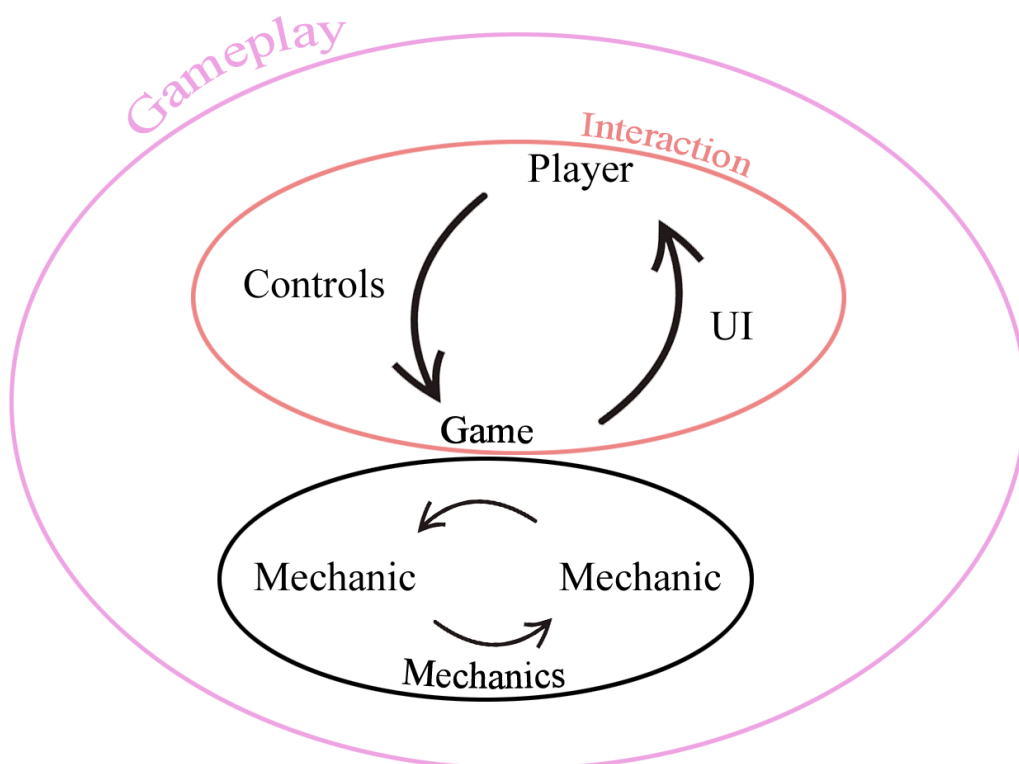


Laura Laine

Pelisuunnittelun englanti–suomi-sanasto



Tradenomi
Tietojenkäsittely
Kevät 2019



KAMK • University
of Applied Sciences

Tiivistelmä

Tekijä(t): Laine Laura

Työn nimi: Pelisuunnittelun englanti–suomi-sanasto

Tutkintonimike: Tradenomi, tietojenkäsittely

Asiasanat: pelisuunnittelu, sanasto, englanti, suomi

Opinnäytetyössä koottiin pieni pelisuunnittelun englanti–suomi-sanasto, joka sisältää kolmekymmentä yleistä pelisuunnitteluun liittyvää termiä määritelmineen englanniksi ja suomeksi. Työn tarkoituksena oli löytää pelisuunnittelussa käytetyille englanninkielisille termeille suomenkielisiä vastineita ja rikastaa suomenkielistä pelialan sanastoa, jotta suomalaiset pelisuunnittelijat voisivat käyttää työssään äidinkieltään. Lisäksi sanastolla haluttiin tukea suomen kielen asemaa englantipainotteisella alalla.

Sanaston tarvetta perusteltiin lyhyesti kertomalla suomen kielen asemasta pelialalla ja Suomessa. Sanasto-projektia pohjustettiin myös terminologian teoriaosuudella, jossa selitettiin tärkeimmät käsitteet *käsite*, *määritelmä* ja *termi* sekä sanastoprojektin kokoamisprosessi.

Tutkimusaineistona käytettiin enimmäkseen pelisuunnittelua käsittelevää kirjallisuutta sekä Kajaanin ammattikorkeakoulun pelisuunnittelu- ja pelituotantoluentojen muistiinpanoja ja materiaalia. Lisäksi lähteenä käytettiin jonkin verran aihetta käsitteleviä verkkoartikkeleita ja videomateriaalia. Sanasto koottiin keräämällä lähdeaineistosta pelisuunnittelun peruskäsitteitä, joista 30 valikoitui lopulliseen sanastoon. Valituista käsitteistä koottiin sen jälkeen käsittekaavioita, joista niiden väliset suhteet kävivät ilmi. Kaavioita käytettiin käsitteiden määrittelyvaiheen pohjana.

Käsitteet määriteltiin ensin englanniksi ja sen jälkeen suomeksi. Määritelmät jaettiin kolmeen ryhmään: suoraan lähteistä poimittuihin, parista lähteestä yhdisteltyihin sekä epäselviin, monen lähteen tiedoista itse koottuihin määritelmiin. Suomenkieliset määritelmät käännettiin lähinnä englannista, sillä kansainvälisen alan käsitteiden sisältö on usein sama suomessakin.

Määritelmien kokoamisen jälkeen käsitteille määritettiin termit eli nimitykset englanniksi ja suomeksi. Englanninkieliset termit poimittiin lähinnä suoraan käsitteiden nimistä. Suomenkieliset termit otettiin Kajaanin ammattikorkeakoulun luentomuistiinpanoista sekä osittain suomenkielisestä alan kirjallisuudesta. Joillekin käsitteille annettiin uusia, suomalaisempia termiehdotuksia. Lopuksi kootut tiedot jäsenneltiin sanastoksi.

Työn aikana huomattiin, että pelisuunnittelun käsitteiltä puuttuu paljon vakiintuneita, koko alan hyväksymiä määritelmiä, ja monen käsitteen sisältö on epämääräinen tai eri lähteissä erilainen. Lisäksi käsitteiden väliset suhteet ovat epäselviä, mikä taas vaikeuttaa niiden sisällön ymmärtämistä. Käsitteiden epämääräinen sisältö vaikeuttaa keskustelua alan sisällä, sillä ei ole täyttä varmuutta siitä, että kaikki ymmärtävät käsitteet samalla tavalla. Pelialan ammattilaiset tiedostavat nämä puutteet, mutta tarvitaan vielä paljon alan ammattilaisten yhteistyötä, jotta virallinen käsitteistö selkenisi.

Abstract

Author(s): Laine Laura

Title of the Publication: English-Finnish Glossary of Game Design

Degree Title: Bachelor of Business Administration, Data Processing

Keywords: game design, glossary, English, Finnish

The purpose of this thesis was to compile a small English-Finnish game design glossary containing 30 common game design terms and their definitions in both English and Finnish. The objective was to find Finnish equivalents for English game design terms and therefore enrich the Finnish game design vocabulary so Finnish designers could use their first language while working. Another aim was to support the Finnish language in an industry mainly dominated by English.

The basis for the thesis was given in a brief description of the status of the Finnish language in Finland's game industry. The theoretical background was addressed in a chapter about terminology which contained information about the important concepts of *concept*, *definition*, and *term* as well as the process of making a glossary.

The source material for the glossary was gathered mainly from game design literature and lecture materials and notes from the game development courses of Kajaani University of Applied Sciences (KAMK). Additional material was taken from web articles and videos related to the topic. The glossary was compiled by gathering basic game design concepts from the material and choosing 30 for the final product. The relationships between the concepts were then compiled into visual graphs to help with the definition writing phase.

The concepts were defined first in English and then in Finnish. The definitions were divided into three groups: definitions taken straight from the source material, definitions compiled from a couple of different sources, and original definitions compiled from the information of many different sources. The Finnish definitions were translated from English, since the meaning of the concepts is more or less the same in both languages due to the international nature of the industry.

After compiling the definitions, the concepts were assigned terms in English and Finnish. The English terms were mainly taken from the names of the concepts. The Finnish terms, on the other hand, were gathered from the lecture notes of KAMK and partially from Finnish game literature. Some concepts were given new term suggestions more natural to Finnish. Finally, the gathered terms and definitions were compiled into a finished glossary.

The main observation made during the project was that many game design terms lack established definitions approved by the whole industry. Many definitions were hazy or varied by source. Furthermore, the relationships between concepts were often unclear which made their content more difficult to understand. As a direct result, the vague definitions make discourse between professionals harder since there is no absolute certainty that everyone understands the terms in the same way. Also, the industry professionals seem to acknowledge the lack of clear definitions, but it will take a lot more cooperation in the industry to clear up the meanings and content of the terms.

Sisällys

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Johdanto | 1 |
| 2 | Peliala ja suomen kieli | 3 |
| 2.1 | Valtakielenä englanti | 3 |
| 2.2 | Huoli suomen kielen tilasta | 4 |
| 3 | Terminologian teoriaa | 6 |
| 3.1 | Käsitteet ja käsitesuhteet | 6 |
| 3.2 | Määritelmät | 8 |
| 3.3 | Termit | 9 |
| 3.4 | Sanastoprojektin vaiheet | 12 |
| 4 | Projektin kuvaus | 14 |
| 4.1 | Sanaston suunnittelu, rajaus ja aikataulutus | 14 |
| 4.2 | Aineisto | 15 |
| 4.3 | Käsitteiden valinta | 16 |
| 4.4 | Käsiteanalyysi ja käsitesuhteet | 18 |
| 4.5 | Määritelmät | 21 |
| 4.5.1 | Määritelmien muodostus | 21 |
| 4.5.2 | Haasteet | 23 |
| 4.5.3 | Englanninkieliset määritelmät | 25 |
| 4.5.4 | Suomenkieliset määritelmät | 26 |
| 4.6 | Termit | 27 |
| 4.6.1 | Englanninkieliset termit | 28 |
| 4.6.2 | Suomenkieliset termit | 29 |
| 4.7 | Jäsennys | 30 |
| 5 | Havainnot ja pohdinta | 33 |
| 5.1 | Pelisuunnitteluterminologian ongelmat | 33 |
| 5.2 | Mitä tästä opin? | 35 |
| 6 | Lopuksi | 37 |
| | Lähteet | 38 |

Liitteet

Symboliluettelo

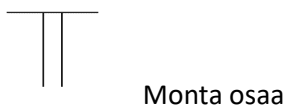
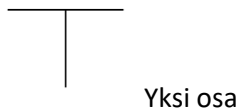
Alakäsite: Sisältää kaikki käsitteen piirteet, mutta myös jonkin erottavan osan.

Funktiosuhde: Käsittää monenlaisia sekalaisia suhteita yhteen liittyvien käsitteiden välillä, kuten tekijä ja toiminta tai tekijä ja tuote. Merkitään nuolella.

Hierarkkinen suhde: Alakäsitteellä on jokin sen yläkäsitteestä erottava lisäpiirre. Merkitään vino-
viivoilla.

Koostumussuhde: Alakäsite on yläkäsitteeseen kuuluva osa. Merkitään kampadiagrammina.

Koostumussuhteen merkinnät:



Yläkäsite: Laajempi käsite, joka sisältää toisistaan erottuvia alakäsitteitä.

1 Johdanto

Pelialan vallitseva kieli on englanti myös täällä Suomessa. Alalla on paljon erilaisia erikoistermejä ja lyhenteitä (Manzos 2017, 87), ja suomenkin pelialan erikoissanasto on pitkälti poimittu suoraan englannista. Puhutaan visiosta, kommunikaatiosta, featureista ja emergentistä pelattavuudesta. Englanninkieliset termit ripotellaankin surutta suomenkielisen puheen lomaan joko sellaisenaan tai hieman muokattuina.

Silti maailmankuvamme sekä tapamme ajatella, ymmärtää ja ilmaista asioita ovat sidoksissa äidinkieleemme, ja vierasta kieltä käyttäessämme omaksumme toisen kielen taustalla vaikuttavan ajatusmaailman (Soldan 2015). Pelialan keskeiset käsitteet tarvitsevat suomenkielisiäkin vastineita, jotta alan ammattilaiset voisivat puhua aiheesta omalla äidinkielellään ja siten jäsentää ajatteluaan ja ilmaista itseään eri tavalla kuin englantia puhuessaan. Pelinkehityksen kaltaisella luovalla alalla uudenlainen ajattelutapa voi johtaa erinomaisiin oivalluksiin ja erottaa pelin valtavirrasta.

Lisäksi suomen kielen asemasta on alettu jälleen viime aikoina huolestua, kun englannin käyttö on lisääntynyt työelämässä ja asiakaspalvelussa suomen kustannuksella (Hiilamo & Paakkanen 2018). Sen vuoksi tahdoin omalta osaltani tukea suomen kielen käyttöä ammattialallani kokoamalla sanastotyön muutamista yleisimmistä pelisuunnittelutermeistä englannin- ja suomenkielisinä vastineineen ja määritelmineen.

Työn tarkoituksena ei ole kieltää englannin käyttöä, onhan englanti myös mukana sanastossa. Sen sijaan tavoitteenani on tarjota englanninkielisten termien rinnalle suomenkielisiä vaihtoehtoja ja siten antaa suomalaisille pelialan ammattilaisille erilainen tapa jäsentää ja ajatella pelisuunnittelua.

Sanasto käsittää 30 pelisuunnittelun yleisimmistä perustermeistä, joten se soveltuu hyvin aloittelevien opiskelijoiden käyttöön. Silti kokeneempiakin pelialan ammattilaisia suositellaan tutustumaan termien suomennoksiin, miettimään vastineita ja jopa käyttämään niitä keskustellessaan pelisuunnittelusta suomeksi. Toivon, että työstä voisi olla apua myös aihetta käsittelevien tekstien parissa työskenteleville kääntäjille ja toimittajille.

Aloitin työn kertomalla hieman suomen kielen asemasta Suomen peliteollisuudessa luvussa 2. Sen jälkeen käsittelem terminologian teoriaa luvussa 3 ja pohjustan sen avulla opinnäytetyön koostamisesta kertovaa lukua 4, jossa kerron varsinaisen sanastotyön laatimisesta sekä sen materiaalista ja menetelmistä. Johtopäätökset ja mietelmät kokoan luvussa 5 ja päätän tutkimukseni loppusanoihin ja mahdollisiin jatkotutkimusaiheisiin luvussa 6.

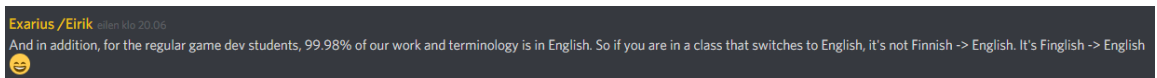
2 Peliala ja suomen kieli

Onko suomenkieliselle pelisanastolle edes tarvetta, jos englanti jo kerran on kaikenkattava alan *lingua franca*, jota suomalaiset kuitenkin taitavat? Tässä luvussa pohjustan syitä opinnäytetyöaiheelleni luomalla katsauksen suomen kielen asemaan pelialalla Suomessa.

2.1 Valtakielenä englanti

Kuten johdannon alussa mainittiin, Suomessa pelialalla käytettävä kieli on lähes poikkeuksetta englanti, josta myös sanasto on poimittu, eikä suomenkielisiä vastineita juuri käytetä. Se ei ole ihme, sillä suomalaiset osaavat kieltä hyvin ja englanninkielinen pelimaailma on meille hyvin tuttu (Vuorela 2007, 76). Monet nuoret suomalaiset ovatkin oppineet englantia lapsena juuri pelejä pelaamalla.

Ala on myös hyvin kansainvälinen ja suomalaisissa yrityksissä on työntekijöitä monista eri maista, joten sisäiseen viestintään käytetään yhteistä kieltä. Englanti on syöpynyt alaan niin kiinni, että englantia saatetaan käyttää ihan periaatteesta tai puhtaasta tottumuksesta, vaikka paikalla ei vieraskielisiä olisikaan. (Niipola 2012, 21–23.) Englantia käytetään luonnollisesti paljon myös pelialan opetuksessa, sillä opiskelijoita valmistellaan työelämään, jossa englanti väistämättä tulee vastaan. Niinpä englanti on myös opiskelijoiden työkieli ja sanastokin opetellaan englanniksi. (Sepänen 2017.) Opiskelijat ovat itsekin tietoisia englannin paljoudesta, kuten kuvasta 1 näkyy.



Kuva 1. Pelialan opiskelijan mietteitä suomen kielestä opetuksessa (Kuvankaappaus Kajaanin ammattikorkeakoulun opiskelijoiden Discord-kanavalta):

And in addition, for the regular game dev students, 99.99% of our work and terminology is in English. So if you are in a class that switches to English, it's not Finnish -> English. It's Finnish -> English.

Vaikka alan viestintäkieli on englanti, ei ole kuitenkaan kyse siitä, ettei suomessa olisi lainkaan sanoja pelinkehityksestä puhumiseen. Monet pelialan yleiset termit, kuten *UI* eli *user interface*, ovat käytössä myös muilla tekniikan aloilla, ja niillä on vakiintuneet suomenkieliset vastineet, kuten tässä tapauksessa *käyttöliittymä*. Myös suomalaiseen muotoon puettuja lainasanoja, kuten *mekaniikka*, on paljon.

Suomenkielistä pelisanastoa on lisäksi täytynyt kehittyä jo vähintään 20–30 vuoden ajan, sillä peleistä on kirjoitettu aktiivisesti suomeksi jo ainakin 80–90-luvuilta alkaen. Esimerkiksi 80-luvun pelivuosisikirjoihin perustuva ja vieläkin julkaistava *Pelit*-lehti alkoi ilmestyä jo vuonna 1992 (Honkala 2012), vielä vanhemmista julkaisuista puhumattakaan. Tätä vanhan pelijournalismin perua ovat esimerkiksi suomenkieliset puheeseen vakiintuneet peligenret, kuten tasoloikka ja räiskintäpeli (Suominen 2010, 92). Uutta sanastoa voisi hyvinkin ryhtyä kehittämään aikaisemman pohjalta.

Englannin jalansija on kuitenkin niin vahva työelämässä ja opetuksessa, että suomalaisia termivastineita ei ehkäpä ole juuri kaivattu, ja siksi niitä näkee käytettävän harvemmin. On kannattavampaa opettaa ja opetella terminologia englanniksi, koska englanniksi sitä todennäköisesti tulee työssään käyttämään. Lisäksi monet pelisuunnittelunkin perusteoksista, kuten *Art of Game Design* (Schell 2008), ovat saatavilla vain englanniksi, joten termit tulevat pakostakin tutuiksi kirjojen kielellä. Myös kansainvälinen keskustelu aiheesta käydään luonnollisesti englanniksi, joten suomen kielen tarve alalla on vähäinen.

2.2 Huoli suomen kielen tilasta

Kuitenkin viime aikoina on jälleen keskusteltu paljon suomen kielen asemasta ja siihen kohdistuvasta uhasta. Lokakuussa 2018 Suomen kielen lautakunta julkaisi kannanottonsa, jonka mukaan Suomi tarvitsee pikaisesti kielipoliittisen ohjelman Suomen kansalliskielten turvaamiseksi. Kannanotossa kerrotaan, että suomi ja ruotsi ovat nopeasti menettämässä asemaansa yhteiskunnassa yleistyneen englannin käytön vuoksi. Esimerkiksi suomenkielistä asiakaspalvelua ei enää välttämättä saa suomalaisista yrityksistä, mikä on huolestuttanut asiantuntijoita. Toki tällaista keskustelua on käyty aika ajoin, mutta virallista ohjelmaa asian edistämiseksi ei ole laadittu vielä. (Suomi tarvitsee pikaisesti kansallisen kielipoliittisen ohjelman 2018.)

Kielen muutos ja vaikutteet muista kielistä ovat tietenkin luonnollisia asioita. Asiantuntijat eivät olekaan pitäneet muita kieliä uhkana suomelle, vaan esim. lainasanojen on ajateltu vain sopeuttavan kieltä uusiin tilanteisiin. Nyt näkemys on kuitenkin muuttumassa, ja englannin ajatellaankin sen sijaan kaventavan suomen käyttöalaa tietyillä yhteiskunnan osa-alueilla. (Suomi tarvitsee pikaisesti kansallisen kielipoliittisen ohjelman 2018.)

Lisäksi kannanotossa mainitaan, että suuri merkitys on englanninkielisellä tekstimaailmalla, jossa monet suomalaiset elävät. Äidinkielen syrjäyttäminen vieraalla kielellä kuitenkin heikentää edellytyksiä tehdä huippulaadukasta tietotyötä. (Suomi tarvitsee pikaisesti kansallisen kielipoliittisen ohjelman 2018.) Koska pelialakin kuuluu tähän samaan vahvasti englannin ympäröimän tietotyön piiriin, on tärkeää tarkastella suomenkielisen pelialan sanaston tilaa, jotta luovaa työtä voitaisiin tehdä myös jatkossa suomeksi.

Kielen asema ei nimittäin heikkene, jos sitä käytetään ja laajennetaan ulottumaan aina uusille aihealueille (Suomi tarvitsee pikaisesti kansallisen kielipoliittisen ohjelman 2018). Suurimmat uhat suomen kielelle ovatkin suomalaisten omat asenteet kieltään kohtaan ja se, miten päättämme kieltä käyttää. Jos pidämme äidinkielestämme kiinni, eivät kielen luonnolliset muutokset rappeuta suomea vaan rikastavat sitä.

Opinnäytetyöni on siis oma yritykseni edistää suomen kielen käyttöä kehittämällä sitä hieman laajemmaksi pelisuunnittelun erikoisalalla. Keräämällä termejä suomeksi ja ehdottamalla uusia vastineita mahdollisille puuttuville termeille tahdon edes hieman täydentää aukkoa suomen kielen pelisuunnittelusanastossa, jotta aiheesta voitaisiin käydä keskustelua suomeksi ilman puuttuvia ilmauksia.

Seuraavassa luvussa pohjustan työtäni lisää kertomalla projektissa käyttämästäni terminologian eli sanastotieteen teoriapohjasta. Sanastoprojektin kokonaisuuden ymmärtäminen nimittäin vaatii jonkin verran tietoa sanastotieteen peruskäsitteistä.

3 Terminologian teoriaa

Terminologisen tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, miten erikoisalojen termit ja käsitteet eroavat yleiskielen sanoista ja niiden merkityksistä. Keskustellakseen yhdessä ammattilaisten täytyy tietää alan sanastoon kuuluvat termit ja tuntee ammattisanaston erot tavallisessa puheessa käytettyihin sanoihin. Terminologia kehittyikin erityisesti teknisten alojen tarpeesta hallita sanastoaan. (Nuopponen 1999, 1–2.) Niinpä on luonnollista, että terminologiaa voidaan hyödyntää myös pelialalla.

Terminologisten menetelmien avulla voidaan tehdä sanastotyö, joka kokoaa yhteen erikoisalalla käytettäviä termejä ja niiden määritelmiä. Sanastotyö voidaan koota esimerkiksi tutkimalla olemassa olevaa lähdekirjallisuutta, poimimalla siitä jo käytössä olevia sanoja ja vertailemalla niitä. Näin ammattilaiset voivat käyttää yhteistä kieltä sisäiseen viestintään. (Nuopponen 1999, 2.)

Tässä luvussa luon teoriapohjan sanastotyön rakentamiselle ja kerron tärkeimmistä terminologian käsitteistä sekä sanastotyön vaiheista. Aloitan etenemällä käsitteistä niiden määritelmien kautta varsinaisiin termeihin ja vastineisiin. Sen jälkeen selostan vielä lyhyesti sanastotyön koamisprosessin.

3.1 Käsitteet ja käsitesuhteet

Terminologista puhuttaessa on tärkeää erottaa toisistaan: *tarkoite*, *käsite* ja *termi* (Nuopponen 1999, 1). *Käsite* on terminologian tärkein perusosa ja tarkoittaa jonkin todellisuuden ilmiön eli *tarkoitteen* mielikuvaa, joka koostuu *käsitepiirteiksi* kutsutuista tiedonosasista. Toisin sanoen tarkoite kuvaa jotakin maailmassa olevaa konkreettista tai abstraktia asiaa tai ilmiötä, kuten peliä tai pelaamista. Käsitepiirteet taas ovat ominaisuuksia, jotka ihmismieleessä parhaiten kuvaavat kyseistä asiaa. (Suonuuti 2012, 11.) Piirteiden tulee olla erottavia, eli niiden täytyy joko yksin tai yhdessä varmasti erottaa käsite muista samankaltaisista ilmiöistä. Käsitepiirteet muodostavat yhdessä tarkoitteesta abstraktin mielikuvan eli varsinaisen käsitteen, joka on terminologian kulmakivi (Suonuuti 2012, 11).

Käsitteet puolestaan jakautuvat yleis- ja yksilökäsitteiksi. Yleiskäsite kuvaa joukkoa toisiaan muistuttavia tarkoituksia, joilla on mahdollisista erilaisuuksistaan huolimatta monia yhteisiä ominaisuuksia (Suonuuti 2012, 11), kuten esimerkiksi *pelejä*, joka voi kattaa niin lauta-, kortti- kuin videopelitkin. Yksilökäsite taas kuvaa yhtä tiettyä tarkoitusta (Suonuuti 2012, 11), ja sellainen voi olla vaikkapa jokin yksittäinen peli, kuten *Tetris* tai *Pong*. Samalla käsitteellä voi myös olla eri nimityksiä (Vehmas-Lehto 2010, 364). Esimerkiksi pelin *tasosta* voidaan suomen kielessä käyttää myös nimitystä *kenttä*.

Yhdessä käsitteistä koostuu käsitejärjestelmiä, sillä maailman ilmiöt eivät ole irrallisia vaan liittyvät aina toisiinsa (Suonuuti 2012, 13). Näiden käsitteiden ja suhteiden tuntemukseen perustuu tietämys omasta erikoisalastakin (Vehmas-Lehto 2010, 363). Kunkin alan käsitteistö ja niiden väliset suhteet voidaan selvittää järjestelmiä analysoimalla (Nuopponen 1999, 6). Suhteita taas voidaan kuvata kaavioina monella tapaa, joista yleisimmät ovat hierarkkinen suhde, koostumus- suhde ja funktiosuhde (Suonuuti 2012, 13).

Hierarkkinen käsitesuhde muodostuu aina ylä- ja alakäsitteestä, joilla on yhteiset käsitepiirteet. Alakäsitteellä on kuitenkin ainakin yksi lisäpiirre, joka erottaa sen yläkäsitteestään. (Suonuuti 2012, 13.) Esimerkiksi *narratiivisuunnittelu* eroaa yläkäsitteestään *pelisuunnittelusta* siinä, että se keskittyy pelin tarinaelementtien suunnitteluun. Alakäsitteillä taas voi olla omia alakäsitteitä, jolloin käsitesuhdeketju jatkuu (Suonuuti 2012, 13). Yleensä hierarkkiset käsitesuhteet kuvataan puudiagrammeina ja kootaan usein yhdeksi moniulotteiseksi kaavioksi, josta kaikki käsitesuhteet näkyvät (Suonuuti 2012, 14–15).

Koostumus- suhde taas nimensä mukaisesti kuvaa suhdetta, jossa alakäsite on yläkäsitteen muodostavan kokonaisuuden osa (Suonuuti 2012, 15). Esimerkiksi *pelisuunnittelija* on osa *kehitystiimiä*. Nämä järjestelmät esitetään kampadiagrammeina (Suonuuti 2012, 16). Viimeinen käsitesuhde on funktiosuhde, joka poikkeaa edellisistä siten, että käsitteiden välisiä suhteita voi olla monenlaisia, kuten esimerkiksi syy ja seuraus, tuottaja ja tuote tai tapahtuma ja tekijä (Suonuuti 2012, 17). Esimerkiksi *pelisuunnittelu* on tapahtuma, jonka tekijänä on *pelisuunnittelija*, ja *pelejä* on tuote, jonka tuottaa *kehitystiimi*. Erilaisuudestaan huolimatta nämä kaikenlaiset suhteet voidaan kuvata nuolidiagrammien avulla (Suonuuti 2012, 17).

Kuten aikaisemmista esimerkeistä huomataan, yhdellä käsitteellä voi olla monenlaisia yhteyksiä muihin käsitteisiin. Niinpä käsitejärjestelmät ovat usein yhdistelmiä kaikista mainituista järjestelmätyypeistä ja niiden kuvaamiseen tarvitaan useampikin kaavio (Suonuuti 2012, 18). Kun käsite-suhteita on mietitty, voidaan siirtyä varsinaisten määritelmien kokoamiseen (Nuopponen 1999, 2).

3.2 Määritelmät

Heidi Suonuutin määritelmälle antama määritelmä on ”käsitteen sanallinen kuvaus” (2012, 11). Määritelmä on siis lyhyt kuvaus, jossa kerrotaan käsitteen olennaiset käsitepiirteet. Määritelmän tarkoituksena on erottaa käsitteet toisistaan sekä yhdistää käsite ja termi kaikkine synonyymeineen. (Nuopponen 1999, 4.)

Määritelmätyyppejä on kahdenlaisia: sisältömääritelmiä ja joukkomääritelmiä. Sisältömääritelmät kuvaavat nimensä mukaisesti käsitteen sisällön, eli ominaiset käsitepiirteet, jotka erottavat sen muista. Se onkin määritelmätyypeistä yleisempi. Kaikkia mahdollisia käsitepiirteitä ei määritelmään kuitenkaan voida sisällyttää, sillä miltei mitä tahansa ilmiötä tai asiaa tarkasteltaessa erottavia piirteitä on valtava määrä. Siksi sisältömääritelmä sisältääkin usein vain lähimmän yläkäsitteen ja ne piirteet, jotka erottavat käsitteen lähikäsitteistään. (Suonuuti 2012, 19–20.)

Joukkomääritelmässä taas luetellaan kaikki tarkasteltavan käsitteen sisältämät tarkoitteet. Näin voidaan menetellä, jos mukana olevia käsitteitä on rajallinen määrä ja ne ovat joko itsestään selviä tai jo määritelty jossain muussa käsitejärjestelmässä. Joukkomääritelmiä käytetäänkin usein käsitteistä muodostuvien ryhmien määrittelyyn. Tässä sanastotyössä ei joukkomääritelmiä kuitenkaan ole, sillä termien joukossa ei ole tarpeeksi suppeita kokonaisuuksia. (Suonuuti 2012, 20–21.)

Määritelmät täytyy kirjoittaa huolellisesti, sillä koko sanaston laatu perustuu niiden laatuun. Eri kohderyhmille, kuten maallikoille tai asiaan paremmin perehtyneille, voidaan kirjoittaa samasta käsitteestä erilaiset määritelmät, jotka palvelevat sanaston käyttäjien tarkoitusta parhaiten. Määritelmän kirjoittamiseen on kuitenkin tarkat terminologiset säännöt. (Suonuuti 2012, 19.)

Ensinnäkin hyvä määritelmä on järjestelmällinen, eli käsitteen paikka ja suhteet muihin käsitteisiin on selvitetty käsitejärjestelmän avulla. Tämä on tärkeää siksi, että määritelmä sisältää usein yläkäsitteen ja sen vieruskäsitteistä erottavat käsitepiirteet, kuten aiemmin mainittiin. Siksi läheiset käsitteet on tiedettävä, jotta erotkin voidaan löytää. Lisäksi systemaattisella termien jäsentämisellä vältetään turhaa toistoa, eikä esimerkiksi yläkäsitettä tarvita alakäsitteen määritelmässä. (Suonuuti 2012, 21.) Näin siis voidaan määritellä vaikkapa *video game* määrittelemättä termiä *game* uudelleen.

Toiseksi hyvä määritelmä on lyhyt ja huolellisesti laadittu ja siinä on mukana vain olennaiset tiedot. Jos muuta tietoa halutaan sisällyttää termitietueeseen, se täytyy lisätä erilliseen huomautuskohtaan. Huomautusten määrä ja sisältö riippuu sanaston kohderyhmästä. (Suonuuti 2012, 23.) Tässä sanastotyössä huomautuksia on lisätty antamaan lisätietoa tai tähdentämään termin merkitystä nimenomaan pelisuunnittelun tai pelisuunnittelijan työn kannalta.

Määritelmien kirjoittamisessa tulee myös välttää virheitä. Kirjoittaja voi esimerkiksi päätyä kehämääritelmään, jossa käsitteen määritelmässä viitataan käsitteeseen itseensä (Suonuuti 2012, 24). Jos vaikkapa termi *suunniteltu pelattavuus* määriteltäisiin ”pelattavuus, joka on suunniteltua”, virheellisessä määritelmässä viitataan termiin itseensä *suunniteltu*-sanalla, eikä määritelmä kerro mitään käsitteen sisällöstä. Myös useamman käsitteen määritelmät voivat viitata toisiinsa ja luoda näin kehän (Suonuuti 2012, 25). Esimerkiksi käsitteet *suunniteltu pelattavuus* ja *emergentti pelattavuus* voitaisiin virheellisesti määritellä ”pelattavuus, joka ei ole emergenttiä” ja ”pelattavuus, joka ei ole suunniteltua”, jolloin kummankaan todellisesta merkityksestä ei saada tietoa.

Virheellinen määritelmä voi olla myös liian laajasti ja kapeasti rajattu tai viitata siihen, mitä käsite ei ole. Suppeita määritelmiä syntyy usein silloin, kun määritelmät kirjoitetaan vain tietty erikoisala mielessä pitäen, vaikka muutkin läheiset alat käyttävät samaa sanastoa. (Suonuuti 2012, 26, 28.) Kun käsitteiden määritelmät on tarkistettu ja määritelmävirheet karsittu, voidaan lopulta etsiä sopivia termejä.

3.3 Termit

Jos käsite kuvaa jotain maailmassa esiintyvää asiaa tai ilmiötä, niin mikä sitten on termi? Inkeri Vehmas-Lehto kirjoittaa artikkelissaan *Termit kääntäjän näkökulmasta* (2010, 362): ”Termit vastaavat erikoisalan yleiskäsitteitä eli erikoisalan asiantuntijoiden mielikuvia olioiden, tapahtumien

tai ominaisuuksien luokista.” Termit ovat siis nimenomaan erikoisalan käsitteiden nimityksiä, joita käyttämällä asiantuntijat voivat viestiä aiheestaan keskenään helpommin (Vehmas-Lehto 2010, 363). Kun pelisuunnittelija puhuu *kenttäsuunnittelusta*, tietää toinen suunnittelija ainakin teoriassa heti, mistä on kyse. Termin erottaa käsitteestä siis yhteinen sopimus viitata tiettyyn ilmiöön tietyllä sanalla.

On syytä huomioida, että termin itsensäkin määritelmä on yhä kiistanalainen aihe terminologien keskuudessa. Määritelmä on ajoittain muuttunut ja muuttuneen jatkossakin. Lisäksi erikoiskielten sanasto ei rajoitu pelkästään termeihin, mutta ne ovat kuitenkin yleensä se piirre, johon erikoiskielen virallisissa määritelmissä viitataan. (Pasanen 2015, 179–180.) Näistä seikoista huolimatta tässä luvussa puhutaan yleisesti hyväksytyistä termin ominaisuuksista, sillä liiallinen terminologiseen teoriaan uppoutuminen ei palvelisi opinnäytetyön käytännön tarkoitusta.

Termejä voivat olla niin yksittäiset sanat kuin yhdyssanat, lyhenteet ja sanaliitotkin (Suonuuti 2012, 32). Termi saattaa olla läpinäkyvä, eli sen nimestä voi päätellä käsitteen merkityksen. Näin ei kuitenkaan aina ole, vaan termin nimi voi olla harhaanjohtavakin. Erityisesti vierasperäiset termit ovat usein läpinäkymättömiä (Vehmas-Lehto 2010, 363), joten monet englannista lainatut pelialan termit ovat usein suomen näkökulmasta sellaisia siitäkin huolimatta, että englantia osaava käsittäisi merkityksen.

Hyvä termi kuitenkin on läpinäkyvä, sisältöään kuvaava sekä mahdollisimman lyhyt. Sen olisi hyvä olla myös käytössä vakiintunut, kontekstista riippumaton ja kieliopillisesti taipuva. Lisäksi siitä täytyy voida johtaa lisää sanoja. Termin kuuluu olla myös sitä käyttävälle kielelle luonnollinen ja kieliopillisesti oikein, joten termejä ei saa muodostaa vieraan kielen ehdoilla, vaikka kyseessä olisikin sama käsite. (Pasanen 2015, 180; Suonuuti 2012, 32–33.)

Termien valinta ei kuitenkaan ole aina ongelmaton. Usein käy niin, ettei valmiita termejä ole olemassa. Näin käy varsinkin silloin, jos alan tieto on uutta. Tällöin erikoisalaan perehtyneen asiantuntijan on keksittävä uusi termi terminmuodostuksen periaatteita käyttäen. (Nuopponen 1999, 3–4). Ongelmana saattaa olla myös synonymia eli useampi termivaihtoehto. On hyvin tavallista, että selvässäkin käsitteistössä saattaa yhdelle käsitteelle olla useampi termi. Tällöin on suositeltavampaa valita niistä yleisin. (Vehmas-Lehto 2010, 364, 371.)

Termejä voidaan etsiä myös vastineenhakuna, mikä tarkoittaa olemassa olevan termin etsimistä vastinekielestä (Vehmas-Lehto 2010, 366–367). Jos erikoisala on kehittynyt eri maissa eri tavalla, on vastineenhaussa huomioitava, että käsitteiden luokittelu voi olla eri kulttuureissa erilaista ja termit voivat poiketa toisistaan (Vehmas-Lehto 2010, 366). Suomen pelialalla näin ei ole juuri käynyt, sillä termit on poimittu lähinnä lainoina työkielenä käytetystä englannista joko suomalaisittain lausuttuina tai sellaisenaan. Tällaisia termejä ovat esimerkiksi *visio*, *feature* (lausutaan kuten kirjoitetaan) ja *UI*. Tällöin vaarana kuitenkin on, että termit ovat muotoutuneet vieraan kielen perusteella eikä esimerkiksi mahdollisia sävyeroja kielten välillä ole otettu huomioon.

Sanastotyöni on siis osittain myös vastinetyö, sillä kokonaan uusien termien kehittämisen sijaan etsin myös englanninkielisten pelisuunnittelutermin vakiintuneita suomenkielisiä vastineita. Mutta kuten sanottu, termejä kootessa on otettava huomioon erot kielten välillä, ja jotkut vakiintuneet vastineet saattavat olla hyvien termikäytäntöjen vastaisia. Siinä tapauksessa kokonaan uuden termin ehdottaminen on paikallaan, vaikka vanha termi olisikin yleisesti käytössä.

Termit ja niiden määritelmät kootaan lopulta sanastoksi termitietueiksi kutsutussa muodossa, josta esimerkki alla (Kuva 2). Tietueet numeroidaan, ja yksi tietue sisältää vain yhden termin määritelmään ja huomioineen, tosin erikieliset vastineet voidaan koota samaan tietueeseen. (Suonuuti 2012, 37–38.) Tietueet järjestetään joko systemaattisesti eli käsitejärjestelmän mukaan, aakkosjärjestykseen tai edelliset menetelmät yhdistämällä (Suonuuti 2012, 40; Tieteen termipankki 2019).

| | |
|-------------------|--|
| 9 | |
| <u>en</u> | game design |
| fi | <u>pelisuunnittelu</u> |
| definition | creation of a game's rules, and vision for its content |
| määritelmä | pelin sääntöjen luominen ja sisällön visioiminen |

Kuva 2. Esimerkki termitietueesta.

Tietueeseen merkitään myös termien käyttösuositukset. Jos termille on synonyymeja, samaa tarkoittavista termeistä valitaan yleensä vain yksi suositeltava termi kuten aiemmin mainittiin. Esi-

merkiksi lyhenne voi olla suositeltava termi vain, jos se on yleisempi termimuoto kuin alkuperäinen lyhentämätön sana. Loput synonyymit merkitään joko sallittaviksi tai hylättäviksi termeiksi. (Suonuuti 2012, 32.)

Nyt tiedämme, mitä sanastotyön peruskäsitteet *käsite*, *määritelmä* ja *termi* tarkoittavat. Seuraavaksi perehdymme siihen, miten terminologinen sanasto kootaan.

3.4 Sanastoprojektin vaiheet

Terminologisen sanastoprojektin toteuttamiselle on kehitetty oma menetelmä, jonka avulla voidaan koota hyvien käytäntöjen mukainen sanasto tietystä aihealueesta. Heidi Suonuuti antaa *Sanastotyön oppaassaan* (2010, 34–36) vaiheittaiset ohjeet sanastotyön kokoamiseen.

Ensimmäiseksi on rajattava sanaston aihe käyttötarkoituksen ja kohderyhmän mukaan. Sanastoon ei saa ottaa mukaan liikaa käsitteitä, sillä mitä enemmän käsitteitä on, sitä enemmän työ vie aikaa. Lisäksi liian laajasta sanastosta tulee helposti työmäärän vuoksi puutteellinen. Rajauksessa on otettava huomioon mm. käytettävissä oleva aika, työvoima ja rahoitus. Sen jälkeen työ täytyy aikatauluttaa vaiheittain ja vastuualueet on jaettava mahdollisen työryhmän kesken. (Suonuuti 2012, 34.)

Seuraavaksi valitaan käytettävä aineisto. Hyviä lähteitä ovat vaikkapa alan kirjallisuus, oppikirjat, aikakauslehdet, tietosanakirjat, raportit, tietokannat ja aiemmin luodut sanastot. (Suonuuti 2012, 35.) Sanastotyössä voidaan käyttää lähdemateriaalina muitakin kuin virallisia asiantuntijalähteitä, jos määritelmät palvelevat kohderyhmää. Esimerkiksi alaan perehtymättömille tarkoitettuja määritelmiä voidaan hyvin poimia mm. aihetta käsittelevistä lehdistä, sillä vaikka määritelmät eivät olisikaan terminologisesti täydellisiä, termin merkitys kuitenkin välittyy. (Pasanen 2015, 180–181.) Silti on aina arvioitava kaikkien lähteiden luotettavuus ja vältettävä vanhentunutta tietoa (Suonuuti 2012, 35).

Aineistonhakua seuraa varsinainen analyysivaihe, jossa lähdeaineistoa tutkitaan ja siitä etsitään sanastoon mukaan otettavia käsitteitä. Käsitteiden määrä karsiutuu usein työn aikana, joten

aluksi niitä otetaan mukaan enemmän, vaikka lopullisen sanaston koko olisikin pienempi. Löydettyt käsitteet jaotellaan neljään ryhmään: vain erikoisalalla käytössä oleviin ominaiskäsitteisiin, useamman erikoisalan jaettuihin yhteiskäsitteisiin, lähialoilta lainattuihin käsitteisiin ja yleiskielen käsitteisiin. Hyvä sanasto sisältää usein vain ominaiskäsitteitä sekä joitakin tärkeimpiä yhteis- ja lainakäsitteitä. Yleiskäsitteitä ei sen sijaan yleensä oteta mukaan. (Suonuuti 2012, 35.)

Valitut käsitteet kootaan sen jälkeen käsitejärjestelmään, josta selviävät käsitteiden väliset suhteet (Suonuuti 2012, 36). Käsitejärjestelmän käyttämistä sanastotyön pohjana kutsutaan systemaattiseksi työskentelytavaksi, tosin kaikki sanastot eivät ole systemaattisesti laadittuja. Käsitejärjestelmiä luomalla ja analysoimalla saadaan kuitenkin tarkkaa tietoa alan sanastosta, ja käsitteiden väliset suhteet saattavat myös paljastaa termittömiä piilokäsitteitä. (Nuopponen 1999, 2, 5.)

Käsitejärjestelmien kokoamisen jälkeen niitä käytetään apuna seuraavassa vaiheessa, käsitteiden määrittelyssä. Määritelmät muodostetaan ensin käsitejärjestelmän perusteella ja sen jälkeen muotoillaan tarkemmaksi ja kohderyhmälle sopivaksi. Määritelmien kirjoittamisen lisäksi niistä myös karsitaan mahdollisia määritelmävirheitä. (Suonuuti 2012, Liite s. 2–3.)

Viimeiseksi määritellyille käsitteille valitaan termit, jotka luokitellaan käyttösuositusten mukaan. Termit luetellaan termitietueisiin mahdollisten vastineidensa kanssa. Aivan lopuksi sanastoa viilataan ja sille kirjoitetaan johdanto ja hakemistot. Viimeistely sanasto on valmis alan asiantuntijoiden käytettäväksi. (Suonuuti 2012, Liite s. 2–3.)

Oma pelisuunnittelusanastoni seuraa likimain Suonuutin kuvailemaa sanastoprosessia, tosin käsitejärjestelmä- ja määritelmävaiheet limittyivät työn aikana. Kyseessä ei kuitenkaan ole ensimmäinen tekemäni sanastotyö, joten kokemukseni perusteella otin enemmän vapauksia sanaston laatimisprosessissa, jota seuraava luku käsittelee.

4 Projektin kuvaus

Tässä luvussa kerron varsinaisen pelisuunnittelusanaston kokoamisesta. Aloitan työn suunnittelusta ja aikataulutuksesta ja siirryn sitten aineiston keräämiseen ja käsitteistön selvittelyyn. Sen jälkeen kerron varsinaisten määritelmien ja termien kokoamisesta ja lopuksi sanaston jäsentelystä.

4.1 Sanaston suunnittelu, rajausta ja aikataulutus

Aloitin sanastotyön suunnittelun jo maaliskuussa 2018, kun aihe alkoi hahmottua mielessäni tarkemmin opinnäytetyövaihtoehtoja pohtiessani. Sanastotyö valikoituikin osittaisen turhautumisen seurauksena, sillä aikaisempi englannin kääntäjän koulutukseni sai minut kiinnittämään huomiota suomenkielisen sanaston puutteeseen opetuksessa ja Kajaanin pelinkehittäjäyhteisön yleisessä keskustelussa. Päätin siis hyödyntää aiempaa osaamistani käännöstieteen ja terminologian saralla ja yhdistää sen nykyisiin pelisuunnitteluopintoihini tekemällä opinnäytetyönä pelisuunnittelusanaston.

Rajasin sanastotyöni aiheeksi pienen englanti–suomi-sanaston pelisuunnittelun yleisimmistä termeistä. Tarkoitukseni oli kerätä alalla vakiintuneita englanninkielisiä pelisuunnittelun termejä ja etsiä niille mahdolliset olemassa olevat suomenkieliset vastineet ja ehdottaa uusia niille, joille sellaista ei löytynyt. Niinpä sanastotyöstäni tuli pääosin deskriptiivinen, sillä pyrin ensisijaisesti selvittämään käytössä olevia termejä ja käsitteitä niiden standardoimisen sijaan (Nuopponen 1999, 2). Ohjenuorana sanaston suunnittelussa ja kokoamisessa käytin Heidi Suonuutin *Sanastotyön opasta* (2012).

Otin sanastoon mukaan myös englanninkieliset termit määritelmiseen, koska pelialan termit esiintyvät enimmäkseen englanniksi. Aikomukseni oli kerätä tarvittavat termit aluksi englanniksi ja etsiä vastineet tai kääntää termit lähteiden avulla suomeksi, joten englanninkielinen termistö tuli mukaan samalla vaivalla. Toinen kieli lisäsi työmäärää, mutta olisin joutunut selvittämään englanninkielisen termistön joka tapauksessa käsitesuhteita ja määritelmiä pohtiessani.

Koska pelisuunnittelu on niin laaja aihe, valitsin sanastoni kohderyhmäksi aloittelevat pelisuunnittelun opiskelijat. Näin pystyin rajaamaan sanaston aihealueen pelisuunnittelun perustermeihin, joita ammattikorkeakoulun pelisuunnittelun opetuksessa usein käytettiin. Kaikkein olennaimpiin termeihin syventyminen vaikutti parhaalta ratkaisulta, sillä taustatutkimukseni mukaan pelisuunnittelun sanastoja ei juuri ole akateemisesti koottu suomeksi. Koska aikaisempaa materiaalia ei juurikaan ollut tarjolla, oli paras aloittaa perusteista.

Varsinaisen työprosessin aloitin kunnolla elokuussa 2018, jolloin suunnittelin työlleni aikataulun ja aloitin lähdemateriaalin kokoamisen. Tavoitteenani oli valmistella termityö syys-lokakuussa ja siirtyä siitä liukuvasti varsinaiseen kirjoitusosuuteen loka-marraskuussa. Kirjoitustyön tuli jatkua joulutammikuuhun, jolloin teksti alkaisi olla valmis. Tein aikataulusta tiukan, jotta mahdolliset viivytykset eivät pitkittäisi projektia liikaa. Jälkikäteen katsottuna se oli hyvä idea, sillä jäin aikataulusta hieman jälkeen samaan aikaan käynnissä olleen työharjoitteluni ja sairastelun vuoksi.

4.2 Aineisto

Aloitin sanastotyön kokoamisen listaamalla mieleen tulevia pelisuunnittelun termejä, joita opintojeni aikana oli usein käytetty esimerkiksi luennoilla ja projektityöskentelyssä tai jotka mielestäni kuuluivat pelisuunnittelun ytimeen. Tällaisia olivat esimerkiksi *game*, *vision* ja *level*. Kyselin mahdollisista termeistä myös opiskelutovereiltani ja pyysin heidän mielipidettään termien tärkeydestä. Kirjoitin listan englanniksi, sillä hallitsevan kielen vuoksi oli helpointa aloittaa sanastotyön englanninkielisestä osuudesta ja koota se pohjaksi suomenkieliselle.

Varsinaisen aineiston keräämisen aloitin alan kirjallisuudesta, sillä pelisuunnittelussa käytettyä sanastoa on luonnollisesti kerätty paljon aihetta käsitteleviin teoksiin, jotka ovat myös luotettava lähde. Lainasin kirjallisuutta Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjastosta, Kajaanin pääkirjastosta ja ammattikorkeakoulun pelialan opiskelijoiden käyttöön kootusta kirjahyllystä. Osan kirjallisuudesta löysin myös digitaalisena. Lisäksi käytin jonkin verran englanninkielisiä sanakirjoja, sillä osa sanastoon lopulta otetuista käsitteistä oli yleiskielisiä.

Koska sanasto on epävirallisempi ja tarkoitettu opiskelijoiden ja maallikoiden käyttöön, otin enemmän vapauksia lähdemateriaalin suhteen (Pasanen 2015, 180–181). Niinpä käytin lähteinä

myös jonkin verran verkkoartikkeleita ja aihetta käsittelevää videomateriaalia. Luonnollisesti lähteiksi päätyivät myös Kajaanin ammattikorkeakoulun oppimateriaali ja kurssimuistiinpanot.

4.3 Käsitteiden valinta

Aluksi poimin mahdollisia mukaan otettavia käsitteitä tunnetuimmista ja suositelluimmista pelisuunnittelua käsittelevistä teoksista, kuten *Art of Game Designista* (Schell 2008) ja *Level Upista* (Rogers 2014). Luin kaiken löytämäni pelialasta kertovan kirjallisuuden ja merkitsin muistiin useimmin esiintyviä käsitteitä. Käytin apuna myös luentomuistiinpanojani ja luomaani listaa tärkeimmistä käsitteistä. Tässä vaiheessa en kiinnittänyt liikaa huomiota siihen, liittyivätkö käsitteet vain pelisuunnitteluun, vaan keskityin tutkimaan perussanastoa.

Etsintää helpotti se, että tärkeitä käsitteitä oli kirjoissa usein korostettu esimerkiksi lihavoinnilla tai niille oli omistettu kokonaan oma luku. Osassa teoksista, kuten kirjassa *A Mind Forever Voyaging* (Holmes 2012), saattoi jopa olla loppupuolella oma aiheeseen liittyvä sanasto selityksineen, tosin niiden määritelmät eivät aina olleet käyttökelpoisia. Siitä enemmän luvussa 4.5.

Mitä enemmän tutkin alan kirjallisuutta ja mitä syvemmälle aiheeseen paneuduin, sitä enemmän erilaisia käsitteitä pelisuunnittelun eri aloilta löytyi. Koluttuani kuukausikaupalla lähdemateriaalia olin saanut koottua sen perusteella noin 50 englanninkielisen käsitteen listan, joka tuntui silti hyvin pieneltä otokselta käsitteiden määrään nähden.

Sanastotyön koko täytyi kuitenkin pitää kohtuuden rajoissa aikataulun ja työmäärän vuoksi, joten käsitteitä oli karsittava. Noin 30 tuntui sopivalta määrältä, sillä se oli tarpeeksi laaja sanastoksi, mutta myös tarpeeksi pieni rajalliset resurssit huomioon ottaen. Niinpä valitsin listasta 33 käsitettä käyttämällä valintaperusteina seuraavia kysymyksiä:

1. Miten yleinen käsite on pelisuunnittelussa ja alan kirjallisuudessa?
2. Liittyykö käsite nimenomaan pelisuunnitteluun?
3. Onko käsite tarpeellinen aloitteleville pelisuunnittelijoille?
4. Kuinka helposti käsite on määriteltävissä?

Ensimmäiseksi valitsin kaikkein yleisimmin esiintyviä peruskäsitteitä, joita sanaston kohdelukija eli aloitteleva suunnittelija saattaisi tarvita. Luonnollisesti mukaan valikoituivat keskeisimmät käsitteet, kuten *game*, *game design* ja *game designer*, sekä muutama alakäsite, kuten *system design* ja *narrative design*. Sen lisäksi valitsin muun muassa tärkeimpiä pelisuunnittelijan vastuulla olevia käsitteitä (*concept*, *vision*), suunnittelijan työkaluja (*GDD*) ja pelin osia (*feature*, *level*). Kaikkia mahdollisia alalajeja ja aiheeseen liittyviä käsitteitä en voinut ottaa mukaan, joten valitsin useimmin lähdekirjallisuudessa mainitut.

Lisäksi otin sanastoon sen näkökulman vuoksi yhden yleiskielisen käsitteen, viestinnän. Vaikka yleiskielen käsitteitä ei yleensä suositella mukaan otettaviksi (Suonuuti 2012, 35), oli viestinnän tärkeys kuitenkin jatkuvasti esillä niin opetuksessa kuin kirjallisuudessaakin. Viestintä on pelisuunnittelijan tärkeimpiä taitoja (Schell 2008, 4) ja oleellinen osa pelisuunnittelijan työtä, joten halusin käsitteen mukaan sanastoon. Sanastosta alkoi näin ollen siis muotoutua määritelmäpankin lisäksi pienimuotoinen pelisuunnitteluopas.

Pelkästään pelisuunnitteluun liittyviä käsitteitä oli joskus hankala rajata, sillä monet käsitteet, esimerkiksi *a mechanic*, ovat käytössä myös muilla pelinkehityksen aloilla, kuten ohjelmoinnissa. Otin kuitenkin käsitteitä mukaan, jos ne olivat tärkeitä suunnittelutyön kannalta tai ainakin osittain suunnittelijan vastuulla. Tällaisia käsitteitä olivat esimerkiksi *target audience* ja *playtesting*.

Toisaalta jätin termistöstä pois monia suunnittelijoillekin hyödyllisiä termejä, kuten *preproduction* tai *alpha version*, sillä koin niiden kuuluvan pikemminkin tuottajille tarkoitettuun sanastoon. Lisäksi karsin sanastosta erilaiset suunnittelijoiden ammattinimikkeet, kuten *lead designer* ja *senior designer*, sillä mielestäni ne veivät sanastosta tilaa tärkeämmiltä käsitteiltä, jotka liittyivät varsinaiseen suunnittelutyöhön.

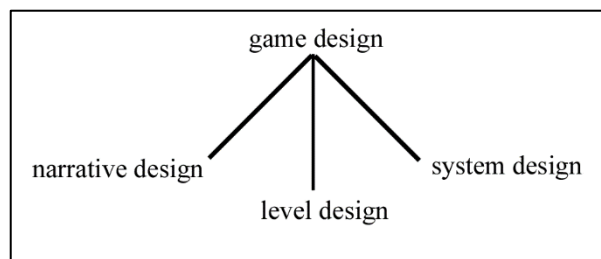
Käsitteitä vaihtui tai karsiutui lisää jonkin verran myös myöhemmin työn aikana. Eniten käsitteitä vaihtui määritelmävaiheessa, sillä osa käsitteiden määritelmistä oli liian puutteellisia, epämääräisiä tai kiistanalaisia. En halunnut sanastooni mukaan väärää tietoa, joten päätin mieluummin jättää sellaiset käsitteet pois sanastosta ja korvata ne jollain vähemmän kiistellyllä.

Valittuani alustavat käsitteet listasin ne Excel-taulukkoon ja kategorioin ne joko pelin osiksi, pelattavuuden osiksi, suunnittelualalajeiksi, suunnittelijan työkaluiksi tai pelinkehitykseen liittyviksi käsitteiksi. Kategorioita tarvitsin seuraavassa vaiheessa eli käsiteanalyysissä.

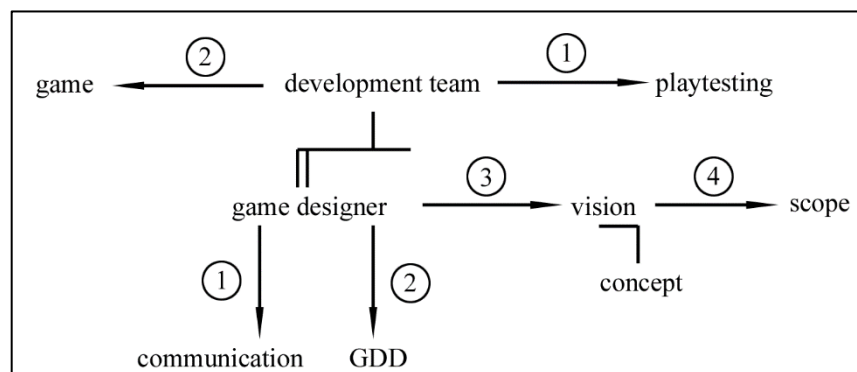
4.4 Käsiteanalyysi ja käsitesuhteet

Kun sanastoon otettavat käsitteet oli suurin piirtein valittu, aloin miettiä niiden käsitesuhteita. Piirsin niistä alustavia kaavioita, jotta löytäisin toisiinsa liittyvät käsitteet ja näkisin, puuttuiko välistä tärkeitä piilokäsitteitä. Sain analyysivaiheessa apua Janne Joensuulta, joka oli itse aiemmin koonnut 3D-grafiikkasanaston ja tunsikin menetelmän. Piirsin kaaviot englanniksi, sillä halusin yhtenäisyyden vuoksi käyttää varmasti vakiintuneita englanninkielisiä käsitteitä.

Kaavioiden piirtämisen pohjana käytin luomiani kategorioita, joiden perusteella etsin ilmeisimmät yhteydet. Esimerkiksi *narrative design*, *level design* ja *system design* ovat pelisuunnittelun alalajeja, joten ne muodostavat yhdessä yksinkertaisen hierarkkisen käsitejärjestelmän (Kuva 3). Samoin pelisuunnittelijan työkalut, kuten *game design document* ja *communication*, sai siististi funktiosuhdekaavioon *game designerin* kanssa (Kuva 4). Pelistä ja sen osien koostumussuhteista muodostui kaavioista suurin, sillä monet valitsemistani käsitteistä olivat juuri pelin osia (Kuva 5).

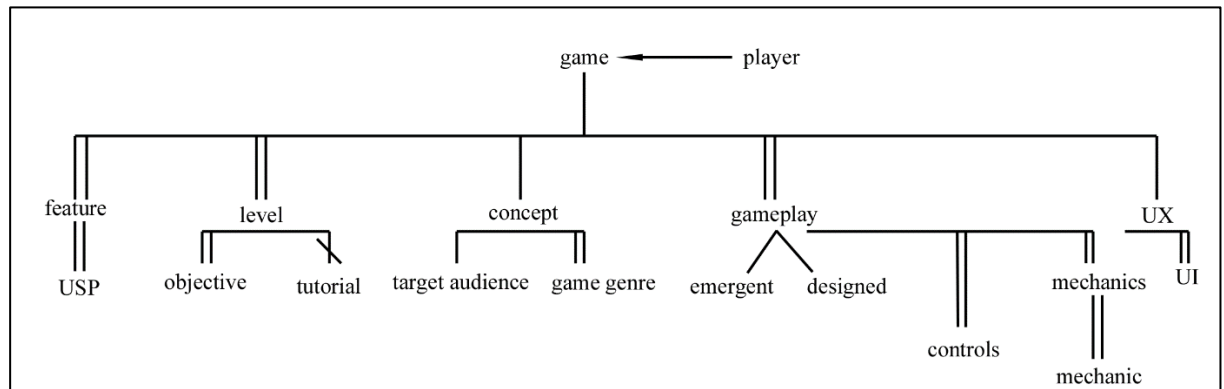


Kuva 3. Pelisuunnittelu ja sen alalajeja.



Kuva 4. Pelisuunnittelija työkaluineen ja tuotteineen. Funktiosuhteet on kuvattu nuolilla:

1. tekijä → toiminta, 2. tekijä → tuote, 3. tekijä → työkalu, 4. edeltäjä ja seuraaja



Kuva 5. Pelin ja sen osien koostumussuhdekaavio (ks. symboliluettelo). Pelin ja pelaajan funktio-suhde on kuvattu nuolella.

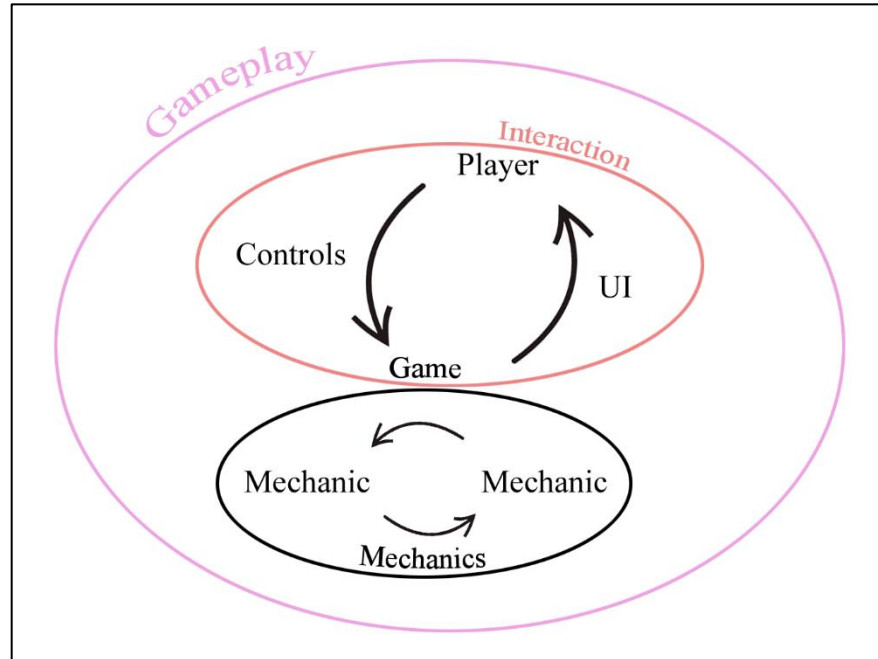
Käsittekaavioiden piirtäminen osoittautui kuitenkin haastavaksi, sillä joidenkin käsitteiden väliset suhteet eivät olleet lainkaan selviä. Lähteissäni oli hyvin ristiriitaista tietoa käsitteiden suhteista, kuten onko käyttöliittymä käyttökokemuksen osa vai sen rinnakkaiskäsite. Vaikka epäselvät käsitte-suhteet ovat sanastotutkimuksessa hyvin tavallisia, se tekee myös määritelmistä ja näin ollen termeistä epämääräisempiä (Nuopponen 1999, 3). Käsittekaaviot on siis piirretty lähdemateriaalista kokoamani yleiskuvan perusteella ja ne saattavat siksi sisältää joitain epätarkkuuksia, koska kunnan tietoa käsitteistä ei vielä ole.

Kaikkein eniten vaikeuksia aiheutti käsite *gameplay* (eli *pelattavuus*), sillä merkittävydestään huolimatta sen sisältö oli hyvin epämääräinen. Oli hankala määrittää, mitkä pelin sisältämät elementit sisältyivät *gameplay*-käsitteeseen ja mitkä taas olivat sen rinnakkaiskäsitteitä. Esimerkiksi mekaniikat vaikuttivat olevan *gameplayn* osa, sillä lähteissä puhuttiin jatkuvasti käsitteestä *gameplay mechanics* (esim. Schell 2008, 44 ja Rogers 2014, 77–78). Ristiriitaista ja hajanaista tietoa oli kuitenkin niin paljon, että käsitteen sisältö oli koottava pala palalta.

Gameplaystä sanottiin ainakin, että se on pelin kaikkien interaktiivisten elementtien summa (Holmes 2012, 214). Mitkä siis ovat pelin interaktiiviset elementit? Tässä vaiheessa hyödynsin jo koostamiani määritelmiä. Tärkeä interaktiivinen osa on tietenkin pelaaja, joka käyttää ohjausta vaikuttaakseen pelin tilaan. Pelaaja taas saa pelistä ja sen muuttuvasta tilasta tietoa pelin käyttöliittymän kautta (Brathwaite & Schreiber 2009, 5).

Pelaajan ja pelin vuorovaikutus ei kuitenkaan yksin riitä, sillä pelattavuuden olennainen osa on myös pelaajan kokemus suhteutettuna pelin sisäisten osien vuorovaikutukseen (Castillo & Movak 2008, 85, 92). Pelin sisällä tapahtuukin monenlaista vuorovaikutusta, jonka osina ovat yksittäiset

mekaniikat, jotka myös luovat pelattavuutta (Rogers 2014, 78). Yhdessä näistä elementeistä muodostui seuraavanlainen kaavio, jonka pitäisi kuvata *gameplay*-käsitteen sisältöä. Kaavio on englanniksi, sillä tahdoin käyttää englanninkielisiä, varmasti vakiintuneita termejä monimutkaisen ajatuksen ilmaisuun.



Kuva 6. *Gameplayn* sisältöä kuvaava kaavio. Nuolet kuvaavat vuorovaikutusta osien välillä.

Pelaaja siis vaikuttaa ohjauksen (*controls*) avulla peliin, jonka sisällä sen yksittäiset mekaniikat (*mechanic*) puolestaan vuorovaikuttavat toistensa kanssa, jolloin pelin tila muuttuu. Tätä mekaniikkojen vuorovaikutusta kuvaa käsite *mechanics*. Peli taas antaa pelaajalle tietoa muutoksista käyttäytymänsä (*UI*) avulla. Tätä jatkuvaa pelaajan ja pelin tiedonvälityksen silmukkaa kutsutaan vuorovaikutukseksi (*interaction*). Yhdessä pelin mekaniikkojen sisäinen vuorovaikutus (*mechanics*) ja pelin ja pelaajan vuorovaikutus saavat aikaan pelattavuutta (*gameplay*). Vaikka olenkin tyytyväinen koostamaani esitykseen *gameplayn* rakenteesta, se on kuitenkin yhdistelmä erilaisia ristiriitaisia määritelmiä. Rakenne ei siis ole täysin aukoton ja sitä on syytä arvioida kriittisesti, vaikka perusajatus tuleeekin ilmi.

Käsitesuhteiden epäselvyyden lisäksi on huomioitava, että kaikilla aihepiirin käsitteillä on monenlaisia kytköksiä toisiinsa ja erityisesti funktiosuhteisia järjestelmiä on paljon. Esimerkiksi *pelisuunnittelija* on tuottaja ja *pele* tuote, mutta voidaan myös sanoa, että *pelisuunnittelija* on tekijä ja *pelisuunnittelu* tapahtuma. Käsitteillä on keskinäisiä funktiosuhteita, joten *pelisuunnittelija* voitaisiin siis piirtää osaksi molempia kaavioita, jotka taas haarautuisivat omiin käsittekaavioihinsa

pelin ja pelisuunnittelun perusteella. Koska kaikki käsitteet toisiinsa kytkevä kaavio olisi ollut kokonsa vuoksi sekava ja aikaa vievä, tein mieluummin kaavioita pienemmistä, helpommin hahmotettavista kokonaisuuksista.

Kun olin varmistunut kaavioiden avulla siitä, ettei käsitteiden välistä puuttunut mitään tärkeää, siirryin kokoamaan määritelmiä. Osa käsitesuhteista selveni vasta määritelmien kehittämisen aikana, joten analyysivaihe limittyi hyvin vahvasti määritelmävaiheen kanssa. Edellä nähdyt lopulliset kaaviot piirsinkin vasta aivan työn lopussa, jolloin sanasto oli rajautunut lopulliseen muotoonsa. Tällöin kaaviot täydentyivät uudella tiedolla ja vaihtuneilla käsitteillä.

4.5 Määritelmät

Määritelmien kirjoittaminen oli koko sanastotyön tärkein mutta myös vaikein vaihe. Määritelmät kuvaavat käsitteen sisällön (Suonuuti 2012, 11), joten ne ovat sanaston suurin tiedon lähde. Jotta sanastosta olisi käyttäjille hyötyä, tarvittiin siis laadukkaita määritelmiä. Määritelmien kirjoittaminen oli myös itselleni hyödyllisin osa opinnäytetyötä, sillä pystyin kartoittamaan, kuinka paljon oman alan käsitteistä ja niiden sisällöstä loppujen lopuksi tiesinkään.

4.5.1 Määritelmien muodostus

Kuten luvussa 3.2 mainittiin, eri kohderyhmille voidaan kirjoittaa erilaisia määritelmiä tarpeen mukaan (Suonuuti 2012, 19). Koska sanastoni oli tarkoitettu ensisijaisesti aloitteleville pelisuunnittelijoille, tein määritelmistä lyhyitä ja mahdollisimman yksinkertaisia. Se olikin jälkikäteen ajatellen erittäin hyvä ratkaisu, sillä määritelmien kokoamisen haasteiden vuoksi laajoja määritelmiä olisi ollut erittäin vaikea luoda.

Kokosin määritelmiä jo samaan aikaan etsiessäni käsitteitä lähdemateriaalista, jos määritelmät löytyivät helposti. Muille käsitteille muodostin määritelmät jälkikäteen keräämäni aineiston perusteella, kun olin valinnut lopulliset käsitteet. Määritelmien löytäminen ja muodostaminen ei ollut aina yksinkertaista, vaan käyttämäni määritelmien muodostustekniikat voidaan jakaa kolmeen ryhmään niiden vaatiman työmäärän mukaan.

Ensimmäisinä olivat käsitteet, joille annettiin alan kirjallisuudessa selkeä tai vain hieman muok-
kausta vaativa määritelmä. Työtaakkaa helpottaakseni hyödynsinkin valmiita määritelmiä lähde-
aineistosta kuten suositellaan (Suonuuti 2012, 35). Esimerkiksi *tutorial*-käsitteen määritelmä te-
oksessa *A Mind Forever Voyaging* oli sopivan lyhyt ja yksinkertainen: “*A section in the beginning
of the game that trains the player in using the game's systems*” (Holmes 2012, 223). Niinpä otin
sen mukaan sellaisenaan ja merkitsin lähteen sanastoon.

Toinen ryhmä koostui käsitteistä, joille löytyi samankaltaisia mutta osittain eriäviä määritelmiä.
Monet määritelmät syntyivätkin eri lähteitä yhdistelemällä. Etsin ensin määritelmiä lähdeaineis-
tosta ja kirjasin ne muistiin sellaisenaan, minkä jälkeen koostin niiden yhteisistä piirteistä lopulli-
sen määritelmän sanastooni. Esimerkiksi käsitteen *game designer* määritelmän luontiin käytin ai-
nakin neljää lähdettä: *Pelintekijän käsikirjaa* (Vuorela 2007, 64), *Level Upia* (Rogers 2014, 20),
Game Level Designia (Castillo & Movak 2008, 7) ja *Game Design Foundationsia* (Pedersen 2009,
170). Koska termi on niin yleinen, eri lähteiden kuvaukset ja tieto sekoittuivat yhdeksi yhteenve-
tomääritelmäksi.

Kolmas ja eniten hankaluuksia tuottanut ryhmä oli käsitteet, joita ei määritelty kunnolla juuri mis-
sään lähteessä. Sellaisissa tapauksissa keräsin pirstaleet määritelmistä tai ainakin käsitteeseen
liitetyn tiedon, jonka perusteella kehitin oman määritelmäehdotukseni. Joskus jouduin myös tur-
vautumaan verkkoartikkeleihin, jotka nimenomaan käsittelivät käsitteen aihetta, jotta löysin edes
jonkinlaista materiaalia määritelmän muodostamiseen. Paras esimerkki tästä on jo mainittu kä-
site *gameplay*.

Jos minkäänlaista määritelmää ei löytynyt, saatoin myös soveltaa lähimmän vastaavan sanan sa-
nakirjamääritelmää ja muokata siitä pelisuunnitteluun sopivan. Näin tein esimerkiksi käsitteen
feature pelisuunnittelumääritelmän kehittämiseksi. *Hutchinson Encyclopedic Dictionaryn* (Upshall
1991) kuvaus sanalle *feature* on: “*a notable or typical part of something*”, joten korvasin sanan
something pelillä. Vinkin sain Janne Joensuulta, joka myös auttoi määritelmän muodostamisessa.

Lisäsin määritelmiin myös joitain täydentäviä huomautuksia, jotka joko antavat hyödyllistä lisä-
tietoa tai kertovat termin merkityksestä pelisuunnittelun kannalta. Esimerkiksi termin *commu-
nication* huomautuksessa kerrotaan sen olevan pelisuunnittelijan tärkein taito, jotta sen tarpeel-
lisuus sanastossa olisi perusteltu, vaikka kyseessä onkin yleiskielen sana. Termin *target audience*
huomautuksessa taas kerrotaan, että kohdeyleisöä määrittää esim. ikä ja sukupuoli.

Lopuksi kävin määritelmiä vielä läpi määritelmävirheiden kitkemiseksi. Vaikka teknisesti monet määritelmistä olivatkin oikein, ne tarvitsivat kuitenkin selvennystä tai rajausta. Esimerkiksi käsitteen *visio* määritelmä oli alun perin *mielikuva pelistä ja sen sisällöstä*. Tämän määritelmän mukaan siis mielikuva mistä tahansa julkaistusta tai julkaisemattomasta pelistä olisi visio. Näin ei kuitenkaan ole, joten määritelmä korjattiin muotoon *mielikuva potentiaalisesta pelistä ja sen sisällöstä*, koska visiossa on kyse vasta toteutettavasta pelistä, ei valmiista.

Määritelmissäni on kuitenkin tarkoituksella jonkin verran kehämääritelmiä yksinkertaisuuden vuoksi. Esimerkiksi *mekaniikan* määritelmässä *sääntö tai ominaisuus, joka vaikuttaa pelin peläämistapaan* on mukana toinen termi *ominaisuus*. Termin olisi voinut korvata sen määritelmällä, mutta kaksi määritelmää sisäkkäin olisi muodostanut tarpeettoman monimutkaisen lauseen. Sallin siis toisen termin käytön määritelmässä, kunhan se löytyy sanastosta tai sen merkitys on kontekstissa selvä.

Lisäksi ajattelin aluksi laajentaa muillakin aloilla käytössä olevien käsitteiden määritelmiä, jotteivät ne viittaisi suppeasti vain pelisuunnitteluun. Monet käsitteet, kuten esimerkiksi juuri *target audience*, kun ovat käytössä muillakin tekniikan aloilla. Sanastoa viilatessani tulin kuitenkin siihen tulokseen, että viittaukset yleispätevään tuotteeseen tai ohjelmistoon tekivät määritelmistä lähinnä hämmentäviä. Sanasto on nimenomaan pelialan sanasto ja termit määritelmiseen on tehty tämän erikoisalan käyttöön, joten on selkeämpää, että ne myös viittaavat siihen.

4.5.2 Haasteet

Määritelmien keruu osoittautui kuitenkin paljon odotettua vaikeammaksi. Kuten jo viime luvussa kerroin, suurin haaste oli, että monille käsitteistä ei löytynyt yhtenäistä määritelmää. Käsitteistä kyllä puhuttiin hyvin johdonmukaisesti eri lähteissä. Kuitenkin hyvin harvoin käsitteitä tai niistä käytettyjä termejä oikeasti määriteltiin lukijalle. Näin oli esimerkiksi Vuorelan *Pelintekijän käsikirjassa*, jossa pelin *konsepti* mainittiin monesti sitä koskaan varsinaisesti määrittelemättä. Vuorela kyllä kertoo, mitä konsepti voi pitää sisällään (Vuorela 2007, 43), mutta tarkkaa kuvaa konseptista ei saa.

Räikein esimerkki käsitteestä ilman kunnollista määritelmää on yllättävää kyllä *pelejä* itse. Peli-käsitteelle on olemassa monta erilaista määritelmää, joita on kehitelty jo vuosikausia, mutta pelialan asiantuntijat eivät ole vielä päässeet yhteisymmärrykseen virallisesta määritelmästä (Kuorikoski 2018, 22; Rogers 2014, 7). Pelin määritelmä nimittäin vaihtelee pelitutkimuksenkin sisällä sen perusteella, mitä ominaisuutta halutaan painottaa. Esimerkiksi narratologian haaran mukaan pelit ovat kertomuksia, ludologia keskittyy pelattavuuteen ja interaktiivisen fiktion teorian mukaan pelit ovat jotain niiden väliltä. (Kuorikoski 2018, 23.) Koska kiista on vielä kesken, oli vaikeaa luoda määritelmä, joka tyydyttäisi kaikkia. Niinpä päädyin käyttämään yksinkertaisinta löytämäni määritelmää: *an activity that requires at least one participant, has rules, and has a condition for winning and/or losing* (Rogers 2014, 9).

Toinen hyvin epäselvä käsite oli jo edellisessä käsitesuhdeluvussa mainittu *gameplay*, jonka määritelmä tuotti kaikkein eniten vaikeuksia. Käsite esiintyy lähdekirjallisuudessa ja pelialan keskustelussa usein, mutta sitä ei osata tarkasti määritellä. *A Mind Forever Voyaging* luonnehtiikin sitä seuraavasti: *"One of the most used and least defined words in gaming"* (Holmes 2012, 214). Yksittäisistä tiedon murusista sain kuitenkin koostettua määritelmän *player's interaction with the game influenced by game systems interacting with each other*, joka on tiivistelmä käsitesuhteita kuvaavasta kaaviosta. Kuten kaaviokin, se vaatii muidenkin alan asiantuntijoiden tarkastelua, mutta kuvaa mielestäni käsitettä parhaiten tämänhetkisten tietojen ja näkökulmien perusteella.

Määritelmien puutteesta huolimatta alan teoksissa näytetään kuitenkin oletettavan lukijan ymmärtävän jo valmiiksi, mistä puhutaan. Esimerkiksi *Challenges for Game Designers* -teoksen ensimmäisessä luvussa lukee näin: *"This book was written by professional game designers. That means that certain terms will be flung about with an assumption that the reader actually knows what these terms mean"* (Brathwaite & Schreiber 2009, 1). Seuraavaksi kyllä kerrotaan, että käsitteet määritellään kirjassa, jotta vähemmän perehtyneetkin lukijat saavat tietää merkitykset. Oletus termit valmiiksi tuntevasta pelisuunnittelijasta on silti jo tekstissä. *Challenges for Game Designers* ei suinkaan ole ainoa teos, jossa tällainen oletus tehdään, ja se jo itsessään kertoo sanaston tarpeesta.

Lisäksi käytännössä kaikki kirjallisuuslähteet syyllistyvät ainakin osittain ulkoihin kehämääritelmiin (Suonuuti 2012, 24), sillä hyvin monissa teoksissa käsitteet määritellään muiden käsitteiden kautta. Esimerkiksi *Fundamentals of Game Design* -teoksessa termi *vision* määriteltiin seura-

vasti: “*The game's overall goals, major features, storyline, characters and target audience*” (Chandler & Chandler 2011, 81). Määritelmän sisältö siis koostuu lähes kokonaan muista käsitteistä, kuten *features*, *storyline* ja *target audience*. Usein näitä toisia käsitteitä ei määritellä, mikä jättää lukijalle vain pintapuolisen käsityksen termin sisällöstä.

Vaikka määritelmien kokoaminen ei ollut täysin ongelmaton, kaikki käsitteet lopulta saivat määritelmän. Seuraavaan lukuun olen koonnut muutamia esimerkkejä englanninkielisistä määritelmistä, joiden kokoaminen oli erityisen vaikeaa tai joiden kokoamisen aikana oivalsin jotain uutta ja merkittävää.

4.5.3 Englanninkieliset määritelmät

Joidenkin termien määritelmät eivät olleet selkeitä edes englanniksi. Esimerkiksi termi *game developer* voi tarkoittaa pelinkehittäjää, eli ketä tahansa pelinkehitystiimiin kuuluvaa jäsentä. Tämä merkitys on käytössä myös Suomessa. Toisaalta erityisesti Yhdysvalloissa *game developer* voi tarkoittaa ainoastaan peliohjelmoijaa, joka työskentelee varsinaisen koodin parissa. Englanninkielisen termin merkityksestä ei ole vielä kukaan päästy täysin sopuun, joten päätin lopulta jättää sen pois termistöstä lähdeaineiston epätarkkuuden vuoksi. (Pulsipher 2009.) *Development team* tai *dev team* sen sijaan on ainakin Euroopassa ja Suomessa vakiintunut tarkoittamaan peliä kehittävä ryhmää tai studiota, joten sisällytin yksittäisen *developerin* sen selitetekstiin.

Toinen määritelmältään hyvin häilyvä käsite on *mechanic*. Muun muassa Scott Rogers kirjoittaa aiheesta näin: “...be aware that ‘mechanics’ is another term that suffers from MDS: multiple definition syndrome” (2014, 353). *Mechanic*-käsite sekoitetaan alan kirjallisuudessa hyvin usein *featureen*, sillä ne muistuttavat paljon toisiaan. Mekaniikalle muodostamani määritelmänkin (*sääntö tai ominaisuus, joka vaikuttaa pelin pelaamistapaan*) mukaan ominaisuus voi olla mekaniikka. Sama ei välttämättä kuitenkaan päde toisin päin. Esimerkiksi pelin tarina on kyllä sen ominaisuus, mutta jos tarina ei vaikuta pelin pelaamistapaan vaan toimii taustalla, se ei ole mekaniikka.

Määritelmiä pohtimalla löytyi myös perustavanlaatuisen ero käsitteiden *a mechanic* ja *mechanics* välillä. Vaikka ensi silmäyksellä jälkimmäinen näyttääkin vain edellisen monikkomuodolta, monissa lähteissä sanaa *mechanics* käytettiin, kun puhuttiin yksittäisten mekaniikkojen vuorovaikutuksesta ja yhteistoiminnasta. *A mechanic* siis vastasi yhtä pelin pelaamiseen vaikuttavaa sääntöä

tai osaa, mutta *mechanics*-sanalla viitattiin koko pelin sisäiseen järjestelmään. Ero oli niin tärkeä, että lisäsin mekaniikat erilliseksi termiksi yksittäisen mekaniikan rinnalle.

Toinen määritelmien paljastama ero oli käsitteiden *playtesting* ja *quality assurance* välillä. Puheessa näitä käsitteitä käytetään usein synonyymeinä, mutta *Game Development Essentials: Game QA & Testing* erottaa käsitteet selvästi toisistaan (Levy & Novak 2010, 4, 33, 58, 64). *Playtesting* on siis pelin testausta esim. bugien löytämiseksi, kun taas *quality assurance* tarkoittaa julkaisijan teettämää arviointia, jolla varmistetaan tuotteen eli tässä tapauksessa pelin laatu. *Playtesting* on siis osa suunnittelijan työtehtäviä, QA taas pelin arviointia kaupallisena tuotteena. Tämä ero yllätti minut itsenikin, joten halusin sisällyttää molemmat käsitteet sanastooni, jotta se leviäisi laajempaan tietoisuuteen.

Lopuksi mietin vielä käsitteen *narrative design* määritelmää. Se sisältää poikkeuksellisesti sanan *narrative*, sillä sana viittaa kokonaisuudessaan kaikkeen pelin sisältämään kerrontaan, kuten vaikkapa pelimaailman tilan kuvaamiseen ympäristön yksityiskohtien avulla. Esimerkiksi *Portal 2* -pelin alussa hylätyn tutkimuslaitoksen seinillä olevat piirroset kertovat siitä, että joku muukin on ollut paikalla pelaajahahmon lisäksi. Jos määritelmässä käytettäisiin sanaa *story*, se viittaisi ainoastaan pelin juoneen ja sulkisi pois hienovaraisemmat keinot kertoa pelimaailman tilasta vaikkapa seinäpiirroksilla. Kerronta eroaa tässä suhteessa siis tarinasta, joten sanan täytyy olla mukana määritelmässä.

4.5.4 Suomenkieliset määritelmät

Suomenkieliset määritelmät osoittautuivat englanninkielisiäkin vaikeammiksi koota, sillä hyvin harvasta termistä (jos yhdestäkään) on tehty virallista, koko pelialan hyväksymää ja tietokantoihin tallennettua määritelmää. Virallisia suomenkielisiä sanastoja ei juuri ollut, eikä Suomen tieteen termipankistakaan löytynyt pelialan sanastoa, jota olisi voinut käyttää lähteenä. Yleisimmille tekniikan alan termeille sen sijaan kyllä löytyi määritelmiä, joten käytin niitä omieni pohjana, jos pystyin.

Pelialan kansainvälisyyden vuoksi suomen pelitermit on kuitenkin enimmäkseen poimittu englannista. Kokonaan uusien suomenkielisten määritelmien muodostamisen sijaan varmistinkin aluksi, että englanninkielisen käsitteen sisältö ymmärretään Suomessa varmasti samalla tavalla. Läh-

teinä tähän käytin pääasiassa luentomuistiinpanojani ja Kajaanin ammattikorkeakoulun oppimateriaalia sekä jonkin verran suomalaista pelikirjallisuutta. Sen jälkeen käänsin englanninkieliset määritelmät suomeksi.

Näin ollen sekä englanninkielisten että suomenkielisten termien määritelmät eivät juuri eroa toisistaan pieniä poikkeuksia lukuun ottamatta. Esimerkiksi kohdeyleisön määritelmässä (*kuvitteellinen yleisö tai käyttäjäkunta, jolle peli on suunniteltu*) mainitaan pelin suunnittelu, mutta englanninkielisessä ei. Tämä johtuu yksinkertaisesti siitä, että rakenne kuulostaa suomeksi paremmalta. Suomenkielisiä määritelmiä kääntäessä oli nimittäin tärkeää pitää englannin vaikutus poissa mahdollisuuksien mukaan.

Joskus suomenkielisiä määritelmiä oli tosin hankala muotoilla, sillä englanniksi käsitteen sisältö saattoi olla ilmaistu yksinkertaisesti mutta kieliopillisesti monimutkaisella rakenteella. Tästä voin tosin syyttää suurimmaksi osaksi vain itseäni. Toisaalta esimerkiksi *käyttäjäkokemus* oli hankala muotoilla suomeksi, koska määritelmä oli hieman häilyvä englanniksikin: *the ease of teaching the player the game's rules and their relations, and how to interact with them*. Sen yksinkertaisemmin ei käsitettä juuri voinut määritellä. Suoraan lausetta ei voinut suomeksi kääntää, joten puin määritelmän selkeämpään muotoon ylimääräisillä sanoilla: ***pelaajan kokemus siitä, kuinka helppo hänen on oppia pelin säännöt...*** Viittaus kokemukseen puuttuu siis englanninkielisestä määritelmästä, mutta tulee ilmi termin nimestä.

Kaikki käsitteet olivat siis lopulta saaneet määritelmän niin englanniksi kuin suomeksikin, vaikka viilasin niitä aina työn loppuun asti. Oli aika siirtyä seuraavaan vaiheeseen eli käsitteet kiteyttävien termien valintaan.

4.6 Termit

Määritelmien tarkentumisen jälkeen tarkastelin seuraavaksi olemassa olevien käsitteiden nimityksiä eli termejä. Erilaisia termejä oli tullut lähteissä vastaan alusta asti, joten oikeiden termien valitseminen olikin huomattavasti helpompaa kuin määritelmien luominen tyhjästä. Termivalinnoissakin oli kuitenkin omat pienet ongelmansa.

4.6.1 Englanninkieliset termit

Aloitin termien valinnan englannista kuten määritelmävaiheessakin. Englanninkielisten termien kerääminen oli luultavasti koko työn helpoin osuus, sillä lähes kaikki käyttämäni lähdekirjallisuus oli englanniksi ja termejä käytettiin niissä yhtenä ja monia johdonmukaisestikin. Lisäksi monet niistä olivat jo tulleet tutuksi opintojeni aikana.

Keräsin termit pääosin juuri kirjallisuudesta, artikkeleista ja ammattilaisten puheesta jo samalla, kun etsin käsitteitä ja määritelmiä. Hyväksyin kuitenkin lopulliset termit vasta, kunhan olin varmistunut, että niitä todella käytettiin samalla tavalla eri lähteissä ja ne viittasivat määritelmäni mukaiseen käsitteeseen. Koska määritelmässäkin oli eroja ja häilyvyyttä, oli syytä olettaa samaa myös termeistä.

Osa termeistä kärsikin mm. synonymiasta, eli samasta käsitteestä saatettiin käyttää useampaa termiä (Vehmas-Lehto 2010, 364). Tällainen termi oli esimerkiksi *vision*, jolle löytyi myös synonyymi *core statement*. Aluksi luulinkin niitä kahdeksi eri käsitteeksi, kunnes *Fundamentals of Game Development* määritteli ne molemmat tarkoittamaan mielikuvaa pelistä (Chandler & Chandler 2011, 81). Laitoin *core statementin* siis sanastoon *visionin* rinnalle.

Toisenlainen tapaus oli taas termi *HUD*, joka määriteltiin sanoilla ”*a visual screen overlay that communicates information to the player*” (Rogers 2014, 181). Määritelmän vuoksi ajattelin ensin, että kyseessä olisi vain kapeammin määritelty synonyymi *user interfacelle*. Asiaa tutkittuani huomasin kuitenkin, että *HUD* välittää vain pelitilanteeseen liittyviä tietoja, kuten pelihahmon terveydentilaa tai ammusten määrää. Se ei sisällä esim. pelin valikoita, jotka taas sisältyvät *user interfaceen*. Niinpä *HUD* onkin vain *UI:n* alakäsite ja päätin jättää sen pois sanastosta vähemmän tärkeänä terminä.

Joillekin termeille oli myös olemassa lyhenteitä, jotka olivat vähintään yhtä tunnettuja kuin varsinainen termi. Esimerkiksi *Game Design Documentin* lyhennettä *GDD* käytettiin usein koko termin sijasta heti, kun lyhenteestä oli lukijalle kerrottu. Myös *UI* ja *UX* olivat paljon yleisempiä kuin pidemmät vastineensa. Otin ne siis mukaan varsinaisen termin rinnalle.

Suurelle osalle englanninkielisistä käsitteistä oli onneksi vain yksi tunnettu termi, jonka valitsin sanastoon. Kun olin valinnut termit englanniksi, jatkoin siitä suoraan suomenkielisten termien pariin.

4.6.2 Suomenkieliset termit

Erikoisalojen yleinen ongelma on se, ettei valmiita termejä ole (Nuopponen 1999, 4), ja suomenkielinen pelisuunnittelusanastokin kärsii tästä. Englanninkielisille termeille on kyllä suomenkielisiä alalla vakiintuneita vastineita, mutta virallisia sanastoja ei juuri ole. Esimerkiksi termit *konsepti* ja *visio* ovat monille suunnittelijoille hyvin tuttuja, mutta suomenkielistä kirjallista lähdettä niille on hankala löytää. Joillekin teknisten alojen yleisille termeille löytyy kuitenkin vakiintunut suomenkielinen vastine, kuten jo monesti mainitulle *user interfacelle* eli *käyttöliittymälle*.

Siksi käytin suomenkielisten termien valinnassa lähinnä omia luentomuistiinpanojani ja tein termiehdotuksia, jos englanninkieliselle termille ei löytynyt vastinetta. Jonkin verran termejä löytyi myös suomenkielisestä pelikirjallisuudesta, joka oli harvinaista, mutta laadukasta (ks. Kuorikoski 2018 ja Manzos 2017). Valitsemilleni termeille saattaa siis löytyä muita suomen kielessä käytettyjä vaihtoehtoja juuri vakiintuneen sanaston puutteen vuoksi.

Onkin hyvin tavallista, että yhdestä käsitteestä käytetään suomessa useampaa sanaa. Tämä johtuu siitä, että englannista lainattua tai mukautettua termiä käytetään usein suomenkielisen sanan rinnalla tai sijasta, vaikka suomenkielinen termi olisi olemassa. Eräs tällainen toistuva termi on *kommunikaatio*, jolla kuitenkin on suomalaisempikin vastine, *viestintä*.

Suomenkielisiä termejä valitessa oli varottava, ettei englantia vaikuttanut liikaa ja luonnottomasti suomenkieliseen termiin. Jotkut käsitteet oli kuitenkin helppo kääntää englannista suomeen niin, että hyvän termin kriteerit täyttyivät. Tällainen termi oli esimerkiksi *narrative design*, joka *kerrontasuunnitteluksi* käännettynä on hyvin läpinäkyvä ja käsitettään kuvaava termi, sillä kerronta on kirjallisuudentutkimuksesta tuttu sana. Toinen termivaihtoehto olisi ollut *tarinasuunnittelu*, mutta ongelmana oli sama merkitysero kuin englanninkielisessä vastineessaan eli se viittasi jälleen pelkkään pelin juoneen.

Suorat lainat eivät silti ole läpinäkyviä termejä, vaikka niitä yleisesti käytetäänkin. Siksi pyrin ehdottamaan joillekin termeille uusia, läpinäkyvämpiä termivaihtoehtoja. Yritin esimerkiksi keksiä

parempaa suomenkielistä termiä *emergent gameplaylle*, sillä käsite on tärkeä ja esiintyy usein kirjallisuudessa ja opetuksessa (esim. Kuorikoski 2018, 145–146). *Emergenttiä pelattavuutta* en suosittelen käytettäväksi, sillä sana *emergentti* ei avaudu ilman tietoa vieraasta kielestä ja siten se kuvaa käsitettä huonosti.

Yksi vaihtoehto *emergentille* oli suora käänнос: nouseva pelattavuus. Käsitteen perusajatuksena kuitenkin on, että pelimekaniikkojen vuorovaikutuksesta syntyy eli nousee uudenlaista pelattavuutta. Siksi myös syntyvä pelattavuus oli yksi harkitsemani vaihtoehto. Syntyvä ja nouseva eivät kuitenkaan mielestäni saaneet kuvattua käsitteen ideaa siitä, että pelattavuus syntyy ikään kuin vahingossa, muttei kuitenkaan tyhjästä, vaan olemassa olevista pelimekaniikoista. Siksi valitsin loppujen lopuksi termin *kehkeytyvä pelattavuus*, sillä mielestäni sana kuvaa parhaiten uuden syntymistä konkreettisista elementeistä.

Joskus kävi niinkin, että suomenkielisiä termejä oli yhdelle käsitteelle useampia kuin englannissa. Tällaisia ovat esimerkiksi termit *taso* ja *kenttä*, jotka molemmat viittaavat samaan käsitteeseen, kun taas englannissa on vain yksi termi *level*. Sekä *level* että *taso* ja *kenttä* yhdessä sisältävät peräti kolme erilaista määritelmää. Suomeksi termiä *kenttä* ei kuitenkaan voi käyttää kaikista kolmesta määritelmästä samoin kuin englannissa, vaan se viittaa vain pelin sisäiseen pelialueeseen. *Taso* sen sijaan voi tarkoittaa sekä pelialuetta, pelaajan edistymisen mittayksikköä toistuvassa pelissä sekä pelihahmon voiman yksikköä aivan kuten englannin *levelin*.

Kun suomenkielisetkin termit oli lopulta valittu, oli jäljellä enää viimeinen vaihe: termien ja määritelmien jäsentely ja kokoaminen varsinaiseksi yhtenäiseksi sanastoksi. Kun rankin osuus eli sanaston luominen oli ohi, jäsentely onnistuikin varsin helposti.

4.7 Jäsennys

Melkein valmis sanasto täytyi vielä jäsentää termitietueiksi, joista esimerkkinä yksi kuvassa 7. Aluksi keräsin kaikki termit englannin- ja suomenkielisine määritelmineen Excel-taulukoista yhteen Word-tiedostoon. Käytin tietueiden jäsennyksessä mallina Janne Joensuun *3D-alan sanastoa* (2016) sekä Heidi Suonuutin *Sanastotyön oppaassa* käytettyä esimerkkiä termitietueesta (Suonuuti 2012, 38).

| | |
|---|---|
| 1 | |
| <u>en</u> | communication |
| <u>fi</u> | <u>kommunikointi, viestintä</u> |
| definition | the action of sharing or exchanging information or ideas |
| NOTE | The most important skill of a game designer. It is needed to convey the game vision to the all the others involved in the game development process. |
| määritelmä | tiedon tai ideoiden jakaminen tai vaihto |
| HUOM. | Pelisuunnittelijan tärkein taito, jota tarvitaan välittämään pelin visio muille pelinkehitykseen osallistuville. |
| [Waite, Maurice & Hawker, Sarah (edit.), 2009, <i>Compact Oxford Dictionary & Thesaurus</i> , Third Edition, Oxford University Press, Oxford, United Kingdom] | |

Kuva 7. Esimerkki sanaston termitietueesta.

Kukin termitietue alkaa numerolla. Sen alle on listattu allekkain termit ensin englanniksi ja sitten suomeksi, jotta termivastineiden löytäminen ja vertaaminen olisi mahdollisimman helppoa. Termit ovat aakkosjärjestyksessä englannin mukaan, sillä englanninkieliset vastineet ovat tunnetumpia ja vakiintuneempia ja oletan, että suomenkielisiä vastineita etsitään niiden perusteella. Tässä järjestyksessä vastineita on siis helpompi etsiä.

Jos termillä on useampi synonyymi, niistä käytetyin on mainittu ensin. Poikkeuksena ovat lyhenneet, jotka on merkitty sanan täysimittaisen muodon jälkeen, vaikka lyhennettä käytettäisiinkin enemmän. Omat ehdotukseni suomenkieliseksi termeiksi on merkitty *ehdotus*-tunnuksella. Ehdotetut termit eivät siis ole virallisia, vaan joko läpinäkyvämpiä vaihtoehtoja suoraan englannista poimitulle termille tai kokonaan uusia termiehdotuksia, jos suomenkielistä vastinetta ei vielä ollut tai löytynyt. Jos jotakin suomenkielistä termivaihtoehtoa ei suositella käytettäväksi, se on merkitty erikseen *ei suositella* -kohtaan suomenkielisten termien alle.

Termien jälkeen on merkitty niiden määritelmät englanniksi ja suomeksi *definition*- ja *määritelmä*-kohtiin. Jos samalle termille on useampia määritelmiä, ne on numeroitu. Hyvän sanastokäytännön mukaisesti termitietueeseen on myös merkitty hakasulkeisiin ulkoinen lähde, jos määritelmä on otettu valmiina sieltä. Määritelmän jäljessä saattaa myös olla erillinen *NOTE/HUOM.*-kohta, jossa on joko selventävä huomautus tai lisätietoa termistä tai sen sisällöstä.

Lopuksi tein sanaston alkuun vielä pikahakemiston, johon on luetteloitu kaikki sanaston termit englanniksi ja suomeksi, jotta vastineita voi etsiä nopeasti selaamatta koko sanastoa. Termit on myös numeroitu, jotta määritelmästä kiinnostuneet löytäisivät oikean kohdan helpommin. Liitin sanaston alkuun vielä käsitekaaviot selityksineen ja kirjoitin lyhyen johdannon sekä ohjeet sanaston käyttöön. Näin sanastoni oli viimein valmis ja pitkä urakka tullut päätökseensä.

5 Havainnot ja pohdinta

Jopa näin pienen pelisanaston kokoaminen oli suuri hanke, joka vaati paljon aikaa ja kovaa työtä. Se oli silti hyvin opettavainen kokemus, jonka aikana syvennyin pelisuunnittelun käsitteisiin ja tein mielenkiintoisia havaintoja niin pelisuunnittelusta itsestään kuin sen sanastostakin.

5.1 Pelisuunnitteluterminologian ongelmat

Opinnäytetyötä tehdessäni huomasin, että pelisuunnittelu tarvitsee kipeästi käsitteilleen yhdessä päätettyjä vakiintuneita termejä ja määritelmiä. Tämä pätee niin kansainvälisellä tasolla kuin Suomessaakin. Pelisuunnittelu on malliesimerkki erikoisalasta, jota vaivaavat lähes kaikki sanastotyön kokoamista vaikeuttavat ongelmat.

Ensinnäkin pelisuunnittelussa tärkeiden käsitteiden suhteita toisiinsa ei ole usein määritelty eivätkä ne siksi ole aina selkeitä. On hankala hahmottaa, sisältyykö käsite toiseen vai ovatko ne sittenkin rinnakkaisia ilmiöitä, kuten vaikkapa *käyttöliittymä* ja *käyttäjäkokemus*. Ongelmia aiheuttavat myös hyvin samankaltaiset käsitteet kuten *a mechanic* ja *mechanics*, joita kuitenkin käytetään esimerkiksi alan kirjallisuudessa eri tavoin. Käsitteistöt ovat olennainen osa käsitteiden sisällön ymmärtämistä sekä määritelmien ja termien luomista, joten niiden kuuluisi olla kohdallaan ja jäsenneltyjä.

Lisäksi pelisuunnittelun käsitteitä ei ole pystytty kunnolla yhdessä määrittelemään, vaan niille löytyy useita eri määritelmiä monesta eri lähteestä. Edes tärkeimmillä käsitteillä, kuten koko pelin viihdyttävyyttä mittaavalla *gameplaylla*, ei ole vakiintunutta, varmaa määritelmää. Lukemieni pelisuunnittelua käsittelevien lähdeteosten ja artikkelien sekä katsomieni videoiden perusteella hyvin harvasta määritelmästä on päästy täydelliseen yhteisymmärrykseen, eikä kattavia, koko ammattikunnan hyväksymiä sanastoja juuri ole. Esimerkiksi eri pelisuunnitteluoppaiden kirjoittajat ovat määritelleet käsitteet usein itse, jos määritelmiä on edes kirjoitettu.

Monimerkityksellisyys ja puutteet taas vaikeuttavat keskustelua alan sisällä. Kun määritelmät puuttuvat ja käsitteiden sisältö on epävarma, se vaikuttaa käytössä oleviin termeihin, sillä niiden merkitys itse kullekin voi vaihdella sen mukaan, mistä lähteestä on termistä kuullut. Esimerkiksi

juuri mainittu *gameplay* eli *pelattavuus* on tärkeä pelin laadun ja viihdyttävyyden mittari (Holmes 2012, 214). Miten näin voi kuitenkin olla, jos käsitteen sisältö on tunnetusti hämärä?

Mielenkiintoisinta on, että pelisuunnittelun asiantuntijat tunnustavat tämän paradoksin. He tiedostavat, ettei termeille ole määritelmiä, eivätkä he ole siitä ylpeitä. Kuten *Challenges for Game Designers* -kirjassakin kirjoitetaan, vakiintuneita termejä käytetään sillä oletuksella, että pelisuunnittelijat tuntevat niiden sisällön entuudestaan (Brathwaite & Schreiber 2009, 1). Niin monesta termistä yhä kiistellään, mutta vastuu on usein sysätty lukijalle ajatuksella ”Kyllähän sinun pitäisi tämä jo tietää.”

Vaikka tärkeimmät termit tunnettaisiinkin ja niitä käytettäisiinkin samalla tavalla, tarkasti määriteltyjen termien puute on ongelma. Termien koko perusajatus on merkitä ilmiöitä niin, että kaikki asiantuntijat tietävät varmasti, mistä puhutaan. Voimmeko tulla ymmärretyiksi, jos vaarana on, että toiset ymmärtävät käyttämämme sanan sisällön eri tavalla? Termien on tarkoitus helpottaa erikoisalan osaajien keskinäistä viestintää, joka on pelinkehityksessä elintärkeää. Miksei kunnollisia termejä kuitenkaan ole?

Pelialan termien vajavuus on hyvin ymmärrettävää, sillä ala on vasta nuori eikä käsitteistö ole ehtinyt vielä kehittyä tarpeeksi. Esimerkiksi teatteritaiteen käsitteitä on alettu pohtia jo antiikin Kreikassa, ja termistöä on tuhansien vuosien aikana ehditty hioa yhtenäiseksi (Kuorikoski 2018, 137). Vaikka pelit, kuten shakki, ovatkin olleet osa kulttuuria kaikkialla jo ammoisista ajoista, nykyiset videopelit saivat alkunsa vasta 70-luvun alussa (Manzos, 2017, 8). Noin viidessäkymmenessä vuodessa sanasto ei ole ehtinyt vielä vakiintua, vaan se vaatii vuosikausien aktiivista keskustelua pelialan sisällä.

Tietenkään pelinkehittäjiltä ei voida yksin tätä suurta urakkaa edellyttää, sillä heidän intohimonsa on käytännön työssä ja pelinkehityksessä. Tässä kuvaan astuvat ludologit eli pelitieteilijät yhdessä terminologien kanssa. Olen varma, että kuten muutkin taiteen, tieteen ja tekniikan alat, peliala tulee vielä huomamaan yhteisten ja tarkasti määriteltyjen termien hyödyt, kunhan se havahtuu ongelman laajuuteen ja tarttuu toimeen.

Kehitystä onneksi tapahtuu koko ajan Suomessakin, sillä esimerkiksi viime vuosina on ilmestynyt paljon suomenkielistä pelialan kirjallisuutta (ks. Kuorikoski ja Manzos), mikä taas on luonut tarvetta löytää suomenkielisiä vastineita vakiintuneille termeille tai luoda kokonaan uusia.

Toivoisin siis tämän opinnäytetyön toimivan ikään kuin keskustelunavaajana, joka toisi suomen kielen lähemmäs peliteollisuutta ja saisi suomalaiset pelisuunnittelijat myös miettimään yhdessä käyttämiensä termien määritelmiä. Matka yhtenäiseen terminologiaan on vielä pitkä, mutta jostain on aloitettava.

5.2 Mitä tästä opin?

Tutkimushavaintojeni lisäksi tämän opinnäytetyön tekeminen on ollut muutenkin hyvin opettavainen kokemus. Yhdistin työssä kaksi erikoisalaani – kielitieteen ja pelisuunnittelun – tavalla, jota ei kovin usein ole tehty ja sain aikaan pelisuunnittelukäsitteiden sisällöstä uutta tietoa, josta on hyötyä muille. Minulla on nyt erikoisosaamista, jota kovin monella pelialan ihmisellä ei ole, ja haluan käyttää sitä myös tulevaisuudessa alan sanaston kehittämiseksi.

Samalla syvensin tietämystäni pelisuunnittelun monista peruskäsitteistä, jotka tuntuivat ensimmäisinä opiskeluvuosina vielä niin vaikeaselkoisilta. Määritelmiä tutkiessani ja käsitesuhteita poh-tiessani jouduin todella miettimään, mitä käsitteet sisältävät ja miten ne liittyvät toisiinsa. Alku-vuosina en esimerkiksi ymmärtänyt kunnolla, mitä *kehkeytyvä pelattavuus* tarkoittaa, vaikka kä-site tuli vastaan kaikkialla. Työn jälkeen tunnen tietäväni jo paremmin, miten monimuotoinen asia on kyseessä ja miten sitä voi ehkä yrittää saada aikaan luomalla monipuolisempia mekaniikkoja, joita pelaajat voisivat yhdistellä.

Olen myös ylpeä siitä, että sain ylipäätään määriteltyä kaikki käsitteet, vaikka jouduinkin vaihta-maan muutaman tiedon puutteen vuoksi. Erityisen ylpeä olen hämärän *pelattavuuden* käsitteen määritelmästä, vaikka se ei ole millään tavalla täydellinen ja vaatii varmasti parantelua. Se on silti kooste tiedoista, jotka aiheesta pystyin löytämään ja vähintään hyvä yritys määritellä käsite, josta ei tähän mennessä ole saatu kunnan otetta.

Luonnollisesti on myös asioita, jotka olisin voinut tehdä paremmin. Työtaakkaa olisi ehkä helpot-tanut tutkijapari, jonka kanssa määritelmiä olisi voinut pohtia yhdessä ja hioa tarkemmiksi. Siihen sain toki paljon apua Janne Joensuulta, mutta kaksin tehtynä opinnäytetyö olisi ehkä ollut vähem-män kuormittava. Toisaalta muita aiheesta yhtä kiinnostuneita opiskelijoita olisi ollut hankala löy-tää.

Lisäksi olisin voinut kysyä enemmän alan ammattilaisten mielipiteitä työtä tehdessäni. Kajaanin pelinkehittäjäyhteisö on kuitenkin tiivis, joten monet alan ihmiset olisivat varmasti auttaneet mielellään määritelmien koostamisessa ja suomenkielisten termivastineiden keksimisessä. Tuloksena olisi siis voinut olla syvempiä ja varmempia määritelmiä ja termejä. Toisaalta yhteydenpito ja tulojen pohtiminen olisi vienyt enemmän aikaa, joka oli muutenkin vähissä aikataulun viivästysten vuoksi.

Tiedostan myös, että opiskelijatyönä on liki mahdotonta luoda täydellistä kokoelmaa termeistä täysin määriteltävineen, kun alan kokeneemmat ammattilaisetkaan eivät ole varmoja niiden sisällöstä. Sanaston puutteista ja pienestä koosta huolimatta olen kuitenkin tyytyväinen aikaansaannokseeni. Kaiken kaikkiaan työ oli minusta vaivan arvoista, ja toivonkin, että sanastosta olisi hyötyä tuleville pelisuunnittelijoille.

6 Lopuksi

Tässä opinnäytetyössä kokosin pienen pelisuunnittelun englanti–suomi-perussanaston aloittelevien pelisuunnittelijoiden ja maallikoiden käyttöön, sillä suomenkielisiä pelialan sanastoja ei alan laajuudesta ja menestyksestä huolimatta vielä oikein ole. Aloitin kertomalla tarvittavasta terminologian teoriasta ja sanastotyön kokoamisesta ja sen jälkeen kuvailin itse oman sanastotyöni kokoamisprosessin. Kerroin lopuksi sanastotyön kokoamisen aikana tekemistäni havainnoista mm. pelisuunnittelun erikoissanaston tilasta, joka on vielä pahasti lapsenkengissään niin käsitteiden määrittelyn kuin termivalintojenkin osalta sekä Suomessa että kansainvälisesti.

Tämä työ sisälsi vain pienen osan pelisuunnittelussa käytettävistä ja tarvittavista termeistä, sillä laajan sanaston kokoaminen vaatisi kokonaisen asialle omistautuneen työryhmän. Lisäksi sanasto on vielä vaillinainen, ja virallinen sanasto vaatisi alaan vielä paremmin perehtyneitä ammattilaisia sekä tietenkin koko pelinkehittäjäyhteisön yhteistyötä käsitteiden määrittelemisessä ja termien valinnassa. Alan nuoren iän takia monilla käsitteillä ei nimittäin vielä ole virallista, yksimielistä määritelmää tai tarkkaa termiä, mikä vaikeutti sanaston kokoamista.

Sanastoni avaa kuitenkin uusia, erinomaisia jatkotutkimusmahdollisuuksia. Tätäkin sanastoa voisi nimittäin täydentää ruotsinkielisillä termeillä, joiden avulla voisi koota kattavamman sanaston Suomessa käytettävistä pelisuunnittelutermeistä. Pelisuunnittelu sisältää myös monia alalajeja, joiden omasta terminologiasta riittäisi taatusti materiaalia uusiin, erillisiin sanastoihin ja tutkimuksiin. Tällaisia ovat esimerkiksi kenttäsuunnittelu ja järjestelmäsuunnittelu.

Toinen erinomainen omaani täydentävä jatkotutkimusaihe olisi pelituottajille suunnattu sanasto, sillä monet tuottajille välttämättömät termit (kuten pelinkehityksen eri vaiheet) ovat hyödyllisiä niin suunnittelijoille kuin muillekin kehitystiimin jäsenille. Aika- ja tilarajoitusten vuoksi jouduin kuitenkin jättämään ne pois tästä sanastosta.

Vielä yksi hyödyllinen sanastoaihe olisi peligenret, sillä erilaisia genrejä ja niiden alalajeja on monia kymmeniä. Olisi mielenkiintoista tutkia niiden määritelmiä ja ennen kaikkea sitä, miten peligenret eroavat sekä toisistaan että elokuva- ja kirjallisuusgenreistä. Peligenrejen määritelmien kokoaminen voisi myös selventää tiettyjen pelilajien ominaispiirteitä. Sellainen tutkimus tosin varmaankin kuuluisi varsinaisen pelitutkimuksen piiriin.

Lähteet

Sanastoaineisto

Adams, E. & Rollings, A. (2007). *Game Design and Development: Fundamentals of Game Design*. Pearson Education Inc., New Jersey, United States of America

Brathwaite, B. & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers*. Charles River Media

Castillo, T. & Movak, J. (2008). *Game Development Essentials: Game Level Design*. Delmar Cengage Learning, USA

Chandler, H. M. & Chandler, R. (2011). *Fundamentals of Game Development*. Jones & Bartlett Learning, LLC

Dineheart, S.E. (2011). *What is a Narrative Designer?* Viitattu 13.10.2018. <http://narrative-design.org/2011/09/what-is-a-narrative-designer-3/>

Dunniway, T. & Novak, J. (2008). *Game Development Essentials: Gameplay Mechanics*. Delmar Cengage Learning, USA

Extra Credits: *Intro to UX Design - User Experience and You*. Viitattu 14.10.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=mPD5dUBFsp>

Holmes, D. (2012). *A Mind Forever Voyaging*. CreateSpace Independent Publishing Platform

Kuorikoski, J. (2018). *Pelitaiteen manifesti*. Gaudeamus, Viljandi

Levy, L. & Novak, J. (2010). *Game Development Essentials: Game QA & Testing*. Delmar Cengage Learning, USA

Manzos, A. (2017). *Kaikkien aikojen pelit*. Avain, Viro

Mähönen, A. (2017). Pelisuunnittelun perusteiden luentosarja. Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Mähönen, A. (2017). Game Design I -luentosarja. Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Pedersen, R. E. (2009). *Game Design Foundations, 2nd Edition*. Wordware Publishing Inc., United States of America

Portnow, J. (2008) *Scope: A Lesson in Game Design*. Viitattu 13.10.2018. http://www.gamecareerguide.com/features/508/scope_a_lesson_in_game_design.php

- Rogers, S. (2014). *Level up! The Guide to Great Video Game Design 2nd edition*. John Wiley & Sons, Ltd., United Kingdom
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publishers, United States of America
- Seppänen, A. 2017. Pelituotannon perusteiden luentosarja. Kajaanin ammattikorkeakoulu.
- Upshall, M. (1991). *Hutchinson Encyclopedic Dictionary*. Oxford University Press, UK
- Vuorela, V. (2007) *Pelintekijän käsikirja*. BTJ Finland Oy, Helsinki
- Waite, M. & Hawker, S. (toim.) (2009) *Compact Oxford Dictionary & Thesaurus Third Edition*. Oxford University Press, Oxford, United Kingdom

Muut lähteet

- Hiilamo, E. & Paakkanen, M. (2018). *Poikkeuksellinen kannanotto: "Suomen ja ruotsin kielen asema uhattuna*. Helsingin Sanomat. Viitattu 29.12.2018. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005877448.html>
- Honkala, T. (2012). *Pelit 25 vuotta*. Pelit.fi. Viitattu 29.12.2018. <https://www.pelit.fi/artikkelit/pelit-25-vuotta/>
- Joensuu, J. (2016). *3D-ALAN SANASTO – 3D-grafiikan termit suomeksi*. Kajaanin ammattikorkeakoulu, Kajaani
- Niipola, J. (2012). *Pelisukupolvi*. Johnny Kniga Publishing, Helsinki
- Nuopponen, A. (1999). *Mihin terminologian teoriaa ja menetelmiä voidaan hyödyntää?*, teoksessa *Toimikunnista termitalkooisiin*, toim. Kuhmonen, Helsinki: Tekniikan Sanastokeskus
- Pasanen, P. (2015). *Tavallisten kielenkäyttäjien käsityksiä termeistä*, s. 178-187 teoksessa *Rajojen dynamiikkaa*, VAKKI-symposiumi XXXV 12.–13.2.2015. VAKKI Publications 4. Vaasa. Toim. Rellstab, D. & Siponkoski, N.
- Pulsipher, L. (2009). *Opinion: What Does 'Game Developer' Mean?* Gamasutra. Viitattu 26.01.2019. https://www.gamasutra.com/view/news/113325/Opinion_What_Does_Game_Developer_Mean.php
- Soldan, M. (2015). *Kieli on ikkuna maailmaan*. Helsingin Sanomat. Viitattu 29.12.2018. <https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/kieli-kulttuuri/kieli-on-ikkuna-maailmaan>

Suomen kielen lautakunnan kannanotto. 26.10.2018. *Suomi tarvitsee pikaisesti kansallisen kielipoliittisen ohjelman*. Viitattu 7.2.2019. https://www.kotus.fi/ohjeet/suomen_kielen_lautakunnan_suosituksia/kannanotot/suomi_tarvitsee_pikaisesti_kansallisen_kielipoliittisen_ohjelman

Suominen, J. (2010). *”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille” – MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984-2008*. s. 83-98 teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Toim. Suominen, J. ym. Tampereen yliopisto.

Suonuuti, H. (2012). *Sanastotyön opas*. Sanastokeskus TSK ry, Helsinki

Tieteen termipankki (2019). *Terminologiaoppi:systemaattinen järjestys*. Viitattu 12.01.2019. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Terminologiaoppi:systemaattinen_j%C3%A4rjestys

Vehmas-Lehto, I. (2010). *Termit kääntäjän näkökulmasta*, s. 361-372 teoksessa *Käännösteoria, ammattikielet ja monikielisyys*, VAKKI-juhlasymposiumi XXX. 12.-13.2.2010 Vaasan yliopisto. Toim. Nissilä, N. & Siponkoski, N.

Liitteet

Pelisuunnittelun englanti–suomi-sanasto
English–Finnish Game Design Glossary

Laura Laine
07.02.2019

Johdanto

Pelialan valtakieli on Suomessakin englanti, ja englanninkieliset lainasanat täplittävät keskustelua peleistä ja pelisuunnittelusta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei suomella olisi sanoja pelinkehityksestä puhumiseen. Varsinkin nyt, kun suomen kielen asema Suomessa on jälleen kerran ajankohtainen puheenaihe, haluan tämän sanaston avulla edistää suomen kielen käyttöä pelisuunnittelussa. Tarkoituksena ei kuitenkaan ole kieltää englantia, vaan tuoda esille suomenkielisiä vaihtoehtoja, jotka voivat ehkä auttaa suomalaisia suunnittelijoita jäsentämään ajatuksiaan eri tavalla kuin englantia käyttäessään.

Sanasto sisältää kolmekymmentä pelisuunnittelun perustermiä määritelmineen englanniksi ja suomeksi. Mukana on myös täydentäviä huomautuksia, jotka antavat lisätietoa käsitteiden sisällöstä tai merkityksestä pelisuunnittelijan työssä. Ensimmäinen termi *viestintä* ja viimeinen termi *visio* ovat pelisuunnittelijan tärkeimmät työkalut. Niiden väliin on siis kasattu pieneksi työkalupakiksi käsitteitä, joita pelisuunnittelija voi työssään tarvita. Siksi sanasto onkin tarkoitettu erityisesti aloitteleville pelisuunnittelijoille ja muille aiheesta kiinnostuneille, jotka tahtovat perehtyä pelisuunnittelun perusteisiin. Lisäksi toivon, että sanastosta olisi hyötyä esimerkiksi aihetta käsittelevien tekstien parissa työskenteleville kääntäjille ja toimittajille.

On silti huomioitava, että varsin lyhyenä opiskelijatyönä sanasto on vajavainen, sillä monien termien määritelmistä ei ole vielä päästy täydelliseen yhteisymmärrykseen pelialan sisällä kansainvälisellä tasolla tai edes Suomessa. Virallisia määritelmiä ei siis välttämättä ole, vaan sanasto on kokoelma monista eri lähteistä yhdistettyjä määritelmiä ja niille määritettyjä termejä. Se on siis oma yritykseni koota yhteen hajanaisia pelialan käsitteitä ja herättää keskustelua niiden sisällöstä.

Ennen varsinaista sanastoa olen sisällyttänyt mukaan termitietueiden lukuohjeet sekä sanaston sisältämien termien välisiä suhteita kuvastavat käsitekaaviot käsitteiden sisällön ymmärtämisen helpottamiseksi. Mukana on myös pikahakemisto, josta englannin- ja suomenkielisiä termivastineita voi etsiä nopeammin.

Lopuksi tahdon vielä kiittää erityisesti Janne Joensuuta, joka avusti määritelmien, termien ja käsitekaavioiden työstämisessä, sekä Miriam Greenbergiä, joka aina jaksoi kannustaa minua epätoivoisina hetkinä. Ilman teitä tämän sanaston kokoaminen olisi ollut paljon vaikeampaa.

Tietueiden luku & merkinnät

| | |
|---|---|
| 1 | |
| en | communication |
| fi | <u>kommunikointi</u> , <u>viestintä</u> |
| definition | the action of sharing or exchanging information or ideas |
| NOTE | The most important skill of a game designer. It is needed to convey the game vision to the all the others involved in the game development process. |
| määritelmä | tiedon tai ideoiden jakaminen tai vaihto |
| HUOM. | Pelisuunnittelijan tärkein taito, jota tarvitaan välittämään pelin visio muille pelinkehitykseen osallistuville. |
| [Waite, Maurice & Hawker, Sarah (edit.), 2009, <i>Compact Oxford Dictionary & Thesaurus</i> , Third Edition, Oxford University Press, Oxford, United Kingdom] | |

Kuva 1. Esimerkki termitietueen rakenteesta.

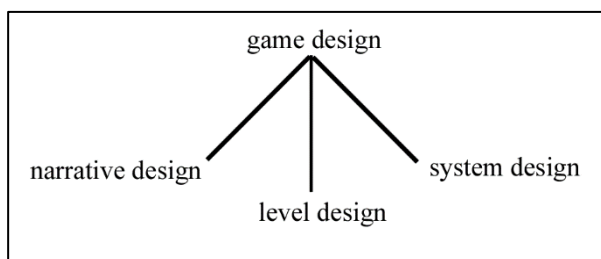
Sanaston termit on merkitty numeroituihin termitietueisiin Heidi Suonuutin *Sanastotyön oppaan* (2012) mukaisesti. Tietueen numeron jälkeen tulee termin nimi englanniksi ja suomeksi. Termit ovat aakkosjärjestyksessä englannin mukaan, sillä englanninkieliset vastineet ovat tunnetumpia ja vakiintuneempia. Yleisesti käytetyin termi on mainittu tietueessa ensin. Poikkeuksena ovat lyhenteet, jotka on merkitty lyhentämänsä sanan jälkeen, vaikka lyhennettä käytettäisiinkin enemmän. Oma ehdotukseni suomenkieliseksi termiksi on merkitty tunnuksella *ehdotus*, jos esimerkiksi vakiintunutta suomenkielistä termiä ei vielä ole tai siinä oli mielestäni liikaa vaikutteita englannista. Jos jotakin suomenkielistä termivaihtoehtoa ei suositella käytettäväksi, se on merkitty erikseen ei suositella -kohtaan suomenkielisten termien alle.

Termien jälkeen on merkitty niiden määritelmät englanniksi ja suomeksi *definition-* ja *määritelmä-*kohtiin. Jos samalle termille on useampia määritelmiä, ne on numeroitu. Hyvän sanastokäytännön mukaisesti termitietueeseen on myös merkitty hakasulkeisiin ulkoinen lähde, jos määritelmä on otettu valmiina sieltä. Määritelmän jäljessä saattaa myös olla erillinen *NOTE/HUOM.-* kohta, jossa on joko selventävä huomautus tai lisätietoa termistä tai sen sisällöstä.

Käsitesuhdekaaviot

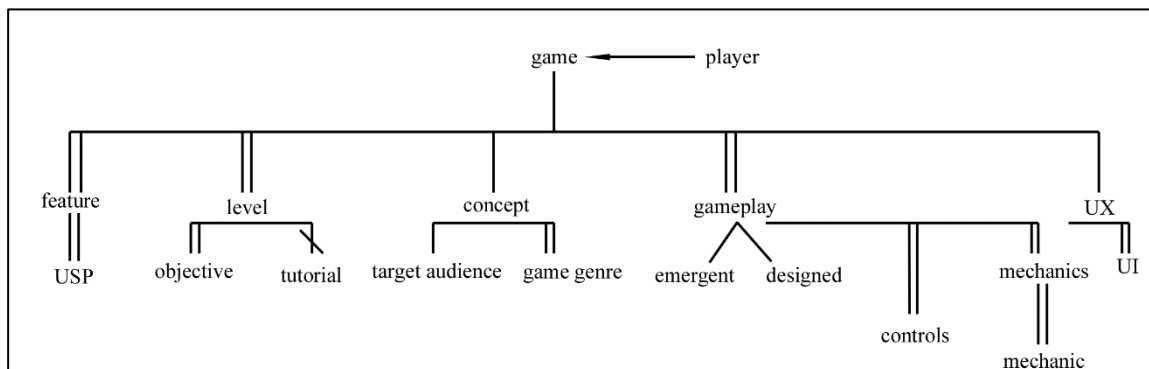
Sanastossa esiintyvistä käsitteistä on piirretty käsitekaavioita, jotka auttavat hahmottamaan paremmin käsitteiden välisiä suhteita ja siten niiden sisältöä. Sanaston kaavioissa on yhdistelty hierarkkisia käsitesuhteita, koostumussuhteita ja funktiosuhteita. Kaaviot ovat englanniksi, sillä englanninkieliset termit ovat alalla vakiintuneempia kuin suomenkieliset, jotka sisältävät ehdotuksia. Lyhyet määritelmät ja merkinnät pikalukua varten löytyvät symboliluettelosta.

Hierarkkinen käsitesuhde muodostuu aina ylä- ja alakäsitteestä, joilla on yhteiset käsitepiirteet. Alakäsitteellä on kuitenkin ainakin yksi lisäpiirre, joka erottaa sen yläkäsitteestään. (Suonuuti 2012, 13.) Esimerkiksi narratiivisuunnittelu eroaa yläkäsitteestään pelisuunnittelusta siinä, että se keskittyy pelin tarinaelementtien suunnitteluun. Hierarkkiset käsitesuhteet on kuvattu puudia-grammina kuvassa 2.



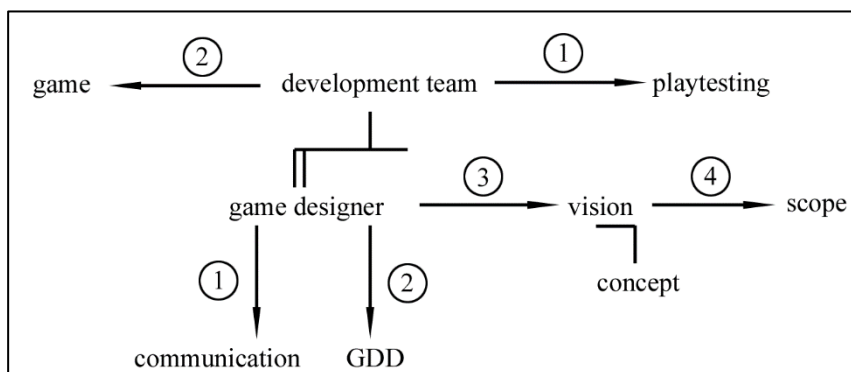
Kuva 2. Pelisuunnittelu alalajeineen.

Koostumussuhde taas nimensä mukaisesti kuvaa suhdetta, jossa alakäsite on yläkäsitteen muodostavan kokonaisuuden osa (Suonuuti 2012, 15). Esimerkiksi *pelejä* sisältää *ominaisuuksia* ja *tasoja*. Nämä järjestelmät esitetään kampadiagrammeina (Suonuuti 2012, 16). Alla olevaan kuvaan 3 on piirretty pelin ja sen eri osien koostumussuhdekaavio. Yksi viiva tarkoittaa, että yläkäsitteeseen kuuluu yksi samanlainen alakäsiteosa. Kaksi viivaa taas tarkoittaa, että osia voi olla useampia. Poikkiviiva merkitsee alakäsitettä, joka on mahdollinen, muttei pakollinen osa.



Kuva 3. Pelin ja sen osien koostumussuhdekaavio. Pelin ja pelaajan funktiosuhde on kuvattu nuolella.

Viimeinen käsitesuhdetyyppi on funktiosuhde, joka poikkeaa edellisistä siten, että käsitteiden välisiä suhteita voi olla monenlaisia, kuten esimerkiksi syy ja seuraus, tuottaja ja tuote tai tapahtuma ja tekijä (Suonuuti 2012, 17). Esimerkiksi *kommunikointi* on tapahtuma, jonka tekijänä on *pelisuunnittelija*, ja *pele* taas on tuote, jonka tuottaa *kehitystiimi*. Erilaisuudestaan huolimatta nämä kaikenlaiset suhteet voidaan kuvata nuolidiagrammien avulla kuten kuvassa 4.



Kuva 4. Pelisuunnittelija ja tärkeimmät työkalut funktiosuhteilla kuvattuna. Mukana myös jonkin verran koostumussuhteita.

On kuitenkin syytä huomata, että yhdellä käsitteellä voi olla monenlaisia yhteyksiä muihin käsitteisiin (Suonuuti 2012, 18). Niinpä näihin kaavioihin ei ole piirretty yhteyksiä kaikkien mahdollisten käsitteiden välille, sillä käsittekarttojen yhdistäminen olisi tehnyt niistä tarpeettoman monimutkaisia lukea. Kartat on siis jaettu pienempiin kokonaisuuksiin aihealueen mukaan.

Pikahakemisto

Tähän pikahakemistoon on kerätty kaikki sanaston sisältämät termit englanniksi ja suomeksi helpottamaan vastineiden hakua. Termit on myös numeroitu, jotta määritelmän löytää halutessaan sanastosta nopeammin.

| | |
|-------------------------------|---|
| 1. communication | kommunikointi, viestintä |
| 2. concept, game concept | konsepti, pelikonsepti |
| 3. controls | kontrollit, ohjaus |
| 4. designed gameplay | ehdotus suunniteltu pelattavuus |
| 5. development team, dev team | devaajat, kehitystiimi |
| 6. emergent gameplay | emergentti pelattavuus, ehdotus kehkeytyvä pelattavuus |
| 7. feature | ominaisuus |
| 8. game | pele |
| 9. game design | pelisuunnittelu |
| 10. game design document, GDD | pelisuunnitteludokumentti, GDD |
| 11. game designer | pelisuunnittelija |
| 12. game genre | peligenre |
| 13. gameplay | pelattavuus |
| 14. level | kenttä, taso |
| 15. level design | kenttäsuunnittelu |
| 16. mechanic | mekaniikka |
| 17. mechanics | mekaniikat |
| 18. narrative design | narratiivisuunnittelu, ehdotus kerrontasuunnittelu |
| 19. objective | tavoite |
| 20. player | pelaaja |
| 21. playtesting | pelitestaus |
| 22. quality assurance, QA | laaduntarkkailu, laadunvarmistus |
| 23. scope | skooppi, ehdotus laajuus |
| 24. system design | järjestelmäsuunnittelu |
| 25. target audience | kohdeyleisö |
| 26. tutorial | tutoriaali |
| 27. unique selling point | myyntivaltti |
| 28. user experience, UX | käyttäjäkokemus |
| 29. user interface, UI | käyttöliittymä, UI |
| 30. vision, core statement | visio, ehdotus sisältömielikuva |

Pelisuunnittelusanasto

1

en communication
fi kommunikointi, viestintä

definition the action of sharing or exchanging information or ideas

NOTE The most important skill of a game designer. It is needed to convey the game vision to the all the others involved in the game development process.

määritelmä tiedon tai ideoiden jakaminen tai vaihto

HUOM. Pelisuunnittelijan tärkein taito, jota tarvitaan välittämään pelin visio muille pelinkehitykseen osallistuville.

[Waite, Maurice & Hawker, Sarah (edit.), 2009, *Compact Oxford Dictionary & Thesaurus*, Third Edition, Oxford University Press, Oxford, United Kingdom]

2

en a concept, a game concept
fi konsepti, pelikonsepti

definition a detailed description of a game as a commercial product

NOTE A concept should describe at least the game's genre, target audience, and main mechanics. It has to be more developed and thought out than just an idea for a game.

määritelmä yksityiskohtainen kuvaus pelistä kaupallisena tuotteena

HUOM Konseptin tietoihin kuuluvat esim. pelin genre, kohdeyleisö ja päämekaniikat. Konsepti on siis jalostetumpi ja konkreettisempi kuin pelkkä peli-idea.

3

en controls
fi kontrollit, ohjaus
ei suositella *ohjattavuus*

definition the method player uses to change the state of a digital game

määritelmä pelaajan tavat muuttaa digitaalisen pelin tilaa

HUOM. Sanaa *ohjattavuus* käytetään joskus puheessa ohjauksen tilalla, mutta ne eivät tarkoita samaa asiaa.

| | | |
|-------------------|--|--|
| 4 | | |
| en | | designed gameplay |
| fi | | <i>ehdotus</i> suunniteltu pelattavuus |
| definition | | game choices and situations that the developer intended to arise from game systems interacting with each other |
| määritelmä | | pelin valinnat ja tapahtumat, joiden on tarkoitus syntyä pelijärjestelmien vuorovaikutuksesta kehittäjän suunnitelmien mukaan |
| <hr/> | | |
| 5 | | |
| en | | a development team, a dev team |
| fi | | devaajat, kehitystiimi |
| definition | | a group of people working together to make a game |
| NOTE | | Includes for example programmers, graphic artists, producers, and designers. An individual member can be called a developer. |
| määritelmä | | ryhmä henkilöitä, jotka tekevät peliä yhteistyössä |
| HUOM. | | Sisältää esim. ohjelmoijia, graafikoita, tuottajia ja suunnittelijoita. Yksittäistä jäsentä voidaan myös kutsua devaajaksi. |
| <hr/> | | |
| 6 | | |
| en | | emergent gameplay |
| fi | | emergentti pelattavuus, <i>ehdotus</i> kehkeytyvä pelattavuus |
| definition | | game choices and situations that emerge from game systems interacting with each other rather than being directly scripted by the developer |
| määritelmä | | pelin valinnat ja tapahtumat, jotka syntyvät pelijärjestelmien vuorovaikutuksesta kehittäjän niin suunnittelematta |
| <hr/> | | |
| 7 | | |
| en | | a feature |
| fi | | ominaisuus |
| definition | | a notable or typical part of a game |
| NOTE | | Different game genres have different expected features. |
| määritelmä | | huomattava tai tyypillinen pelin osa |
| HUOM. | | Eri peligenreillä on erilaiset tyypilliset ominaisuudet. |

[Upshall, Michael 1991 *Hutchinson Encyclopedic Dictionary*, Oxford University Press, UK]

8

en a game
fi peli

definition an activity that requires at least one participant, has rules, and has a condition for winning and/or losing

määritelmä sääntöjen määrittämää toimintaa, joka vaatii vähintään yhden osallistujan ja ehdon voitolle ja/tai häviölle

[Rogers, Scott, 2014, *Level up! The Guide to Great Video Game Design*, s. 9, 2nd edition, John Wiley & Sons, Ltd., United Kingdom]

9

en game design
fi pelisuunnittelu

definition creation of a game's rules, and vision for its content

määritelmä pelin sääntöjen luominen ja sisällön visioiminen

10

en a game design document, a GDD
fi pelisuunnitteludokumentti, GDD

definition a document defining and outlining all of the game's content

NOTE Includes information on for example the main game mechanics, User Interface, and levels. Writing the GDD is the game designer's responsibility.

määritelmä asiakirja, jossa määritellään kaikki pelin sisältö

HUOM. Sisältää tietoja esim. pelin päämekaniikoista, käyttöliittymästä ja tasoista. Dokumentin kirjoittaminen on pelisuunnittelijan vastuulla.

| | | |
|-------------------|--|--|
| 11 | | |
| en | a game designer | |
| fi | pelisuunnittelija | |
| definition | person responsible for planning the content and rules of the game and communicating them to the other members of the development team | |
| NOTE | A game designer is responsible for writing the Game Design Document. Communication is an important part of a game designer's job. | |
| määritelmä | henkilö, joka suunnittelee pelin sisällön ja säännöt sekä välittää niistä tietoa muille kehitystiimin jäsenille | |
| HUOM. | Pelisuunnittelija vastaa pelisuunnitteludokumentin kirjoittamisesta. Molempinpuolinen viestintä kehitystiimin kanssa on tärkeä osa pelisuunnittelijan työtä. | |
| <hr/> | | |
| 12 | | |
| en | a game genre | |
| fi | peligenre | |
| definition | a category for the game's format and player interaction | |
| NOTE | Game's genre is different from the game's story genre and also from cinematic or literature genres, since the categorising is not done by theme but by the method of gameplay. | |
| määritelmä | kategoria pelin esitystavalle sekä pelaajan ja pelin vuorovaikutukselle | |
| HUOM. | Eroaa pelin tarinagenrestä ja myös kirjallisuuden ja elokuvataiteen genreistä, sillä luokittelua ei tehdä teeman vaan pelausmenetelmän mukaan. | |
| <hr/> | | |
| 13 | | |
| en | gameplay | |
| fi | pelattavuus | |
| definition | player's interaction with the game influenced by game systems interacting with each other | |
| NOTE | Players often evaluate a game's quality through their subjective experience of gameplay. It is hard to define or measure what good gameplay is. | |
| määritelmä | pelaajan ja pelin vuorovaikutus, johon pelin säännöt ja järjestelmät vaikuttavat | |
| HUOM. | Peliä arvioidaan usein sen pelattavuuden avulla, vaikka pelattavuus on subjektiivinen kokemus. Hyvää pelattavuutta on vaikea mitata tai määritellä. | |

| | |
|-------------------|---|
| 14 | |
| en | a level |
| fi | kenttä, taso |
| definition | <ol style="list-style-type: none"> 1. an environment or location where gameplay occurs in game 2. a unit of counting player's progression in repetitive gameplay 3. a unit of measuring a player character's power |
| NOTE | <ol style="list-style-type: none"> 1.: For example, an island where the player character moves. 2.: Tetris has many levels, but they are not environments or locations. 3.: In many games, player characters collect experience and gain levels. |
| määritelmä | <ol style="list-style-type: none"> 1. ympäristö tai paikka, jossa pelaaminen tapahtuu pelin sisällä 2. pelaajan edistymisen mittayksikkö itseään toistavassa pelissä 3. pelihahmon voiman mittayksikkö |
| HUOM. | <p>Vaikka termejä <i>kenttä</i> ja <i>taso</i> käytetään synonyymeinä määritelmälle 1, määritelmät 2 ja 3 voidaan kääntää ainoastaan sanalla <i>taso</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.: Esimerkiksi saari, jossa pelihahmo liikkuu. 2.: Tetris-pelissä on tasoja, mutta ne eivät ole ympäristöjä tai paikkoja. 3.: Monissa peleissä pelihahmot keräävät kokemusta ja nousevat korkeammalle tasolle. |
| <hr/> | |
| 15 | |
| en | level design |
| fi | kenttäsuunnittelu |
| definition | planning of a game's environments including player goals |
| NOTE | Level design includes creating the level's layout, environment, audio, lightning, camera angles, objectives and means to achieve them. |
| määritelmä | pelin ympäristöjen ja niihin sisältyvien tavoitteiden suunnittelu |
| HUOM. | Sisältää tason pohjapiirroksen, ympäristön, äänimaailman, valaistuksen, kamerakulmien, tavoitteiden ja niiden saavuttamisen suunnittelun. |
| <hr/> | |
| 16 | |
| en | a mechanic |
| fi | mekaniikka |
| definition | a rule or feature that influences how the game is played |
| määritelmä | sääntö tai ominaisuus, joka vaikuttaa pelin pelaamistapaan |

| | | |
|-------------------|---|--|
| 17 | | |
| en | mechanics | |
| fi | mekaniikat | |
| definition | 1. Multiple individual mechanics 2. Interaction between individual mechanics | |
| määritelmä | 1. useampi mekaniikka 2. yksittäisten mekaniikkojen keskinäinen vuorovaikutus | |
| <hr/> | | |
| 18 | | |
| en | narrative design | |
| fi | narratiivisuunnittelu, <i>ehdotus</i> kerrontasuunnittelu | |
| definition | designing the game's narrative elements and defining the systems used to deliver them to the player | |
| NOTE | Narrative elements include all types of storytelling, including e.g. visual cues, UI, environmental layout, text, speech, sound, music, mood, and lighting. | |
| määritelmä | pelin kerronnan osien ja niitä välittävien järjestelmien suunnittelu | |
| HUOM. | Kerrontaelementteihin kuuluvat kaikki tarinankerronnan keinot, kuten kuvakieli, käyttöliittymä, ympäristön sommittelu, teksti, puhe, ääni ja musiikki, tunnelma ja valaistus. | |
| <hr/> | | |
| 19 | | |
| en | an objective | |
| fi | tavoite | |
| definition | player's goal in the whole game or in a part of the game | |
| määritelmä | pelaajan päämäärä koko pelissä tai sen osassa | |
| <hr/> | | |
| 20 | | |
| en | a player | |
| fi | pelaaja | |
| definition | person playing a game | |
| NOTE | Unlike the developer, the player cannot change the internal rules of the game and works within the limitations set by the developer. | |
| määritelmä | peleä pelaava henkilö | |
| HUOM. | Toisin kuin kehittäjä, pelaaja ei voi vaikuttaa pelin sisäisiin sääntöihin, vaan toimii kehittäjän asettamissa rajoissa. | |

| | | |
|-------------------|--|---|
| 21 | | |
| en | | playtesting |
| fi | | pelitestausta |
| definition | | assessment of a game's entertainment value and technical integrity |
| NOTE | | Includes for example looking for unfair rules, bugs, or imbalance. Has several sub-disciplines, such as balance testing and localisation testing. |
| määritelmä | | pelin viihdyttävyyden ja teknisen toiminnan eheyden arviointi ja tarkistus |
| HUOM. | | Pelitestaukseen kuuluu esimerkiksi epäreilujen sääntöjen, bugien tai epätasapainoisen pelattavuuden etsintä. Sillä on myös monta alalajia, kuten pelattavuustestaus ja lokalisointitestausta. |
| <hr/> | | |
| 22 | | |
| en | | quality assurance, QA |
| fi | | laaduntarkkailu, laadunvarmistus |
| definition | | internal testing done by a publisher to ensure the game's quality |
| määritelmä | | julkaisijan teettämä sisäinen arviointi, jolla varmistetaan pelin laatu |
| <hr/> | | |
| 23 | | |
| en | | a scope |
| fi | | skooppi, <i>ehdotus</i> laajuus |
| definition | | game project's breadth and depth and plan of execution |
| määritelmä | | peliprojektin laajuus ja toteutus suunnitelma |
| | | [Portnow, James 2008, <i>Scope: A Lesson in Game Design</i> http://www.gamecareerguide.com/features/508/scope_a_lesson_in_game_design.php] |
| <hr/> | | |
| 24 | | |
| en | | system design |
| fi | | järjestelmäsuunnittelu |
| definition | | creation of a game's internal rules and underlying mathematical patterns |
| määritelmä | | pelin sisäisten sääntöjen ja matemaattisten mallien suunnittelu |

25

en a target audience
fi kohdeyleisö

definition imagined, intended users of a game

NOTE Defined for example by sex, age, and interests.

määritelmä kuvitteellinen yleisö tai käyttäjäkunta, jolle peli on suunniteltu

HUOM. Kohdeyleisöä määrittävät esim. sukupuoli, ikä ja kiinnostuksen kohteet.

26

en a tutorial
fi tutoriaali

definition a section in the beginning of the game that trains the player in using the gamic systems

määritelmä pelin alkupäässä oleva osuus, jossa pelaajalle opetetaan pelin järjestelmien käyttö

[Holmes, Dylan 2012, *A Mind Forever Voyaging*, s. 223 CreateSpace Independent Publishing Platform]

27

en a unique selling point, a USP
fi myyntivaltti

definition a part of the game that makes it stand out from other similar ones

määritelmä pelin muista samankaltaisista peleistä erottava osa

28

en a user experience, a UX
fi käyttäjäkokemus

definition the ease of teaching the player the game's rules and their relations, and how to interact with them

määritelmä pelaajan kokemus siitä, kuinka helppo hänen on oppia pelin säännöt, niiden väliset yhteydet sekä niiden kanssa vuorovaikuttaminen

29

en a user interface, a UI
fi käyttöliittymä

definition methods and elements on the screen the player uses to receive information and interact with the game

määritelmä tavat ja ruudulla näkyvät elementit, joiden avulla pelaaja saa tietoa pelitilanteesta ja vuorovaikuttaa pelin kanssa

30

en a vision, a core statement
fi visio, *ehdotus* sisältömielikuva

definition a mental picture of a potential game and its content

NOTE The vision includes e.g. the game's overall goals, major features, storyline, characters, and target audience. The vision is written down into a GDD and guides its creation.

määritelmä mielikuva potentiaalisesta pelistä ja sen sisällöstä

HUOM. Visio sisältää esim. pelin päätavoitteet, tärkeimmät ominaisuudet, tarinan, hahmot ja kohdeyleisön. Visio kirjataan pelisuunnitteludokumentiin ja ohjaa sen luomista.