

Joni Salomaa

Legendaarista sosiaalisuutta

Katsaus League of Legends –peliyhteisöön

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Viestintä

Opinnäytetyö

5.11.2014

| | |
|--|---|
| Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika | Joni Salomaa Legendaarista sosiaalisuutta – Katsaus League of Legends -peilyhteisöön 20 sivua 5.11.2014 |
| Tutkinto | Medianomi AMK |
| Koulutusohjelma | Viestintä |
| Suuntautumisvaihtoehto | Digitaalinen viestintä |
| Ohjaaja(t) | Lehtori Mari Silver Lehtori Juhana Kokkonen |
| <p>Tämä opinnäytetyö käsittelee suosituksen verkkopelin League of Legends -peilyhteisön sosiaalisia rakenteita ja sen sisäisiä ongelmia. Työn tavoitteena on saada selville, miten peilyhteisö toimii, millaisista pelaajista se koostuu, millaisia ongelmia tai konflikteja yhteisössä esiintyy ja miten ne ovat ratkaistavissa. Työ pyrkii myös selvittämään, millaisia sosiaalisia työkaluja League of Legends -pelin kehittäjät ovat antaneet yhteisölleen käytettäväksi, kuinka ne käytännössä toimivat ja onko niistä ollut hyötyä.</p> <p>Yhtenä työn lähtökohtana on tekijän oma kiinnostus League of Legends -peliin, ja myös yli neljän vuoden aktiivinen osallisuus ja syvä tuntemus kyseisestä peilyhteisöstä. Työ perustuu kvalitatiiviseen tutkimukseen ja niin peilyhteisöjä kuin sosiaalisuutta käsittelevään materiaaliin.</p> <p>Opinnäytetyö tarjoaa uniikin näkökulman suosituksen verkkopelin sosiaaliseen maailmaan veteraanipelaajan näkökulmasta. Työn tarkoitus on olla kattava ja tiivis johdanto yhteisöllisyydestä kiinnostuneille. Se tuo esille ihmisten erilaisia käyttäytymismalleja peilyhteisössä ja ohjeistaa niiden luomien sosiaalisten ongelmien ratkaisemisessa. Työ selvittää mikä yhteisössä toimii, mikä taas ei ja antaa neuvoja siihen miten asioita voisi tehdä tulevaisuudessa paremmin. Työ voi olla hyödyksi esimerkiksi pelintekijöille ja tietenkin myös pelaajille itselleen.</p> | |
| Avainsanat | Sosiaalisuus, peliala, yhteisöt |

| | |
|---|--|
| Author(s) Title Number of Pages Date | Joni Salomaa Sociability of the Legends - Insights into the League of Legends Gaming Community 20 pages 5 November 2014 |
| Degree | Bachelor of Culture and Arts |
| Degree Programme | Media |
| Specialisation option | Digital Media |
| Instructor(s) | Mari Silver, Senior Lecturer Juhana Kokkonen, Lecturer |
| <p>This thesis explores the social infrastructure and its internal problems within the League of Legends online gaming community. The main goal was to identify how the gaming community works, what kind of problems it has and how they can be solved. The thesis also examines the social tools created by the game developers and investigates how they work in practice.</p> <p>The author of this thesis has over four years of experience with the League of Legends game and has also been an active member of its community the whole time. This passion driven dedication served as a good starting point for this study. The foundations of this thesis are rooted in qualitative research and sociology.</p> <p>The thesis provides a unique insight into the social world of League of Legends through the eyes of an experienced gamer. It is also an introduction to social communities and how they work online. This thesis sheds light on the problematic social interactions within a gaming community and suggests ways to solve them. The thesis also reports on successful and unsuccessful interaction in the community, and how things could be improved in the future.</p> <p>The conclusion of this thesis can be useful for game developers and people who are interested in gaming or want to build a better community around it.</p> | |
| Keywords | Sociability, video game industry, communities |

Sisällys

| | | |
|-----|------------------------------------|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys | 2 |
| 3 | Legenda nimen takaa | 3 |
| 4 | Peliyhteisö ja konfliktit | 8 |
| 4.1 | Kasuaalit vastaan kilpailuhenkiset | 9 |
| 4.2 | Metapelaaminen | 10 |
| 4.3 | Epäsosiaalinen käyttäytyminen | 11 |
| 5 | Ratkaisuja konflikteihin | 11 |
| 5.1 | Tribunaali | 12 |
| 5.2 | Keskustelun rajoittaja | 14 |
| 5.3 | Pisteytettyjen pelien esto | 15 |
| 5.4 | Joukkueen rakentaja | 16 |
| 6 | Yhteenveto | 17 |
| | Lähteet | 19 |

1 Johdanto

Tämän työn tarkoituksena on tarkastella yhden maailman suosituimmista verkkopeleistä League of Legendsin peliyhteisöä ja sitä, kuinka se on kehittynyt noin neljän vuoden aikana. Koska olen itse aktiivinen osa kyseistä yhteisöä ja myös tämän verkkopelin veteraanipelaajia aina pelin syntymästä lähtien, on minulla hyvä peruste syventyä sen saloihin ja siihen, millaisista asioista tämä yhteisö oikein koostuu. Samalla sain syyn reflektoida pelimaailmassa koettuja sosiaalisia kokemuksiani ja pohdiskella, kuinka ne ovat vaikuttaneet minuun pelaajana ja League of Legends -yhteisön jäsenenä. Pelin tekijöiden mukaan peliä pelaa päivittäin monta kymmentä miljoonaa pelaajaa, mikä myös tarkoittaa sitä, että motiveja pelaamisen on lähes yhtä monta.

Peliä dominoi kaksi hyvin erilaista kulttuuria: kasuaalinen ja kilpailuhenkinen. Nämä termit edustavat pelaamisen motivaatioiden ääripäitä. Toiset haluavat viettää omaa vapaa-aikaansa hauskan pelin ääressä ja myös kavereiden kanssa pelaten. Toiset taas haluavat viedä taitojaan äärimmilleen, kilpailla puhtaasti voitosta ja kärkipaikoista sarjataulukossa. Työssäni pyrin ottamaan selvää, mitkä asiat ovat johtaneet tällaiseen sosiaaliseen polarisaatioon ja onko sille mitään tehtävissä.

Rajaan työni vain yhteen pelissä pelattavaan pelimuotoon, jota pelataan kartalla nimeltään Summoner's Rift. Tämä on myös pelin suosituin muoto. League of Legends -peli perustuu tiimityöskentelyyn, yhteistyöhön, ryhmässä toimimiseen ja vastavuoroisuuteen. Luonnollisesti tällainen peli edellyttää pelaajilta sosiaalisia taitoja, vuorovaikutusta ja yhteisöllisyyttä. Hyvän ja positiivisen pelikokemuksen kannalta nämä taidot ovat ehdottoman tärkeitä. Tarkastelen, miten pelaajien motivaatiot ovat jakautuneet tässä pelimuodossa ja millaisia konflikteja siellä on syntynyt. Otan myös esille joitain pelinkehittäjän luomia työkaluja, joilla yhteisön sisäisiä konflikteja on pyritty ratkaisemaan. Toivon työni antavan valoa ja vastauksia siihen, miten ihmisten sosiaalisuus ja interaktio toteutuu tässä kyseisessä pelimaailmassa.

Pyrin työssäni pohtimaan yhteisöllisyyttä pelimaailmassa ja hahmottamaan, millaisia yhteisöllisiä taitoja League of Legends -peli vaatii. Työni perustuu osallistuvaan havainnointiin ja laadulliseen analyysiin. Analyysiosassa pyrin tyypittelemään League of Legends -peliyhteisön konfliktit kolmeen kategoriaan ja tarkastelemaan, millaisia rat-

kaisuja niihin on tarjottu pelintekijän toimesta ja millaista tulosta niillä on saatu. Työni pyrkii vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- Miten sosiaalinen vuorovaikutus ilmenee League of Legends pelissä?
- Millaisia sosiaalisia ongelmia vuorovaikutuksesta on koitunut?
- Miten näitä ongelmia on ratkaistu tai miten niitä voisi ratkaista?

2 Vuorovaikutus ja yhteisöllisyys

Kun puhutaan verkkoyhteisöistä, on hyvä huomata teknologian olevan yksi keskeisin asia. Ulla Heinonen väitöskirjassaan hyvin huomauttaakin, että sosiaalisen vuorovaikutuksen kannalta on hyvin olennaista teknologian kehittyminen ja siitä seuraavat hyödyt: mahdollisuus ihmisten ja viestien entistä joustavampaan kommunikointiin (Heinonen 2008). Yhä useammin ihmiset kommunikoivat keskenään verkon välityksellä ja monet vuorovaikutussuhteet ovatkin muodostuneet osittain tai kokonaan teknologian välityksellä.

Teknologia puolestaan mahdollistaa sen, että jokainen ihminen voi virtuaalimaailmassa luoda itselleen uuden ja erilaisen identiteetin, joka ei välttämättä vastaa todellisuutta. Tutkija Jason Rutter ja yliopistolehtori Jo Bryce kirjassaan kertovatkin, että verkkopelaamisen voi nähdä aktiviteettina, joka tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden ikään kuin kirjoittaa uudelleen oma identiteettinsä. Monet erilaiset verkkopelit luovat myös uudenlaisen kontekstin, jossa pelaaja voi asettua oikean maailman sääntöjen ylä- ja ulkopuolelle, näin vahvistaen käsitystä irrallisesta virtuaali-identiteetistä. Heidän mukaansa verkkopelaamisen voisi nähdä jonkinlaisena yhteisöllisyyden individualisoimisena. (Rutter & Bryce 2006, 177.)

League of Legends -peilyhteisö kuin myös lähes kaikki peliyhteisöt, perustuvat anonyymiyteen. Kukaan ei yleensä esiinny omalla nimellään, vaan jokaisella on fiktiivinen identiteetti tai nimimerkki, jolla he pelaavat ja kirjoittelevat keskustelupalstoille. Olen Heinosen kanssa täysin samaa mieltä siitä, että ilman omia kasvoja toisiin ihmisiin on toki paljon helpompi tutustua. Keskustelukin yleensä sujuu nopeammin ja helpommin, kun toista henkilöä ei tunne. (Heinonen 2008.) Anonymiteetti toisaalta tuo yhteisöön aina omat varjopuolensa, josta Heinonen hyvin toteaaakin:

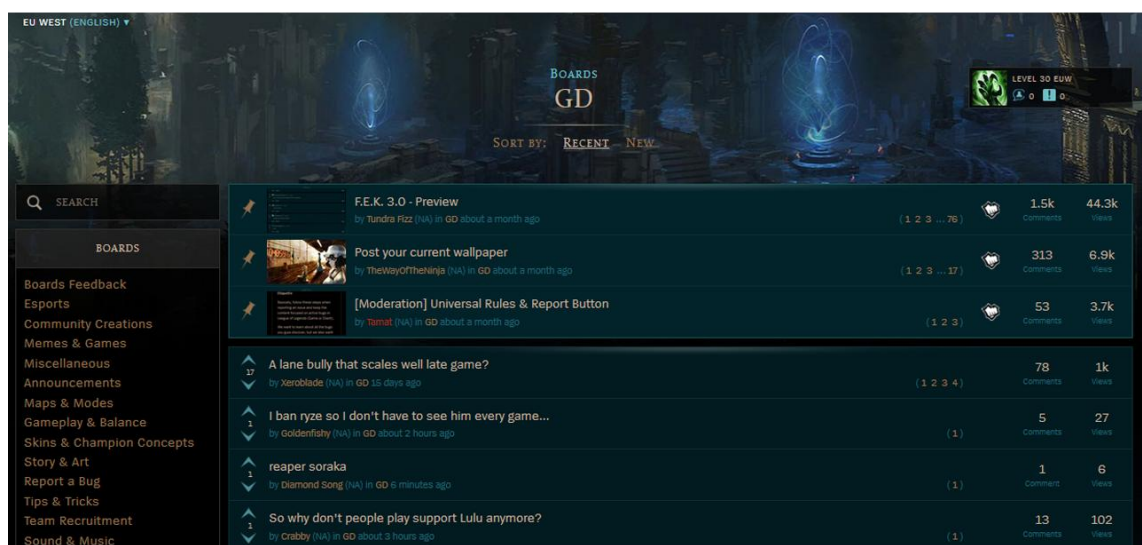
Verkkoyhteisön jäsen on vapaa reaali maailman ihmissuhteisiin liittyvästä vastuusta, yksi napin painallus ja on jo poistunut virtuaalisuhteesta. Tutkimukseni mukaan eräs vahvimista motiiveista liikkua virtuaaliyhteisöissä on se, että suhteista ei tarvitse ottaa vastuuta. (Heinonen 2008, 66.)

Reaali maailmassa tällaisia vastuuttomia suhteita on mahdoton ylläpitää, mutta kuinka ne sitten ovat mahdollisia Internetissä? Verkkoperäisessä yhteisöllisyydessä täytyy siis olla jotakin, joka vetää ihmisiä puoleensa vaikkei vastuuta tarvitsekaan ottaa. Heinosen mukaan niissä onkin:

Mielenkiintoisen asiasta tekee se, että yhteisölliset haluavat kuitenkin olla yhteydessä yhteisöön, sillä he pyrkivät mahdollisimman usein tapaamaan virtuaaliystäviään. Kiinteys on siis vapaata sitoutumista. Verkkoyhteisön koetaan olevan viihdykettä aikuisille, hyvää seuraa, nykyajan baaritiskiä, säpinää elämään.

On myös huomattava, että sitoumuksia ei tehdä, koska suhteissa kiehtoo nimenomaisesti se, että niistä ei tarvitse ottaa vastuuta. Sitoutumattomuus luo illuusiota keveydestä, leikinomaisesta toiminnasta, eräänlaisesta ihmissuhdepelistä. (Heinonen 2008, 67.)

Hyvin usein kuitenkin unohtamme, että jokaisen monitorin ja nimimerkin takana on oikea ihminen. Vaikka vuorovaikutus tapahtuukin tietokoneiden välityksellä virtuaali maailmassa, on se silti täysin todellista kommunikointia tuntemattomien ihmisten välillä. Rutter ja Bryce kertovatkin, kun kommunikoimme ja pelaamme verkossa, identiteeteistä saattaa kuitenkin tulla niin häilyviä, että raja todellisuuden ja keinotekoisien välillä hajoaa. Käytännössä tämä heidän mielestään merkitsee siis sitä, että käyttäjät voivat leikitellä ja kokeilla asioilla kuten ”keitä he ovat” ja ”mitä muut luulevat heidän olevan”. (Rutter & Bryce 2006, 177.)



Kuvio 1. Näkymä pelin keskustelupalstasta. (League of Legends 2014a)

3 Legenda nimen takaa

Tämän luvun tarkoitus on kertoa rajaamastani pelimuodosta ja kuinka se käytännössä toimii. Jotta voisi ymmärtää yhteisön konflikteja kuten metapelaaminen, on ensin tiedettävä mistä pelissä on kyse ja kuinka sitä pelataan. League of Legends -pelissä on muutamia erilaisia pelimuotoja, ja tulenkin työssäni keskittymään siihen suosituimpaan ja tunnetuimpaan pelimuotoon, jota pelataan kartalla nimeltään "Summoner's Rift". Kyseisessä pelimuodossa kaksi viiden hengen ryhmää ottavat keskenään yhteen ja vain yksi voi voittaa. Summoner's Rift tarjoaa pelaajille monia erilaisia vaihtoehtoja ja taktiikoita voittaa vastustaja.



Kuvio 2. Pelin kartta ja sen kolme pääreittiä. (League of Legends: The Basics 2014)

Pelin tarkoituksena on auttaa omasta tukikohdasta lähteviä sotilaita pääsemään vastustajien tukikohtaan ja samalla myös tuhoamaan se. Pelaajien valittavana on kolme erilaista pääreittiä, joita pitkin he voivat kulkea. Yksi reitti kulkee ylhäältä, toinen keskeltä ja kolmas alhaalta. Jokainen ryhmä saa itse valita mitä reittejä käyttää ja kuinka sijoittaa pelaajansa kartalle, vaikka yhteisön toimesta onkin olemassa tietty oletus, Meta, kuinka pelata kyseisellä kartalla.



Kuvio 3. Kartalle sijoitetut tornit ja rakennukset. (League of Legends: The Basics 2014)

Jotta peli ei menisi liian helpoksi, on kolmelle pääreitille sijoitettu niin omia kuin myös vastustajan torneja suojaamaan itse reittiä. Tukikohdat sijaitsevat kartan kummassakin kulmassa, josta lähetetään viiden pienen sotilaan ryhmiä jokaiselle reitille 30 sekunnin väliajoin. Näiden pienten sotilaiden tarkoitus on auttaa pelaajien hahmoja tuhoamaan torneja ja vastustajan tukikohdassa sijaitsevia muita rakennuksia. Jotta omat sotilaat olisivat turvassa on vastustajien tornit tuhottava. (League of Legends Wiki 2014a.)



Kuvio 4. Kartalle sijoitetut viidakon hirviöt. (League of Legends: The Basics 2014)

Kartalta löytyy myös neutraali alue, jota kutsutaan viidakoksi. Sinne on sijoitettu rajattu määrä hirviöitä, joita tappamalla yksi pelaaja saa itselleen kultaa. Viidakko on kuitenkin suunniteltu siten, etteivät omalle puolelle sijoitetut hirviöt välttämättä riitä, vaan on mentävä tappamaan myös vastustajan puolelle sijoitettuja hirviöitä. Suuri annos hektisyyttä peliin tulee silloin, mikäli myös vastustajilta joku pelaaja haluaa tappaa kyseisiä hirviöitä. Näin syntyy kahden pelaajan välille oma mini-peli: kumpi ehtii tappamaan kaikki hirviöt ennen toista pelaajaa. Jos epäonnekseen huomaa vastustajan jo tappaneen kaikki hirviö, ei syytä huoleen, sillä hirviöt ilmestyvät viidakkoon uudelleen 50 sekunnin väliajoin. Myöhemmin pelissä viidakkoon ilmestyy lohikäärme ja kolmipäistä hydraa muistuttava hirviö Baroni Nashor, joista yleensä käydään kiivasta kamppailua joukkueiden kesken. Kyseiset otukset antavat nimittäin kuollessaan erilaisia voimakkaita bonuksia sille joukkueelle, joka heidät surmasi. Näiden bonusten turvin on toinen joukkue astetta helpompi voittaa.



Kuvio 5. Pelissä ostettavia esineitä. (League of Legends: The Basics 2014)

Vastapuolen hahmojen ja sotilaiden tappamisesta saa kultaa, kuin myös tornien ja tukikohdan rakennuksien tuhoamisesta. Kullalla on tarkoitus ostaa omalle hahmolleen parempia esineitä, jotka mahdollistavat vihollistornien ja hahmojen helpomman tuhoamisen. Esineet korottavat hahmon ominaisuus-pisteitä ja joillakin esineillä on myös omia aktivoitavia kykyjä, joita voi käyttää tietyin väliajoin. Tällä hetkellä pelissä on monia satoja erilaisia esineitä, jolloin pelaaja voi varustaa hahmonsa moniin erilaisiin tilantei-

siin ja samalla myös kykenee siten muokkaamaan hahmonsa pelityyliä haluamaansa suuntaan.

League of Legends onkin nykyään hyvin suosittu online peli. Pelintekijöiden itsensä, RIOT Gamesin, tutkimusten mukaan League of Legends on maailman pelatuin ja aktiivisin peli syrjäyttäen siten kuuluisan World of Warcraft -pelin (MacManus 2012). Nyt kesällä 2014 tulee jo yli neljä vuotta siitä, kun kyseistä peliä aloitin pelaamaan, joten olen kokenut ja nähnyt pelin nousun suosioon verkkomaailmassa.

Mikä tekee League of Legends -pelistä mielenkiintoisen verrattuna muihin netissä pelattaviin peleihin, on sen maksuttomuus: peli on siis täysin ilmainen. Mikäli pelattaessa haluaa erottua muista pelaajista, voi omalle hahmolleen ostaa rahalla erilaisia kosmeettisia asuste-kokonaisuuksia, joita "skineiksi" kutsutaan, mutta kuitenkin itse pelaamiseen rahaa ei tarvitse kuluttaa senttiäkään. Peli on tarkoituksellisesti tehty nimenomaan moninpelaamiseen kavereiden kanssa, sillä pelissä ei ole ollenkaan yksinpeli-kampanjaa tai varsinaista mahdollisuutta pelata yksin.

Pelissä on tällä hetkellä 118 erilaista hahmoa. Jokaisella on oma taustatarinansa ja selityksensä siitä, minkä takia he ovat liittyneet tähän legendaariseen liigaan. Tämä antaa tiettyä syvyyttä peliin, sillä pelaaja itse on tarinan mukaan mahtava velho, joka on kutsunut käyttöönsä hahmon, jonka sitten peliinsä valitsee. Jokaisella hahmolla on neljä uniikkia ominaisuutta, joita sitten parannellaan ostamalla sopivia esineitä. (League of Legends Wiki 2014b; League of Legends Wiki 2014c.) Joidenkin hahmojen ominaisuudet toimivat paremmin kaksintaistelutilanteissa ja joidenkin ominaisuudet paremmin ryhmätilanteissa. Jokaisella hahmolla on omanlaisensa roolinsa pelissä, ja pelaajan vastuulle jääkin sitten valinta siitä, kuinka haluaa peliä pelata. Tiettyä strategiaa peliin tuo myös se, ettei pelin hahmoista yksikään muistuta ominaisuuksiltaan toista hahmoa. Siksi pelaajien tulee tarkkaan miettiä erilaisia taktiikoita ja sitä, miten saada oma hahmo synergiaan oman joukkueen muiden hahmojen kanssa.

4 Peliyhteisö ja konfliktit

Tässä luvussa pyrin kertomaan League of Legends -peliyhteisöä vaivaavista ongelmista ja kuinka ne vaikuttavat yhteisön sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja toimintaan. Näiden ongelmien tunnistaminen on mielestäni ehdottoman tärkeää pelin selviytymisen ja tulevaisuuden kannalta, jotta pelintekijät voisivat tarjota positiivisen käyttäjäkokemuksen kaikille pelaajille.

Vuonna 2013 League of Legendsistä tuli maailman suosituin ja pelatuin peli. Aktiivisia, päivittäin pelaavia ihmisiä dokumentoitiin olevan noin 32,5 miljoonaa (MacManus 2012). Todella monta ihmistä pelaa siis League of Legendsiä päivittäin, ja tietenkin jokaisella heistä on omat odotuksensa ja toiveensa siitä, miten he haluaisivat pelata peliä. Itse olen huomannut, että jotkut tulevat pelaamaan peliä pitääkseen hauskaa kavereidensa kanssa, jotkut taas haluavat todistaa itselleen tai muille olevansa hyvä tässä pelissä. Allekirjoittanut on ollut aidan kummallakin puolella ja siten ymmärtää kumpaakin näkökulmaa.

Summoner's Riftissä pelattava pelimuoto jakautuu vielä kolmeen erilaiseen tapaan pelata peliä: 1) Normaali, johon voi kutsuta 1—5 kaveria. 2) Pisteytetty soolo/duo, jota voi pelata joko yksin tai yhden kutsutun kaverin kanssa. 3) Pisteytetty ryhmä, jota täytyy pelata 5 kaverin kanssa. Pisteytetyissä peleissä voitoista saa nimensä mukaisesti pisteitä ja tappiosta menettää pisteitä. Lisäksi näitä kahta muotoa varten on olemassa omat vastaavat sarjataulukonsa, joista jokainen voi seurata edistymistään. Käsittelen työssäni normaali- ja pisteytetty soolo/duo -pelimuotoja, sillä näissä olen huomannut kaikista eniten sosiaalisia ongelmia johtuen niiden toimintatavoista.

Väitöskirjassaan Heinonen tekee erinomaisen verkkoyhteisöjen jaon yhteisöjen lähtökohtien ja motiivien perusteella. Alla oleva taulukko kuvaa hyvin kahta tarkastelemaani pelimuotoa sillä se heijastelee näitä pelimuotoja pelaavien pelaajien asenteita.

Taulukko 1. Heinosen kuvaus verkkoyhteisöjen tyypittelystä. (Heinonen 2008, 62)

| | Motiivi / lähtökohta | Toiminta | Pysyvyys / sitoutuminen |
|--|---|---|---------------------------------------|
| Työyhteisö verkossa (työ ja koulutus) | velvollisuus, ennalta suunniteltu tavoite, organisaation motiivit, yksilön motiivit | sidottu / rajattu asia-keskeisyys, organisaation tavoitteet, yksilön tavoitteet, aikataulut, yhteiset säännöt | sitoutuminen työn tai tehtävän kautta |
| Vapaa-ajan yhteisö verkossa | vapaa-ehtoisuus, omat henkilökohtaiset motiivit | Leikinomaisuus, pelillisuus, henkilökohtaiset tavoitteet, yhteisön tavoitteet, yhteiset säännöt | vapaaehtoinen sitoutuminen |

Vaikka kummatkin ovat osa vapaa-ajan yhteisöä, on pisteytetyllä soolo/duo-pelimuodolla paljon enemmän yhteistä työyhteisön kanssa. Tähän mielestäni pääsyyllisenä on sarjataulukko. Yleensä kaikilla kyseistä pelimuotoa pelaavilla on hyvin selkeä tavoite, johon he sitoutuvat: päästä sarjataulukossa ylöspäin ja paikalle X.

4.1 Kasuaalit vastaan kilpailuhenkiset

Neljän vuoden aikana olen huomannut League of Legends -yhteisön jakautuneen kahteen erilaiseen pääryhmään: kasuaalit ja kilpailuhenkiset. Kasuaalit yleensä ovat rennompia pelaajia. Heidän aikansa on rajallista ja siten heidän motiivinsa pelata pyörii hauskuuden ja viihteen ympärille. Useimmiten tähän liittyy myös iso kaveriporukka, jonka kanssa peliä pelataan. Toisin kuin kasuaalit, kilpailuhenkiset taas ovat enemmän sitoutuneita pelin pelaamiseen ja haluavat tuoda oman osaamisensa vahvasti esille. (Wikipedia 2014b.) Tähän liittyy vahvasti harjoittelemisen ja astetta vakavampi pelaaminen, jotta saisi pisteitä ja nousisi sarjataulukossa ylöspäin. Siinä missä kasuaaleille pelaaminen on vapaan ajan viettämistä yhdessä kaveriporukan kanssa, on se kilpailuhenkisille elämäntyö.

En ole kuitenkaan koskaan huomannut minkään pelin tekevän tässäkään asiassa poikkeusta. Olipa kyse sitten mistä tahansa pelistä, aina on olemassa pelaajia, jotka haluavat pelata kyseistä peliä sen tarinan ja hauskuuden takia... ja sitten niitä pelaajia, jotka pyrkivät keräämään kaikki esineet tai saamaan parhaimman tuloksen. Mielestäni on

kuitenkin valitettavaa, että yhteisö segmentoituu tällä tavalla sillä silloin hukataan pelin ”punainen lanka”: kyse on viihteestä. Todellakin, League of Legends on vain videopeli muiden joukossa ja mielestäni pelaamisen tarkoitus lähtökohtaisesti on pitää hauskaa joko yksin, kavereiden tai tuntemattomien pelaajien kanssa. Hyvä olisi myös muistaa, että vain ammattipelaajille maksetaan tämän pelin pelaamisesta.

4.2 Metapelaaminen

Tässä yhteydessä kun puhun termistä "meta", tarkoittaa se peliyhteisön määrittelemää strategiaa tai tapaa pelata peliä. Se ei siis liity varsinaisesti itse pelin sääntöihin vaan on saanut alkunsa peliyhteisön sisällä, pelintekijöistä riippumatta (Wikipedia 2004a).

League of Legends -pelin metaa hallitsee kilpailuhenkisyys, ja siksi sitä ikään kuin hallinnoivat itse ammattipelaajat. He pyrkivät pelaamaan peliä mahdollisimman tehokkaasti, ja siten he myös löytävät parhaimmat strategiat peliin. (Culbertson 2012.) Peliyhteisö siten adoptoi näiden ammattipelaajien tavan pelata, ja näin syntyy senhetkinen meta. Metapelaamisen yhtenä ongelmana on se, että koska se jäljittelee ammattipelaajien tapaa pelata peliä ja he aina pelaavat viiden hengen joukkueena, tämä ei aina mene yksiin tavallisten pelaajien kanssa, jotka pelaavat muiden tuntemattomien ihmisten kanssa. Tämänhetkinen metapelaaminen vaatii jokaiselta pelaajalta tiettyä roolia, jota heidän tulisi pelata, jolloin jokainen ei pääse välttämättä pelaamaan juuri siten, miten peliä haluaisi pelata. Tästä syntyy sosiaalisia ongelmia, kun yksi haluaa pelata metan mukaan, toinen taas haluaisi kokeilla omaa tapaansa pelata.

Toisaalta meta myös jäädyttää pelin kehityksen paikalleen, ainakin hetkeksi. Koska ammattipelaajat ovat katsoneet sen olevan paras mahdollinen tapa pelata, ei kukaan halua tai uskalla kyseenalaistaa ja rikkoa sitä. Mikäli joku uskaltaa, saa hän siitä kuulla ja häntä saatetaan syyttää pelin tahallista pilaamisesta. Sosiaalinen kynnys pelata metan ulkopuolella on siten suuri. Olen huomannut metapelaamisen olevan hyvin suuri ongelma lähes jokaisessa pelimuodossa, sillä monet pelaajat näyttävät pyrkivät optimaalisuuteen hauskuuden ja sosiaalisuuden kustannuksella.

4.3 Epäsosiaalinen käyttäytyminen

Erilaisista lähtökohdista ja erilaisten kirjoittamattomien sääntöjen mukaan pelaaminen kulminoituu ja pahimmassa tapauksessa manifestoituu hyvin epäsosiaalisena käyttäytymisenä, mikäli pelaaja ei niitä allekirjoita. Tyypilliseen käyttäytymiseen kuuluu mm. toisten pelaajien verbaalinen haukkuminen, mikäli he eivät pelaa hyvin tai olettamuksen mukaisesti. Myös puhdas "trollaaminen" on yleistä, mikäli ennen pelin alkamista pelaaja ei saa haluamaansa hahmoa tai ei saa hyväksyntää muilta pelaajilta omalle pelitavalleen.

Tällainen käyttäytyminen ei kuitenkaan synny tyhjiössä, vaan täytyy sen takana olla jonkinlainen syy, joka saa pelaajat käyttäytymään epäsosiaalisesti. Omasta mielestäni suurin syy kyseiseen käyttäytymiseen on liiallinen ammattipelaajien ihannoiti ja optimaalisuuden tavoittelu. Ammattipelaajien suosimia hahmoja pelataan yleensä enemmän kuin muita hahmoja, joten tämän ns. normin ulkopuolelle astuminen saattaa aiheuttaa kanssapelaajissa pelkoa pelin voittamisen mahdollisuuksista. Mielestäni tällainen huoli on kuitenkin aiheeton, sillä emme pysty etukäteen tietämään kuinka hyviä pelaajia kussakin joukkueessa on ja mitä hahmoja he osaavat parhaiten pelata.

Toinen syy on mielestäni anonymiteetin tuoma turva. Lähtökohtaisesti kukaan pelaaja ei tunne yhteisön muita jäseniä. Kaikki pelaajat ovat kasvottomia ja pelaavat fiktiivisten nimimerkkien takaa. Siten varsinaista tunne-sidettä pelaajien välille ei koskaan edes ehdi muodostumaan. Kynnys mm. toisten pelaajien verbaaliseen haukkumiseen on siten pieni, sillä kiusaajan itse ei koskaan tarvitse henkilökohtaisesti kohdata kiusaamisen kohdettaan ja heidän reaktiotaan.

5 Ratkaisuja konflikteihin

RIOT Games on vuosien aikana kokeillut muutamia erilaisia keinoja, joilla he ovat yrittäneet parantaa pelaajien käyttäjäkokemuksia. Tässä luvussa käyn läpi heidän keinojaan ja tarkastelen, onko niistä ollut mitään hyötyä League of Legends -yhteisölle. Samalla pohdin, kuinka kyseiset keinot ovat vaikuttaneet minuun yhteisön jäsenenä.

5.1 Tribunaali

Tribunaali eli tuomioistuin oli tarkoitettu rajoittamaan epäsosiaalista käytöstä ja rankaisemaan siitä. Sen toiminta perustui yhteisön aktiiviseen vapaaehtoisuuteen ja tribunaalissa toimivia henkilöitä kutsuttiin ”tuomareiksi”.

Kun League of Legends alkoi saada laajaa suosiota vuonna 2011, pelinkehittäjä RIOT Games, johon vielä muutama vuosi sitten kuului vain noin sata henkilöä, ei itse mitenkään kyennyt enää tarkkailemaan suuren pelaajakuntansa käyttäytymistä ja sääntöjen noudattamista. Tarvittiin järeämpi systeemi, jolla pystyttäisiin jäsentämään päivittäin tulevia tuhansia pelaajaraportteja sääntörikkomuksista. Syntyi tribunaali, jota hallinnoivat pelaajat itse. (League of Legends 2014a)

Pelaajat joutuvat allekirjoittamaan pelin säännöt, jotta voivat pelata itse peliä. Näihin sääntöihin kuuluvat mm. hyvä ja positiivinen käyttäytyminen omia kanssapelaajiaan kohtaan ja pelin pelaaminen oman joukkueen parhaaksi. Mikäli pelaaja rikkoo sääntöjä, voidaan hänestä pelin jälkeen tehdä ilmoitus, joka tallentuu hänelle kuuluvaan tribunaaliprofiiliin. Koska pelaajat voivat suutuspäissään tehdä vääriä ilmoituksia, on jokaisella pelaajalla oltava vähintään kolme ilmoitusta jo tallennettuna omassa profiilissaan, jotta hänet otettaisiin käsittelyyn itse tribunaalissa.

Kun pelaaja joutuu käsittelyyn Tribunaalissa, kaikki ne pelit, joista hänestä on tehty ilmoitus, ovat luettavissa ja nähtävissä tuomarien kesken. Jokainen pelaaja voi toimia tuomarina tribunaalissa, mikäli ei itse ole rikkonut pelin sääntöjä ja saanut siitä rangaistusta. Prosessi on hyvin yksinkertainen: Tuomareita velvoittavat samat pelin säännöt kuin muitakin pelaajia, ja he tuomaroivat näiden sääntöjen pohjalta. Tuomarit käyvät läpi kaikki tiedot ilmoitetuista peleistä, ja mikäli pelaaja on syyllistynyt selvään sääntörikkomukseen, tuomarin tulee painaa ”rankaise”-nappulaa, mutta mikäli kyseessä on virheellinen ilmoitus eikä pelaaja ole tehnyt ainuttakaan sääntörikkomusta, on tuomarin painettava ”armahda”-nappulaa. Tribunaalin säännöt kuitenkin velvoittavat, että mikäli pelaaja on syyllistynyt sääntörikkomukseen edes yhdessä pelissä, on häntä rangaistava huolimatta siitä, että muissa peli-ilmoituksissa ei rikkomuksia olisikaan.

THE TRIBUNAL

Review Cases Justice Review Guidelines FAQ

Reviewing:
Case #5846248
 In this case: 8 reports | 4 games

Pardon Punish

Skip >

Recent games: 1 2 3 4

General Information

| Date | Game Type | Game Length | Outcome |
|------------|-----------|-------------|---------|
| 2012-10-10 | Classic | 16:54 | Loss |

Color legend
 Ally
 Enemy
 Reported Player

Report Comments

1 Offensive Language
 Reported by: Enemy

2 Verbal Abuse
 Reported by: Enemy

Chat Log Filter: Allies Enemies All

| | | |
|------------------|------------|-----------------------------------|
| Jax [All] | [00:01:12] | 1v1 me rengar |
| Pantheon [All] | [00:01:14] | balls .and. weiners.... |
| Tryndamere [All] | [00:01:25] | spindamere |
| Rengar [All] | [00:01:29] | where at bro? |
| Akali [All] | [00:01:30] | !!! 1v1 |
| Jax [All] | [00:01:32] | top |
| Jax [All] | [00:01:35] | lets go. |
| Akali [All] | [00:01:37] | meet me under tower |
| Dr. Mundo [All] | [00:01:48] | lol |
| Tryndamere [All] | [00:01:49] | our tower |
| Pantheon [All] | [00:03:16] | WHAT?!?!?! I FUCKING ATTACKED YOU |
| Pantheon [All] | [00:03:27] | BULL TO THE MOTHERFUCKING, SHIT |
| Akali [All] | [00:03:29] | request denied |
| Pantheon [All] | [00:03:40] | BITCH PLEASE |

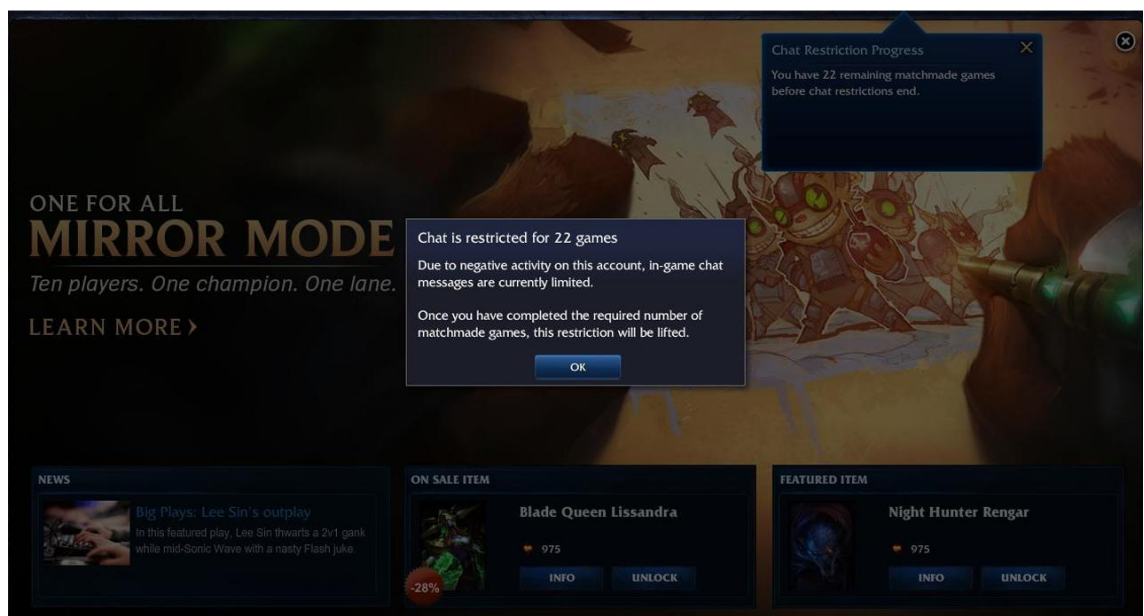
Kuvio 6. Tribunaalin näkymä tuomaroidessa pelaajaa. (League of Legends 2014b)

Olen myös itse toiminut tribunaalissa tuomarina, mutta minulle siitä jäi hiukan ristiriitainen kokemus. Jokainen tuomari sai käsittelyynsä maksimissaan 20 pelaajaa päivässä ja kun jokaisen pelaajan profiili oli luettu läpi noin muutamassa minuutissa, oli päivän saldo mielestäni hyvin pieni... koska mitään palkintoa tai pisteitä ei tuomaroinnista saanut, olisi maksimirajan voinut jättää kokonaan pois. Näin ei kuitenkaan aina ollut. Vaikka pelaajien rankaiseminen velvoitti kaikkia tuomareita allekirjoittamaan pelin säännöt, ei se poistanut tuomaroinnin ”pimeää puolta”. Ajoittain pelin keskustelupalstalle muodostui keskusteluja, joidenka mukaan pelaajia oli rangaistu väärin perustein ja joidenkin kohdalla näin todella olikin käynyt. Mikään kun ei varsinaisesti estänyt tuomareita painamasta ”rankaise”-nappulaa kaikkien 20 pelaajan kohdalla. Tämä oli erityinen ongelma tribunaalin kehityksen alkupuolella, sillä silloin tuomaroinnista sai erityisiä pisteitä joita pystyi pelissä hyödyntämään. Väärinkäytöksistä johtuen, RIOT Games joutui

tämän ”porkkanan” poistamaan. Tästä johtuen jotkut yhteisön jäsenet katsoivat tribunaalin olevan vain ajan haaskausta, jolloin tribunaalin toiminta hidastui huomattavasti.

5.2 Keskustelun rajoittaja

Vuoden 2013 alkupuolella RIOT Games oli sitä mieltä, että tribunaali ei toimi tarpeeksi nopeasti. Myöskään epäsosiaalisten pelaajien poistaminen itse pelistä ole mikään varsinainen ratkaisu, sillä he voivat tehdä uusia pelitilejä ja jatkaa siten pelaamista samaan epäsosiaaliseen tahtiin (League of Legends 2014b). Tribunaalin hitauden ennaltaehkäisyyn he keksivät ratkaisuksi keskustelun rajoittajan, jolla rajataan pelaajien lähettämien viestien määrää itse pelin aikana.



Kuvio 7. Kuvakaappaus pelin keskustelun rajoittajasta.

Siinä missä tribunaalin toiminta perustui pelaajien vapaaehtoiseen työskentelyyn, pyrittiin keskustelun rajoittajalla estämään käsittelyiden kasautumista ja niiden hidasta prosessointia (League of Legends 2014c). RIOT Games ei kuitenkaan missään kohdin tarkentanut, millainen prosessi keskustelun rajoittajan takaa löytyy. Heillä on pääsy kaikkeen mahdolliseen peliin liittyvään dataan ja keskustelulokeihin, joista voidaan kyllä päätellä kuka käyttäytyy epäsosiaalisesti ja kuka ei, mutta kuka näitä valvoo tässä uudessa työkalussa? Keskustelun rajoitus ei ole avoin systeemi toisin kuin tribunaali, jossa kaikki käsittelyt ovat nähtävissä, mikä siis herättää kysymyksen mm. siitä, onko se automatisoitu prosessi.

Filosofia keskustelun rajoittajan takaa on RIOT Gamesin mielestä yksi heidän ydinteeseistään: he haluavat luoda työkaluja, joilla epäsosiaalisten pelaajien käytöstä voitaisiin korjata ja eheyttää (League of Legends 2014b). Samaan hengenvetoon he myöskin lisäävät, että he pyrkivät näiden työkalujen avulla pakottamaan ihmisiä ottamaan vastuuta omasta käytöksestään. Keskustelun rajoittajan tarkoitus on siis pitää huoli siitä, etteivät epäsosiaaliset pelaajat vaihda toiseen pelitiliin odotellessaan tribunaalin antaman rangaistuksen hälvenemistä, sillä keskustelun rajoitus napsahtaa epäsosiaalisesta käytöksestä hyvin nopeasti.

Henkilökohtaisesti olen jo saanut kokea, kuinka keskustelun rajoittaja käytännössä toimii ja kokemus ei ole kovin positiivinen. Itse sain keskustelun rajoituksen 55 peliini ja mitään syytä minulle ei koskaan ilmoitettu. En siis tiedä mistä syystä sain rajoituksen, voin vain olettaa, että sain sen jostakin sääntörikkomuksesta. RIOT Gamesin julkaisema työkalu voi toki olla tehokas, mutta se ei ole yhtä läpinäkyvä kuin aikaisempi tribunaali. Tällä hetkellä yhteisöllä ei ole mitään varsinaista selkeyttä siitä, kuinka kyseinen työkalu edes toimii. Keskustelupalstoja lueskellessani huomaan, että yhteisön reaktio kyseiseen työkaluun on jokseenkin negatiivinen, mikä ei ole iso yllätys.

5.3 Pisteytettyjen pelien esto

Vuoden 2014 alkupuolella RIOT Games tuli siihen lopputulokseen, että Tribunaalin aika on toistaiseksi ohi. Hitaudesta johtuen he halusivat päivittää sen toimintatapaa sellaiseksi, että epäsosiaalisesta käytöksestä koituvat rangaistukset olisivat nopeammin ja varmemmin käsittelyssä (League of Legends 2014d).

Tribunaalin paikalla toimisi toistaiseksi pelkästään keskustelun rajoittaja, joka jopa muutaman tunnin sisällä kykenisi rankaisemaan pelaajia heidän epäsosiaalisesta käytöksestään. RIOT Games myös huomautti, että sitten vuoden 2013 on keskustelun rajoittajaan tehty pieniä muutoksia, jotka takaisivat noin 99,9 prosentin tarkkuuden epäsosiaalisen käytöksen havainnointiin (League of Legends 2014e).

Aluksi pelaajat olivat huolissaan siitä, kuinka tämä prosessi olisi edes mahdollinen ilman peliyhteisön tukea. Ajan kuluessa yhteiseksi käsitykseksi kuitenkin muodostui se, että vaikka keskustelun rajoittaja toimikin välillä hiukan ankarasti, oli se hyväksi yhteisön kehitykselle. Positiivisen palautteen saattamana RIOT Games tiedotti vuoden

2014 syksyllä kehittävänsä keskustelun rajoittajaa vieläkin pidemmälle. Pelaajille joilla oli jo pitkä liuta keskustelun rajoituksia, tulisi nyt rangaistukseksi porttikielto pisteytetyistä peleistä siihen asti kunnes he osoittavat parempaa käytöstä ensin normaaleissa peleissä (League of Legends 2014f).

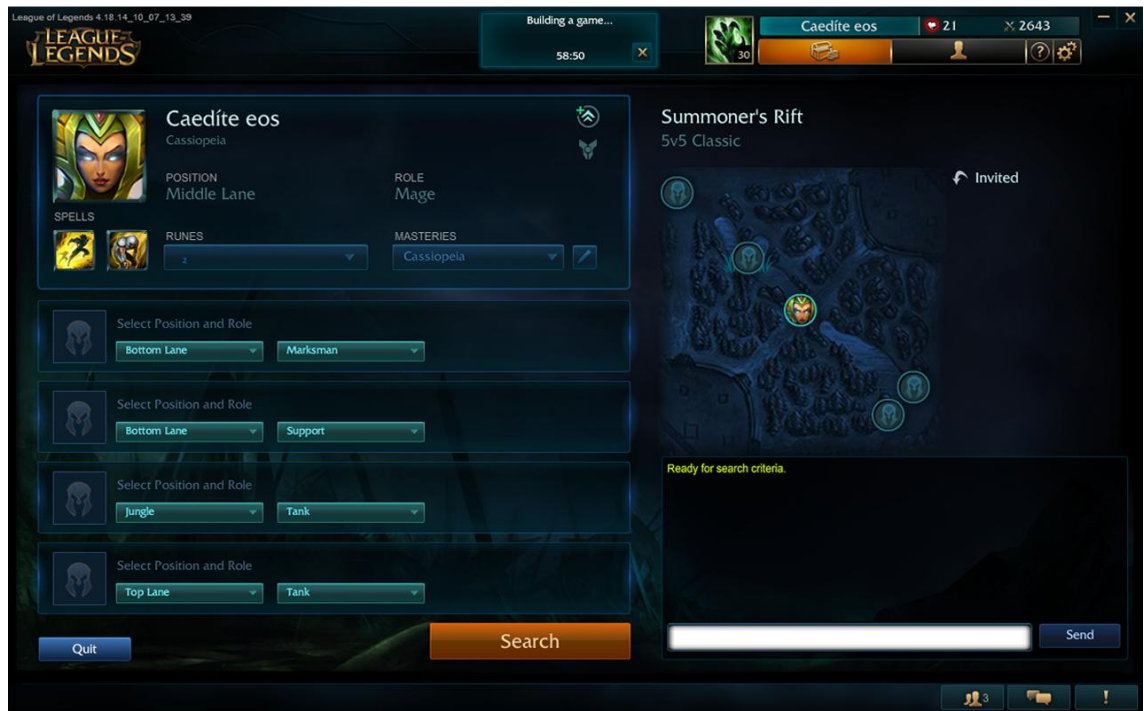
Vaikka kyseinen työkalu onkin hyvin brutaali ja saattaa vain siirtää ongelmaa muualle, on se mielestäni kaikista järkevin ratkaisu. Kun pelaajille on kertynyt iso kasa keskustelun rajoituksia, ovat he käytöksellään osoittaneet, etteivät he varsinaisesti halua muuttua. Yhteisön kannalta onkin siten parempi, että heiltä evätään oikeuksia siihen asti, kunnes parantavat käytöstään positiivisempaan suuntaan.

5.4 Joukkueen rakentaja

Vuoden 2014 keväällä RIOT Games julkaisi uuden tavan lähteä pelaamaan normaalipelejä. Tämä uusi tapa tehdä joukkue ennen pelin alkamista helpotti huomattavasti pelaamista ja toi yhteisölle mahdollisuuden parempaan sosiaaliseen kokemukseen ilman metapelaamisen tuomia paineita.

Aikaisemmin normaalipelien ongelmana on ollut se, että jokainen saapui hahmon valintaruutuun täysin samanaikaisesti ja myös samaan aikaan jokainen kykeni valitsemaan oman hahmonsa. Tämä johti siihen, että valintaruutuun nopeimmin saapunut pelaaja yleensä vain huusi keskusteluikkunaan oman roolinsa ja hahmonsa, jonka jälkeen hän sitten myös lukitsi hahmovaihtoehdonsa. Näin oli jo yksi rooli ja hahmo valittu, eikä kellenäkään ollut mahdollisuutta vaikuttaa asiaan. Yhteisöllisesti tämä toimintatapa loi paljon ongelmia, sillä peliin osallistujat eivät välttämättä päässeet pelaamaan juuri sitä roolia taikka hahmoa mitä olisivat halunneet. Pisteytetyissä solo/duo -peleissä tätä ongelmaa ei ollut, sillä kyseisessä pelimuodossa pelaajat valitsevat vuorotellen ja yksi kerrallaan oman roolinsa ja hahmonsa.

Osa yhteisöstä alkoi kyseenalaistamaan normaali -pelimuodon pelattavuutta ja hauskuutta. Onneksi pelintekijät myös huomasivat sen ja onnistuivat ratkaisemaan sen "Joukkueen rakentajan" avulla. Joukkueen rakentajan ideana oli korvata hahmon valintaruutu kokoaan, ja näin pelaajan tuli valita yksi hahmo ja rooli ennen peliin liittymistä. Käytännössä tämä mahdollisti sen, että jokainen pystyi nyt pelaamaan omaa suosikkihahmoaan ja rooliaan joka pelissä ilman pelkoa niiden nopeasta varastamisesta.



Kuvio 8. Kuvakaappaus pelin joukkueen rakentajasta.

Itse olen ollut erittäin tyytyväinen joukkueen rakentajaan ja keskustelupalstojen mukaan, myös yhteisö on ottanut sen positiivisesti vastaan. Kenenkään ei tarvitse enää tapella siitä, millä hahmolla pelaa ja miten. Olen huomannut joukkueen rakentajan pienentäneen epäsosiaalista käyttäytymistä normaaleissa peleissä huomattavasti, mutta toisaalta kaikkia ongelmia se ei ole pystynyt vielä poistamaan. Metapelaamisen ollessa vielä vallitseva osa League of Legends -yhteisöä, pelitavat jotka poikkeavat metasta ovat silti harvinaisia. Pelaajat jotka haluavat pelata metan ulkopuolella, saattavat joutua odottamaan kauan sellaista joukkuetta, joka kyseisen pelitavan hyväksyy.

6 Yhteenveto

Hyvin suosittu pelin yhteisön hallinnoiminen ja kasassa pitäminen ei ole mikään helppo tehtävä. Se vaatii niin pelintekijöiltä kuin itse yhteisöltä joustoa ja pitkäjänteisyyttä, jotta kaikki puhaltaisivat yhteen hiileen. Yhteisöä on pyrittävä tukemaan niin, ettei se jäisi yksin ongelmiansa kanssa. Pelinkehittäjien ja yhteisön välillä tulisi aina olla kommunikointia ja vuorovaikutusta, pelin tulevaisuuden ja yhteisön kasvun turvaamiseksi.

Jokaisen tulisi myös nykyään ottaa itsestäänselvytenä se, että lähes jokaisessa pelissä on kahdenlaisia pelaajia, joilla kaksi erilaista motiivia: pitää hauskaa ja etsiä haasteita. Pelintekijän olisikin syytä ottaa huomioon kummatkin pelaaja-ryhmät ja suunnittele-

maan pelaaminen niin, että kummallekin ryhmälle pelaaminen on mieluisaa. Sosiaalisten konfliktien välttämiseksi pelaamisen muotoja tulisi pelissä olla muutamia erilaisia, eikä näitä kahta ryhmää koskaan saisi pakottaa pelaamaan keskenään.

Näiden neljän vuoden aikana olen huomannut, että pelinkehittäjänä RIOT Games on kuunnellut yhteisöään ja sen pohjalta luonut hyviä työkaluja erilaisten konfliktien ratkaisemiseen. Koska League of Legends -peli on alati kasvava ja myös yksi pelatuimmista peleistä, on täysin ymmärrettävää, että jotkut työkalut yhteisön kaitsemiseen ovat osittain automatisoituja. Tässä kuitenkin on oltava tarkkana sillä mielestäni on ehdottoman tärkeää, että jokainen työkalu on ”läpinäkyvä”. Jotta yhteisöllä olisi turvattu olo, on heidän oltava perillä työkaluista ja siitä, miten ne käytännössä toimivat.

- Työkalut kuten tribunaali, jossa pallo heitetään yhteisölle voi toimia vain ja ainoastaan silloin, jos yhteisö on sitä halukas käyttämään. Jos tällainen työkalu pohjautuu pelkästään yhteisön vapaaehtoiseen toimintaan, saattaa se olla varsin hidas suuren peliyhteisön kontrolloimiseen. Moni epäsosiaalinen ja huonosti käyttäytyvä pelaaja saattaa kyetä pelaamaan monia kuukausia ennen kuin saa rangaistuksen. Tämä taas luo yhteisöön epävarmuutta työkalujen toimivuudesta, sillä joskus saattaa tuntua, ettei niillä ole mitään tehoa.
- Työkalut kuten keskustelun rajoittaja ja sen rinnalla toimiva pelien estäminen, joissa sääntöjä rikkovan pelaajan toimintaa rajoitetaan tietyksi ajaksi, on mielestäni erittäin toimiva konsepti. Sääntöjä rikkovalle pelaajalle tulisi kuitenkin tehdä hyvin selväksi, mistä heitä rangaistaan ja miksi. Tarkka tieto rikkomuksesta auttaa pelaajia ymmärtämään ja tiedostamaan heidän virheellisen käytöksensä, kuin myös ohjaa se pelaajia parantamaan käytöstään. Mikäli pelaajia pidettäisiin epätietoisuudessa, eivät he koskaan voisi parantaa käytöstään.
- Työkalut kuten joukkueen rakentaja, jossa pelaaja itse kykenee valitsemaan juuri haluamansa hahmon tai tavan pelata, on erittäin hyvä työkalu kitkemään huonoa käytöstä pelaajista. Jotta yhteisö säilyisi ehjänä ja yhtenäisenä, tulisi jokaiselle pelaajalle turvata mahdollisuus pelata peliä niin kuin he itse haluavat. Ketään kun ei voida pakottaa pelaamaan peliä ja mikäli joku yrittää, syntyy siitä sosiaalisia ongelmia.

Lähteet

Culbertson, Hill 2012. Beginner's Guide to Meta: Laning. sk-gaming.com.
[verkkoartikkeli]

http://www.sk-gaming.com/content/36952-Beginners_Guide_to_Meta_Laning

(luettu 24.4.2014)

Heinonen, Ulla 2008. Sähköinen yhteisöllisyys: Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa. [verkkodokumentti] Pori: Kulttuurituotannon ja maiseman-
tutkimuksen laitoksen julkaisuja.

<http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/39380/diss2008heinonen.pdf>

(luettu 24.4.2014)

League of Legends Wiki 2014a. Summoner's Rift. [verkkodokumentti]

http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Summoner%27s_Rift

(luettu 24.4.2014)

League of Legends Wiki 2014b. Champion. [verkkodokumentti]

<http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Champion>

(luettu 24.4.2014)

League of Legends Wiki 2014c. Champion ability. [verkkodokumentti]

http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Champion_ability

(luettu 24.4.2014)

League of Legends 2014a. The Tribunal FAQ. [verkkodokumentti]

<http://euw.leagueoflegends.com/tribunal/en/faq>

(luettu 24.4.2014)

League of Legends 2014b. Restricted Chat Mode is Live! [verkkoartikkeli]

<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3241734>

(luettu 24.4.2014)

League of Legends 2014c. @ Lyte: what is your next step [verkkoartikkeli]

<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3219076#35541421>

(luettu 24.4.2014)

League of Legends 2014d. Upgrading the Tribunal [verkkoartikkeli]

<http://na.leagueoflegends.com/en/news/game-updates/player-behavior/upgrading-tribunal>

(luettu 24.4.2014)

League of Legends 2014e. Does anyone else think restricting chat is a terrible form of punishment? [verkkoartikkeli]

<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?p=47278587#47278587>

(luettu 24.4.2014)

League of Legends 2014f. Ranked Restrictions [verkkoartikkeli]

<http://boards.na.leagueoflegends.com/en/c/miscellaneous/1LJP1ovA-ranked-restrictions>

(luettu 24.4.2014)

MacManus, Christopher 2012. League of Legends the world's 'most played video game'. cnet.com. [verkkoartikkeli]
<http://www.cnet.com/news/league-of-legends-the-worlds-most-played-video-game>
(luettu 24.4.2014)

Rutter, Jason, Bryce, Jo 2006. Understanding Digital Games. United States: SAGE Publications Inc.

Wikipedia 2014a. Metagaming. [verkkodokumentti]
<https://en.wikipedia.org/wiki/Metagaming>
(luettu 24.4.2014)

Wikipedia 2014b. Gamer. [verkkodokumentti]
<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamer>
(luettu 24.4.2014)

Kuvalähteet

League of Legends 2014a. League of Legends: General Discussion [verkkodokumentti]
<http://boards.na.leagueoflegends.com/en/f/mNBeEEk>
(luettu 1.11.2014)

League of Legends 2014b. The Tribunal: Justice Review. [verkkodokumentti]
<http://euw.leagueoflegends.com/tribunal/en/>
(luettu 1.11.2014)

League of Legends: The Basics 2014. USA: RIOT Games. 3:25 min.
https://www.youtube.com/watch?v=-ljVvkR3zag&list=LLnZs57vIClguBTx_ctlBrNA