



TARINALLISUUTTA MOBIILIPELEIHIN

Selvitys käsikirjoittajien asemasta ja
tulevaisuudesta kotimaisissa
mobiilipelituotannoissa

Veera-Mari Rouvinen

Opinnäytetyö
Joulukuu 2013
Elokuvan ja television ko.
Käsikirjoitus / tuottaminen

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen / tuottaminen

VEERA-MARI ROUVINEN

Tarinallisuutta mobiilipeleihin

Selvitys käsikirjoittajien asemasta ja tulevaisuudesta kotimaisissa
mobiilipelituotannoissa

Opinnäytetyö 56 sivua, joista liitteitä 5 sivua

Joulukuu 2013

Tässä opinnäytetyössä selvitettiin kotimaisen videopelituotannon tilaa käsikirjoittajan näkökulmasta. Työssä tutkittiin, millainen on luovien kirjoittajien ja käsikirjoittajien asema ja tulevaisuus kotimaisissa mobiilipelituotannoissa. Mobiilipeleihin keskityttiin siksi, että niiden tuotanto on selkeästi suurin ja nopeimmin kasvava pelituotannon alue Suomessa. Tutkimus pohjautui muutamaa kirjalähteeseen sekä runsaaseen otokseen Internet-lähteitä. Tutkimuksessa ilmennyt uusi tieto perustui kuitenkin viiteen pelialan asiantuntijalla teetettyyn haastatteluun.

Tutkimuksen lähtökohtana toimi mobiilipelien nykytilanne, joka on rakentunut lähes täysin casual gaming -periaatteen varaan. Tällaisissa yleensä melko yksinkertaisissa ja kehämäistä toimintaa korostavissa peleissä ei ole ollut tarvetta käsikirjoittamiselle. Esimerkiksi vuonna 2012 julkaistiin kuitenkin jo muutamia esimerkkejä erittäin tarinavetoisista mobiilipeleistä. Tämä, yhdessä mobiililaitteiden tehokkuuden kasvun sekä käyttäjätottumusten portaittaisen muutoksen kanssa, antoi kipinän tutkimuksen tekemiseen. Työssä otettiin selvää, ovatko nämä muutokset tulossa myös suomalaiseen mobiilipelien tuotantokulttuuriin.

Työn alussa perehdytään mobiililaitteiden ja -pelien historiaan, nykyhetkeen ja tulevaisuuteen. Sen jälkeen käsitellään pelikäsikirjoittajan työtehtäviä perinteisissä videopelituotannoissa sekä tutkitaan vasta muutamia vuosia sitten syntyneitä mobiilipelikäsikirjoittamista. Loppupuolella työssä esitellään kotimaista videopelialaa käsikirjoittajan näkökulmasta niin koulutuksen, markkinoiden kuin työllistymismahdollisuuksienkin kannalta. Työssä perusteltiin myös, miksi käsikirjoittajien ja tarinaosaajien ottaminen mukaan on mobiilipelialalle hyödyllistä.

Tutkimuksessa selvisi, että mobiilipeliala on murroksessa; tarinalliset mobiilipelit ovat hiljalleen kasvava osa-alue kasuaalipelien rinnalla. Jo nyt mobiilipelejä käsikirjoitetaan maailmalla ja muutamissa tapauksissa myös Suomessa. Suomalainen mobiilipeliteollisuus ei ole kuitenkaan vielä ottanut käsikirjoittajia osaksi pelien kehitystä. Tämä koettiin haastateltavien mielestä ongelmalliseksi, sillä käsikirjoittamisosaaminen parantaisi huomattavasti kotimaisten mobiilipelien tasoa ja houkuttelevuutta maailmalla. Tutkimuksen lopputuloksena on kuitenkin se, että erilaisilla toimenpiteillä käsikirjoittajien työllistymistä mobiilipelialalle voidaan kasvattaa.

Asiasanat: Mobiilipelit, käsikirjoittaminen, kotimainen mobiilipelituotanto

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Film and Television
Screenwriting / Production

VEERA-MARI ROUVINEN

Storytelling for Mobile Games

A Study on the Status and Future of Creative Writers in the Finnish Mobile Gaming Industry

Bachelor's thesis 56 pages, appendices 5 pages
December 2013

This thesis studied the state of the Finnish game industry from a creative writer's point of view. It reveals the current status and the future of creative writers in the Finnish mobile game industry. The study was narrowed down to mobile games due to the fact that they are currently the largest and fastest growing area of the Finnish game industry. This study is based on literature on game writing as well as a number of Internet sources. However, the main source of information for this study is comprised of five interviews with Finnish video game industry experts.

Casual gaming culture, which is the current foundation for the whole mobile game industry, was the starting point for this thesis. So far there has not been any need for creative writers in the production of these games, which are often perceived as quite simple and repetitive. However, in 2012 some heavily story telling oriented mobile games were released. This fact, together with advances in mobile technology and the changes in mobile gaming culture inspired the making of this study. The study looked into the possibility of these changes also affecting Finnish mobile game production and culture.

The thesis begins with an examination of the past, present and future of both mobile devices and mobile games. Then the thesis clarifies the tasks of a game writer in the traditional video game production cycle. Even though mobile games don't yet have established traditions in storytelling, the writing of mobile games is also examined. The study also explains how the Finnish game industry looks from the perspective of a creative writer in terms of education, financial aspects, and employment opportunities. The study also provides reasons why and in which ways the creative writers could benefit the mobile game industry.

The study shows that the industry is changing; story driven and narrative mobile games are growing slowly alongside mainstream casual games. Narrative mobile games are already written around the world and some are being produced in Finland as well. However, the Finnish mobile game industry has not yet included creative writers as a fixed part of game development. This was perceived as a problem by all the experts interviewed for this study; in their opinion the inclusion of storytelling expertise in mobile game development would improve the overall standard of Finnish mobile games and also make them more attractive to international audiences. Yet the conclusion of this study is that with various actions the employment rate and inclusion of creative writers in the mobile game industry could be increased.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	TAUSTOITUS	8
3	MOBIILIPELITEOLLISUUS	12
3.1	Mobiililaitteiden- ja pelien historia.....	12
3.2	Mobiilipelien tuotantoprosessit.....	14
3.3	Mobiililaitteet nykyään	17
3.4	Mobiilipelien tulevaisuus.....	18
3.4.1	Tarinallisia pelejä mobiililaitteille: puolesta ja vastaan	21
3.4.2	Yleisö: keitä he ovat ja miten heidät tavoitetaan	22
4	KÄSIKIRJOITTAJAN TYÖTEHTÄVÄT VIDEOPELIN TUOTANNOSSA	24
4.1	Pelisuunnittelija vai pelikäsikirjoittaja?	24
4.2	AAA-pelien käsikirjoittaminen.....	25
4.2.1	Pelien käsikirjoitusformaatti	26
4.2.2	Peliraamattu.....	27
4.2.3	Pelin tarina ja taustatarina	28
4.2.4	Pelin dialogi	28
4.3	Videopelin käsikirjoitusprosessi	29
4.4	Mobiilipelien käsikirjoittaminen.....	32
5	KOTIMAINEN PELIALA KÄSIKIRJOITTAJAN KANNALTA	35
5.1	Pelialan markkinat ja käsikirjoittajien asema	35
5.2	Pelialan tunnustukset ja koulutus.....	36
5.3	Käsikirjoittajien työllistyminen mobiilipeleihin	39
5.3.1	Tarve	39
5.3.2	Ongelmat	41
5.3.3	Ratkaisuehdotuksia	41
6	POHDINTA.....	44
	LÄHTEET.....	49
	LIITTEET	52
	Liite 1. Haastattelukysymykset: Maaniemi, Karvonen, Rautalahti ja Vuorela	52
	Liite 2. Lisäkysymykset: Vuorela ja Rautalahti	54
	Liite 3. Sähköpostihaastattelun kysymykset Sonja Ängeslevälle.....	56

1 JOHDANTO

Kirjallisen opinnäytetyöni aiheena on käsikirjoittajien asema ja tulevaisuus kotimaisissa mobiilipelituotannoissa. Työni aihetta ei ole vielä tutkittu paljon, sillä mobiilipeli viihdemuotona on vielä nuori ja se kehittyvä. Toistaiseksi käsikirjoittajilla on ollut vahva jalansija ainoastaan pitkissä ja tarinallisissa AAA-peleissä, mutta mobiililaitteiden huima tekninen kehitys mahdollistaa monimutkaisten ja pitkien pelien suunnittelemisen myös niille. Tällaisissa mobiilipeleissä myös käsikirjoittajalle on tarvetta. Toisaalta herää kysymys, ovatko mobiililaitteet käyttötarkoitukseltaan sopivia pitkille, tarinallisille peleille. Mobiilipelien pelaajat ovat tällä hetkellä suurimmaksi osaksi kiinnostuneita casual-peleistä, joita voi pelata lyhyinä pyrähdyksinä arkiaskareiden lomassa.

Suomessa on meneillään mobiili- ja selainpelibuumi, jonka seurauksena uusia pelitaloja syntyy jatkuvasti lisää. Suurin osa näistä yrityksistä tekee pieniä ja keskisuuria casual-pelejä. Työni tarkoituksena onkin ottaa selvää, onko mobiilipelaamiskulttuurissa ja itse mobiilipeleissä tapahtumassa jonkinlaista muutosta. Minua kiinnostaa millaiselta näyttää käsikirjoittajien ja luovien sisällöntuottajien asema tulevaisuuden Suomen pelimarkkinoilla, joka ainakin toistaiseksi on vahvasti mobiili- ja selainpelivetoinen. Mitä hyötyä ammattimaisesta tarinankertojasta olisi mobiilipelifirmalle ja onko käsikirjoittajille ylipäänsä tarvetta Suomen pelimarkkinoilla? Olen itse kiinnostunut suuntautumaan pelialalle kirjoittajana ja tuottajana, mutta en tiedä, millaisia töitä kaltaiselleni olisi tarjolla Suomessa, vai onko lainkaan. Tämä on yksi syy siihen, miksi aiheen tutkiminen kiinnostaa minua.

Tässä työssäni aion avata suomalaista peliteollisuutta ja erityisesti mobiilipelituotantoa käsikirjoittajan näkökulmasta. Mobiilipelituotantoon keskityn siksi, että ala on selvästi kaikista pelialan osa-alueista suurin ja vauhdikkaimmin kasvava Suomessa. Selvitän opinnäytetyössäni millainen ympäristö kotimainen peliala on käsikirjoittajien kannalta ja mitkä eri osa-alueet vaikuttavat nykytilanteeseen. Aloitan työn selvittämällä mobiilipelialan historiaa, nykyisyyttä ja tulevaisuutta. Tämän jälkeen kerron pelikäsikirjoittajan tämänhetkisestä työnkuvasta nykypeliteollisuudessa, niin pitkissä tarinallisissa videopelituotannoissa kuin mobiilipelituotannoissakin.

Asiantuntijahaastattelujen avulla pyrin selvittämään, mikä on pelikäsikirjoittajien asema tällä hetkellä Suomessa ja mitä heille tapahtuu lähitulevaisuudessa.

Pohjaan selvitykseni mobiilipelialan ammattilaisille teettämiini haastatteluihin, joiden avulla selvitän laaja-alaisesti mobiilipelituotannon prosessia sekä pelikäsikirjoittajien asemaa ja tarvetta kotimaisissa mobiilipelituotannoissa nyt sekä tulevaisuudessa. Haastattelin työhöni viittä eri pelialan ammattilaista. IGDA Finlandin puheenjohtaja Sonja Ängeslevä antaa yleiskatsauksen käsittelemääni aiheeseen ja valottaa koko pelialan tilannetta Suomessa. Pelikäsikirjoittaja ja -suunnittelija Ville Vuorela sekä Remedyn pelikäsikirjoittaja Mikko Rautalahti avaavat pelikäsikirjoittajan työtä Suomessa niin mobiili- kuin AAA-peleissä omien kokemustensa kautta. Lisäksi haastattelin Roviolla työskentelevää pelituottajaa Mikko Karvosta, jonka erityisosaaminen nimenomaan mobiilipelien tuotannosta valottaa koko mobiilipeliteollisuutta ja sen tilaa Suomessa. Oman panoksensa mobiilipelialan ymmärtämiseen antaa myös peliyhtiö 10Tonsin markkinointikoordinaattori Jaakko Maaniemi.

Ymmärtääkseni käsikirjoittajien tulevaisuutta kotimaisessa mobiilipeliteollisuudessa minun oli kartutettava ymmärrystäni mobiilipelialan historiasta ja nykyisyydestä, tuotantoprosesseista sekä taloudesta. Tästä syystä en voinut lähestyä aiheitani pelkästään käsikirjoittajien näkökulmasta. Työssäni yhdistän kaksi eri osa-aluetta, mobiilipelit ja pelikäsikirjoittamisen. Tarvitsin asiantuntijoiden ymmärrystä kummastakin osa-alueesta tutkimukseeni. Vaikka katsaukseni ei olekaan erityisen laaja ja haastateltavia on vain viisi, työssä on kuitenkin monipuolinen näkökulma valitsemaani aiheeseen. Eri osaamisalueilta ja työelämän osa-alueilta tulevat haastateltavat takaavat sen, ettei työni näkökulma jää yksipuoliseksi.

Alan ammattilaisten haastattelut tekevät työstäni myös työelämälähtöisen. Tutkin nimenomaan käsikirjoittajien työllistymismahdollisuuksia, joten kirjatiedolla pystyin ainoastaan pohjustamaan ymmärrystäni. Varsinainen uusi tieto ilmeni kuitenkin haastatteluista. Niiden avulla olen saanut kirjoitettua ylös paljon pelialalla liikkuvaa niin ssanottua hiljaista tietoa, mielipiteitä, arvoja sekä käsityksiä opinnäytetyöni aiheesta.

Lähestyn aiheitani kotimaiselle pelialalle työllistymistä tavoittelevan käsikirjoittajan näkökulmasta. Tavoitteeni on selvittää sekä itselleni, että muille pelialasta

kiinnostuneille kirjoittajille, millaista on kotimainen mobiilipelien kehitys, mihin suuntaan se on muttumassa ja millaista tarvetta mobiilipelialalla voisi olla ammattimaisille käsikirjoittajille sekä nyt että tulevaisuudessa. Pyrin myös työssäni perustelemaan, miten mielestäni mobiilipeliala hyötyisi käsikirjoittajista ja miksi käsikirjoittajille on tulevaisuudessa tarvetta myös mobiilipeleissä.

2 TAUSTOITUS

Videopelit ovat suhteellisen nuori media, jonka historian katsotaan alkaneen 1970-luvun puolivälissä Pong-videopelin myötä. Monta vuosikymmentä videopelit olivat pääasiassa reaktionopeuteen ja älyyn perustuvia leluja, joissa teknisten rajoitteiden vuoksi ei juuri minkäänlaista tarinaa ollut. Tekniikka kehittyi ja antoi tilaa tarinallisemmille peleille, mutta juonen ja hahmojen suunnittelijat olivat kuitenkin edelleen niitä samoja ihmisiä, jotka ohjelmoivat pelejä. Kuljettiin vahvasti tekniikka edellä.

Sarjakuva- ja pelikäsikirjoittaja Christy Marx arvostelee kirjassaan *Writing for Animation, Comics and Games* ajattelumallia, jonka mukaan peliä ei voinut suunnitella, jos ei osannut ohjelmoida (Marx 2007, 143). Marx itse korostaa, ettei ole koskaan opiskellut ohjelmointia. Tästä huolimatta hän on käsikirjoittanut lukuisia menestyneitä seikkailu- ja MMO-pelejä (*massively multiplayer online game*, eli massiivinen monen pelaajan verkkopeli). Vaikka tarinallisia pelejä, kuten tekstiseikkailupelejä on tehty jo kauan, on vasta viimeisen vuosikymmenen aikana alkanut ilmestyä pelejä, joissa teknisen osaamisen rinnalle on nostettu emotionaalinen ja vahva tarinankerronta. Tällaisissa suurissa peliprojekteissa työnkuvat väistämättä eriytyvät vahvasti, eikä esimerkiksi ohjelmoijalla tai pelisuunnittelijalla ole enää aikaa keskittyä tarinaan, hahmoihin ja tunnelman luomiseen. On syntynyt tarve uudelle ammattikunnalle, pelikäsikirjoittajille.

Tästä huolimatta videopelimarkkinoilla elää edelleen vahvasti tekninen perinne. Quantic Dreams -peliyhtiön johtaja David Cage kertoo D.I.C.E. 2013 -pelitapahtumassa pitämässään puheessa näkemyksiään pelialan nykytilasta. Cage ja Quantic Dreams ovat tunnettuja muun muassa palkitusta pelistään *Heavy Rain* (2010), jossa on monimutkainen juoni ja syviä hahmoja. Puheessaan Cage esimerkiksi mainitsee, kuinka pelaajille tuotetaan jatkuvasti realistisemmilla grafiikoilla ja fysiikoilla varustettuja räiskintäpelejä, joista kuitenkin puuttuu täysin tarinallisuus ja juoni. Samat teemat, kuten väkivalta ja toisia vastaan kilpaileminen, toistuvat 40 vuoden pelinkehitystyön jälkeenkin. (David Cage, Youtube 2013.)

Samoja teemoja kierrättämällä saadaan kuitenkin vain jo saavutettu pelaajakunta kiinnostumaan peleistä. Cage korostaa, että tällaisen taktiikan käyttäminen on aivan

ymmärrettävää. Väkivaltaisille ja kilpailuhenkisille peleille on todella suuri kysyntä. (David Cage, Youtube 2013.) Suuressa suosiossa ovat myös yksinkertaiseen, itseään toistavaan pelimekaniikkaan perustuvat mobiili- ja selainpelit, joiden pariin uudet pelaajaryhmät, kuten kasuaalipelaajat ovat löytäneet tiensä. Kasuaalipelaajalla tarkoitetaan henkilöä, joka pelaa sellaisia pelejä, jotka eivät vaadi syventymistä tai erityistaitoja.

Indie-pelitalojen vahvan kasvun myötä 2000-luvun alkupuolen jälkeen myös tarinallisille ja tunteisiin vaikuttaville peleille on ilmestynyt kysyntää. Indie-pelilyhtiöksi määritellään yleensä peliyhtiö, joka ei turvaudu suurten pelijulkaisijoiden rahoitukseen pelinkehityksessään. Indie-pelilyhtiöt käyttävät yleisesti digitaalisia jakelukanavia. (Indie Game, Wikipedia 2013.) Pelejä on myös hiljalleen alettu pitää omana taiteen muotonaan. Silti David Cagen (2013) mukaan niiden tarjoamaa mahdollisuutta vahvojen tunnekokemusten ja elämysten luomisessa on käytetty äärimmäisen vähän. Harva nykypeli käsittelee aitoja, ihmiselämää ja todelliseen maailmaan kytkeytyviä teemoja, vaikka interaktiivisuuden ja pelaajan tekemien valintojen kautta pelaaja voitaisiin todella pistää miettimään näitä teemoja vielä kauan pelikokemuksen päätyttyä. Kirjoittajalla on tässä kokemuksen luomisessa tärkein rooli; kirjoittaja luo pelin teemat ja tavat, joilla niitä käsitellään. (David Cage, Youtube 2013.)

David Cage toivoo, että tulevaisuudessa videopeliteollisuus laajentaa entisestään käsitystään siitä, mitä pelit voivat olla. Toisessa ääripäässä ovat tuolloin tälläkin hetkellä suositut, haasteisiin ja pelisysteemin voittamiseen perustuvat pelit, mutta lisäksi toiseen ääripäähän ilmestyvät enemmän henkiseen matkaan perustuvat, vahvoja teemoja käsittelevät pelit. Tällaisissa kokemuksellisissa peleissä aikaa ei kulu pelisysteemin opetteluun eikä niissä kilpailla toisia vastaan, vaan niissä hyödynnetään interaktiivisuutta uudella tavalla; miten pelaajan tekemät valinnat todella vaikuttavat pelimaailmaan ja sen hahmoihin sekä pelaajaan itseensä. (David Cage, Youtube 2013.) Tällaisessa tulevaisuudessa pelikäsikirjoittajille olisi runsaasti tarvetta.

Sama kehityskaari on nähtävissä myös mobiilipeleissä. Nykymuotoiset mobiililaitteet ovat vielä nuoria eikä niiden koko potentiaalia ole vielä peliteollisuudessa ymmärretty. Mobiililaitteiden tämänhetkinen käyttökulttuuri on pakottanut myös mobiilipelit tiettyyn muotoon. Mobiililaitteet ovat aina mukana ja niitä käytetään silloin, kun ollaan poissa tietokoneiden ääreltä. Toisaalta jo nyt monet ovat korvanneet kannettavan tietokoneensa

tabletilla ja tietokoneisiin ilmestyy kosketusnäyttöjä tablettien innoittamina. Mobiililaitteet monipuolistuvat ja myös niiden käyttö on muuttumassa; jo nyt tablettien kanssa asetutaan sohvalle ja pelataan tai selaillaan internetiä useita tunteja.

Mobiilipeliteollisuuden on sopeuduttava tähän muutokseen. Nykyinen mobiilipelitarjonta koostuu nopetempoisista, yksinkertaisista, värikkäistä ja helpoista peleistä, joita kuka tahansa voi pelata hetken aikaa odotellessaan linja-autoa. Tällaisten pelien tekeminen on ollut järkevää, sillä vielä muutamia vuosia sitten mobiililaitteet eivät vastanneet tehoiltaan tietokoneita, eikä niillä olisi raskaammat pelit edes pyörineet. Mobiililaitteiden käyttäjäkunta puolestaan on huomattavasti laajempi, kuin se osa ihmisistä jotka pelaavat PC-tai konsolipelejä. Suuri osa mobiililaitteiden käyttäjistä kaipaava nimenomaan yksinkertaisia ja hauskoja pelejä, joihin ei tarvitse syventyä liikaa. Kosketusnäyttö puolestaan on helposti omaksuttava käyttöliittymä, jonka avulla kenen tahansa on helppo ryhtyä pelaamaan uutta peliä.

Laitteiden kehitys on kuitenkin muuttanut tilanteen. Mobiililaitteita löytyy niin henkilöiltä, jotka eivät pelaa lainkaan videopelejä, kuin konsoli- ja PC-peliharrastajiltakin. Tämä niin sanottu hard core -käyttäjäkunta tahtoo peleiltään enemmän kuin yksinkertaista pelimekaniikkaa ja toistoa. Sen lisäksi, että he pelaavat myös muilla alustoilla, he tahtovat varmasti myös samanlaisia monimutkaisia ja syviä pelikokemuksia myös mobiililaitteilleen; käyttäväthän he näitä laitteita päivittäin joka tapauksessa. Myös osa niistä henkilöistä, jotka ovat tottuneet pelaamaan kosketusnäytöllä, voisivat helposti siirtyä pelaamaan monimutkaisempia ja tarinallisempia pelejä mobiililaitteillaan. Mobiililaitteiden casual-pelit ovat tuoneet videopelit valtavirtaan, mutta nyt niiden rinnalle on synnyttävä myös muunlaisia pelejä tyydyttämään uusien ja monipuolistuvien pelaajaryhmien tarpeet.

“Käsikirjoittaminen eriytyi [videopelialalla] omaksi tarpeekseen siinä vaiheessa kun pelien narratiivinen vaatimustaso kasvoi tarpeeksi suureksi. Ja sama tulee tapahtumaan mobiilipeleissä”, kertoo pitkän uran pelialalla tehnyt pelikäsikirjoittaja ja -suunnittelija Ville Vuorela (haastattelu 11.10.2013). Mobiilipeliala on siis murrosvaiheessa. Esimerkkejä pitkistä ja narratiivisemmista mobiilipeleistä on jo, mutta ne eivät ole vielä varsinaisesti lyöneet itseään läpi. Tarvitaan esimerkkejä ja menestystarinoita, joiden rohkaisemana muutkin uskaltavat lähteä muuttamaan mobiilipelaamisen kulttuuria. Muutokseen on olemassa lähes kaikki tarvittavat ainekset: tehokkaat laitteet, helposti

omaksuttava käyttöliittymä ja valtavat pelaajamassat. Kuitenkin, jotta mobiililaitteille voisi syntyä PC- ja konsolipeleihin verrattavissa olevia pitkiä, tarinallisia ja syviä pelejä, on niiden kehitystyöhön otettava mukaan mobiilipeliteollisuudessa tällä hetkellä marginaaliin unohdettu ryhmä, pelikäsikirjoittajat.

3 MOBIILIPELITEOLLISUUS

3.1 Mobiililaitteiden- ja pelien historia

Mobiilipelejä on ollut lähes yhtä kauan kuin matkapuhelimiakin. Varhaisimmat mobiilipelit olivat graafisesti ja toiminnallisesti hyvin yksinkertaisia, laitteeseen esiasennettuja pelejä, joita ei voinut poistaa tai siirtää. Varsinainen mobiilipeliteollisuus syntyi kuitenkin vasta 2000-luvun alussa Japanissa, kun nyt jo varsin kehittyneisiin puhelimiin alettiin kehitellä muun muassa pulma- ja lemmikkipelejä. Mobiilipelit rantautuivat Japanista Eurooppaan ja Yhdysvaltoihin vuonna 2003. (Mobile Game, Wikipedia 2013.) Varsinainen mobiililaitteiden kultakausi alkoi vuonna 2007, kun Apple julkaisi ensimmäisen iPhone älypuhelimensa. Puhelimen suosio kiihdytti älypuhelimien kehitystä, kun kilpailijat pyrkivät saamaan vastaavia ja parempia laitteita markkinoille mahdollisimman nopeasti. Tablet-laitteet ilmestyivät suurten massojen käyttöön niin ikään Applen ansiosta, kun yhtiö julkaisi iPad-laitteensa vuonna 2010.

Kymmenessä vuodessa on kuljettu pitkälle, mutta silti mobiilipelien potentiaali on vasta kehittymässä. Mooren lain mukaan (Mooren laki, Wikipedia 2013) tietokoneiden suorittimien suurin mahdollinen laskuteho kaksinkertaisuus noin kahden vuoden välein. Tämä tarkoittaa sitä, että myös mobiililaitteiden teho kaksinkertaistuu joka toinen vuosi. Samalla, kun suorittimien teho kasvaa, niiden koko pienenee ja myös esimerkiksi näyttöjen tarkkuus kasvaa. Mobiililaitteista on siis hyvää vauhtia tulossa jatkuvasti tehokkaampia laitteita, joille voi täten myös tehdä entistä raskaampia ja vaativampia ohjelma - myös pelejä.

Myös mobiilipelaajien määrä on hurjassa kasvussa. Markkina-analyysijä tekevä Yhdysvaltalainen eMarketer arvioi, että vuonna 2012 Yhdysvalloissa 69 % älypuhelimien käyttäjistä ja lähes 27 % Yhdysvaltojen koko väestöstä pelaa mobiilipelejä. EMarketer arvioi, että vuoteen 2016 mennessä älypuhelimien käyttäjistä yli 80 % ja koko väestöstä lähes 50 % pelaa mobiilipelejä. (eMarketer 2013.) Mobiilipelit ovatkin tavoittaneet sellaisen ryhmän ihmisiä, jotka eivät aikaisemmin ole pelanneet lainkaan videopelejä. Mobiilipelit ovat tuoneet videopelaamisen valtaväestön ulottuville, sellaisiin tilanteisiin joissa aiemmin ei ollut mitään tekemistä. Myös ne ihmiset, jotka pelaavat PC- ja konsolipelejä ovat laajassa mittakaavassa ryhtyneet

pelaamaan mobiilipelejä, koska ne onnistuivat valloittamaan entuudestaan tyhjän ja pelittömän tilan ihmisten elämästä. Mobiilipelit eivät siis ole ainakaan toistaiseksi vieneet markkinaosuutta konsoli- ja PC-peleiltä, vaan ne ovat pikemminkin ujuttautuneet aivan uuteen markkinrakoon.

Asiaa pohtii myös Windows Phone Centralin päätoimittaja Daniel Rubino artikkelissaan kesäkuussa 2013 (Talk Mobile, 2013). Mobiilipelien suosion kasvun syyksi hän listaa laitteiden helppouden ja sen, että ne ovat jatkuvasti mukana ja yhteydessä muuhun maailmaan. Mobiililaitteiden tehokkuuden kasvu ja yhä suurempi mobiililaitteiden käyttäjäkunta tekevät hänen mielestään laadukkaiden pelien tuottamisesta mobiililaitteille entistä houkuttelevampaa. Mobiililaitteissa on myös paljon ominaisuuksia, joita hyödyttämällä on syntynyt täysin uusia peligenrejä. Tällaisia ominaisuuksia ovat esimerkiksi erilaiset paikannus-, asento- ja kiihtyvyyssensorit. (Talk Mobile, 2013.)

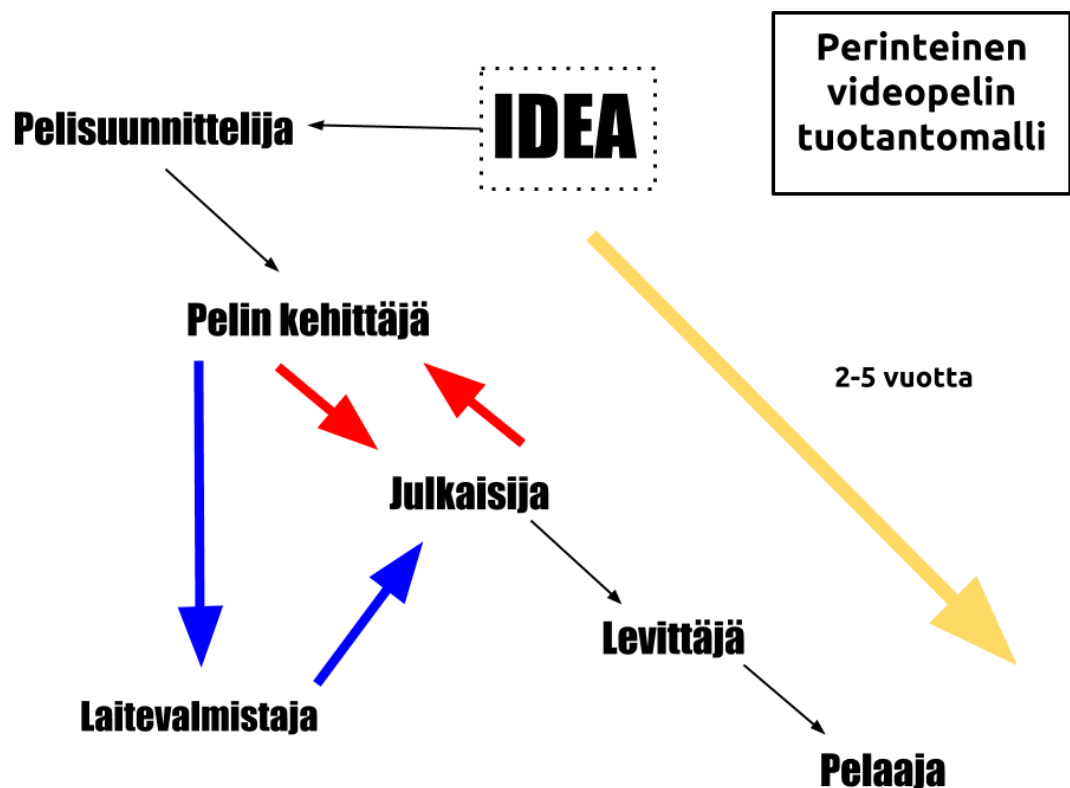
Toiselta kantilta asiaa pohtii omassa artikkelissaan CrackBerry:n päätoimittaja Kevin Michaluk (Talk Mobile, 2013). Michaluk ei usko, että hurjasta kehityksestään huolimatta mobiililaitteet ja -pelit olisivat syrjäyttämässä perinteisiä konsoleita, sillä hänen mukaansa mobiililaitteissa vastaan tulee viime kädessä näytön koko sekä fyysisen ohjaimen puuttuminen. Ilman suurta näyttöä Rubinon mielestä pelaaja ei voi saada samanlaista immerssiivistä kokemusta kuin televisioruudulta, ja pelaaminen ei voi olla yhtä tarkkaa kosketusnäytöllä kuin analogisella ohjaimella (Talk Mobile, 2013.) Kuitenkin mobiililaitteille on jo nyt lisäosia, jotka tuovat pelikonsolin ohjaimet osaksi mobiilipelikokemusta ja mobiililaitteita voi myös yhä paremmin liittää televisioon tai tietokoneen näyttöön kokonaisvaltaisemman pelikokemuksen saavuttamiseksi. Lisäksi itse kosketusnäytön kaikkia mahdollisuuksia ja tapoja pelien ohjaamisessa ei ole vielä tutkittu. Pelikäsikirjoittaja Ville Vuorela (haastattelu 11.10.2013) kertoo, että jo nyt ollaan kehittämässä kosketusnäyttöjä, jotka reagoivat värinällä ja joissa esimerkiksi näppäinten rajat voi tuntea sormenpäillä.

Tällä hetkellä mobiilipeliala pyörii vielä täysin casual gaming -periaatteen varassa. Casual-pelit eivät vaadi suurta syventymistä juoneen tai pelimekaniikkaan, vaan peli on hauska ja viihdyttävä ja sitä pelataan pääasiassa lyhyinä pyrähdyksinä esimerkiksi työmatkoilla. Kuitenkin muutosta on jo havaittavissa ja casual-pelien rinnalle on alkanut ilmestyä myös sellaisia pidempiä ja tarinallisempia pelejä, joita on aikaisemmin näkynyt

esimerkiksi Sonyn ja Nintendon käsikonsoleilla. Mobiilipeliala on vielä nuori ja laitteiden kehitys, uudet pelaajaryhmät ja entisestä poikkeavat markkinamallit pitävät alan jatkuvassa liikkeessä. Mihin suuntaan mobiilipeliteollisuus sitten on kehittymässä? Mihin se tulee käyttämään mobiililaitteiden kasvavat tehot, paremmat näytöt ja entistä suuremmat pelaajamäärät?

3.2 Mobiilipelien tuotantoprosessit

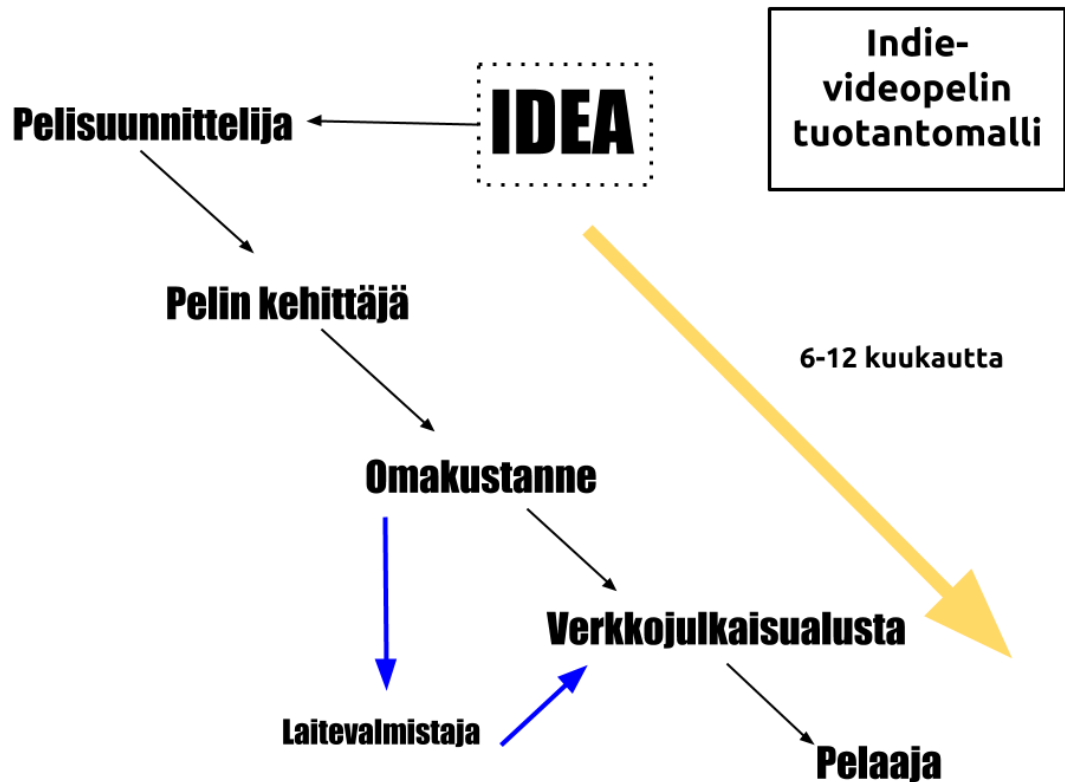
Suomessa mobiilipelien tuotantoprosessit vaihtelevat suuresti yrityksestä, projektista ja tiimistä riippuen. Yhteisiä tekijöitä löytyy kuitenkin helposti, kun tarkastellaan ensin sitä, millaisia muutoksia mobiilipeliala on ylipäättään kokenut vuosien aikana. Pelituottaja Mikko Karvonen (2013) kertoo, että mobiilipelien tuotantoprosessit ovat kokonaisuudessaan kokeneet radikaalin käännöksen. Karvonen kertoo, että kun hän aloitti työt pelialalla oli mobiilipeliteollisuudessa yleisesti käytössä vielä vanha peliteollisuuden tuotantomalli, jossa yksi peli-idea työstetään suoraviivaisesti valmiiksi ns. vesiputousmallilla. Tämän jälkeen peli julkaistaan ja uuden pelin työstäminen aloitetaan. (Karvonen, haastattelu 16.10.2013.)



KUVA 1. Perinteinen videopelin tuotantomalli (Mukaillen: Pivec, luento. SGDSS 2013)

Perinteisessä pelituotantomallissa esimerkiksi pitkän konsolipelin valmistumiseen menee tyypillisesti 2 - 5 vuotta. Prosessia hidastavat muun muassa se, että perinteisessä tuotannossa julkaisijalla ja rahoittajalla on erittäin paljon valtaa. Kummallakin taholla on sanottavansa siihen, millainen pelistä lopulta muodostuu. Perinteistä videopelien tuotantomallia käyttävät mobiilipelit valmistuvat kuitenkin projektien pienestä koosta johtuen paljon nopeammin, eikä suuria eroja uudempien tuotantomallien aikataulujen kanssa ole.

Ville Vuorela (haastattelu, 11.10.2013) toteaa perinteisellä tuotantomallilla tehtävistä konsolipeleistä seuraavasti: "Tätä [pelin ideaa] sitten yleensä hiotaan rahoittajapuolen kanssa niin kauan, että ne on tyytyväisiä siihen, että mitä heidän brändissään tapahtuu." Neuvottelut rahoittajan kanssa hidastavat prosessia huomattavasti. Lisäksi samaan aikaan neuvotteluja ja hiomista on tehtävä laitevalmistajien, eli yleensä suurten konsolivalmistajien kanssa. Heillä on yleensä tarkat vaatimukset siitä, millaisia heidän laitteelleen ilmestyvän pelin teknisten ja muunlaisten ominaisuuksien on oltava. Lopulta peli siirtyy levittäjälle, joka jakaa pelin fyysiset kopiot kauppoihin. Levittäjän rooli on kyllä toisaalta pienenemässä myös perinteisellä konsolipelien tuotantopuolella, sillä konsolivalmistajilla on jo pääsääntöisesti omat digitaaliset jakelukanavansa. (Pivec, luento. SGDSS 2013.)



KUVA 2. Indie-videopelin tuotantomalli (Mukaillen: Pivec, luento. SGDSS 2013)

Yksi suuri ero perinteisempään konsoli- ja PC-pelituotantoon on aikataulut, jossa mobiilipelit tyypillisesti valmistuvat ja pääsevät pelaajien ulottuville. Mobiilipelit valmistuvat tyypillisesti 6 - 12 kuukaudessa. Mobiilipelien tuotantoon sovelletaankin nykyään perinteistä mallia useammin indie-pelituotannoista tuttua mallia (kts. Kuva 2). Vaikka kyseessä olisi laajempikin tuotanto, prosessi on huomattavasti joustavampi kuin aiemmin. Mobiilipelin tuotannossa julkaisijan rooli jää kokonaan pois. Rahoittaja voi edelleen olla olemassa, jos projekti on todella suuri tai yrityksellä ei ole itsellään pääomaa. Tällöin neuvotteluja joutuu rahoittajan kanssa tietysti käymään. (Pivec, luento. SGDSS 2013.)

Mobiilipelin voi kuitenkin tuottaa suhteellisen pienillä resursseilla ja pienellä tiimillä, eikä erillistä rahoittajaa välttämättä tarvita. Mobiilipuolella laitevalmistajilla ei myöskään ole läheskään samalla tavalla valtaa kuin konsolipuolella. Käytännössä mobiililaitteiden digitaaliset julkaisualustat, kuten Applen AppStore sekä Androidin Play-kauppa, ovat ottaneet laitevalmistajien roolin. Vaikka julkaisualustoilla on joitain vaatimuksia pelien suhteen, ne ovat hyvin vähäisiä konsolipuoleen verrattuna. Pelin

tekijät saavat hyvin nopeasti ja helposti julkaistua pelinsä digitaalisesti ja se on välittömästi pelaajien ladattavissa. (Pivec, luento. SGDSS 2013.)

Facebookin aloittama free-to-play -pelibuumi sekä mobiilipelien jakelukanavien kehittyminen on kuitenkin muuttanut myös tuotantoprosesseja. Monet free-to-play -pelit ovat vieneet indie-pelien tuotantomallin entistäkin pidemmälle. Free-to-play -pelit ovat pelejä, joiden lataaminen ja pelaaminen on maksutonta, mutta joihin voi yleensä ostaa lisäsisältöä tai virtuaalisia hyödykkeitä pienillä summilla. Näihin peleihin viitataan usein myös nimellä freemium-pelit.

“Nyt ovat tosi vahvasti muuttuneet nämä tuotannot ja toimintatavat, koska peleistä on tullut paljon enemmän palveluja”, pelituottaja Mikko Karvonen (haastattelu, 16.10.2013) selittää. Karvonen kertoo, että nykyään useimmiten kun free-to-play –mallilla toimiva Facebook- tai mobiilipeli on julkaistu, siihen tehdään jatkuvasti lisäsisältöä ja päivityksiä. Pelaajien reaktioita ja mielipiteitä tarkkaillaan ja peliä muokataan myös heidän toiveidensa mukaisesti. Myös heti alussa käyttäjät otetaan mukaan pelikonseptin testaamiseen. Myöskään vanha business-malli ei enää Karvosen mukaan toimi samalla tavalla kuin ennen. Asiakasta on hankalampi saada maksamaan tuotteesta, jota hän ei ole päässyt vielä kokeilemaan. (Karvonen, haastattelu 16.10.2013.)

3.3 Mobiililaitteet nykyään

10Tonsin Jaakko Maaniemi (haastattelu 17.11.2013) kertoo, että jo nyt mobiililaitteissa on parhaimmillaan vastaava määrä tehoja kuin monessa kotikoneessa. Vaikka mobiililaitteet eivät ainakaan vielä ole ohittamassa kotikoneita ja konsoleita tehokkuudessa, alkavat niiden tekniset ominaisuudet olla jo sellaisella tasolla, etteivät ne juurikaan enää rajoita sitä, millaisia pelejä niille voi tehdä.

Ville Vuorela (2013) arvostelee sitä, että mobiilipeliteollisuus on toistaiseksi ollut haluton hyödyttämään näitä tehoja. “Suurin osa mobiilipelien tuotannosta on jämähtänyt näihin kasuaalipeleihin ja tietyssä mielessä laahaa teknisesti hyvin pahasti jäljessä siitä mihin nuo laitteet oikeasti pystyisivät”, Vuorela kertoo (haastattelu 11.10.2013). Tarjontaa raskaammissa peleissä on Vuorelan mukaan liian vähän ja hän uskookin niiden tarjoavan uuden kasvusuunnan mobiilipelialalle. Vuorela ei ole varma,

valloitetaanko raskaammilla ja pidemmällä mobiilipeleillä uusia yleisöjä, mutta hän uskoo, että osa PC- ja konsolipelaajista voisi alkaa pelata näitä uudenlaisia, enemmän syventymistä vaativia pelejä myös mobiililaitteilla. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Älypuhelin ja tablettien voittokulun yhtenä syynä on varmasti niiden helppokäyttöisyys ja intuitiivisuus. Samaa mieltä asiasta on myös Mikko Karvonen (2013). Hän kertoo, kuinka mobiililaitteita osaavat käyttää ilman harjoittelua niin pienet lapset kuin vanhemmatkin ihmiset: sellaiset, jotka ovat aiemmin olleet huipputeknologian käyttäjäkunnan ulkopuolella. Tämä on ratkaiseva tekijä mobiilipelialan kasvun ja kehityksen kannalta. Toinen kriittinen tekijä on Karvosen mukaan se, että mobiililaitteet ovat lähtökohtaisesti jatkuvasti verkkoyhteydessä. Langaton verkkoyhteys on mahdollistanut pelien digitaalisten jakelukanavien kehittymisen. “Nämä muutokset ovat tuoneet pelit ihmisten arkiseen ympäristöön, sellaisiin laitteisiin mitä ihmiset käyttävät joka tapauksessa joka päivä”, Karvonen tiivistää. (Karvonen, haastattelu 16.10.2013.)

3.4 Mobiilipelien tulevaisuus

Mobiilipeliala on vielä hyvin nuori, eikä edes sen lähitulevaisuutta ole helppo ennustaa. Ville Vuorela (2013) on kuitenkin tulkinnut nykytilannetta ja sen trendejä ja uskoo tietävänsä mihin suuntiin mobiilipelit ja koko mobiilipeliala voisivat liikkua tulevina vuosina.

Ensimmäinen asia koskee käyttäjätottumuksia. Tämän hetken oletus on, että mobiililaitteita käytetään lähinnä julkisissa kulkuvälineissä tai odotustilanteissa, eli muualla kuin kotona. Tämä tarkoittaa sitä, että peliala suunnittelee pelejä juuri tällaisissa tilanteissa oleville käyttäjille; pelit ovat nopeatempoisia, yksinkertaisia ja helppoja pelata lyhyinä pyrähdyksinä. Vuorela kuitenkin ennustaa, että mobiililaitteiden käyttötavat ovat laajentumassa. Sen lisäksi, että laite on jatkuvasti mukana, se alkaa myös entistä enemmän löytää tiensä ihmisten olohuoneisiin. Jo nyt on tarjolla erilaisia systeemejä, joilla tabletin voi kiinnittää televisioon ja yhdistää siihen konsoliohjainta muistuttavan ohjaimen. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.) Konsolien immersiiivisen ja tarkkoja kontrolleja vaativan pelikokemuksen voi siis jo toteuttaa myös tabletilla.

Toisaalta Vuorela (2013) puhuu myös sen puolesta, että tabletti itsessään voi kehittyä vielä erinomaiseksi pelilaitteeksi ilman, että siihen liitetään vanhemmista pelilaitteista tuttuja ohjaimia tai näyttöjä. Vaaditaan vain paljon kehitystyötä siihen, että opitaan hyödyntämään kosketusnäyttöä erilaisissa peligenreissä parhaimmalla ja kosketusnäytölle luonnollisimmalla tavalla. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Samaa mieltä on myös Mikko Karvonen (2013), joka kertoo, kuinka nykyään ollaan vielä jumissa vanhoissa tavoissa tehdä asiat. Esimerkiksi monissa kosketusnäytölle tarkoitetuissa peleissä käytetään konsoliohjaimista tuttuja kontrolliskeemoja (Karvonen, haastattelu 16.10.2013). Vuorela (2013) toteaa, että tällaiset virtuaaliohjaimet ovat takapakkia mobiilipelien kehitykselle. Hän painottaa, että kosketusnäytössä hienoa on nimenomaan se, ettei pelin ja pelaajan välissä ole samanlaista erillisestä ohjaimesta muodostuvaa abstraktiokerrosta kuin konsoli- tai PC-peleissä. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Sekä Vuorela, Karvonen että Maaniemi uskovat, että nykyisen kasuaalipelitarjonnan ohelle alkaa syntyä myös pidempien, tarinallisempien ja vaativampien mobiilipelien genre. Joitain esimerkkejä tällaisista peleistä on jo, mutta ne ovat olleet enemmän kokeiluja, kuin vakavasti otettavaa ja kannattavaa liiketoimintaa, kertoo Vuorela (haastattelu 10.11.2013). Vuorela uskoo, että pelaajat tahtovat entistä useammin syventyä pelaamiseen ja viettää mobiililaitteen ääressä tuntikausia esimerkiksi omalla sohvalla. Hän kyseenalaistaakin sen, kuinka kauan tällainen henkilö jaksaa pelata yksinkertaisia kasuaalipelejä. Hän uskoo, että siinä missä ennen syvennyttiin esimerkiksi kirjoihin, lähitulevaisuudessa ihmiset syventyvät pelaamaan mobiililaitteellaan. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Tällä hetkellä kasuaalit free-to-play -pelit hallitsevat mobiilipelimarkkinoita. Niissä tarinallisuus on yleensä lähes olematonta. Lisäksi pelien ansaintalogiikkaa perustuu jatkuvaan lisäosien tuottamiseen, joten pelit eivät käytännössä lopu koskaan. Tämä hankaloittaa omalta osaltaan minkäänlaisen tarinallisuuden luomista peliin. Pelikäsikirjoittaja Mikko Rautalahti (haastattelu 5.11.2013) uskoo kuitenkin, että tilanne muuttuu lähitulevaisuudessa. Tällä hetkellä Rovion *Angry Birds* (2009) ja *Clash of Clans* (2012) toimivat niin kotimaisten kuin ulkomaistenkin mobiilipeliyritystenkin esikuvana. Rautalahden mukaan pian kuitenkin ymmärretään, että kaikki eivät voi menestyä samalla reseptillä. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Sen sijaan, että pelin ansaintalogiikka perustuisi yksinkertaiseen ja koukuttavaan kehämäiseen toimintaan, uskoo Rautalahti (2013) tarinallisuuden nostavan entistä vahvemmin päätään. Tämä ei tarkoita välttämättä, että mobiililaitteille ilmestyisi välittömästi pelkästään erittäin tarinavetoisia pelejä, vaan sitä, että esimerkiksi hauskoihin, persoonallisiin ja tunnistettaviin hahmoihin alettaisi panostaa entistä enemmän. Hyvin kirjoitetun ja persoonallisuuden omaavan hahmon avulla voi Rautalahden mukaan luoda esimerkiksi entistä monipuolisempia mainoskampanjoita. Tämän hetken menestyneimpien mobiilipelien hahmot ovat kyllä ulkoisesti tunnistettavia, mutta niillä ei ole persoonallisuutta, tarinaa tai omaa ääntä. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Konsoleita tabletit tuskin korvaavat, mutta niille voisi ilmestyä pelitarjontaa, joka on konsolimarkkinoilla jäänyt jalkoihin. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi erilaiset strategia- ja roolipelit. Mikko Karvonen (2013) toteaaakin, että konsolien pelitarjonta on hyvin suppeaa. Tarjolla on lähinnä, urheilu- ja autopelejä sekä 3D-räiskintää tai -actionia. Myös Jaakko Maaniemi (2013) uskoo pidempien pelien alkavan ilmestyä enenevässä määrin mobiililaitteille. “Esimerkiksi Nintendon ja Sonyn käsikonsoleissa on ollut aina edustettuna 50-tunnin tarinapeli”, Maaniemi (haastattelu 17.10.2013) toteaa. Pitkät tarinavetoiset pelit eivät siis ole missään nimessä uusi asia kannettaville laitteille.

Vuorela (2013) uskoo, että vähäisen tarjonnan ja kasvavan kysynnän takia pidemmät, vaativammat ja tarinallisemmat pelit ovatkin juuri se kasvurako, johon mobiilipelialan yritysten kannattaisi syöksyä. Mobiilipelialan yritysten määrän hän uskoo kääntyvän hiljalleen laskuun, kun monet yritykset huomaavat kilpailun kasuaalipelikentällä olevan liian kovaa. Tällä hetkellä esimerkiksi AppStoreen ilmestyy noin 16 000 uutta peliä kuukaudessa ja näistä valtaosa on kasuaalipelejä (Maaniemi, haastattelu 17.10.2013). Vuorela (2013) muistuttaa, että free-to-play -malli tuottaa loppujen lopuksi melko huonosti rahaa yrityksille, lukuunottamatta niitä yksittäisiä tapauksia, jotka onnistuvat haalimaan tarpeeksi suuren pelaajajoukon taakseen. Hänen mukaansa se prosenttiosuus pelaajista, jotka ovat halukkaita maksamaan pelihyödykkeistä tai lisäsisällöstä on hyvin pieni. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Jaakko Maaniemi (haastattelu 17.10.2013) kertoo, että hyvä puoli kertamaksullisissa peleissä on se, että yleensä niiden tuotot ovat melko ennustettavissa edellisten pelien myynnin sekä fanien määrän perusteella. Maksullista peliä ei myöskään tarvitse

määrällisesti pelata kuin murto osa ilmaispelien pelaajamääristä, jotta se tuottaisi voittoa tekijöilleen. Mikko Karvonen (haastattelu 16.10.2013) uskoo kuitenkin, että free-to-play -malli on tullut jäädäkseen. Hänen mukaansa siinä, kuten kosketusnäytössä, on vielä paljon hyödyntämistapoja, joita ei vain vielä ole keksitty.

3.4.1 Tarinallisia pelejä mobiililaitteille: puolesta ja vastaan

Mitkä omaisuudet mobiililaitteissa sitten tukevat tai estävät tarinallisten pelien tekemistä näille alustoille? Mikko Rautalahti (haastattelu 5.11.2013) uskoo, että yksi tarinallisten pelien tekemistä mobiililaitteille hankaloittava asia on näyttöjen koko. Tableteissa näyttökoot ovat kohtuullisen suuria, mutta vielä tällä hetkellä oletetaan, että mobiilipelin täytyisi toimia myös puhelimessa, jos se toimii tablet-laitteessa. Tarinallisissa peleissä olennaista on usein hahmojen tunnereaktiot asioihin. Pienellä näytöllä tällaiset elementit voivat jäädä vaisuksi, eikä pelaaja koe tilannetta niin kuin oli ehkä tarkoitettu.

Lisäksi Rautalahden mukaan kosketusnäyttö aiheuttaa sen, että pelattaessa omat sormet tulevat hahmojen ja tapahtumien eteen. Tämä voi myös syödä tarinan ja kokemuksen syvyyttä. Rautalahti muistuttaa myös, että usein mobiililaitteita käytetään julkisilla paikoilla, jolloin pelin äänet on todennäköisesti poissa päältä. Tällöin esimerkiksi näyttelijöiden roolisuoritukset ja tunnelmaa luova musiikki jäävät pelaajalta kokematta. Draamaa on hankalampi välittää pelkällä kasvokuvalla ja esimerkiksi puhekuplalla. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Toisaalta Rautalahti (2013) nostaa esille sen, että yhä useammat käyttävät jo tablettia tietokoneen dorvikkeena. “Ja se tarkoittaa sitä, että tämmönen olohuonepelaaminen näillä laitteilla on kasvanu tosi paljon. Ja silloin äänet on päällä”, toteaa Rautalahti. Hänen mielestään mobiilipeleissä ja pelaamisessa ollaan kulttuurimurroksen äärellä. Edelleen oletus on se, että mobiilipelejä pelataan muutama minuutti kerrallaan, mutta Rautalahti painottaa, että yhä useammalla pelaajalla kokemus on aivan toisenlainen. Silloin pelin pariin rauhoitutaan ja pelaamiseen keskitytään pidempiä ajanjaksoja. Rautalahden mielestä myös ero puhelinten ja tablettien välisessä pelaamiskulttuurissa on nousemassa esille; puhelimella pelataan kaikkien kasuaaleimpia pelejä liikkella ollessa, kun taas tabletti otetaan esille silloin kun halutaan pidempiä ja syvempiä pelikokemuksia. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

3.4.2 Yleisö: keitä he ovat ja miten heidät tavoitetaan

Yksi kysymys tarinallisista mobiilipeleistä puhuttaessa on se, mistä löytyy yleisö näille peleille. Tällä hetkellä ajatellaan yleisesti, että mobiilipelejä pelaavat suuret yleisöt, jotka eivät ennen mobiililaitteiden aikakautta juurikaan pelanneet videopelejä. Toisaalta taas ajatellaan, että pitkät ja tarinalliset PC- ja konsolipelit ovat tietyn, tiukasti rajatun pelaajaryhmän intresseissä. PC- ja konsolipelaajille mobiililaitteet eivät edusta tarpeeksi monipuolista ohjausmekaniikkaa, suuria tehoja sekä suurta näyttökokoa, jotka vaaditaan heidän mielestään hyvään pelikokemukseen. Kasuaalipelaajat puolestaan ovat tottuneet vain yksinkertaisiin peleihin ja todennäköisesti vierastavat monimutkaisempia tai juonellisempia pelejä. Mistä sitten löytyy yleisö tarinallisille mobiilipeleille?

Tilanne ei kuitenkaan onneksi ole aivan näin yksioikoinen. On totta, että nämäkin ääripäät erilaisista pelaajaryhmistä löytyvät, mutta suurin osa sijoittuu kuitenkin ryhmien välimaastoon. Samaa mieltä on myös Mikko Rautalahti (haastattelu 5.11.2013), joka uskoo että niin sanottuja hard core -pelaajaryhmän ja pelkästään kasuaaleja pelejä pelaavien henkilöiden väliin jää todella suuri ryhmä ihmisiä, jotka pelaavat vähän kaikenlaista. Nämä kaksi ryhmää menevät myös suurilta osin päällekkäin. Videopelaaminen on jo niin yleistä, että suurin osa pelaajista on sekä yksinkertaisempien mobiilipelien että vaativampien ja syvempien PC- ja konsolipelien ystävä. Oman lisänsä tuo jatkuvasti kasvava indiepelituotanto, jonka kokeellisemmat tuotokset tavoittavat yllättäviä ja uusia yleisöjä.

Rautalahden (2013) mukaan ihmiset ovat jo tottuneet kuluttamaan kaikenlaista viihdettä mobiililaitteillaan. Mobiililaitteilla katsotaan nettitelevisiota tai tv-sarjoja ja elokuvia, kuunnellaan musiikkia ja radiota sekä tietysti pelataan. Erityisesti Rautalahtea kiinnostaa se ilmiö, jonka monet massiiviset tv-sarjat, kuten HBO:n *Game of Thrones* (2011) tai AMC:n *The Walking Dead* (2010) ovat saaneet aikaan; ne leikkaavat usean katsojasegmentin läpi ja ne ovat huippusuosittuja monessa eri ikäryhmässä. ”Ihmiset lähtökohtaisesti tykkää tarinoista”, toteaa Rautalahti puhuessaan näiden sarjojen suosiosta. Jos tällaisten sarjojen hengen, monimutkaisen ja kiehtovan juonen sekä syvät ja uskottavat hahmot, saisi tuotua mobiilipeliin, olisi Rautalahden mukaan hyvin todennäköistä, että uusia yleisöjä tavoitettaisiin. ”Jos se pelin pitch olis semmonen että ‘Tää on niinku interaktiivinen tv-sarja’ niin ihmiset innostuisi heti”, vakuuttaa Rautalahti. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Ongelmana Rautalahti (2013) pitää kuitenkin sitä, ettei valmiita malleja tällaisten pelien tekemiselle ole vielä olemassa, vaikkakin esimerkiksi Yhdysvaltalaisen Telltale Gamesin *The Walking Dead* –peli (2012) on saavuttanutkin suuren suosion. Tarvitaan kuitenkin enemmän esimerkkejä ja kokeiluja. Rautalahden mukaan nämä kokeilut saattavat kuitenkin tulla kalliiksi, sillä taattua menestystä ei tietenkään ole luvassa. Tuotantoarvojen on oltava Rautalahden mielestä tällaisessa suurta, hahmoista ja aidoista kokemuksista kiinnostunutta yleisöä tavoittelevassa pelissä korkealla. Esimerkiksi hahmoihin on vaikea samaistua, jos pelaaja ei saa selvää ilmeistä ja eleistä. Myös ääninäyttelyyn on panostettava. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

4 KÄSIKIRJOITTAJAN TYÖTEHTÄVÄT VIDEOPELIN TUOTANNOSSA

Tässä luvussa käsittelen pelikäsikirjoittajan työtehtäviä siten, kuin ne nähdään tämän hetken peliteollisuuden tarpeiden mukaan. Pidempien ja tarinallisten AAA-pelien käsikirjoittamista käsittelen pelikäsikirjoittaja Christy Marxin sekä Remedyn pelikäsikirjoittajan Mikko Rautalahden kokemusten pohjalta. Mobiilipelien käsikirjoittamisesta olen puolestaan kerännyt tietoa pelikäsikirjoittaja Ville Vuorelan sekä Rautalahden haastatteluilla. Lisäksi olen lukenut artikkelin mobiilipelejä käsikirjoittaneen *Splash Damage* -peliyhtiön pelikäsikirjoittajan Edward Sternin kokemuksista. Olen myös selvittänyt mitkä ovat pelisuunnittelijan ja pelikäsikirjoittajan työnkuvien erot.

Tällä hetkellä käsikirjoittajat työllistyvät maailmalla pääasiassa pidempiin, elokuvallisiin ja tarinallisiin PC- ja konsolipeleihin. Tällaisesta pelistä esimerkkinä voi sanoa vaikkapa kotimaisen Remedy-peliyhtiön *Alan Wake* -pelin (2010). Tulevaisuudessa mobiilipeleihin saattaa kuitenkin syntyä nykyistä suurempi tarve ammattikirjoittajille ja joitain esimerkkejä mobiilipelien käsikirjoittamisesta on jo olemassa. Ala on kuitenkin vielä niin nuori, että yleispäteviä ohjeita tai sääntöjä käsikirjoittamisesta ei ole ehtinyt syntyä samalla tavalla kuin PC- tai konsolipelien tuotannoissa.

4.1 Pelisuunnittelijan työnkuva

Pelisuunnittelijan ja pelikäsikirjoittajan roolit menevät hyvin usein limittäin riippumatta siitä millaista peliä ollaan tekemässä ja millaiselle alustalle. Pitkissä, tarinallisissa peleissä roolit ovat yleensä selkeästi erotetut, mutta peleissä, joissa tarinallinen panostus ei ole niin suurta, on hyvin tavallista, että yksi henkilö hoitaa kumpaan vastuualueeseen. Jaakko Maaniemi (haastattelu 17.10.2013) kertoo, että pelisuunnittelija suunnittelee kuitenkin yleensä nimenomaan pelin mekaniikkaa ja erilaisten pelijärjestelmien toimintaa. Käytännön syistä pelisuunnittelija kuitenkin myös pelin teknisen suunnittelun ohessa hoitaa tarinan, maailman ja hahmojen luomisen. “Ne [tehtävät] saa helposti tukemaan toisiaan, jos sama ihminen, joka miettii ne toisiinsa vaikuttavat järjestelmät miettii myös, että millaisissa hahmoissa ja tilanteissa ne järjestelmät ilmenee”, Maaniemi selittää. (haastattelu 17.10.2013.)

Myös Mikko Karvosen (2013) mukaan tilanne peliyrityksissä on valitettavan usein se, että yksi henkilö ”pitää useampaa hattua”. Suunnittelijan tehtävä on kuitenkin hänen mukaansa nimenomaan pelillisten elementtien ja esimerkiksi kenttien suunnittelussa. Karvonen kertoo pelisuunnittelijoista seuraavasti: ”Pelisuunnittelija on jännä rooli. Siinä kriittisintä on ehkä sellainen tietty tapa ajatella, että pystyy yhdistelemään asioita uudella tavalla ja pystyy olemaan aika analyyttinen samalla. Ei ole mitään spesifisiä teknisiä tai muita taitoja jotka olisi se A ja O.” Tärkeintä Karvosen mukaan on oikeanlainen ajattelutapa ja kyky kommunikoida omia ajatuksiaan eteenpäin. Hän kuitenkin painottaa, ettei esimerkiksi ohjelmointitaidoista tai kyvystä tehdä grafiikkaa ei ole todellakaan haittaa. (Karvonen, haastattelu 16.10.2013.)

Vaikka pelisuunnittelijan ja pelikäsikirjoittajan tehtävät olisi eriytetty, tulisi heidän tehdä tiiviisti yhteistyötä ehyen pelikokonaisuuden saavuttamiseksi. Mikko Karvonen (haastattelu 16.10.2013) kertoo, että peliin voi sytyä pahoja ristiriitoja esimerkiksi visuaalisen toteutuksen ja tarinan välille, jos käsikirjoittajaa ei ole otettu mukaan hahmojen, kerronnan ja kohtausten sijoittelussa ja ohjauksessa pelimaailmaan.

4.2 AAA-pelien käsikirjoittaminen

Varsinaisia pelikäsikirjoittajia palkataan siis nykyään yleensä mukaan ainoastaan niin sanottuihin AAA-peliprojekteihin. AAA-pelit toteutetaan pääasiassa konsoli- tai PC-alustalle ja ne ovat usein suurten peliyhtiöiden tekemiä, huomattavan pitkiä, tarinallisia pelejä, joiden tekemiseen on käytetty paljon rahaa. Aikaisemmin määritelmä tarkoitti, että myös pelin tarinallinen sisältö oli laadukasta. Nykyään kiistellään kuitenkin, tarkoittaako suuri budjetti samaa kuin laadukas sisältö. Pienet indie-peliyhtiöt ovat alkaneet vallata alaa tekemällä laadukkaita sisältöjä pienemmällä budjetilla. Näissä yrityksissä henkilökuntaa on kuitenkin vähemmän ja myös kirjoittajien osattava suunnitella pelejä ja ohjelmoida. Toistaiseksi varsinaisia pelikäsikirjoittajia palkataan lähinnä suuremman budjetin peliprojekteihin, joissa työtehtävät ovat selkeästi eriytyneet.

Käsikirjoittajan työtehtävät videopelin tuotannossa voivat vaihdella suuresti tuotantoyhtiöstä, pelityypistä, pelialustasta ja budjetista riippuen. Christy Marx käsittelee näitä erilaisia tehtäviä laajasti kirjassaan *Writing for Animations, Comics and Games* (2007). Osa tehtävistä menee limittäin pelisuunnittelijan tehtävien kanssa, mutta

käsittelen tässä osiossa pelkästään kirjoittamiseen suuntautuneen henkilön vastuualueita.

Marx kertoo, että käsikirjoittajan tehtävänä voi olla kirjoittaa muun muassa seuraavia osia pelin kokonaisuudesta:

- Peliraamattu, johon sisältyy muun muassa pelin tarina
- FMV, eli *full motion video* tai pelin intro (elokuvallinen, ei-interaktiivinen aloitus pelille)
- *Cut-scenet*, eli välianimaatiot (pelin sisällä tapahtuvat, ei-interaktiiviset ja elokuvalliset kohtaukset)
- Dialogi
- Kaikki pelin sisältä löytyvä teksti
- Hahmojen ja esineiden nimet
- Nettisivut, promo-materiaali ym.

Pelisuunnittelijan ja käsikirjoittajan työtehtävien välimaastoon sen sijaan putoavat pelisuunnitelman eli *game design documentin* ja pelin tehtävien eli *missioiden* suunnittelu ja kirjoittaminen sekä mahdollisen pelimanuaalin kirjoittaminen. (Marx 2007, 177 - 178.)

Pelien käsikirjoittamiseen kuuluu siis lähtökohtaisesti paljon enemmän osa-alueita kuin esimerkiksi elokuvan käsikirjoittamiseen. Lopullinen tuotetun kirjoituksen määrä voi olla huikea, pelityypistä ja pelin pituudesta riippuen (Marx 2007, 143). Remedy-peliyhtiön pelikäsikirjoittaja Mikko Rautalahti kertoo Pelitalo Maximum Gamingissä pitämässään esitelmässä (2011), että esimerkiksi *Alan Wake* peliin tuotettiin yhteensä yli 500 sivua tekstiä. Valmiin pelin pelaamiseen menee Rautalahden mukaan noin 10 - 12 tuntia. (Youtube 2011.)

4.2.1 Pelien käsikirjoitusformaatti

Teknisesti näitä edellä mainittuja videopelien kirjoittamisen osa-alueita toteutetaan hyvin kirjavalla tavalla. Videopeleissä ei ole toistaiseksi olemassa mitään yhtenäistä, kaikkien käyttämää kirjoitusformaattia, kuten vaikkapa elokuvissa. (Newman 2009, 23.) Tähän on osaltaan syynä se, että videopelejä on yhtä monenlaisia kuin on tekijöitäkin;

jokainen peli vaatii omanlaisensa kirjoitustavan. Samalla kun uusia pelejä ja genrejä syntyy, tarvitaan myös uudenlaista kirjoittamista.

Osa peleistä ja niiden osa-alueista voidaan kirjoittaa elokuvakäsikirjoituksen tapaan, osa peliyhtiöistä ja kirjoittajista taas ovat kehittäneet omat formaattinsa, joissa haarautuvassa ja interaktiivisessa tarinassa edetään erilaisten hyperlinkkien ja kirjanmerkkien avulla (Newman 2009, 23). Esimerkiksi Mikko Rautalahti kertoo (2011), että hän käyttää käsikirjoittamiseen elokuva- ja tv-käsikirjoituksille räätälöityä Final Draft -ohjelmaa. Hän kuitenkin korostaa, ettei tällaisten ohjelmien käyttö sovi pelien tekemiseen suurimmassa osassa tapauksista. (Youtube 2011.)

Elokuvista tuttua käsikirjoitusformaattia käytetäänkin yleensä vain FMV:tä ja välianimaatioita kirjoittaessa, sillä nämä osat videopelistä usein toteutetaan myös käyttämällä tavallisia elokuvallisia keinoja, kuten erilaisia kuvakulmia ja -kokoja, dialogia, kameran liikkeitä sekä leikkauksia. Marx (2007,183) kertoo välianimaatioiden usein paljastavan pelaajalle tarinan avainhetkiä ja niillä voi olla muuta peliä syvemmät emotionaaliset vaikutukset.

4.2.2 Peliraamattu

Marx (2007) määrittelee, että peliraamattu koostuu seuraavista elementeistä:

- pelimaailman suunnittelu
- hahmojen elämäkerrat ja taustatarinat
- pelin taustatarina
- pelin juoni/tarina
- vastustajat ja niiden taustatarinat.

Pelimaailman kehittämiseen ja kirjoittamiseen kuuluvat muun muassa pelimaailman maantieteellisen olemuksen, tärkeimpien paikkojen ja kaupunkien, hahmorotujen ja niiden historioiden sekä muiden pelimaailman osa-alueiden kuvailu. Tässä työssä kirjoittajaa auttaa laaja yleistieto historiasta, politiikasta, luonnontieteistä, mytologioista, kulttuureista, taiteesta, teknologiasta, ihmisluonteesta ynnä muusta. Tällaisen tiedon avulla kirjoittaja voi luoda uskottavan ja todentuntuisen pelimaailman. (Marx 2007, 179.)

4.2.3 Pelin tarina ja taustatarina

Marxin mukaan pelin taustatarinaan sisältyy kaikki, mitä pelimaailmassa ja tarinassa on tapahtunut siihen mennessä, kunnes pelaaja astuu pelimaailmaan sisään. Se, kuinka suuri osa kirjoitetusta taustatarinasta päättyy lopulliseen peliin tai jollain tavalla pelaajan nähtäväksi on toinen asia. Osa taustatarinasta voi olla mukana pelimaailman tapahtumissa ja esineissä tai vaikkapa pelin trailerissa tai se voi olla esimerkiksi mukana pelin manuaalissa. Aina taustatarinaa ei välttämättä edes ole. (Marx 2007, 180.)

Pelin tarina on se osa pelikirjoittamista, joka on varmasti lähimpänä perinteistä käsikirjoittamista, vaikkakin se saattaa olla ulkonäöltään ja formaatiltaan hyvin perinteisestä poikkeava. Se kuitenkin sisältää kuitenkin pelin tavoitteen, loppuratkaisun, juonenkäänteet sekä tärkeimmät paikat ja hahmot. Pelin tarinassa kuvaillaan myös tärkeimmät haasteet, vastukset ja arvoitukset sekä se, milloin ja missä erilaisia esineitä ja ominaisuuksia on mahdollista saada haltuun. Myös välianimaatioiden paikat on yleensä kirjoitettu pelin tarinaan. (Marx 2007, 180 - 181.)

Sekä pelaajahahmolle, NPC:ille (non-player character, tietokoneen ohjaama hahmo) että vihollisille luodaan yleensä myös taustatarinat. Taustatarinat auttavat sekä graafikoita että ääninäyttelijöitä luomaan hahmoista aitoja ja uskottavia. Marx (2007, 181) kertoo, että taustatarinoin voi liittää esimerkiksi tietoa hahmon puhetyylistä, elämäkokemuksesta, persoonallisuudesta ja ominaisuuksista, iästä ja elämän tärkeimmistä käänteistä.

4.2.4 Pelin dialogi

Kirjoittajan tulee kirjoittaa myös kaikki pelin sisällä tapahtuva dialogi. Hyvin kirjoitettu dialogi tekee pelimaailmasta elävän. Kirjoitettavaan dialogiin voivat kuulua pelityyppistä riippuen esimerkiksi erilaisten NPC:iden keskinäiset keskustelut, vastaukset pelaajahahmolle kaikissa mahdollisissa tilanteissa, tervehdykset, opastukset ja tehtävien antaminen. Videopelien dialogiin pätee yleisesti sääntö, että sen tulee olla tiivistä ja nasevaa. (Marx 2007, 184 - 185.)

Pelikäsikirjoittaja ja -suunnittelija Ville Vuorela (2013) on samoilla linjoilla Marxin kanssa. Hän kertoo, että pelikäsikirjoittaminen on itseasiassa vain vähän tekemisissä

vuorosanojen kanssa. Vuorosanojen sijaan suurempaan asemaan nousevat se, mitä pelimaailmassa näkyy ja millainen tunnelma siellä vallitsee. Vuorela jatkaa kertomalla, että pitkän, sanallisen selittämisen sijaan informaatiota tulisi välittää pelaajalle mieluummin avainsanojen, pelin visuaalisen kielen, tapahtumien järjestyksen ja ympäristön vihjeiden avulla. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

4.3 Videopelin käsikirjoitusprosessi

Tyypillisesti perinteinen videopelin käsikirjoitusprosessi lähtee liikkeelle Ville Vuorelan (haastattelu 10.11.2013) mukaan siitä, kun pelin konseptin raamit on luotu. Pelikonseptiin sisältyy yleensä tiedot pelin genrestä, pelillisistä ominaisuuksista, alustasta ja pelin kohdeyleisöstä, sekä yleiskatsaus tarinasta ja pelin kulusta (Pivec, luento. SGDSS 2013). Pelin konsepti on usein pelisuunnittelijan ideoima, mutta parhaassa tapauksessa myös käsikirjoittaja ja muu työryhmä on sen kehityksessä tiiviisti mukana. Toisaalta tilaus voi myös tulla ulkopuoliselta asiakkaalta. Jaakko Maaniemi (2013) kertoo, että asiakas voi esimerkiksi tilata peliyhtiöltä rallipelin. Tällöin pelkästään genre rajaa pelin maailmaa niin paljon, ettei käsikirjoittajalle jää loputtomia vapauksia. (Maaniemi, haastattelu 17.10.2013.)

Vuorela kertoo (2013), että peli-idean synnyttyä käsikirjoittaja ja pelisuunnittelija sekä muu design-tiimi kehittävät parisivuisen korkean tason suunnitelman pelin tarinasta ja sen kulusta niin, että huomioon otetaan kolmen näytöksen malli. Jos pelin toteutuksessa mukana on erillinen rahoittaja tai tilaaja, joudutaan neuvotteluja käymään heidän kanssaan muun muassa siitä, sopiiko pelin tarina ja idea heidän brändiinsä. Neuvottelujen jälkeen tarina jaetaan näytöksiin ja ryhdytään miettimään, kuinka tarinasta saisi tuotettua peliin tarvittavat pelituntimäärät. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.) Esimerkiksi pitkän konsolipelin läpipelaamiseen voi mennä 20 tunnista jopa 60 tuntiin.

Vuorela (2013) kertoo, että tarina jaetaan tyypillisesti ensin tapahtumaympäristöihin, joihin käsikirjoittaja kehittelee tapahtumat ja käänteet, jotka vievät tarinaa eteenpäin. Jokaisessa voidaan viipyä esimerkiksi 20 minuuttia. Ympäristöjen sisällä alkaa varsinainen pelisuunnittelu, jossa pelisuunnittelija ja tasosuunnittelijat kehittävät varsinaiset pelitilanteet; tehtävien aloitus- ja lopetuspisteet, tehtävien välivaiheet sekä tarvittavat pelikomponentit. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Yksi pelikäsikirjoittajan suurimmista ongelmista on Vuorelan mukaan se, että tarinallisia elementtejä on usein karsittava rahoitussyistä. Tietyt kohtaukset voivat olla liian kalliita toteuttaa esimerkiksi siksi, että siihen vaaditut grafiikat ovat liian monimutkaisia. ”Tyypillisesti peliin saattaa päätyä kolmasosa siitä mitä alunperin on kirjoitettu, mutta sen silti pitäisi muodostaa looginen draaman kaari alusta loppuun”, Vuorela toteaa. Pelattavaa ei kuitenkaan voi karsia, joten lopullisessa pelissä läheskään kaikki tehtävät ja tilanteet eivät vie tarinaa eteenpäin. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Remedyn Mikko Rautalahti (2013) puolestaan kertoo, että hänen kokemuksensa mukaan videopelin käsikirjoitusprosessiin sisältyy neljä osaa: konseptivaihe, synopsisvaihe, scene outline -vaihe sekä lopuksi vielä itse käsikirjoitusvaihe. Prosessi alkaa konseptivaiheesta, jossa määritellään, millaista peliä pääpiirteittäin ollaan tekemässä. Rautalahti kertoo, että parhaassa tapauksessa käsikirjoittaja on suunnittelussa mukana jo tässä vaiheessa ja hänen mielipiteensä otetaan vahvasti huomioon peli-ideaa kehitettäessä. Kuitenkaan käsikirjoittaja ei yksin päättää pelin suuntaa, vaan esimerkiksi pelisuunnittelijoiden ja graafikoiden toiveet vaikuttavat yhtälailla kokonaisuuden muodostumiseen. ”Tämä on luovaa työtä ja parasta mahdollista lopputulosta ei voi saavuttaa, jos jokin kriittinen ryhmä ei pidä siitä, mitä ollaan tekemässä”, Rautalahti toteaa. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Kun pelin genre, tyyli, tunnelma sekä muut raamit ovat pääpiirteittäin sovittu, aloittaa käsikirjoittaja pelin tarinan synopsisin luomisen. Rautalahti (2013) kertoo, että synopsis-vaiheen jälkeen käsikirjoittajalla tulisi olla selvillä pelin päähenkilö, tärkeimmät sivuhenkilöt, jonkinlainen päävastus sekä pelin alku- ja lopputilanteet. Tärkeimpiä avaintapahtumia ja jonkinlainen kaari ovat jo selvillä. Kuitenkaan sen, kuinka alkupisteestä tarkalleen ottaen päädytään loppupisteeseen, ei tarvitse vielä olla täysin selvää. Synopsisesta tehdään yleensä monta versiota ja tässä vaiheessa myös pelin mahdollisen julkaisijan palaute otetaan huomioon. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Seuraavaksi tehdään tarinan scene outline, eli elokuvatermejä käyttäen kohtausluettelo. Tässä vaiheessa tarina jaetaan jonkinlaisiin jaksoihin tai tasoihin ja mietitään, mitä kunkin osan sisällä tapahtuu ja missä järjestyksessä, kertoo Rautalahti (2013). Tällöin pelitarinan rakenne ja kronologia muotoutuvat. Scene outline -vaiheen lopussa käsikirjoittajalla on yksinkertainen käsikirjoitus tai kohtausluettelo, jossa tapahtumat

kerrotaan kronologisessa järjestyksessä alusta loppuun. Dialogia tai muuta hienosäätöä ei tässä vaiheessa vielä mietitä. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Tämän jälkeen siirrytään varsinaiseen käsikirjoitusvaiheeseen, jossa jokainen kohta otetaan yksitellen käsittelyyn ja niiden sisältö kirjoitetaan auki. Ensimmäisenä luodaan pelille niin sanottu kriittinen polku. Kriittiseen polkuun sisältyvät ne kohtaukset pelin tarinassa, jotka pelaajan on ehdottomasti käytävä läpi ymmärtääkseen pelin juonen. Tämän jälkeen luodaan vielä valtava määrä vaihtoehtoja ja vapaaehtoisia sisältöä, joka elävöittää pelimaailmaa. Tällaista voi olla esimerkiksi NPC-hahmojen väliset keskustelut, joita pelaaja voi kuunnella, jos hän pysyy tietyllä alueella tarpeeksi pitkään. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Näin esitettynä käsikirjoittajan tehtävät vaikuttavat hyvin suoraviivaiselta tehtävien sarjalta, mutta totuus ei ole aivan niin yksinkertainen. Rautalahti muistuttaa, etteivät käsikirjoittajat tee töitään kuplassa, vaan ovat jatkuvasti tekemisissä muun pelitiimin kanssa. Käsikirjoittajan on tehtävä muutoksia esimerkiksi silloin, kun jonkin kohtaus on liian vaikea tai kallis toteutettavaksi. Pelikäsikirjoittajan on tärkeää myös ymmärtää itse, millaiset asiat ovat toteutettavissa ja mitkä eivät.

Rautalahti (2013) kertoo, että monet elokuva- tai tv-taustaiset pelikirjoittajat eivät usein ymmärrä yksinkertaista nyrkkisääntöä; se mikä on kallista elokuvissa, on halpaa peleissä ja se, mikä on halpaa elokuvissa on kallista peleissä. Esimerkkinä Rautalahti antaa tilanteen, jossa elokuvassa pitäisi räjäyttää autoja. Kohtaus tulisi maksamaan maltaita ja olisi hankala toteuttaa. Peleissä räjähdys sen sijaan ovat valmiina pelimootorissa ja räjähdys toteutus on helppoa. Sen sijaan elokuvissa halpa kohtaus voisi Rautalahden mukaan olla esimerkiksi sellainen, jossa kaksi henkilöä keskustelee ja keskustelun aikana toinen ojentaa toiselle savukkeen. Pelissä tämä sen sijaan on erittäin hankala ja kallis toteuttaa muun muassa siksi, että hahmot ja heidän kasvonsa vaativat paljon kallista ja aikaa vievää animointia. Jos kirjoittaja ei tiedosta näitä rajoitteita ja mahdollisuuksia, hän kirjoittaa helposti videopeliin sopimatonta tekstiä. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Rautalahti (2013) mainitsee, että Remedyn *Alan Wake* -pelin (2010) käsikirjoitusvaiheessa pelin jokaisesta kuudesta jaksosta tehtiin 20 - 25 käsikirjoitusversiota. "Yhden episodin (jakson) ekaan versioon menee helposti pari

viikkoa, ja muut versiot on sitten nopeampi koska tehdään kokoajan pienempiä muutoksia”, kertoo Rautalahti. Samoin esimerkiksi level designerit, eli tasosuunnittelijat, joutuvat ottamaan huomioon käsikirjoittajan luoman tarinan ja tunnelman suunnitellessaan peliin asetteja. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

4.4 Mobiilipelien käsikirjoittaminen

Tarinallisen ja moniulotteisen maailman sisältävän mobiilipelin käsikirjoittaminen ei poikkea pääpiirteiltään pidempien pelien kirjoittamisesta, kertoo englantilaisen peliyhtiön Splash Damagen pääkirjoittaja Edward Stern (2012). Sternin mukaan samat säännöt hahmojen, dialogin ja tapahtumien terävyydestä pätevät, mutta mobiilipelaajien pelaamistottumusten takia kaikki on tehtävä entistäkin tehokkaammin. On pystyttävä luomaan moniulotteinen pelimaailma, joka kuitenkin pitäisi sen jälkeen pystyä kutistamaan pienimpään mahdolliseen muotoonsa. (Stern, Pocketgamer 2012.)

Mobiilipelaaja odottaa saavansa nopeasti viihdykettä ja siksi pelimaailman ja hahmojen on oltava helposti avautuvia, jotta pelaaja saisi paljon irti pelistä myös lyhyiden pelisessioiden aikana. Etuna mobiilipelien kirjoittamisessa Stern pitää kuitenkin sitä, että yleensä mobiilipelien tiimit ovat suhteellisen pieniä verrattuna isomman budjetin peleihin. Tällöin kirjoittajan on helpompi kommunikoida toiveitaan muulle tiimille ja muutokset on helppo ja nopea tehdä. (Stern, Pocketgamer 2012.)

Myöskään Ville Vuorelan (2013) mukaan mobiilipelien käsikirjoittamisessa ei loppujen lopuksi ole suuria eroja muuhun pelikäsikirjoittamiseen verrattuna. Tällä hetkellä mobiilipelejä käsikirjoitetaan vähän, mutta jos Vuorelan, Karvoson ja Maaniemen ennustukset mobiilipelien kehityksestä toteutuvat, on alalla tarvetta tulevaisuudessa tarinaosaajille.

Vuorela (2013) kuitenkin toivoo, että tulevaisuudessa mobiilipeleissä käsikirjoittajan rooli olisi enemmän tekemisissä varsinaisen pelikokemuksen kanssa. Tällä hetkellä esimerkiksi konsolipeleissä käsikirjoittamista ja pelisuunnittelua kohdellaan hyvin erilaisina osina pelin tekemistä ja käsikirjoittajan vastuulla onkin usein pelkästään taustatarinoiden ja hahmojen repliikkien kirjoittaminen. Nämä tekstit liimataan sitten usein hyvin keinotekoisesti ja kehnosti varsinaisen pelin ja pelillisten elementtien päälle. Vuorelan (2013) mielestä olisi tärkeää, että pelisuunnittelija ja -käsikirjoittaja

tekisivät mobiilipeleissä enemmän yhteistyötä. Käsikirjoittajalla voisi esim. olla tärkeä rooli siinä, kun mietitään miten erilaiset tarinalliset elementit muutetaan toiminnallisuudeksi ja miten kosketusnäyttöä voidaan hyödyntää parhaalla mahdollisella tavalla pelin sujuvuuden kannalta. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Mikko Rautalahti (2013) työskentelee paraikaa Remedyn vielä julkistamattomassa mobiilipelissä käsikirjoittajana. Hän kertoo mobiilipelin käsikirjoittamisen poikkeavan huomattavasti pidemmän AAA-pelin käsikirjoittamisesta. “Ensinnäkin ne on järjestään aika paljon pienempiä projekteja. Ei kaikki toki, mutta tyypillisesti puhutaan paljon pienemmästä skaalasta”, Rautalahti toteaa.

Vaikka Rautalahden mukaan Remedyn mobiilipeli-projekti on hahmoineen ja dialogineen lähtökohtaisesti tarinavetoisempi kuin monet muut mobiilipelit, kuljetaan suunnittelussa silti pelimekaniikka ja -kokemus edellä. Tämä johtuu Rautalahden mukaan siitä, että vielä toistaiseksi mobiilipelejä pelataan pääasiassa liikkeellä ollessa lyhyinä pyrähdysinä. Tällöin pelin on pystyttävä viihdyttämään myös pieninä annoksina, eikä esimerkiksi viiden minuutin keskusteluja tai tekstipätkiä voi pelaajalle tässä formaatissa tarjota. Tarinaa on kerrottava muilla keinoilla. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

“Sen sijaan, että katottais että mikä on tää kokemus tunnin sisällä, niin pitää katsoa, että mikä on tää kokemus viiden minuutin sisällä”, tiivistää Rautalahti (haastattelu 5.11.2013) ongelman ytimen. Rautalahden mukaan hänen on täytynyt oppia tiivistämään kerrontaansa ja kirjoittamistaan huomattavasti mobiiliprojektia varten. Rautalahden mukaan erona pitkien pelin kirjoittamiseen on se, että mobiilipelissä kirjoitetaan enemmän sellaisia asioita, jotka liittyvät suoraan käsillä olevaan pelitilanteeseen. Pitkäjänteisempää kerronnan rakentamista tapahtuu hänen mukaansa vähemmän. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Vaikka Rautalahden (2013) kokemukset mobiilipelien käsikirjoittamisesta pitävät varmasti monella tapaa paikkaansa niissä mobiilipeleissä, joissa tarinaan, hahmoihin ja dialogiin on panostettu keskivertoa enemmän, hän muistuttaa myös, että on olemassa muitakin tapoja tehdä asiat. Hän mainitsee useaan otteeseen yhdysvaltalaisen Telltale Gamesin menestyksekkään *The Walking Dead* -pelin (2012), joka on erittäin tarinavetoinen ja vielä toistaiseksi harvinaisuus mobiililaitteille julkaistavien pelien

keskuudessa. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.) Peli julkaistiin sekä PC:lle että mobiililaitteille ja se soveltuu erittäin hyvin kosketusnäytölle. *The Walking Dead*ia voidaanakin pitää uranuurtajana erittäin tarinakeskeisen pelin luomisesta mobiililaitteelle.

5 KOTIMAINEN PELIALA KÄSIKIRJOITTAJAN KANNALTA

5.1 Pelialan markkinat ja käsikirjoittajien asema

Peliala on Suomessa hurjassa kasvussa. Vuoden 2013 neljännellä neljänneksellä Suomessa on yhteensä yli 180 pelialan yritystä. Näistä noin 50 % on perustettu kahden edellisen vuoden aikana. Pelialan liikevaihto on kasvanut vuodesta 2012 vuoteen 2013 250 miljoonasta eurosta 800 miljoonaan. Liikevaihto on siis yli kolminkertaistunut vuodessa. Toistaiseksi huomattavan suuri osa kotimaisista pelialan yrityksistä keskittyy tuotannossaan mobiili- ja selainpeleihin. Tällaisia pelejä tekevät yritykset ovat saaneet myös sijoittajilta suurimman huomion. Vuosina 2012 - 2013 viisi seitsemästä eniten sijoittajien rahoitusta saaneesta yritystä kehittivät mobiilipelejä. (Tekes, Finnish Game Industry Report 2013.)

Suomalaiset mobiilipelit ja -yritykset ovat myös niittäneet menestystä maailmalla. Maailmanlaajuisesti ilmiöksi nousseen *Angry Birds* -mobiilipelin (Rovio, 2009) eri versioita on ladattu lukuisille alustoille jo yli 2 miljardia kertaa (*Angry Birds*, Wikipedia, 2013). Mobiilipeleistään tunnettu Supercell puolestaan on tehnyt jatkuvaa nousua ja tuotti vuoden 2013 alkupuolella *Clash of Clans*- ja *Hay Day* -peleillään jo noin 2,4 miljoonaa dollaria päivässä (Forbes, 17.4.2013). Vuoden 2013 suurin pelialan uutinen Suomessa oli ehdottomasti Supercellin 1,1 miljardin euron kaupat. Japanilainen teleoperaattoriyritys Softbank sekä sen alaisuudessa toimiva japanilainen peliyritys Gungho ostivat 51 % Supercellistä. (Talouselämä 15.10.2013.)

Pelinkehittäjien yhdistyksen IGDA Finlandin johtajan Sonja Ängeslevän mukaan (2013) pelialan hurja kasvu ei kuitenkaan ainakaan toiseksi ole vaikuttanut käsikirjoittajien työllistymiseen alalle. Mobiilipelit ovat yleensä muodoltaan hyvin yksinkertaisia ja niiden vetovoima perustuu pulmien ratkaisemiseen tai tiettyjen rutiinien toistoon. Pelien yksinkertaisuudesta ja vahvasti pelimekaniikan koukuttavuuteen nojaavissa peleissä ei ole vielä toistaiseksi löytynyt sijaa käsikirjoittajille. (Ängeslevä, haastattelu 23.4.2013.)

Ängeslevä (2013) kertoo myös, että Suomessa toimii tällä hetkellä arviolta alle kymmenen ammattimaista pelikäsikirjoittajaa. Konsoli- ja PC-pelejä tekevä Remedy-

peliyhtiö työllistää näistä muutamia. Muualla maailmassa, kuten Ranskassa, Japanissa, Yhdysvalloissa ja Kanadassa täysipäiväisiä pelikäsikirjoittajia toimii huomattavasti enemmän, sillä näissä maissa tehdään enemmän konsoli- ja PC-pelejä. Tällaisissa peleissä käsikirjoittamisen rooli on paljon merkittävämpi. (Ängeslevä, haastattelu 23.4.2013.)

Uusien pelikäsikirjoittajia työllistävien suurten konsoli- ja PC-pelejä valmistavien pelitalojen syntymistä Suomeen Ängeslevä (haastattelu 23.4.2013) pitää ongelmallisena. AAA-pelien tekeminen vaatii suuria tiimejä sekä runsaasti rahoitusta. Yhdysvaltalainen pelijulkaisija ja -kehittäjä EA perusti toimiston Helsinkiin syksyllä 2012 (Tekes, Finnish Game Industry Report 2013). Sen lisäksi Suomessa ei kuitenkaan tällä hetkellä toimi suuria pelijulkaisijoita, jotka voisivat rahoittaa tällaisten pelien tekemistä. Lisäksi pelialan yritykset ovat Ängeslevän mukaan haluttomia siirtymään sellaiselle osa-alueelle peliteollisuutta, jossa on jo runsaasti kilpailua muualla maailmassa. “Monet konsoli- ja pc-pelikehittäjät ovat suuria yrityksiä, joita vastaan kilpaileminen on riskialttiimpaa kuin esimerkiksi painottuminen mobiiliin, mikä mahdollistaa itse julkaisemisen”, Ängeslevä toteaa. (Ängeslevä, haastattelu 23.4.2013.)

Pelikäsikirjoittajien määrän AAA-pelien parissa Ängeslevä (2013) ei usko kasvavan lähivuosina, ellei jokin suuri pelitalo tai pelijulkaisija avaa sivukonttoriaan Suomeen. Tätä hän pitää kuitenkin epävarmana, sillä Suomella on jo maailmalla maine maana, jossa kehitetään nimenomaan mobiilipelejä. Pelikäsikirjoittajien työllistymistä mobiilipelimarkkinoilla Ängeslevä ei sen sijaan pidä täysin mahdottomana.

“Varsinaiselle käsikirjoittajalle en näe [mobiilipelien kehityksessä] tarvetta vielä ainakaan muutamaan vuoteen. Kaikki riippuu tietysti alan kehityksestä ja siitä, millaiseksi tablet-pelaaminen muodostuu lähivuosina”, Ängeslevä muotoilee. (Ängeslevä, haastattelu 23.4.2013.)

5.2 Pelialan tunnustukset ja koulutus

Videopelejä pidetään Suomessa pääasiassa liiketoiminnan muotona. Toisin kuin esimerkiksi kotimaisessa elokuvateollisuudessa, suomalaisessa videopeliteollisuudessa ei ole vielä alettu tunnustaa laajemmassa mittakaavassa kokeellisempia ja uutta luovia, mutta taloudellisesti heikommin menestyneitä pelejä. Tästä kertoo esimerkiksi Finnish Game Awardsin jokavuotinen palkintojenjakotilaisuus. Wikipedian mukaan Finnish

Game Awards on kotimaisen multimediatallenteiden maahantuojaen etujärjestön FIGMA ry:n järjestämä, toistaiseksi ainoa kotimainen videopelejä ja niiden tekijöitä palkitseva tapahtuma. FIGMA:n jäseniin kuuluvat vuonna 2011 muun muassa Electronic Arts, Namco Bandai, Microsoft ja Warner Bros., jotka ovat kaikki ylikansallisia ja jättimäisiä viihdeyrityksiä. (FIGMA, Wikipedia 2013.)

FIGMA edustaa nimenomaan multimediatallenteiden maahantuojaia ja tämä näkyy myös palkintojen jaossa. Eri kategorioiden voittajat ovat lähes poikkeuksetta suuria, FIGMAN jäsenyhdistysten tekemiä pelejä. Palkinnot vastaanottaa pelien maahantuojan Suomen vastaava henkilö, sillä pelin tekijät eivät lähes koskaan ole paikalla tilaisuudessa. Vuoden 2013 alussa palkituista, vuoden 2012 aikana julkaistuista peleistä kotimaisia pelejä oli kaksi. Vuoden kotimainen peli” -kategorian voitti vuonna 2011 perustettu Almost Human ltd PC-pelillään *Legend of Grimrock*. Räjähdysmäistä kasvua tehneen Supercellin mobiilipeli *Clash of Clans* voitti puolestaan kategorian ”Vuoden peli”. (Vuoden 2012 parhaimmisto..., figma.fi 2013.)

Finnish Game Awards -tilaisuudessa palkitaan lähinnä myyntilukujen perusteella, mutta esimerkiksi uudesta, taiteellisesta ja innovatiivisesta kehityksestä tunnustusta ei saa. Pienet kotimaiset peliyhtiöt eivät saa tarvitsemaansa kannustusta uudenlaisten pelien kehittämiseen. Tällöin on selvää, että aloittelevien yritysten esikuvaksi muodostuvat ne harvat kotimaiset pelit, jotka ovat onnistuneet saavuttaneet maailmanlaajuisen menestyksen, kuten esimerkiksi Rovion *Angry Birds* (2009) tai Supercellin *Clash of Clans* (2012).

Kotimaista peliteollisuutta vaivaa IGDA Finlandin johtajan Sonja Ängeslevän mukaan pula ammattitaitoisista, vastuutehtäviä hoitavista tekijöistä. ”Monissa muissa maissa on paljon sellaista osaamista, jota ei välttämättä tästä maasta löydy”, kertoo Ängeslevä YLE1:n Aamu-tv:n haastattelussa (10.2.2012). Ratkaisuksi osaavan työvoiman puutteeseen Ängeslevä esittää niin työperäistä maahanmuuttoa kuin koulutuksen tukemista. Ängeslevän mielestä ulkomailta tarvitaan kuitenkin erityisesti liiketalouden osaamista. Sen sijaan sisältöosaamisesta ei haastattelussa ole puhetta lainkaan, vaikka esimerkiksi Yhdysvaltojen suuret pelitalot hyödyntävät surutta Hollywoodin laajaa tarinaosaamista peleissään. Kotimaisia tarina- ja sisältöosaajia, kuten esimerkiksi elokuva- ja televisioalojen käsikirjoittajia ja luovia tuottajia ei sen sijaan kotimaisissa peliyrityksissä juurikaan hyödynnetä.

Lisäksi kotimaisessa pelialan koulutuksessa panostetaan pääasiassa ohjelmointiin sekä pelisuunnittelun tekniseen puoleen. Pelialan koulutusta Suomessa tarjoaa IDGA:n mukaan 10 oppilaitosta. Nämä ovat Aalto-yliopiston alaisuudessa toimiva Media Lab Helsinki, Jyväskylän, Tampereen, Kajaanin, Kymenlaakson, Lahden sekä Rovaniemen ammattikorkeakoulut, Pohjois-Karjalan ja Oulun ammattiopistot sekä Turun ammattikorkeakoulun järjestämä 7 kuukautta kestävä GameDev-koulutus. Näistä syventävimmän koulutuksen tarjoaa Media Lab Helsinki (2013), jossa suoritetaan kahden vuoden maisteriopinnot pelinkehityksessä. Koulutuksessa on mahdollista myös erikoistua interaktiiviseen tarinankerrontaan. (GameDev 2013, kts. myös IGDA 2013.)

Ammattikorkeakoulut puolestaan tarjoavat pelialan opintoja osana ohjelmisto- tai tietotekniikan koulutusohjelmia. Pelialan opetus painottuu ammattikorkeakouluissa pelien ohjelmointiin ja suunnitteluun. Perinteisen käsikirjoittamisen opintoja tarjoavia kouluja on Suomessa lukuisia, muun muassa Tampereen ammattikorkeakoulu sekä Aalto-yliopisto, mutta yhteistyötä käsikirjoittajien ja pelinkehittäjien välillä ei ole. Kirjoituskoulutuksissa on tarjolla muutamia interaktiivisen kirjoittamisen tai pelikirjoittamisen kursseja. Suomessa siis tuotetaan runsaasti pelien tekniseen puoleen perehtyneitä ammattilaisia, mutta sen sijaan sisältöosaamiseen ei vielä toistaiseksi panosteta juurikaan.

Pelialan koulutus Suomessa on Ville Vuorelan (2013) mukaan monilta osin hyvässä kunnossa. Hänen mukaansa peliteollisuus ja oppilaitokset tekevät jo paljon yhteistyötä esimerkiksi ohjelmoijien ja pelisuunnittelijoiden osalta. Kuitenkin pelien narratiivisen puolen koulutus on vielä lapsen kengissä. Ongelmana Vuorela pitää sitä, etteivät kotimainen peliteollisuus ota käsikirjoittamista vielä tarpeeksi vakavasti. Toisaalta myös kotimaisten peliyritysten tarpeet vaihtelevat suuresti niin pelisuunnittelijoiden kuin käsikirjoittajienkin osalta, joten kouluttaminen on hakalaa. “Mutta jollakin ihmeen tavalla tätä on pystytty pelisuunnittelussa ratkaisemaan että kyllä sen pitäisi olla ratkaistavissa myös kirjoittamisen opettamisessa”, Vuorela toteaa. (Vuorela, haastattelu 11.10.2013.)

Mikko Karvonen (2013) puolestaan pitää ongelmallisena sitä, että vaikka esimerkiksi graafikoita ja ohjelmoijia koulutetaan useissa koulutusohjelmissa ympäri Suomea, heitä ei saateta tarpeeksi yhteen jo koulutusvaiheessa. “Meillä on esimerkiksi ympäristöjä, joissa kaikki ovat graafikoita”, Karvonen toteaa (haastattelu 16.10.2013). Pelialan

koulutuksesta puuttuu siis eri osa-alueiden tekijöiden yhteistyö. Tämä tuntuu erikoiselta, sillä esimerkiksi elokuva- ja televisioalan koulutusohjelmissa on itsestään selvää, että kuvaajat, leikkaajat, käsikirjoittajat ja tuottajat tekevät yhteistyötä ja yhteisiä projekteja koko koulutuksen ajan. Pelialalle tullaan kuitenkin hyvin erillisistä koulutusohjelmista, kuten ohjelmoinnista tai grafiikan puolelta, joissa opetetaan myös hyvin paljon muiden tekniikan- ja taiteenalojen työstä.

Pelialan koulutusta tulisi siis tiivistää ja erityisosaamista tulisi vahvistaa. Jos pelialan koulutusohjelmia syntyisi niihin kouluihin, joissa on jo muuta media-alan opetusta, olisi myös käsikirjoittajien helpompi ja luonnollisempi osallistua erilaisiin peliprojekteihin jo koulutusvaiheessa. Pelkästään pelialalle suuntautuvaa kirjoittamisen koulutusohjelmaa ei kuitenkaan kannattaisi perustaa Jaakko Maaniemen (2013) mielestä, sillä töitä tuskin riittäisi tarpeeksi pelkästään pelialan kirjoittajille. Parhaimpana ratkaisuna Maaniemi pitää sitä, että pelialan koulutus alkaisi tehdä entistä enemmän yhteistyötä muiden medioiden kirjoittajien kanssa. Lisäksi yksittäisiä kursseja pelien kirjoittamisesta tulisi olla enemmän tarjolla. Maaniemen mielestä tärkeintä kuitenkin kirjoittajien kannalta on, että he oppivat kirjoittamisen taidon mihin tahansa mediaan. Tällöin myös pelien kirjoittaminen luonnostuu, kunhan pelikirjoittamisen erityispiirteet on ymmärretty (Maaniemi, haastattelu 17.10.2013.)

5.3 Käsikirjoittajien työllistyminen mobiilipeleihin

5.3.1 Tarve

Vaikka käsikirjoittajia tai tarinaosajia ei toistaiseksi ole juurikaan työllistettynä pelialalle, ovat sekä Ville Vuorela, Mikko Karvonen että Jaakko Maaniemi samaa mieltä siitä, että tarvetta tarinankerronnalliselle osaamiselle pelialalla olisi. Ongelma on se, etteivät yritykset itse tiedosta tarvitsevanaan narratiivista osaamista tai konsultointia peleihinsä. (Vuorela, Karvonen, Maaniemi, haastattelut 2013.) Kaikki kolme uskovat, että ammattimaisen tarinankerrontaosaamisen tuominen pelituotantoihin tekisi tuotetuista peleistä kokonaisuudessaan parempia.

Hyvää tarinaa ja hahmoja pidetäänkin yleensä suuressa arvossa ja usein sekä pelaajat että pelien tekijät innostuvat ja vaikuttuvat peleistä, joissa nämä elementit ovat kohdillaan. Karvonen (haastattelu 16.10.2013) kertoo, että esimerkiksi ystävänsä

pelaamista vierestä katsova henkilö innostuu todennäköisemmin kyseisestä pelistä nähtyään vaikkapa hauskan ja mieleenpainuvan keskustelun päähenkilöiden välillä, kuin nähtyään pelkästään pelimekaniikkaan pohjautuvan osuuden. Kuitenkaan tätä asiaa ei ole vielä otettu huomioon ainakaan kotimaisten mobiilipelien kehityksessä. Mikko Rautalahti (haastattelu 5.11.2013) toteaa myös, että mobiilipelien markkinointia voisi monipuolistaa ja kehittää, jos tuotteissa olisi syvällisempiä ja persoonallisempia hahmoja sekä tarinallisempaa otetta.

Jos mobiilipelialan kehitys jatkuu haastattelemini asiantuntijoiden ennustamaan suuntaan, tulevat tarinavetoisemmat pelit yleistymään mobiililaitteille. Muissa medioissa laadukkaisiin ja koukuttaviin sisältöihin tottunut yleisö vaatii varmasti myös peleiltä vahvaa tarinallista panostusta. Ennen kuin yleisö osaa vaatia jotain, on kuitenkin muutamien pioneeripelien lyötävä itsensä läpi ja muuttaa niin pelaajien kuin pelintekijöidenkin käsitystä mobiilipeleistä ja mobiilipelaamisesta. Sitä, onko Suomi juuri se maa, jossa tähän uuteen aaltoon lähdetään mukaan, on hankala sanoa. Toisaalta pitäisin sitä omituisena, jos nousuliidossa etenevä mobiilipeliteollisuus ei ymmärtäisi tarttua myös tähän koukkuun. Jos näin käy, kasvaa myös kotimaisten mobiilipeliyritysten tarve ammattimaisille kirjoittajille huomattavasti.

Mikko Rautalahti (2013) uskoo, että tarve kirjoittajille kasvaa vähintään pelien selitystekstitasolla. Vaikka yritys tekisikin vain yksinkertaisia, toistoon perustuvia kasuaalipelejä, tarvitsee se silti peleihinsä erilaisia selitystekstejä esimerkiksi tehtävänantoihin. Näissä ei varsinaisesti ole tarvetta luovalle kirjoittamiselle, mutta ammattimaiselle kirjoittamiselle kylläkin. Mobiilipelimarkkinat ovat erittäin kansainväliset ja lähes kaikki Suomessakin tehdyistä mobiilipeleistä ovat englanninkielisiä. Rautalahden (2013) mukaan ammattimaisille, kielitaitoisille kirjoittajille on kasvavissa määrin tarvetta niissä peleissä, joissa tarvitaan hyvää tekstiä englanniksi. Sujuva ja kieliopillisesti oikea kieli on erittäin tärkeää kansainvälisen pelaajakunnan tavoittamisen kannalta. ”Tällaisille teksteille tulee kysyntää ainakin niissä firmoissa, jotka ymmärtävät jotain markkinoistaan”, toteaa Rautalahti (haastattelu 5.11.2013).

5.3.2 Ongelmat

Vaikka myös Jaakko Maaniemi (2013) näkee kotimaisella mobiilipelialalla tiedostamattoman tarpeen kirjoittamisen ammattilaisille, hän näkee myös monia syitä sille, miksi tilanteen parantuminen on hankalaa. Maaniemi toteaa, että vain harva yritys on taloudellisesti niin vakaassa tilanteessa, että pystyisi palkkaamaan peliprojekteihin henkilöstöä, joka ei ole aivan välttämätöntä pelin valmistumisen kannalta. Käytännössä tämä johtaa usein siihen, että pelin tarinallisen sisällön luo joku peliprojektissa mukana oleva välttämätön henkilö, kuten graafikko tai suunnittelija. Maaniemi lisää, että tilannetta ei helpota se, että usein pelin tarinan ja hahmojen suunnittelu on yksi peliprojektin hauskipia osuuksia, joten yrityksistä löytyy helposti henkilöstöä, joka haluaa osallistua näiden elementtien kehittämiseen. Osana ongelmaa Maaniemi pitää sitä, että kirjoittamista pidetään yleisesti ottaen asiana, jonka kuka tahansa osaa tehdä. “Siitä ei todennäköisesti tule yhtä hyvää, kuin jos sen joku spesialisti tekisi. Mutta usein tartutaan siihen, että koska se on hauskaa ja kuitenkin pystyn, niin teen sen sitten itse”, toteaa Maaniemi. (Maaniemi, haastattelu 17.10.2013.)

Samaa mieltä Maaniemen kanssa on myös Mikko Rautalahti (2013). Rautalahti toteaa, että monet peliyhtiöt eivät koe käsikirjoittamiseen kuluvia kustannuksia oikeutettuna; kirjoittaminen kun ei ole monen mielestä kriittisessä roolissa peliprojektissa. Ainakaan vakituiseen työhön mobiilipeliyrityksiin kirjoittajia ei haluta palkata. Rautalahti on samoilla linjoilla Maaniemen kanssa siinä, että yleinen suhtautuminen pelikäsikirjoittamiseen on edelleen valitettavan nihkeä. “Joku nyt vähän kirjoittelee sinne jotain, niin ajatellaan, että se riittää”, tiivistää Rautalahti. Yhtenä ongelmana Rautalahti näkee myös sen, että arvostuksen puutteen ohella peliyrityksissä ei välttämättä ole myöskään kykyä erottaa hyvää kirjoitusta huonosta. Rautalahden mukaan hyvät kirjoitusnäytteet saattavat jäädä huomiotta, jos yrityksen muiden henkilöiden ymmärrys laadukkaasta tarinankerronnasta tiivistyy kärjistetyksi ilmaistuna kliseiseen Hollywood-elokuvaan. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

5.3.3 Ratkaisuehdotuksia

Ville Vuorela ja Mikko Karvonen (haastattelut, 2013) toteavat, että kirjoittamisen ammattilaisten olisi ehdottomasti markkinoitava itseään hanakammin pelialan yrityksille. Karvosen (2013) mielestä kirjoittaja voi nostaa profiiliaan pelialan yritysten

silmissä toteuttamalla itse peliprojekteja, joissa käsikirjoittamisella on suuri rooli. Tällaisten esimerkkien avulla itsensä markkinoiminen yrityksille onnistuisi helpommin; on oltava konkreettista näyttöä siitä, että tarinankerronta parantaa peliä kokonaisuutena. (Karvonen, haastattelu 16.10.2013.)

Toisaalta myös koko kotimainen mobiilipeliala kaipaisi Ville Vuorelan (haastattelu 11.10.2013) mielestä sellaista menestystarinaa, jossa käsikirjoittamisella ja tarinankerronnalla on ollut suuri rooli pelin teossa. Tällainen menestystarina innostaisi muitakin yrityksiä panostamaan tähän puoleen pelien kehityksessä. Mikko Rautalahti (2013) uskoo myös, että mobiilipelien määritelmän laajeneminen nykyisestä kasuaalipelistä paljon laajempaan ja kirjavampaan joukkoon pelejä vaatii rohkeita kokeiluja. Yksi menestystarina ei vielä itsessään muuta tilannetta, mutta kun menestyneitä tarinallisia mobiilipelejä on useampia, muuttuvat myös useampien epäilevien asenteet. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Tärkeintä asenteiden muuttamisessa on Rautalahden (2013) mukaan kuitenkin taloudellinen menestys. Pelkkä kriitikoiden ylistys ei riitä vakuuttamaan yrityksiä tarinallisten mobiilipelien kehittämiseen vaan loppupelissä raha ratkaisee. Rautalahden mukaan raha tuo mukanaan tietynlaisen oikeutuksen alalla. Kun ihmiset näkevät tarpeeksi monen menestyvän, he ovat valmiita muuttamaan näkemyksiään. Esimerkkinä Rautalahti kertoo, että ennen Rovion, Supercellin ja muiden mobiilipelialan suuryritysten menetystä mobiilipelien kehitystä pidettiin videopelialalla ”turhana nypertämisenä”. Vasta taloudellinen menetys sai koko pelialan heräämään ja ottamaan myös mobiilipelit vakavasti otettavana liiketoimintana. Tarinalliset mobiilipelit vaativat saman. (Rautalahti, haastattelu 5.11.2013.)

Mahdollisena konkrettisena ratkaisuna kirjoittajien työllistymisen parantamiseen Jaakko Maaniemi (2013) pitää sitä, että kirjoittajia alettaisi kohdella pelialalla samalla tavalla kuin muusikoita. Peleissä äänien ja musiikin tekemiseen kuluu yleensä vain murto-osa pelin koko suunnittelu- ja tuotantoprosessista. Siksi suurin osa etenkin mobiilipelien äänistä ja musiikeista teetetään alihankintana. Tällöin muusikoita ja äänisuunnittelijoita ei tarvitse ottaa vakituiseen työhön yritykseen, vaan häneltä voidaan tilata tunti- tai urakkatyönä tarvittavat ääni- ja sävellystyöt. (Maaniemi, haastattelu. 17.10.2013.)

Maaniemen (2013) mukaan myös käsikirjoittajille on todennäköisesti pelin koosta riippuen töitä vain muutamasta viikosta muutamaan kuukauteen. Samanlainen alihankkija- tai freelancer-suhde voisi siis toimia myös käsikirjoittajien tapauksessa. Käsikirjoittaja voitaisi tilata peliprojektin alkuvaiheeseen suunnittelemaan tarinan, hahmot ja kirjoittamaan tarvittavia tekstejä. Työn valmistuttua muu pelin työryhmä pääsisi aloittamaan oman osuutensa pelin tekemisestä. Kirjoittajaa ei tarvitsisi palkata koko projektin ajaksi, vaan ainoastaan projektin alkuvaiheeseen, jossa kirjoitustyötä on. “Jos haluaa tehdä mobiilipeleihin tarinankerrontaa tai sisältöä, jolle varmaan tarvetta olisi, niin käytännössä sen täytyy olla freelanceri joka pystyy tarjoamaan alihankintana todella monelle firmalle, tai sitten sen täytyy olla joku graafikko tai muu, joka tekee jotain muutakin siinä ohella”, Maaniemi toteaa (haastattelu. 17.10.2013).

Freelancer-käsikirjoittajien työllistymistä pieniin ja keskisuuriin kotimaisiin mobiilipeliprojekteihin voisi edesauttaa Maaniemen (2013) mukaan esimerkiksi Tekesin avustuksilla. Jos peliprojekti saa rahoitusta Tekesiltä, osa rahoista voi olla korvamerkitty ulkoistuksiin ja alihankintoihin. Näitä rahoja vähävaraisemmatkin yritykset voisivat käyttää nimenomaan käsikirjoittajan palkkaamiseen. (Maaniemi, haastattelu 17.10.2013.)

6 POHDINTA

Käsitkirjoittajien asema kotimaisessa videopeliteollisuudessa on vielä toistaiseksi hyvin marginaalinen. Tämä johtuu osittain siitä, että Suomessa on perinteisesti erittäin vahvaa teknistä osaamista mobiilipelien kehityksessä ja peliteollisuus onkin päässyt näin pitkälle nimenomaan se kylki edellä. Lisäksi perinteisesti käsitkirjoittajia hyödyntävää, raskaampaa PC- ja konsolipelituotantoa ei ole Suomessa muutamaa yritystä lukuunottamatta. Toisaalta taas mobiilipelaaminen on vielä niin nuori ilmiö, etteivät mobiilipeliyrityksetkään uskalla tai koe tarpeelliseksi siirtyä tekemään tarinavetoisempia pelejä mobiililaitteille niin kauan kuin kasuaalipelien tekeminen on tuottavaa.

Rovio ja Supercell ovat monen pienen ja keskisuuren pelialan yrityksen esikuvia. Näiden menestyjien arvostus näkyy myös rahoittajapuolella; sijoittajat juoksevat kilpaa siitä, kuka nostaa seuraavan kotimaisen menestystarinan maailmankartalle. Sekä media että peliala itse nostavat esille nimenomaan pelien taloudellisen menestyksen ja pelialan vaikutuksen suomalaiseen kansantalouteen. Pelialasta toivotaan uutta Nokias. Tämä ei ole missään nimessä väärin ja uusia työpaikkoja ja vaurautta tuottavaa alaa saakin ylistää. Ongelmallista on kuitenkin se, että pelien taiteellinen puoli sekä kokeellisuus jäävät tämän hehkutuksen jalkoihin. Hyväksyttävämpää on pyrkiä taloudelliseen menestykseen yksinkertaisella pelillä, kuin ottaa riskejä ja suunnitella jotain uudenlaista ja yllättävää.

Vaikuttaa siis siltä, että mobiilipelialalla tuottavuus on ensisijainen menestyksen mittari. Muutokset toimintamalleissa ja ajattelumaailmassa tapahtuvat hitaasti ja se vaatii väistämättä ensin näyttöä siitä, että toisellakin tavalla voi tehdä. Mikko Rautalahti (haastattelu 5.11.2013) toteaaakin, että raha ja taloudellinen menestys ovat viimekädessä niitä tekijöitä, joilla tarinallisten mobiilipelien tekeminen tietyllä tavalla oikeuttaa itsensä. Toisaalta menestystä ei voi tulla, ellei joku ensin yritä. Kotimainen mobiilipelien indie-tuotanto onkin alue, jossa kokeiluja voidaan tehdä. Toisaalta nämä projektit ovat yleensä tekijöiden itsensä rahoittamia, eivätkä projektit siis voi olla kovinkaan suuria ja kunninanhimoisia. Niiden avulla kuitenkin voitaisi näyttää menestyvämille yrityksille, että myös tarinallisissa mobiilipeleissä on potentiaalia.

Mikko Rautalahti (2013) toteaa, että pelikäsikirjoittamisesta puhumisella ei varsinaisesti ole vaikutusta alalla valitseviin käsityksiin ja asenteisiin. Ainoastaan esimerkkipelien ja -yritysten taloudellinen menestys tuo oikeutuksen ja herättää kiinnostuksen. (Rautalahti, haastattelu. 5.11.2013.) Toisaalta ihmettelen, miten pienet peliyritykset, indie-ryhmät ja yksittäiset pelinkehittäjät voivat innostua tekemään näitä muutoksen kannalta tarpeellisia, mutta riskialttiita kokeiluja, jos heitä ei siihen kannusteta? Itse koen, että käsikirjoittajien ja tarinallisempien pelien tekemistä kannattavien henkilöiden tulisi nimenomaan käyttää ääntään ja puhua muutoksen puolesta. Suomessa on paljon erilaisia pelintekijöiden yhteisöjä, joissa asiaa voi nostaa esille. Esimerkiksi sosiaalinen media on oivallinen paikka ulkomaisten esimerkkien jakamiseen sekä uusien ideoiden kehittämiseen.

Rautalahti (2013) toteaa, että hänestä olisi hienoa, jos Suomeen syntyisi jonkinlainen pelikäsikirjoittajien ja pelikäsikirjoittamisesta kiinnostuneiden yhteisö. Tällainen yhteisö voisi ottaa asiakseen nostaa kotimaisen pelikirjoittamisen tasoa sekä pelialan tietoisuutta osaamisen olemassaolosta. (Rautalahti, haastattelu. 5.11.2013.) Yksi kysymys tietenkin kuuluu, onko Suomessa todella tarpeeksi pelikirjoittamisen osaajia tällaisen yhteisön muodostamiseen? Vielä toistaiseksi osaajia on melko vähän ja nämä osaajat ovat jo pääpiirteittäin työllistettyjä. Kuitenkin aiheesta innostuneita on varmasti ja heitä tulee jatkuvasti lisää. Nämä henkilöt kaipaavat sellaista opastusta ja koulutusta, jota ei vielä tällä hetkellä ole kovin hyvin saatavilla.

Lähes kaikki viidestä haastateltavistani olivat sitä mieltä, että pelikäsikirjoittamisen koulutusta voisi lisätä Suomessa ja muiden medioiden kirjoittajakoulutusten opiskelijoita voisi ottaa mukaan pelikoulutuksen projekteihin entistä tiiviimmin. Ristiriitaista on se, että vaikka pelialan ammattilaiset selkeästi toivovat käsikirjoittajien työllistymistä pelialalle ja koulutuksen lisäämistä, he eivät kuitenkaan usko niin tapahtuvan lähitulevaisuudessa. Pessimistinen asenne on ymmärrettävä; toistaiseksi pelikäsikirjoittajien koulutus ja työllistymismahdollisuuksien kasvu vaikuttavatkin vain haaveilta. Kuitenkin muutosta on jo ilmassa. Jos sitä ei olisi, en minäkään olisi saanut ideaa tähän tutkimukseeni eivätkä haastateltavani olisi olleet niin innoissaan siitä mahdollisuudesta, että myös mobiilipeleihin alettaisi luoda laadukasta tarinasisältöä.

On totta, että juuri nyt pelialalle pyrkivä luova kirjoittaja kohtaa todennäköisesti paljon ongelmia ja vastatuulta. Mahdollisuudet päästä samanlaiseen kokopäiväiseen

pelikirjoittajan työhön kuin missä Mikko Rautalahti toimii Remedyllä ovat lähes olemattomat. Mobiilipeliala voi kuitenkin aloittaa kirjoittajien työllistämisen portaittain. Käsikirjoittajan tehtävät mobiilipeleissä ovat parhaimmillaan pääpiirteittäin samanlaista kuin pidemissäkin PC- ja konsolipeleissä. Tarvetta ei kuitenkaan ainakaan aluksi ole niin syvälliselle ja täyspäiväiselle panostukselle kuin AAA-peleissä. Kirjoittajia voitaisiinkin palkata freelancer-pohjalta projektin alkuun luomaan pelihahmoille persoonallisuutta ja antamaan kevyeenkin peliin jonkinlaista tarinallisuutta. Tarve on myös Mikko Rautalahden mukaan (haastattelu 5.11.2013) erityisesti englannin kielen taidolle. Suomalaiset luovat kirjoittajat ovatkin yleensä myös erittäin taitavia kirjoittamaan englanniksi. Tätä taitoa tarvitsevat peliyhtiöt, jotka haluavat tuotteidensa vetoavan kansainväliseen yleisöön, oli kirjoitettavana sitten tehtävänanto- tai valikkotekstejä tai pelihahmojen vuorosanoja.

Sen lisäksi, että kirjoittajista on hyötyä minkä tahansa kansainvälisille markkinoille pyrkivän yrityksen peleille, on heissä potentiaalia paljon suurempiinkin muutoksiin mobiilipelialalla. Parhaimmillaan pelikäsikirjoittaja on erottamaton osa pelin kehitystä. Hyvä tarina ja hahmot tuovat videopelille, myös mobiilipelille, lisäarvoa monella tavalla; laadukasta tarinasisältöä voi käyttää markkinointityökaluna, sillä voi erottua kilpailijoista ja lisäksi sillä tuotetaan lisäarvoa pelaajille. Vaikka tarinalliset mobiilipelit ovat vasta nousemassa pinnalle, on jo nyt nähtävissä esimerkkejä siitä, millaiseen suosioon tarinavetoiset mobiilipelit, kuten *The Walking Dead*, voivat yltää.

Suomessa on hyvät edellytykset nousta mobiilipelien kehityksessä vielä uudelle tasolle. *Angry Birds*in (2009) kaltaiset menestyspelit eivät varmasti häviä mobiilipelikentältä, mutta uudenlaista pelaamista ja pelejä syntyy. Tässä Suomi voisi nousta edelläkävijäksi yhdistämällä muiden medioiden tarinankerrontaosaajat sekä mobiilipelialan vahvan teknisen osaamisen. Mobiilipelit muuttuvat jatkuvasti ja tässä muutoksessa käsikirjoittajilla voisi olla todella suuri rooli.

Käsikirjoittajien palkkaamista peliprojekteihin voisi kannustaa esimerkiksi Tekesin avustusrahoilla, joista osa on korvamerkitty alihankintoihin. Peliyhteisön kannustuksella pienet ja keskisuuret peliyritykset voisivat käyttää näitä rahoja nimenomaan käsikirjoittajan palkkaamiseen. Toisaalta myös medialan kirjoittajakoulutusta sekä pelialan eri osa-alueiden koulutusta tulisi tiivistää ja yhteistyötä voisi kehittää. Korkeakouluissa voisi tulevaisuudessa olla peliprojekteja ja -kehityskursseja, joissa

ohjelmoijat, suunnittelijat, graafikot ja käsikirjoittajat tekisivät yhteistyötä samaan tapaan kuin elokuva- ja televisioalan koulutuksessa tehdään. Tällä hetkellä pelialan eri osaajien koulutus on hajanaista ja se estää käsikirjoittajien ja muiden pelintekijöiden yhteistyön aloittamisen jo koulutusvaiheessa.

Kaikesta tästä huolimatta tulevaisuutta on hankala ennustaa edes silloin, kun käytössä on erittäin suuri joukko valistuneita arvauksia. Tämä tutkimukseni ei valitettavasti yllä tälle tasolle, sillä pääasiallisina lähteinäni oli suhteellisen pieni joukko asiantuntijoita. Työni on siis lähinnä poikkileikkaus heidän ja itseni tekemistä perustelluista arvauksista sekä mielipiteistä. Onnistuin kysymysvalinnoissani sekä –rajauksissani mielestäni hyvin. Haastateltavat, jotka olivat lukeneet kysymykseni ennakoon, kertoivat haastattelutilanteessa kysymysten olleen mielenkiintoisia ja osuvia. Kysymykseni herättivät myös haastateltavissani runsaasti pohdintaa ja haastattelut kestivät useimmissa tapauksissa pidempään kuin olin ennakoanut.

Ainoa haastattelu, jonka kysymysten asettelussa olisin voinut onnistua huomattavasti paremmin oli Sonja Ängeslevälle tekemäni sähköpostihaastattelu. Tämä oli haastatteluista ensimmäinen ja toteutin sen ennen kuin olin rajannut työni aiheeni koskemaan nimenomaan mobiilipelejä. Tämä rajauksen puuttuminen näkyy kysymyksissä ja olisin saanut Ängeslevältä enemmän aiheeseeni liittyviä vastauksia, jos olisin tiennyt rajauksesta jo tuolloin.

Olisin myös varmasti saanut kattavamman kuvan työni aiheesta, jos haastateltavia olisi ollut vaikkapa kaksinkertainen määrä ja he olisivat olleet kaikki hyvin erilaisista taustoista pelialalla. Kuitenkin itse pidän työtäni sekä löytöjäni suomalaisesta mobiilipelien kehityksestä ja käsikirjoittajien asemasta hyvänä aloituksena mahdollisille jatkotutkimuksille.

Työssäni esittämäni asiat saattavat tuntua itsestäänselviltä monelle pelialalla työskentelevälle, mutta nyt näitä tietoja ja mielipiteitä voi tarkastella myös ulkopuolinen henkilö. Tavoitteeni oli nimenomaan selvittää itselleni ja itseni kaltaisille pelialan kirjoittajan työstä kiinnostuneille millainen on tämänhetkinen pelikäsikirjoittamisen tilanne mobiilipelialalla Suomessa ja millaisena sen tulevaisuus näyttäytyy. Tässä tavoitteessani onnistuin mielestäni hyvin. Lisäksi olen tyytyväinen siihen, että työni lopputulos on pääpiirteittäin positiivinen itseni kannalta; vaikka nykyhetki onkin vielä

Suomessa haastava pelikirjoittamisesta kiinnostuneille, niin kasvavat trendit ja väistämättömältä tuntuvat muutokset mobiilipelaamisen kulttuurissa ja pelien tekemisessä antavat toivoa tarinallisemmasta tulevaisuudesta.

LÄHTEET

Kirjallisuus:

Marx, C. 2007. Writing for Animation, Comics and Games. Focal Press. Oxford.

Newman, R. 2009. Cinematic Game Secrets for Creative Directors and Producers. Focal Press. Oxford.

Haastattelut:

Ängeslevä, S. IGDA Finlandin johtaja. 2013. Pelien käsikirjoittaminen suomessa. Sähköpostihaastattelu. sonja.angesleva@igda.fi. Luettu 28.4.2013.

Rautalahti, M. Käsikirjoittaja, Remedy. 2013. Käsikirjoittajien asema ja tulevaisuus kotimaisissa mobiilipelituotannoissa. Haastattelu. 5.11.2013.

Vuorela, V. Pelikäsikirjoittaja. 2013. Käsikirjoittajien asema ja tulevaisuus kotimaisissa mobiilipelituotannoissa. Haastattelu. 11.10.2013.

Karvonen, M. Pelituottaja, Rovio. Käsikirjoittajien asema ja tulevaisuus kotimaisissa mobiilipelituotannoissa. Haastattelu. 16.10.2013.

Maaniemi, J. Markkinointikoordinaattori, 10Tons. Käsikirjoittajien asema ja tulevaisuus kotimaisissa mobiilipelituotannoissa. Haastattelu. 17.10.2013.

Pelit ja tv-sarjat:

Alan Wake, Remedy. 2010. <http://www.alanwake.com/>

Angry Birds, Rovio. 2009. <http://www.rovio.com/en/our-work/games/view/1/angry-birds>

Clash of Clans, Supercell. 2012. <http://www.supercell.net/games/view/clash-of-clans>

Game of Thrones, HBO. 2011. <http://www.hbo.com/game-of-thrones>

Heavy Rain, Quantic Dream. 2010. <http://fi.playstation.com/heavyrain/>

The Walking Dead, AMC. 2010. <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead>

The Walking Dead, Telltale Games. 2012. <http://www.telltalegames.com/walkingdead/>

Internet-lähteet:

Androidcentral.com. Talk Mobile. 2013. Luettu 4.9.2013.

<http://www.androidcentral.com/talk-mobile/can-mobile-gaming-kill-consoles>

Angry Birds, Wikipedia. 2013. Luettu 13.11.2013.
http://en.wikipedia.org/wiki/Angry_Birds

David Cage's Keynote Speech at D.I.C.E. Conference 2013. Youtube 2013. Katsottu 1.4.2013. <http://youtu.be/Co8e37Pc-lw>

FIGMA, Wikipedia 2013. Luettu 3.5.2013. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Figma>

Figma.fi. Finnish Game Awards 2013. Luettu 20.4.2013.
<http://www.figma.fi/index.php/tiedotteet/498-vuoden-2012-parhaimmisto-palkittiin-finnish-game-awards-peligaalassa>

Forbes.com. Is this the fastest growing game company ever? 2013. Luettu 20.4.2013.
<http://www.forbes.com/sites/karstenstrauss/2013/04/17/is-this-the-fastest-growing-game-company-ever/>

eMarketer.com. Gaming on Mobile Leads All Other Online Platforms. 2013. Luettu 4.9.2013. <http://www.emarketer.com/Article/Gaming-on-Mobile-Leads-All-Other-Online-Platforms/1010125/>

History of Mobile Phones, Wikipedia 2013. Luettu 4.9.2013.
http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_mobile_phones

IGDA Finland. 2013. Luettu 3.5.2013. <http://igda.fi/>

Indie game, Wikipedia 2013. Luettu 3.5.2013. http://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game

Mooren laki, Wikipedia 2013. Luettu 4.9.2013.
http://fi.wikipedia.org/wiki/Mooren_laki

Media Lab Helsinki. 2013. Luettu 3.5.2013. <http://mlab.taik.fi/>

Mikko Rautalahti: Asiaa pelien käsikirjoittamisesta. Youtube 2011. Katsottu 20.4.2013.
<http://youtu.be/mutuFYAfxTw/>

Mobile Game, Wikipedia 2013. Luettu 4.9.2013.
http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_game

Pocketgamer.biz. ExPlay Festival. 2012. Luettu 20.4.2013.
<http://www.pocketgamer.biz/r/PG.Biz/ExPlay+Festival/news.asp?c=46282>

Talouselämä.fi. Japanilaiset ostavat Supercellin enemmistön 1,1 miljoonalla eurolla. 2013. Luettu 13.11.2013.
<http://www.talouselama.fi/uutiset/japanilaiset+ostavat+supercellin+enemmiston+11+miljardilla+eurolla/a2209448>

Tekes. Finnish Game Industry Report 2013. Luettu 13.11.2013.
<http://www.slideshare.net/Tekesslide/finnish-game-industry>

Turku GameDev. 2013. Luettu 3.5.2013. <http://www.turkugamedev.fi/>

Ylen Aamu-tv: IGDA Finlandin johtaja Sonja Kangas ja Neogamesin johtaja Koopee Hiltunen. Yle TV1. 2012. Katsottu 20.4.2013. <http://areena.yle.fi/tv/1441898>

Muut lähteet:

P. Pivec, luento. Serious Game Design Summer School. 21.8.2013-1.9.2013.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset: Maaniemi, Karvonen, Rautalahti ja Vuorela

1 (2)

Veera Rouvinen, 10.10.2013

Opinnäytetyön aihe: Käsikirjoittajien asema ja tulevaisuus kotimaisissa mobiilipelituotannoissa

Teemoja/avainsanoja: Mobiilipelit, käsikirjoittaminen, mobiililaitteiden ja -pelien kehitys ja tulevaisuus, mobiilipelien tuotantoprosessit, pelaamistottumukset ja niiden muutokset, uudet pelaajasegmentit, tarinalliset pelit, käsikirjoittamisosaamisen hyödyntäminen peleissä

Lämmittelyksi:

- Kertoisitko hieman itsestäsi: Kuka olet, millaisia töitä olet tehnyt pelialalla ja kuinka kauan?

Yleisesti pelien käsikirjoittamisesta:

- Kertoisitko miten näet suomalaisen pelikäsikirjoittamisen tilanteen tällä hetkellä?
- Millainen on tyypillinen videopelin käsikirjoitusprosessi sinun kokemuksesi mukaan?
- Tarvitseeko mielestänne pelikäsikirjoittajan ymmärtää myös pelin teknisestä puolesta? Miksi/miksi ei?
- Mitkä ovat pelialasta vain vähän kokemusta omaavan kirjoittajan mahdollisuudet työllistyä alalle?

Mobiilipelialasta:

- Voisitko kuvailla tyypillistä mobiilipeliä ja sen tuotantoprosessia?
- Mobiililaitteet ovat kehittyneet hurjasti sen jälkeen, kun Apple julkaisi ensimmäiset iPhone- sekä iPad -laitteensa. Miten älypuhelisten ja tablettien kehitys on vaikuttanut mobiilipelialaan?

2 (2)

- Miten kuvailisit mobiilipelejä ja mobiilipelialaa tällä hetkellä maailmalla? Entä Suomessa?
- Miksi nimenomaan mobiilipelit ovat lähteneet Suomessa nousuun?
- Suurin osa mobiilipeleistä on ns. casual-pelejä. Onko mahdollista, että casual-pelien lisäksi myös vaativammat ja syvemmät pelit ovat ilmestymässä mobiililaitteille?
- On pelaajaryhmiä, jotka eivät ole pelanneet millään muulla kuin mobiililaitteilla. Millaisena näet heidän mobiilipelitarpeensa ja -toiveensa nyt ja tulevaisuudessa?
- Millaisena näet mobiililaitteiden ja -pelien tulevaisuuden?

Mobiilipelien käsikirjoittamisesta:

- Voitko kertoa jotain mobiilipelien käsikirjoittamisesta? Esimerkkejä maailmalta?
- Millaisena näet käsikirjoittajan roolin ja tehtävän mobiileissa peleissä?
- Tarvitsevatko mobiilipelit käsikirjoittajia? Miksi, miksi ei?
- Onko Suomessa vielä toistaiseksi käsikirjoittajia mobiilipelialalla? Entä tulevaisuudessa?
- Millaisilla keinoilla käsikirjoittajia voisi työllistää mobiilipelialalle?

Lopuksi:

- Onko mielessäsi vielä jotain muuta mobiilipeleihin tai niiden käsikirjoittamiseen liittyvää, jota en osannut kysyä?

Liite 2. Lisäkysymykset: Vuorela ja Rautalahti

1 (2)

Veera Rouvinen, 10.10.2013

Opinnäytetyön aihe: Käsikirjoittajien asema ja tulevaisuus kotimaisissa mobiilipelituotannoissa

Teemoja/avainsanoja: Mobiilipelit, käsikirjoittaminen, mobiililaitteiden ja -pelien kehitys ja tulevaisuus, mobiilipelien tuotantoprosessit, pelaamistottumukset ja niiden muutokset, uudet pelaajasegmentit, tarinalliset pelit, käsikirjoittamisosaamisen hyödyntäminen peleissä

Yleisesti pelien käsikirjoittamisesta:

- Kertoisitko miten näet suomalaisen pelikäsikirjoittamisen tilanteen tällä hetkellä?
- Kuinka paljon pelikäsikirjoittajia toimii alalla?
- Ovatko kaikki pelikäsikirjoittajat myös pelisuunnittelijoita tai ohjelmoijia?
- Millainen on ollut tyypillinen videopelin käsikirjoitusprosessi sinun kokemuksesi mukaan?
- Millainen kirjoittajan ja muun tiimin välinen yhteistyökuvio?
- Millaisia tehtäviä tarkalleen ottaen kuuluu pelikäsikirjoittajan työtehtäviin?
- Kuinka käsikirjoitusprosessi etenee ja miten se limittyy muuhun tuotantoprosessiin?
- Missä (maassa, genressä jne.) pelialalla on tällä hetkellä suurin kysyntä pelikäsikirjoittajille? Entä tulevaisuudessa?
- Millaisista taustoista pelikäsikirjoittajat tulevat alalle? Onko heillä yleensä kokemusta myös muiden medioiden kirjoittamisesta?
- Millaisia erityispiirteitä pelikäsikirjoittamisessa on verrattuna esimerkiksi TV- tai elokuvakäsikirjoittamiseen?
- Tarvitseeko mielestänne pelikäsikirjoittajan ymmärtää myös pelin teknisestä puolesta? Miksi/miksi ei?

2 (2)

- Mitkä ovat pelialasta vain vähän kokemusta omaavan kirjoittajan mahdollisuudet työllistyä alalle? Voiko pelikäsikirjoittajaksi päästä Suomessa, jos on kokemusta muusta fiktiivisestä kirjoittamisesta?

Liite 3. Sähköpostihaastattelun kysymykset Sonja Ängeslevälle

Veera Rouvinen, 20.4.2013

Yleistä:

- Miten kuvailisitte suomalaista pelikäsikirjoittamista tällä hetkellä?
- Kuinka paljon arvioitte, että pelikäsikirjoittajia toimii alalla?
- Onko työnkuva eriytynyt, eli ovatko pelikäsikirjoittajat myös pelisuunnittelijoita tai ohjelmoijia?
- Koetaanko pelikäsikirjoittaminen uudeksi asiaksi Suomessa?
- Millaisia hyviä/huonoja esimerkkejä voisitte kertoa suomalaisen pelikäsikirjoittamisen kehittymisestä tai muutoksesta?
- Mitkä ovat mielestänne tärkeimmät syyt sille, ettei Suomessa vielä toistaiseksi tehdä paljon ns. AAA-pelejä?
- Tarvitseeko mielestänne pelikäsikirjoittajan ymmärtää myös pelin teknisestä puolesta? Mitä seikkoja erityisesti?

Alan tulevaisuudesta:

- Miten näkisitte peliteollisuuden tulevaisuuden Suomessa käsikirjoittajien kannalta?
- Näettekö pelikäsikirjoittajille sijaa mobiili- ja selainpelien kehityksessä? Millainen tämä rooli voisi olla?

Lopuksi:

- Ketä alan toimijaa suosittelisitte informantiksi jatkotutkimukselleni samasta aiheesta? Oletteko törmännyt kiinnostaviin keskusteluihin aiheesta esim alan julkaisuissa?
- Onko teillä suomalaisesta pelikäsikirjoittamisesta vielä sellaista kerrottavaa tai näkemystä, jota en osannut kysyä?

