

Laura Launonen

# PELIKOKEMUKSEEN VAIKUTTAVAT TEKIJÄT VIDEOPELEISSÄ

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta  
Kandidaattitutkielma  
Joulukuu 2022

# TIIVISTELMÄ

Laura Launonen: Pelikokemukseen vaikuttavat tekijät videopeleissä  
Kandidaattitutkielma  
Tampereen yliopisto  
Tietojenkäsittelytieteiden tutkinto-ohjelma  
Joulukuu 2022

---

Tämän kandidaatintutkielman tavoitteena on selvittää tekijöitä, jotka vaikuttavat pelaajan pelikokemuksen muodostumiseen videopeleissä. Vaikka pelikokemukselle ei ole virallista määritelmää, käsite kuvaa pelin pelaamisesta syntyvää kokemusta, johon sisältyy pelin aikaiset sekä jälkeiset tuntemukset ja reaktiot. Ei voida kuitenkaan todeta, että negatiiviset reaktiot aiheuttaisivat negatiivisen kokemuksen ja positiiviset reaktiot positiivisen kokemuksen, vaan kokonaisuus on monen eri tekijän summa. Tutkielmaan tunnistettiin aiempien tutkimusten ja kirjallisuuden perusteella pelikokemukseen vaikuttaviksi tekijöiksi käytettävyys, motivaatio ja immersio, joihin jokaiseen sisältyy kolme alakategoriaa.

Hyvän pelikokemuksen saamiseksi on tärkeää, että pelissä on hyvä käytettävyys, sillä pienetkin ongelmat aiheuttavat ärsyintymistä pelaajissa. Vakavat käytettävyysongelmat taas voivat estää pelin pelaamisen jopa kokonaan. Pelikokemus vaihtelee myös paljon riippuen itse pelaajasta ja pelilajista, sillä ihmisillä on erilaisia odotuksia peleistä ja mikä motivoi heitä pelaamaan. Motivaatiot pelaamiselle vaihtelevat hyvin paljon, mutta kuitenkin pelaajia yhtenäistää tarve immersiolle eli peliin ”uppoutumiselle”, sillä se saa pelaajat jatkamaan pelin pelaamista. Pelaajien eroavaisuuksien vuoksi pelikokemusta ei ole voitu määrittellä tarkaksi, jolloin sen mittaaminen on hankalaa. Kyselyjen ja tutkimusten avulla on kuitenkin voitu eritellä negatiivisen- ja positiivisen pelikokemuksen muodostavia tekijöitä.

Pelikokemuksen tutkimiseen on käytetty hyödyksi myös peliarvosteluita, joissa pelaaja voi omin sanoin kuvailla kokemustaan. Arvosteluiden avulla voitiin selvittää tekijöitä, jotka merkitsevät eniten pelikokemuksen muodostumisessa, ja mille tekijöille pelaajat antavat eniten painoarvoa.

Avainsanat: Pelikokemus, käytettävyys, käyttäjäkokemus, pelisuunnittelu, pelit, immersio

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>1</b>	<b>Johdanto</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Pelikokemuksen määrittely</b> .....	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Pelikokemukseen vaikuttavat tekijät</b> .....	<b>3</b>
3.1	Käytettävyys .....	3
3.1.1	Opastus .....	4
3.1.2	Ohjaustoiminnot .....	4
3.1.3	Käyttöliittymän valikot ja visuaaliset elementit .....	6
3.2	Motivaatio .....	7
3.2.1	Palkitseminen .....	7
3.2.2	Sosiaaliset tekijät .....	8
3.2.3	Nostalgia-arvo .....	9
3.3	Immersio.....	9
3.3.1	Strategisointi ja valinnat .....	10
3.3.2	Oppiminen .....	10
3.3.3	Estetiikka .....	11
<b>4</b>	<b>Pelikokemukset pelien arvosteluissa</b> .....	<b>12</b>
4.1	Pelaajien ja kriitikoiden erot peliarvosteluissa .....	12
4.2	Negatiiviset arvostelut .....	13
<b>5</b>	<b>Yhteenveto</b> .....	<b>14</b>
	<b>Lähdeluettelo</b> .....	<b>15</b>

## 1 Johdanto

Kandityössäni etsin tietoa pelikokemuksen muodostumiseen vaikuttavista tekijöistä videopeleissä. Aihe on minulle kiinnostava, sillä olen monesti pelatessani huomannut kiinnostavani huomiota asioihin, jotka tekevät pelikokemuksesta positiivisen tai negatiivisen. Esimerkiksi kauhupelit ovat stressaavia ja ahdistavia, mutta nautin silti niiden pelaamisesta. Toisaalta olen saanut myös negatiivisia pelikokemuksia, jos pelin käytettävyydessä on ongelmakohtia.

Bernhauptin (2015) kirjassa videopeli on määritelty peliksi tietokoneeseen pohjautuvalla laitteella, jossa pyörii jonkinlainen videokuva. Pelikokemukseen liittyvää tutkimusta ovat tehneet muun muassa Ermi & Mäyrä (2005), Sánchez ja muut (2012) sekä Bernhaupt (2015). Sánchez ja muut (2012) tutkivat pelattavuuden konseptia ja kuinka sen avulla voidaan määrittellä pelikokemuksen muodostumista. Bernhaupt (2015) taas kuvailee pelikokemuksen ja käyttäjäkokemuksen olevan hyvin lähellä toisiaan ja käyttääkin kirjassaan kumpaakin termiä pelikokemuksen analysoinnissa. Hänen kirjansa esittelee erilaisia tapoja analysoida pelikokemusta, muun muassa CEGE-teorian (Core Elements of Gaming Experience), joka mittaa pelaajan nautintoa pelaamisen jälkeisen kyselyn avulla. Ermi & Mäyrä (2005) esittelevät SCI-mallin, jonka avulla voidaan luokitella pelikokemukseen sisältyviä tekijöitä kolmen immersiotyyppin sisään; aistillinen, toiminnallinen, ja mielikuvituksellinen.

Tietoa löytyi Andor-, SpringerLink-, EBSCO- ja Google-hakupalveluiden avulla, joista löytyikin lukuisia sopivia tutkimuksia ja teoksia. Googelta löytyvät tulokset täytyi vielä hakea muista hakupalveluista, jolloin oli mahdollista varmentaa lähteen akateemisuutta, ja että se oli vertaisarvioitu. Tutkielmassa mainitaan kuitenkin Ferreran (2011) kirjoittama julkaisu, jota ei ole vertaisarvioitu, sekä Metacritic-sivusto, jossa listataan peliarvosteluita. Ferreran julkaisun pätevyyttä voidaan arvioida vertailemalla sitä muihin teksteihin, mutta peliarvostelut ovat nimettömiä, joten niiden luotettavuus ei ole tarkka. Kukin lähde valikoitui ensin otsikon sopivuuden mukaan, jonka jälkeen tarkemmalla tarkastelulla huonosti sopivat lähteet karsiutuivat pois. Suomenkielisten hakusanojen käyttö ei ollut niin tuloksellista, joten vaihdoin englanninkielisiin termeihin, kuten ”player experience”, ”gaming experience”, ”playability”, ”video games” ja ”usability”. Otsikkojen sisällöissä kiinnostivat muun muassa pelikokemus ja pelattavuus yhdistettynä videopeleihin, sekä pelaajien motivaatio ja käyttäjäkokemus peleissä. Suurin osa lähteistä

on tieteellisiä artikkeleita tai lehtijulkaisuja, mutta mukaan pääsi myös kirjoja, jotka sopivat aiheeseen.

Seuraavaksi luvussa 2 kerrotaan tutkimusmenetelmästä ja tiedonhakuprosessista. Luvussa 3 on pelikokemuksen käsitteen määrittelyä, ja luvussa 4 on pelikokemukseen vaikuttavien tekijöiden erittely eri kategorioihin. 5. luku kertoo peliarvosteluiden käyttämisestä pelikokemuksen arvioinnissa.

## **2 Pelikokemuksen määrittely**

Yleisellä tasolla pelikokemuksesta (eng. player experience tai gaming/gamer experience) puhuttaessa tarkoitetaan eri tunnetilojen yhdistelmiä ja reaktioita, joita syntyy pelin pelaamisen aikana sekä sen jälkeen. Pelikokemusta on pyritty määrittelemään monin eri tavoin vuosien saatossa, kuitenkin löytämättä sille virallisesti käytettyä määritelmää. Esimerkiksi Bernhaupt (2015) kuvailee pelikokemusta yksinkertaisesti pelaajan ja pelin välisen vuorovaikutuksen prosessiksi. Pelikokemusta ei voi kuitenkaan tiivistää vain pelin aikaisiksi tuntemuksiksi, sillä Gowler & Iacovides (2019) esittelevät kuinka epämukavat tilanteet peleissä ovat osa pelikokemuksen luomista. Tämäkin tekee määrittelystä hankalaa, koska negatiiviset tuntemukset pelin aikana eivät välttämättä tarkoita huonoa pelikokemusta. Bernhauptin (2015) mukaan pelikokemus liittyy siihen, kuinka pelaaja saa haltuunsa pelin ominaisuudet ja oppii käyttämään niitä hyödykseen.

Sánchez ja muut (2012) puolestaan kirjoittivat pelikokemuksen parhaaksi luonnehtijaksi termin ”pelattavuus”. Heidän kirjoittamassaan artikkelissa tiivistetään pelattavuuden koostuvan tyytyväisyydestä, opittavuudesta, tehokkuudesta, immersioista, motivaatiosta, tunteista sekä sosialisoinnista. He painottavat, että pelikokemus eroaa käyttäjäkokemuksesta siten, että pelattavuus tarkoittaa pelin hauskuutta, kun taas käytettävyys ilmaisee tuottavuutta ja järkevyyttä.

Pelikokemuksen muodostumista voi olla hiukan hankala ennakoida suunnittelijan näkökulmasta, koska on niin paljon erilaisia pelaajia, jotka reagoivat eri tavoin. Ferrera (2011) kuitenkin mainitsee artikkelissaan hyvään pelikokemukseen tähtäävän pelisuunnittelun koostuvan viidestä eri osa-alueesta: motivaatio, merkitykselliset valinnat, tasapaino, käytettävyys ja estetiikka. Riippumatta pelataanko yksin vai useamman pelaajan kesken, pelien tulisi täyttää nämä osa-alueet mahdollisimman hyvin, jotta pelikokemuksesta tulisi mahdollisimman positiivinen ja mielekäs.

### 3 Pelikokemukseen vaikuttavat tekijät

Tässä luvussa esitellään kategorioittain tekijöitä, jotka vaikuttavat pelikokemukseen videopeleissä. Pelikokemukselle ei ole yksiselitteistä määritelmää, mutta tutkimusten pohjalta pääkategorioiksi valikoitui käytettävyys, motivaatio ja immersio (Ks. Taulukko 1.). Alakategorioihin kuuluvat opasteet ja ilmoitukset, ohjaustoiminnot, palkitseminen, nostalgia-arvo, strategisointi, oppiminen ja estetiikka. Nämä tekijät valikoituivat niiden esiintyvyyden perusteella, eli suurin osa tekijöistä mainittiin useammassa tutkimuksessa kuin yhdessä. Eri tutkimuksissa tekijät eivät olleet aina samalla nimellä kuvattu eikä samalla tavoin luokiteltu, ja usein vain listattiin peräkkäin eri tekijöitä, joten selkeyden vuoksi tutkielmaan on valittu taulukon 1 mukainen tapa esitellä tekijät kategorioittain.

Esimerkkejä yksittäisistä negatiivisen pelikokemuksen aiheuttajista ovat mm. liian suuri sattumanvaraisuus, liikaa muistitaakkaa pelaajalle ja pelin hidaskulku. Positiivisia kokemuksia taas saadaan esimerkiksi vahvalla immersiollla, oikeanlaisella vaikeustasolla sekä miellyttävällä ohjausmekaniikalla. Toisinaan sama peli voi aiheuttaa negatiivisia sekä positiivisia pelikokemuksia eri pelaajille.

Taulukko 1: Pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä.

<b>Käytettävyys</b>	<b>Motivaatio</b>	<b>Immersio</b>
Opastus	Sosialisointi	Strategisointi
Ohjaustoiminnot	Palkitseminen	Oppiminen
Käyttöliittymä	Nostalgia-arvo	Estetiikka

#### 3.1 Käytettävyys

Käytettävyys on yksi laajimmista osa-alueista pelikokemuksen muodostumisessa. Se vaatii tarkkuutta suunnittelijoilta, sillä pelaamisen into voi kadota pienimmästäkin käytettävyysongelmasta, mutta toisaalta täydellinenkin käytettävyys ei pelasta muuten tylsää peliä (Isbister & Schaffer, 2008). Käytettävyyden ongelmakohtia voivat Isbisterin & Schafferin (2008) mukaan olla mm. hankalat valikot, epäselvät kuvakkeet sekä

ohjaustoiminnot, joita on vaikea oppia. Hyvä käytettävyys takaa pelin onnistuneen pelaamisen, eli pelaaja tietää intuitiivisesti mitä tehdä pelissä sekä ohjaimen että käyttöliittymän osalta, ja ymmärtää omat vaihtoehdonsa mahdollisuuksista pelin sisällä (Ferrera, 2011). Isbister & Schaffer (2008) huomauttavat, että käytettävyyden arvioijilla tulisi olla käytettävyyden osaamisen lisäksi myös jonkin verran kokemusta peleistä. Useimmiten tarvitaan myös enemmän kuin yksi arvioija, sillä pelaajatyyppejäkin on monenlaisia. Mitä useampi testaja, sitä enemmän virheitä löydetään ja voidaan tuottaa parempi peli.

### 3.1.1 Opastus

Jotta pelaaja nauttisi pelistään, on hänen ensin ymmärrettävä, miten peliä pelataan. Smith (2009) mainitsee, että useat pelit yrittävät kiirehtiä opastuksen kanssa, jolloin pelaajat eivät välttämättä tiedä kaikkia toimintoja, jotka voisivat parantaa heidän pelikokemustaan. Sánchez ja muut (2012) huomasiivat myös, että nopeus, jolla pelaajalle opetetaan uusia asioita vaikuttaa pelikokemuksen muodostumiseen. Liian hidas opastus johti tylsistymiseen, ja liian nopea taas teki opetusprosessista todella kuormittavan. Pahimmassa tapauksessa pelaaja ärsyyntyy toisteisesta tai liian tungettelevasta opastuksesta ja pelikokemuksesta voi tulla lopullisesti negatiivinen. Opasteet ärsyttävät monesti ihmisiä, koska he vain haluaisivat päästä pelaamaan. Ohjeita annetaan usein eniten pelin alussa varsinkin ensimmäisen tunnin aikana pelaamisesta. Ensimmäinen tunti pelaamisessa onkin erittäin kriittinen pelikokemuksen muodostumisessa, sillä pelaaja halutaan tässä ajassa saada sisään peliin mahdollisimman hyvin, toisin sanoen vähitellen kasvattaa immersiota. Smithin (2009) mukaan eräs hyvä tapa tuoda esille pelin opastus on antaa pelaajan valita milloin reagoida ohjeeseen ilman ikäviä pysähdyksiä pelin tarinan kulkiessa. Ohjeiden minimointi on erittäin tärkeää varsinkin kokeneille pelaajille, mutta myös liian ilmiselvien asioiden esille tuonti on turhaa, sillä ihminen oppii yllättävän nopeasti kokeilemalla asioita. Bernhauptin (2015) kirjassa mainitaan GAP-linjaus (Game Approachability principles), jonka tarkoituksena on auttaa pelisuunnittelijoita tekemään lähestyttäviä ohjeistuksia pelaajille.

### 3.1.2 Ohjaustoiminnot

Bernhaupt (2015) mainitsee pelaajien nautinnon tulevan heidän omasta kontrollin tunteestaan, eli siitä kuinka hyvin pelaaja pystyy käyttämään pelielementtejä omaksi

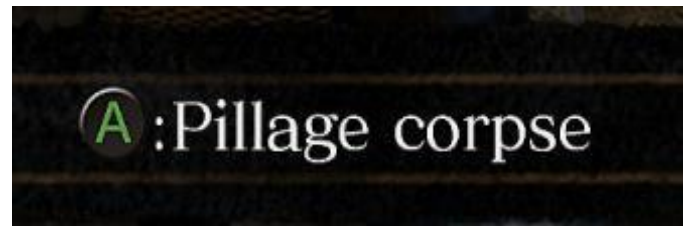
hyödykseen. Tämän saavuttamiseksi on muun muassa ymmärrettävä kuinka ohjaustoiminnot toimivat. On myös tärkeää pystyä fyysisesti erilaisiin näppäinyhdistelmiin, tai saada muokattua ohjaustoimintoja asetuksista niin, että se onnistuu mahdollisimman sujuvasti (Rogers, 2014). Monesti ohjaustoiminnot asettuvat samoihin painikkeisiin eri peleissä, esimerkiksi ampuminen tapahtuu usein liipaisinpainikkeesta ohjaimella pelattaessa tai hiiren painikkeilla tietokonepeleissä. Tämä on tärkeää, sillä pelaajat huomaamattaankin yhdistävät tietyt toiminnot lihasmuistissaan tiettyyn tapahtumaan pelin sisällä (Rogers, 2014). Rogers (2014) painottaa, että toimintojen tulisi kohdistua eniten peukalon ja etusormen tehtäviksi, sekä keskisormella voisi olla hieman vastuuta. Nimetön ja pikkusormi ovat niin heikkoja, ettei niille ole suositeltavaa asettaa tärkeää roolia ohjaustoiminnoissa. Ohjaustoimintojen tulisi myös olla mukautettuja lapsille, koska heidän kätensä ovat huomattavasti pienemmät kuin aikuisilla.

Rogers (2014) huomauttaa, että jos käyttäjä painelee sattumanvaraisesti näppäimiä positiivisen tuloksen toivossa, ohjaustoiminnot ovat tällöin aivan liian sekavat eikä käyttäjä ole ymmärtänyt niitä. Tämän takia on tärkeää panostaa kohdassa 4.1.1 mainittuun opastukseen, jotta käyttäjä oppisi mahdollisimman sujuvasti käyttämään ohjaustoimintoja. Joihinkin peleihin on myös pelialustan vaihdon yhteydessä jäänyt edellisiä ohjaustoimintoja, jotka aiheuttavat sekaannusta sekä nimenomaan hankaloittavat ohjaustoimintojen oppimista. Väärillä ohjaustoiminnoilla julkaistuja pelejä ovat ainakin Dark Souls: Prepare To Die tietokoneella pelatessa, sekä Red Dead Redemption 1. Dark Souls:ssa pelaajaa neuvotaan ryöstämään ruumis Xboxin ohjaimen toiminnoilla, joka näkyy kuvassa 1. Kuvassa 2 näkyy ohje suurennettuna, josta huomaa ohjeen viittaavan painikkeeseen A, joka tietokoneella tarkoittaa vasemmalle kävelemistä. Kuvassa 3 näkyy Red Dead Redemption 1 -pelin alunäyttö, jossa käsketään painaa Start-painiketta, joka on yksilöllinen Playstation 3 ohjaimelle. Jos peliä pelasi Playstation 4 -ohjaimella, ennen alunäyttöä mistään ei voinut selvittää miten painaa kyseistä painiketta, sillä asetukset eivät näkyneet ennen kuin peli oli aloitettu. Netistä pystyi selvittämään, että painike löytyy Playstation 4 -ohjaimesta kosketuslevyn oikeasta reunasta (kuva 4). Nykyään onkin erittäin yleistä, että aloitusnäytöstä peli alkaa painamalla mitä tahansa painiketta, jotta vältetään tämänkaltaiset ongelmatilanteet.





Kuva 1: Dark Souls (PC).



Kuva 2: Suurennos kuvasta 1.



Kuva 3: Red Dead Redemption alkunäyttö.



Kuva 4: Playstation 4 -ohjain.

### 3.1.3 Käyttöliittymän valikot ja visuaaliset elementit

Käyttöliittymä on kokonaisuus, joka peleissä sisältää ohjaustoimintojen lisäksi valikkoja sekä muita visuaalisia elementtejä. Peleihin pätee käyttöliittymän osalta monet samat säännöt, joita tarvitaan ohjelmistotuotannossa käytettävyyden testaamisessa. Valikot ovat Isbisterin & Schafferin (2008) mukaan usein tärkeässä roolissa, sillä monissa peleissä on esimerkiksi jonkinlainen tavaraluettelo, jota tarvitaan usein pelin aikana. Jos tavaraluettelon käyttö on todella monimutkaista ja hankalaa, saattaa pelaaja pahimmillaan lopettaa pelaamisen kokonaan. Rogers (2014) muistuttaa myös, että pelien kaikissa käyttämissä valikoissa tulisi näyttää hyödyllisin ja käytetyin valinta ensimmäisenä. On myös tärkeää miettiä, mitä kaikkea pelaajalle tarvitsee näyttää näytöllä, varsinkin jos pelialustana toimii puhelin tai tabletti. Näytöllä tulisi olla mahdollisimman vähän elementtejä näkyvässä pelaamisen aikana, jottei pelin näkökenttä pienene liikaa. Pelaaja voi nauttia täydestä näkymästä esimerkiksi silloin, jos pelin ikonit tulevat vain silloin näkyviin, kun sille on tarve (Rogers, 2014). On paljon asioita, joita suunnittelijoiden tulisi ottaa huomioon käytettävyyden osalta, jolloin Isbisterin & Schafferin (2008) kirjassa

mainittu HEP (Heuristic evaluation for Playability) tulee hyödyksi. HEP-linjauksen avulla pelisuunnittelijoiden on helpompi tehdä käytettävyydeltään parempia pelejä.

### 3.2 Motivaatio

Motivaatio on yksi tärkeimmistä tekijöistä positiivisen pelikokemuksen kannalta, sillä sen avulla pelaajat ryhtyvät pelaamaan, sekä ylipäättään käyttävät aikaa pelin pelaamiseen, vaikka se olisikin todella haastava. Kallio ja muut (2011) kertovat tutkimuksessaan suomalaisten erityyppisistä syistä ja motivaatioista pelata videopelejä. Heidän tutkimuksessaan eriteltiin kolme eri motivaattoria: sosialisointi, pelit viihdykkeenä, sekä pelaamisen tärkeys ihmiselle. Ikä vaikuttaa myös pelaamisen syihin, sillä vanhusten motivaatio pelata pelejä voi olla melko erilainen kuin nuorilla, sillä moni vanhus pelaa esimerkiksi rutiinin vuoksi. Kallio ja muut (2011) mainitsevat myös, että rentoutumista haluavat pelaajat valitsivat vain entuudestaan tuttuja pelejä pelattavakseen. Tämä todisti toisaalta myös haastavien pelien voivan rentouttaa, jos peli on vain kyllin tuttu pelaajalle. Koska monille ihmisille pelaaminen on tärkeää eri syistä, on toisinaan hankalaa ennustaa mitkä asiat peleissä tuottaa kullekin parhaan pelikokemuksen. Juuri tästä syystä pelikokemuksen määritelmäkin on epäselvä, sillä pelaaminen tarkoittaa eri ihmisille eri asioita. Esimerkiksi jos pelaaminen on ihmiselle vain ajankäyttöä tylsillä hetkillä, heidän positiivinen pelikokemuksensa riippuu siitä, täyttikö peli hänen toiveensa riittävästä viihdykkeestä tylsillä hetkillä. Motivaatiota peleissä on tutkinut myös Hoffman ja Nadelson (2010). Heidän tutkimuksessaan ihmisiä motivoi itsensä haastaminen, sosialisointi, tavoitteiden saavuttaminen, sekä kontrollin tunne.

Ferreran (2012) mielestä motivaatio voidaan jakaa kahteen osaan, mielenkiintoisuuteen sekä palkitsevuuteen. Mielenkiinto herätetään yleensä jo heti pelin alussa tai jopa ennen peliä. Pelit suunnitellaan niin, että peli täyttää jonkin ihmisen luontaisen innostuksen kohteen, esimerkiksi luovuus tai ongelmienratkaisu. Pelikokemuksen muodostuminen voi alkaa hieman hatarasti, jos ihminen ei ole alun perinkään kiinnostunut pelistä.

#### 3.2.1 Palkitseminen

Sánchez ja muut (2012) mainitsevat ominaisuuksista, joilla saadaan pelaajan motivaatio pysymään korkealla koko pelaamisen ajan. Tutkimuksessa itsevarmuus, uteliaisuus, itsensä kehittäminen, sekä pelin monipuolisuus listattiin tekijöinä, joita kohottamalla

motivaatio pysyisi yllä, ja tällöin pelikokemuskin säilyisi positiivisena. Pelaajan itsevarmuuden kohottaminen onnistuu pelin sisältämällä kannustimilla. Kannustimina toimivat palkinnot ja saavutukset, joita annetaan pelaajan hyvästä suorituksesta. Kun pelaaja on itsevarma, hän uskoo kykenevänsä uusiin haasteisiin ja asettaa itselleen tavoitteita pelin sisällä. Palkinnot voivat olla esimerkiksi pelin sisäistä valuuttaa tai muita arvotavaroita, joista on iloa pelaajalle. Palkinnot voivat olla myös peliä laajentavia asioita kuten uuden alueen lisääminen kartalle tai hahmon tason nostaminen. Saatavien palkintojen tulee kuitenkin olla juuri oikean suuruisia, sillä liian pienet palkinnot verrattuna suureen työmäärään aiheuttavat turhautumista pelaajissa (Sánchez et al., 2012). Bernhauptin (2015) mukaan palkitseminen motivoi jatkamaan peliä, sillä pelaaja toivoo saavansa lisää palkintoja tulevaisuudessa. Pelaajat eivät suinkaan saa palkintoja aina sattumanvaraisesti, vaan he voivat myös tietoisesti pyrkiä saamaan tiettyjä palkintoja, jolloin he ovat jo arvioineet työmäärän palkinnon saamiseksi. Palkitsemista ei voida myöskään tehdä loputtomiin ja liian toisteisesti, sillä pelaajat saattavat kyllästyä jatkuviin saavutusten tunteisiin (Ferrera, 2012). Kyllästymistä voidaan estää kerrostamalla ja venyttämällä pelaajan palkintojen saamista.

### 3.2.2 Sosiaaliset tekijät

Monille hyvin tärkeä motivaation lähde pelaamiselle on sosialisointi ystävien tai perheen kanssa (Kallio et al., 2011). Verkkopelien myötä on nykyään myös mahdollista tutustua tuntemattomiin ihmisiin ympäri maailmaa ja hankkia itselleen kavereita. Sosialisointi pelien yhteydessä voi tarkoittaa yhdessä pelaamista joko kilpailemalla vastakkain tai yhteistyönä. Sosialisointia voi toteuttaa verkossa sekä samassa tilassa. Kallio ja muut (2011) mainitsevat, että toisinaan sosialisointi tarkoittaa myös pelien ulkopuolella tapahtuvaa keskustelua, kuten mielipiteiden ja kokemusten jakamista.

Hoffmanin ja Nadelsonin (2010) tutkimuksen haastatteluissa jotkut osallistujista mainitsivat, etteivät he pelaisi pelejä ollenkaan, jos heidän kaverinsakaan eivät pelaisi. Keskenään kilpailukaan ei vähentänyt motivaatiota, edes silloin kun toinen pelaaja häviää. Toinen haastateltava mainitsi pelaavansa vain parempien kanssa, jotta voisi oppia heiltä. Sánchez ja muut (2012) havaitsivat tutkimuksessaan, että keskenään pelaavien henkilöiden on kuitenkin oltava melko samaa taitotasoa, jottei motivaatio laske. Keskivertopelaajat nauttivat kokeneempien kanssa yhdessä pelaamisesta ja heidän

motivaationsa pysyi korkealla, mutta taitavien pelaajien motivaatio laski pelatessa huonompien pelaajien kanssa, sillä peli ei antanut heille tarpeeksi haastetta.

### 3.2.3 Nostalgia-arvo

Nostalgia-arvolla tarkoitetaan pelaajalle ennestään tuttuja pelejä, joihin heillä on jäänyt positiivinen mieltymys. Pelaajat muistavat jonkin pelin tuottaneen heille positiivisen pelikokemuksen aiemmin, joten he haluavat toistaa tämän tunteen pelaamalla sitä uudestaan. Inal:n ja Waken (2022) mukaan tämän takia peleistä tehdään jatko-osia herkemmin kuin täysin uusia pelejä, sillä tutut pelit houkuttelevat pelaajia. Inal ja Wake (2022) tekivät tutkimuksen 54 ihmisellä, jotka pelasivat Super Mario Run -peliä älypuhelimella. Tuloksista voitiin päätellä, että niillä, jotka eivät olleet pelanneet mitään Super Mario -pelejä aikaisemmin saivat negatiivisemmat kokemukset pelistä kuin muut. Peliä pelaamattomista eriteltiin vielä ”non-gamers” eli henkilöt, jotka eivät pelaa juuri mitään pelejä. He eivät kyenneet läheskään yhtä suureen immersioon, kuin entuudestaan peliä pelanneet. Päinvastoin ne, joille peli oli tuttu, nauttivat pelistä suuresti ja saivat korkeat pisteet immersion määrässä. Johtopäätöksenä tutkimuksesta voidaan olettaa, että nostalgia-arvolla on jonkin verran merkitystä pelikokemukseen. Tietenkin isommalla osallistujamäärällä olisi voitu saada tarkempia tuloksia.

### 3.3 Immersio

Immersion on Ermin ja Mäyrän (2005) mukaan kolmen tyyppistä: sensorinen, toiminnallinen, sekä mielikuvituksellinen. Tätä kutsutaan SCI-malliksi (eng. sensory, challenge-based, imaginative). Kun kaikkia immersion tyyppien hyödynnetään, saadaan pelaaja tuntemaan olevansa pelissä ”sisällä”. Sensoriseksi immersion tyyppiä kutsutaan kuulo- sekä näköaistilla saavutettavaa kokemusta, jossa on vahvassa roolissa estetiikka. Ideaali tilanne pelaamisen jälkeen olisi hyvä olo ja onnistuneen suorituksen tunne. Saadakseen hyvän olon tunteen on usein mentävä epämukavuusalueelle ja kohdattava haasteita. Tähän perustuu toimintaan perustuva immersio, jossa pelaajan täytyy käyttää omia taitojaan päästäkseen pelissä eteenpäin. Mielikuvituksellinen immersio liittyy pelaajan samaistumiseen hahmoon ja pelimaailmaan. Sánchez ja muut (2012) kuvailevat pelaajien immersion olevan voimakas, kun peli on mahdollisimman uskottava tarinan haasteiden sekä sääntöjen puolesta. Pelaaja uppoutuu peliin, kun se on samaistuttava ja realistinen.

### 3.3.1 Strategisointi ja valinnat

Strategisointi on olennainen osa lähes kaikkia pelejä, kuten minkä kartin pelaaja pelaa seuraavaksi, tai miten päästä vihollisen ohi huomaamatta. Ermi ja Mäyrä (2005) kirjoittivat strategisoinnin olevan osa toiminnallista immersiota. Erityisesti tarinapeleissä, etenemiseen vaaditaan usein konkreettista strategisointia ja valintojen tekemistä. Niitä tarvitaan muissakin peleissä, mutta joskus ne tulevat hoidetuksi automaattisesti esimerkiksi autopeleissä, kun pelaaja valitsee reittiään. Toisinaan valintojen tekeminen voi vaikuttaa itse tarinaan, tai joskus valinnoilla ei ole oikeastaan väliä, vaan ne ovat pelkästään viihdykkeeksi. Myös suunnittelijan on tehtävä omat valintansa, kuten antaako pelaajan valinnoille paljon vihjeitä oikean valinnan tekemiseen sekä kuinka paljon pelaajan tekemä valinta vaikuttaa pelin lopputulokseen. Jotta pelaajalle saadaan mahdollisimman hyvä pelikokemus, Ferreran (2011) mukaan pelaajalla täytyy olla pieni epävarmuus ja jännitys oman ratkaisun toimivuudesta.

Pelaajan tekemät ratkaisu ei saa kuitenkaan johtaa ylitsepääsemättömiin haasteisiin tai epämukavuuden tunteisiin. Gowler ja Iacovides (2019) tutkivat epämukavuuden rajoja tutkimuksessaan, eli kuinka paljon pelaajat pystyvät sietämään epämukavia tunteita pelin aikana. Tutkimuksessa korostui kuinka liian hankalat valinnat ja epävarmuus lopputulemasta tekivät pelaamisesta aivan liian epämukavaa. Pelaajalla täytyy olla tietyn asteinen kontrolli omista valinnoistaan, jotta pelikokemus säilyy miellyttävänä. Parhaimmassa tapauksessa erilaisten valintojen tekeminen ja strategian kehittäminen tekee pelistä mukaansatempaavan, ja kasvattaa toiminnallista immersiota (Ermi & Mäyrä, 2005). Vaikka valinnat aiheuttavat hetkellisesti stressiä ja jopa ahdistusta, sen jälkeinen hyvän olon tunne korvaa sen ja pelaaja on lopulta tyytyväinen (Sánchez et al., 2012). Erikoista pelikokemuksen vertailussa käyttäjäkokemukseen tekee se, että ohjelmistosuunnittelussa tämän kaltainen käyttäjien stressaaminen olisi koettu huonoksi käyttöliittymäsuunnitteluksi.

### 3.3.2 Oppiminen

Toiminnallista immersiota on Ermin & Mäyrän (2005) mukaan strategisoinnin lisäksi myös pelaajan fyysinen toiminta, kuten hahmon ohjaaminen näppäimistöllä tai ohjaimella. Pelit ovat helposti huonolla suunnittelulla joko liian haastavia, tai aivan liian helppoja, mutta Sánchez ja muut (2012) kuvailee pelin olevan hyvin rakennettu, kun

löydetään tasapaino tehtävien vaikeudessa ja määrässä, niin että pelaaja jaksaa edetä pelissään sujuvasti. Pelien tulisi ottaa huomioon pelaajien taitotaso sekä aikaisempi kokemus, sillä todella kokenut pelaaja kokee tylsyyttä kohdatessaan liian helppoja tehtäviä tai liian vähän niitä. Kosterin (2013) mukaan, jatkuva oppiminen peleissä on se mikä estää tylsistymisen tunnetta, ” Games that fail to exercise the brain become boring”. Oppimista tapahtuu usein pelaajan huomaamatta, esimerkiksi ampumispeleissä tähtääminen kehittyä tai tasohyppelyssä selviääkin hengissä monen yrityksen jälkeen. Smith (2009) mainitsee, että joissakin peleissä pelaaja laitetaan ensin harjoitusradalle, jonka jälkeen peli suosittelee jotakin vaikeustasoa ja ohjeistuksen määrää pelaajalle. Pelaaja voi tietenkin kieltäytyä ehdotuksesta halutessaan haastetta tai helpomman tason, mutta tällä tekniikalla voidaan päästä melko lähelle optimaalista vaikeustasoa.

### 3.3.3 Estetiikka

Kuten monet muutkin tavallisen elämän kokemukset voivat liittyä vahvasti esimerkiksi maisemiin tai ulkonäköön, niin myös osa pelikokemuksesta koostuu estetiikasta. Tällä tarkoitetaan pelin ulkoasua, musiikkia, tarinaa ja muuta taiteeseen ja tyyliin liittyvää. Estetiikkaa ei sovi vähätellä sen osuudesta pelikokemuksen luomisessa, sillä moni peli on rakennettu estetiikan varaan, jolla saadaan ihmiset ylipäättään pelaamaan kyseistä peliä. Sensorinen immersio tapahtuu, kun pelaaja saadaan keskittymään täysin peliin sen äänien ja kuvan avulla Ermi ja Mäyrä (2005). On erittäin tärkeää pitää huolta tarinan järkevästä kulusta ja lopetuksesta katastrofien estämiseksi. Burgessin ja Jonesin (2021) artikkelissa mainitaan kriisistä, joka syttyi, kun pelin tarinan lopetus ei miellyttänyt faneja. Jo artikkelin otsikosta käy ilmi, että se kertoo tarinankerronnan vaaroista: ” In a story driven game, if the ending sucks, it can ruin the whole franchise”.

Estetiikkaan liittyy myös esimerkiksi oman hahmon suunnitteleminen useissa roolipeleissä. Monille se tuo hyvinkin paljon iloa ja joissakin peleissä se on todella olennainen osa peliä, esimerkiksi The Sims -peleissä. Toft-Nielsen (2014) mainitsee tutkimuksessaan, että usein hyvin fantasiapainotteisissa peleissä pelaajat valitsevat hahmonsia mukailemaan tarinaa, eikä välttämättä parhaiden kykyjen perusteella. Tässä on kyse vahvasta mielikuvituksellisesta immersioista, jossa pelaaja on ”uppoutunut” fantasiamaailmaan. Myös fantasiamaailman tarina on tärkeää pohjustaa, jotta pelaajat eivät tunne olevansa vain jossakin satunnaisessa universumissa (Toft-Nielsen, 2014).

## 4 Pelikokemukset pelien arvosteluissa

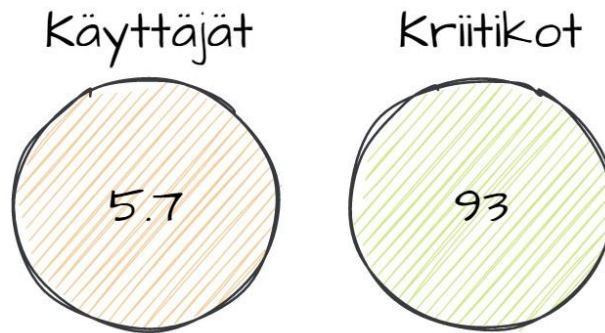
Pelikokemukset vaihtelevat hyvin paljon lukiessa arvosteluja saman pelin osalta. Pelien arvosteluista voi tarkastella miten pelaajat itse erittelevät pelikokemuksiaan, ja mitkä asiat olivat heille tärkeimpiä. Busurkinan ja muiden (2021) tutkimus etsi vastauksia pelikokemuksen määrittelylle Steam-alustan peliarvosteluista. Tutkimuksessaan he löysivät seitsemän tekijää, joita mainittiin eniten käyttäjien toimesta: sosiaalinen kanssakäyminen, saavutukset, peliin käytetty raha, pelin grafiikat sekä toimivuus, yleinen kokemus ja mielipide sekä edistyminen. Peliarvosteluista selvisi aiempien tekijöiden lisäksi pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä, joita ei ole usein tutkimuksissa otettu huomioon. Niitä ovat esimerkiksi peliin käytetty raha suhteessa pelistä saatuun hyötyyn, sekä pelipäivitysten vaikutus pelaamiseen. Vaikka peliarvostelut eivät kata kaikkia osa-alueita pelikokemuksen mittaamisessa, niin pelien arvosteluista voi olla hyötyä esimerkiksi tuotteen jatkokehityksessä (Busurkina et al., 2021).

### 4.1 Pelaajien ja kriitikoiden erot peliarvosteluissa

Pelisuunnittelijana on hankala ennustaa pelin suosiota, sillä yksikin epäkohta pelissä voi tehdä pelikokemuksesta negatiivisen joillekin pelaajille. Kriitikoiden kirjoittamien arvosteluiden tarkastelu on yksi tapa, jolla pelaajien on mahdollista arvioida peliä ennen ostopäätöksen tekemistä. Pelaajat eivät kuitenkaan aina voi tietää ennen pelin ostoa pitävänsä pelistä katsomalla kriitikoiden arvosteluita, vaikka niistä voikin saada hieman näyttöä pelaajaa kiinnostavista asioista. Hyvänä esimerkkinä kriitikkojen sekä pelaajien eroavaisuuksista arvosteluissa on Last of Us 2 -peli. Pisteet pohjautuvat ihmisten antamien pisteiden keskiarvoon, jotka ovat jaettu kriitikoiden pisteisiin 0–100 sekä käyttäjien pisteisiin 0–10. Pelin kriitikkojen arvosana oli Metacritic-sivustolla 93/100 ja käyttäjien 5.7/10 (kuva 5). Kriitikoiden arvosteluja oli yhteensä 121, joista vain 8 oli alle 70/100 arvosanalla. Käyttäjien arvosteluja oli yhteensä 160 002.

Vaikka ei voida täysin verrata arvioiden pätevyyttä äänten määrrien eroavaisuuksien takia sekä arvosteluasteikon eron vuoksi, on mielenkiintoista kuinka eri tavoin kriitikot ja fanit tulkitsevat peliä. Kriitikot ylistivät pelin tarinaa ja visuaalisuutta, mutta 67 944 pelaajaa tyrmäsivät pelin kuitenkin täysin antaen pelille arvosanan 4 tai huonomman. Negatiivisissa käyttäjien palautteissa kerrotaan tarinan huonoudesta ja kuinka se oli surkea jatko-osa ensimmäiselle pelille. Ero pelaajien ja kriitikoiden välillä voi johtua siitä,

että pelikokemustaan arvioidessa käyttäjät vertailevat peliä myös edelliseen Last Of Us -peliin, eivätkä pelkästään erillisenä pelinä. Bernhaupt (2015) huomasi, että Metacriticissä kriitikkojen antamat huonot arviot ovat yhteydessä huonoon käytettävyyteen. Kriitikot keskittyvät siis pelaajia enemmän käytettävyyden tarkasteluun. Last of Us 2 on huonoista arvosteluista riippumatta silti erittäin suosittu, sillä valtaosa pelaajista on kuitenkin sitä mieltä, että kyseessä on harvinaisen mainio peli.



Kuva 5: Last of Us 2 arvostelut rinnakkain.

#### 4.2 Arvosteluiden vaikutus pelikokemukseen

Pelaajat lukevat arvosteluja usein ennen pelin ostoa, voidakseen päättää onko peliä kannattavaa ostaa. Arvosteluita voidaan kuitenkin lukea myös pelin pelaamisen aikana tai jälkeen, jotta pelaaja saa tietää mitä muut olivat mieltä pelistä. Livingston ja muut (2011) tekivät tutkimuksen peliarvosteluiden vaikutuksesta pelikokemukseen, johon osallistui 70 ihmistä. Tutkimuksessa huomattiin, että negatiivisia arvioita lukeneet pelaajat saivat huonomman pelikokemuksen samasta pelistä verrattuna pelaajiin, jotka lukivat positiivisia arvioita. Tutkimus osoitti myös, että positiivisia arvosteluita lukeneilla pelikokemus ei muuttunut positiivisemmaksi, joten vaikutus huomataan vain negatiivisten arvosteluiden kohdalla. Heidän mukaansa arvioinnin antajalla ei ollut tulokseen vaikutusta, eli pelikokemukseen ei vaikuttanut merkittävästi se, oliko arvioinnin kirjoittanut kriitikko vai toinen pelaaja. Tutkimuskysymyksenä oli myös, että voiko ilmiön selittää henkilön mielialan muuttuminen negatiivisen tekstin lukemisen jälkeen, mutta huomattiin kuitenkin, että mielialoissa ei havaittu muutoksia.



## 5 Yhteenveto

Päätekijät pelikokemuksessa tutkimusten mukaan asettuvat käytettävyyden, motivaation, sekä immersion piiriin. Hyvä käytettävyys takaa pelaajan osaavan intuitiivisesti käyttää käyttöliittymää sekä ohjaustoimintoja sujuvasti, jolloin minimoidaan riskit pelaajan turhautumiselle. Käytettävyyteen liittyvät myös opasteet, joilla pelaajaa neuvotaan pelin toiminnoista. Opasteiden tulee neuvoa pelaajaa kattavasti pelin toiminnoista, mutta kuitenkin olematta liian tungettelevia. Hyvään pelikokemukseen tähdätessä opasteiden tulee olla selkeitä ja ytimekkäitä, sillä pelaajat eivät jaksakaan keskittyä liian pitkiin tai toisteisiin ohjeisiin. Motivaatio saa pelaajat pelaamaan peliä, mutta myös jatkamaan sitä. Ilman motivaatiota pelaamisen into loppuu kesken, ja pelikokemus jää heikoksi. Pelaajan motivaatiota parannetaan pelin aikana palkinnoilla ja saavutuksilla, joita annetaan yleensä hyvistä suorituksista. Pelaamisen motivaatioita voi olla monenlaisia kuten rentoutuminen tai sosialisointi. Joillekin syy pelata on niin tärkeä, että ilman järkevää syytä he eivät pelaisi pelejä ollenkaan. Immersio on pelaajan uppoutumista peliin estetiikan, toiminnallisuuden sekä mielikuvituksen avulla. Vahva immersio tuo positiivisen pelikokemuksen, sillä sen avulla pelaaja sen jaksaa edetä siinä ja haluaa pelata lisää. Immersioon liittyy vahvasti pelin tarina ja visuaalisuus, joita ilman peli koetaan melko tylsäksi. Peliarvosteluistakin selvisi pelikokemukseen vaikuttavia lisätekijöitä, kuten peliin käytetty raha suhteessa pelistä saatuun hyötyyn, sekä pelipäivitysten vaikutus pelaamiseen. Pelaajien pelikokemukseen vaikutti myös heidän lukemansa negatiiviset arvostelut pelatun pelin osalta. Jatkotutkimusta tulisi tehdä pelikokemuksen mittaamisesta ja määrittelystä, sillä jatkuvasti tulee uusia pelejä ja laitteita, joita tutkimalla voidaan tehdä uusia löydöksiä pelikokemukseen liittyen.

## Lähdeluettelo

- Bernhaupt, R. (2015). *Game user experience evaluation*. Springer.
- Burgess, J. & Jones, C. (2021). In a story-driven game, if the ending sucks it can ruin the whole franchise”: evaluating a narrative brand’s crisis recovery, *Leisure/Loisir*, 45:1, 95-120.
- Busurkina, I., Karpenko, V., Tulubenskaya, E., & Bulygin, D. (2021) ‘Game Experience Evaluation. A Study of Game Reviews on the Steam Platform’, in *Communications in Computer and Information Science*. Springer International Publishing. pp. 117–127.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion: *Worlds in Play: Int. Perspectives on Digital Games Research*. In *Proceedings of the Digital Games Research Conference 2005*. 14 sivua.
- Ferrera, J. (2011). The elements of Player Experience, *UX Magazine*. [The Elements of Player Experience - | UX Magazine](#)
- Game UI Database, *Red Dead Redemption | Game UI Database*
- Gowler, C. & Iacovides, I. (2019). "Horror, guilt and shame" -- Uncomfortable Experiences in Digital Games. In *Proceedings of the Annual Symposium on ComputerHuman Interaction in Play (CHI PLAY '19)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 325–337.
- Hoffman, B. & Nadelson, L. (2010). Motivational engagement and video gaming: a mixed methods study. *Education Tech Research Dev* 58, 245–270.
- Inal, Y. & Wake, J. (2022). An old game, new experience: exploring the effect of players’ personal gameplay history on game experience. *Universal access in the information society*. [Online]
- Isbister, K. & Schaffer, N. (2008). *Game usability: advancing the player experience*. 1st edition. [Online]. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. (2011). At least nine ways to play: approaching gamer mentalities. *Games & Culture*, 6:4, pp. 327-353.
- Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design*. Sebastopol: O’Reilly Media, Incorporated.

Livingston, J, Lennart, E, Regan, L. (2011). The Impact of Negative Game Reviews and User Comments on Player Experience. *ACM SIGGRAPH 2011 Game Papers*, 1–5.

PS4 controller (2022). Adobe Stock. *Ps4 Controller Images – Browse 1,607 Stock Photos, Vectors, and Video | Adobe Stock*

Rogers, S. (2014) *Level up! : the guide to great video game design*. 2nd edition. Wiley.

Sánchez, J., Vela, F., Simarro, F. & Padilla-Zea, N. (2012). Playability: analysing user experience in video games, *Behaviour & Information Technology*, 31:10, 10331054.

Smith, T. (2009). Press A To Jump, *Game Developer*, 16:9, pp. 13-n/a.

The Last of Us Part 2 reviews, Sony Interactive Entertainment (2020). MetaCritic. <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii>

Toft-Nielsen, C. (2020). Worlds at Play: Space and Player Experience in Fantasy Computer Games. *Nordicom review*. [Online] 35:1, 237–250.