkoinen näppäimistö. (Bachu 2014; Arici 2014.)



Kuva9. GriDPad (Old computers 2013).

Vuonna 1993 Applen silloinen toimitusjohtaja John Sculley lanseerasi termin PDA (Personal Digital Assistant, suom. Kämmentietokone), jota käytettiin kuvaamaan Applen Newton MessagePadia (kuva 10). MessagePadissa oli tekstintunnistus ja laite oli suunniteltu käyttäjän henkilökohtaiseen ajanhallintaan muistioiden ja kalenterin avuin. Kuitenkin laite sai kritiikkiä osakseen huonoksi todetusta tekstintunnistuksesta sekä kolmella AAA-patterilla toimivuudesta. (Evans 2011; Bachu 2014.)



Kuva 10. Newton MessagePad (Wikipedia 2012b).

2000-luvun alussa vuonna Microsoft aloitti Stylus-kynällä ohjailtavan Tablet PC -konseptin kehittelyn, joka käsitti Microsoft XP -käyttöjärjestelmän ja tuen Bluetoothille ja langattomalle verkkoyhteydelle (kuva 11). Kyseessä ei ollut laite, vaan käyttöjärjestelmä kosketusnäyttöisille, kannettaville laitteille. Valitettavasti käyttöjärjestelmää ei suunniteltu optimaaliseksi kosketusnäyttöä varten, jonka lisäksi ohjelmisto oli liian raskas pyöritettäväksi sen aikaisille tableteille. (Bonnington 2015.)



Kuva 11. Microsoft Tablet PC HP:n tabletissa (Wikipedia 2006).

Kaupallisten tablettien aikakauden voidaan katsoa alkaneen vuonna 2010, kun Apple toi markkinoille ensimmäisen iPadin (kuva 12). iPadissa oli oma mobiilikäyttöjärjestelmänsä, kosketusnäyttö, langaton verkkoyhteys ja Bluetooth. 3G-yhteydellä varustettu versio tuotiin markkinoille muutamaa viikkoa myöhemmin. Kameraa ei kuitenkaan vielä

ensimmäisessä mallissa ollut, vaikka nykyisissä tableteissa se on jo lähes poikkeuksetta vakiona. (Ritchie, 2014.) Ulkoisesti iPad ei ole juurikaan muuttunut viidessä vuodessa, vaan laite näyttää lähes samalle edelleen.



Kuva 12. Apple iPad 1 (SpecOut 2011).

iPad on ollut suunnannäyttäjänä nykyisten tablettien kehityksessä ja monet puhelin- ja laitevalmistajat ovat tuoneet oman versionsa tabletista markkinoille. Digitaalisten palveluiden ja käyttökokemusten suunnitteluun erikoistunut suomalainen yritys Idean (2013) on arvioinut, että tabletin omistaa joka neljäs kotitalous Suomessa syksyyn 2013 mennessä.

Tablettia voidaan käyttää monenlaiseen tarkoitukseen, kuten sähköpostien lukemiseen, internetissä surffailuun, pelaamisen ja videoiden katseluun. Kaupallinen tutkimusyhtiö Gartner arvioi, että vuoteen 2018 mennessä yli puolet käyttäjistä käyttää tablettia tai älypuhelimia ensisijaisena internet-verkossa tapahtuvan aktiviteetin välineenä tietokoneiden sijaan, tietokoneiden jäädessä enemmänkin monimutkaisten tehtävien käsittelyyn. (Gartner 2014.)

Peliteollisuuden yksi nopeimmin kasvavia alueita on mobiili- ja tablet-pelit, ja Casual Game Association (2013) arvioi raportissaan, että joka neljännes pelattava peli pelataan älypuhelimilla ja tableteilla vuonna 2016. Yhtenä syynä mobiili- ja tablet-pelaamisen suosioon nähdään mahdollisuus pelata pelejä missä vain, milloin vain, joten pelaaminen ei ole aikaan eikä paikkaan sidottua.

Tableteille, kuten myös älypuhelimille, tunnusomaista on oma käyttöjärjestelmänsä, johon on integroitu sovelluskauppa uusien sovellusten ja pelien lataamista varten. Seuraavaksi esitellään lyhyesti tableteissa yleisimmät mobiilikäyttöjärjestelmät, niiden sovelluskaupat sekä käsitellään mobiilipelien löydettävyyttä.

3.1.1 Mobiilikäyttöjärjestelmät

Mobiilikäyttöjärjestelmät ovat mobiililaitteille, kuten älypuhelimille, tableteille ja kämmentietokoneille, suunniteltuja käyttöjärjestelmiä. Tunnetuimmat mobiilikäyttöjärjestelmiä ovat iOS sekä Android. Reaaliaikaiseen web-analyysiin ja käyttöjärjestelmien markkinaosuuksiin erikoistunut nettisivusto NetMarketShare (2015) mukaan Android (46,87 prosenttia) ja iOS (42,61 prosenttia) olivat maaliskuussa 2015 vallitsevimmat käyttöjärjestelmät älypuhelimissa ja tableteissa maailmanlaajuisesti. Windows-mobiilikäyttöjärjestelmä on viime aikoina lisännyt suosiotaan älypuhelimissa ja tableteissa, mutta maailmanlaajuisesti sen markkinaosuus on noin kaksi prosenttia, joten tässä tutkielmassa ei käsitellä Windows-mobiilikäyttöjärjestelmää.

Vaikka Apple iPad on epäilemättä tunnetuimpia tabletteja, tietoliikenne-yhtiö Elisan myyntilistoilla heinäkuussa 2014 kärkipaikkaa piti Android-käyttöjärjestelmän tabletit, joista jopa neljä viidestä oli Android-tabletteja. Elisan mukaan tablettien suosio on kasvanut niin suureksi, että niiden myynti on jopa 60 prosenttia enemmän kuin pöytä- ja kannettavien tietokoneiden yhteensä. (Elisa 2014.)

Android-käyttöjärjestelmän sisältävien laitteiden suosiota voidaan selittää muun muassa avoimeen lähdekoodiin perustuvalla käyttöjärjestelmällä, jolloin sen kehittäminen ja käyttäminen on ilmaista. Lisäksi Android-laitteet ovat useimmiten edullisempia kuin Applen iPad-sarjan laitteet, joten kynnys ostaa Android-laite on matalampi. Myös Android-laitteille tarkoitettu sovelluskauppa Playssa sovellusten tarjonta on laajempi ja ilmaisversioita löytyy paremmin. (Triggs 2013.)

iOS on Applen mobiilikäyttöjärjestelmä, joka on kehitetty Applen omille tuotteille, kuten iPhoneille, iPadille ja iPod Touchille. Apple julkaisi mobiilikäyttöjärjestelmänsä ensimmäisen kerran vuonna 2007. Järjestelmä on suljettu, eikä se täten salli kolmansien osapuolien ohjelmistoja ajettavan järjestelmässään. Lisäksi iOS ei ole saatavilla muille

kuin Applen omille tuotteille. iOS on suunniteltu lähtökohtaisesti yhteensopivaksi kosketusnäytön kanssa ja sitä käytetään erilaisilla kosketuseleillä, kuten nipistyksellä, kosketuksella ja pyyhkäisyllä. Lisäksi iOS:ssä on tuki kiihtyvyyssanturille, jolloin laite tunnistaa, kun laitetta käännetään, kallistetaan tai heilutetaan. (Hein 2013; Okediran ym. 2014.)

Pelien kannalta huomionarvoinen asia on Adobe Flashilla toteutetut pelit. iPad ei tue Adobe Flashilla toteutetun sisällön toistamista. Jobs (2010) on kirjoittanut avoimen kirjeen siitä, jonka takia Apple jätti Flash-tuen tuotteistaan pois. Syinä mainitaan muun muassa tietoturva ja suorituskyky, mutta suurimpana syynä on kosketusominaisuuden puuttuminen Flash-pohjaisista sovelluksista ja iOS järjestelmänä on suunniteltu toimimaan nimenomaan kosketusnäytöille. Lisäksi Apple haluaa pitää tiukasti kiinni siitä, ettei kolmansien osapuolien ohjelmistoja asenneta sen järjestelmään. Myöskään selaimen kautta pelattavia Flash-pelejä ei ole mahdollista pelata, jollei peliä ole toteutettu vaihtoehtoisella tekniikalla soveltuen iPadilla toistoon.

Android on avoimeen lähdekoodiin perustuva käyttöjärjestelmä, joka on laajasti käytössä eri valmistajien älypuhelimissa ja tableteissa. Käyttöjärjestelmän kehittämisestä vastaa tällä Googlen johtama Open Handset Alliance, johon kuuluu suuria laitevalmistajia, kuten esimerkiksi HTC, Sony, Motorola, Dell ja Samsung. Tämä on yksi syy, miksi kyseiset yritykset käyttävät laitteissaan Androidia. (Okediran ym. 2014.)

Androidin käyttöliittymään kuuluu oleellisena osana vimpaimet (eng. Widgets). Vimpaimet ovat sovellusten miniatyyriversioita, joilla voidaan kustomoida laitteen aloitusnäyttöä interaktiiviseksi, kuten esimerkiksi sää- ja uutistiedotuksilla, tai ilmoittaa lyhyen tiedon vastaanotetuista sähköposteista. (Developers Android 2014.)

Kritiikkiä Android-käyttöliittymästä on tullut päivityksien takia: joihinkin tablet- ja älypuhelinmalleihin ei uudempaa Android-versiota välttämättä saa päivitettyä. On laitevalmistajasta kiinni, julkaiseeko se ollenkaan tai milloin päivitetyn käyttöjärjestelmän laitteilleen. (Armasu 2015.) Näin ollen käytössä on myös paljon sellaisia laitteita, joiden käyttöjärjestelmä ei ole ajan tasalla. Vanha käyttöjärjestelmä voi taas haitata joidenkin sovellusten ja pelien saatavuutta laitteelle.

3.1.2 Sovelluskaupat ja pelien lataaminen

Suomen markkinoilla käytetyimmät sovelluskaupat ovat Android-pohjaisille järjestelmille tarkoitettu Google Play ja Applen iOS-pohjaisille järjestelmille tarkoitettu App Store. Sovelluskaupat ovat jakelukanavia joiden kautta kuluttajat voivat ostaa ja ladata mobiililaitteisiinsa tuhansia erilaisia sovelluksia. Sovelluskaupat ovat myös samalla jakelukanavia yrityksille, jotka haluavat tuottaa sovelluksia valituille sovellusalustoille. (Hiltunen ym. 2103, 25.) Kuluttaja voi selailla sovelluskaupan valikoimaa, joka koostuu niin hyötyohjelmista ja kirjoista kuin peleistä ja elokuvistakin.

Googlen jakelukanava Android Market julkaistiin vuonna 2008 Android-mobiililaitteille, jolloin jakelukanavassa oli saatavilla e-kirjoja, musiikkia ja videoita. Vuonna 2012 Googlen palvelut eBookstore, Google Music ja Android Market brändättiin yhden nimen alle: Google Play. Google Playssa on niin ilmaisia kuin maksullisia sovelluksia, ja maaliskuussa 2015 sovelluksia Google Playssa oli noin 1,53 miljoonaa, josta ilmaisten osuus on noin 1,3 miljoona. (Velazco 2012; AppBrain 2015.)

Apple App Store julkaistiin samana vuonna toisen iPhone-version (iPhone 3G) kanssa vuonna 2008 ja kaupassa oli aluksi hieman yli 500 sovellusta tarjolla. Nykyään sovelluksia on reilusti yli 1,59 miljoonaa, joista pelien osuus on yli viidennes (noin 21,5%). Jotta sovelluksia voi julkaista App Storessa, sovelluskehittäjät maksavat vuosittain jäsenmaksua Applelle ja sovellukset käyvät läpi Applen tarkistuksen ennen hyväksymistä App Storeen. (McCann 2012; Curran ym. 2015, 264; App Store Metric 2015.)

Vaikka vuonna 2014 Google Playn sovelluskaupassa tehtiin enemmän latauksia, App Storen liikevaihto oli silti 70 prosenttia suurempi. App Storen käyttäjät ovat valmiita kuluttamaan enemmän rahaa sovelluksiin kuin Google Playn käyttäjät. Miehet ovat kiinnostuneempia pelien lataamisesta, kun taas naiset sosiaaliseen mediaan, valo- ja videokuvaukseen liittyvien sovellusten lataamisesta. (Marsal 2015.)

Sovelluskauppojen tarjoamat sovellukset voivat olla ilmaisia tai maksullisia ja ne ovat suoraan ladattavissa laitteille. Kuluttajien ostamisen helpottamiseksi sovelluskaupat ovat kehittäneet maksumekanismien, jossa käyttäjä syöttää luottokorttitiedot sovelluskauppaan kerran ja jatkossa ostaminen tapahtuu syöttämällä salasanan järjestelmään (eng. ”One Click Payment”). Näin ollen käyttäjän ei tarvitse enää joka kerta kaivaa luot-

tokorttinsa esille ostaakseen jonkin sovelluksen, vaan omat maksutiedot ovat valmiiksi järjestelmän tiedoissa. (Hiltunen ym. 2013, 21.)

3.1.3 Mobiilipelien löydettävyys

Perinteisessä pelijakelun arvoketjussa peli annetaan julkaisijalle jaeltavaksi, joka hoitaa paitsi tuotannon rahoituksen, myös tuotteen markkinoinnin. Mobiilipeleissä digitaalinen jakelu mahdollistaa pienten yritysten toimia itsenäisesti jaellen peliä ilman välikäsiä, mutta ilman julkaisijaa yritys joutuu vastaamaan paitsi pelin tuotannosta, myös markkinoinnista. (Hiltunen ym. 2013,19-22.) Sovelluskauppojen pelivalikoima on valtava, joten hyvän pelin löytäminen suoraan sovelluskaupasta voi olla hankalaa, joten kuinka pelaajat löytävät pelejä ja saavat tietoa niistä.

Pelimarkkinointiyritys Applifier (nyk. Everyplay) (2013) toteutti tutkimuksen, jossa tavoitteena oli selvittää, kuinka mobiilipelit tulevat löydettyksi. Tutkimuksesta selviää, että puskaradio (eng. Word-of-mouth) on tehokkain keino tehdä pelistä tunnetun ja ladattavan mobiilipelaajien keskuudessa. Kyselyyn vastasi 1800 mobiilipelaajaa ja tulosten mukaan parhaimmiksi lähteiksi puskaradion toimivuuteen on lukea käyttäjäarvosteluja (43 %), kuunnella ystävää tai perheenjäsentä (36 %) sekä nähdä jonkun ystävän tai perheenjäsenen pelaavan peliä (25 %). Lisäksi tutkimus identifioi korkean tason pelaajasegmentin, Jakajat (eng. Sharers), joka on viidesosa kaikista pelaajista. Jakajat ovat todennäköisimpiä pelien lataajia, jotka pelaavat paljon, maksavat peleistä ja jakavat peliä eteenpäin esimerkiksi sosiaalisen median kanavia pitkin. Jakajat myös katsovat aktiivisesti peleistä tehtyjä videoita ja tekevät ostopäätöksen niiden perusteella. (Viitanen 2013.)

Sosiaalisen lähteen voimaan on päätynyt myös kaupallinen videopelialan tutkimusyhtiö EEDAR (2014), jonka mukaan sosiaaliset lähteet, kuten viraalimarkkinointi ja nähtäessä jonkun toisen pelaavan, ovat vaikuttavimpia lähteitä pelien löytämiselle. Näiden sosiaalisten lähteiden lisäksi pelaajat lähestyvät sellaisia pelejä, joilla on suuri näkyvyys top-listojen kärjessä. Suurimmat vaikuttimet pelin latauspäätöksen tekemiseen on pelin hinnalla sekä genrellä. Käyttäjät luottavat ystäviensä suosituksiin pelejä valikoidessa, mutta jollei suoria suositteluja ole saatavilla, pelaajat tarkastelevat pelin yhteydessä

saatavia käyttäjäarvosteluja, tähtiluokitusta ja kuvankaappauksia. Pelaajat myös testavat peliä, jos siitä on saatavilla ilmaisversio.

3.2 Käytettävyys ja pelattavuus

Peli on interaktiivinen media, joka tarjoaa pelaajalle nautintoa ja hauskanpitoa. Jotta pelaaja voi saada täyden kokemuksen pelistä, kokemukseen vaikuttaa pelin käytettävyys ja pelattavuus. Pelattavuus tarjoaa pelaamiseen haasteita, mielenkiintoa ja sitä voidaan pitää pelien hyveenä. Käytettävyyttä pidetään laatutekijänä, kun mitataan tuotteen onnistumista käytettäessä. Käytettävyysongelmat, kuten pelien huono käyttöliittymäsuunnittelu, voivat heikentää tabletilla pelaamisen käyttökokemusta ja vähentää positiivisten kokemusten syntymistä. Jos käytettävyys ja pelattavuus eivät ole riittävällä tasolla, pelikokemuksen syntymiseen vaikuttavan immersion muodostuminen voi estyä.

Hyötysovelluksissa käytettävyyttä on tarkasteltu pitemmän aikaan ja Nielsenin (1993) mukaan käytettävyys (eng. Usability) mittaa järjestelmän käyttöä ja soveltuvuutta käyttäympäristöönsä. Käytettävyys koostuu useammasta eri osa-alueesta: käyttäjä omaksuu nopeasti uuden järjestelmän käytön (*opittavuus*), käyttäjä palauttaa tehokkaasti mieleensä oppimansa toiminnot (*tehokkuus*), käyttäjä muistaa hyvin järjestelmän toiminnot joll-ei ole käyttänyt järjestelmää hetkeen (*muistettavuus*), käyttäjä tekee mahdollisimman vähän virheitä ja palautuu niistä hyvin (*virheettömyys*) sekä käyttäjä on tyytyväinen järjestelmän käyttöön (*tyytyväisyys*).

Pinelle ym. (2008) ovat tarkastelleet käytettävyyttä videopeleissä ja todenneet, että jotkut käytettävyysongelmat ovat samankaltaisia kuin muissakin sovelluksissa, mutta peleissä on nähtävissä myös sellaisia käytettävyyden näkökohtia, joita ei muissa sovelluksissa ole. Esimerkiksi virhetilanteet peleissä voivat antaa pelaajalle haasteita ja mahdollisuuden kehittää uusia taitoja saavuttaakseen pelin tavoitteet, kun taas muissa sovelluksissa virhetilanteet voivat olla ei-toivottuja eivätkä auta käyttäjää millään tavalla etenemään sovelluksessa. Käytettävyyttä peleissä on tutkittu erityisesti heuristisen evaluoinnin avulla, jossa heuristiikkojen, eli käytettävyysperiaatteiden avulla arvioidaan käytettävää kohdetta. Pinelle ym. (2008) loivat kymmenen kohdan heuristiikkalistan, jonka tavoitteena on selvittää pelin käytettävyysongelmia. Heuristiikat eivät kuitenkaan

ota kantaa suunnitteluun liittyvissä asioissa, kuten kuinka hauska tai miten mukaansatempaava peli on.

Pelien käytettävyyttä on hyvä testata jo pelien varhaisessa kehitysvaiheessa, mutta peliä suunniteltaessa tulisi pyrkiä alusta alkaen minimoimaan käytettävyysongelmia. Redwood (2012) on esitellyt SimpleUsabilityn käytettävyyssammattilaisten koostamaa mobiilipelien käytettävyysohjeiston puhelimille ja tableteille pelisuunnittelun tueksi:

1. Pidä pelin kontrollit, eli ohjaimet yksinkertaisina

- Mobiilipelin ohjaimet tulisi suunnitella yksinkertaisiksi. Vaikka peli vaatisi monimutkaisia ohjaustoimintoja, tulisi ohjainten esiintymistä yksinkertaistaa. Laitteissa itsessään painikkeita on vähän, jolloin ohjainten toimivuutta ruudulla tulisi suunnitella tehokkaasti.

2. Suunnittele näytön tilankäyttö tehokkaasti

- Tilankäyttö on rajallinen pienemmillä ruuduilla. Ohjainten koolla ja sijoittumisella ruudulla on merkitystä, jotta ne eivät häiritse pelikokemusta.

3. Suunnittele palautteen antaminen

- Jollei käyttäjä saa tuntoaistiin tai värinään perustuvaa palautetta, pelien tulisi antaa palautetta pelaajan toiminnoista joka on lähes huomaamaton, mutta informatiivinen. Tällainen palaute voi olla esimerkiksi jonkin painikkeen korostaminen eri värillä.

4. Pidä kuvakkeet selkeinä

- Kuvakkeet tulisi olla hyödyllisiä ilman, että niissä tarvitsee olla selitystekstejä. Toimiakseen niiden täytyy sisältää yksiselitteinen toiminto, kuten vaikkapa dollarin kuva rahalle. Epäselvillä ja abstrakteilla muodoilla voi olla vääränlaisia vaikutuksia eikä pelaaja ymmärrä, mitä ne edustavat.

5. Tarjoa älykästä keskeyttämistoimintoa

- Esimerkiksi puheluun vastattaessa pelin keskeytys täytyy toimia älykäästi. Jos peli ei ole tallentunut automaattisesti, käyttäjän eteneminen pelissä voi estyä ja pelaaminen pelillä vähentyä. Koska pelejä pelataan useimmiten liikkeessä tai lyhyinä sessioina, pelissä on hyvä tarjota pysäytystoimintoa jotta pelaajat voivat nopeasti paitsi keskeyttää, myös palata peliin uudelleen.

6. *Mahdollista pelisession aloittaminen nopeasti*

- Mobiilipelit on luonnostaan ”nouki ja pelaa” -tyyppisiä pelejä (eng. Pick-Up and Play), joten ajankulun minimoimiseksi pelisession aloittaminen tulisi olla nopeaa. Pelaamisen nopeuttamista voi edistää suunnittelemalla pelin aloituksen välittömästi alkavaksi, kun pelaaja koskettaa pelin aloitusnäytöllä mihin tahansa.

7. *Tee äänisäädöistä intuitiivinen*

- Kun laite säädetään äänettömälle, myös pelien tulisi muuttua äänettömiksi, jotta pelaajan ei tarvitse säätää peliä erikseen. Pelien tulisi osata tunnistaa myös muu äänilähde laitteesta, esimerkiksi jos pelaaja haluaa mieluummin kuunnella musiikkia samanaikaisesti pelattaessa.

8. *Tarjota yksinkertaista opastusta*

- Mobiilipeleistä puuttuu fyysinen opas, jossa selitetään ohjainten ja pelin toimivuutta. Yksinkertainen opastus pelin alussa auttaa pelaajaa ymmärtämään peliä. Opastus tulisi olla helppo ymmärtää ja olla yhteneväinen pelin ulkoasun kanssa. Pelin edetessä uusien pelikenttien aloittaminen tulisi olla selkeää ja uudet toiminnallisuudet tulisi esitellä pelaajalle selkeästi.

9. *Anna tavoitteita ja palkintoja*

- Pelissä tulisi antaa pelaajalle selkeät ja näkyvät ensisijaiset tavoitteet, joihin pyritään pelin aikana. Näytöllä olisi hyvä myös näyttää pelaajan edistystä kuvaava mittari.

10. *Tarjota asynkronista moninpelitoimintoa*

- Siinä missä esimerkiksi konsolipelaamisessa vaaditaan jokaisen pelaajan yhtäaikaista läsnäoloa pelissä, asynkronisessa moninpelitoiminnossa pelaaja voi tehdä oman siirtonsa milloin tahansa omalla vuorollaan, eikä pelaajien yhtäaikaista läsnäoloa tarvita.

Peli voi olla teknisesti olla hyvin toteutettu, mutta jotta peli on viihdyttävä ja mukaansa tempaava, täytyy sen olla myös pelattava. Peliin asetetut haasteet ja tavoitteet ovat yksi tekijä, joka tekee pelistä pelattavan. Pelattavuus rinnastetaan usein pelin käytettävyyteen, mutta pelattavuus kuvaa myös pelin kokonaisvaltaista käyttökokemusta. Pelissä tulee olla käytettävyyden elementit, kuten navigaatio, ulkoasu ja toiminnallisuus, kunnossa ennen kuin pelattavuutta voidaan arvioida. Pelaajan pelikokemus syntyy pelin käytettävyydestä ja pelattavuudesta, mutta myös ulkopuolisista tekijöistä, kuten omasta kiinnostuksesta peliä kohtaan.

Pelattavuutta arvioitaessa käytettävyyssajattelusta tulisi siirtyä ulkopuolisiin tekijöihin, joita on esimerkiksi pelaamisen hauskuus ja pelaamiseen liittyvät haasteet. Siinä missä käytettävyys toimii käyttökokemuksen mittarina, pelattavuus toimii pelikokemuksen mittarina. (Mäyrä ym. 2010.)

Sánchez ym. (2009) ovat esittäneet, että hyvä käytettävyys ei yksinään riitä saavuttamaan parasta mahdollista pelikokemusta vaan pelattavuus laajentaa perinteistä käytettävyyden käsitettä. Pelattavuus kuvaillaan kokonaisuudeksi, jossa pelin järjestelmän tavoitteena on tarjota pelaajalle nautintoa ja viihdykettä, olemalla luotettava ja tyydyttävä, huolimatta siitä pelataanko yksin vai seurassa. Pelin pelattavuuteen vaikuttaa käytettävyyden lisäksi muun muassa erinäiset laatutekijät, kuten pelin tarina, strategia, muokkautuvuus ja vuorovaikutuksen syvyys. Sánchez ym. (2009) ovat jakaneet pelattavuuden seitsemään tekijään: tyytyväisyys, opittavuus, tehokkuus, immersio, motivaatio, tunteet ja sosiaalisuus.

Pelattavuus kuitenkin koetaan monimutkaiseksi käsitteeksi, joten Sánchez ym. (2009) on jaotelleet pelattavuuden kuuteen eri näkökulmaan, jossa 1) luontainen pelattavuus kuvaa pelin luonnetta ja kuinka se pelaajalle esitellään, 2) mekaaninen pelattavuus kuvaa pelin ohjelmistollista puolta, kuten grafiikkoja, ääniä ja pelihahmojen toteutusta, 3) interaktiivinen pelattavuus kuvaa pelaajan ja pelin vuorovaikutusta pelin käyttöliittymän kautta, kuten ohjaimien käyttöä, 4) taiteellinen pelattavuus kuvaa pelin taiteellista ja esteettistä toteutusta, 5) yksilöllinen pelattavuus kuvaa yksilön näkemystä, käsitystä ja tunteita peliä kohtaan sekä 6) sosiaalinen pelattavuus kuvaa ryhmän muodostamaa tunteita ja käsityksiä pelistä yhdessä pelattaessa. Pelattavuus kokonaisuudessa on kaikkien näiden näkökulmien summa, kun halutaan saavuttaa pelikokemus parhaimmalla tavalla.

Mobiilipelien pelattavuuden arviointia ovat tutkineet Korhonen & Koivisto (2006), jotka ovat kehitelleet mobiilipelien arviointiin kolme elementtiä: Käytettävyys, mobiilisuus ja pelin toiminta. Muista arviointimenetelmistä poiketen tässä on mukana mobiilisuus, eli liikkuvuus, joka on ominaista mobiililaitteille ja johon halutaan kiinnittää huomiota kun arvioidaan mobiilipelejä. Mobiilisuus kattaa kolme arviointikriteeriä, joita ovat: 1) Pelin ja pelaamisen voi aloittaa nopeasti, 2) peli mukautuu ympäröivään maailmaan ja 3) pelin keskeytykset hoituvat järkevästi. Seuraavana vuonna Korhonen &

Koivisto (2007) päivittivät samaista heuristiikkamallia. Mukaan otettiin neljänneksi elementiksi moninpeli, jotta pystytään arvioimaan myös monen pelaajan verkkopelejä.

Pelattavuuteen ja käytettävyyteen liittyy olennaisesti immersio. Immersio tarkoittaa uppoutumista pelimaailmaan, jossa pelaaja on yhteydessä pelin tarinaan ja pelihahmoin, ja pelaaja tuntee mielihyvää pelatessaan peliä (Sweetser & Wyeth 2005). Kun pelattavuus ja käytettävyys ovat riittävällä tasolla, pelaaja voi siis saavuttaa myös immersion tason.

Immersion syntymekanismia ja edistäviä tekijöitä on tutkinut McMahan (2003), jonka mukaan kolme tekijää on edellytyksenä immersion synnylle: 1) yhdenmukainen pelimaailma, jotta pelaajan luomat odotukset pelimaailmaa kohtaa ovat yhteneväiset, 2) mahdollisuus vaikuttaa peliin ilman, että toiminnoilla ei ole vähäpätöisiä vaikutuksia sekä 3) johdonmukainen pelimaailma, jossa pelin tapahtumat ja maailma liittyvät loogisesti toisiinsa.

Immersio tarjoaa avaimen hyvään pelikokemukseen ja jokaisella digitaalisella pelillä on yksi yhteinen tekijä: upottaa pelaaja pelin sisään. Immersion syntyminen ei pelkästään johdu positiivisista kokemuksista, vaan myös negatiiviset kokemukset, kuten ahdistuneisuus epäonnistumisesta, voivat edistää immersion syntymistä. Negatiiviset kokemukset voivat auttaa pelaajaa keskittymään ja paneutumaan peliin paremmin haasteiden edessä ja parantaa immersiota. Immersiolle esitetään kolme saavutettavaa tasoa, joita ovat 1) sitoutuminen (eng. Engagement), jossa pelaaja täytyy panostaa peliin, sen opetteluun ja käytettäviin ohjaimiin, 2) syventyminen (eng. Engrossment), jolloin pelaajan tunteet vaikuttavat suoraan peliin, ohjaimista tulee näkymättömiä ja tietoisuus ympäröivästä maailmasta hämärtyy, sekä 3) täydellinen uppoutuminen (eng. Total immersion), jossa millään muulla, kuin pelillä, on enää väliä. Todennäköisempää on, että pelaaja saavuttaa ensimmäinen ja toisen tason, kun kolmas taso on yleensä harvinaisempaa ja kestää vain pienen hetken. (Brown & Cairns 2004; Jennett ym. 2008.)

Ermi & Mäyrä (2005) ovat luoneet SCI-mallin (*Sensory, Challenge, Imaginative Based Immersion*), jolla voidaan huomioida pelin immersiiivisiä ominaisuuksia. Mallissa immersiolle kuvataan kolme eri komponenttia jossa 1) *aistillisuus* kuvaa pelin audiovisuaalisuutta, kuten grafiikan ja äänien, vaikutusta pelaajaan, 2) *haasteellisuus* luo

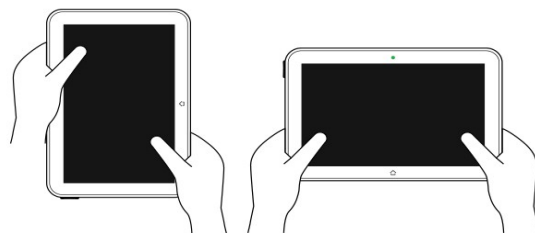
vuorovaikutuksen ja omien taitojen testaamisen mahdollisuuden pelissä ja 3) *eläytymisen* mahdollistaa pelaajalle käyttää mielikuvitusta pelin yhteydessä, luoda syvemmän yhteyden pelihahmoon tai eläytyä pelimaailmaan.

3.3 Kosketusnäytön vuorovaikutus

Suurin ero vuorovaikutuksessa tietokoneiden ja tablettien välillä on kosketusnäyttö. Kosketusnäyttöisten laitteiden yleistymisen on mullistanut käyttökokemuksen, mutta myös mahdollistanut suunnittelijoiden innovoida uusia tapoja käyttää mediasisältöä laitteissa. Myös pelisuunnittelijoille kosketusnäyttöjen yleistymisen on tuonut mahdollisuuden kehittää uudenlaisia pelejä, joissa hyödyntää kosketuseleitä. Kosketusnäyttö poistaa joitakin vuorovaikutusmekanismeja, kuten hiiren kaksoisnapautuksen, kun erillisiä syöttölaitteita ei enää tarvita. Toisaalta kosketusnäyttö myös tuo uudenlaisia vuorovaikutusmekanismeja, kuten nipistykseen ja pyyhkimiseen. (Stuart, 2011.)

Kosketusnäyttö on elektroninen, visuaalinen näyttö jota voidaan ohjata kosketuksella. Holzingerin (2003) mukaan kosketusnäytöteknologia on kaikkein luonnollisin tapa verrattuna muihin syöttölaiteteknologioihin. Kosketusnäyttö toimii yhtä aikaa niin tiedon syöttölaitteena kuin tiedon tulostuslaitteena, jossa käyttäjä näkee ja saa välittömästi palautetta tekemistään toimistaan. Lisäksi vuorovaikutuksen tunnetta vahvistaa mahdollisuus manipuloida objekteja suoraan näytöllä.

Kosketusnäytöllä on kaksi tärkeää ominaisuutta: 1) se mahdollistaa suoran interaktion näytöllä olevien objektien kanssa ja 2) interaktion tukena ei tarvitse käyttää mitään ulkopuolista välinettä, kuten hiirtä tai näppäimistöä. Kosketusnäyttö voi myös tunnistaa muunlaisia kosketusnäyttöpinnalle soveltuvia objekteja, kuten Stylus-kynän. (Bhalla ym. 2010.)



Kuva 13. Yleisemmin käytetyt tavat pitää tablettia kädessä (Lukew 2013).

Verrattuna älypuhelimiin tableteissa ruudun koko on suurempi ja laitetta useimmiten kannatellaan yhden käden sijasta kahdella kädellä. Ruutua hallitaan peukaloilla, joten optimaalisinta on suunnitella painikkeet näytön reunoille. Pelien, kuten muidenkin sovelluksien tekemisessä, tulisi huomioida painikkeiden koko, koska kaikkien käyttäjien sormet ja peukalot eivät ole saman kokoisia. (Tseng 2012; Wroblewski 2013.)

Kin ym. (2009) ovat jakaneet kosketusnäytön vuorovaikutuksen kolmeen ryhmään: suora kosketus, kahden käden vuorovaikutus ja useamman sormen vuorovaikutus. Suora kosketus mahdollistaa käyttäjän koskettaa kohdetta suoraan näytöllä Stylus-kynällä tai sormella. Kahden käden vuorovaikutuksessa käytetään molempia käsiä yhtä aikaan ja näyttöä kosketetaan tyypillisesti peukaloilla. Useamman sormen vuorovaikutuksessa käytetään useampaa sormeä yhtä aikaa, mutta ei välttämättä kahdella kädellä. Usean sormen liikkeitä ovat esimerkiksi nipistys (eng. Pinch).

Holzinger (2003) esittää, että kosketusnäyttöteknologialla on monia etuja. Kuka tahansa voi oppia käyttämään kosketusnäyttöllisiä sovelluksia ilman aikaisempaa kokemusta tai erillisiä ohjeita. Helpon vuorovaikutuksen ansiosta kokemattomat käyttäjät, kuten tietokoneiden kanssa vähän tekemisissä olleet, rajoittuneet käyttäjät ja ikääntynyt väestö, omaksuvat todistetusti helpommin kosketusnäytön vuorovaikutustavan. Jopa lapsi oppii nopeasti kosketusnäytön käyttämisen.

Eleisiin perustuva käyttöliittymä tuo monilta osin helpotusta käyttäjälle. Kosketusnäytön hyvinä puolina pidetään tehokasta vuorovaikutusta käyttäjän ja laitteen välillä. Koskettaminen on nopea ja helposti opittavissa oleva tapa manipuloida objekteja. Silmä-käsi -koordinaatio on yksinkertaisempaa ja kosketusnäytön käyttäminen vaatii vähemmän keskittymistä hiireen ja näppäimistöön verrattuna. Valintojen teko näytöllä ei vaadi suurta ajattelua ja kosketusnäyttöllistä laitetta voidaan käyttää samanaikaisesti jonkin toisen laitteen kanssa. (Holzinger 2003; Bhalla & Bhalla 2010; Lindemann 2010.)

Kosketusnäyttö tuo myös omia haasteita. Käyttäjä voi tahattomasti koskettaa näytöllä jotain sellaista, joka aktivoi toiminnon joka ei ollut tarkoitus toteuttaa. Näytöllä väärällä tai huonosti tehdyllä pyyhkäisyllä (eng. Swipe) voi olla erilainen vaikutus haluttuun toimintaan tai käyttäjä ei saa palautetta tekemästään eleestä. Lisäksi käyttäjän kädet tai

muut sormet voivat peittää ruudun, ruutu menee käytössä helposti likaiseksi sormenjäljistä, vaihtoehtoisia painikkeita ei ole saatavilla vikatilanteissa ja jatkuva käsien käyttö voi väsyttää laitetta kannateltaessa. Myös ulkona auringonvalo voi estää näkemästä näyttöä kunnolla. (Bhalla & Bhalla 2010; Lindemann 2010; Nielsen 2013.)

3.4 Kosketellen pelaillen

Suurin osa tabletilla pelattavista peleistä pohjautuu kosketusnäytöllä tapahtuvaan interaktioon. Tabletin etuina pidetään monikosketusta (eng. Multi-touch), jonka avulla pystytään tunnistamaan kosketusnäytön pinnalla useampia kosketuskohtia kerralla. Tämä antaa käyttäjälle mahdollisuuden suorittaa erilaisia toimintoja yhtä tai useampaa sormea käyttäen. Interaktiivisuuden tunne vahvistuu, kun pelattaessa katse kohdistuu laitteeseen, jossa peliohjaimet ovat ruudulla nähtävillä samanaikaisesti kun pelaaja pelaa.

Useimmat käyttäjät pystyvät käyttämään kosketusnäyttöjen kosketuseleitä, kuten raahaamista, nipistystä ja pyyhkäisyä, ilman opettelua. Erilaiset sovellukset käyttävät erilaisia vuorovaikutustapoja tai sovellukset voivat jopa tarjota käyttäjille mahdollisuuden valita, millä tavoin hän on vuorovaikutuksessa sovelluksen kanssa. Hürst & Nunez (2013) ovat kartoittaneet yleisimmät kosketusnäytöllä käytetyt modaliteetit, eli vuorovaikutuskanavat, joita ovat:

1. *Kosketuseleet*: Suosittuja erityisesti 2D-maailmassa, jossa esimerkiksi pyyhkäisemällä oikealle tai vasemmalle saadaan virtuaalinen hahmo liikkumaan kyseiseen suuntaan.
2. *Kosketusohjaimet*: Käytetään useimmiten 3D-peleissä, koska ne muistuttavat toteutukseltaan perinteisiä pelikonsoleiden ohjaimia.
3. *Kallistuseleet*: Käytetään useimmiten peleissä, jossa pelihahmoa ohjataan pelihahmon näkökulmasta. Tällaisia pelejä on esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammutapelit (First Person Shooter) ja tasapainottelupelit (esim. pallon ohjaamista kolmiulotteisessa maailmassa).

Hürst & Nunez (2013) pyrkivät selvittämään, sopiiko jokin tietty modaliteetti paremmin 2D- tai 3D-ympäristössä navigoimiseen ja millaisia eroavaisuuksia modaliteeteista löydettiin eri ympäristöissä. Tavoitteena oli selvittää, onko hahmon raahaaminen paikasta toiseen luonnollinen tapa vai olisiko parempi käyttää virtuaalista ohjainta. Tutkimuksessa havaittiin, että merkittäviä eroja 2D- ja 3D-maailmoissa käytettyjen modaliteettien suhteen ei ollut. Kuitenkin käyttäjän aikaisemmalla kokemuksella sekä mieltymyksellä tiettyyn modaliteettiin voi olla vaikutusta muiden modaliteettien hallintaan, jolloin käyttäjille pitäisi antaa mahdollisuus valita eri vuorovaikutustavoista, eikä vain tarjota yhdenlaista.

Tutkimuksia, joissa vertaillaan kosketusnäyttöä ja jotain fyysistä peliohjainta, on tehty useita. Oshita & Ishikawan (2012) tutkimuksessa vertailtiin kosketusnäytön ja peliohjaimen käyttöliittymiä ja selvitettiin, millaisia eroavaisuuksia niissä on. Tutkimuksessa selvisi, että tehtyjen virheiden määrä on pienempi kosketusnäytöllä pelattaessa kuin ohjaimella, kun näytöllä on hyvin vähän painikkeita tai pelitoiminnot ovat yksinkertaisia. Tästä voi päätellä, että kosketusnäytöille soveltuu sellaiset pelit, jotka eivät vaadi monimutkaisia ohjainkäskyjä.

Zaman ym. (2010) toteavat vertaillessaan kosketusnäytöllä ja käsikonsolilla pelaamista, että pelaaminen kosketusnäytöllä on pelattavuuden näkökulmasta tarkasteltuna paljon heikompaa ja vaikka kosketusnäytöllä pitempään pelattaessa pelikokemus paranee, fyysiset peliohjaimet tarjoavat paremman pelikokemuksen. Haptisen palautteen puute kosketusnäytöllä heikentää pelikokemusta. Haptisella palautteella tarkoitetaan tuntoaisiin perustuvaa palautetta, kuten vaikkapa värinää. Zaman ym. arvioivatkin, että haptisen palautteen lisääminen kosketusnäytöllisiin mobiililaitteisiin voisi parantaa pelikokemusta. Vertailussa pelattiin *Assassin`s Creed: Altair`s Chronicles* -peliä iPhoneella ja Nintendo DS Liteella.

Haptisen palautteen lisäämisen puolesta ovat myös Chu & Wong (2011), jotka vertailivat kosketusnäytöllä ja matkapuhelimen näppäimistöllä pelaamista. Tutkijat arvioivat, että haptisen palautteen puute kosketusnäytöllä voi johtaa pelattaessa turhautumiseen, kun fyysinen kosketus ja haptinen palaute puuttuu. Fyysinen näppäimistö antaa mahdollisuuden tuntea painikkeet.

Pelattavuuden eroja ovat tutkineet myös Kokil & Sánchez (2015). Alustavassa tutkimuksessa tarkasteltiin pelaajien kokemuksia pelattaessa tabletilla ja tietokoneella, erityisesti eroavaisuuksia näppäimistön ja hiiren yhdistelmää verrattuna kosketusnäytöllä pelaamiseen. Mittausten perusteella kosketusnäyttö luo erilaisen vuorovaikutuksen pelaajan ja laitteen välille, jollaista ei muilla laitteilla ole saavutettu.

Jennet ym. (2008) kuvailevat, että immersio tarkoittaa pelaamiseen liittyvää nautintoa ja hyvän pelikokemuksen saavuttamista, jossa pelaaja tuntee uppoutuvansa peliin ja pelilaitteen ohjaimet muuttuvat näkymättömiksi. Kosketusnäytön koolla näyttäisi olevan vaikutusta hyvän pelikokemuksen syntymiseen. Kun Thompson ym. (2012) vertasivat pelaamisesta syntyvän immersion tasoa iPhoneen ja iPadin välillä, he päätyivät seuraavanlaiseen johtopäätökseen: pienemmällä kosketusnäytöllä pelattaessa ei ylletä samanlaiseen immersion tasoon kuin isommalla kosketusnäytöllä. Vertailussa tosin testattiin vain yhdenlaista peliä, joten tulokset voidaan nähdä hyvin pintapuolisina.

Shafer (2013) on tutkinut pelaamisen nautintoa konsolipelaamisessa ja mobiilipelaamisessa. Tutkimuksessa etsittiin eroavaisuuksia pelattaessa First Person Shooter (FPS) -genren pelejä konsolilaitteella sekä mobiililaitteilla. Olettamuksena oli, että konsolipelaaminen ylittää nautinnon tason suhteessa mobiilipelaamiseen. Vertailukohteena käytettiin Xbox360:tä, iPadia ja iPod Touchia. Nautinnon tasoa mitattiin koetun interaktiivisuuden, todenmukaisuuden ja spatiaalisen läsnäolon tunteiden mukaan. Tutkimusten tuloksissa todetaan, että konsolilla pelaaminen koettiin enemmän interaktiivisemmaksi ja realistisemmaksi, mutta tabletilla pelaaminen tuo myös interaktiivisuuden ja todenmukaisuuden tuntua sekä nautintoa sen verran, että tabletit voisivat hyvin toimia kodin ulkopuolella konsolin korvaavana pelilaitteena. Shafer myös näkee mobiilipelaamisen kasvamisen suosiossa hyviä ja huonoja puolia: pelaaminen mobiililaitteilla voi vaikuttaa muuhun elämään, kuten työhön tai sosiaalisiin suhteisiin, mutta toisaalta rikastaa ja monipuolistaa tylsiä hetkiä tai helpottaa stressiä hetkellisesti.

Voidaan siis sanoa, että vaikka pelikokemus on todennäköisesti parempi peliohjaimilla pelattuna, kosketusnäytön koolla voi olla myös merkitystä pelaamiskokemukseen. Kuitenkaan kosketusnäytön koon tulisi pysyä maltillisena, jotta sen ominaisuudet, kuten keveys, helppokäyttöisyys ja mukana pidettävyys, pysyvät käyttäjille mielekkäinä.

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, kuinka paljon tablettien omistajat pelaavat tableteillaan, millaisissa tilanteissa he pelaavat ja millaisia pelejä tableteille ladataan, sekä kartoittaa pelaajien kokemuksia tabletilla pelaamisesta. Tabletilla pelaamisesta on tehty toistaiseksi vähän tutkimusta. Lisäksi monissa mobiilipelaamista käsittelevissä tutkimuksissa on sivuttu tabletilla pelaamista. Tässä tutkimuksessa pyrittiin selvittämään tablettien soveltuvuutta pelaamisen ja keräämään tietoa, kuinka paljon tabletilla pelataan.

Tässä luvussa käydään läpi tutkielman toteutustapaa. Kappaleessa 4.1 kartoitetaan verkkolomakkeen käyttöä kyselytutkimukseen ja kappaleessa 4.2 kuvaillaan verkkokyselyn edustavuutta ja yleistettävyyttä. Kappaleessa 4.3 esitellään tutkielman kyselyn toteutusta sekä sisältöä, ja kappaleessa 4.4 kuvaillaan aineiston analyysin menetelmiä.

4.1 Kyselytutkimuksen toteuttaminen verkkolomakkeella

Tutkimusmenetelmäksi valittiin kyselytutkimus, jonka tarkoituksena on kerätä ja tarkastella tietoa esimerkiksi yhteiskunnan ilmiöistä, ihmisten toiminnasta, mielipiteistä, asenteista ja arvoista. Kyselytutkimuksen avulla voidaan kerätä määrättyltä koolta henkilöitä vastauksia samoihin kysymyksiin ja tutkimuksen kannalta onkin oleellista, että sama kysely toistetaan sellaisenaan jokaiselle kyselyyn osallistuvalla. (Vehkalahti 2008, 11.) Tehokkuuden ja nopeuden takia tähän tutkimukseen valittiin toteutustavaksi verkkopohjainen kyselylomake.

Kyselytutkimuksessa tulokset koostuvat pääasiassa mitatuista luvuista ja numeroista. Vaikka kysymykset esitetään sanallisesti, kyselytutkimuksen tulokset esitetään numeerisesti. Kyselytutkimus on useimmiten määrällistä tutkimusta ja siihen sovelletaan tilastollisia menetelmiä. Näin ollen metodi sopii useimmiten sellaisiin tutkimuksiin, joissa halutaan kerätä sellaista aineistoa, joka on vertailukelpoista keskenään ja halutaan numeraalista tietoa. (Vehkalahti 2008, 13.)

Verkkokyselyt ovat yleistyneet 2000-luvulla, johon on vaikuttanut kyselyiden alhaiset kustannukset ja kyselyiden helppokäyttöiset suunnittelu- ja analyysiohjelmat. Verkkokyselytutkimuksen etuuksiin kuuluu suurten vastaajamäärien saavuttaminen helpolla tavalla, mutta useimmiten otosperäinen vastaajien poiminta unohtuu. Suuri vastaajamäärä ei lisää aineiston luotettavuutta, koska se ei välttämättä kata tasavertaisesti koko populaation vaihtelua, jos aineistoa ei ole otosperäisesti kerätty. Lisäksi verkkokyselyn vastauskatoon vaikuttaa lauseiden jäsenitys ja kysymysten asettelu, kuten myös kyselyn visuaalinen ilme. Kysely kannattaakin pitää luettavana, ymmärrettävänä ja selkeänä. (Miettinen & Vehkalahti 2013.)

Verkkokyselyssä yleistä on kyselyyn valikoituminen, joka tarkoittaa että kyselyyn osallistuu ja vastaa vain tietynlaiset henkilöt. Valikoitumiseen voi vaikuttaa internetin käytömahdollisuus, kyselyn sisällön kiinnostavuus sekä kyselyn näkyvyys tietyille henkilöille. Kyselyn näkyvyyteen voi vaikuttaa jakamalla kyselyä mahdollisimman suurelle yleisölle tasavertaisena levikkinä. Internetin käytömahdollisuus rajaa tiettyä osaa vastaajajoukkoa riippuen kyselyn sisällöstä. Vaikka kysely olisi selkeä ja ymmärrettävä kokonaisuus, vastaajan henkilökohtaiset asenteet ja normit vaikuttavat osallistumiseen. Kuitenkin monilta ongelmilta vältytään, jos kysely on mahdollista toteuttaa otosperusteisesti. Tällöin aineiston edustavuutta ei tarvitse korjaila jälkikäteen tilastollisilla painotusmenetelmillä. (Miettinen & Vehkalahti 2013.)

Suurimpana etuna sähköisesti tehtävään kyselyyn pidetään taloudellisuutta ja tehokkuutta. Lisäksi sähköinen vastaus on mahdollista konvertoida suoraan tutkijan tarvitsemaan aineistomuotoon, joten varsinainen aineiston syöttö jää pois. Aaltola ym. (2007) mukaan nuoremmat henkilöt suhtautuvat myönteisemmin tähän vastaustapaan kuin ikäkäämmät ihmiset. Tämä voi siis jossakin tapauksessa karsia vastaajia pois ja on epäedullista, jos halutaan vastaajaryhmän olevan mahdollisimman laaja ikään nähden.

4.2 Verkkokyselyn edustavuus ja yleistettävyys

Verkkokyselyssä voidaan käyttää näyte- tai otosperusteista kyselyä. Otosperusteisessa kyselyssä valikoidaan kyselyyn vastaajat, jolloin tavoiteperusjoukko on määritelty tarkasti ja josta otos poimitaan. Näyteperusteisessa kyselyssä ei määritellä vastaajia, vaan vastaajat valikoituvat itsenäisesti, toisin sanoen ovat itsevalikoituneita. Itsevalikoi-

tuneeseen kyselyyn osallistuvat ihmiset, jotka kokevat kyselyn mielenkiintoiseksi ja kyselyn mainonta on saavuttanut heidät. Kyselystä saadun aineiston laatuun vaikuttaa osallistumisaktiivisuus, valikoituneisuus, tavoittamattomuus ja vastausten rehellisyys. Aineiston edustavuus riippuu aineiston keruutavasta ja vaikein tilanne on itsevalikoituneessa tutkimuksessa, koska ei voida olla varmoja edustavasta populaatiosta. (Miettinen & Vehkalahti 2013)

Tässä tutkielmassa kerätty aineisto pohjautuu niin sanottuun näyteperusteiseen menetelmään, jossa kyselyyn vastaajat valikoituvat oman mielenkiinnon pohjalta. Toisin sanoen verkkolomakkeeseen vastasivat vain ne henkilöt, jotka ovat kyselyn aiheesta kiinnostuneita. Näin ollen aineiston edustavuus on kyseenalaista ja kyselystä saatuja tuloksia ei voi yleistää koko populaatioon.

Kyselyn vastaajajoukko antaa kuitenkin tietynlaisen kokonaiskuvan tutkimukseen vastanneista. Tämän tutkimuksen aihe oli sellainen, että on vaikea valikoidusti poimia a) tabletin omistavat henkilöt sekä b) tabletilla pelaavat henkilöt jostain tietyistä ryhmästä, koska minkäänlaista rekisteriä tablettien omistajuudesta ei ole saatavilla ja pelaaminen tabletilla on vapaaehtoista toimintaa. Myöskään tabletin omistamista ei voida yleistää, vaikkakin viimeisimmät tutkimukset osoittavat, että tabletti on voimakkaasti yleistynyt kotitalouksissa. Tämän takia kyselylomakkeessa vaadittiin, että vastaaja omistaa tabletin ja pelaa laitteella, jotta saatiin määriteltyä tietynlainen vastaajajoukko kyselylle.

4.3 Kyselyn toteutus ja sisältö

Aineiston keruu toteutettiin E-lomakkeella luodulla verkkokyselylomakkeella, joka oli avoinna 18.2–4.3.2015. Kyselyä jaettiin Facebookissa, Pelaaja-lehden foorumilla sekä Matkapuhelinfoorumilla. Pelaaja-lehden foorumi valikoitui mukaan, jotta tutkimukseen saataisiin pelaavien ihmisten näkökulmia tabletilla pelaamiseen. Matkapuhelinfoorumi valikoitui mukaan tabletin teknologisen näkökulman vuoksi ja Matkapuhelinfoorumi sisälsi oman keskusteluosion tableteille, jossa henkilöt voivat jakaa omia tablettivinkkejä sekä kysellä neuvoja tableteista. Lisäksi kyselyä jaettiin Facebookissa, jossa 14 henkilöä jakoi kyselyä eteenpäin.

Tampereen yliopisto tarjoaa opiskelijoidensa ja työntekijöidensä käyttöön E-Lomake-palvelua, jota käytettiin tässä työssä kyselyn toteuttamiseen. E-Lomake on selainpohjainen verkkolomakkeiden tekoon erikoistunut ohjelmisto, jossa on sisäänrakennettu toiminnallisuudet vastausten käsittelyyn. Näin ollen vastauksia ei tarvitse erikseen syöttää johonkin toiseen ohjelmistoon, vaan vertailukelpoista dataa saadaan ulos samasta ohjelmasta. E-Lomakkeen lomake-editorissa on käytössä laaja skaala erilaisia lomakkeen rakentamiseen tarkoitettuja kysymysvalintoja, kuten esimerkiksi monivalinta-, radionappi- ja avoimia kysymyksiä. Lisäksi ohjelma luo lomakkeelle oman verkkosivun, joka edesauttoi lomakkeen jakelussa eteenpäin vastausten saamiseksi. Vastajien tiedot tallentuivat reaaliaikaisesti palveluun, josta ne oli tarvittaessa ladattavissa Excel-tiedostomuotoon.

Palvelu tuntui parhaimmalle vaihtoehdolle käyttää, koska Tampereen yliopisto on ostanut oikeudet sen käyttämiseen ja lisäksi sen käyttö oli opiskelijoille ilmainen. Joitakin epäkohtia lomakkeessa kuitenkin oli havaittavissa, joista en kuitenkaan jättänyt palautetta Tampereen yliopiston tietohallintoon. Esimerkiksi lomakkeen ulkoasua ei voinut muokata omiin mieltymyksiin sopivaksi, vaan lomakkeelle oli vain muutama valmis ulkoasupohja olemassa. Lisäksi valmiissa kyselyssä jotkin kysymysten tekstit olivat epäloogisesti punaisella värillä vaikka kyseessä ei ollut poikkeava teksti muihin teksteihin nähden. Lisäksi alaspudotusvalikoissa oli vihreä tähti mukana kuvaamassa kysymyksen pakollisuutta. Muissa kysymyksissä vihreä tähteä ei ollut.

Lomaketta testattiin neljällä eri henkilöllä lomakkeen rakentamisen eri vaiheissa ja testihenkilöiltä kerättiin kommentteja sekä kehitysehdotuksia. Kaksi henkilöistä oli pelitutkimuksen opiskelijaa ja kaksi muuta ulkopuolista, jotka kuitenkin harrastavat aktiivista pelaamista eri laitteilla. Varsinaista koekyselyä lomakkeella ei toteutettu erikseen, vaan lomaketta testattiin säännöllisesti sitä mukaan kun suurempia muutoksia oli tehty. Lomake laitettiin julkiseen jakeluun 18.2.2015, kun sen katsottiin olevan valmis. Kysely oli avoin kahden viikon ajan ja suljettiin 4.3.2015.

Kyselyn kysymykset olivat kaikki pakollisia avoimia kysymyksiä lukuun ottamatta. Näin vastaajat saatiin rajattua niin, että kukaan ei jättänyt kyselyä kesken. Riskinä on todennäköisesti ollut, että kohtalaisen suuren kysymysmäärän vuoksi kaikki eivät ole jaksaneet vastata kyselyä loppuun. Kuitenkin aineiston käsittelyn kannalta on selkeäm-

pää, että kvalitatiiviseen osuuksiin on jokainen vastaaja vastannut. Myös avoimien kysymysten kohdalla vastaustauksia oli annettu runsaasti, joten huolimatta pitkästä kyselylomakkeesta vastaajat ovat jaksaneet vastata myös avoimiin kysymyksiin hyvin. Mahdollisesti vastaajia olisi ollut enemmän, jos vastauksien jättämiseen olisi asettanut kannustimen, esimerkiksi vastaajien kesken arvotun aiheeseen liittyvän palkinnon. Lisäksi kysymysten pakollisuus on todennäköisesti karsinut vastaajia pois.

Kysymysten jaottelussa pyrittiin selkeään etenemiskaavaan, jossa kysely aloitetaan helpoilla kysymyksillä edeten kohti tabletilla pelaamista koskeviin kysymyksiin. 35 kysymyksen kyselylomake vaikutti hieman liian pitkälle, mutta kyselylomakkeen testaukseen osallistuneet henkilöt pitivät kyselyä sopivana, helppona ja mielenkiintoisena pituudesta huolimatta, että kannustivat pitämään kyselyn alkuperäisen mittaisena. Näin ollen ei koettu tarpeelliseksi karsia kysymyksiä.

Kysely koostui asteikollisista kysymyksistä, monivalintakysymyksistä ja avoimista kysymyksistä. Ainoastaan avoimet kysymykset, joissa selvitettiin pelaajien henkilökohtaisia mielipiteitä, eivät olleet pakollisia vastattavia. Muut kysymykset olivat strukturoituja, eli vastausvaihtoehdot annettiin vastaajille valmiina. Verkkopalvelussa julkaistu kyselylomake löytyy kokonaisuudessaan tämän tutkimuksen liitteessä. Kyselyssä pyrittiin rajaamaan ulkopuolelle kaikki muunlainen pelaamisvaihtoehdot kuin digitaaliset pelaaminen, joten muun muassa lauta- ja korttipelit on rajattu kysymysvaihtoehdoissa pois.

Kyselylomake koostui viidestä osiosta, jotka olivat:

1. *Taustatiedot*, kysymyksiä 4

- Kyselyn ensimmäisessä osiossa kysyttiin vastaajan taustatietoja, koska nämä ovat yksinkertaisia kysymyksiä, jotka motivoivat aloittamaan vastaamisen ja jatkamaan kyselyn täyttämistä.

2. *Kartoitus pelaamisesta yleisesti*, kysymyksiä 6

- Kyselyn toisessa osiossa kartoitettiin vastaajan digitaalista pelaamisesta yleisesti, jonka tarkoituksena oli selvittää, miten vastaaja pelaa muutoin, millä laitteella hän mieluiten pelaa ja millaisia digitaalisia pelilaitteita hän omistaa.

3. *Tabletilla pelaaminen, kysymyksiä 11*

- Kyselyn kolmannessa osiossa selvitettiin käyttäjän henkilökohtaista tabletilla pelaamista. Osiossa kysyttiin muun muassa tabletin omistajuutta, kuinka usein, millaisissa tilanteissa ja kuinka kauan tableteilla pelataan, sekä mihin muuhun tablettia käytetään.

4. *Arvioi tablet-laitteen soveltuvuus pelaamistarkoitukseen, kysymyksiä 5*

- Kyselyn neljännessä osiossa pyydettiin vastaajia arvioimaan tablettia laitteena ja tabletilla pelaamista erikseen. Lisäksi vastaajia pyydettiin avoimesti kuvailemaan, miksi tabletilla on hyvä sekä huono pelata ja kertomaan, miksi hän pelaa tabletilla. Tavoitteena oli kartoittaa pelaajien kokemuksia tabletilla pelaamisesta.

5. *Tablet-pelien lataamisesta ja ostamisesta, kysymyksiä 9*

- Kyselyn viidennessä osiossa selvitettiin, kuinka pelaajat hankkivat pelejä, millaisia ja minkä tyyllisiä pelejä he lataavat ja paljonko arviolta rahaa käytetään peleihin.

Viimeisenä kysymyksenä annettiin vastaajille mahdollisuus osallistua mahdolliseen jatkoahaastatteluun jättämällä yhteystietonsa. Aineistoa kertyi kyselylomakkeella sen verran riittävästi, että jatkoahaastatteluun ei nähty tarvetta.

Perusjoukkoa ei rajattu tarkasti, vaan kysely suunnattiin koskemaan henkilöitä, jotka olivat yli 15-vuotiaita, omistavat tabletin ja pelaavat sillä satunnaisesti tai aktiivisesti. Koska rekisteriä tablettien omistamisesta ei ole saatavilla, kyselyä ei voitu kohdentaa valikoidusti. Tämä on tärkeää huomioida, kun tuloksia analysoidaan.

Kyselyyn osallistuneet ovat valikoituneet itsenäisesti eikä tulokset ole yleistettävissä. Toisaalta tabletilla pelaamisesta kiinnostuneet ja kyselyyn positiivisesti suhtautuneet voivat muodostaa joukon, jonka vastauksien pohjalta voi olla etua tabletilla pelaamista koskevia jatkotutkimuksia ajatellen. Lisäksi vastaajajoukko antaa tietynlaisen kokonaiskuvan pelaajien suhtautumisesta tabletteihin sekä -peleihin, mutta myös profiloi tyyppilisen tabletilla pelaavan joukon. Tämä joukko voidaan nähdä edustavana joukkona tulevia tutkimuksia ajatellen.

4.4 Aineiston analyysi

Aineisto koostui niin kvalitatiivisista kuin kvantitatiivisista kysymyksistä, joten aineistoa analysointiin määrällisin ja laadullisin menetelmin. Kyselyssä kvantitatiivinen aineisto koostui suljetuista kysymyksistä, joihin vastaajalle annettiin valmiit vastausvaihtoehdot. Kysymykset olivat myös pakollisia vastata. Saatuja vastauksia käsiteltiin tyypillisillä tilastomenetelmillä käyttäen, kuten ristiintaulukointi-menetelmää, jonka avulla löydetään kahden tai useamman muuttujan välisiä riippuvuuksia (Vehkalahti, 67-69). Lisäksi analyysissä käytettiin frekvenssijakaumia ja prosenttilukuja, joita on havainnollistettu pylväs- ja piirakkadiagrammeilla.

Laadullinen aineisto, eli avoimet kysymykset joihin vastaaja sai vapaasti vastata oman mieltymyksen mukaisesti, on käsitelty erillisinä kokonaisuuksina. Avoimilla kysymyksillä pyrittiin selvittämään vastaajien omakohtaisia kokemuksia tabletilla pelaamisesta niin positiivisessa kuin negatiivisessa mielessä. Avoimien kysymysten vastaukset purettiin taulukoihin, jossa vastauksissa nousseet keskeiset aiheet ryhmiteltiin.

Laadullisen aineiston analyysissä on käytetty teemoittelua sekä sisällönerittelyä, joilla on pyritty selvittämään pelaajien kokemuksia tabletilla pelaamisesta, joka oli yhtenä tutkimuskysymyksenä. Teemoittelulla tuodaan esille toistuvia ja yhteisiä piirteitä valitusta tekstimassasta. Teemoja, eli keskeisiä aiheita pilkotaan ja ryhmitellään aihepiirien mukaan ja lukumäärän sijasta teemoissa korostuu sisältö. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka, 2006)

Tulosten analysointiin ja taulukoiden sekä kaavioiden piirtämiseen käytin LibreOffice-ohjelmistoa. Lisäksi käytin E-Lomakkeen omaa analysointityökalua, jolla tein vertailua omiin kaavioihin tietojen varmistamiseksi.

5 TUTKIMUSTULOKSET

Tämän tutkielman tavoitteena oli selvittää kyselytutkimuksen avulla tablettien omistajilta, millaisia kokemuksia heillä on tabletilla pelaamisesta, missä määrin ja millaisissa tilanteissa tabletilla pelataan, sekä millaisia pelejä tableteille ladataan. Kysely kohdistettiin yli 15-vuotiaille tablettien omistajille, jotka pelaavat tabletillaan. Eroa ei tehty sillä, pelaako käyttäjä satunnaisesti vai aktiivisesti.

Tulokset esitellään kyselytutkimuksessa koostettujen aihealueiden mukaisesti omina kokonaisuuksina. Luvussa 5.1 kerrotaan taustatietojen tulokset, luvussa 5.2 kartoitetaan vastaajien pelaamisesta yleisesti, luvussa 5.3 kuvaillaan vastaajien tabletilla pelaamista, luvussa 5.4 kerrotaan vastaajien arvioita tabletin soveltuvuutta pelaamistarkoitukseen ja luvussa 5.5 kuvaillaan, kuinka vastaajat lataavat ja ostavat tableteilleen pelejä.

5.1 Vastaajien taustatiedot

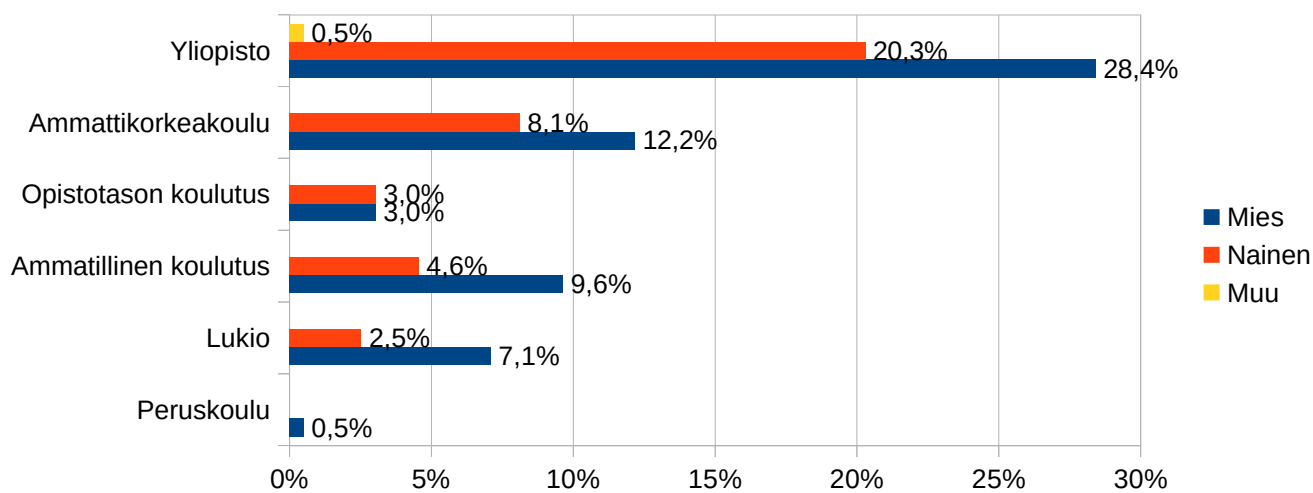
Kyselylomakkeen taustatiedoissa kartoitettiin vastaajien ikää, sukupuolta, koulutusta ja ammattiryhmää. Kyselyyn vastasi yhteensä 197 henkilöä ja miehet olivat aktiivisempia vastaajia kuin naiset. 60,9 % edusti miehiä (n=120), 38,6 % naisia (n=76) ja 0,5 % muuta sukupuolta (n=1).

Vastaajien ikää kysyttiin pudotusvalikon avulla ja vastaajien ikäjakaumaksi rajattiin 15–99 -vuotiaat. Nuorin tähän kyselyyn vastannut oli 17-vuotias ja vanhin 69-vuotias, iän aritmeettisen keskiarvon ollessa 34,1-vuotta. Kun vastaajien ikä jaoteltiin viiteen luokkaan, havaitaan vastaajien osuus olleen suurin ikäluokassa 27–36 -vuotiaat, jossa osuus oli yli 51 prosenttia. Alle 26-vuotiaiden osuus oli lähes 16 prosenttia. Toisin sanoen kaksi kolmesta vastaajasta oli alle 37-vuotiaita. Taulukossa 1 on esitelty vastaajien ikäjakauma tarkemmin.

Taulukko 1. Vastaajien sukupuoli- ja ikäjakauma.

		Ikä luokiteltuna					Yhteensä
		Alle 26	27-36	37-46	47-56	Yli 56	
Nainen	%	6,6 %	18,3 %	9,1 %	4,6 %	0	38,6 %
	Lkm	13	36	18	9	0	76
Mies	%	9,1 %	33 %	14,2 %	3,6 %	1 %	60,9 %
	Lkm	18	65	28	7	2	120
Muu	%	0	0,5 %	0	0	0	0,5%
	Lkm	0	1	0	0	0	1
% kaikista		15,7 %	51,8 %	23,4 %	8,1 %	1 %	100 %
Lkm kaikista		31	102	46	16	2	197

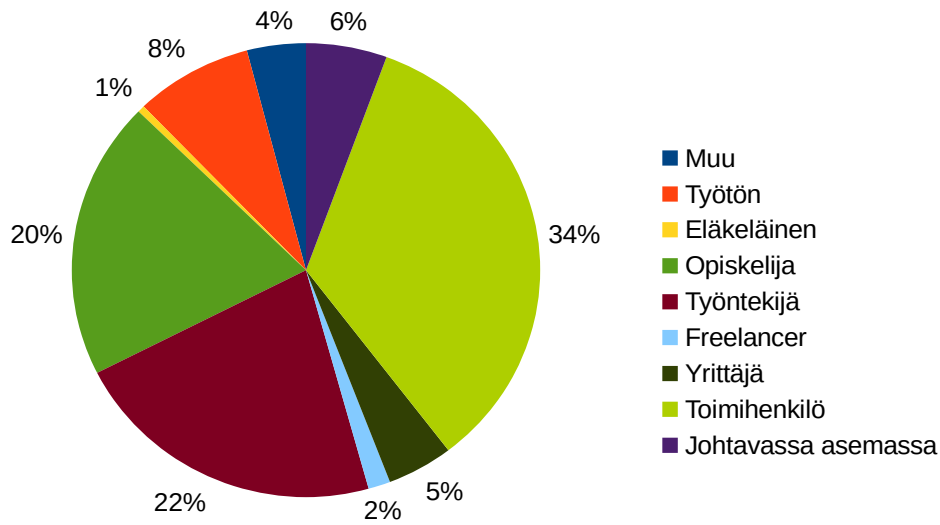
Koulutusta kysyttäessä vastaajia pyydettiin valitsemaan koulutustasonsa valmiiden vaihtoehtojen joukosta. Kaikista vastaajista 49,2 % ilmoitti koulutustasokseen yliopiston ja 20,3 % ammattikorkeakoulun. Toisen asteen koulutuksiin, joihin useimmiten luetaan ammatillinen koulutus sekä lukio, vastasi yhteensä 30 %. Vastaajat olivat yleisesti ottaen korkeasti koulutautunutta. Kuviossa 1 esitellään tarkemmat prosentuaaliset osuudet vastaajien koulutuksesta sukupuolittain jaoteltuna.



Kuvio 1. Vastaajien koulutusjakauma sukupuolittain tarkasteltuna.

Vastaajien tiettyyn ammattiryhmään kuulumisesta (kuvio 2) kysyttäessä kolmannes (34 %) vastaajista ilmoitti olevansa toimihenkilö ja työntekijöitä ilmoitti olevansa 22 %. Opiskelijoita vastaajista ilmoitti olevansa joka viidennes (20 %). Lopuista vastaajista

työttömiä oli 8 %, johtavassa asemassa 6 %, yrittäjiä 5 %, muita 4 %, freelancereita 2 % ja eläkeläisiä 1 %.



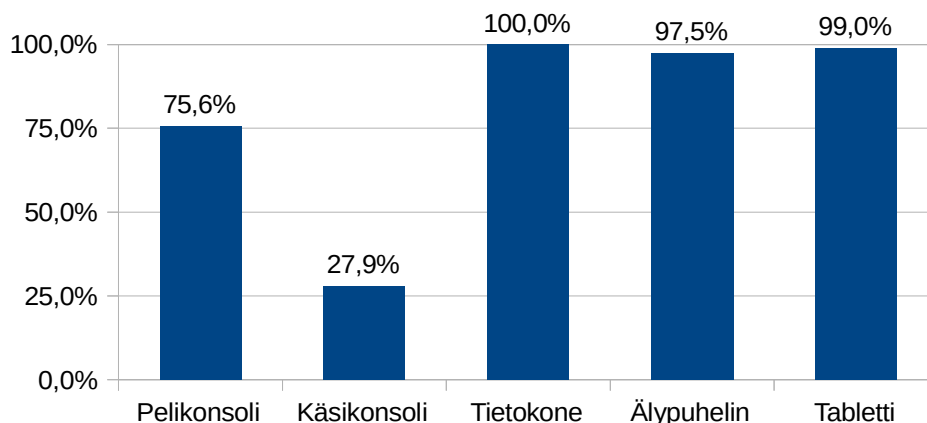
Kuvio 2. Vastaajien jakautuminen ammattiryhmiin.

5.2 Kartoitus pelaamisesta yleisesti

Kyselylomakkeen toisessa osiossa kartoitettiin vastaajien pelaamisesta yleisesti. Tavoitteena oli kartoittaa, ovatko vastaajat pelanneet aikaisemmin digitaalisia pelejä, paljonko heillä on kokemusta pelaamisesta sekä omistavatko millaisia pelaamiseen soveltuvia digilaitteita.

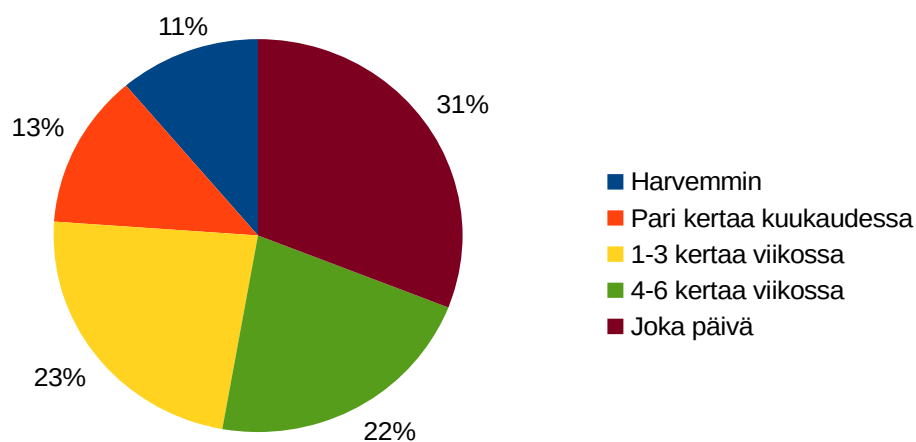
Kysyttäessä oliko tabletilla pelaaminen ensimmäinen kosketus video-/digitaalisiin peleihin, vain yksi henkilö vastasi tähän kysymykseen kyllä. Kaikilla muilla oli siis ennen tablettia jonkinlaista kokemusta video-/digitaalisista peleistä.

Vastaajista kaikki ilmoitti omistavansa tietokoneen (100 %). Kysymyksessä ei eritelty tietokoneita pöytä- tai kannettavaan tietokoneeseen. Tabletin ilmoitti omistavansa 99 % vastaajista, joka on enemmän kuin älypuhelimien omistaminen (97 %). Syy älypuhelimien pienempään prosenttilukuun voi olla muun muassa se, että käyttäjillä voi mahdollisesti olla käytössä vanhan mallisia matkapuhelimia, joita ei luetella älypuhelimiksi. Pelikonsolin omisti 76 % ja käsikonsolin 28 % vastaajista (kuvio 3).



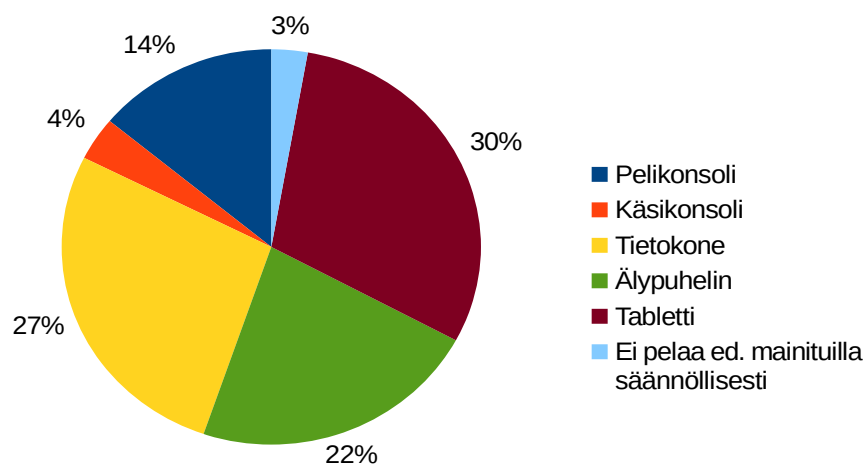
Kuvio 3. Pelaamiseen soveltuvien laitteiden omistus

Kysyttäessä pelaamisesta jollakin muulla kuin tabletilla, yllättävää oli, että vastaajista peräti 31 % vastasi pelaavansa joka päivä jollain muulla kuin tabletilla. Viikoittaisten pelaajien määrä on reilusti yli puolet vastaajista ja harvoin pelaavien (alle kerran viikossa) määrä on 24 % vastaajista (kuvio 4). Vastaajat ovat selkeästi pelaamiseen orientoituneita ja seuraavasta kuviosta ilmenee, että pelaamisen välineitä on tabletin lisäksi älypuhelin ja tietokone.



Kuvio 4. Kuinka usein pelaat jollain muulla kuin tabletilla (esim. tietokone, älypuhelin, pelikonsoli)

Viikoittaisesta pelaamisesta kysyttäessä lähes kolmannes, eli 30 % vastasi pelaavansa tabletilla säännöllisesti viikoittain. Toiseksi suosituin pelaamisväline oli tietokone ja kolmanneksi älypuhelin. Vähiten viikoittaiseen pelaamiseen käytettiin aikaa käsikonsolin parissa, vaikka laitteen omistaa yli neljännes vastaajista (vrt. kuvio 3). 3% vastaajista ilmoitti, ettei pelaa millään kyseisellä laitteella viikoittain säännöllisesti (kuvio 5).



Kuvio 5. Laite, jolla pelataan säännöllisesti viikoittain.

Viimeisinä kysymyksenä tässä osiossa kysyttiin ”millä laitteella vastaaja pelaa mieluiten” sekä pyydettiin kuvailemaan, miksi pelaa juuri kyseisellä laitteella mieluiten. Ristiintaulukoinnin avulla voidaan nähdä, että tietokone ja tabletti ovat suosituimmat pelaamiseen käytetyt laitteet (taulukko 2). Miehet suosivat selkeästi tietokonetta enemmän (28,9 % miehistä), kun naisista suurin osa suosi tablettia (17,7 % naisista).

Taulukko 2. Kyselyyn vastanneiden sukupuoli jaoteltuna laitteisiin, joilla pelaa mieluiten.

Laite, jolla pelaa mieluiten							
		Pelikonsoli	Käsikonsoli	Tietokone	Älypuhelin	Tabletti	Yhteensä
Nainen	%	7,1 %	0	9,7 %	4 %	17,8 %	38,6 %
	Lkm	14	0	19	8	35	76
Mies	%	17,3 %	1 %	28,9 %	1,5 %	12,2 %	60,9 %
	Lkm	34	2	57	3	24	120
Muu	%	0,5 %	0	0	0	0	0,5 %
	Lkm	1	0	0	0	0	1
	% kaikista	24,9 %	1 %	38,6 %	5,6 %	29,6 %	100 %
	Lkm kaikista	49	2	76	11	59	197

Pyydettäessä kuvailemaan, miksi pelaa juuri kyseisellä laitteella mieluiten, **tietokoneen** kohdalla nousi esiin erityisesti pelivalikoiman monipuolisuus. Monet totesivat, että tietokoneille saa monimutkaisempia ja laadukkaampia pelejä, joka motivoivat pelaajia pelaamaan tietokoneella. Lisäksi tietyn genren pelejä on parempi pelata tietokoneella:

”Olen tottunut pelaamaan pääasiassa tietokoneella. Toisekseen monet pelit joista nautin eniten julkaistaan pääasiassa tietokoneelle. Esimerkiksi strategiapeligenre on vahvin juuri tietokoneella.” (Mies, 34)

”Suosikkipelejäni ei ole tarjolla muille omistamilleni alustoille.” (Nainen, 30)

”Parhaat ja monipuolisimmat pelit. Moninpelit reaaliaikaisena.” (Mies, 34)

”Tietokoneelle saa laadukkaita ja hyviä pelejä laidasta laitaan, niin räiskintäpelejä, simulaatiota ja älypelejä. Sen lisäksi on yksinkertainen nettipelaaaminen...” (Mies, 18)

”Suhtaudun pelaamisharrastukseeni vakavasti, tietokoneella pelataan oikeita pelejä, tabletilla ja puhelimella viihteellisiä yksinkertaisia muutaman minuutin pelejä.” (Nainen, 41)

Tietokoneen ominaisuuksia, kuten hiiri, näppäimistö, tietokoneen tehokkuus ja laitteiston muokattavuus mainittiin vastauksissa. Peliin syventyminen koettiin hyvänä tietokoneen parissa ja monet pitivät hiiren ja näppäimistön käyttämistä pelaamiseen luontevana osana pelaamista:

”Tietokoneella olevat pelit ovat minua kiinnostavimpia. Hiiri ja näppäimistö ovat minulle luontainen tapa hallita pelejä.” (Mies, 32)

”Paras valikoima, suuri ruutu, paras graafinen suorituskyky, kertaostoon perustuva bisnesmalli.” (Mies, 40)”

Paras ohjaustuntuma tulee hiiri+näppäimistö yhdistelmällä, lisäksi paras mahdollisuus vaikuttaa koneen tehoihin verrattuna esim. konsoleihin.” (Mies, 28)

”Tykkään uppoutua peliin eikä älypuhelimella tai tabletilla tule samanlaista pelikokemusta.” (Nainen, 27)

Tottumus tietokoneen käyttöön näkyi myös vastauksissa. Tietokoneella on totuttu pelaamaan ja sitä on haluttu myös jatkossa jatkaa.

”Tottunut parhaiten käyttämään tietokonetta.” (Nainen, 51)

”Olen jo yli 40-vuotias. Pelaaminen on minulle rentoutumista: Tietokone hiirineen on omalla mukavuusalueellaan verrattuna puhelimeen tai täppäriin. Luulen, että kyse on vain siitä, että olen oppinut pelaamaan tietokoneella.” (Mies, 41)

*”Paras näyttö, paras käyttöliittymä. Ergonomisesti paras työasento.”
(Mies, 56)*

”Istuminen monitorin ääressä tuntuu luontevimmalta.” (Mies, 36)

Tablettia pelaamiseen mieluiten käytti lähes 30 % vastaajista ja vastauksissa korostui laitteen helppous ja koko. Lisäksi vastaajat korostivat, että laitteen näyttö on sopivan kokoinen pelaamiseen.

”Iso näyttö ja helppous samoin kirjautuminen peliin on nopeaa. Laite ei kuumene ja katkaise yhteyttä, kuin läppäri.” (Nainen, 53)

”Nopea ottaa käyttöön ja tarpeeksi suuri näyttö.” (Mies, 44)

”Sopivasti useimmiten esillä, pelit helposti saatavilla ja nopeaa pelata vain yksi kenttä tms. Älypuhelimeen verrattuna miellyttävän kokoinen, kosketusnäyttö tekee pelaamisesta kivempää kuin läppärillä.” (Nainen, 28)

Tablettia pidettiin helposti saatavilla ja sitä oli helppo kuljettaa mukana, kuten ottaa mukaan sänkyyn ennen nukkumaanmenoa tai ottaa työmatkalle mukaan hotelliin.

”Yleensä aina käden ulottuvilla, joten pelaaminen onnistuu helposti ilman ennakkovalmisteluja.” (Mies 35)

”Puhelin liian pieni, läppärillä teen töitä. Sohvilla ja odotellessa (aulatilat, bussimatkat yms.) tabletti käsillä ja se on kätevän kokoinen.” (Nainen, 38)

”Saatavilla loppoaikoina, riittävän suuri näyttö, saa käyttää lentokoneessa nousun ja laskun aikana.” (Mies, 32)

*”Voi pelata sohvilla, sängyssä yms ja myös muksujen kanssa. Pöytäkoneen ääressä ei viitsi liikaa kyhjöttää kotona, kun sitä tekee jo tarpeeksi töissä.”
(Mies, 34)*

Laitteen nopeus ja lyhyet pelisessiot korostuivat myös vastauksissa. Tabletti sopii nopeaan pelaamiseen ja pelit on nopeasti aloitettavissa. Lisäksi tehtäessä jotain muuta, tablettia pidettiin hyvänä oheislaitteena pelaamiseen.

”...kulkee mukana elämän tyhjiin hetkiin.” (Nainen, 29)

*”Mukava löffä sohvilla, katsoo leffa/tv-sarjaa ja pelata Heartstonea.”
(Nainen, 26)*

*”Ei vie tv:n tai tietokoneen näyttöä, pelit sopivat 'mainoskatkopelaamiseen'.”
(Mies, 44)*

”Pelaan lyhyitä aikoja sopivissa väleissä. Tabletti on yleensä nopeasti käsillä ja valmiiksi päällä. Pöytäkone ei välttämättä ole edes joka päivä päällä ja sitä ei viitsi käynnistää pelkästään lyhyttä pelisessiota varten. Lisäksi tietokoneella pelaamani pelit ovat laajempia ja monimutkaisempia pelejä. Tabletille löytyy sopivia pikkupelejä lyhyitä sessioita varten.”
(Mies, 44)

Pelikonsolilla pelaamisen miellyttävyydessä mainittiin ruudun iso koko ja kontrollit, joilla pidettiin mukavana pelata.

”Paras grafiikka, suuri ruutu, paras ohjattavuus.” (Mies, 43)

”Tabletilla ja älypuhelimella on hauska pelata ajanvietteeksi. ”Oikeat” isot konsolipelit ovat parhaimmillaan paljon enemmän - elokuvaa paljon immerssiivisempiä, huikkeita viihdytys + taide-elämyksiä. Valitettavasti hyviä konsolipelejä tulee eteen todella harvoin.” (Nainen, 48)

Pelikonsoli oli myös ainoa, jonka vastauksissa korostui hyvä ergonomia. Vastauksissa mainittiin, että pelaaminen konsolin ääressä on ergonomista joko makoillen tai istuen mukavasti sohvalla. Konsolin ääressä pelattaessa on helppo rentoutua ja valita sellainen peliasento, joka on mukava omalle keholle.

”Ergonomisesti mukavinta maata sohvalla. Paras pelivalikoima,” (Nainen, 39)

”Helppous ja mukavuus. Voi helposti pelata sohvalla löhöten, ja harvemmin tulee esimerkiksi koneen suorituskyky vastaan, kun kaikki konsolin pelit on tehty juuri sen konsolin kokoonpanoa ajatellen, toisin kuin pc-maailmassa.”
(Nainen, 32)

”Helppous ja koska vuosien mittaan minusta on yksinkertaisesti tullut konsolimies mieluummin sohvaaperunana kuin tietokonetuolissa kykkien.”
(Mies, 31)

”Paras ergonomia sekä telkkaria on kivempi kattoa kuin pieniä ruutuja.”
(Mies, 25)

”Sohvalla isosta telkkarista kunnon äänentoistolla pelaaminen on parhaimmillaan.” (Mies, 35)

Mainitsemisen arvoisia huomioita konsolipelaamisesta oli myös maininnat sosiaalisen ajanvieton yhdistämisestä pelaamiseen, joita ei muiden laitteiden yhteydessä esiintynyt. Pelaaminen yhdessä ystävien kanssa on selkeämpää, kun jokaiselle pelaajalle on oma ohjain, mutta peliä seurataan samalta ruudulta.

*”Pelaaminen mielekästä... isolta ruudulta kaverin tai perheen kera.”
(Naine, 32)*

”Pelataan yleensä porukalla kavereitten peli-illassa. Peliohjaimen kontrollit on myös paremmat kuin kosketusnäyttö tai näppis.” (Mies, 32)

”Joukossa tyhmyys tiivistyy, eli kavereiden kanssa vietetään laatuaikaa wii:n moninpeleissä.” (Mies, 25)

Vaikka myös **älypuhelimella** pelaamista pidetään hyvin yleisenä, yllättäen tässä kyselyssä älypuhelin sai vastauksia toiseksi vähiten. Älypuhelimien valinneet vastaajat kertoivat, että älypuhelin on aina mukana, se on kätevä, pieni ja kevyt ja voi pelata koska vaan ja missä vaan.

”Pelaan ajallisesti vähän ja puhelin on helpoiten saatavilla.” (Nainen, 40)

”Voin pelata missä vain ja milloin vain.” (Nainen, 33)

Käsikonsolin nimeen vannoi vain kaksi vastaajaa, joista toinen piti Tetriksen peluusta Game Boy:lla ja toinen kertoi, että käsikonsolilla voi pelata missä tahansa/missä asennossa tahansa.

Kun vastauksia teemoiteltiin laitekohtaisesti, samoja tekijöitä nousi esiin tiettyjen laitteiden kohdalla, jonka takia pelaajat pelaavat kyseisellä laitteella. Taulukossa 3 nähdään paremmin, millaiset ilmiöt tai tekijät korostuivat vastaajien valinnoissa enimmäkseen.

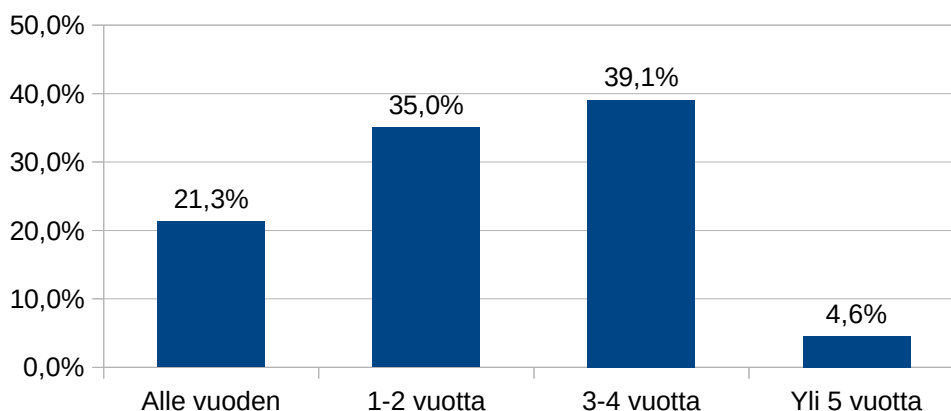
Taulukko 3. Vastaukset teemoiteltuna valittujen laitteiden mukaisesti.

LAITE:	Pelikonsoli	Käsikonsoli	Tablet	Tietokone	Älypuhelin
Esiin nousseet ilmiöt:	<ul style="list-style-type: none"> - Pelikokemus - Kontrollit/ohjain - Grafiikka - Ajanvietto/ sosiaalisuus - Uppoutuminen - Helppous - Parhaat pelit - Iso ruutu 	<ul style="list-style-type: none"> - Mukavuus - Retroilu 	<ul style="list-style-type: none"> - Lyhyet pelisessiot - Nopea käynnistys - Aina saatavilla - Kulkee mukana - Riittävän suuri näyttö - Helppokäyttöinen - Yksinkertaiset peli - Kätevän kokoinen - Matkoilla mukana - Muun ohessa pelaaminen 	<ul style="list-style-type: none"> - Hiiri ja näppäimistö - Pelit saatavilla vain tietokoneelle - Tottumus - Tietyt peligenret - Nettipelaaminen - Uppoutuminen - Laajin / paras pelivalikoima - Tietokoneen tehokkus - Tietokoneen muokattavuus - Halvat pelit 	<ul style="list-style-type: none"> - Mukana aina - Kompakti koko - Pelaaminen milloin ja missä vain

5.3 Tabletilla pelaaminen

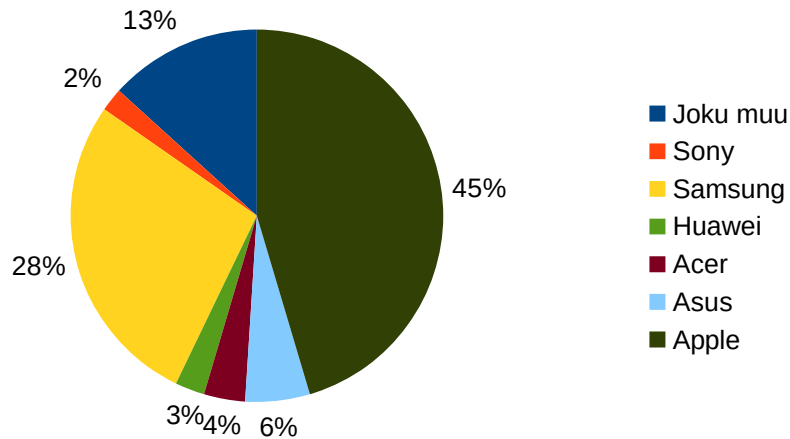
Kolmannessa osiossa kartoitettiin vastaajien omaa tabletilla pelaamista, kuten kuinka paljon ja millaisissa tilanteissa vastaajat pelaavat tabletilla, sekä mihin muuhun tablettia käytetään. Osion alussa pyydettiin, että jos vastaaja omistaa useamman kuin yhden tabletin, vastaisi hän eniten käytetyn tabletin mukaisesti kysymyksiin.

Vastaajista 39,1 % ilmoitti omistaneensa tabletin 3-4 vuotta ja 35 % ilmoitti omistaneensa tabletin 1-2 vuotta. Yli viisi vuotta tabletin omistaneita oli 4,6 % ja alle vuoden tabletin omistaneita oli 22,4 % (kuvio 6). Tilastokeskuksen tilastotietokannan tiedoissa tabletin yleistymisen kotitalouksissa tuplaantui vuodesta 2012 (12,6 prosenttia) vuoteen 2013 (25,8 prosenttia), jossa voidaan nähdä myös yhteys siihen, että vastaajien keskuudessa tabletti on ostettu sen yleistyttyä muutoinkin.



Kuvio 6. Tabletinn omistaminen vuosina

Lähes puolet vastaajista ilmoitti omistaneensa Applen iPadin (45 %). Samsungin tabletin omistajia oli 28 % vastaajista ja muut tabletit olivat selkeästi vähemmistö. Applen iPad käyttää Applen omaa iOS-mobiilikäyttöjärjestelmää, kun taas Samsungin tableteissa useimmiten on käytössä Android-mobiilikäyttöjärjestelmä. Vähemmistöön jääneet tabletit käyttävät useimmiten myös Androidia tai Windowsin mobiilikäyttöjärjestelmää.



Kuvio 7. Vastaajien omistamansa tabletin merkki

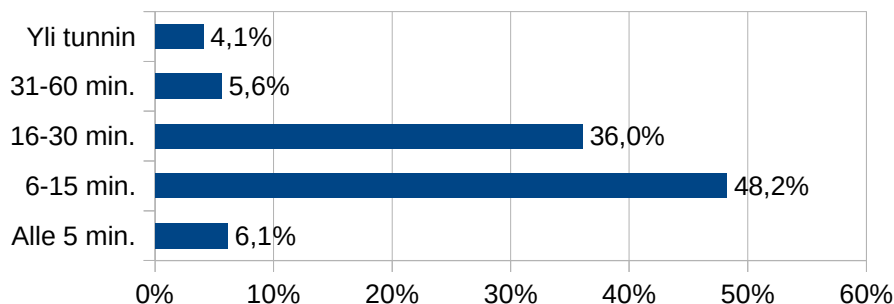
Tabletilla pelaamisen määrässä yllättävää oli, että vastanneista naisista enemmistö pelaa joka päivä (11,7 %), kun taas miehistä enemmistö pelaa keskimäärin 1-3 kertaa viikossa. Taulukosta 4 näkee, että kaiken kaikkiaan pelaaminen on hyvinkin aktiivista ja harvoin pelaavien osuus on vähäinen (12,2 %). Vastaajista yli 40 % pelaa useammin kuin kolme kertaa viikossa ja vastaajista enemmistö (66 %) pelaa vähintään kerran viikossa tabletilla.

Taulukko 4. Kuinka usein pelaat tabletilla.

		Tabletilla pelaamisen määrä					
		Harvemmin	Pari kertaa kuukaudessa	1-3 kertaa viikossa	4-6 kertaa viikossa	Joka päivä	Yhteensä
Nainen	%	3,1 %	6,1 %	8,1 %	9,6 %	11,7 %	38,6 %
	Lkm	6	12	16	19	23	76
Mies	%	9,1 %	15,7 %	16,2 %	12,2 %	7,6 %	60,9 %
	Lkm	18	31	32	24	15	120
Muu	%	0	0	0	0,5 %	0	0,5
	Lkm	0	0	0	1	0	1
	% kaikista	12,2 %	21,8 %	24,4 %	22,3 %	19,3 %	100 %
	Lkm kaikista	24	43	48	44	38	197

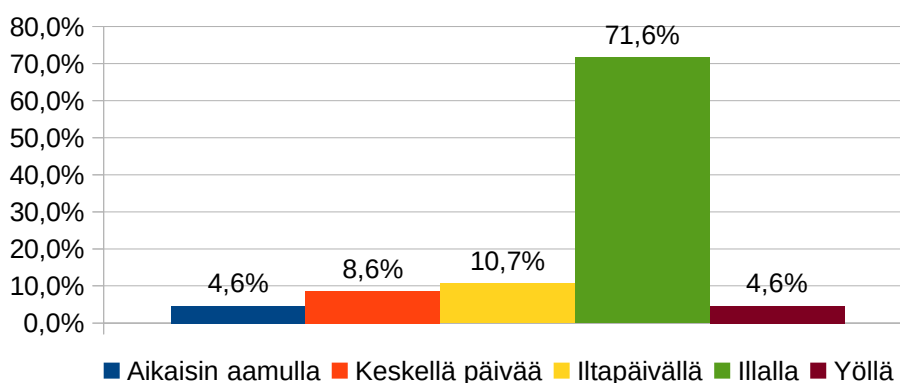
Vastaajia pyydettiin arvioimaan yhden keskeytymättömän pelisession, eli pelikerran pituuden keskiarviota. Tabletilla, kuten myös älypuhelimella, pelaaminen on todettu

tutkimuksissa olevan lyhytkestoista ja myös saadut tulokset osoittavat sen. Yksikään vastaaja ei ilmoittanut pelaavansa useampaa tuntia kerralla vaikka se oli vaihtoehtona. Lähes puolet vastaajista arvioi pelisession pituudeksi 6-15 minuuttia ja 36% arvioi sen olevan hieman pitempi, 16-30 minuuttia. Yli tunnin mittaisia pelisessioita oli neljällä prosentilla vastaajista (kuvio 8).



Kuvio 8. Arvioi, kuinka kauan yksi pelisessio tabletilla kestää keskimäärin.

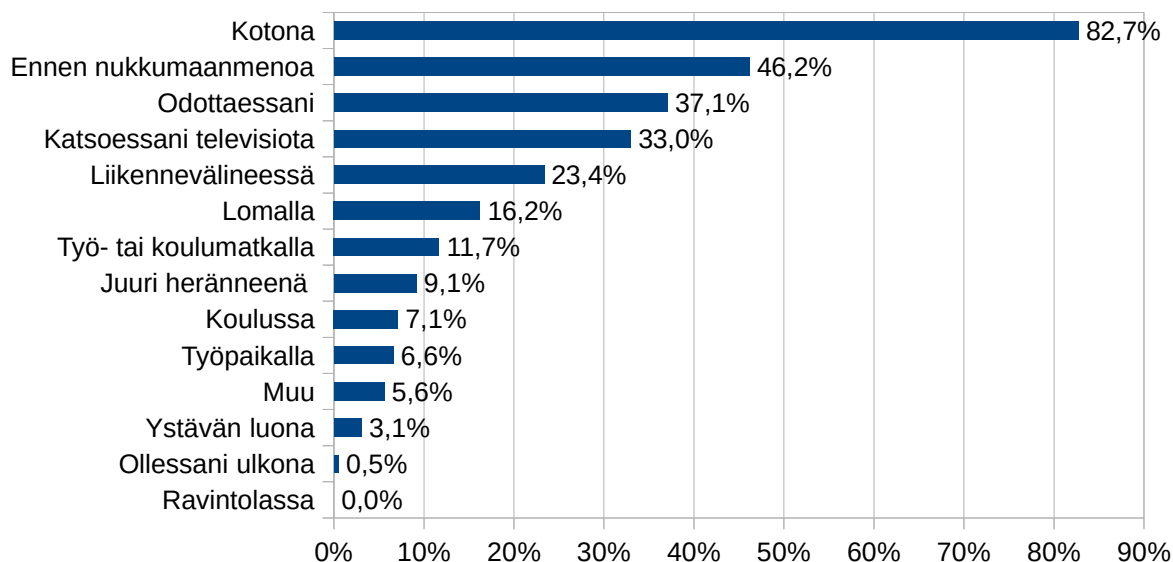
Pelaamisen vuorokauden ajankohdasta kysyttäessä selkeä vuorokauden ajankohta tabletilla pelaaminen on illalla, johon vastasi 71,6% vastaajista (kuvio 9). Aikaisin aamulla ja yöllä pelattiin selkeästi vähiten, joten tämä tukee myös näkemystä siitä, että mobiilipeleminen kuuluu paremmin vapaa-ajan vieton piiriin. Todennäköistä on, että yöllä vastaajista suurin osa nukkuu, aikaisin aamulla töihin tai kouluun lähtö vie oman aikansa vaatien omat rutiininsa, sekä päivisin muut arkiaskareet vievät aikaa. Iltaisin useimmiten rentoudutaan ja pelataan muun muassa samanaikaisesti televisiota katsellen.



Kuvio 9. Vuorokauden ajankohta, jolloin tabletilla pelataan.

Vastaajilta kysyttiin, millaisissa tilanteissa he pelaavat useimmiten tabletilla. Yli 80 % vastaajista ilmoitti pelaavansa tabletilla kotona ja toinen yleisin vastaus oli pelaaminen ennen nukkumaanmenoa. Vuorokauden aika vaikuttaa tabletilla pelaamiseen ja myös konteksteihin, millaisissa tilanteissa tabletilla pelataan. Voidaan siis tiivistää, että table-

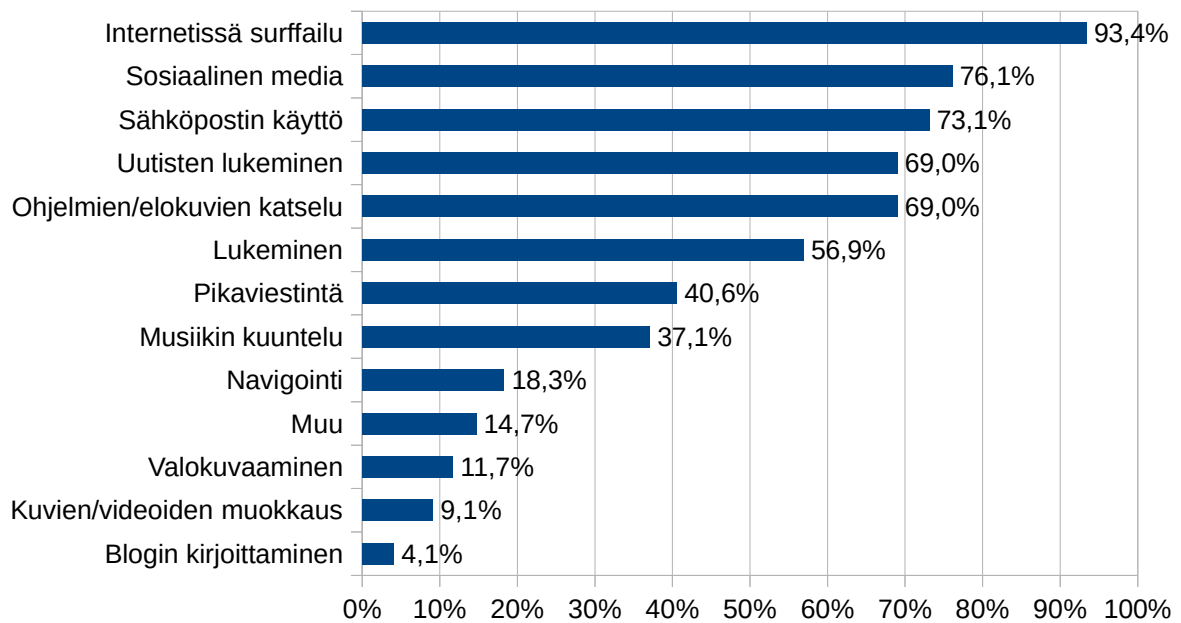
tilla pelataan todennäköisesti kotona iltaisin ennen nukkumaanmenoa (kuvio 9 ja 10). Vastausvaihtoehtona oli myös vastaus ”muu”, johon pari vastaajaa oli kuvannut pelaavansa tabletilla lapsien kanssa tai lasta nukuttaessa, sekä ruokaa laittaessa. Myös vessassa pelaamista suosi pari vastaajaa.



Kuvio 10. Millaisissa tilanteissa pelaat useimmiten tabletilla?

93,4 prosenttia vastaajista käytti tablettia internetissä surffailuun, kun heiltä kysyttiin mihin muuhun tablettia käyttää kuin pelaamiseen. Lisäksi sosiaalisen median käyttämiseen tablettia käytti 76,1 % vastaajista ja sähköpostiin 73,1 % vastaajista.

Vapaasti kerrottaessa mihin muuhun tablettia käyttää kuin pelaamiseen, nousi esiin kaksi selkeää käyttökohdetta: tablettia käytetään jonkin oheistoiminnan tukena, kuten pelattaessa kakkosnäyttönä, opiskelujen yhteydessä ja työnteon välineenä, esimerkiksi presentaatioiden pidossa. Toinen selkeä käyttökohde oli harrastusten yhteydessä, kuten piirtämiseen, roolipelaamiseen, geokätkeilyyn, kielten opiskeluun, musiikin tekemiseen ja ruokaohjeiden lukemiseen (kuvio 11).



Kuvio 11. Mihin muuhun käytät tablettia kuin pelaamiseen?

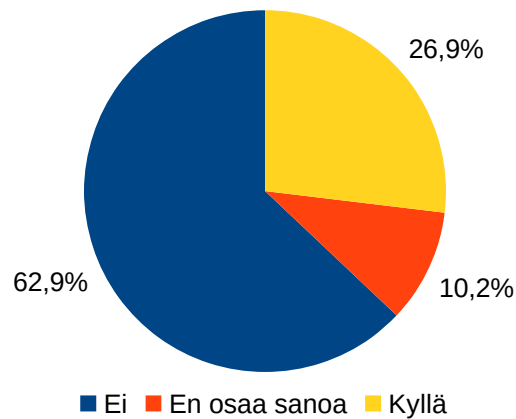
Vastaajien arvioidessa onko jollakin muulla laitteella pelaaminen vähentynyt tabletilla pelaamisen myötä, 62,9 % vastaajista oli sitä mieltä että pelaaminen muilla laitteilla ei ole vähentynyt (kuvio 12). Kysymyksessä pyydettiin vapaasti kertomaan, millä laitteella pelaaminen on vähentynyt, jos vastaaja koki näin käyneen. Vastauksista ilmenee, että pelaaminen on vähentynyt eniten tietokoneella ja älypuhelimella, mutta muutama oli vastannut, että konsolilla oli vähentynyt myös.

”Tietokoneella tulee pelattua vähemmän nykyisin. Ehkä tähän syynä se, että tabletilla voi pelailla missä vaan, mutta tietokone on aina yhdessä paikassa ja harvoin edes mukana päivisin.” (Mies, 21)

”Konsolipelaaminen on vähentynyt, mutta ei välttämättä pelkästään tabletin myötä. Samoin erilaiset selainpelit tietokoneella ovat jääneet todella vähälle pelaamiselle.” (Nainen, 32)

”Tabletti mahdollistaa sen, että voin pelata suosikkipeleitä kiireisinä päivinä myös muualta kuin tietokoneeltani käsin.” (Mies, 42)

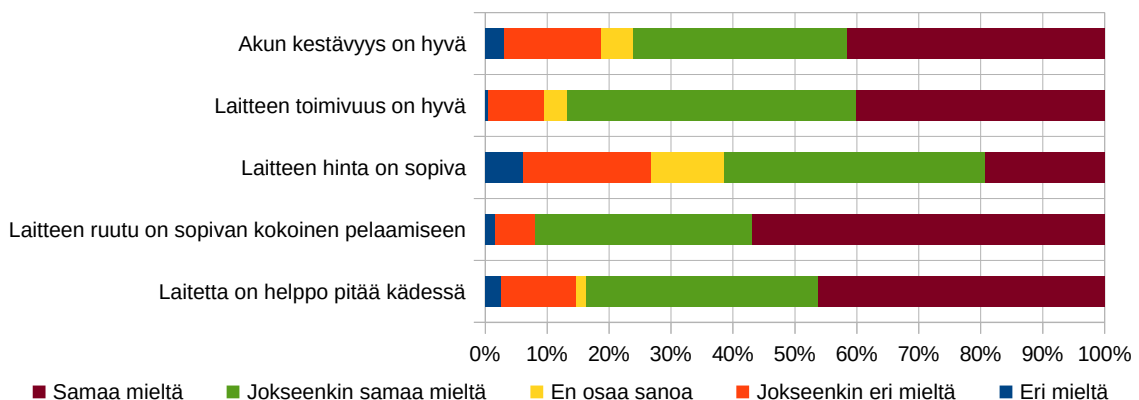
”Pelaan parhaillaan rinnakkain samaa peliä tietokoneella ja tabletilla. (Ajankohdasta ja paikasta riippuen.)” (Nainen, 33)



Kuvio 12. Onko jollakin muulla laitteella pelaaminen vähentynyt tabletilla pelaamisen myötä?

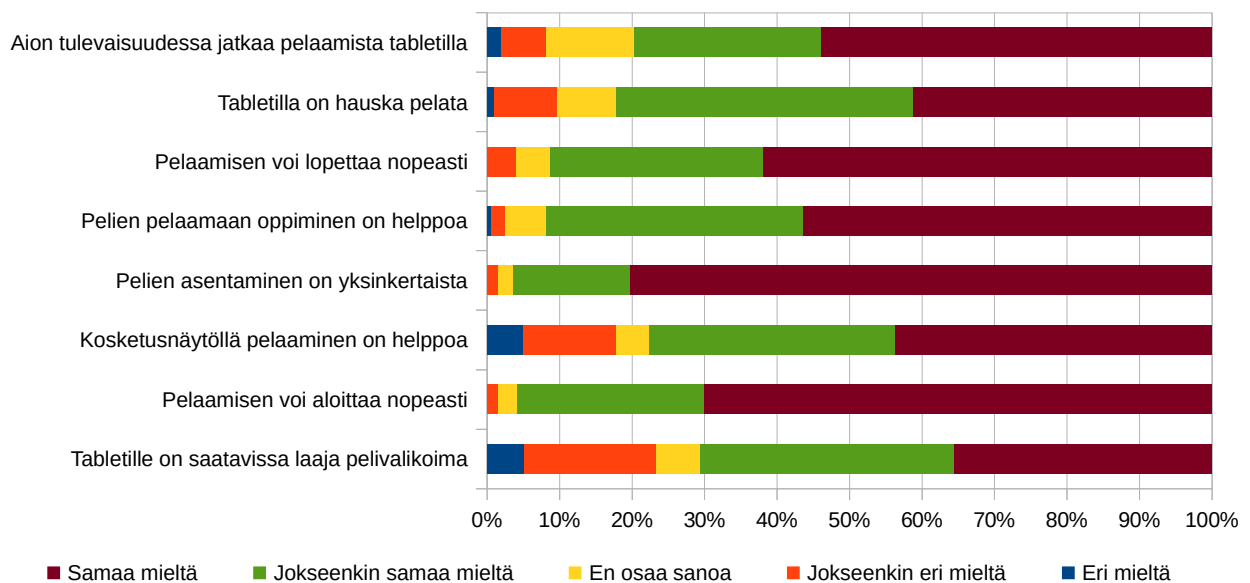
5.4 Tabletin soveltuvuus pelaamiseen

Tarkasteltaessa vastaajien arvioita tablettia laitteena kokemukset näyttäisi olevan myönteisiä. Vastaajista 83,8 % oli samaa tai jokseenkin samaa mieltä ja vastaajista jokseenkin eri mieltä tai eri mieltä oli 14,7 % siinä, että laitetta on helppo pitää kädessä. Näytön kokoa sopivan kokoisena pelaamiseen piti yli puolet vastaajista (56,9 %) ja jokseenkin sama mieltä oli 35 % vastaajista. Laitteen hintaa sopivana piti 19,3 % vastaajista, kun taas jokseenkin eri mieltä laitteen hinnasta oli 20,8 % vastaajista. Laitteen hyvän toimivuuden suhteen samaa tai jokseenkin samaa mieltä oli 86,7 % vastaajista, kun eri mieltä oli ainoastaan 0,5 % vastaajista. Akun kestävyys oli myös yleisesti ottaen tyytyväisiä. 76,1 % vastaajista oli samaa tai jokseenkin samaa mieltä, että akun kestävyys on hyvä (kuvio 13).



Kuvio 13. Arvioi tablettia laitteena

Pyydettyäessä vastaajia arvioimaan tablettia pelaamiseen välineenä, selkeästi käyttäjät suhtautuvat myönteisesti siihen, että tabletti soveltuu pelaamiseen. Enemmistö vastaajista piti pelien asentamista yksinkertaisena (80,2 %), eikä yksikään vastaajista ollut täysin eri mieltä asiasta. Tableteille pelit on helppo asentaa kunkin mobiilikäyttöjärjestelmän sovelluskaupan kautta, eikä esimerkiksi asennusohjelmia tarvitse käydä läpi. Pelaamisen aloittamista nopeana piti 70,1 % vastaajista ja pelien pelaamaan oppimista helppona piti 56,3 %. Täysin samaa mieltä siitä, että tabletille olisi saatavilla laaja pelivalikoima oli 35,5 % vastaajista. 77,7 % vastaajista kokivat myönteisen suhtautumisen kosketusnäytöllä pelaamisen helppouteen (kuvio 14).



Kuvio 14. Arvioi tabletilla pelaamista

Vastaajien kokemuksia haluttiin kartoittaa avoimilla vastauskentillä, joissa pyydettiin vapaasti kuvailemaan, miksi tabletilla on hyvä pelata ja miksi tabletilla on huono pelata. Kysymyksiä oli tarkennettu, että vastaaja voi kuvailla mitä hyviä/huonoja ominaisuuksia hän löytää tabletista ja/tai sen peleistä.

80,2 % kaikista vastaajista oli kertonut jotain omia ajatuksia kun kysyttiin positiivisia kokemuksia. Pari henkilöä oli vastauksessa viitannut kysymykseen nro 10, jossa kysyttiin ”miksi pelaat tällä laitteella mieluiten?”. Vastaajat olivat valinneet kyseisessä kysymyksessä vaihtoehdoksi tabletin ja eivät ilmeisemmin kokeneet tarpeelliseksi kuvailla tabletin positiivisia ominaisuuksia enempää. Hyviä puolia tabletilla pelaamisen vastauk-

sisä korostui hyvin paljon jo aikaisemmin tässä tutkimuksessa nähtyjä ilmiötä. Nopeus oli yksi eniten korostunut teema vastauksissa.

Pelaamisen **helppoudella** ja **nopeudella** vastaajat viittasivat niin laitteeseen kuin pelihinkin. Nopeudella vastaajat useimmiten tarkoittivat, että pelaamisen aloittaminen ja lopettaminen oli nopeaa. Pelaamisen aloittamiseen ei tarvinnut käyttää ylimääräistä aikaa, kun tabletti oli heti käyttövalmis. Tablettia ei tarvitse ”viritellä” samalla tavalla käyttövalmiiksi kuin esimerkiksi tietokonetta tai konsolia. Nopeudella viitattiin myös pelien nopeaan pelaamiseen. Lyhyet pelisessiot miellyttivät vastaajia, kun haluttiin pelata hetken mielijohteesta tai esimerkiksi televisio-ohjelman mainoskatkon aikana. Laitetta pidettiin myös useimmiten heti saatavilla, joten pelaamisen aloittamiseen ei tarvinnut uhrata ylimääräistä aikaa. Pelaamista tabletilla ei pidetty keskittymistä vaativana ja laite oli helposti saatavilla.

”Kulkee helposti mukana ja sopii lyhyisiin sessioihin (helppo ja nopea aloittaa ja lopettaa) joita varten useimmat tablettipelit on suunniteltu.”
(Nainen, 30)

”Helpompi ottaa esille kuin kannettava. Lisäksi pelaaminen onnistuu muuallakin kuin pöydän ääressä.” (Mies, 39)

”Helppoa, aivotonta ajanvietettä. Tabletti on yleensä jossain likellä ja akku täynnä kun mies muistaa ladata sitä.” (Nainen, 32)

”Yksinkertainen, nopea ja helppokäyttöinen. Tablettiin on helppo saada, asentaa ja poistaa pelejä. Ja tabletille saa myös paljon ilmaispelejä.”
(Mies, 18)

”Aloittaminen on nopeampaa ja vaivattomampaa kuin konsolilla tai tietokoneella. Pelit ovat myös eräällä tapaa tiiviimpiä, joten niitä kykenee halutesaan pelaamaan myös lyhyinä sykleinä. Mikäli akkua riittää onnistuu pelaaminen vaikka sähkökatkonkin aikana - toisin kuin konsolilla.” (Mies, 23)

”Pelit ovat nopeaa ajanviihdettä, eivät vaadi hirveästi keskittymistä tai pitkäaikaista panostamista, jotta niistä saa kaiken irti.” (Nainen, 26)

Koskettamista ominaisuutena sekä kosketusnäyttöä pidettiin tableteissa positiivisena asiana. Koskettaminen koettiin soveltuvan tietynlaisille peleille ja sen käyttämistä pidettiin mukavana. Kosketusnäytölle käytettävät eleet koettiin paremmiksi kuin hiirellä vastaavanlaiset toiminnot tehtäessä, kuten elementtien siirtämistä ruudulla. Kosketus-

näytön kokoa verrattiin myös puhelimeen ja mainittiin, että pelaaminen puhelimella on alkanut tuntumaan pienelle tabletin jälkeen.

”Monet hyvät tablettipelit perustuvat asioihin, joita on luontevinta tehdä vain kosketusnäytöllä. Esimerkiksi asioiden raahaaminen, swipe jne. eleet toimivat tablettipeleissä hyvin.” (Nainen, 29)

”Tabletille tarkoitettut, sormilla ohjattavat puzzle- ym. vastaavat pelit ovat hyvää ajanvietettä.” (Mies, 37)

”Kosketusnäyttö on kiva pikkupeleihin ja tabletti isompi kuin kännykkä, joka sen jälkeen on alkanut tuntua pieneltä. Pelaamisen voi aloittaa ja lopettaa nopeasti.” (Nainen, 28)

”Verrattuna kännykkään näyttö on suuri ja kosketusnäyttöjen ongelma sormien kanssa (peittävät osan näyttöä) on paljon pienempi. Pelit saa nopeasti aloitettua ja lopetettua joten ne soveltuvat hyvin täyttämään tylsiä hetkiä. Pelejä löytyy hyvin googlen pelikaupasta ja humblebundleista. Usein pelien käyttöliittymä on hyvin suunniteltu.” (Mies, 22)

”Tabletin suurempi näyttö (verrattuna älypuhelimeen) antaa joillekin peleille sopivasti ”liikkumatilaa”, jolloin pelaaminen on mukavampaa. Tablettipelit eivät myöskään yleensä vaadi kovin suurta nettinopeutta, joten pelaaminen heikommallakin yhteydellä onnistuu, toisin kuin esim. raskaiden pelien pelaaminen tietokoneella.” (Nainen, 32)

”Koskettaminen tuo lisää jotakin pelaamiseen. Esim. match-3 pelien pelaaminen tuntuu paljon hauskemmalta ruutua naputtelemalla kuin hiirtä klikkailemalla. Tablettia voi pitää myös mukavasti sylissä ja kuljettaa paikasta toiseen.” (Nainen, 26)

Tablettia käytettiin selkeästi **ajanvietteenä** ja muun tekemisen ohessa. Koska pelaaminen on nopeaa ja helppoa aloittaa, sen pystyy helposti tekemään myös muiden tehtävien välissä, kuten vaikkapa television mainoskatkon aikana.

”Näppärää ajanvietettä. Ei kai tabletti mihinkään jotain Candy Crushia ihmeellisempään pelaamiseen hyvä ole, mutta koska pelaan todella yksinkertaisia pelejä lyhyen ajan kerrallaan, se mielestäni toimii minulle.” (Nainen, 28)

”Kun olen pitänyt kotona tablettia, se on näppärä vaikka sängyssä pelatesa, nopea aloittaa ja lopettaa. Työpaikalla Free-to-Play -pelit lyhyine sessioineen antavat hyvän minitauon työntekoon välillä.” (Mies, 35)

”Laite on kätevä liikuttaa ja se vie vähän tilaa. Samassa laitteessa on kaikki tarvittava nopeaan yhteydenpitoon ja helppoon ajanvietteeseen.” (Nainen, 26)

”Lyhyet pelisessiot voi nimittää muun tekemisen väliin. Elokuvamaisempi pelikonsolikokemus pitää tehdä ajan kanssa.” (Mies, 21)

”Sopii hyvin yhdessä tekemiseen (kevyt, helposti käsiteltävä, nuorikin pystyy motorisesti käyttämään).” (Nainen, 40)

Vastauksissa ilmeni myös, että **tietyntyyppiset pelit** vaikuttavat tabletilla pelaamiseen. Kosketusnäytölle pidettiin sopivana yksinkertaisia, kuten kasuaalipelejä ja myös yllättäen lautapelit korostuivat vastauksissa yhtenä enemmistönä. Vastauksissa mainittiin hyvin vähän jonkin tietyn pelityypin (genren) pelejä tai yksittäisten pelien nimiä, vaan mainittiin yleisesti, että ”tiettyjä pelejä” on helppo pelata tabletilla.

”Tabletti toimii hyvin erilaisissa rakentelupeleissä ja ongelmanratkaisupeleissä.” (Nainen, 30)

”Pelit ovat nopeita ja helppoja pelata. Tabletilla pelatessani oletan, että peli ei vaadi suurta immersoitumista ja opettelua, vaan uudenkin pelin pariin on helppo hypätä. Kun ajatellaan digitaalisia lautapelejä, tabletti tuntuu olevan lähempänä fyysistä lautapeliä kuin vaikkapa tietokoneen näyttö. Tabletti esineenä muistuttaa jossain määrin pelilautaa, ja sitä kautta pelikokemus muistuttaa lautapelikokemusta. Lisäksi tabletin päällä voi käyttää fyysisiä pelinappuloita, joka puolestaan vie kokemusta vielä lähemmäs fyysisen lautapelin kouriintuntuvuutta.” (Mies, 34)

”Tabletilla on hyvä pelata emulaattorin avulla esimerkiksi Game Boy Advancelle tehtyjä pelejä.” (Nainen, 22)

”Free-to-Play pelien myötä pelit on suunniteltu niin, että niitä on järkevää pelata juurikin sen pari minuuttia, mikä on muutenkin hetken tauon pituus töistä tai kotiaskareista.” (Mies, 32)

”Lautapeliä digitaaliset versiot toimivat hyvin kun tabletti vastaa lautaa kun laskee pöydälle, sopii moninpeliin.” (Mies, 29)

”...Jos raaskisin investoida, saattaisin asentaa jonkin kunnan pelin (esim. Baldur's Gate) tabletille. Pelivalikoima on parantumaan päin. Toisaalta en jaksa kahlata kauppaa kovin paljon ja mieleummin panostan muiden laitteiden peleihin. Strategiapeleihin ja muihin vuoropohjaisiin juttuihin tabletti sopii hyvin. Esim. Puzzle Quest 2 on aika nappi tablettipeli. Vanhoja käsikonsolipelejä voisi portata enemmänkin.” (Nainen, 32)

Pelien **opetteluun** viitattiin myös muutaman vastaajan keskuudessa. Tablettia ja kosketusnäyttöä kehuttiin siitä, että laitteen käyttäminen ei vaatinut opettelua, kuten ei myöskään pelaaminen.

”Hyvät pelit ovat käyttäjäystävällisiä ja äärimmäisen helppokäyttöisiä, eivätkä vaadi varsinaista opettelua” (Nainen, 28)

”Pelejä helppo saada ja yleensä oppimiskäyrä on lyhyt. Nopea käynnistää ja kevyttä viihdettä vs. tietokoneella pelattavat raskaammat ja sisältörikkaammat pelit.” (Mies, 28)

”Käyttöliittymät on yleensä optimoitu kosketusnäytöille, pelit on tehty nopeasti omaksuttaviksi.” (Mies, 35)

”Onnistuu missä vaan ja on helppoa. Pelit on koukuttavia ja nykyään varsin näyttäviä. Kosketusnäyttöpelejä on helppo opettaa toiselle, jos pelaa kahdestaan.” (Mies, 24)

Lyhyesti kuvattuna seuraavat tekijät korostuivat kun vastaajilta kysyttiin, miksi tabletilla on hyvä pelata: Laitetta on helppo käyttää, pelaaminen ja pelaamisen aloittaminen on nopeaa, kosketusominaisuus tabletissa miellyttävä ohjaustapa, pelaaminen tabletilla on yhdenlainen ajanvietteen tapa, opetteluun ei tarvitse uhrata aikaa, tietynlaisten pelien saatavuus tabletilla, laitteen liikuteltavuus ja helppo saatavuus.

Hyvien kokemusten lisäksi vastaajilta kysyttiin, mitä huonoja ominaisuuksia he löytävät tabletista sekä tablet-peleistä. Vastaajista 77,7 % oli vastannut tähän kysymykseen. Vastauksissa esiintyi niin laitteeseen liittyviä ongelmakohtia, kuin myös peleihin. Laitteessa ongelmia nähtiin laitteen painavuudessa ja tallennuskapasiteetin, kuin myös tehon heikkoudessa. Peleissä taas koettiin, että pelit olivat toisintoa muista peleistä ja muilta alustoilta tuodut pelit olivat huonosti toteutettu tabletille.

Vastauksissa selvästi korostui huono **ergonomia** tabletilla pelattaessa. Tabletti on raskaampi laite kannatella, kuin älypuhelin tai pelikonsolin ohjain ja pitemmissä pelisessioissa kädet väsyvät nopeasti. Lisäksi laite on isompi ja hankalampi pitää yhdellä kädellä. Käsien väsymistä, niskajäykkyyttä ja hankalaa asentoa koettiin tabletilla pelattaessa. Lisäksi peliasentoa ei välttämättä muisteta vaihtaa ja liian kirkas ruutu voi käydä silmiin.

”Ergonomia on painajaismaista. Niska lytyssä kyhjötät tabletti sylissä lyhyhistyneenä kumaraan :).” (Mies, 35)

”Näyttöä tulee pidettyä liian lähellä silmiä. Pelaaminen on usein oheistoimintaa ja pidemmän päälle ahdistaa esim. tabletin ja television katselun samanaikaisuudesta tuleva levoton olo. Kuljeteltavuuden takia tulee pelattua tilanteissa, joissa voisi olla hetken ilmankin näyttöruutua.” (Nainen, 26)

"Pitkissä pelisessioissa kädet väsyvät tabletin pitelemisestä." (Nainen, 31)

"Ohjattavuus on heikompi kuin tietokoneen hiirellä. Soffalla tai sängyllä maaten pelaamisen asento on huono (ja jos nousemme parempaan paikkaan, pelaan samantien tietokoneella)." (Mies, 41)

"Peliasento on usein huono, ei muista vaihdella asentoa. Valo voi käydä silmiin. Myös sormet saattavat väsyä." (Nainen, 43)

"Liian painava, epätarkka ohjaus, hankala pitää kädessä pidemmän aikaa, toinen käsi tarvitaan tueksi." (Mies, 49)

Muutamassa vastaajassa ärtymystä herätti **Freemium-malliin** pohjautuvat maksumekanismit, kuten Free-to-Play -ansaintamallilla toteutetut pelit. Nämä mekanismit on tehty helpottamaan pelien ostamista, koettiin peleissä rahastuksen makua ja piilomaksut rasittavina. Jos peli nojautuu liikaa Free-to-Play -malliin ja vaatii pelaajalta jatkuvia mikro-ostoksia, voi se kääntyä peliä itseään vastaan ja pelaajat alkavat hyljeksimään peliä.

"...peleissä on rasittavia mikromaksuja." (Mies, 41)

"Pelivalikoima on lähinnä F2P-kamaa, eli aika yksipuolista ja pelit usein lopulta aika tyhjiä - usein pelissä pärjää vaan antamalla sille aikaa, mutta taidoilla ei lopulta usein ole juurikaan merkitystä." (Mies, 35)

"...Myös monet pelit ovat Farmvillen tai Candy Crush Saga tyyppisiä "koukuttavia" pelejä joista muodostuu jossain kohtaa helposti rahallisia porsaanreikä..." (Mies, 18)

"F2p-pelit on enimmäkseen helvetistä." (Mies, 36)

"Pelit tuppaaavat olemaan liian simppeleitä mobiilipelejä ja Pay to Play pelit ovat vittumaisia. Siksi pelaan mieluummin pelejä jotka ovat ns. "Pay once and Play" paitsi Hearthstone mutta se ei ole niin paha, ei ole pakko käyttää rahaa." (Mies, 36)

"...Mikromaksuja piilotellaan liikaa pelien sisälle, joskus tuntuu, että ostaa pelistä "vain rungon", johon jälkeenpäin liitetään mikromaksuilla peli luitteen päälle." (Mies, 33)

"Tablettien peligenret tuntuu jämähtäneen monilta osin mikromaksullisiin itseään toistuviin peleihin. Suuren produktion pelit PC tyyliin laahaavat vielä perässä." (Mies, 32)

Vaikka kosketusnäyttö ominaisuutena ja sillä pelaamista koettiin positiivisena asiana, moni vastaajasta ilmaisi **kosketusohjaimien** huonoa toimivuutta. Kosketusnäytöllä tehtävät komennot tuntuivat toisinaan hankalalle, kosketusnäytön reagoitua ei pidetty

tarpeeksi riittävänä ja mekaanisten painikkeiden olemassaoloa kaivattiin. Erityisesti monimutkaisissa peleissä ohjaus koettiin hankalaksi.

”FPS, sidescrollerit ym. ovat mielestäni kontrollien puolesta huonoja kompromisseja ja kohtuu hankalia pelata sujuvasti.” (Mies, 37)

”Välillä kosketusnäytöllä tehtävät komennot ovat liian vaikeita ja pelaamiseen turhautuu.” (Nainen, 28)

”Reagointi ei ole niin hyvä kuin kunnon ohjaimella tai näppäimistö-hiiri-yhdistelmällä.” (Mies, 28)

”Pidän enemmän oikeista mekaanisista napeista (peliohjaimen yms.) kuin tasaisen kosketusnäytön tunteesta.” (Mies, 32)

”Näytön koko, kosketusnäytön käyttäminen pelaamiseen on perseestä. Sormet on näkemisen tiellä, pitäisi olla peliohjain/hiiri tms.” (Mies, 34)

”Kosketusnäyttö antaa todella huonon kontrollin pelaamiseen ja harvoja tabletteja on suunniteltu pelaamiseen...” (Mies, 24)

Tablettien peleistä vastaajat löysivät myös negatiivista sanottavaa. Joitakin pelejä pidettiin toistensa **klooneina** ja toisintoina muiden laitteiden peleistä. Peleissä ei myöskään koettu syvyyttä ja yksinkertaiset pelit tylsistytti.

”Pitämiäni tietokonepelejä ei ole portattu tabletille vaikka pystyisivät pyörimään, tai porttaus on huono. Useimmat pelit ovat myös erittäin yksinkertaisia eivätkä omaa syvyyttä.” (Mies, 22)

”Tabletin pelivalikoima on huomattavasti suppeampi verrattuna esimerkiksi pc:n pelivalikoimaan.” (Nainen, 31)

”Peliin samanlaisuus, suosittujen pelien häikäilemätön kopiointi liukuhihnalta, shovelwaren valtava määrä, android-pelien eurojulkaisujen viivästyminen.” (Mies, 30)

”Valikoima vaikuttaa sangen suppealta. Monista peleistä on vain toistensa klooneja tarjolla.” (Mies, 47)

”Pelit alkaa tylsistyttää nopeasti kun ovat yksinkertaisia.” (Mies, 34)

”Ohjaustuntuma huono, kaikki pelit samantyyllisiä helppoja casual-pelejä.” (Mies, 38)

Vastaajat löysivät myös **tablettiin liittyviä ominaisuuksia**, jotka saivat negatiivista kaikua vaikuttaen pelaamisen miellyttävyyteen. Ruudun heijastava pinta voi kirkkaassa

valossa olla häiritsevä, jolloin näyttöä oli vaikea tarkastella. Internetyhteyden puute saattoi vaikeuttaa pelaamista, koska monet pelit on jollain tapaa sidottu internet-yhteyteen, kuten vaikkapa sosiaaliset pelit. Laitteen heikko teho hankaloitti raskaimpien pelien pyörittämistä tabletilla, samoin kuin rajallinen tallennuskapasiteetti pelien tallennusta. Lisäksi koettiin, että akku ei kestänyt riittävästi pelaamista varten.

”Pelit ovat tallennuskapasiteetin rajallisuuden myötä usein sangen suppeita tai vaihtoehtoisesti pelielämys saattaa olla heikompi kuin HD-kuvalla varustettuna tv-ruudusta ja pelin äänet kotiteatterin kaiuttimista paukken.”
(Mies, 23)

”...Tableteissa huono suoritusteho.” (Mies, 29)

”Akkukesto on pitkä miinus. Laitteen liikuteltavuus kärsii piuhan päässä istumisesta.” (Nainen, 30)

”Akku, tabletin jäätyminen, kostetusnäyttö ongelmat ja pelkään et tietojani käytetään.” (Nainen, 23)

*”iPadissani on vain wifi-yhteys, joten sillä ei tule pelattua muuten kuin kotona, joskus töissä tai kahviloissa tms. mutta lähinnä siis kotona. Julkisis-
sa tms. liikkeellä ollessa tai odottaessa tulee pelattua puhelimella. Muuten-
kin tablettia olisi kömpelö pitää kädessä ja pelata samalla, yleensä pelaan
niin että iPad on sylissä tai pöydällä.”* (Nainen, 24)

”Jotkut tabletit ovat raskaita ja monissa peleissä ohjaintuntuma on heikko.”
(Mies, 29)

Lyhyesti kuvattuna seuraavat tekijät korostuivat kun vastaajilta kysyttiin, miksi tabletilla on huono pelata: Huono ergonomia pelattaessa, laitteen suhteellisen raskas paino, Free-to-Play -maksumallit peleissä, kosketusnäytön kontrollit sekä fyysisten kontrollien puute, pelit vaikuttivat toistensa klooneja ja tablettiin liittyviä ominaisuuksia, kuten laitteen heikko tallennuskapasiteetti ja internet-yhteyden puute.

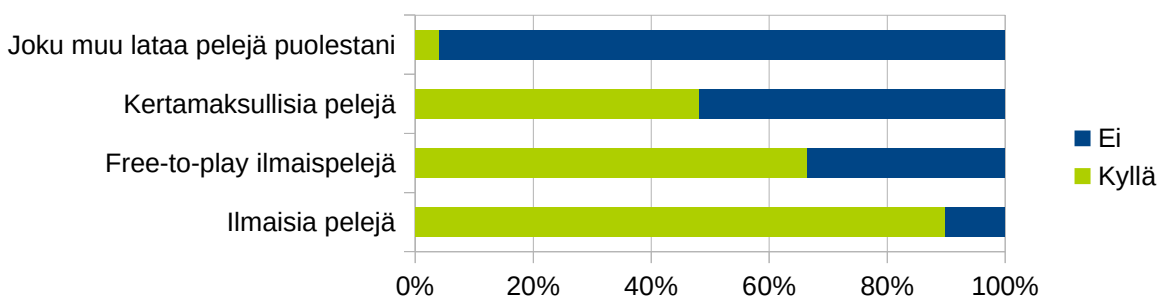
Vastaajia pyydettiin lisäksi kuvailemaan, minkä takia pelaavat tabletilla. Vastauksissa tuli esille hyvin paljon samoja elementtejä kuin kysyttäessä miksi tabletilla on hyvä pelata ja mitä hyviä ominaisuuksia tabletista sekä sen peleistä löytyy. Pelaamisen aloittamisen helppous, samoin kuin pelaamisen helppo lopetus korostuivat vastauksissa. Tabletilla pelataan, kun on hetki aikaa tehdä jotain muuta, toisin sanoen tyhjien hetkien täytteenä. Tabletti näyttäisi korvaavan myös jonkin muun laitteen käytön silloin, kun ei

haluta pitkään pelata tai ei haluta odotella toisen laitteen käynnistymistä. Lisäksi tabletilta pelataan, koska sellainen sattuu löytymään taloudesta. Tästä voisi päätellä että laite on perheen yhteinen ja koska siihen mahdollisesti on asennettu pelejä tai siihen on helppo asentaa pelejä, on myös käyttäjä alkanut kokeilemaan tabletilla pelaamista. Kynnys on siis madaltunut pelaamisen aloittamisen ja kokeilemisen suhteen.

Tabletilla on myös kätevä kokeilla uudenlaisia pelejä, jollaisia ei ole aikaisemmin pelannut, koska pelit on nopea ladata laitteelle. Pelit ovat myös kokeneet uusiutumista. Tableteille on tullut tasokkaampia pelejä, mutta samaan aikaan *retropelit* vaikuttaisivat olevan myös pelaajien suosiossa. Pelaaminen tabletilla on myös saattanut korvata jonkin muun toiminnon, kuten iltaisin kirjan lukemisen. Pelaaminen myös tarjoaa hetken rentoutumista kiireen hetkellä.

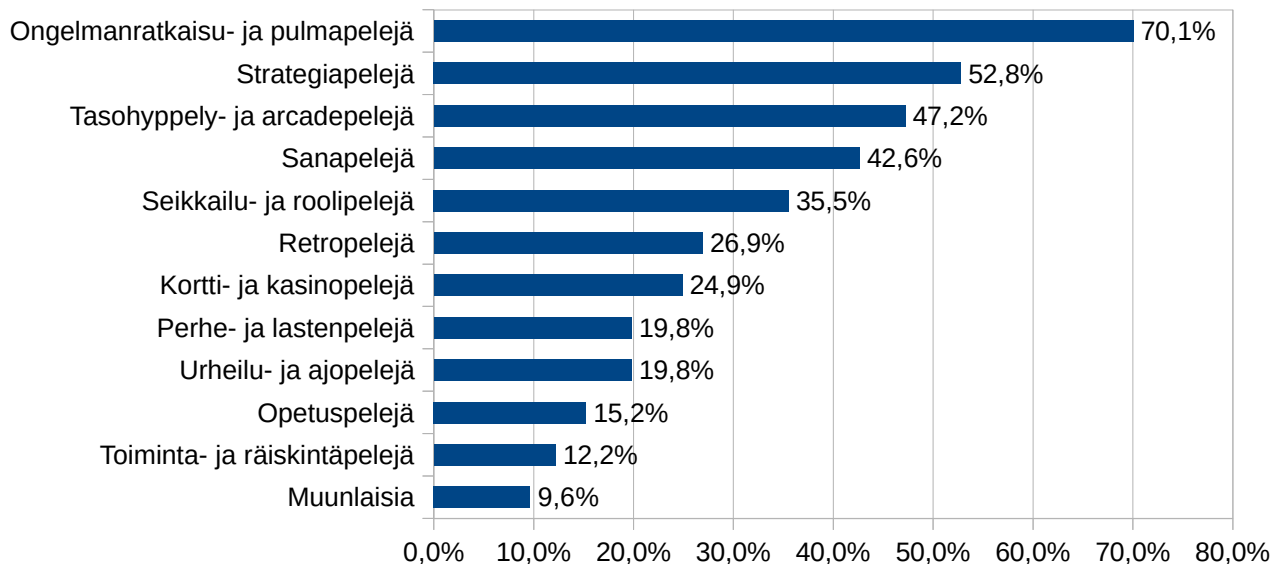
5.5 Tablet-pelien lataamisesta ja ostamisesta

Yhtenä tutkimuskysymyksenä oli selvittää, miten pelaajat lataavat pelejä tableteilleen sekä millaisia pelejä ladataan. Ilmaiset pelit ovat selkeästi suosituin ryhmä kun tarkastellaan maksumekanismia peleissä. Suurin osa vastaajista (89,8%) ilmoitti lataavansa ilmaisia pelejä tableteilleen, mutta myös Free-to-Play -pelejä latasi 66,5 % vastaajista. Kertamaksullisia pelejä latasi 48,2 % vastaajista ja 4,1 % vastaajista ilmoitti jonkun muun lataavan pelejä hänen puolestaan (kuviot 15). Vastaajista 62,4 % ilmoitti lataavansa myös samoja pelejä muille laitteille kuin mitä tabletille ladataan. Vaikka reilusti yli puolet vastaajista ilmoitti lataavansa Free-to-Play -pelejä, ei voida kuitenkaan olettaa, että kaikki maksavat Free-to-Playn eri mikromaksuja edistääkseen pelaamista. Free-to-Play -pelejä voi pelata useimmiten tiettyyn pisteeseen asti ilman minkäänlaisia maksuja.



Kuvio 15. Millaisia eri maksumekanismilla toimivia pelejä ladataan?

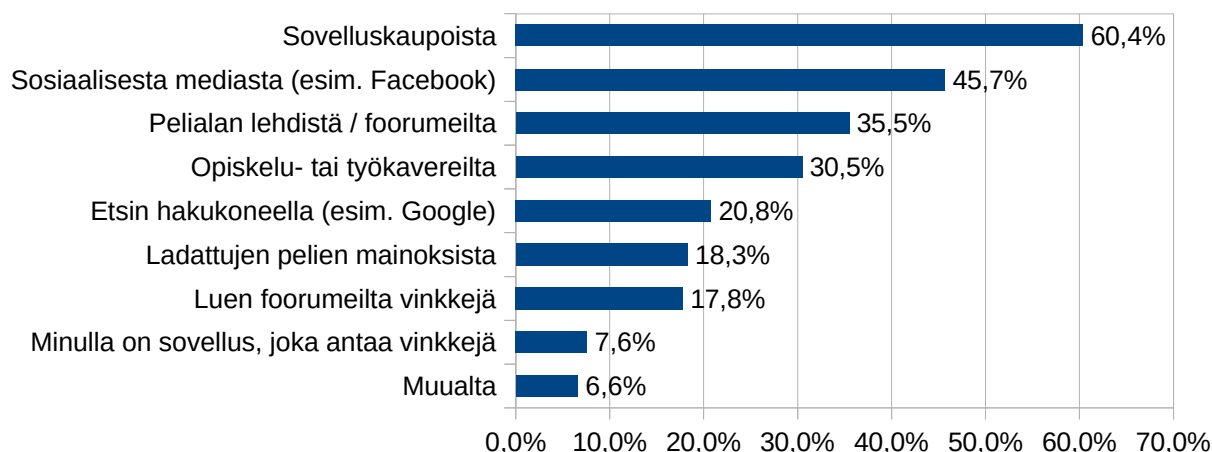
Peligenren, eli pelityypin osalta suosituimpia ovat ongelmanratkaisu- ja pulmapelit, jollaisia pelaa 70,1 % vastaajista. Kyselyssä ongelmanratkaisu- ja pulmapelin yhteyteen annettiin kuvaavia ehdotuksia sellaisista peleistä kuin Candy Crush Saga, Draw Something ja 2048. Seuraavaksi suosituimpia pelejä ovat strategiapelit, jonka valitsi 52,8 % vastaajista. Strategiapeleihin voidaan laskea esimerkiksi Clash of Clans, Plants vs. Zombies ja Game of War. Taulukosta voidaan nähdä, että suosituimpia ovat pelit, jotka voidaan jaotella kasuaalipeleiksi, kuten tasohyppelyt, pulmapelit ja strategiapelit. Monimutkaisempia ja enemmän aikaa vieviä, kuten toiminta- ja urheilupelejä pelattiin selkeästi vähemmän (kuvio 16). Vastaajat pystyivät valitsemaan vaihtoehdon ”muunlaisia” ja kuvamaan avoimeen kenttään millaisia muunlaisia pelejä pelaavat. Vastauksissa korostuivat erityisesti lautapelit sekä keräilykorttipelit. Lisäksi pari vastaaja oli maininnut visuaalisia novellipelejä ja yksi vastaaja oli maininnut kuntouttavat pelit.



Kuvio 16. Pelityypit, joita vastaajat pelaavat

Vastaajilta kysyttiin, mistä he löytävät ehdotuksia uusista peleistä ja 60,4 % kaikista vastaajista kertoi löytävänsä uusista peleistä ehdotuksia sovelluskauppojen kautta. Useimmiten sovelluskaupat ehdottavat samankaltaisia pelejä, joita pelaaja on jo ladanut laitteelle, mutta myös sovelluskaupoilla on osio peleille, jotka ovat sillä hetkellä nousujohteessa esimerkiksi sovelluskaupan omalla ranking-listalla tai suosituimpien latausten joukossa (kuvio 17). Ystäviltä ehdotuksia peleistä sai 57,4 % vastaajista ja tätä tukee aikaisemmin tässä tutkielmassa mainitut EEDARin ja Applifierin tekemät tutkimukset, joiden mukaan sosiaaliset lähteet on paras lähde pelien löydettävyydelle. Vai-

toehdon ”Muualta” vastanneet kertoivat saavansa ehdotuksia uusista peleistä pääsääntöisesti lapsiltaan.



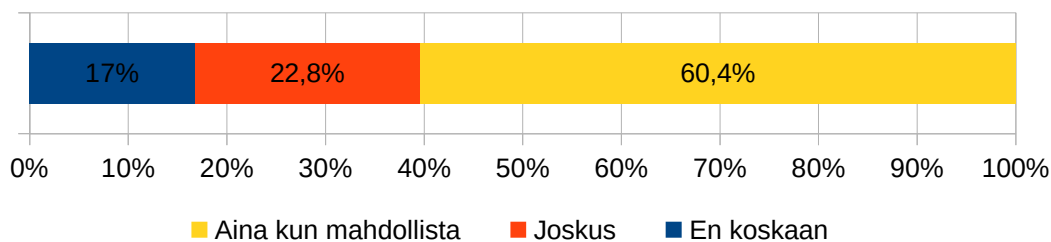
Kuvio 17. Pelien löydettävyys

Vastaajia pyydettiin arvioimaan, kuinka paljon he käyttävät rahaa kuukaudessa tablettipeleihin, sisältäen uudet pelit sekä pelien sisäiset ostot. Yli puolet vastaajista ei käytä rahaa ollenkaan kuukaudessa peleihin (55,8 %). Noin kolmannes käyttää hieman, mutta vain alle 5 € kuukaudessa. Vastaajissa ei voida sanoa olevan niin sanottuja Valas-pelaajia, jotka käyttäisivät paljon rahaa tablettipeleihin. Valas-nimitystä (eng. Whale) käytetään pelaajasta, joka käyttää paljon rahaa peleihin erityisesti Free-to-Play -sektorilla (Sinclair 2014). Pelaajat mitä ilmeisemmin suosivat ilmaisia pelejä tai Free-to-Play -pelejä niin pitkälle, ettei niistä tarvitse maksaa (taulukko 5).

Taulukko 5. Rahan kulutus tablettipeleihin kuukaudessa iän mukaan jaoteltuna.

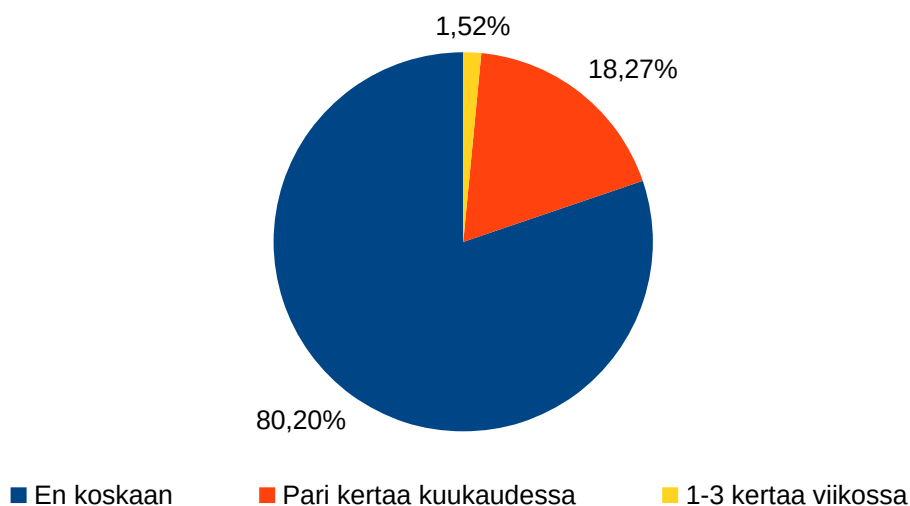
		Ikä luokiteltuna					Yhteensä
		Alle 26	27-36	37-46	47-56	Yli 56	
En yhtään	%	12,7 %	24,4 %	11,7 %	6,6 %	0,5 %	55,8 %
	Lkm	25	48	23	13	1	110
Alle 5 €	%	2,5 %	20,3 %	9,1 %	1,5 %	0,5%	34 %
	Lkm	5	40	18	3	1	67
6-10 €	%	0	6,1 %	1,0 %	0	0	7,1 %
	Lkm	0	12	2	0	0	14
11-15 €	%	0	0,5 %	0,5 %	0	0	1 %
	Lkm	0	1	1	0	0	2
Yli 15 €	%	0,5	0,5	1 %	0	0	2 %
	Lkm	1	1	2	0	0	4

Vastaajista hieman yli 60 % mainitsi testaavansa pelistä saatavaa ilmaisversiota, jos se oli mahdollista. Peleistä on useimmiten saatavilla niin sanottu kevytversio (eng. Lite), joka sisältää pelistä esimerkiksi muutaman ensimmäisen pelikentän tai peli on riisuttu versio, jolloin siitä on poistettu jotain elementtejä. Vastaajista 22,8 % ilmoitti testaavansa pelin ilmaisversiota joskus ja 16,8% ei testaa koskaan (kuvio 18).



Kuvio 18. Pelin ilmaisversion testaaminen

Vastaajilta kysyttiin lisäksi, kuinka usein he ostavat Free-to-Play ilmaispelien lisäominaisuuksia, kuten virtuaaliesineitä, pelin nopeuttamista edistäviä tekijöitä tai hahmon koristelua. Vastaajista yksikään ei vastannut vaihtoehdoksi Joka päivä tai 4-6 kertaa viikossa. 1-3 kertaa viikossa lisäominaisuuksiin satsasi ainoastaan 1,5% vastaajista, pari kertaa kuukaudessa 18,3 % vastaajista ja loput, 80,2 % vastaajista ei koskaan maksanut Free-to-Playn lisäominaisuuksista (kuvio 19).



Kuvio 19. Kuinka usein ostat Free-to-Playn lisäominaisuuksia?

6 KYSELYN YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Kyselyä jaettiin aktiivisesti Facebookissa, jossa kyselyn jakoa eteenpäin teki 14 henkilöä. Lisäksi kysely oli Pelaajat-lehden foorumilla sekä Matkapuhelinforumilla. Nämä foorumit valikoituvat pelaajan näkökulmaa sekä teknisen laitteen omistajien näkökulmaa ajatellen. Tutkimustulosten selvästi voimakas ikäjakauma ja koulutustaso tiettyyn ryhmään näyttäneen sen, että joko kyseisen joukon vastaajat ovat erittäin orientoituneita pelaamaan tableteillaan, tai sitten kyselyn jakaminen onnistui parhaiten tavoittamaan tällaiset henkilöt. Odotettavissa kuitenkin oli, että vastaajat eivät täysin ole edustava otos populaatiosta. Toisaalta kysely oli hankalaa suunnata edustavalle otokselle, koska tablet-laitteiden omistajuutta ei voida pitää itsestään selvyytenä ja toisaalta rekistereitä tablettien omistussuhteista ei ole saatavilla.

Profiloidessa tämän kyselytutkimuksen tabletilla pelaava keskivertohenkilö voidaan sanoa hänen olevan miespuoleinen, joka on noin 34-vuotias. Hän on korkeasti koulutettu ja todennäköisesti työelämässä. Hän on omistanut tabletin muutaman vuoden ja pelaa sillä aktiivisesti lähes joka päivä, pelisession kestäessä kuitenkin alle 30 minuuttia kerrallaan. Pelityyppiksi valikoituu todennäköisesti ongelmanratkaisu-, pulma- tai strategiapeli. Pelaaminen tapahtuu pääasiassa iltaisin kotona, mahdollisesti ennen nukkumaanmenoa.

Tämän tutkielman tavoitteena oli selvittää kyselytutkimuksen avulla tablettien omistajilta, millaisia kokemuksia heillä on tabletilla pelaamisesta, missä määrin ja millaisissa tilanteissa tabletilla pelataan sekä millaisia pelejä tableteille ladataan. Tässä luvussa käydään läpi tiivistetysti saatuja tuloksia ja pohditaan mahdollisia aiheita jatkotutkimuksia varten.

TK1: Millaisia kokemuksia tablettien omistajilla on tabletilla pelaamisesta?

Tämä tutkielma toimi hyvin pitkälti laadullisena tutkielmana ja antoi selkeää osviittaa siitä, miten ja mitä tableteilla pelataan, millaisissa tilanteissa pelataan sekä millaisia olivat pelaajien kokemukset.

Pääasiallisesti vastaajat kokivat tabletilla pelaamisen myönteiseksi ja he löysivät hyviä ominaisuuksia niin tabletista laitteena, kuin myös tabletilla pelaamisesta. Tabletissa miellytti sen kätevä koko, kosketusnäyttö, helppo mukana pidettävyys sekä nopea käyttöönotto. Tabletti on useimmiten valmiustilassa, joten laitteen käyttöönotto ei tarvitse mitään alkuvalmisteluja ennen pelaamisen aloittamista. Tablettia käytettiin ajanvietteenä, mutta myös muun tekemisen ohessa kuten television mainoskatkojen aikana tai lasta nukuttaessa. Tablettia ja sen pelejä pidettiin nopeasti opittavina, joten tämä voi olla myös syy pelaamisen aloittamisen kynnyksen madaltumiseen. Vastaajat myös pitivät, että tabletilla pystyi pelaamaan nopeita ja helppoja kasuaalipelejä.

Ergonomia korostui suurena tekijänä, kun vastaajilta kysyttiin tabletilla pelaamisen huonoja puolia. Tabletti on raskaampi laite käsitellä kuin älypuhelin, ja sohvalla tai sängyllä pelaaminen vaatii tietyssä määrin fyysistä ponnistelua laitteen pitämiseksi hyvässä asennossa pelaamista varten. Lisäksi tabletin käyttäminen voi aiheuttaa raskautta esimerkiksi niskassa, käsissä ja laitteen kirkas valo väsyttää silmiä.

Freemium-malli koettiin jossain määrin ärsyttäväksi ja pelit tuntuivat toistensa klooneilta. Vaikka kosketusnäytöllä pidettiin miellyttävänä pelata tietynlaisia pelejä, koettiin siinäkin puutteita. Joidenkin pelien hankalat ohjaukskäskyt ja laitteen hidas reagointi vaikuttaa pelikokemukseen. Myös mekaanisia painikkeita kaivattiin.

TK2: Missä määrin ja millaisissa tilanteissa tabletilla pelataan?

Tässä tutkimuksessa saatujen vastausten perusteella tabletilla pelataan viikoittain aktiivisesti, joskin ei välttämättä ihan joka päivä. Noin joka neljännes pelaa arviolta 1-3 kertaa viikossa ja 41,6 prosenttia vastaajista pelaa useammin. Enemmistö vastaajista arveli yhden pelisession pituuden olevan 6-15 minuuttia, joten vaikka pelaaminen aktiivista, itse pelisessio voi olla lyhyt. Todennäköisesti kokonaisajallisesti tabletilla pelaamisen ei käytetä yhtä paljon aikaa verrattuna esimerkiksi konsoli- tai tietokonepelaamiseen, joissa pelisessiot voivat venyä useamman tunnin mittaiseksi.

Selkeästi suosituin vuorokauden ajankohta pelaamiselle oli iltaisin, jota suosi yli 70 prosenttia vastaajista. Huolimatta siitä, että tabletti on pieni kooltaan ja suhteellisen kevyt mukaan otettavaksi eri paikkoihin, vastaajat suosivat kotona pelaamista selkeästi eniten. Lähes puolet vastaajista ilmoitti myös pelaavansa ennen nukkumaanmenoa.

Müllerin ym. (2012) tekemän selvityksen mukaan yleisesti tablettia käytetään kotona ja pelaaminen tapahtui sohvalla ja sängyssä. Tämä tukee myös saatuja tuloksia, jossa pelaaminen tapahtuu iltaisin ennen nukkumaanmenoa. Yleisesti voidaan olettaa, että iltaisin kotona viettävät aikaa eniten juurikin sohvalla tai sängyssä.

Voidaan todeta, että tabletilla pelaaminen on vastaajien keskuudessa verrattain aktiivista, joskin pelaaminen myös muilla laitteilla oli selkeästi viikoittain tapahtuvaa toimintaa. Vastaajista 53 % pelasi vähintään neljä kertaa viikossa tai useammin jollakin muulla digitaalisella laitteella kuin tabletilla, joten vastaajat olivat selkeästi orientoituneita pelaamiseen. Koska kysely oli suunnattu tabletin omistaville henkilöille ja yhtenä kriteerinä oli pelaaminen laitteella, voidaan olettaa että kaikki vastaajat pelaavat tabletilla joskus.

TK3: Millaisia pelejä tableteille ladataan

Selkeästi ilmaisapelit ovat suosituimpia pelejä kun tarkastellaan pelien lataamista maksu-
metodin mukaan. Ilmaispeluihin voidaan laskea Free-to-Play -pelit myös, koska peleissä maksaminen ei ole pakollista. Ladatut pelit ovat selkeästi kasuaali-tyyppisiä pelejä, kuten ongelmanratkaisu- ja pulmapelejä. Tällaiset pelit eivät vaadi suurta keskittymistä ja tarvittaessa pelin voi nopeasti lopettaa. Kultiman (2009) mukaan kasuaalipelien tarkoitus on antaa tekemistä tylsiin hetkiin ja pitää mielen virkeänä. Peleistä suosituksia saadaan eniten sovelluskauppojen kautta, mutta myös sosiaalisella medially on vaikutusta pelien lataamiseen. Esimerkiksi Facebook käyttää palvelussaan niin sanottuja asennusmainoksia, jolloin käyttäjälle näytetään pelistä mainos, jonka kautta hän voi pelin suoraan ladata mobiililaitteelleen.

Freemium-malli on yleistynyt mobiililaitteissa yhtenä maksumenetelmä, josta on ollut selkeästi hyötyä peliyrityksille, kun välikäsiä jakelusta on jäänyt pois. Kuitenkin vastaajista neljä viidestä ei koskaan maksanut ilmaisapelien lisäominaisuuksista, toisin sanoen Free-to-Play -peleihin liittyvistä maksuista. Peleihin ei mielellään käytetä rahaa vaikka Freemium-malli on mahdollistanut helpon tavan maksaa peleistä, ja toisaalta mobiilipelit ovat verrattain halpoja konsoli- ja tietokonepeleihin verrattuna. Yli puolet vastaajista ei käytä rahaa tablet-peleihin ollenkaan ja yksi kolmesta käytti alle viisi euroa kuukaudessa. Vaikka ansaintamalli on muuttunut mobiilipelaamisen myötä helpottaen pelien ostamista, siinä on nähtävissä myös pelaajia rasittavia tekijöitä. Pelien sisäiset mainok-

set ja pelin etenemistä vaikeuttavat pakolliset maksut voivat kääntää pelaajat peliä vastaan ja aiheuttaa pelin suosion hiipumisen.

Järvisen (2002) mielestä mobiilipelaamisessa on kyse lyhytkestoisuudesta ja niin sanotusta ajan tappamisesta. Kysely osoitti, että kuten myös mobiililaitteilla yleensäkin, myös tabletilla pelataan ”tylsinä hetkinä” odottaessa jotakin. Vastausten perusteella tabletilla pelataan iltaisin ja myös muun tekemisen ohella, kuten televisiota katsellessa. Voi olla mahdollista, että tabletilla pelaaminen on tullut osaksi television parasta katse-lu aikaa.

Koska tabletilla pelaamisesta ei ole tehty juurikaan tieteellistä tutkimusta, jatkotutkimuksen kannalta tabletilla pelaamiseen voisi paneutua monesta eri näkökulmasta. Yhtenä tutkimuksen aiheena voisi olla oppimiskynnyksen näkökulmasta katsottuna. Oppimiskynnyksen ajatellaan olevan tabletilla pelattaessa matala, joten kuinka nopeasti omaksutaan tabletilla pelaaminen ja kuinka paljon aikaisempi pelaaminen vaikuttaa oppimiseen. Toisin sanoen, oppivatko enemmän pelanneet automaattisesti nopeammin tabletilla pelaamisen vai onko kosketusnäyttö niin erilainen syöttölaite, että kaikki käyttäjät ovat tasavertaisia uuden pelin edessä.

Heuristiikkojen avulla selvitetään jonkin tuotteen käytettävyyttä. Yhdenlainen tutkimuksen aihe voisi selvittää, tarvitaanko tabletille omia heuristiikkoja tai kuinka pitkälle nykyiset heuristiikat soveltuvat tabletille? Tässä tutkielmassa tuli ilmi vaikeat ohjausko-mennot joissakin peleissä, näytön hidas reagointi, laite on raskas jatkuvaan kannatteluun ja erityisesti ergonomisuuteen liittyvät ongelmat. Tabletin aiheuttamat fysiologiset ongelmat voisi olla myös yksi tutkimuksen aihe. Staattinen asento voi pitkällä aikavälillä aiheuttaa niska- ja selkäongelmia, joista voi joutua kärsimään loppuelämän (Blomqvist 2015).

Suomessa pelialan yritykset ovat painottuneet mobiilipelien suunnitteluun hyvinkin pitkälti. Mielenkiintoinen tutkimuskohde tabletilla pelaamisesta olisi näin ollen pelialan yrityksen näkökulmasta, kuinka suunnittelijat ottavat pelisuunnittelussa huomioon tabletin mahdollisuudet ja haasteet niin teknisenä kuin viihteellisenä laitteena, sekä millä tavoin he soveltavat samaa peliä erikokoisille tableteille.

7 LOPUKSI

Valitsin tutkimuksen aiheeksi tabletilla pelaamisen, koska pelaan itse aktiivisesti lähes-
tulkoon päivittäin. Aikaisempi pelitaustani sisältää vahvan konsolipelaamisen ja
(äly)puhelimella pelaamisen. Tabletti on tullut luonnollisena osana mukaan älypuheli-
men rinnalle päivittäiseen elämään ja korvannut omalta osaltani konsolipelaamisen
lähes tyystin. Koen tabletilla pelaamisen tuoneen uudenlaisen muodon pelaamiseen,
johon nivoutuu arjen hektisyys, nopeatempoisuus ja ennen kaikkea pelaamisen help-
pous.

Saaduissa vastauksissa huomasin paljon yhtäläisyyksiä, kun peilaan vastauksia omaan
kokemuksiini. Itselläni pelaaminen tapahtuu usein esimerkiksi odottaessa lähtöä tai
saman aikaisesti televisiota katsellen ja pelaaminen painottuu useimmiten iltoihin ja
lomiin. Jos joudun valitsemaan kannettavan tietokoneen ja tabletin välillä kotona tai
reissuun lähtiessä, mukaani lähtee mitä todennäköisemmin tabletti.

Tämän tutkielman heikkouksia oli suhteellisen löyhä tutkimuskysymys sekä vastaajia ei
kartoitettu otosperusteisesti, joten tutkielman vastaukset eivät ole yleistettävissä koko
populaatioon. Jälkikäteen katsottuna olisin ehkä toteuttanut tämän tutkielman mieluum-
min haastatteluna ja rajannut johonkin tiettyyn käyttäjäryhmään, mutta ajanpuutteen
vuoksi jatkoin tutkielman toteuttamista kyselytutkimuksena laajalle yleisölle.

Haasteita tutkielman toteutukseen toi erityisesti kirjallisen materiaalin kasaan saaminen.
Tableteista on olemassa hyvin vähän tieteellistä materiaalia pelaamisen näkökulmasta,
toisaalta tabletit ovat muiden digitaalisten laitteiden rinnalla vasta lapsen kengissä. Tule-
vaisuus näyttää, onko tabletit tulleet jäädäkseen, millä tavoin ne muuttavat muotoa ja
kuinka suureksi tabletilla pelaamisen suosio kasvaa.

8 LÄHTEET

Aaltola, J. & Valli, R. 2007. Ikkunoita tutkimusmetodeihin I: Metodien valinta ja aineiston keruu. Virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Uudistettu painos. Juva: WS Bookwell Oy.

Alha, K., Koskinen, E., Paavilainen, J., Hamari, J. & Kinnunen, J. 2014. Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives. In Proceedings of Nordic DiGRA 2014.

AppBrain. 2015. Number of Android applications. Www-sivu. <http://www.appbrain.com/stats/number-of-android-apps> (käytetty 28.3.2015)

Applifier. 2013. The State of Mobile Game Discovery Q2 / 2013. PDF-tiedosto. <http://cdn.applifier.com/applifier-state-of-mobile-game-discovery-q2-2013.pdf> (käytetty 29.3.2015)

Arici, A. 2014. History Hour: Three Devices That Paved the Road for Today's Tablet Computers. Www-sivu. <http://news.softpedia.com/news/History-Hour-Three-Devices-that-Paved-the-Road-for-Today-s-Tablet-Computers-468038.shtml> (käytetty 27.3.2015)

Armasu, L. 2015. The Android Platform Still Has A Big Update Problem. Www-sivu. <http://www.tomshardware.com/news/android-lollipop-slow-adoption-reform,28373.html> (käytetty 11.3.2015)

Bachu, A. 2014. The History of the Tablet PC before iPad. Www-sivu. <http://knolzone.com/2014/03/history-of-the-tablet-pc-before-ipad/> (käytetty 29.3.2015)

Bhalla, M. & Bhalla, A. 2010. Comparative Study of Various Touchscreen Technologies. International Journal of Computer Applications. Volume 6, 12-18.

Blomqvist, S. 2015. Paneeko tabletilla puuhastelu nuorison paikat jumiin? Www-sivu. http://yle.fi/uutiset/paneeko_tabletilla_puuhastelu_nuorison_paikat_jumiin/7961575 (käytetty 12.5.2015)

Bonnington, C. 2015. The tablets that paved the way for the iPad. Www-sivu.
<http://www.wired.com/2015/01/history-of-tablets/> (käytetty 27.2.2015)

Brown, E. & Cairns, P. 2004. A grounded investigation of game immersion. In CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '04), 1297-1300.

Casual Game Association. 2013. Smartphone & Tablet Gaming 2013. PDF-tiedosto.
http://www.proelios.com/wp-content/uploads/2013/11/CGA-Smartphones-and-Tablets-2013-Games-Market-Sector-Report_V1.pdf (käytetty 10.3. 2015)

Chu, K. & Wong, C. Y. 2011. Mobile input devices for gaming experience. User Science and Engineering (i-USER), 2011 International Conference on, 83-88.

Curran, M., McKelvey, N., Curran, K. & Nadarajah, S. 2015. Mobile App Stores. Teoksessa Mehdi Khosrow-Pour, M. (toim) Encyclopedia of Information Science and Technology, 3rd Edition, 5679-5685.

Developers Android. App Widgets. Www-sivu.
<http://developer.android.com/guide/topics/appwidgets/index.html>
(käytetty 11.3.2015)

Dredge, S. 2015. Snake returns for modern smartphones but can it swallow Candy Crush Saga? Www-sivu. <http://www.theguardian.com/technology/2015/may/06/snake-rewind-taneli-armanto-ios-android-windows-phone> (käytetty 10.5.2015)

EEDAR. 2014. Deconstructing Mobile and Tablet Gaming Free Report. Www-sivu.
<http://www.scribd.com/doc/245852483/EEDAR-2014-Deconstructing-Mobile-and-Tablet-Gaming-Free-Report#scribd> (käytetty 30.3.2015)

Elisa Oyj. 2014. Kesäkuun myydyimmät puhelimet ja tabletit: Tablettimyynti käy kesällä kuumana. Tiedote. Www-sivu.
<http://www.epressi.com/tiedotteet/telekommunikaatio/kesakuun-myydyimmat-puhelimet-ja-tabletit-tablettimyynti-kay-kesalla-kuumana.html> (käytetty 18.1.2015)

Ermi, L. & Mäyrä, F. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In Proceedings of the DiGRA conference Changing views: worlds in play. DiGRA, 2005.

Evans, D. 2011. 10 memorable milestones in tablet history. Www-sivu. <http://www.techradar.com/news/mobile-computing/10-memorable-milestones-in-tablet-history-924916> (käytetty 27.3.2015)

Gartner. 2014. Gartner Says By 2018, More Than 50 Percent of Users Will Use a Tablet or Smartphone First for All Online Activities. Tiedote. Www-sivu. <http://www.gartner.com/newsroom/id/2939217> (käytetty 18.1.2015)

Google. 2011. Understanding Tablet Device User. Www-sivu. <http://www.google.com.au/think/research-studies/understanding-tablet-device-users.html> (käytetty 29.11.2014)

Greenwald, W. 2012. PlayStation Vita vs. Nintendo 3DS: Which Gaming Handheld Reigns Supreme? Www-sivu. <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2402089,00.asp> (käytetty 7.3.2015)

Hayward, A. 2014. Left behind: The sad state of portable gaming devices at E3. Www-sivu. <http://www.techhive.com/article/2362961/left-behind-the-sad-state-of-portable-gaming-devices-at-e3.html> (käytetty 7.3.2015)

Hein, B. 2013. The Evolution Of iOS. Www-sivu. <http://www.cultofmac.com/191340/the-evolution-of-ios-from-iphone-os-to-ios-6-gallery/> (käytetty 22.2.2015)

Hiltunen, K., Latva, S. & Kaleva, J-P. 2013. Peliteollisuus – kehityspolku. Helsinki, Tekes. 2013

Hingston, P., Congdon, C. B. & Kendall, G. 2013. Mobile Games with Intelligence: A Killer Application? Computational Intelligence in Games (CIG), 2003, 1-7.

Holzinger, A. 2002. Finger instead of mouse: touch screens as a means of enhancing universal access. In Proceedings of the User interfaces for all 7th international conferen-

ce on Universal access: theoretical perspectives, practice, and experience (ERCIM'02), 387-397.

Hürst, W. & Nunez, H.C. 2013. Touch Me, Tilt Me - Comparing Interaction Modalities for Navigation in 2D and 3D Worlds on Mobiles. *Advances in Computer Entertainment*. 2013, 93-108.

Idean. 2013. Mobile Content Market in Finland 2012-2016. PDF-tiedosto. http://www.idean.com/wp-content/uploads/2013/12/Mobile_content_market_in_Finland_2012-2016-desktop_optimized.pdf (käytetty 26.3.2015)

Jennett, C., Cox, A., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tiljs, T. & Walton, A. 2008. Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games. *International Journal of Human-Computer Studies*. Volume 66, Issue 9, September 2008, 641–661

Jobs, S. 2010. Thoughts on Flash. *Www-sivu*. <http://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash/> (käytetty 22.2.2015)

Juul, J. 2003. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings 2003*. Utrecht, 2003, 30-45.

Järvinen, A. & Sotamaa, O. 2002. Pena. Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa medias-
sa. *Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja - Hypermedia Laboratory Net Series: 1*.

Järvinen, A. 2002. Milloin pelistä tulee mobiili? - Mobiilipelien alkeista suunnittelun työkaluihin. *Www-sivu*. <http://web.archive.org/web/20070813133142/http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?articleId=29&print=1> (käytetty 29.11.2014)

Kin, K., Agrawala, M. & DeRose, T. 2009. Determining the benefits of direct-touch, bimanual, and multifinger input on a multitouch workstation. In *Proceedings of Graphics Interface 2009*, 119-124

- Kokil, U. & Sánchez, J.L.G. 2015. Exploring Facets of Playability: The Differences Between PC and Tablet Gaming. In Proceedings of the 2015 International Conference on Advances in Computer-Human Interactions, 108-111.
- Korhonen, H. & Koivisto, E. I. M. 2006. Playability heuristics for mobile games. In Proceedings of the 8th conference on Human-computer interaction with mobile devices and services (MobileHCI '06), 9-16.
- Korhonen, H. & Koivisto, E. I. M. 2007. Playability Heuristics for Mobile Multi-player Games. In Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts (DIMEA '07), 28-35.
- Kornak, A. 2004. Wireless and mobility defined. Teoksessa Kornak, A., Teutloff, J. & Welin-Berger, M. (toim.) Enterprise guide to gaining business value from mobile technologies. Wiley Publishing. Chapter 1.
- Kuittinen, J., Kultima, A., Niemelä, J. & Paavilainen, J. 2007. Casual Games Discussion. In Proceedings of the 2007 conference on Future Play: Research, Play Share, 2007, 105-112.
- Kultima, A. 2009. Casual Game Design Values. In Proceedings of the 13th International MindTrek Conference, 58-65.
- Lamy, M. 2015. Why App Install Ads Are a Mobile Marketer's Secret Weapon. Www-sivu. <http://www.nanigans.com/2015/03/11/why-facebook-app-install-ads-are-a-mobile-marketers-secret-weapon/> (käytetty 2.5.2015)
- Langshaw, M. 2011. Feature: The History Of Mobile Gaming. Www-sivu. <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/news/a313439/feature-the-history-of-mobile-gaming.html#~pbHUNkDRFlwtAr> (käytetty 22.2.2015)
- Lappalainen, E. 2015. Pelialan uudet luvut julki: Neljässä vuodessa Suomeen syntyi 179 uutta pelifirmaa. Www-sivu. <http://www.talouselama.fi/Kasvuyritykset/pelialan+uudet+luvut+julki+neljassa+vuodessa+suomeen+syntyi+179+uutta+pelifirmaa/a2294140> (käytetty 11.4.2015)

Li, F. 2008. Computer Games. Encyclopedia of Computer Science & Engineering, John Wiley & Sons, Inc. 2009. PDF-tiedosto:

<http://community.dur.ac.uk/frederick.li/paper/ecse683.pdf>

Lindemann, P. 2010. A Short Report on Multi-Touch User Interfaces. PDF-tiedosto. https://www.medien.ifi.lmu.de/lehre/ws1011/mmi2/mmi2_uebungsblatt1_loesung_lindemann.pdf (käytetty 14.4.2015)

Litchfield, S. 2010. Defining the smartphone. Www-sivu.

http://www.allaboutsymbian.com/features/item/Defining_the_Smartphone.php (käytetty 22.2.2015)

Lukew. 2013. Kuva. http://static.lukew.com/rinput_tablet_use.png (käytetty 14.4.2015)

Mariowiki. 2012. Kuva. <http://www.mariowiki.com/File:Ball-G%27nW.png> (käytetty 18.1.2015)

Marsal, K. 2015. Google Play downloads are growing, but Apple's App Store commands 70% of revenue. Www-sivu. <http://appleinsider.com/articles/15/01/28/google-play-downloads-are-growing-but-apples-app-store-commands-70-of-revenue> (käytetty 29.4.2015)

McCann, T. 2012. The Art of the App store: The Business of Apple Development. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

McFerran, D. 2010. Feature: The History of the Nintendo Game & Watch. Www-sivu. http://www.nintendolife.com/news/2010/02/feature_the_history_of_the_nintendo_game_and_watch (käytetty 18.1.2015)

McMahan, A. 2003. Immerion, Engagement and Presence: A Method for Analyzing 3D Videogames. Teoksessa Wolf, M.J.P & Perron, B. (toim) The Video Game Theory Reader, 2003, s. 67–86.

Miettinen, J. & Vehkalahti, K. 2013. Verkkokyselytutkimuksen otoksen valinta. Teoksessa Laaksonen, S-M., Matikainen, J. & Tikka, M. (toim.) Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Vastapaino, 84-104

My-symbian. 2009. Kuva. <http://my-symbian.com/s60v3/software/applications.php?name=Snake&fldAuto=654&faq=9> (käytetty 18.1.2015)

Mäyrä F., Sihvonen T., Paavilainen J., Saarenpää H., Kultima A., Nummenmaa T., Kuitinen J., Stenros J., Montola M., Kinnunen J. & Syvänen A. 2010. Monialainen pelitutkimus. Teoksessa Serola, S. (toim.) Ote informaatiosta. Helsinki. BTJ Kustannus, 306-349.

Mäyrä, F. & Ermi, L. 2014. Pelaajabarometri 2013 - Mobiilipelaamisen nousu. TRIM Research Reports 11. Tampere: Tampereen yliopisto.

NetMarketShare. 2006-2015. Market Share Statistics for Internet Technologies. Www-sivu. <http://www.netmarketshare.com/operating-system-market-share.aspx?qprid=8&qpcustomd=1> (käytetty 10.4.2015)

Nielsen, J. 1993. Usability Engineering. Academic Press, Boston.

Nielsen, J. 2013. Tablet Usability. Www-sivu. <http://www.nngroup.com/articles/tablet-usability/> (käytetty 12.4.2015)

Okediran, O. O., Arulogun O. T. & Ganiyu R. A. 2014. Mobile Operating Systems and Application Development Platforms: A Survey. International Journal of Advanced Networking & Applications; 2014, Vol. 6 Issue 10, 2195

Old computers. 2013. Kuva. <http://oldcomputers.net/gridpad.html> (käytetty 7.3.2015)

Oshita, M. & Ishikawa, H. 2012. Gamepad vs. touchscreen: a comparison of action selection interfaces in computer games. In Proceedings of the Workshop at SIGGRAPH Asia (WASA '12), 27-31

- Paavilainen, J. 2009. Mobiilipelaaminen. Www-sivu. <http://pelitieto.net/case-mobiilipe-laaminen/> (käytetty 18.3.2015)
- Paavilainen, J., Korhonen, H. & Saarenpää, H. 2009. Pelaaminen matkapuhelimella nyt ja tulevaisuudessa. Teoksessa Suominen, J. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, 67-81
- Paavilainen, J., Hamari, J., Stenros, J., & Kinnunen, J. 2013. Social Network Games: Players' Perspectives. *Simulation & Gaming*, 2013, Vol. 44 Issue 6, 794-820.
- Pinelle, D., Wong, N., & Stach, T. 2008. Heuristic Evaluation for Games: Usability Principles for Video Game Design. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2008, 1453–1462
- Polak, S. 2012. Hand to hand combat: Nintendo 3DS vs PlayStation Vita. Www-sivu. <http://www.gizmag.com/playstation-vita-nintendo-ds-buyers-guide/22545/> (käytetty 7.3.2015)
- Poslad, S. 2009. *Ubiquitous Computing Smart Devices, Environments and Interactions*. 1St Edition. John Wiley & Sons Ltd. UK.
- Redwood, G. 2012. Mobile Gaming: A Usability Study. Www-sivu. <http://www.simpleusability.com/beinspired/2012/01/mobile-gaming-usability/> (käytetty 18.1.2015)
- Ritchie, R. 2014. History of iPad (original): Apple makes the tablet magical and revolutionary. Www-sivu. <http://www.imore.com/history-ipad-2010> (käytetty 29.3.2015)
- RolyRetro. 2014. A Guide to the Nintendo Game & Watch Handheld Games - Classic 80's Retro. <http://rolyretro.hubpages.com/hub/A-guide-to-the-Nintendo-Game-Watch-handheld-games-of-the-80s> (käytetty 18.1.2015)
- Sánchez, J.L.G. , Padilla Zea, N. & Gutiérrez, F.L. 2009. From Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process. In *Proceedings of Human-Computer Interaction International (HCII)*, 2009, 65–74

- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Www-sivu. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus> (käytetty 14.4.2015)
- Shafer, D. M. 2013. An Integrative Model of Predictors of Enjoyment in Console versus Mobile Video Games. *PsychNology Journal*, 2013 Volume 11, Number 2, 137–157.
- Scimeca, D. 2015. The unstoppable rise of mobile gaming. Www-sivu. <http://kernel-mag.dailydot.com/issue-sections/headline-story/11996/rise-of-mobile-gaming/> (käytetty 10.3.2015)
- Segan, S. 2012. Enter the Phablet: A History of Phone-Tablet Hybrids. Www-sivu. <http://www.pcmag.com/slideshow/story/294004/enter-the-phablet-a-history-of-phone-tablet-hybrids> (käytetty 18.3.2015)
- Sinclair, B. 2014. Free-to-play whales more rational than assumed. Www-sivu. <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-01-free-to-play-whales-more-rational-than-assumed> (käytetty 12.5.2015)
- Singal, N. & Rajan, N. 2012. Tablets Vs Phones Vs Ultrabooks: Pros & Cons. Www-sivu. <http://businesstoday.intoday.in/story/pros-and-cons-of-buying-a-tablet-smartphone-or-ultrabook/1/188057.html> (käytetty 22.2.2015)
- Soh, J. & Tan, B. 2008. Mobile Gaming. *Communications of the ACM*, Volume 51, Issue 3, 35-39.
- SpecOut. 2011. Kuva. http://tablets.specout.com/sites/default/files/774/media/images/Apple_iPad_with_Wi-Fi__3G_513088_i0.jpg (käytetty 29.3.2015)
- Statista. 2015. Most popular Apple App Store categories in March 2015, by share of available apps. Www-sivu. <http://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store/> (käytetty 10.5.2015)
- Stuart, K. 2011. Touchscreens, smartphones and the haptic future of games. Www-sivu. <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/jun/02/future-of-touchscreen-gaming> (käytetty 10.3.2015)

Sweetser, P. & Wyeth, P. 2005. GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *ACM Computers in Entertainment*, Volume 3, Issue 3, 1-24.

Tanham, P. 2013. Smartphones and tablets: five key differences. *Www-sivu*.
<https://econsultancy.com/blog/63741-smartphones-and-tablets-five-key-differences>
(käytetty 10.12.2014)

The iPhone Wiki. 2012. Kuva. <https://theiphonewiki.com/w/images/0/0b/IPhone1%2C1.png> (käytetty 14.5.2015)

Thompson, M., Nordin A. I. & Cairns, P. 2012. Effect of touch-screen size on game immersion. In *Proceedings of the 26th Annual BCS Interaction Specialist Group Conference on People and Computers (BCS-HCI '12)*, 280-285.

Tseng, A. 2012. Finger-Friendly Design: Ideal Mobile Touchscreen Target Sizes. www.smashingmagazine.com/2012/02/21/finger-friendly-design-ideal-mobile-touchscreen-target-sizes/ (käytetty 16.4.2015)

Todoros, O. 2014. The Biggest Trends in Social Gaming Right Now. *Www-sivu*.
<http://www.adweek.com/socialtimes/the-biggest-trends-in-social-gaming-right-now/610866> (käytetty 7.3.2015)

Triggs, R. 2013. The five reasons why Android is killing Apple. *Www-sivu*.
<http://www.androidauthority.com/five-reasons-android-killing-apple-234364/> (käytetty 7.3.2015)

Tyni, H. & Sotamaa, O. 2014. Material Culture and Angry Birds. In *Proceedings of DiGRA Nordic 2014*, 1-15.

Vehkalahti, K. 2008. *Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät*. Vammala. Vammalan kirjapaino Oy.

Velazco, C. 2012. Goodbye Android Market, Hello Google Play. Www-sivu. <http://techcrunch.com/2012/03/06/goodbye-android-market-hello-google-play/> (käytetty 28.3.2015)

Vidyarthi, N. 2010. 7 Features That Should Be In Every Social Game. Www-sivu. <http://www.adweek.com/socialtimes/social-game-features/4785> (käytetty 23.3.2015)

Viitanen, L. 2013. Word-of-mouth and “Sharers” are the best ways for game discovery. Www-sivu. <http://blog.everyplay.com/word-of-mouth-and-sharers-are-the-best-ways-for-game-discovery/> (käytetty 29.3.2015)

Weiss, S. 2002. Handheld Usability. John Wiley & Sons Ltd.

Wikipedia. 2004. Kuva. http://fi.wikipedia.org/wiki/Nokia_N-Gage#/media/File:Nokia_N-Gage.png (käytetty 14.5.2015)

Wikipedia. 2006. Kuva. [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:HP_Tablet_PC_running_Windows_XP_\(Tablet_PC_edition\)_\(2006\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:HP_Tablet_PC_running_Windows_XP_(Tablet_PC_edition)_(2006).jpg) (käytetty 29.3.2015)

Wikipedia. 2008. Kuva. <http://en.wikipedia.org/wiki/Dynabook#/media/File:Dynabook.png> (käytetty 23.2.2015)

Wikipedia. 2011a. Kuva. http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_3DS#/media-viewer/File:Nintendo-3DS-AquaOpen.jpg (käytetty 7.3.2015)

Wikipedia. 2011b. Kuva. http://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Vita#/media-viewer/File:PlayStation_Vita_illustration.svg (käytetty 7.3.2015)

Wikipedia. 2012a. Kuva. <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/com-mons/3/32/Game-boy.jpg> (käytetty 18.1.2015)

Wikipedia. 2012b. Kuva. <http://en.wikipedia.org/wiki/MessagePad> (käytetty 29.3.2015)

Willans, J. 2013. 10 things you didn't know about mobile gaming. Www-sivu.
<http://lumiakonversations.microsoft.com/2013/01/16/10-things-you-didnt-know-about-mobile-gaming-2/> (käytetty 23.2.2015)

Wirman, H. 2006. Mobiilipelit. Mobiilikulttuuri, 37-55. Rovaniemi, University of Lapland Press. PDF-tiedosto:
http://www.hannawirman.net/wirman_extracts_from_mobiilikulttuuri.pdf

Wroblewski, L. New Layouts for the Multi-Device Web. Www-sivu.
<http://www.lukew.com/ff/entry.asp?1721> (käytetty 16.4.2015)

Zaman, L., Natapov, D & Teather, R. J. 2010. Touchscreens vs. traditional controllers in handheld gaming. In Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology (Futureplay '10), 183-190

LIITTEET

Taustatiedot

* 1. Minkä ikäinen olet?

--Valitse tästä--

2. Valitse sukupuolesi:

Mies Nainen Muu

3. Valitse koulutustasosi:

- Peruskoulu
- Lukio
- Ammatillinen koulutus
- Opistotason koulutus
- Ammattikorkeakoulu
- Yliopisto

4. Mikä ammattiryhmä kuvaa parhaiten nykyistä tilannettasi?:

- Johtavassa asemassa
- Toimihenkilö
- Yrittäjä
- Freelancer
- Työntekijä
- Opiskelija
- Eläkeläinen
- Työtön
- Muu

Kartoitus pelaamisesta yleisesti

5. Oliko tabletilla pelaaminen ensimmäinen kosketus video-/digitaalisiin peleihin?:

Kyllä Ei

6. Onko taloudessasi jokin seuraavista:

	Kyllä	Ei
Pelikonsoli (esim. Xbox, Playstation, Wii)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Käsi­konsoli (esim. Nintendo DS, Sony PSP)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tietokone (esim. kannettava, pöytä­kone)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Älypuhelin (esim. Nokia Lumia, iPhone, Samsung)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tabletti (esim. iPad, Samsung, Sony, Lenovo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Kuinka usein pelaat **jollain muulla** kuin tabletilla (esim. tietokone, älypuhelin, pelikonsoli):

- Joka päivä
- 4-6 kertaa viikossa
- 1-3 kertaa viikossa
- Pari kertaa kuukaudessa
- Harvemmin

8. Valitse vaihtoehdot joilla pelaat säännöllisesti **viikottain** (Valitse vähintään yksi vaihtoehto):

- Konsoli (esim. Xbox, Playstation, Wii)
- Käsi­konsoli (esim. Nintendo DS, Sony PSP)
- Tietokone (esim. kannettava, pöytä­kone)
- Älypuhelin (esim. Nokia Lumia, iPhone, Samsung)
- Tabletti (esim. Apple iPad, Samsung-sarjan tablet)
- En pelaa yllämainituilla säännöllisesti viikottain

9. Millä laitteella pelaat mieluiten?:

- Konsolilla
- Käsi-konsolilla
- Tietokoneella
- Älypuhelimella
- Tabletilla

10. Kerro, miksi pelaat juuri tällä laitteella mieluiten?

Tablet-pelaaminen

Seuraavissa kysymyksissä kartoitetaan tablet-pelaamisestasi. Jos omistat useamman tablet-laitteen, valitse eniten pelaamisen käytetty tabletti ja vastaathan kysymyksiin sen mukaisesti.

11. Arvioi, kuinka kauan olet omistanut tabletin?:

- Yli 5 vuotta
- 3-4 vuotta
- 1-2 vuotta
- Alle vuoden

* 12. Minkä merkisen tablet-laitteen omistat?:

--Valitse tästä--

13. Kuinka usein pelaat tabletilla?:

- Joka päivä
- 4-6 kertaa viikossa
- 1-3 kertaa viikossa
- Pari kertaa kuukaudessa
- Harvemmin

14. Arvioi, kuinka kauan yksi pelisessio tabletilla kestää keskimäärin (Pelisessioilla tarkoitetaan yhtä keskeytymätöntä pelikertaa):

- alle 5 minuuttia
- 6-15 minuuttia
- 16-30 minuuttia
- 31-60 minuuttia
- yli tunnin
- useamman tunnin

15. Mihin vuorokauden aikaan pelaat tabletilla useimmiten?:

- Aikaisin aamulla
- Keskellä päivää
- Iltapäivällä
- Illalla
- Yöllä

16. Millaisissa tilanteissa pelaat useimmiten tabletilla? (Valitse vähintään yksi vaihtoehto):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Kotona | <input type="checkbox"/> Katsoessani televisiota |
| <input type="checkbox"/> Koulussa | <input type="checkbox"/> Lomalla |
| <input type="checkbox"/> Työpaikalla | <input type="checkbox"/> Ravintolassa |
| <input type="checkbox"/> Odottaessani | <input type="checkbox"/> Ystävän luona |
| <input type="checkbox"/> Ollessani ulkona | <input type="checkbox"/> Ennen nukkumaanmenoa |
| <input type="checkbox"/> Työ- tai koulumatkalla | <input type="checkbox"/> Juuri heränneenä |
| <input type="checkbox"/> Liikennevälineissä | <input type="checkbox"/> Muu |

17. Jos vastasit edelliseen kysymykseen muu, kuvaile missä tai millaisessa tilanteessa pelaat useimmiten:

18. Mihin muuhun käytät tablettia kuin pelaamiseen? (Valitse vähintään yksi vaihtoehto):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Sähköpostin käyttöön | <input type="checkbox"/> Navigointiin |
| <input type="checkbox"/> Internetissä surffailuun | <input type="checkbox"/> Blogin kirjoittamiseen |
| <input type="checkbox"/> Sosiaaliseen mediaan | <input type="checkbox"/> Valokuvaamiseen |
| <input type="checkbox"/> Ohjelmien/elokuvien katseluun | <input type="checkbox"/> Kuvien / videoiden muokkaamiseen |
| <input type="checkbox"/> Lukemiseen (kirjat, lehdet) | <input type="checkbox"/> Uutisten lukemiseen |
| <input type="checkbox"/> Musiikin kuunteluun | <input type="checkbox"/> Muu |
| <input type="checkbox"/> Pikaviestintään (esim. Skype, Irc) | |

19. Jos vastasit edelliseen kysymykseen muu, kerro mihin muuhun käytät tablettia:

20. Onko jollakin muulla laitteella pelaaminen vähentynyt tabletilla pelaamisen myötä?:

- Kyllä Ei En osaa sanoa
-

21. Jos vastasit edelliseen kysymykseen kyllä, kerro millä laitteella pelaat nykyään vähemmän:

Arvioi tablet-laitteen soveltuvuus pelamistarkoitukseen

22. Tablet laitteena

	Samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin eri mieltä	Eri mieltä
Laitetta on helppo pitää kädessä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laitteen ruutu on sopivan kokoinen pelaamiseen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laitteen hinta on sopiva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laitteen toimivuus on hyvä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Akun kestävyys on hyvä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23. Tabletilla pelaaminen

	Samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	En osaa sanoa	Jokseenkin eri mieltä	Eri mieltä
Tabletille on saatavissa laaja pelivalikoima	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaamisen voi aloittaa nopeasti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kosketusnäytöllä pelaaminen on helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelien asentaminen on yksinkertaista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelien pelaamaan oppiminen on helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelaamisen voi lopettaa nopeasti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tabletilla on hauska pelata	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aion tulevaisuudessa jatkaa pelaamista tabletilla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

24. Miksi mielestäsi tabletilla on hyvä pelata?

(Mitä hyviä ominaisuuksia löydät tabletista ja/tai sen peleistä?)

25. Entä miksi tabletilla on huono pelata?

(Mitä huonoja ominaisuuksia löydät tabletista ja/tai sen peleistä?)

26. Kuvaile vapaasti, miksi pelaat tabletilla?

(Onko tablet-pelaaminen korvannut jonkin muun pelaamistavan? Onko pelit tabletilla parempia tai helpompia pelata?...)

Tablet-pelien lataamisesta ja ostamisesta

27. Minkälaisia pelejä lataat tabletille?:

- Ilmaisia pelejä
- Free-to-play ilmaiselejä (Free-to-Play: Pelaaminen on ilmaista, mutta peliin saa maksullista lisäsisältöä, esim. pelin nopeuttaminen tai hahmon koristelu)
- Kertamaksullisia pelejä
- Joku muu lataa pelejä puolestani

28. Lataatko samoja pelejä myös muille laitteille (esim. älypuhelimelle)?:

- Kyllä En
-

29. Minkätyyisiä pelejä lataat tabletille (Valitse vähintään yksi vaihtoehto)?:

- Toiminta- ja räiskintäpelejä (esim. The Dead Trigger, N.O.V.A., Dead Space)
- Seikkailu- ja roolipelejä (esim. Walking Dead, The Simpsons: Tapped Out, Social Girl)
- Strategiapelejä (esim. Clash of Clans, Plants vs. Zombies, Game Of War)
- Ongelmanratkaisu- ja pulmapelejä (esim. Candy Crush Saga, Draw Something, 2048)
- Tasohyppely- ja arcadepelejä (esim. Angry Birds, Jetpack Joyride, Subway Surfers)
- Urheilu- ja ajopelejä (esim. 8 Ball Pool, Need For Speed, Action Bowling)
- Kortti- ja kasinopelejä (esim. Fairway Solitaire, Big Fish Casino, Heads Up!)
- Sanapelejä (esim. Sanajahti, Ruzzle, Logo Quiz)
- Opetuspelejä (esim. QuizUp, Lolan Aakkosjuna, My Boo - Virtual Pet)
- Perhe- ja lastenpelejä (esim. Despicable Me: Minion Rush, Hay Day, Smurfs' Village)
- Retropelejä (esim. Sonic CD, Pac-Man, Tetris, Megaman)
- Muunlaisia

30. Jos vastasit edelliseen kysymykseen muunlaisia, kerro millaisia muita pelejä lataat (voit kertoa pelien nimiä myös):

31. Mistä löydät ehdotuksia uusista peleistä (Valitse vähintään yksi vaihtoehto):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ystävilta | <input type="checkbox"/> Sosiaalisesta mediasta (esim. Facebook) |
| <input type="checkbox"/> Opiskelu- tai työkavereilta | <input type="checkbox"/> Ladattujen pelien mainoksista |
| <input type="checkbox"/> Minulla on sovellus, joka antaa vinkkejä | <input type="checkbox"/> Sovelluskaupoista |
| <input type="checkbox"/> Etsin hakukoneella (esim. Google) | <input type="checkbox"/> Pelialan lehdistä / foorumeilta |
| <input type="checkbox"/> Luen foorumeilta vinkkejä | <input type="checkbox"/> Muualta |

32. Jos vastasit edelliseen kysymykseen muualta, kerro mistä:

33. Arvioi, kuinka paljon käytät rahaa **kuukaudessa** tablet-peleihin (uusiin peleihin sekä pelien sisäisiin ostoihin):

- En yhtään (0 €)
- Alle 5 €
- 6-10 €
- 11-15 €
- Yli 15€

34. Kuinka usein testaat pelin ilmaisversiota ennen ostopäätöksen tekemistä?:

- Aina kun mahdollista
- Joskus
- En koskaan

35. Kuinka usein ostat Free-to-play ilmaispelien lisäominaisuuksia (esim. virtuaaliesineet, pelin nopeuttaminen, hahmon koristelu...):

- Joka päivä
- 4-6 kertaa viikossa
- 1-3 kertaa viikossa
- Pari kertaa kuukaudessa
- En koskaan

36. Kirjoita yhteystietosi (nimi, sähköposti, puhelinnumero) mikäli olet kiinnostunut osallistumaan mahdolliseen jatkohaastatteluun:

Tietojen lähetys

Tallenna