



Emil Munne

Tapaustutkimus jatkuvan keskittymisjännteen heikkenemisen seurauksista videopeleissä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Insinööri (AMK)

Tieto- ja viestintätekniikka

Insinöörityö

21.9.2024

Tiivistelmä

Tekijä:	Emil Munne
Otsikko:	Tapaustutkimus jatkuvan keskittymisjännteen heikkenemisen seurauksista videopeleissä
Sivumäärä:	59 sivua
Aika:	21.9.2024
Tutkinto:	Insinööri (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Tieto- ja viestintätekniikka
Ammatillinen pääaine:	Ohjelmistotuotanto
Ohjaajat:	Lehtori Antti Laiho

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, kuinka viime vuosina lyhyiden videoformaattien, kuten TikTokin ja YouTube Shortsien suosio on vaikuttanut nuorten keskittymisjännteeseen. Tavoitteena oli myös selvittää, miten tämä on heijastunut pelinkehittäjien kautta pelien suunnitteluun, jotta pelit pitäisivät pelaajat keskittyneinä peliin mahdollisimman pitkään.

Opinnäytetyössä käytiin ensiksi läpi keskittymisjännteen keskeinen idea ja kuinka se liittyy pelien suunnitteluun, jonka jälkeen selitettiin tutkimuksen lähtökohta, sen menetelmät ja tutkittavat kohdat. Tämän jälkeen analysoitiin valikoima erilaisia videopelejä ja niiden suunnitteluratkaisuja suhteessa lyhyen keskittymisjännteen ilmiöön ja keskityttiin erityisesti siihen, miten pelit pystyvät pitämään pelaajan huonontuvan huomion. Viimeiseksi selvitettiin pelaajien kokemuksia kyselytutkimuksen avulla.

Kyselytutkimuksesta saatiin pienen otoskoosta huolimatta selville, että ikä on yksi merkittävimmistä tekijöistä keskittymisjännteen vahvuuteen sekä pitkäjänteisyyteen. Tämä ei välttämättä tullut yllätyksenä, sillä tämä ikäryhmä on eniten ollut vuorovaikutuksessa sosiaalisen median sekä assosiaation kautta myös lyhyiden videoformaattien kanssa.

Kyselytutkimus paljasti myös, että erityisesti nuoremmat pelaajat kokevat palkitsemisjärjestelmien ja pelillisten tavoitteiden saavuttamisen motivoivan heitä pysymään keskittyneinä pidempään. He pitävät pelien tarjoamia välitavoitteita ja nopeita saavutuksia tärkeinä, jotka vastaavat heidän heikentyneeseen keskittymiskykyynsä, kun taas vanhemmat pelaajat osoittivat olevansa vähemmän riippuvaisia pelien suunnittelun tuomista erilaisista systeemeistä, kuten palkintojärjestelmistä.

Avainsanat: keskittymisjänne, videopeli, tapaustutkimus

Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author: Emil Munne
Title: A Case Study on the Effects of Continuous Attention Span Loss in Video Games
Number of Pages: 59 pages
Date: 21 September 2024

Degree: Bachelor of Engineering
Degree Programme: Information and Communication Technologies
Professional Major: Software Development
Supervisors: Antti Laiho, Senior Lecturer

The aim of this thesis was to investigate how the popularity of short video formats such as TikTok and YouTube Shorts in recent years has affected the attention span of young people. The aim was to also investigate how this has been reflected by game developers in the design of games to keep players focused on the game for as long as possible.

In the thesis the central idea of the attention span and how it relates to game design was first discussed, then the research setting, its methods and the research questions were explained. Then a selection of different video games and their design solutions in relation to the phenomenon of short attention spans were analysed, with a particular focus on how games are able to hold the player's deteriorating attention. Lastly, the experiences of gamers were explored through a survey.

The survey, despite the small sample size, revealed that age is one of the most significant factors in the strength of attention span as well as persistence. This did not really come as a surprise though, as this age group has the most interaction with social media and by association, short video formats.

The survey also revealed that especially younger gamers feel that reward systems and the achievement of game goals motivate them to stay focused longer. They consider intermediate goals and quick achievements provided by games as important, which correspond with their reduced attention span, while older gamers showed that they are less dependent on the various systems introduced by game design, such as reward systems.

Keywords: attention span, video game, case study

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Teoreettinen viitekehys	2
2.1 Keskittymisjälteen määrittely	2
2.2 Keskittymisjälteen heikkeneminen	2
2.3 Peliteoriaa keskittymisjälteen näkökulmasta	4
3 Tutkimusprosessi	7
3.1 Tutkimuksen lähtökohta	7
3.2 Tutkimuksen menetelmät	7
3.3 Tutkittavat kohdat	7
4 Tutkittavat pelit	9
4.1 Call of Duty: Modern Warfare III	11
4.2 Cyberpunk 2077	15
4.3 Smite	18
4.4 God of War (2018)	23
4.5 Honkai: Star Rail	27
4.6 Lost Ark	31
5 Kyselytutkimus pelaajien kokemuksista	35
5.1 Kyselyn tavoite	35
5.2 Kyselyn toteutus ja tulosten esitys	35
5.3 Kyselyn kohdeyleisö ja otoskoko	35
6 Tulokset, analyysit ja havainnot	36
6.1 Kohdeyleisö	36
6.2 Keskittymiskyky ja pitkäjänteisyys	39
6.3 Pelisilmukat ja niiden pituus sekä monimutkaisuus	46
6.4 Palkitsemisjärjestelmät ja niiden vaikutus pelaajakokemukseen	50
6.5 Muut pelaajien sitouttamismekanismit	52
7 Yhteenveto	56

1 Johdanto

Viime vuosikymmenen aikana TikTokin, YouTube Shortsien, Instagram Reel-sien ja muiden lyhyiden videoformaattien katselu sekä kulutus on kasvanut huomattavasti. Vuoden 2018 alussa TikTokilla oli vuosittaisia käyttäjiä 65 miljoonaa, mikä kasvoi 1,6 miljardiin vuoden 2023 loppuun mennessä [1]. Tämän jatkuvan informaatiotulvan myötä nuorten keskittymisjänne on heikentynyt huomattavasti ja aktiviteetit, jotka eivät anna välitöntä palautetta tai palkintoa omasta suoriutumisesta, ovat haastavia [2]. Pelintekijät ovat täten joutuneet ottamaan huomioon pelaajien tottumukset lyhyisiin ja nopeasti palkitseviin sisältöihin, mikä asettaa uusia haasteita pelisuunnittelulle. Tämä tapaustutkimus käsittelee sitä, miten pelintekijät ovat tämän keskittymisjännteen heikkenemisen huomanneet ja miten se on käytännössä vaikuttanut videopelien suunnitteluun sekä pelaajakokemukseen.

Tutkimus alkaa teoreettisen viitekehyksen asettamisella, eli antamalla kattavan käsityksen siitä, mitä keskittymisjänne tarkoittaa, ja siitä, miten heikentynyt keskittymisjänne vaikuttaa pelien suunnitteluun. Teoreettisen viitekehyksen jälkeen tutkimuksessa selitetään tarkemmin tutkimuksen lähtökohta, sen menetelmät ja tutkittavat kohdat, joiden keskiössä on pelinkehittäjien strategiat keskittymisjännteen heikentymisen kompensoimiseksi.

Näitä seuraa yksityiskohtainen analyysi kourallisesta pelejä, joita tutkitaan tutkittavien kohtien pohjalta. Tämän analyysin jälkeen otetaan esille kyselytutkimus, joka keskittyy vastaajien kokemuksiin keskittymisjännteen heikkoudesta ja niistä tekijöistä, jotka tähän olisivat voineet eniten vaikuttaa.

Analyysin jälkeen käydään vielä kyselyn vastauksia läpi ja pohditaan tätä analysoimalla sen tuloksia ja havaintoja sekä vedetään johtopäätöksiä. Viimeisenä on yhteenveto oppinäytetyöstä ja siitä, mitä on opittu.

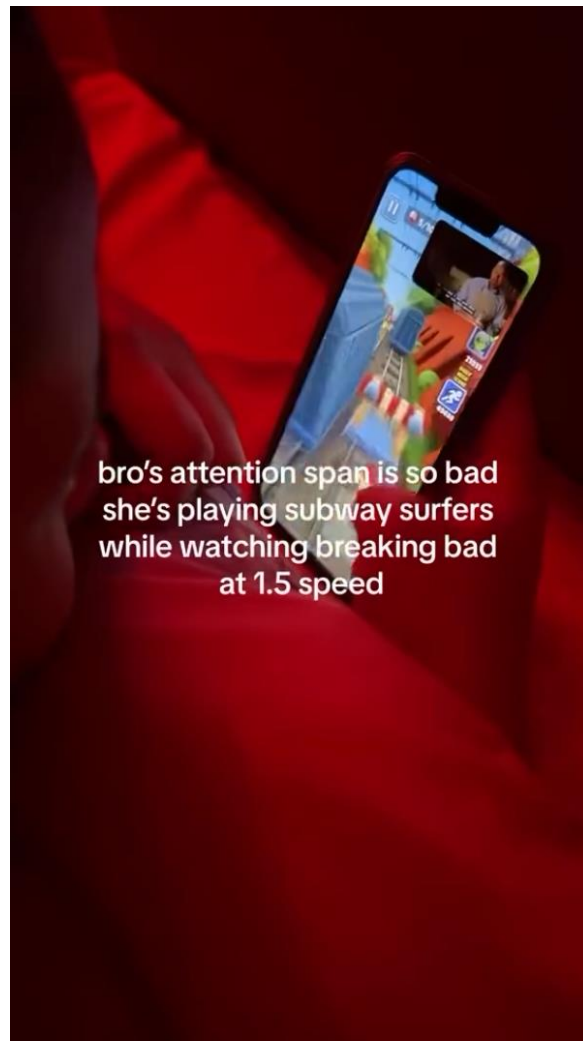
2 Teoreettinen viitekehys

2.1 Keskittymisjännteen määrittely

Sana “keskittymisjänne” on mielenkiintoinen termi, sillä tämä kääntyy englanniksi sanoiksi “attention span”, joka ei ole täysin sama konsepti kuin suomalainen kuvitteellinen ruumiinosa. “Attention span” viittaa ajan määrään, jossa pystytään pysymään keskittyneenä johonkin tehtävään ennen kuin harhautetaan ja kiinnitetään huomio muihin asioihin. Keskittymisjänne taas viittaa enemmän kykyyn pysyä keskittyneenä ja pitämään asiaan liittymättömät ajatukset kurissa. On myös olemassa suurempi käänös “huomiojakso”, joka viittaa juuri tähän ajanjaksoon. Termi “keskittymisjänne” on kuitenkin osuvampi, sillä viime vuosikymmenen aikana tämä jänne on monella nuorella surkastunut [3].

2.2 Keskittymisjännteen heikkeneminen

Lyhyiden videoformaattien yleistymisen myötä – Instagram Reels, YouTube Shorts ja tietysti TikTok – on monella nuorella keskittymiskyky heikentynyt ja huomiojakson pituus lyhentynyt. Päivitysten mukana on TikTok-sovellukseen tullut myös ominaisuus, jossa videota voidaan nopeuttaa, jotta käyttäjä jaksaa katsoa videon loppuun asti ennen kuin tylsistyy. Näistä sosiaalisista medioista löytyvät videot on luotu siten, että huomio on saatava ensimmäisissä sekunneissa [4]. Muuten katsoja ei jaksaa keskittyä pidemmälle ja siirtyy seuraavaan videoon. Näihin lyhyisiin videoihin ei siis tarvitse keskittyä ja niitä voi jatkuvasti selata eteenpäin, ikään kuin tavanomaisesti. Tälle toiminnalle on jopa luotu termi: “doomscrolling”. Tämä ilmiö määritellään toiminnaksi, jossa henkilö viettää aikaansa katsellen näitä lyhyitä videoita liiallisen pitkän ajan, menettäen samalla ajantajunsa. [5.] Nämä sosiaaliset mediat ovat luotu houkuttelemaan käyttäjä alustalle ja sitten pitämään heidät siellä. Videoiden ei tarvitse tietyn pisteen jälkeen olla edes kiinnostavia. Riittää, että ne ovat uusia.



Kuva 1. Kuvakaappaus TikTok-videosta, jossa nähdään yksi esimerkki lasten ja nuorten huomioajan lyhenemisestä ja keskittymisjännteen heikentymisestä [6].

Monella ei riitä kuitenkaan ainoastaan yksi näyttö, jota he katselevat. Käyttäjät kuluttajat yhä useampia viihteen muotoja samanaikaisesti [7] johtuen viihdevaihtoehtojen runsaudesta ja he vaihtavat näiden viihdekokemusten välillä säännöllisin väliajoin. Televisiota katsellessa saatetaan käyttää ja katsoa puhelinta samanaikaisesti. Pitääkseen nuoren yleisön huomio ovat tätä konseptia esimerkiksi monet YouTube-kanavat vieneet niin pitkälle, että kiinnostavan videon kyljestä löytyy esimerkiksi videota Subway Surfers -mobiilipelin peluusta tai saippuan kaiverruksesta. Kun katsojan keskittyminen harhautuu, voivat silmät vain siirtyä toiseen paneeliin, jossa joku leikkaa värikästä kineettistä hiekkaa tai pelaa mobiilipeliä, jossa hahmo kerää kolikoita. Tämän on tarkoitus pitää katsojan huomio käyttämällä “visuaalista taktiisuutta” (engl. *visual tactility*). [8.]

Kuvassa 1 voidaan tämä konsepti nähdä, kun nuori lapsi katsoo televisio-ohjelmaa samalla pelatessaan mobiilipeliä. Julkaisemalla kiehtovaa tai rentouttavaa sisältöä vierekkäin – kuten täydellisesti kaavittua vaahtoa tai loputtomia juoksumontaaseja – voivat sisällöntuottajat saada käyttäjän huomion pidemmäksi ajaksi.

2.3 Peliteoriaa keskittymisjälteen näkökulmasta

Pelaajan pitäminen motivoituneena ja kiinnostuneena on ykkössijalla monen peliyhtiön pelin ominaisuuksien tärkeysjärjestyksessä. Tämä on loogista, sillä nämä ovat yrityksiä, joiden tarkoitus on tehdä voittoa ja eikä voittoa tule, jos pelaajat eivät pelaa yhtiön peliä tai pelejä. Tämä konsepti ei ole uusi asia; monet 80-luvun peliautomaatit oli suunniteltu saamaan lapset koukkuun ja samalla syömään kolikoita mahdollisimman nopeasti uusien ennätyspisteiden haussa. Keskittymisjälteen heikentyessä aivot vaativat lisää ja se mikä ennen riitti, ei välttämättä riitä enää. [9.] Pelkkä onnistumisista saatu hyvä tunne ei ole enää riittävä yksinään, vaan pelaajat haluavat sen lisäksi myös välittömän tyydytyksen tuntemuksen. Tämän takia nykyään lähes kaikissa peleissä on melkein pakko olla välittömiä palkintoja pelaajan tekojen jälkeen vahvistaakseen pelaajan tuntemusta tästä onnistumisesta. Tämä vapauttaa aivoissa dopamiinia, joka yhdistetään mielihyvään ja motivaatioon. [10.]

Mobiilimaiset käyttöliittymät ovat kaikkialla, jotta pelin aloittaminen olisi mahdollisimman helppoa ja mutkatonta ja jotta pelaaja saataisiin nopeasti peliin. Lyhyet pelisessiot sopivat yhteen aivojen nopean palkitsemisen mieltymyksen kanssa, sillä pelaajat voivat saavuttaa tavoitteet tai ansaita palkintoja muutamassa minuutissa. Tämä luo jatkuvan silmukan, jossa pelataan ja saadaan palkintoja, mikä ylläpitää dopamiinin vapautumista ajan myötä. Pelistä pitää näiden normaalien palkintojen lisäksi löytyä tasaisin väliajoin saatavia palkintoja, mikä takaa pelaajille tavoitteita, joita kohti yrittää päästä. [11.] Pelaajan aivojen manipulointia voidaan myös käyttää hyödyntämällä monia muita eri tapoja. Palkintojen määrät ja ajankohdat voivat olla ennalta arvaamattomia palkinnon ollessa vaih-

televa. Tästä syystä vaihtelevat palkkiot mahdollistavat palkkion odottamisen jokaisesta toimesta, mikä erittää dopamiinia ja motivoi pelaajaa jatkamaan pelaamista [12]. Palkintoja voidaan antaa monta kertaa putkeen jonkin asian tekemisestä (engl. *streak* tai *streaks*), joka palkitsee pelaajaa jatkuvasta ja rutiinimaisesta pelaamisesta. Tätä putkea voidaan myös jatkaa vain sen takia, että putki saataisiin pidettyä yllä. Samanlaisia konsepteja löytyy myös pelien ulkopuolelta, esimerkiksi sosiaalisesta media-alustasta ja viestintävälineestä Snapchat, jossa toiselle henkilölle kuvan tai videon lähettäminen aloittaa "snapstreakin", jota pidetään yllä jatkamalla tätä päivittäin, sekä kielten opiskeluun tarkoitettusta Duolingosta, jossa joka päivä yhden opetuksen läpikäyminen pitää putken yllä. Tässä kontekstissa tuliemoji merkitsee usein pitkään säilytettyä putkea ja tämän tuliemojin ylläpitäminen on tärkeämpää kuin se, mitä sen eteen tehdään, eli jossain vaiheessa tästä tulee vain tapa; kaverille lähetetään kuva tai video vain putken ylläpitämisen takia ja kieltä opetellaan ilman, että opittavaan asiaan kiinnitetään paljon huomiota.

Peli ei saa olla liian helppo eikä vaikea. Pelaaja tylsistyy, jos peli on liian helppo ja turhautuu, jos se on liian vaikea. Se raja, jossa peli on haastava – ei liian helppo eikä liian vaikea – on pienentynyt. Entistä useamman pelaajan huomioaika ei riitä jonkin asian suorittamiseen, jos se on vaikea, tai jos se on liian helppo, koko pelin pelaaminen lopetetaan kiinnostuksen lopahtamisen myötä. Tämän tietyn ongelman ratkaisuun on olemassa ainakin yksi vaihtoehto, jonka nimi on DDA, eli Dynamic Difficulty Adjustment (dynaaminen vaikeustason säätö). Tällä on lukuisissa tutkimuksissa osoitettu olevan suuri vaikutus pelaajakokemukseen. DDA voi parantaa motivaatiota, flow-tilaa, uppoamista peliin ja yleistä pelaamisen nautintoa [13]. Tämä ominaisuus mahdollistaa pelien vaikeuksien muuttamisen välittömästi pelaajan mieltymysten ja taitotason mukaan, mikä pitää pelien sisällön mielenkiintoisena ja sopivan haastavana. Tämä ratkaisu varmistaa, että pelaajat eivät kyllästy liian helppoihin tehtäviin tai ärsyynny liian vaikeista tehtävistä. Tästä yhtenä esimerkkinä on lukuisista ajopeleistä löytyvä kanssakilpailevien tekoälyjen käyttämä osittain pahamaineinen "kuminauhailu" (engl. *rubber banding*), joka nimensä mukaisesti kuminauhan tapaan joko hidastaa edessä olevia autoja, jotta ne olisivat helpompi saavuttaa ja nopeuttaa

takana olevia autoja, jottei pelaajan johtoasema kasva liian pitkäksi matkaksi, mikä tekee kisasta triviaalin. Tämä voidaan saavuttaa joko yksinkertaisesti hidastamalla edessä ja nopeuttaen takana olevia autoja tai antamalla eri vahvuuksisia, käytettäviä esineitä pelaajille riippuen siitä, millä sijalla he ovat kisassa. Tästä esimerkkinä on Mario Kart, jossa taaimmaisille pelaajille voidaan antaa Bullet Bill -esine, joka suurella nopeudella ohjaa automaattisesti pelaajaa eteenpäin työntäen heitä monta sijaa eteenpäin, tai kuuluisa Blue shell, joka rankaisee ensimmäistä pelaajaa räjäyttämällä heidät pienen viiveen jälkeen, joka hetkellisesti täysin pysäyttää tämän pelaajan. Toisena esimerkkinä dynaamisen vaikeustason käytöstä on pelin itsensä säätö vaikeustason sisällä, jotta pelaaja ei juutu liikaa mihinkään tiettyyn kohtaan. Tätä käytetään pelissä nimeltä Resident Evil 4, jonka kohdalla nämä säädöt voivat tarkoittaa hitaita, hienovaraisia muutoksia vihollisten aggressioon ja syntymiseen vastauksena pelaajan suorituskykyyn, joka saa pelaajan tuntemaan itsensä haastetuksi.

On tärkeää ymmärtää, että se, miten pelisuunnittelu on muuttunut heikentyneen keskittymisjärjenteen vaatimuksien myötä, ei ole ainoastaan taloudellinen strategia, vaan myös vastaus pelaajien odotuksiin ja kykyihin, jotka ovat muuttuneet vuosien mittaan. Tämä jatkuva tasapainottelu haasteen ja saavutusten välillä muovaa nykyaikaisten videopelien luonnetta ja vaikuttaa merkittävästi pelaajien kokonaisvaltaiseen kokemukseen.

3 Tutkimusprosessi

3.1 Tutkimuksen lähtökohta

Tämän tutkimuksen alkuperä juontaa juurensa lyhyiden videomuotojen laajaan suosioon ja niiden vaikutuksiin nykynuorisoa kohtaan ja siihen, miten näiden nuorten keskittymisjätteen heikkeneminen on muuttanut videopelien sisältöä ja pelattavuutta. Viimeisen kymmenen vuoden aikana ihmisten digitaalisen viihteen kulutustavoissa huomioajan suhteen on tapahtunut merkittäviä muutoksia [14], jotka ovat vaikuttaneet sekä pelien suunnitteluun että käyttäjäkokemukseen. Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, miten nämä muutokset käytännössä heijastuvat pelien suunnitteluun ja kuinka pelien kehittäjät ovat reagoineet keskittymisjätteen heikkenemiseen ja huomioajan lyhenemiseen.

3.2 Tutkimuksen menetelmät

Tämä tutkimus perustuu monimenetelmälliseen lähestymistapaan, jossa pääpaino on laadullisissa menetelmissä, johon yhdistetään myös määrällisiä menetelmiä ja empiiristä tutkimusta. Laadulliset menetelmät koostuvat pelien suunnitteluratkaisujen syvällisestä analyysistä ja määrälliset menetelmät sisältävät pelaajilta kerättyjen kyselytulosten analysoinnin. Tämän monitieteisen lähestymistavan avulla pyritään tarjoamaan kattava ymmärrys siitä, miten keskittymisjätteen heikkeneminen on vaikuttanut videopelien suunnitteluun ja pelaajien kokemuksiin.

3.3 Tutkittavat kohdat

Tutkimuksessa tutkittavat kohdat voidaan purkaa koostumaan viidestä osasta, jotka yhdessä muodostavat tutkittavan kokonaisuuden:

1. Pelien aloituskynnys ja käyttöönotto
 - Miten pelinkehittäjät vähentävät aloituskynnystä ja pitävät pelaajan kiinnostuneena alusta alkaen?

- Kuinka intuitiivinen ja käyttäjäystävällinen pelin käyttöliittymä on uusille pelaajille?
- Miten peli tarjoaa tukea ja apua uusille pelaajille helpottaakseen pelin pelaamisen aloittamista?

2. Vaikeustason säätö tai ottelunmuodostus

- Miten pelien vaikeustason säätö tai ottelunmuodostus (matchmaking) on suunniteltu pitämään pelaajan huomio?
- Kuinka nämä vaikuttavat pelaajan sitoutumiseen ja pelikokemukseen?
- Miten dynaaminen vaikeustason säätö (DDA) ja erilaiset ottelunmuodostusalgoritmit muuttavat pelaajien motivaatiota ja pelikokemusta suuntaan tai toiseen?

3. Pelisilmukat ja niiden pituus

- Miten pelisilmukoiden pituudet ja toistuvuus vaikuttavat pelaajien keskittymiseen ja motivaatioon?
- Miten erilaiset pelisilmukat vaikuttavat pelaajien pelikokemukseen ja sitoutumiseen?
- Kuinka pitkään pelisilmukat kestävät ennen kuin pelaaja saa palkinnon tai suorittaa tehtävän?

4. Palkitsemisjärjestelmät

- Minkä tyyppisiä palkitsemisjärjestelmiä peli sisältää?
- Kuinka usein pelaaja saa näitä palkintoja?
- Miten palkitsemisjärjestelmä motivoi pelaajaa jatkamaan pelamista?

5. Pelien sisällön monipuolisuus ja vaihtelu

- Miten pelinkehittäjät varmistavat, että pelien sisältö on joko monipuolista ja mielenkiintoista tai pysyy sellaisena?
- Miten usein uusia elementtejä tai päivityksiä lisätään peliin pelaajien sitoutumisen ylläpitämiseksi?

- Kuinka usein peli antaa pelaajalle uusia haasteita tai tehtäviä?

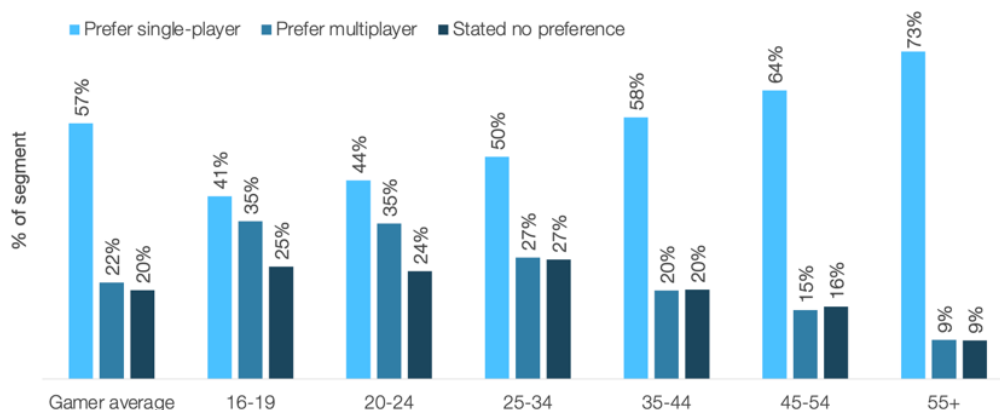
Näiden viiden osan tutkiminen auttaa sekä ymmärtämään pelinkehittäjien eri strategioita ja ratkaisuja erilaisten mahdollisten ongelmakohtien selättämiseen että tarjoaa kattavan näkemyksen siitä, miten pelit voivat mukautua ja vastata pelaajien muuttuneisiin tarpeisiin ja odotuksiin.

4 Tutkittavat pelit

Sanottakoon, että yksinpelien – nimittäin tarinapelien – ja moninpelien vertailu keskenään ei ole täysin mahdollista eikä reilua niiden suurien eroavaisuuksien takia, esimerkiksi pelien pituuden kannalta. Yksin pelattavien tarinapelien tavanomainen pituus on noin 10–30 tuntia [15] ja niiden pelisilmukat ovat suurelta osin erilaisia kuin moninpelien, joissa on suunnitellusti lyhyemmät pelisilmukat, mikä vähentää pelaamisen aloittamiseen liittyvää kynnystä sekä omistautumisen ja peliin sitoutumisen tunnetta. Tarinapeleissä pelisilmukat liittyvät vahvasti sen sisältä löytyviin tehtäviin, joiden aloittaminen on paljon todennäköisemmin vaikeampaa, sillä yleisin tapa aloittaa uusi tehtävä näissä tarinapeleissä on liikuttaa pelihahmo pelimaailman lokaatioon, jossa tehtävä sijaitsee. Lähes kaikissa moninpeleissä pääsee suoraan päävalikosta pelaamaan haluamaansa pelimuotoa. Pelikokemukset ovat siis yksinkertaisempia ja helpommin lähestyttäviä, mikä saavutetaan joko tarjoamalla pelaajalle vain rajallinen määrä vaihtoehtoja kerrallaan tai asettamalla nämä vaihtoehdot valittavaksi helposti saavutettavalla tavalla.

The younger the gamer, the more likely they prefer multiplayer

Gamers' preference of single-player versus multiplayer by age segment



Note: Segment figures do not add up to 100%, due to the non-exclusive nature of the question asked

Source: MIDIA Research consumer survey, Q1 2022, n=8,800, US, UK, Canada, Australia, Germany, France, Sweden, Brazil, South Korea

MIDIA.

Kuva 2. Pelaajien mieltymykset yksin- ja moninpeleihin ikäryhmittäin [16].

Tämän moninpelikokemusten yksinkertaistamisen ja helpommaksi tekemisen ovat myös nuoret huomanneet, sillä kuvassa 2 nähdään, kuinka tehdyn tutkimuksen mukaan mitä nuorempi pelaaja on, sitä todennäköisemmin he pelaavat moninpelejä [16]. Moninpelit tarjoavat usein sekä nopeatempoista ja interaktiivista sisältöä että näistä saatavia jatkuvia palkintoja. Tämänlaiset pelit sopivat huomattavasti paremmin nuorille, joilla on lyhyemmät keskittymisjännitteet.

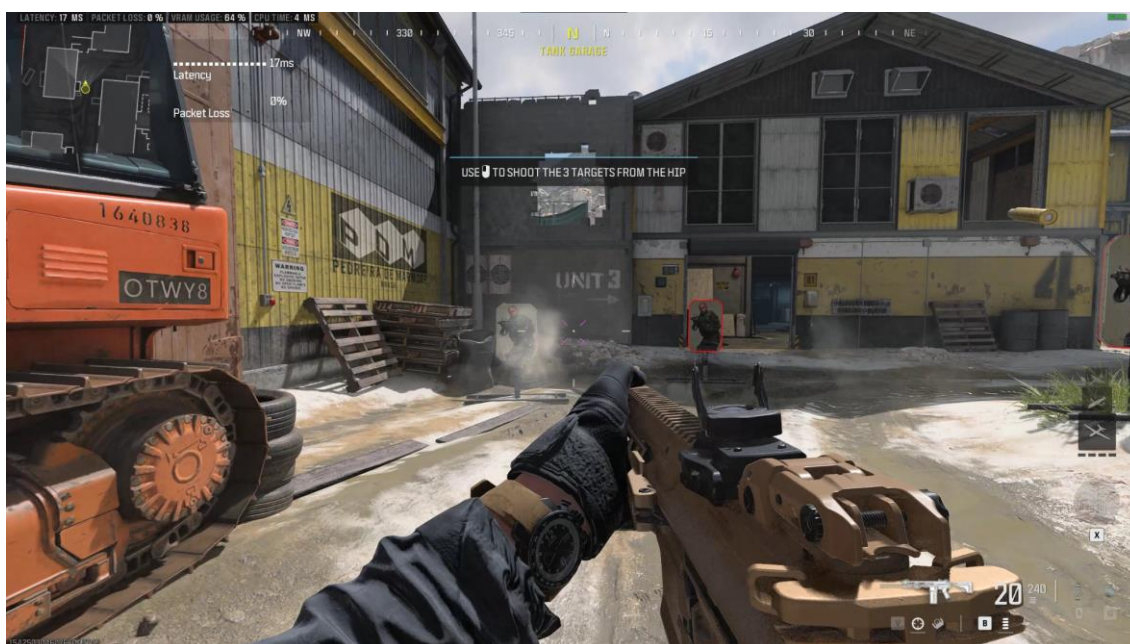
Jos pelaajien keskittymisjännitteeseen ei ole pelinkehittäjille luottoa, voidaan käyttää mikrotransaktioita. Sekä uhkapelaaminen että mikrotransaktiot hyödyntävät aivojen palkitsemisjärjestelmää, jota ohjaa ensisijaisesti välittäjäaine dopamiini. Dopamiinilla on ratkaiseva rooli mielihyvän ja vahvistuksen tunteissa, ja tämä ajaa yksilöt etsimään toimintoja, jotka laukaisevat sen vapautumisen. Yleensä moninpeleissä – useimmiten sellaisissa, jotka ovat ilmaisia – mutta joskus myös maksullisissa yksinpeleissä, voidaan todennäköisesti löytää "battle pass" eli taistelupassi, joka hyödyntää juuri tätä. Tämä on maksullinen tasojärjestelmää käyttävä monetisointistrategia, joka tarjoaa lisäsisältöä peliin palkitsemalla pelaajia pelin sisäisillä tuotteilla pelin pelaamisesta ja tiettyjen tavoitteiden saavuttamisesta.

Battle passien malli juontaa juurensa pelin Dota 2 -kausikorttijärjestelmään, joka otettiin ensimmäisen kerran käyttöön vuonna 2013 [17]. Tämän jälkeen samantyyppiset systeemit saavuttivat suosiota vaihtoehtona tilausmaksuille ja yllätyslaati-koille 2010-luvun lopulla, yhtenä isona esimerkkinä pelin "Fortnite" ensimmäinen battle pass vuonna 2017. Nämä kasvoivat suosiossa entisestään vuonna 2018, jolloin niiden ennennäkemätön menestys harvoin nähdyssä mittakaavassa herätti suurta kiinnostusta tätä monetisointitapaa kohtaan. Battle passit tarjoavat tyypillisesti sekä ilmaispassseja että premium-passeja, jotka vaativat vuosi- tai kausimaksun vastineeksi paremmista tuotteista ja kosmetiikasta. Battle passit käyttävät ilmiötä nimeltä FOMO eli fear of missing out (suomeksi *paitsi jäämisen pelko*) hyödykseen saadakseen pelaaja pelaamaan, vaikkei välttämättä normaalisti olisi halunnut.

4.1 Call of Duty: Modern Warfare III

Vuonna 2023 julkaistu Modern Warfare III (jäljempänä MW3) on Call of Duty -pelisarjan kahdestoista julkaisu ja uudelleen käynnistetyn Modern Warfare -ala-sarjan kolmas erä. Pelin genre on ensimmäisen persoonan ammuntopeli, eli siinä pelimaailma esitetään pelihahmon näkökulmasta. Pelistä löytyvät sekä yksinpeli että moninpeli. Pelin julkaisija on Activision ja kehittäjänä Sledgehammer Games.

MW3 käyttää helppoa ja intuitiivista, vaikka joskus jokseenkin kankeata ja liian monta sisävalikkoa hyödyntävää mobiilipelejä muistuttavaa käyttöliittymää. Yksin pelattavalle tarinalle ei löydy varsinaista tutoriaalia, mutta usein muut ei-pelattavat hahmot ohjeistavat pelaajaa oikeaan suuntaan tai tekemään jotain, mitä pelaajalta vaaditaan. Tavalliselle monipelille löytyy harjoittelurata, jossa pelaaja opetella pelissä vaadittavia perustaitoja. Kuvassa 3 nähdään yksi osa tutoriaalista, jossa pelaaja opettelee vihollisia päin ampumista ilman, että tähtäintä käytetään. Eri pelimuodoille kuten team deathmatch, free-for-all ja search and destroy ei löydy tutoriaaleja, mutta nämä pelimuodot ovat kuitenkin varsin yksinkertaisia ideoiltaan, joten on oletettava, ettei pelinkehittäjä nähnyt tutoriaalien olevan näille tarpeellisia.



Kuva 3. Modern Warfare 3:n moninpelin harjoitteluradan osuus, jossa opetellaan ampumaan asetta lonkalta vihollista päin.

Monipelimuotojen ottelunmuodostuksessa käytetään systeemiä nimeltä SBMM, eli Skill-Based Matchmaking (suomeksi *taitoihin perustuva ottelunmuodostus*), jonka tavoitteena on laittaa mahdollisimman samalla tasolla olevat pelaajat samaan otteluun, jotta siitä tulisi reilu kaikille pelaajille eikä toinen tiimi olisi toista ylivoimaisempi. Jos hyvän ottelun muodostaminen syystä tai toisesta epäonnistuu, tulee yleensä pelikokemuksesta kurja, kun joko viholliset ovat paljon parempia tai oman tiimin jäsenet paljon huonompia. Tällaisissa tilanteissa motivaatio ja keskittymiskyky laskee, kun häviö on vääjäämätön.

On olemassa myös ikävämpi tapa muodostaa otteluita, jota myös käytetään. Sen nimi on EOMM, eli Engagement Optimized Matchmaking (suomeksi *sitoutumiseen optimoitu ottelunmuodostus*), joka manipuloi ottelunmuodostusta pitämään pelaaja mukana mahdollisimman pitkään luomalla pelaajalle epäsuotuisia otteluita sellaisten otteluiden jälkeen, jossa pelaajalla on mennyt erittäin hyvin. Tällä yritetään saada pelaajalle tyytymätön tunne omaan suoritukseen, joka johtaa useasti siihen, että pelataan "vielä yksi matsi", jotta tämä tunne saataisiin ikään kuin korjattua.

Tätä EOMM-ottelunmuodostustapaa käsittelevässä tieteellisessä julkaisussa on saatu selville, että jos pelaajalle muodostetut ottelut ovat jatkuvasti liian vaikeita, on pelaajien poistumatahti yhtä iso kuin silloin kun ottelut ovat jatkuvasti liian helppoja [18]. Tästä voidaan päätellä, että pelaajat haluavat tulla koetelluiksi, muttei niin koetelluiksi, että heille tulee sellainen tunne, ettei voittaminen ole mahdollista. Kun ei pelaajien keskittymisjänne eikä huomioaika enää välttämättä riitä pelin pelaamisen jatkamiseen luonnollisesti, ovat pelin kehittäjät päättäneet ottaa tällaisen tavan käyttöön pitääkseen pelaajat pelissä kiinni.

MW3:n pelisilmukka riippuu pelimuodosta, mutta niiden pituudet eivät ole kovin pitkiä, noin 15–20 minuuttia yhtä poikkeusta lukuun ottamatta. Pelin sisältä löytyvä Zombies-pelimuoto voi kuitenkin kestää yli tunnin riippuen siitä, kuinka kauan pelaaja haluaa pelattavalla alueella pysyä. Yleisellä tasolla otteluiden pituudet ovat lyhyitä, eikä niihin tarvitse investoida paljon aikaa. Tämä sopii hyvin nuorille pelaajille, jotka eivät jaksakaan keskittyä pitkään yhteen asiaan.

Zombies-pelimuodossakin on tämä mahdollinen tunti pilkottu pienempiin osiin, esimerkiksi erilaisiin suoritettaviin tehtäviin, autolla ajamiseen, aseiden parantamiseen sekä tietysti zombien ampumiseen. Aina tehtävien suorittamisen jälkeen saa pelaaja palkkion erilaisten muuttuvien aseiden tai esineiden muodossa, mikä pitää pelaajan tyytyväisenä sekä saa heidät haluamaan uutta parempaa palkkiota. Samanlaisia palkintoja ei normaaleissa monipelimuodoissa tule, mutta vastaavanlaisuuksia voidaan löytää. Joko pelimuodon oikein pelaamisen, vihollispelaajan eliminaation tai muiden pelaajan tekojen jälkeen saa pelaaja otelunsisäisiä pisteitä, jotka varmistavat pelaajalle, että he pelaavat hyvin. Audio-visuaalisia vaikutuksia käytetään myös siten, että on mahdollista saada näytölle ilmestyviä ilmoituksia voitokkaan audion saattamana silloin, kun tekee jotain varsinaisen hyvin tai jotain, mikä poikkeaa normista, esimerkiksi kahden tai useamman vihollisen eliminointi lyhyessä ajassa tai tarkkuuskiväärillä vihollisen eliminointi ilman, että tähtäintä käytetään.

Peli sisältää sekä päivittäisiä että viikoittaisia haasteita, joista voi saada joko kokemuspisteitä, pelin sisällä käytettäviä esineitä, kilpailullisen pelimuodon sijoi- tuspalkinnot tai kustomisaatiomahdollisuuksia pelaajan hahmoille tai aseille. Pe- lissä on laajakokoisempia haasteita, joita ei voi suorittaa vain muutamassa otte- lussa ja joista voidaan saada uusia avatareja tai taustoja pelaajan profiilille, jotta pelaaja voi ilmaista itseään. Peli sisältää myös battle passin, jonka sisällä on li- sää haasteita, joita pelaaja voi suorittaa saadakseen lisää edistystä tähän pas- siin. Pelatessa pelaajalle tulee jatkuvasti ilmoituksia saavutetuista haasteista, jolloin pelaaja saa välittömän reaktion tehneelleen asialle. Tämä voi motivoida pelaajaa jatkamaan pelaamista ja yrittää saada uusia haasteita suoritetuiksi.



Kuva 4. Modern Warfare 3:n neljännen kauden mukana tulevat uudet asiat [19].

MW3:seen tulee jatkuvasti uutta sisältöä joko uusien kausien muodossa tai vii- koittaisten päivitysten muodossa. Viikoittaiset päivitykset sisältävät myös kor- jauksia sekä parannuksia pelin sisältöön. Pelin sisäiset kaudet sisältävät paljon uusia asioita, esimerkiksi uusia aseita, aseiden lisävarusteita, operaattoreita, kart- toja, pelimuotoja sekä uusi battle pass ja muita mikrotransaktioita. Näitä uu- den kauden mukana tulevia lisäyksiä voidaan nähdä kuvasta 4, jossa ne ovat kategorioituna. Nämä uudet lisäykset motivoivat pelaajaa käynnistämään pelin

ja jatkamaan pelaamista, sillä ne pitävät pelikokemuksen virkeänä ja uudenaikaisena.

4.2 Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077 on CD Projekt Redin kehittämä ja CD Projektin vuonna 2020 julkaisema yksinpeli, joka sijoittuu lähitulevaisuuden dystooppiseen Night Cityyn. Pelin genre on ensimmäisen persoonan näkökulmaa käyttävä avoimen maailman toimintaroolipeli, eli siinä pelaaja voi vapaasti tutkia laajaa pelimaailmaa ja tehdä monenlaisia valintoja vaikuttaen tarinan kulkuun.



Kuva 5. Pelaajan hahmon varustuksen yleiskatsaus [20].

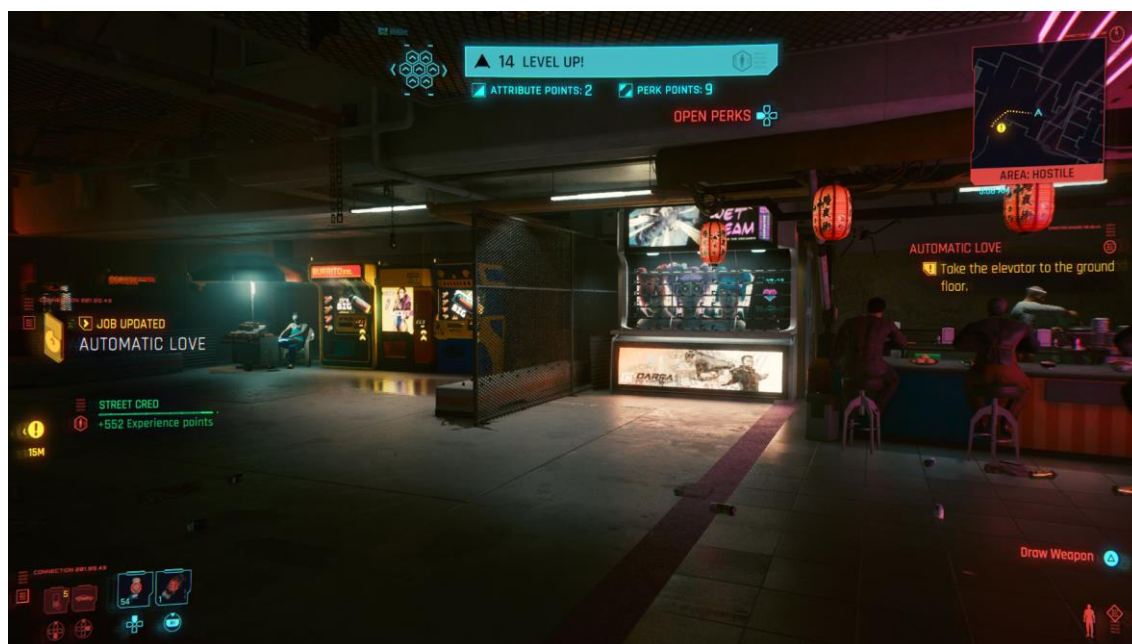
Pelin tarina alkaa tapahtumilla, jotka helposti vetävät pelaajan mukaan tarinaan ja saavat pelaajan investoimaan pelin tarinaan, mikä edesauttaa vahvasti pelin pelaamisen jatkamista. Pelin käyttöliittymä on varsin helppo ymmärtää sekä käyttää. Käyttöliittymä näyttää myös hyvältä neonväreineen, joka voi pitää pelaajan huomion paremmin yllä kuin traditionaalisemmin väritetty. Tämän näkee kuvasta 5, jonka näkyvässä voidaan muokata pelaajan varustusta, esimerkiksi käytettäviä aseita, vaatteita sekä kykyjä. Käyttöliittymä on intuitiivinen eikä sitä käyttäessä tarvitse pahemmin miettiä, mikä on missäkin.

Heti pelin alkumetreillä pelaaja voi vaihtoehtoisesti käydä tutoriaalin läpi, jossa opetellaan peliympäristössä liikkuminen, ampuminen, hiiviskely ja muita tärkeitä pelissä usein tehtäviä mekaniikkoja. Tämä on varsin hyvä ratkaisu, sillä silloin pelaaja voi päättää omien taitojensa perusteella, tarvitseeko tutoriaalia vai ei. Jos tutoriaali pakotettaisiin pelaajalle, ei välttämättä pelaajan huomioaika saattaisi riittää täksi ajaksi, jolloin pelaaja saattaa lopettaa kokonaan pelin pelaamisen eikä enää jatka sen pelaamista. Pelistä löytyy myös toiminto, jolla voidaan skannata ympäriltä löytyviä esineitä tai ihmisiä. Tämä auttaa pelaajia löytämään asioita kuten maassa olevia räjähteitä, turvakameroita, vihollisten lukumääriä, piilotettuja esineitä tai erilaisia käytettäviä reittejä. Nämä voidaan merkitä seinien läpi nähtäviksi, joka helpottaa pelaajaa ymmärtämään ympäröivää taistelu- aluetta.

Cyberpunk 2077:stä löytyvät vaikeustasot ovat helppo, normaali, vaikea ja erittäin vaikea. Vaikeusasetukset vaikuttavat ensisijaisesti siihen, kuinka paljon vahinkoa pelaaja ottaa ja aiheuttaa ja kuinka paljon vahinkoa viholliset ottavat ja aiheuttavat. Mitä korkeampi vaikeusaste, sitä aggressiivisempia viholliset ovat. Pelin vaikeustasoa on mahdollista muuttaa milloin tahansa, jos pelaaja tulee sellainen tunne, ettei pelissä ole riittävästi haastetta ja kaipaisi sitä lisää.

Pelisilmukka, jonka ympärillä Cyberpunk 2077 pyörii, on tehtävästä tehtävään meno. Pelikartalta löytyy erilaisia tehtäviä riippuen siitä, kuinka pitkällä pelaaja on tarinassa. Kartalta löytyy sekä tarinaa edistäviä tehtäviä että sivutehtäviä ja muita aktiviteetteja. Päätehtäviä ei tarvitse suorittaa järjestyksessä tai pikimmiten, mutta ne täytyy kuitenkin suorittaa ennen kuin tarinaa voidaan kokonaisuudessaan jatkaa eteenpäin. Tehtävät löytyvät pelimaailman sisällä olevista lokaatioista, joihin pelaaja voi joko itse ajaa tai kävellä, tai vaihtoehtoisesti käyttää pelimaailmasta löytyviä nopean matkustuksen (engl. *fast travel*) kioskeja, joista pelaaja voi valita minkä tahansa muun kioskin, jolloin latausrudun saattelemana pelaaja vaihtaa paikkaansa pelimaailmassa valittuun lokaatioon ilman, että olisi itse tarvinnut sinne matkustaa. Tämä auttaa pelaajaa pääsemään no-

peasti tehtävästä tehtävään ja mahdollisesti myös välttämään peliin kyllästymisen lyhyen huomioajan takia. Yksi tehtävä voi vaikeustasosta riippuen kestää 10–30 minuuttia, joiden jälkeen palkkioksi saadaan kokemuspisteitä ja rahaa, mutta on myös mahdollista saada uusia aseita, vaatteita, kulkuneuvoja tai parannuksia pelaajan kykyihin.



Kuva 6. Näkymä erilaisten kokemuspisteiden saannista ja tason nousuista [20].

Peli sisältää paljon erilaisia palkitsemisjärjestelmiä. Tasonousuja saadaan riittävän tehtävien suorittamisen määrän jälkeen, sillä tehtävistä saadaan tehtävästä riippuen eri verran kokemuspisteitä. Kun näitä on saatu riittävästi, nousee pelaajan hahmon taso. Näitä tasonousuja voidaan nähdä kuvassa 6. Tästä saa pelaaja etupisteitä (engl. *perk points*), joita voidaan käyttää avaamaan tai parantamaan pelaajalle tarjottuja erilaisia kykyjä, esimerkiksi ovien auki repiminen ja korkeammalle hyppääminen. Tehtävien aikana tulee lähes aina vihollisia vastaan, joiden päihittämisen jälkeen he tiputtavat erilaisia saaliita (engl. *loot*) kuten rahaa, aseita ja vaatteita. Vihollisten päihittämisestä saadaan myös kokemuspisteitä. Pelin tarinassa eteneminen antaa tehtävien jälkeen myös ajoittain vain näistä saatavia palkintoja, esimerkiksi erityisiä aseita tai kulkuneuvoja, esimerkiksi pelattavan hahmon ystävän tarkkuuskiväärin tai moottoripyörän, joita pelaaja voi käyttää. Pelistä löytyy myös kaikenlaisia saavutuksia joko haasteiden

tai kerättävien – usein piilotettujen – esineiden jälkeen tai silloin, kun tarinassa on edetty riittävästi, ilmoittaen pelaajalle edenneen ja saavuttaneen jotain merkillepantavaa. Pelin tarina sisältää monta eri loppua, joista jokaisesta saadaan saavutus, joka motivoi pelaajaa näkemään erilaiset päätökset pelin tarinalle.

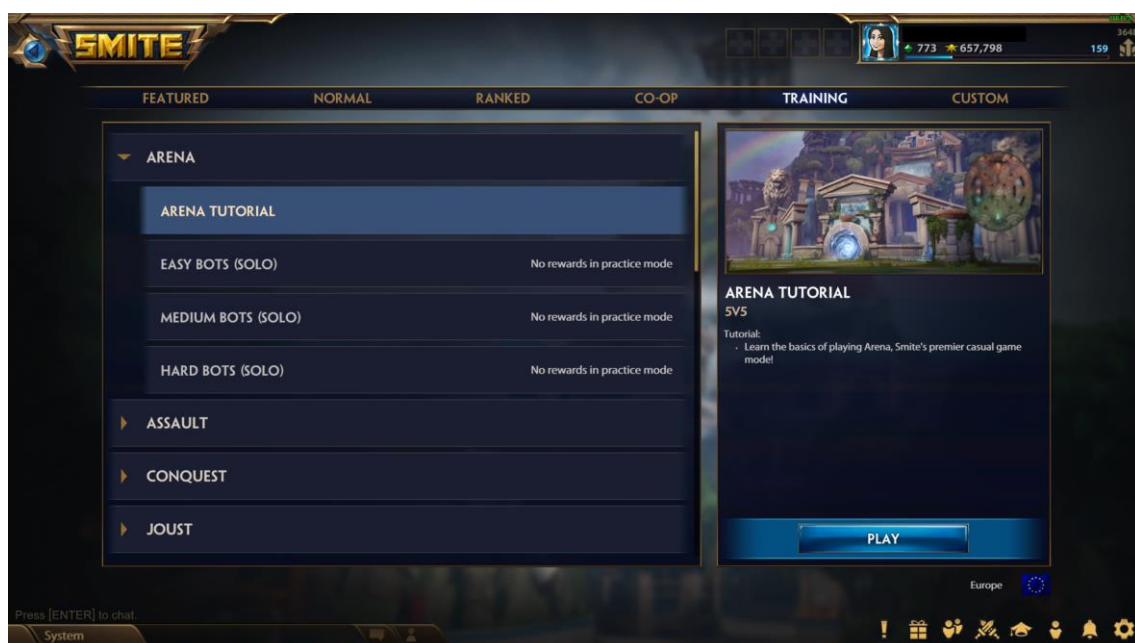
Peliin on tullut yksi lisäosa ladattavan sisällön muodossa (engl. *downloadable content, DLC*) nimeltä Phantom Liberty, joka sisältää täysin uuden tarinan uusine hahmoineen sekä paljon uusia aseita, vaatteita, kykyjä ja tapoja pelata peliä. Peli on myös saanut lukuisia päivityksiä, jotka ovat sisältäneet korjauksia ja muutoksia pelin tuntumaan, jolloin peliä on mukavampi pelata. Nämä ovat pitäneet pelikokemuksen monipuolisena, jotta pelaajan mielenkiinto pysyisi paremmin yllä.

4.3 Smite

Smite (tyyliteltyinä SMITE) on Hi-Rez Studiosin kehittämä sekä julkaisema vuonna 2014 julkaistu taisteluareenamoninpeli, eli MOBA (engl. *multiplayer online battle arena*), jossa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan joukkueissa, ohjaten jumalia, jumalattaria, sankareita tai muita eri mytologioiden henkilöitä tai hahmoja. Pelimaailma nähdään pelattavan hahmon takaa eli kolmannen persoonan näkökulmasta.

Pelin käyttöliittymä on selkeä ja helposti ymmärrettävä, eikä lähes mitään tarvitse etsimällä etsiä. Pelaaja pääsee ottelun loputtua myös suoraan ylhäällä olevaa painiketta painamalla hakemaan suoraan uutta ottelua, joka voi saada pelaajan takaisin pelaamaan nopeammin. Pelinkehittäjät ovat vähentäneet pelin aloittamisen aloituskynnystä sisällyttämällä peliin paljon tutoriaaleja, vinkkejä sekä avustimia. Peli ensin ehdottaa pelaajaa käymään kuvassa 8 nähtävä tutoriaali läpi, joissa pelaaja oppii liikkumaan peliympäristössä, hyökkäämään sekä käyttämään pelattavan hahmon kykyjä. Otteluiden aikana pelaajat ostavat enintään kuusi erilaista esinettä, joilla on erilaisia ominaisuuksia ja jotka parantavat hahmon tekemää vahinkoa ja sitä, kuinka paljon pelaajan on mahdollista ottaa

vahinkoa vastaan tai muita attribuutteja. Näiden ostettujen esineiden yhdistelmää kutsutaan sanalla “build” (suomeksi *rakennelma*). Luonnollisesti pelille uusi pelaaja ei voi tietää optimaalisimpia esineitä pelaamalleen hahmolle, joten pelistä löytyy “auto build” eli automaattinen rakennus, joka nimensä mukaisesti automaattisesti pelin edetessä ostaa pelaajalle pelaajan hahmolle sopivia esineitä, jolloin tähän systeemiin ei pelaajan tarvitse kiinnittää huomiota, mikä mahdollistaa sen, että pelaaja pääsee ensin keskittymään olennaisimpiin pelin mekaniikojen opettelemiseen.



Kuvat 7. ja 8. Päävalikon harjoittelu-välilehti ja sekä Arena-pelimuotoa että yleisiä pelin mekaniikkoja opettava tutoriaali.

Lähes jokaiseen pelistä löytyvään pelimuotoon löytyy oma harjoitteluun tarkoitettu normaaleiden otteluiden ottelunmuodostuksen ulkopuolella oleva queue (suomeksi *odotusjono*, jono pelaajille, jossa pelaaja sovitetaan yhteen muiden pelaajien kanssa, jotta he voivat liittyä palvelimelle tai otteluun), jossa pelataan tekoälyllä ohjattuja vihollisia vastaan oikeiden ihmisten sijasta. Nämä eri vaihtoehdot, joihin pelaava voi mennä harjoittelemaan, voidaan nähdä kuvassa 7. Pelaaja voi näissä otteluissa vapaasti opetella pelin pelaamista ilman, että mahdollisesti tuntisi itseään tuomitukseksi, ja ilman, että viholliset olisivat liian hyviä pelaajan senhetkiseen taitotasoon. Jokaisessa pelimuodossa on peliympäristöön myös mahdollista saada kylttejä osoittamaan eri lokaatioihin, mikä avustaa pelaajaa liikkumaan pelikartalla. Smiten pääpelimuodossa nimeltä Conquest on myös mahdollista saada viiva osoittamaan pelaajan roolin aloituslokaatioon peliympäristössä, mikä helpottaa tämän vaikeimman pelimuodon opetteluun aloittamista.

Smiten ottelunmuodostus käyttää modifioitua versiota Microsoftin kehittämästä TrueSkill-sijoitusjärjestelmästä, jossa pelaajalla on tietty numero, joka nousee tai laskee voittojen ja häviöiden jälkeen. Tämän numeron nimi on MMR eli matchmaking rank (suomeksi *ottelunmuodostus-sija*) ja sillä määritetään mahdollisimman hyvät ja tasaiset ottelut pelaajille.

TEAM 1	MMR	TEAM 2	MMR
Player 1 (Level 26)	1750	Player 1 (Level 27)	1790
Player 2 (Level 30)	1700	Player 2 (Level 26)	1710
Player 3 (Level 29)	1685	Player 3 (Level 29)	1705
Player 4 (Level 25)	1720	Player 4 (Level 27)	1715
Player 5 (Level 26)	1735	Player 5 (Level 29)	1700
Max Diff.: 65 Avg. MMR: 1718		Max Diff.: 90 Avg. MMR: 1724	

Kuva 9. Esimerkki hyvin muodostetusta ottelusta [21].

On myös olemassa järjestelmiä joukkueiden kompensoimiseksi, jos järjestelmä ei pidä ottelua tasaisena; huonompi tiimi menettää vähemmän sijoitusta häviössä, ja jos he voittavat, he saavat enemmän. Luonnollisesti tämä pätee myös tilanteeseen, jossa paremman tiimin odotetaan voittavan. Siinä tapauksessa he saavat vähemmän voittamisesta ja menettävät enemmän häviämisestä. Kuvassa 9 nähdään yksi esimerkki ottelusta, joka on luotu siten, että se olisi kaikille pelaajille mahdollisimman reilu, jossa kukaan ei ole toista pelaajaa huomattavasti parempi eikä huonompi. Tämänlainen asettelu ottelumuodostuksessa voi antaa pelaajalle reilun kuvan pelistä, joka voi auttaa pelaajan motivoituneisuuteen ja pitkäjänteisyyteen peliä kohtaan.

Smitessä pelisilmukoiden ja otteluiden pituus vaihtelee pelimuodosta riippuen, mutta pohjimmainen idea pysyy samana: pelaaja syntyy otteluun, ostaa aloitusrahalla esineitä, siirtyy pelikentälle ja kerää kultaa, ostaa lisää esineitä kerätyllä kullalla, jonka jälkeen yrittää saada tuhottua vihollisen torneja tavalla tai toisella päätyen vihollisen titaanilla, jonka tuhoutuessa pelaajan tiimi voittaa. Ottelun sisällä on todella paljon eri muuttujia, jotka voivat vaikuttaa sekä pelin kulkuun että siihen, kuinka erilaiselta eri ottelut voivat tuntua toisistaan. Pisimmät ottelut voidaan löytää Conquest-pelimuodosta, jossa on isoin kartta sekä hitain kullansaantitahti. Tämä hidastaa esineiden ostoa, joka taas hidastaa vihollisten objektiivien tuhoamista. Lyhyin pelimuoto on Arena, joka toimii aivan kuten antiikin Rooman gladiaattoriareena. Siinä pelaajat taistelevat toisiaan vastaan ilman mitään isompia objektiiveja. Pelaajatapot vähentävät vihollisten pisteitä ja kun ne päätyvät nolnaan, pelaajan tiimi voittaa. Erilaiset ja eripituiset pelimuodot voivat auttaa pelaajaa ylittämään pelin käynnistyksen aloituskynnys, sillä pelaajan senhetkisiin haluihin löytyy sopiva pelimuoto.

MOBA-genren pelit ovat lukuisista peleistä erilaisia siinä mielessä, että pelaajat voivat mahdollisesti olla pitkiäkin aikoja ilman varsinaisia palkintoja, sillä pelistä suurin löydettävä palkinto on voitto. Pelaajatappojen tai muiden erityisten teko-

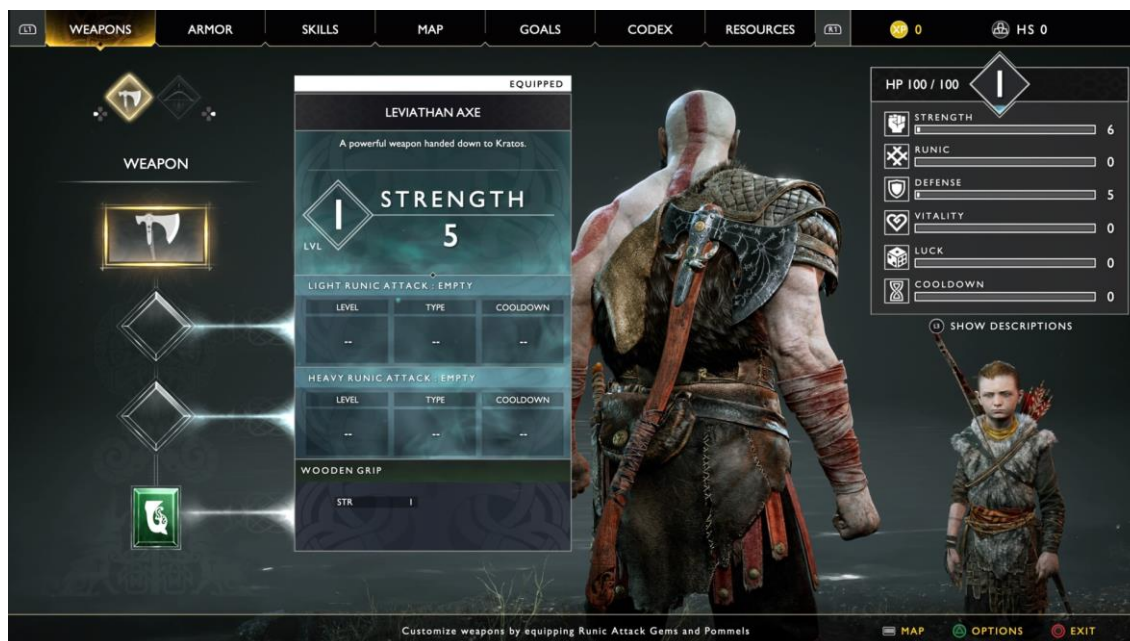
jen jälkeen tulee ilmoituksia näytölle näistä teoista, mikä vahvistaa pelaajan oikeanlaista ja hyvää pelaamista, mutta usein pelaajat eivät juuri näiden takia innostu. Peli sisältää erittäin paljon informaatiota, jota pelaaja joutuu käsittelemään, sillä pelistä löytyy reilusti yli sata pelattavaa hahmoa. Kun kummassakin tiimissä on viisi pelaajaa, voivat tietynlaiset hahmokombinaatiot olla merkittäviä ottelun kulun kannalta. Pelistä löytyy myös reilu sata erilaista esinettä, joiden muodostamat buildit ovat iso osa peliä, sillä ne voivat täysin muuttaa sitä, miten pelaaja pelaa ottelussa. Monelle pitkään peliä pelanneelle pelaajalle suurin palkinto on se, miten tiimin välisissä tappeluissa navigoi ja pärjää siten, että tappelun tulos on tiimillensä voitokas, ja se, miten itse näissä pärjää. Normaaleissa Conquest-pelimuodon otteluissa kullankeräysvaihe kestää noin 20 minuuttia, jonka jälkeen vasta voidaan päästä tappelemaan tiimien välillä. Tämä kertoo siitä, kuinka pelaajat ovat valmiita pelaamaan jotakin suhteellisen epäkiinnostavaa jonkin aikaa, jotta päästään pelin parhaimpiin hetkiin. Pelistä kuitenkin löytyy jonkinlaisia palkitsemisjärjestelmiä, joista lähes kaikki ovat itse otteluiden ulkopuolella, kuten päivittäiset sisäänkirjautumiset ja haasteet, saavutukset, satunnaisten rajoitetun ajan olevien tapahtumien haasteet ja palkinnot sekä kilpailullisten pelimuotojen sijoituspalkinnot.

Koska Smite on niin monipuolinen peluussaan, auttaa pelkästään pelin pelaaminen ja sen opetteleminen jo pelin monipuolisuutta jonkin verran. Tämä ei nykypäivänä kuitenkaan täysin tietenkään enää riitä, joten muiden pelien tapaan Smite saa kaksi päivitystä kuukaudessa, joista toinen on isompi päivitys, joka sisältää suurimman osan muutoksista sekä uudesta sisällöstä, kuten skineistä ja muista kosmeettisista esineistä. Toinen päivitys on taas pienempi, joka myös sisältää uutta sisältöä isomman päivityksen tapaan mutta jonka päätarkoituksena on usein korjata löydettyjä ongelmia tai pelaajille ilmenneitä erehdyksiä aiempien muutoksien jälkeen. Ne ovat voineet horjuttaa pelin hahmojen ja esineiden välistä tasapainoa, mikä jättää joitakin näistä yli- tai alavoimaisiksi. Toisinaan päivitykset sisältävät myös uusia pelattavia hahmoja, jotka auttavat pelin tuoreuden tunnetta ja mielenkiintoisuutta sekä battle passeja, jotka ovat täynnä uutta sisältöä pelaajan hankittavaksi. Tämä edesauttaa pelaajan motivaatiota pelin pelaamiseen, kun tietää pelatessaan koko ajan, että saa jotain uutta.

4.4 God of War (2018)

God of War (2018) on PlayStation 5:lle julkaistu yksinpeli, jonka on kehittänyt Santa Monica Studio, jonka Sony Interactive Entertainment omistaa. Peli julkaistiin myöhemmin vuonna 2022 myös tietokoneille. Pelin genre on lähitaisteluun keskittyvä tarinallinen toimintapeli, joka esitetään kolmannesta persoonasta. Peli on löyhästi pohjoismaisen mytologian inspiroima, ja se sijoittuu suurilta osin muinaisen Skandinavian Midgårdin valtakuntaan.

Pelin tarina alkaa emotionaalisesti vahvalla kohtauksella, jossa päähenkilö Kratos valmistautuu puolisonsa hautajaisrituaaliin poikansa Atreuksen kanssa. Tämä luo heti emotionaalisen yhteyden pelaajaan ja herättää kiinnostusta pelin tarinaan. Pelissä ei varsinaisesti ole erillistä tutoriaalia, mutta pelin alussa vähitellen esitellään perustoimintoja pelaajalle ohjeistamalla pelaajaa näppäinkehotteilla, mikä auttaa pelaajaa painamaan oikeaa nappulaa ja tekemään oikean toiminnon tilanteesta riippuen. Pelin alkumetreillä tulee tappeluun liittyvä erittäin kevyt tutoriaali, joka pohjautuu myös lähinnä näppäinkehotteisiin, esimerkiksi "paina hiiren vasenta painiketta kevyeen hyökkäykseen". Pelaaja pystyy valitsemaan neljästä eri vaikeustasosta. Tätä vaikeustasoa voi vaihtaa kesken pelaamisen, jos peli tuntuu liian helpolta tai vaikealta, mikä auttaa pitämään pelaajan huomion. Kaikista vaikeinta vaikeustasoa ei voi kuitenkaan vaihtaa enää tarinan aloittamisen jälkeen, mikä pitää huolen siitä, että tällä vaikeimmalla vaikeustasolla pelin läpi suorittaneet pelaajat ovat tehneet sen alusta alkaen. Tätä voidaan pitää saavutuksena, josta pelaaja voi olla ylpeä. Tämän tavoittelu voi myös motivoida pelaajaa pelaamaan ja jatkamaan peliä.



Kuva 10. Pelaajan eri aseiden valikko, jossa voidaan kustomoida kunkin aseiden eri attribuutteja ja kykyjä. Oikealla näkyy myös pelaajan eri attribuutit [22].

Pelin käyttöliittymä on selkeä, minimalistinen sekä helppo navigoida kuten voidaan nähdä kuvasta 10. Eri valikkojen tarkoitukset on helppo ymmärtää, mikä tekee näiden käytöstä vaivatonta. Informaatiotulvaa on yritetty varoa, jotta vältetään pelaajalle mahdollisesti syntyvää ylivoimaisuuden tunnetta kaikesta saatavilla olevasta informaatiosta. Pelaaja näkee pelin sisällä olevassa käyttöliittymässä useimmiten ainoastaan vain elämäpisteet ja raivomittarin, valitun aseiden ja sen kustomisaatiot, valitun nuolityypin, valitun erityiskyvyn sekä kompassin. Tämän enempää pelaaja ei useasti tarvitse, ja tämä ehkäisee pelaajan häkeltymistä kaikesta saatavilla olevasta informaatiosta.

God of Warin tarina kulkee pelin kartalla varsin lineaarisesti, eli paikasta paikkaan ei paljoa liikuta vaan tavoitteesta tavoitteeseen liikutaan suoraviivaisesti. Päätarinaan liittymättömät sivutehtävät voivat enemmän hypellä kartalla, mutta nämä ovat vaihtoehtoisia. Koska päätarina on varsin lineaarinen sekä tarinan-kerronnallisesti että kartalla liikkumisen suhteen ja tavoitteiden saavuttamisen jälkeen saadaan heti toinen tavoite, voi olla vaikea erottaa tehtävät toisistaan.

Pelisilmukkaan kuuluu seuraavia asioita.

- Tarinankerronnassa pelaajalle kerrotaan henkilöistä ja ympäröivästä maailmasta, vihollisia vastaan taistelemista, jotka voivat olla normaaleja vihollisia tai päävihollisia, joiden tappelemisessa kestää usein pidemmän aikaa.
- Hahmojen kehittämisessä tarvittavia resursseja usein saa tiettyjen tarinan vaiheiden tai päävihollisien päihittämisen jälkeen.
- Pulmien ratkaisussa pelaajan täytyy ratkaista erilaisia haasteita edetäkseen tarinassa tai saadakseen piilotettuja esineitä. Nämä tuovat vaihtelua pelin rytmiin jatkuvan taistelun jälkeen.
- Tutkiskelu sisältää pelimaailmassa liikkumisen, ympäristön tutkimisen, resurssien keräämisen, salaisuuksien avaamisen ja satunnaisten vihollisten kohtaamisen ja joka usein johtaa uusiin alueisiin, joita voidaan käyttää tarinan edistämiseen tai sivutehtävien suorittamiseen.

Peli yhdistää nämä pelin aspektit yhdeksi varsin saumattomaksi kokemukseksi, joka tulee kestäväksi vaihtelevasti riippuen siitä, missä kohtaa tarinaa mennään ja mitä aktiviteetteja suoritetaan. Näiden jälkeen yleensä saadaan jonkinlainen palkinto, jotka useimmiten ovat erilaisia resursseja aseiden päivittämiseen tai hahmojen parantamiseen. Pienimuotoiset pulmat voivat kestää noin vajaa kymmenen minuuttia, pidemmät taistelut voivat viedä puolikin tuntia – vaikeimmalla vaikeustasolla vieläkin enemmän – ja päätavoitteiden suorittaminen tai isompien alueiden läpi koluaminen voivat viedä tätäkin pidempään. Koska peli sisältää eripituista tehtävää, voi pelaaja valita, mihin haluaa aikaansa kullakin pelisessioilla käyttää. Pelin pääfokuksena on luonnollisesti kuitenkin itse tarina, jossa keskitytään pitkiin, syväisiin kokemuksiin, joka toimii hyvin vastapainona jatkuvaan lyhyeen sekä intensiiviseen mätkimiseen. Tämä auttaa rikkomaan pelaajalle mahdollisesti syntyvän monotonisuuden ja auttaa pitämään pelaajan mielenkiinnon yllä antamalla sopivassa rytmissä palkitsevia kokemuksia. Tämä rakenne pitää pelaajat motivoituneina ja sitoutuneina peliin koko tarinan ajan.

Normaaliin tapaan pelissä saa lähes kaikesta tekemisestä kokemuspisteitä, joita käyttämällä pystyy parantamaan pelattavien hahmojen kykyjä ja taitoja.

Nämä antavat pelaajalle uusia mahdollisuuksia sekä tapoja pelata peliä, joka pitää pelin tuoreena loppuun asti. Pelissä tulee jatkuvasti vastaan erilaisia arkkuja, joista jokaisesta saa arkkutyypin vastaavia esineitä:

- Puuarkku: sisältää pelin sisäistä valuuttaa tai resurssia aseiden kustomointien parantamiseen.
- Kiviarkku: sisältää erilaisia vaatteita, resurssia varustuksien parantamiseen tai vaatteiden kustomointiin tarkoitettuja symboleja.
- Legendaarinen arkku: sisältää erilaisia hyökkäystaitoja, kykyjä tai aseiden sekä vaatteiden kustomointiin tarkoitettuja esineitä.
- Salakirjoitusarkku: sisältää käännöksiä eri valtakuntien käyttämistä kielistä ja kun näitä on kerätty riittävästi, pystyy pelaaja lukemaan näiden kielten tekstejä.
- Nornir-arkku: sisältää elämänpisteitä tai raivomittaria kasvattavia esineitä.

Useimmiten nämä erilaiset arkut ovat jonkinlaisen pulman takana tai oikeasta reitistä poikkeavassa lokaatiossa, joka kannustaa pelaajaa tutkimaan jokainen pelimaailman kolo ja nurkka; pelistä löytyy vaihtoehtoisia tehtäviä ja päätaisteita, joista jälkimmäiset voidaan löytää juuri tällä tavalla ja jotka antavat paljon erilaisia esineitä sekä kokemuspisteitä palkkioksi ja joidenka päihittämistä itsessään voidaan pitää palkkiona, sillä nämä eivät ole helppoja vihollisia etenkin vaikeimmalla vaikeustasolla. Pelistä löydettävät palkinnot sekä tarinan tapahtumat antavat pelaajalle jatkuvasti edistymisen tunnetta avaamalla uusia mahdollisuuksia tavoille, jolla peliä pelataan sekä antamalla pelaajalle välitöntä palautetta hyvin pelaamisesta palkkioiden avulla. Tämä motivoi pelaajaa jatkaa pelin pelaamista ja mahdollisesti viemään tarina loppuun asti silloinkin, kun keskittymiskyky saattaa heikentyä. Mahdollisista päivityksistä ja lisäosista saatavaa motivaatiota sekä keskittymiskyvyn pitämistä ei ole saatavilla, sillä muiden yksinpelien tapaan ei pelin tarina tai sen sisältö normaalisti muutu pelin julkaisun jälkeen eikä peli ole myöskään saanut lisäosia.

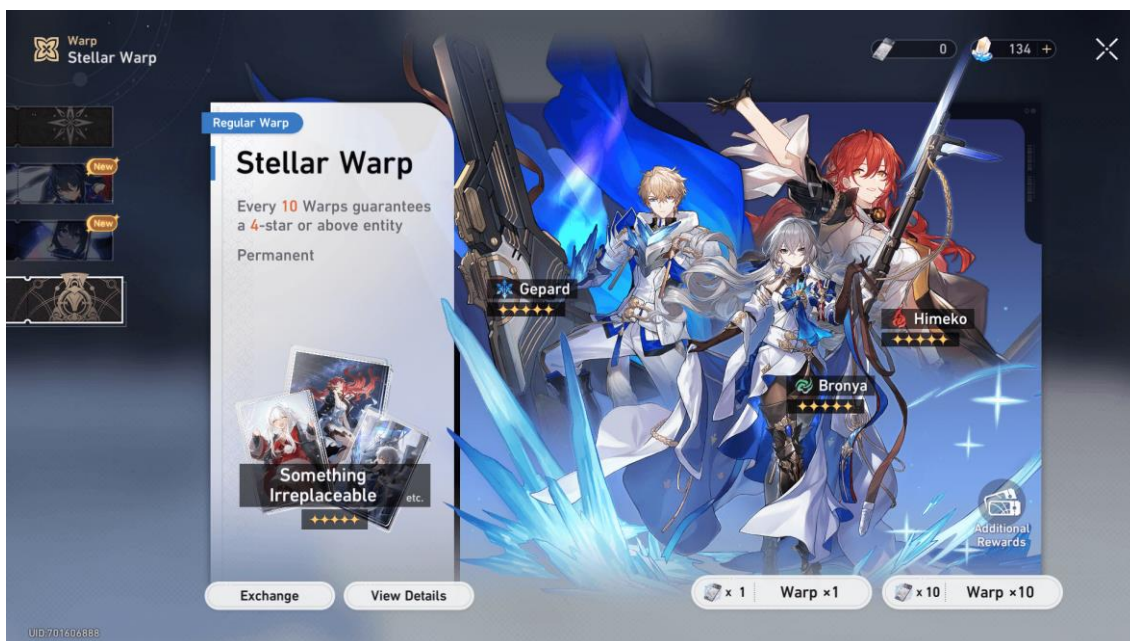
4.5 Honkai: Star Rail

Honkai: Star Rail (jäljempänä HSR) on virallisesti vuonna 2023 julkaistu mi-HoYo-nimisen yrityksen kehittämä sekä julkaisema avaruuteen sijoittuva vuoroihin perustuva yksin pelattava gacha-roolipeli. Gacha-genren pelit pyörivät yllätyslaatikoiden tapaisien ostoksien ympärillä, joihin käytettävää valuuttaa saa pelaamalla sekä käyttämällä oikeaa rahaa.

Pelissä tulee jatkuvasti vastaan selkeitä sekä perusteellisia tutoriaaleja aina, kun kohdataan tai aloitetaan asiaankuuluva toiminto tai tapahtuma. Näissä esitellään esimerkiksi pelin perusmekaniikkoja, kuten taistelujärjestelmä, hahmojen kehittäminen ja tehtävien suorittaminen. Nämä voidaan lukea uudelleen myöhemmin, jos pelaaja sitä tarvitsee. Pelin alkuvaiheissa viholliset ja haasteet ovat suhteellisen helppoja ja pelaajalle annetaan asteittain uusia haasteita, jolloin pelaaja ehtii omaksua opitut asiat sekä mekaniikat, jolloin ei pelaaja todennäköisimmin turhaudu aikaisin. Pelin tarjoamat muut pelimekaniikat, kuten gacha-järjestelmä, joukkueen rakentaminen ja strategiset taistelut esitellään pelaajalle vaiheittain, joka auttaa uusia pelaajia ymmärtämään ja omaksuma peliä ilman sen tuntuva alussa liian monimutkaiselta. Pelin käyttöliittymä on selkeä, ja navigointi on yksinkertaista. Taistelujen aikana käyttöliittymä pysyy tällaisena ja toimintavalikko ja hahmojen tiedot ovat helposti saatavilla. Pelaaja näkee yhdellä vilkaisulla kaikki tarvittavat tiedot päätöksenteon tueksi. Nämä kaikki välttävät turhautumisen tunteen saamista pelaajalle, joka vahvasti edesauttaa pelin pelaamisen jatkamista.

Pelin vaikeustaso kasvaa asteittain käyttämällä pelaajan tasoa, jonka nimi on pelissä Trailblaze Level. Kun pelaaja saavuttaa tietyt etapit tasoissa, pitää pelaajan läpäistä haaste, jonka jälkeen vihollisten tasot – Equilibrium Level – nousevat, mikä tekee pelistä vaikeampaa. Kun vaikeustason muutokset tulevat sopivassa vauhdissa, pystyy pelaaja mukautumaan vaikeutuviin haasteisiin. Tämä pitää pelaajan huomion sekä peliin löytyvän kiinnostuksen pidempään.

Peli sisältää lyhyihin pelisessioihin sopivia aktiviteetteja, kuten päivittäisten tehtävien suorittaminen tai nopeat taistelut. Pidempiä taisteluja, tehtäviä, monivaiheisia haasteita tai tarinankerrontaa on myös pelaajille, jotka haluavat pelisessiossansa olevan jotain pidempikestoisempaaakin tekemistä. Eripituisilla sisällöillä tuetaan sitä, että pelaajalle löytyy pelin sisältä mahdollisimman paljon tekemistä kunkin pelikerran keskittymis- sekä motivaatiotasolle. Liikaa tekemistä ei yhteen pelikertaan voi kuitenkaan sisällyttää, vaikka haluaisi, sillä peli sisältää mekanismin nimeltä “Trailblaze Power”, jota käytetään pääosin useiden erilaisten haasteiden aloittamiseen. Tätä kyseistä resurssia voi maksimissaan olla 240 pistettä ja sitä saadaan takaisin yhden pisteen verran joka kuudes minuutti. Trailblaze Poweria voi kuitenkin saada nopeammin takaisin käyttämällä premium-resurssia tai “polttoainetta”, jota voi saada pelaamalla tehtäviä läpi tai saamalla niitä pelin sisäisestä battle passista. Tämän mekanismin tarkoitus on hidastaa pelaajan etenemistä pelissä, joka levittää pelaajan pelitunteja useammalle päivälle, joka viime kädessä saa pelaajan palaamaan pelin pariin useammin uuvuttamaan kaikki mahdollinen Trailblaze Power -resurssi.



Kuva 11. Yksi vakituisista gachan pyöräytysmahdollisuuksista, joita kutsutaan myös nimellä “banner” [23].

Gacha-genren nimitys juontuu Japanin gachapon-koneisiin, jotka ovat usein ruokakauppojen lähetyviltä löytyviä automaatteja, joista voidaan kolikoilla ostaa eriteemaisia lelukapseleita. Gacha-genren pelit on rakennettu tämän konseptin ympärille, eli pelistä löytyvät hahmot, kortit tai muut esineet saadaan ensisijaisesti ja usein ainoastaan pyöräyttämällä tätä virtuaalista gachaponia, joka nähdään kuvassa 11. Näihin käytetään pelin premium-valuuttaa, jota voidaan ansaita joko pelin sisäisistä erilaisista haasteista tai ostamalla sitä oikealla rahalla. Suurin osa gacha-peleistä ovat ilmaisia pelejä, joka poistaa pelin ostamisen kynnyksen pelaajalta ja saa enemmän pelaajia pelaamaan peliä. Kun pelaaja on alussa saatu pelaamaan peliä ja innostumaan sen pelaamisesta, muuttuu ilmaiseksi oletettu peli maksulliseksi; jos pelaaja haluaa tiettyjä hahmoja, joutuu hän suurella todennäköisyydellä ostamaan premium-valuuttaa, sillä ilmaiseksi saatava määrä on usein liian vähän. Tätä pahentaa se, jos haluttu hahmo on vain tietyn ajan saatavilla. Tällöin pelaajalle voi erittäin helposti syntyä tunne, että jää tästä paitsi, jota kutsutaan myös termillä FOMO (fear of missing out, suomeksi *paitsi jäämisen pelko*). Koska gacha-pelien mekaniikat ovat verrattavissa uhkapelaamiseen ja helposti riippuvuutta aiheuttavia, on Euroopan unionin parlamentti – vedoten näiden pelien hyväksikäyttävään luonteeseen – tehnyt toimenpiteitä säännelläkseen gacha-pelien mekaniikkoja kuluttajien suojelemiseksi [24]. Kiina vaatii pelistudioiden julkaisevan tiettyjen esineiden saamisen todennäköisyydet, kun taas jotkut maat ovat menneet vieläkin pidemmälle ja kieltäneet yllätyslaatikot täysin, kuten Belgia. HSR:n pääpalkitsemisjärjestelmä on siis näiden pyöräytyksien takana ja muut pelistä saatavat palkkiot ovat joko pyöräytyksiä mahdollistavat esineet, kokemuspisteet, parannukset, esineet tai krediitit, jolla voi näitä kahta aikaisempaa ostaa. Jos pelaaja päätyy ostamaan pelin sisäisiä asioita oikealla rahalla syystä tai toisesta ja jatkaa tätä pidemmän päälle, voi pelaajalle syntyä uusi motivaattori pelata peliä. Tämä motivaattori voi olla pelinkehittäjältä tarkoituksenmukainen ja sitä voidaan kutsua termillä uponneiden kustannusten harha (engl. *sunk cost fallacy*). Videopelien kontekstissa termi viittaa haluttomuuteen lopettaa pelin pelaaminen, vaikka siitä saatava nautinto olisikin vähentynyt, koska peliin käytetty raha sekä aika menisivät muutoin hukkaan. Koska peli sisältää päivittäisiä tehtäviä sekä sisäänkirjautumis-

bonuksia, voi pelin käynnistämisestä sekä siten myös rahankäytöstä tulla rutiininomainen tapa, jossa pelaaja joka päivä kirjautuu peliin, tekee päivittäiset tehtävät ja käyttää rahaa pyöräyttääkseen senhetkisen tapahtuman hahmoa.

Esimerkki kuvitteellisesta tilanteesta:

1. Pelaaja kokeilee gacha-peliä ensimmäistä kertaa.
2. Pelaaja innostuu pelistä ja nauttii sen tarjoamasta ilmaisesta sisällöstä.
3. Pelaajalle tulee vastaan rajoitteet, jotka hidastavat tai estävät edistymistä ilman rahankäyttöä.
4. Pelaaja tekee ensimmäisen – usein pienen – ostoksen, joka tuntuu järkevältä edistymisen nopeuttamiseksi.
5. Pelaaja jatkaa rahan käyttämistä ja alkaa addiktoitumaan hahmojen ja esineiden keräämiseen uhkapelaamisen tapaan.
6. Pelaaja tuntee pelin pelaamisen lopettamisen mahdottomaksi, koska on jo käyttänyt peliin niin paljon aikaa ja rahaa.

Yhden tutkimuksen kyselyssä, jossa yritettiin selvittää gacha-pelaajien peli- sekä kulutustottumuksia, vastasivat useimmat pelaajat olevansa riippumattomia uhkapelaamiseen, vaikka näistä suurin osa olivat käyttäneet rahaa gacha-peleihin ja kymmenes pelaajista olivat käyttäneet enemmän kuin 300 dollaria yhdellä kerralla. Yli puolet pelaajista eivät kokeneet olevansa addiktoituneita gacha-peleihin, vaikka he käyttivät enemmän aikaa päivästä pelaamiseen, kun tapa tälle oli muodostettu [25]. Gacha-pelit käyttävät hyödykseen pelaajien tunteita, kuten onnekkouden tunnetta, mielihyvää sekä epävarmuutta, luomaan riippuvuutta ja rohkaisemaan pelaamisen jatkamista. Viehätystä pelin hahmoihin, joita voidaan nähdä kuvassa 12, käytetään myös yhtenä vahvana tunteena, sillä se, miltä hahmot näyttävät, kuulostavat ja minkälainen persoonallisuus heillä on, on iso tekijä monelle. Nämä pelit hyödyntävät dopamiinin vapautumista, joka liitetään vahvasti pelaajan sitoutumiseen peliä kohtaan. Gacha-pelit eivät sisällä minikäänlaisia rajoituksia, joten ne tarjoavat helpon pääsyn kaiken ikäisille pelaajille, mikä johtaa mahdolliseen haavoittuvuuteen. Pelien sisäiset mikrotransaktiot helpottavat pelaamista ja lisäävät rahan käyttämistä.



Kuva 12. Lista pelin hahmoista. Näiden ulkonäkö ja persoonallisuus anime-kulttuurin tapaan on usein iso tekijä sille, aikooko pelaaja yrittää näitä pyöräyttää [23].

Peli saa jatkuvia päivityksiä noin kuukauden tai puolentoista kuukauden välein, jotka sisältävät uusia alueita, hahmoja, hahmojen parannuksia, tarinoita, tehtäviä, vihollisia, säätöjä ja optimointeja sekä virhekorjauksia. Uudet tapahtumat pitävät pelaajat kiireisinä, sillä nämä joko kausittaiset tai tietyn tarinalinjan tai hahmon ympärille luodut tapahtumat usein sisältävät vain hetken ajan saatavan hahmon joko pyöräyttämällä tai suorittaa tapahtuman sisäisiä tehtäviä loppuun, jota varten peliä pitää pelata useita tunteja.

4.6 Lost Ark

Lost Ark on vuonna 2019 virallisesti Etelä-Koreassa julkaistu MMORPG (*massive multiplayer online role-playing game*, suomeksi *massiivinen monen pelaajan verkkoroolipelit*). Pelin on kehittänyt ja julkaissut Smilegate RPG, mutta pelin saapuessa Eurooppaan sekä Pohjois- ja Etelä-Amerikkaan vuonna 2022 toimi Amazon Games sen julkaisijana. Lost Ark sijoittuu kuvitteelliseen Arkesian valtakuntaan, jossa pelaaja valitsee hahmoluokkansa, käy läpi monia erilaisia tarinatehtäviä ja suorittaa lukuisia eri hyökkäyksiä päävihollisia vastaan.

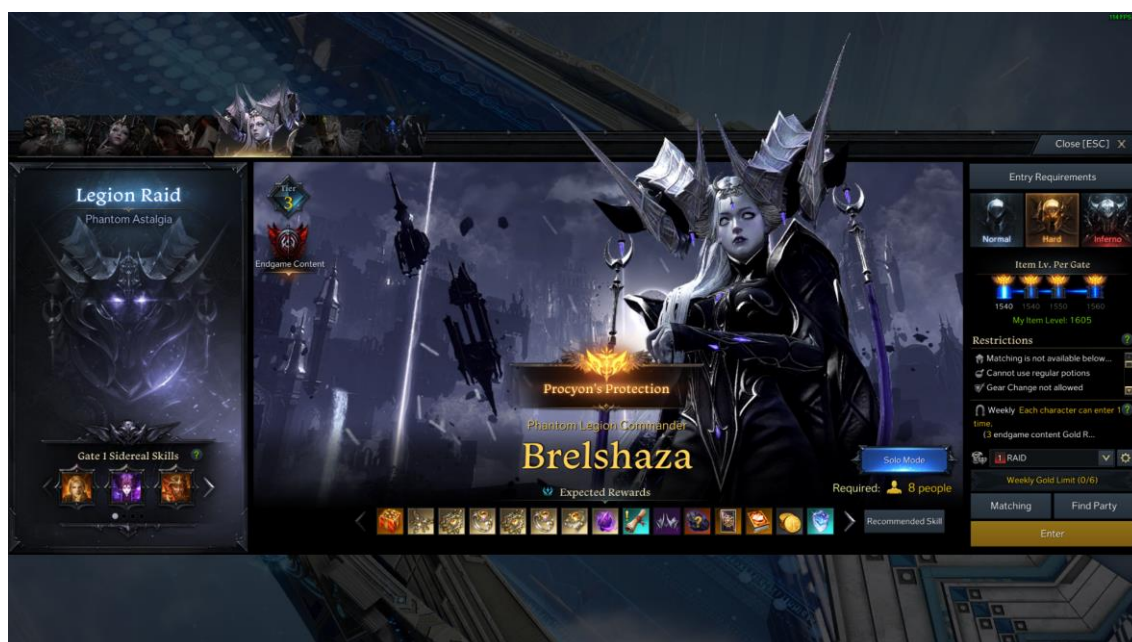
Peli alkaa tutoriaalilla, jota ennen nähdään lyhyt animaatio oman hahmonsansa alkuperistä ja syistä, minkä takia pelaaja lähtee matkallensa. Tämä auttaa pelaajaa pääsemään sisälle tarinaan, jolloin seuraavista tarinatehtävistä saa jotain selkoa. Tutoriaalissa pelaaja pääsee ensimmäistä kertaa ohjaamaan pelihahmoansa ja opettelemaan pelin keskeisimpiä pelimekaniikkoja, kuten olemaan vuorovaikutuksessa ympäröivän maailman kanssa, tappelemaan vihollisia vastaan ja seuraamaan tarinan kulkua. Pelin käyttöliittymä monien MMORPG-pelien tapaan on varsin monimutkainen ja kiireinen monine ikkunoineen, mikä tekee pelistä vaikeata uuden pelaajan ymmärtää, joka voidaan visualisoida kuvasta 13. Peli yrittää kuitenkin jatkuvasti auttaa ohjeistamalla pelaajaa, esimerkiksi tarjoamalla vaiheittaisia tehtäviä ja ohjeita, jotka auttavat pelaajaa ymmärtämään pelin eri osa-alueita, kuten hahmon kehittämistä, varustautumista sekä erilaisten aktiviteettien hyödyntämistä.



Kuva 13. Esimerkki siitä, miltä pelin käyttöliittymän normaali käyttö voi näyttää. Uudelle pelaajalle, varsinkin jos ei tämä ole ennen MMORPG-pelejä pelannut, voi tämänlainen näkymä olla varsin monimutkainen ja vaikeasti luettava.

Pelin vaikeustasoa ei voi yleisellä tasolla säätää, mutta pelistä löytyvien vaikeimpien haasteiden, kuten erilaisten "luolien" (engl. *dungeon*) tai hyökkäysten

aloittamisessa voidaan valita normaalin tai vaikean vaikeustason välillä. Jos pelaaja tuntee omien taitojensa olevan riittämättömiä vaikeaan versioon, voi valita normaalin vaikeustason, joka välttää turhautumista mahdollisiin jatkuviin kuolemiin ja epäonnistumisiin. Pelisilmukat pitkän alkututoriaalin jälkeen tai jos tämän ohittaa lipukkeella, joka laittaa pelaajan paljon pidemmälle peliä, pyörivät lähinnä näiden vaikeimpien vihollistappeluiden ympärillä. Pelaaja saa näistä erilaisia materiaaleja sekä kultaa parantaakseen nykyisiä varusteita. Kun on riittävästi parantanut, pääsee pelaamaan uusia ja vaikeampia päävihollisia vastaan. Nämä vaativat enemmän aikaa – puolesta tunnista useaan tuntiin – ja strategista panostusta, mikä takaa pelaajan olevan motivoitunut jatkamaan pelamista. Itse tappelut eivät ole mahdollisimman pitkiä, jos pelaaja tai ryhmä, johon pelaaja kuuluu, suorittaa tappelun oikeanmukaisesti. Nämä kuitenkin sisältävät paljon erilaisia mekaniikkoja ja vaiheita, joissa voi helposti epäonnistua yksin tai ryhmänä. Näiden opettelu ja oikeinsuoritus ovat usein pelaajalle syy pelaamiseen. Lyhyemmät pelisilmukat taas tarjoavat välittömiä palkkioita ja pitävät pelaajat motivoituneina lyhyemmällä aikavälillä. Näihin sisältyvät esimerkiksi nopeat tehtävät sekä päivittäiset että viikoittaiset tehtävät, joita pelaaja viikon mittaan suorittaa, joiden suorittaminen vie yleensä noin 10–30 minuuttia per päivä.



Kuva 14. Yksi monesta eri "raidista" eli hyökkäyksestä, joita pelaamalla pelaaja saa kultaa, erilaisia varusteita sekä materiaaleja vaatteiden päivittämiseen.

Palkitsemisjärjestelmien suhteen peli sisältää valtavan määrän erilaisia kohteita, joista voi saada erilaisia palkkioita. Nämä palkkiot vaihtelevat erittäin laajalla spektrillä: kultaa, materiaaleja vaatteiden parannukseen, kerättäviä palkintoja erilaisten sisältöjen suorittamisesta, muun muassa pääviholliset, saaret, piilossa olevat kasvit, purjehdusseikkailut ja sivutehtävät. Peli sisältää myös kuten aikaisemmin mainittiin päivittäiset ja viikoittaiset haasteet, joista saadaan kultaa ja materiaaleja vaatteiden päivittämiseen ja jotka saa pelaajan palaamaan peliin. Pelaaja saa näistä aktiviteeteista palkkioita heti, kun saa ne tehtyä. Usein tämä riippuu vain pelaajan motivaatioista suorittaa näitä. Aktiviteetit antavat usein kuitenkin selkeitä tavoitteita, jotka tuntuvat saavutettavilta.

Joitakin aktiviteetteja joutuu kuitenkin suorittamaan monta kertaa ilman selkeää valmistumismittaria ennen kuin tietyn tiputusprosentin omaava esine tippuu pelaajalle. Peli sisältää myös battle passin, jonka palkkiot vaativat pelaajan pelaavan pelin eri osa-alueita, jotta pelaaja saa kokemuspisteitä ja näillä battle passin tasoja ylöspäin ja näillä tasokohtaisia palkkioita. Lost Arkkiin tulee myös usein erilaisia tapahtumia, jotka sisältävät joko erilaisen pelimuodon, jota pelaamalla voi saada lukuisia eri palkkioita ja esineitä, joita käyttämällä voi parantaa varusteita ja hahmoa, tai erilaisten aktiviteettien tehostamista, jolloin pelaaja saa näistä nopeammin ja enemmän palkkioita.

Pelin sisältö on monipuolista kaikkine tekemisineen, mutta niistä kaikista ei kuitenkaan saa kultaa, joka on suurin haluttu resurssi pelaajalle, sillä sitä tarvitaan paljon vaatteiden parantamiseen. Pelaajalla voi olla useita pelattavia hahmoja, jolla jokaisella on omat päihitettävät pääviholliset ja hyökkäykset ja jokaista hahmoa kohden kolme eri loppupelin kullankäyttöä. Tästä johtuen on syntynyt termi "homework" eli kotitehtävä, joka viittaa samojen hyökkäysten rutiininomaiseen ja työmäiseen läpipeluuseen usealla eri hahmolla, jotta pelaajan käyttäjä saa kerättyä mahdollisimman paljon kultaa viikossa, jota käyttää varusteiden parantamiseen. Peli saa jatkuvia päivityksiä, jotka sisältävät uusia tapahtumia, läpikäytäviä tarinoita, alueita, hyökkäyksiä, luolia, hahmoluokkia ja tehtäviä.

Nämä pitävät pelin sisällön tuoreena ja tarjoaa pelaajille aina jotain uutta tutkittavaa.

5 Kyselytutkimus pelaajien kokemuksista

5.1 Kyselyn tavoite

Kyselyn tavoite oli selvittää nykyajan pelaajien käyttäytyminen, pelitottumukset ja mieltymykset sekä kuinka vahvoja heidän keskittymisjäljenteensä ovat. Tähän sisältyy myös se, kuinka paljon muut epäeettisemmät tai vähemmän pidetyt pelinkehittäjien luomat ja tarjoamat motivaattorit, kuten peliaddiktio ja FOMO, vaikuttavat pelaajien pelikäyttäytymiseen ja keskittymiskykyyn normaalien palkitsemisjärjestelmien ulkopuolella.

5.2 Kyselyn toteutus ja tulosten esitys

Kysely toteutettiin käyttämällä Googlen Forms kyselylomakkeiden hallintaohjelmistoa. Kyselylomakkeeseen saatu data vietiin Google Sheetsiin, jota kautta saatiin datasta luotua selkeämpiä ja parempia kaavoja kuin mitä suoraan Formsista oli nähtävissä. Tulosten visualisoinnissa käytettiin ympyrädiagrammeja niiden selkeyden takia. Monivalintakysymysten kohdalla hyödynnettiin pylväsdiagrammia. Formsissa kyselylomakkeen asetuksista asetettiin edistymispalkki näkyviin lomaketta tehdessä, joka hauskaasti liittyy kyselyyn, sillä edistymispalkkia käyttämällä vastaaja vähemmän todennäköisemmin lopettaa kyselyn tekemisen sen kestäessä oletettua pidempään. Näin voi tapahtua, kun esimerkiksi ensimmäisen sivun tai osion jälkeen tulee toinen osio, kuten tässä kyselyssä on.

5.3 Kyselyn kohdeyleisö ja otoskoko

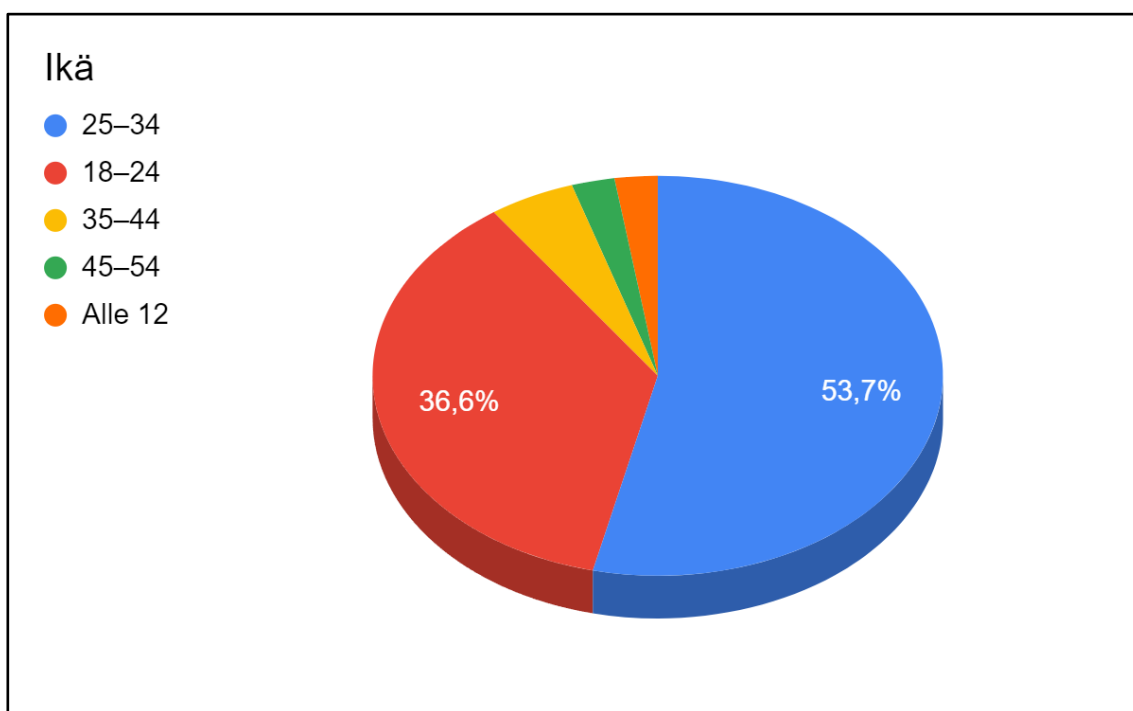
Kyselyn otoskoko oli 41 vastaajaa, joiden vastauksista kaikki hyväksyttiin. Valtaosa oli 18–34 vuoden ikäisiä miespuolisia Metropolian pelituotannon opiskelijoita. Tämä otoskoko ja kohdeyleisön kattavuus jättää paljon toivomisen varaan

ja laajempi otanta olisi tarjonnut kattavampaa tietoa ja vahvistanut havaintojen luotettavuutta, mutta tämä antaa kuitenkin alustavan kuvan pelaajien käyttäytymisestä ja heidän keskittymisjälkeensä vahvuudesta.

6 Tulokset, analyysit ja havainnot

6.1 Kohdeyleisö

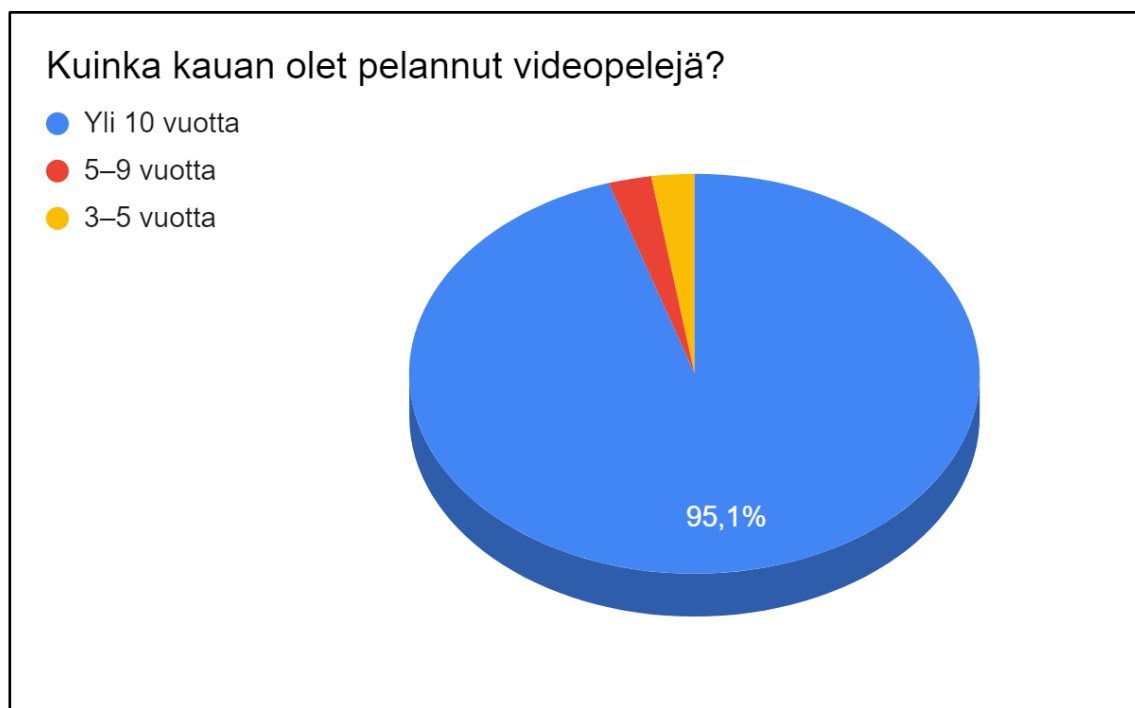
Kyselyn alussa kysyttiin vastaajilta perustietoja itsestään sekä minkälaisia heidän pelaamistavat ja -mieltymykset ovat. Kysymyksiin kuului ikä, sukupuoli, kuinka kauan on videopelejä pelannut, keskimääräinen pelaika viikossa ja eniten käytetty pelialusta.



Kuva 15. Kyselyn vastaajien ikäjakauma.

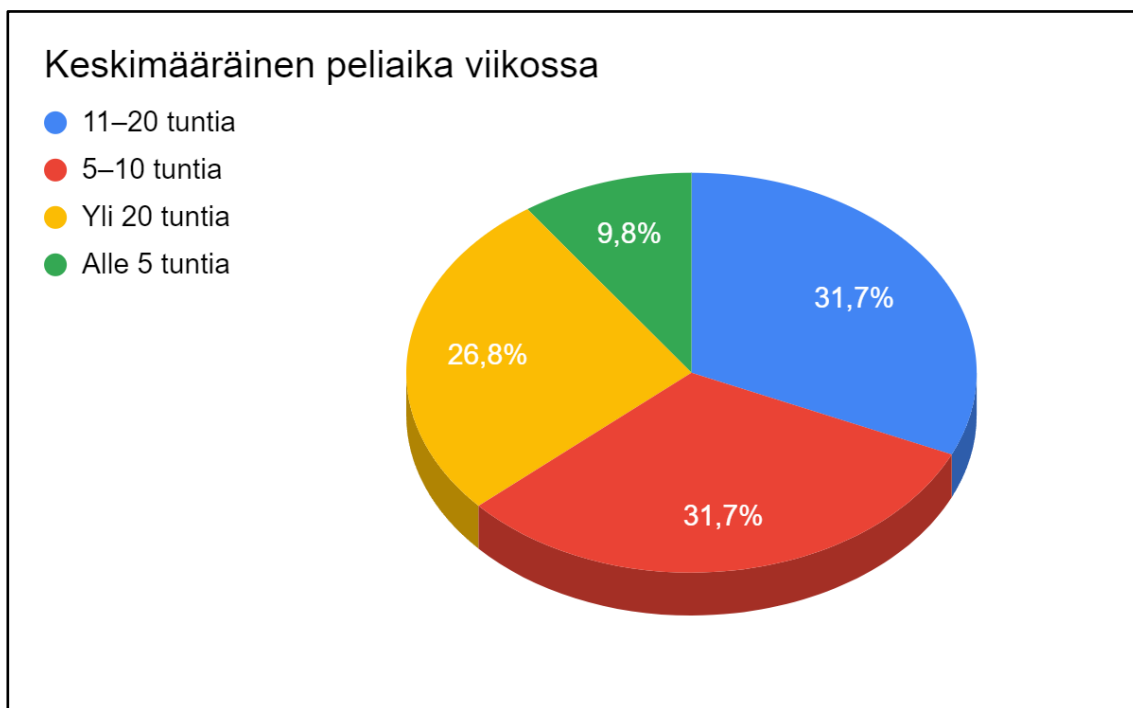
Näiden kysymysten takana oleva syy oli sekä saada perustietoja kustakin vastaajasta, jotka mahdollisesti tukevat muiden vastausten analysointia, että saada yleisymmärrystä kunkin vastaajan ajankäytöstä pelejä kohtaan. Vastausvaihtoehdot olivat *alle 12*, *12–17*, *18–24*, *24–34*, *35–44*, *45–54* ja *yli 55*. Kyselyn

vastaajista suurin osa oli 25–34 vuoden ikäisiä. Vastaajista miehiä oli 38 ja naisia 3. Ikävaihtoehtojen molemmista päistä löytyi myös muutama vastaaja, kuten kuvassa 15 nähdään.



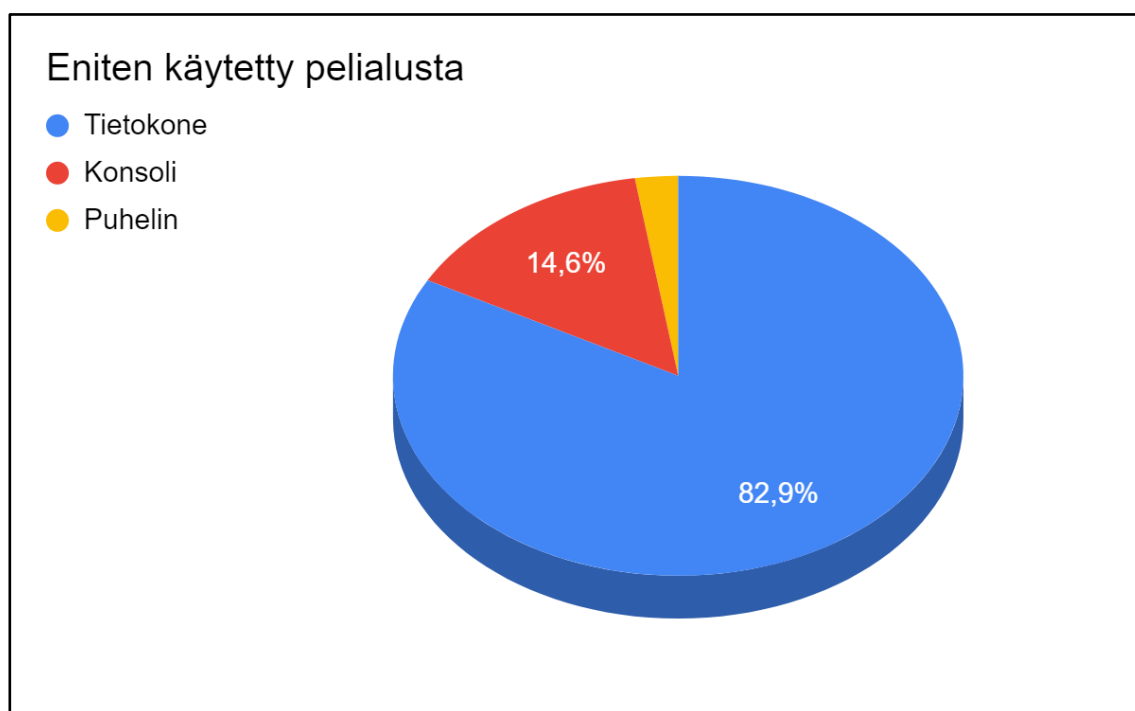
Kuva 16. Kyselyn vastaajien historia videopelien kanssa.

Kun kysyttiin, kuinka kauan on vastaaja videopelejä pelannut, vastasi enemmistö pelanneensa yli 10 vuotta, joka näkyy kuvassa 16. Vastausvaihtoehtoina oli *alle vuoden*, *1–2 vuotta*, *3–5 vuotta*, *5–9 vuotta* ja *yli 10 vuotta*. Tämä tulos ei ole yllätys kohdeyleisön ollessa lähinnä pelituotannon opiskelijoita, ja se osoittaa vastaajilla olevan vahva tausta pelaamisesta. Tämä auttaa paljon kyselyä tehdessä ja antaa paljon hyvää informaatiota, mutta antaa myös näkemystä pelaamiseen liittyvistä asioista vain paljon pelanneilta, joka rajoittaa kohdeyleisön monipuolisuutta. Vähemmän kokeneet pelaajat olisivat voineet tarjota kattavampaa kuvaa pelaamiseen liittyvistä haasteista, kuten keskittymiskyvyn heikkeneemisestä ja palkitsemisjärjestelmien vaikutuksista. Hypoteettisissa jatkotutkimuksissa olisi hyvä saada laajempi ja kattavampi kohdeyleisö, mikä antaisi monipuolisempaa kuvaa aiheesta.



Kuva 17. Kyselyn vastaajien keskimääräinen peliaika viikossa.

Vastaajilta kysyttiin heidän keskimääräistä peliaikaansa viikossa, joka kertoo tarkemmin, kuinka paljon he oikeasti pelaavat, jota aikaisempi kysymys ei kerro. Vastausvaihtoehdot olivat *alle 5 tuntia*, *5–10 tuntia*, *11–20 tuntia* ja *yli 20 tuntia*. Vastausten perusteella enemmistö pelaajista pelaa vähintään 5 tuntia viikossa ja huomattava osa yli 20 tuntia viikossa, joka nähdään kuvassa 17. Tämä osoittaa vastaajien olevan aktiivisia pelaajia. Suurin osa vastaajista, jotka vastasivat pelaavansa keskimääräisesti yli 20 tuntia viikossa, olivat 25–34 vuotta vanhoja. Tähän tulokseen vaikuttaa kuitenkin tämän ikähaarukan ylirepresentaatio otoskoossa.



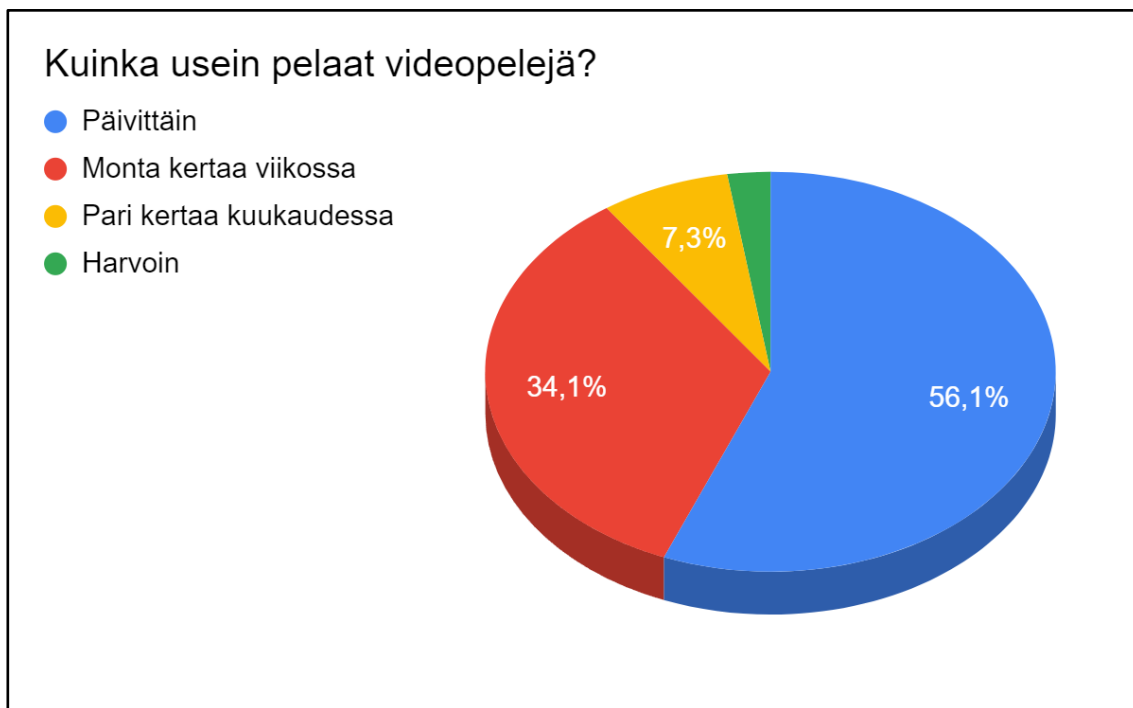
Kuva 18. Kyselyn vastaajien eniten käytetyt pelialustat.

Seuraavassa kysymyksessä vastausvaihtoehtoina kysymykseen, jossa kysyttiin vastaajilta heidän eniten käytettyä pelialustaa, oli *tietokone*, *konsoli* ja *puhelin*. Vastauksista saatiin selville, että suurimmalla osalla vastaajista käytetyimpänä pelialustana on tietokone, joka nähdään kuvassa 18. Tämä oli oletettua, sillä pelituotannon opiskelijat pääaineen luonteeseen kuuluvasti ovat muutenkin paljon tietokoneiden kanssa tekemisissä opintojensa aikana. Puhelin, jolla yleensä pelataan kevyempiä pelejä, jäi pienemmäksi osuudeksi. Tämä viittaa siihen, että vastaajat suosivat teknisesti vaativampia ja monimutkaisempia pelejä, joita pelataan pääasiassa tietokoneilla.

6.2 Keskittymiskyky ja pitkäjänteisyys

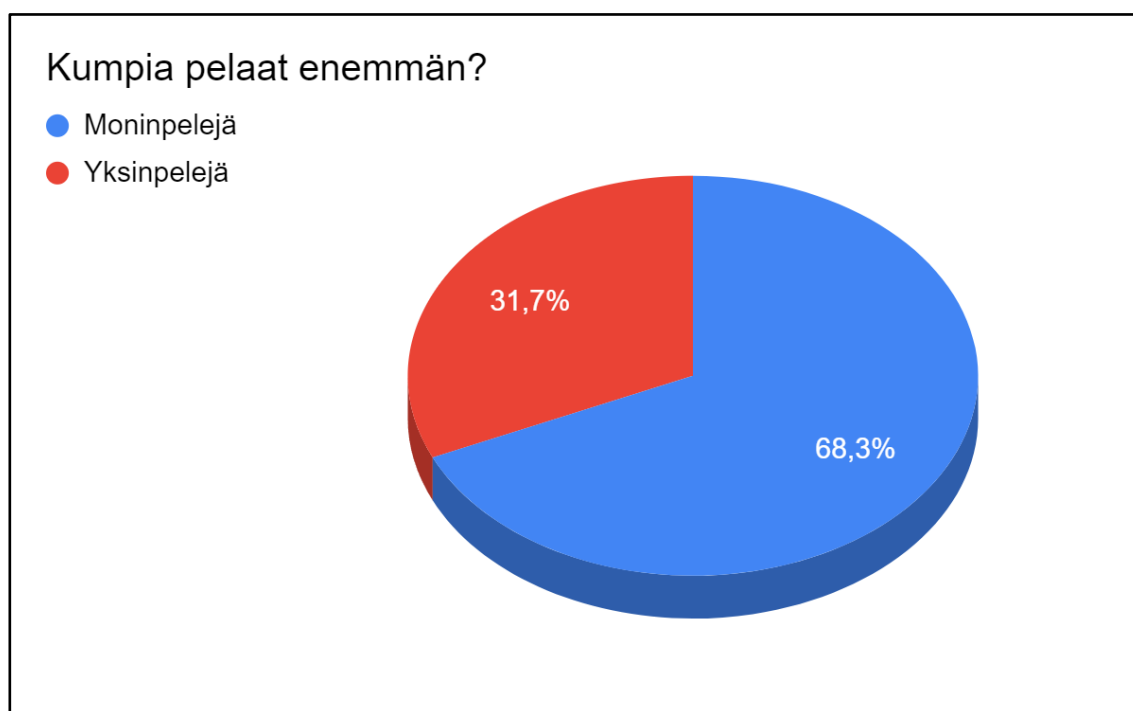
Tämän osion kysymysten avulla yritetään saada muodostettua jonkinlainen näkemys siitä, kuinka usein, paljon ja minkälaisia pelejä jaksaa vastaaja pelata ja keskittymiskyvyn laskiessa, mitkä syyt tähän ovat vaikuttaneet. Osio päättyy ky-

symykseen, jossa vastaaja arvioi oman keskittymisjätensä vahvuuden verrattuna viime vuosiin, joka antaa osviittaa yksilön vahvuudesta pitää huomio pelaamisen aikana.



Kuva 19. Kyselyn vastaajien pelaamisen tiheys.

Kun kysyttiin viikossa syntyvän keskimääräisen pelaajan lisäksi myös, kuinka usein vastaaja pelaa videopelejä, vastasi suurin osa pelaavansa päivittäin tai vähintään monta kertaa viikossa, joka voidaan nähdä kuvasta 19. Tämän kysyminen tarkoittaa saatavaa käsitystä pelaajien aktiivisuudesta pelien parissa sekä mahdollisesti, kuinka kauan he jaksavat keskittyä peleihin per päivä. Tämän avulla voidaan päätellä, pelaavatko vastaajat joka päivä aina jonkin verran vaiko vaihtoehtoisesti useita tunteja esimerkiksi viikonloppuisin. Vastausvaihtoehdot olivat *päivittäin*, *monta kertaa viikossa*, *kerran viikossa*, *pari kertaa kuukaudessa* ja *harvoin*.



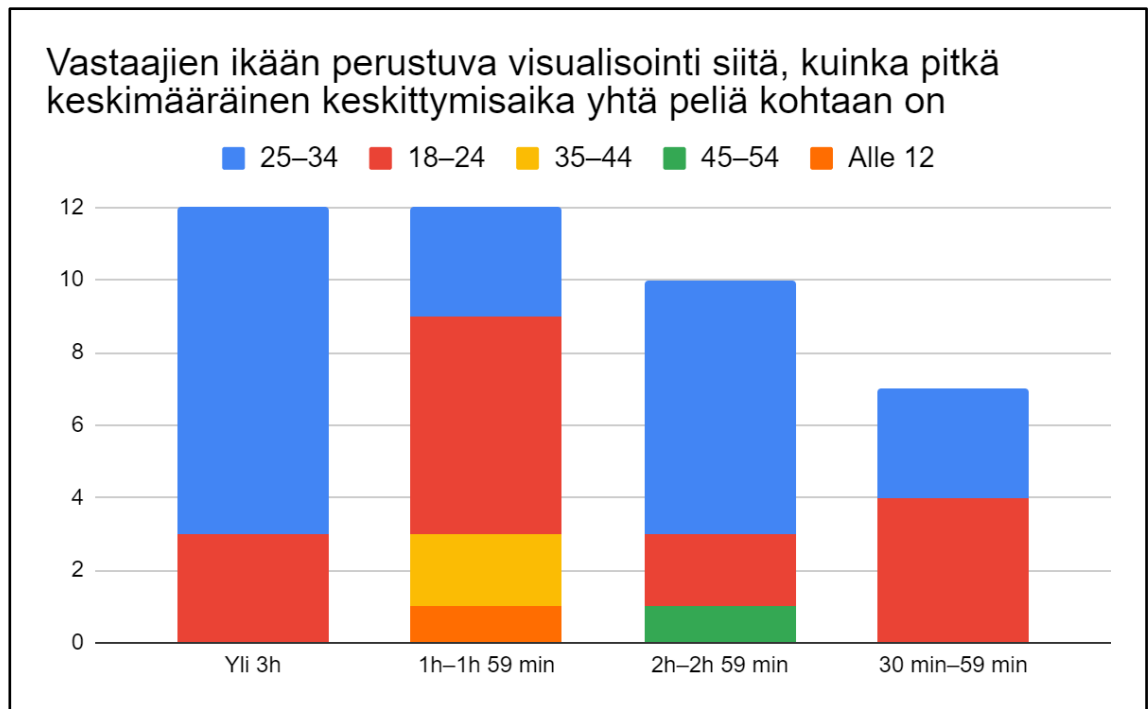
Kuva 20. Kyselyn vastaajien pelityypin mieltymys.

Vastaajilta kysyttiin myös heidän preferoitua pelityyppiä yksin- ja moninpelien välillä, johon suurin osa vastasi pelaavansa moninpelejä yksinpelejä enemmän, mikä näkyy kuvasta 20. Koska yksinpelit – varsinkin tarinamuotoiset sellaiset – vievät usein enemmän aikaa ja vaativat enemmän keskittymiskykyä kuin moninpelit. Koska vain yksi henkilö vastasi käyttävänsä puhelinta eniten pelialustanaan aikaisemmassa kysymyksessä, voidaan enemmän yksinpelejä pelaavien vastaajien olettaa pelaavan tarinamuotoisia yksinpelejä yksin pelattavien mobiilipelien sijaan. Täten voidaan myös olettaa enemmän yksinpelejä pelaavien vastaajien keskittymisjännteen olevan parempi kuin enemmän moninpelejä pelaavien, eli toisin sanottuna teoriassa heikompia keskittymisjänniteitä omaavia vastaajia on lukumäärältään enemmän. Tätä oletusta päinvastoin todistaa kuitenkin seuraavan kysymyksen tulokset, kun sitä katsotaan tämän kysymyksen avulla ja kun katsotaan vastauksia sekä moninpelejä että yksinpelejä pelaavilta.



Kuva 21. Kyselyn vastaajien keskimääräinen keskittymisaika yhtä peliä kohtaan.

Vastaajilta kysyttiin, kuinka kauan keskimääräisesti jaksaa pelata yhtä peliä ilman, että keskittyminen alkaa heikentyä, johon valtaosa vastasi tämän ajan olevan 1–3 tuntia, joka nähdään kuvassa 21. Kuten aikaisemman kysymyksen lopussa sanottiin, oletuksena oli, että yksinpelejä pelaavat pystyvät keskittymään pitempiä aikoja yhtäjaksoisesti, mutta tämä oletus ei ollut tämän kysymyksen jälkeen enää täysin pitävä. Tähän vaikuttaa vahvasti otoskoon pieni määrä, joten tämä analyysi voi mahdollisesti olla myös väärin; katsoessa tätä sekä aikaisempaa kysymystä samanaikaisesti, oli suurin osa (35,71%) moninpelejä enemmän pelaava sanonut jaksavansa pelata yhtä peliä ilman keskittymisen heikentymistä yli 3 tuntia, kun taas suurin osa (61,54%) yksinpelejä enemmän pelaava sanonut tämän ajan olevan 30 min–1h 59 min, joka on vastausvaihtoehtojen pienemmästä päästä. Yksinpelejä pelaavilla oli myös yli 3 tuntia pienimpänä valintana (15,38%). Tähän voi aikaisempien oletusten vastaisesti syynä olla se, että moninpelien jatkuva palkintovyöry ja niiden sosiaaliset aspektit saavat pelaajat pelaamaan pitempään ilman keskittymiskyvyn heikkenemistä, vaikka heidän yleinen keskittymisjätteensä olisikin enemmän yksinpelejä pelaavien pelaajia huonompi.



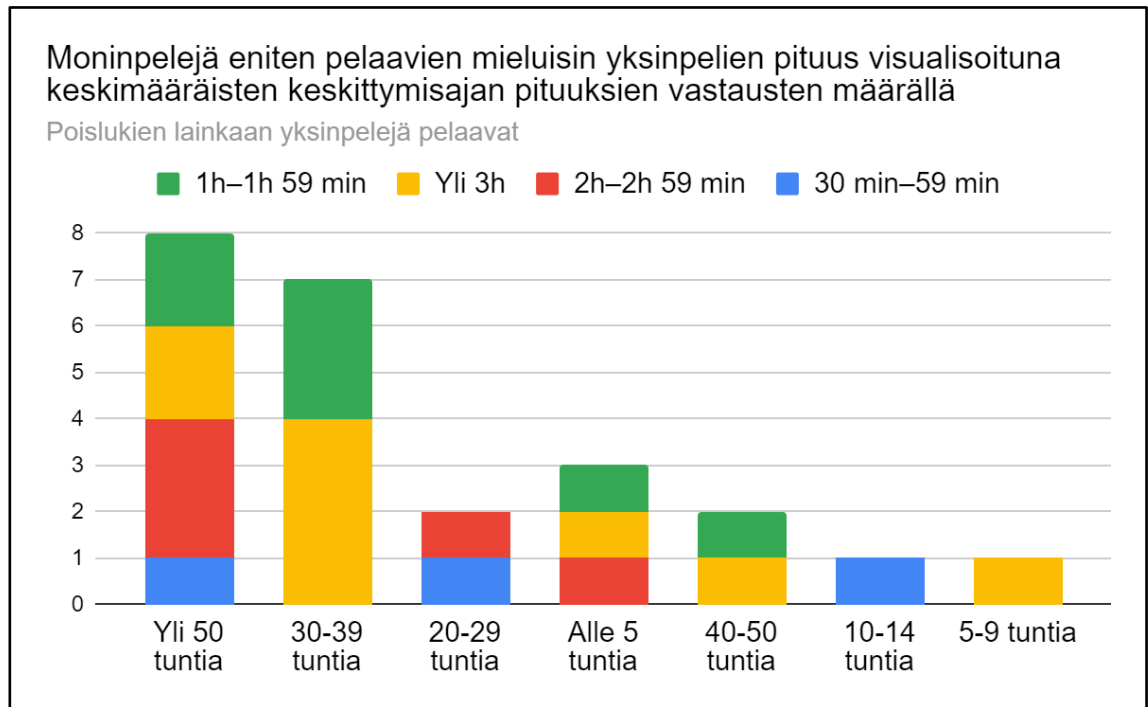
Kuva 22. Kyselyn vastaajien keskimääräinen keskittymisaika yhtä peliä kohtaan visualisointina vastaajien iällä.

Kuvasta 22 voidaan huomata, kuinka asettamalla iät näkyviin aikaisempaan vastaukseen, on suurin osa pienemmistä keskimääräisistä keskittymisajoista yhtä peliä kohtaan suurimmaksi osaksi nuorempien ikäryhmien valloittama, etenkin 18–24 vuotta vanhojen ikähaarukka. He ketkä vastasivat *30 min–59 min*, oli enemmistö (4/7) tämän ikäisiä. Toista, pidempää puolta katsoen voidaan huomata sama asia. He ketkä vastasivat *yli 3h*, oli vähemmistö (3/12) myös tämän ikäisiä. Muista ikäryhmistä ei voida olla täysin varmoja, sillä kyselyn pieni otoskoko tulee tämän varmuuden tielle.



Kuva 23. Kyselyn vastaajien mieleisin yksinpelien pituus

Kysymyksessä, jossa vastaajilta kysyttiin pelityypin mieltymystä yksinpelien ja moninpelien suhteen, vastasi suurin osa pelaavan enemmän moninpelejä, mikä voidaan nähdä kuvasta 23. Tämä ei tietysti poissulje sitä, etteivätkö enemmän moninpelejä pelaavat pelaisi myös yksinpelejä, jonka näkee tämän kysymyksen vastauksista. Siinä kysyttiin vastaajilta, mikä on mieluisin pituus yksinpeleille, johon vain 9,8% vastasi, ettei pelaa yksinpelejä lainkaan. Vastausvaihtoehdot kokonaisuudessaan olivat *alle 5 tuntia*, *5–9*, *10–14*, *15–19*, *20–29*, *30–39*, *40–50* ja *yli 50 tuntia*. Suurin osa vastasi pitävänsä yli 50 tuntisista yksinpeleistä ja enemmistö piti muutenkin vastausvaihtoehdoissa olevista pidemmistä pelipituuksista.

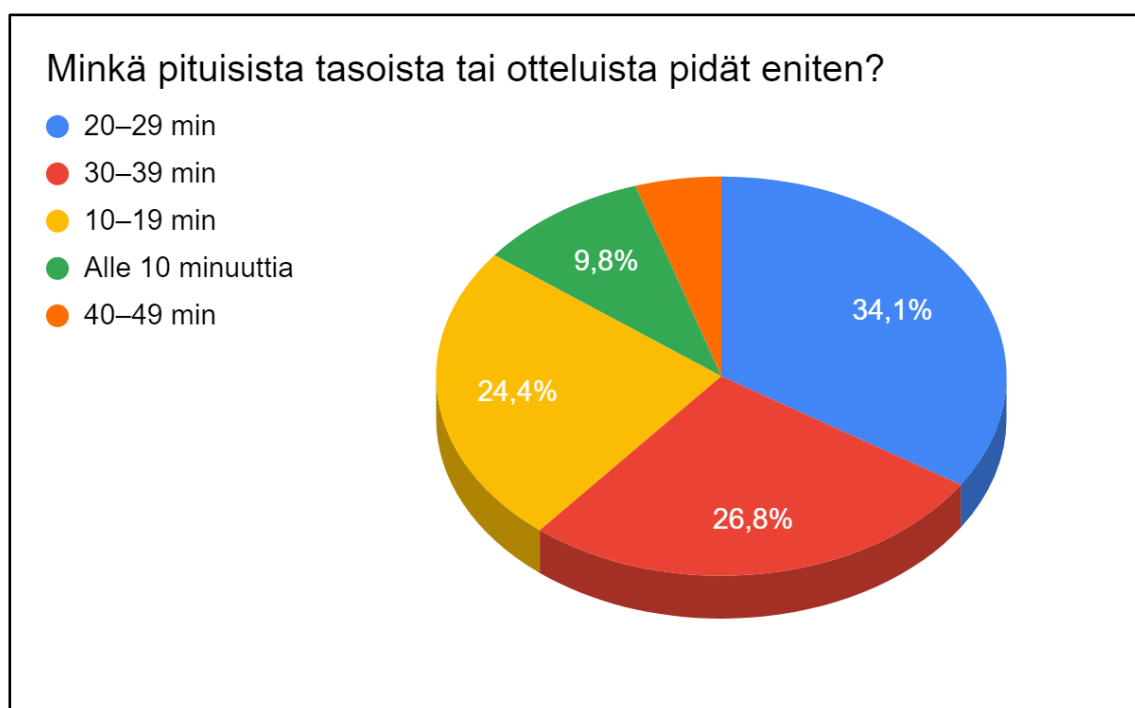


Kuva 24. Kyselyn vastaajien “keskimääräinen keskittymisajan pituus” -vastausten määrä, jotka pelaavat yksinpelejä, mutta suosivat moninpelejä.

Ne vastaajat, jotka pelaavat enemmän moninpelejä ja pois lukien tähän kysymykseen “en pelaa yksinpelejä” vastanneet, vastasivat pitäneensä sekä pitkistä yksinpeleistä että jaksavansa keskittyä pitempään, ennen kuin heidän keskittymiskyynsä alkaa laskemaan, kuten kuvasta 24 voidaan huomata. X-akselilla on yksinpelien mieleisin pituus ja Y-akselilla on “keskimääräinen keskittymisaika yhtä peliä kohtaan” kysymykseen vastanneiden lukumäärä väritettynä sen kysymyksen vastauksen pituudella. Tämä on näiden vastausten välillä oleva mahdollinen korrelaatio, joka tarkoittaisi sitä, että he, jotka pitävät pitkistä yksinpeleistä, pystyvät myös keskittymään pitempään ennen kuin heidän keskittymiskyynsä heikentyy, joka on varsin looginen päätelmä. Tämä kertoo siitä, että näiden vastaajien keskittymisjännne ei ole heikko, vaan se on säilynyt suhteellisen vahvana viime vuosikymmenen tapahtumista huolimatta.

6.3 Pelisilmukat ja niiden pituus sekä monimutkaisuus

Termiä “pelisilmukka” ei kyselytutkimuksessa käytetty, vaan se korvattiin termeillä “taso tai ottelu”, sillä pelisilmukan tyyppi ja pituus voivat vaihdella pelistä peliin erittäin dramaattisesti, esimerkiksi Modern Warfare 3:sen kohdalla pohjimmaisina pelisilmukka on seuraava: synny, liiku ja ammu vihollisia, kuole ja synny uudelleen. Tämä voi lyhyimmillään kestää vain muutaman sekunnin, joten termi vaihdettiin näihin yleisesti ymmärrettävämpiin konsepteihin.



Kuva 25. Kyselyn vastaajien mieleisin tasojen tai otteluiden pituus.

Vastaajilta kysyttiin, minkä pituisista tasoista tai otteluista he pitivät eniten. Vastausvaihtoehtoina oli *alle 10 minuuttia*, *10–19*, *20–29*, *30–39*, *40–49*, *50–59* ja *yli tunnin*. Suurin osa vastaajista pitää tasoista tai otteluista eniten, kun ne ovat 20–29 minuutin välillä, kuten voidaan nähdä kuvasta 25. Pienimpänä prosenttimääränä (4,88%) oli vastatuista vaihtoehdoista pisin, 40–49 minuuttia. Nämä tulokset kertovat, että valtaosa vastaajista suosivat keskipitkiä tasoja tai otteluita, joissa toiminta säilyy intensiivisenä, mutta ei veny liian pitkäksi. Hieman keskikohtaa alempana oleva 20–29 minuutin vaihtoehdon pituiset ottelut tarjoavat luultavasti optimaalisen tasapainon syventymisen ja intensiteetin välillä.

Tämä voi mahdollistaa parhaiten pelaajien keskittymisen ylläpitämisen. Huomattavan pitkät tasot (40–49 minuuttia) ovat vähiten pidettyjä, joka todennäköisimmin tarkoittaa sitä, että pidemmät pelisessiot aiheuttavat monilla keskittymisen herpaantumista tai tylsyyttä vastaajilla.



Kuva 26. Kyselyn vastaajien oman keskittymiskyvyn arviointi yhtä peliä kohtaan.

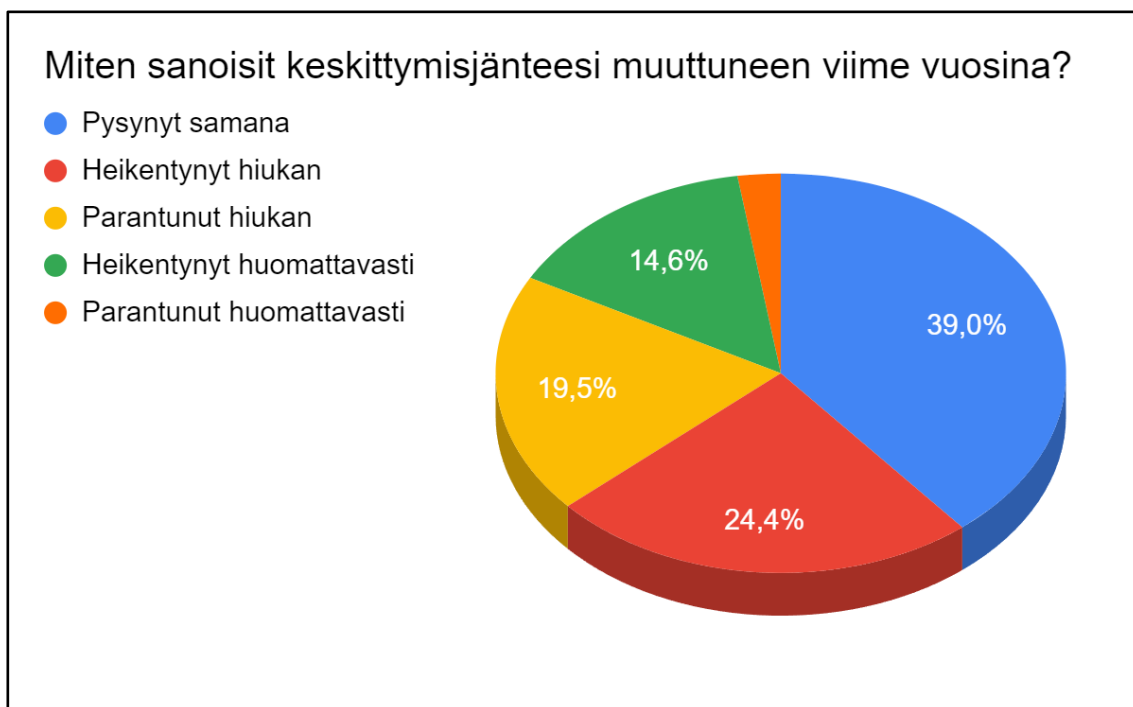
Kyselyn vastaajista oli valtaosa sitä mieltä, ettei yhteen peliin pitkään keskittyminen ole vaikeaa, joka voidaan huomata kuvasta 26. Alle neljännes (19,5%) taas on huomannut tämän olevan vaikeaa ja loput vastasivat tämän tapahtuvan joskus. Vastausvaihtoehdot olivat yksinkertaiset *en*, *kyllä* ja *joskus*. Tämä kysymys itsessään ei kerro mitään syvempää. Se vain vahvistaa aikaisempia observaatioita kyselylomakkeen kohderyhmän keskittymisjätteen vahvuudesta, tai vaihtoehtoisesti siitä, että he pelaavat sellaisia pelejä, joihin keskittyminen on tehty helpoksi joko palkitsemisjärjestelmillä tai tasojen/otteluiden pituudella, kuten aikaisemman kysymyksen vastauksista voitaisiin päätellä.



Kuva 27. Kyselyn vastaajien eniten merkittävät tekijät, jotka vaikuttavat keskittymiskykyyn heikkenemiseen.

Tämän kyselyn vastaajista oli suurin osa sitä mieltä, että pelien negatiivisin asia, joka heikentää heidän keskittymiskykyään on pelien hitaus ja odotusajat. Kysymys oli monivalintakysymys, eli vastaaja pystyi valitsemaan monta vaihtoehtoa omaan vastaukseensa. Vastausvaihtoehdot olivat seuraavanlaiset: *liikaa tutoriaaleja, liian vähän tutoriaaleja, peli on vaikea, peli on helppo, pelin nopeatempoisuus ja jatkuva toiminta, pelin hitaus ja odotusajat, pelin monimutkaisuus, pelin yksinkertaisuus, pelin huono käyttöliittymä, liian monimutkainen juoni, puuttuva tai heikko juoni ja palkitsemisjärjestelmien puute tai palkintojen vähyys*. Eniten valittua vaihtoehtoa valitsi hieman yli puolet vastaajista, kuten kuvasta 27 nähdään. Keskeisenä teemana vastauksen valinnoissa on se, että pelaajat haluavat pelin olevan nopea, toiminnallisuuden olevan hyvä, pelin olevan haastava sekä kiinnostava ja ettei pelaajan kädestä pidetä jatkuvasti kiinni vaan annetaan epäonnistua ja oppia. Vastaajien eniten edustettu ikähaarukka on kuitenkin 25–34-vuotiaat, joten jos vastaajia olisi enemmistö hypoteettisesti ollut teini-ikäisiä tai nuorempia, eivät he välttämättä olisi ollut niin paljon jatkuvasti eteen tulevia tutoriaaleja vastaan; eräs kyselyyn alle 12-vuotias ei esimerkiksi valinnut tätä vaihtoehtoa tähän kysymykseen vastatessa. Kysymyksessä oli

myös mahdollista valita kohta, jossa pystyi itse kirjoittamaan vastauksen, jota ei valmiiksi olevista vaihtoehdoista löytänyt. Yhden vastaajan keskittymiskyky heikkeni, jos pelissä oli ahdistava tai masentava tunnelma. Toinen vastasi pelin monimutkaisuuden ja vaikeuden heikentävän keskittymiskykyä lähinnä moninpeleissä, etenkin tappelupeleissä. Muutoin pelin ulkopuoliset tekijät, kuten stressi, rajallinen peliaika ja pitkät tauot pelaamisen välissä heikentävät pelin yksityiskohtien muistamista ja keskittymiskykyä yleisellä tasolla tällä vastaajalla. Loput vastaajat taas sanoivat ulkoisten tekijöiden olevan suurimpia keskittymisen heikentäjiä – kuten nälkä tai ADHD – verrattuna pelin sisäisiin tekijöihin, varsinkin pelatessa pelejä, mistä vastaaja pitää jo ennestään.



Kuva 28. Kyselyn vastaajien keskittymisjätteen mahdolliset muutokset.

Vastaajilta kysyttiin, miten heidän keskittymisjätteensä ovat muuttuneet omasta mielestään viime vuosien aikana. Mahdolliset vastausvaihtoehdot olivat *parantunut huomattavasti*, *parantunut hiukan*, *pysynyt samana*, *heikentynyt hiukan* ja *heikentynyt huomattavasti*. Suurin osa vastaajista tunsivat oman keskittymisjätteensä vahvuuden pysyneen samana, mikä voidaan huomata kuvasta 28.

2,44% vastaajista oli sitä mieltä, että heidän keskittymisjäljenteensä ovat parantuneet huomattavasti. On kuitenkin huomionarvoista, että jos kummatkin vaihtoehdot, jossa keskittymisjäljente oli heikentynyt joko hiukan tai huomattavasti yhdistetään, on vastaajia saman verran kuin heitä, jotka vastasivat tämän pysyneen samana.

6.4 Palkitsemisjärjestelmät ja niiden vaikutus pelaajakokemukseen

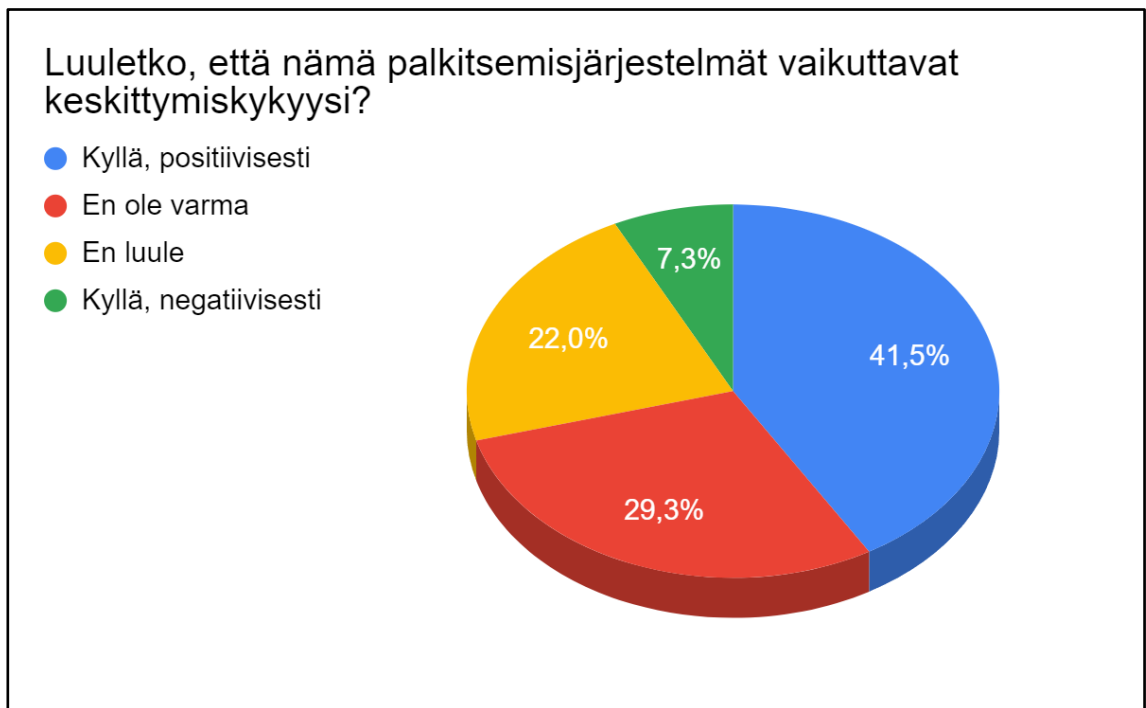
Kysymyksessä, jossa haluttiin saada vastaajilta yleisymmärrys siitä, kuinka paljon videopelien palkitsemisjärjestelmät merkitsevät, saatiin selville, että suurimmalle osalle vastaajista nämä palkitsemisjärjestelmät ovat jonkin verran tärkeitä. Tämä voidaan nähdä kuvassa 29.



Kuva 29. Kyselyn vastaajien mielipide palkitsemisjärjestelmien tärkeydestä peleissä.

Palkitsemisjärjestelmät on luotu syystä, joten tämän kysymyksen tulokset eivät ole yllättäviä. Yllättävämpää on se, että tällä kohdeyleisöllä palkitsemisjärjestelmät ovat erittäin tärkeitä toiseksi suurimmalla vastaajamäärällä. Tämä voi tarkoittaa sitä, kuinka isoon asemaan nykyajan peleissä palkitsemisjärjestelmät

sekä asetetaan että ovat kasvaneet pelaajien silmissä. Jos kohderyhmän medi-
aani-ikä olisi hieman vanhempi, voisivat palkitsemisjärjestelmät olla vähemmän
tärkeitä kyselyn tulosten perusteella, sillä vasta vuoden 2010 tienoilla alkoi
GaaS (*games as a service*, välillä *live service game*, suomeksi *pelit palveluna* ja
elävän sisällön peli) tulemaan suosioon pelintekijöiden keskuudessa [26]. Nämä
pelit eroavat vanhemmista peleistä siten, että niiden julkaisun jälkeen niihin lisä-
tään uutta sisältöä, jota ei ennen tehty; pelin sisältö tuli pysymään samana pelin
ostohetken jälkeen. Yksi 45–54 vuotta vanha oleva vastaaja oli sitä mieltä, ettei-
vät nämä palkitsemisjärjestelmät ole hänelle kovin tärkeitä, ja seuraavaan kysy-
mykseen, etteivät nämä vaikuta hänen keskittymiskykyynsä. Molemmat 35–44
vuotta vanhat vastaajat olivat samaa mieltä, ja toinen näistä oli myös sitä mieltä,
että palkitsemisjärjestelmät vaikuttavat hänen keskittymiskykyynsä negatiivi-
sesti.



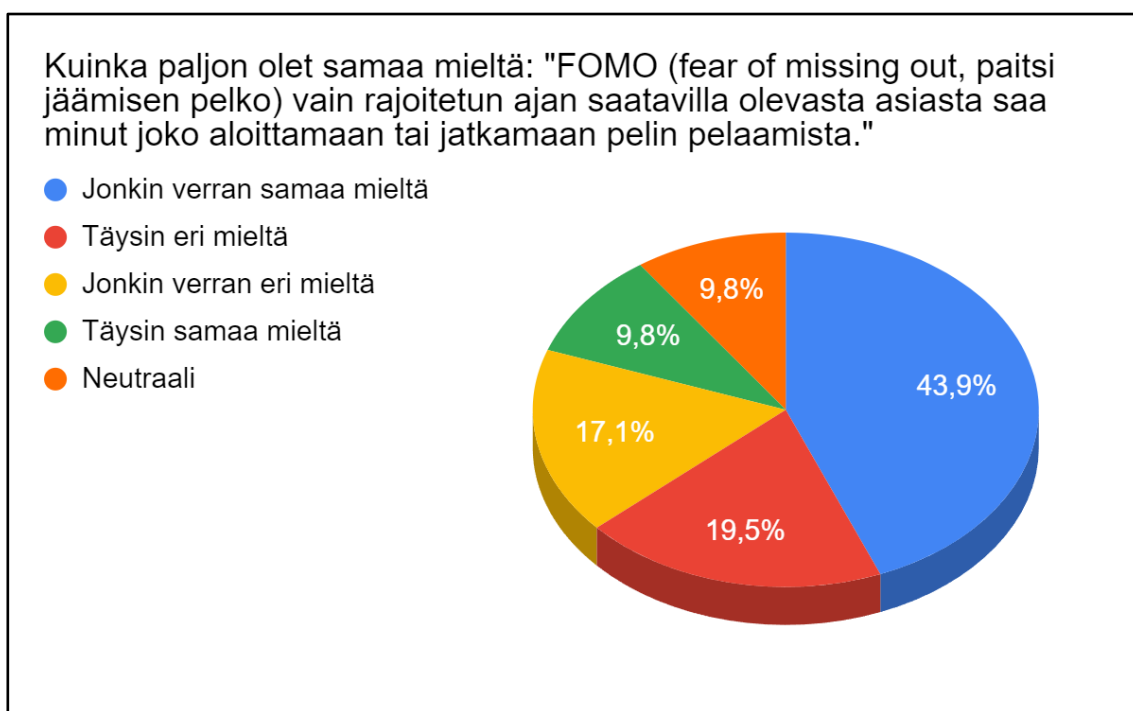
Kuva 30. Palkitsemisjärjestelmien vaikutus kyselyn vastaajien keskittymiskykyyn.

Vastaajilta kysyttiin, vaikuttavatko erilaiset palkitsemisjärjestelmät heidän keskit-
tymiskykyynsä. Vastausvaihtoehtoina oli *'kyllä, positiivisesti'*, *en ole varma*, *en*

luule ja *'kyllä, negatiivisesti'*. Vajaa puolet olivat sitä mieltä, että nämä palkitsemisjärjestelmät vaikuttavat positiivisesti heidän keskittymiskykyynsä, joka nähdään kuvassa 30. Tulokset eivät ole yllättäviä, sillä juuri tähän tarkoitukseen palkitsemisjärjestelmät on luotukin. Miltei kolmannes ei ollut varma, vaikuttavatko nämä heihin ja loput eivät uskoneet palkitsemisjärjestelmien vaikuttavan heihin tai uskoivat näiden vaikuttavan heihin negatiivisesti.

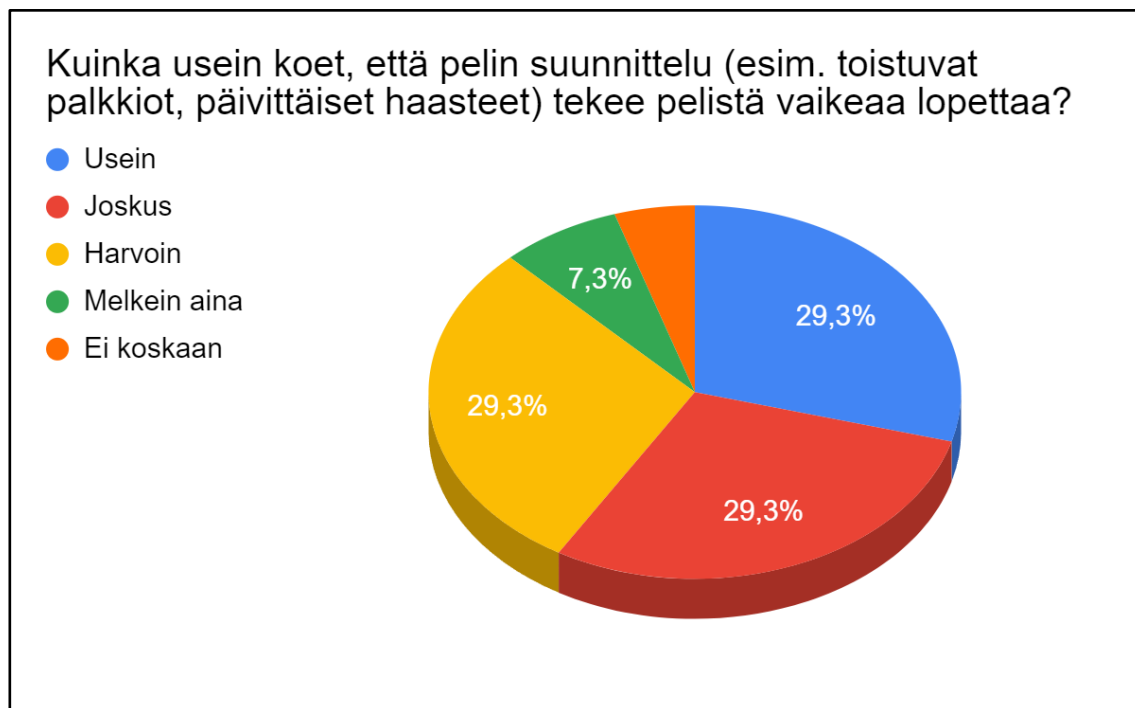
6.5 Muut pelaajien sitouttamismekanismit

Kysymyksessä haluttiin saada selville, kuinka paljon erilaiset, usein vähemmän pidetyt sitouttamismekanismit kuten FOMO, vaikuttavat vastaajien pelin pelaamisen aloittamiseen tai jatkamiseen. Vastausvaihtoehtoina oli *täysin samaa mieltä, jonkin verran samaa mieltä, neutraali, jonkin verran eri mieltä* ja *täysin eri mieltä*.



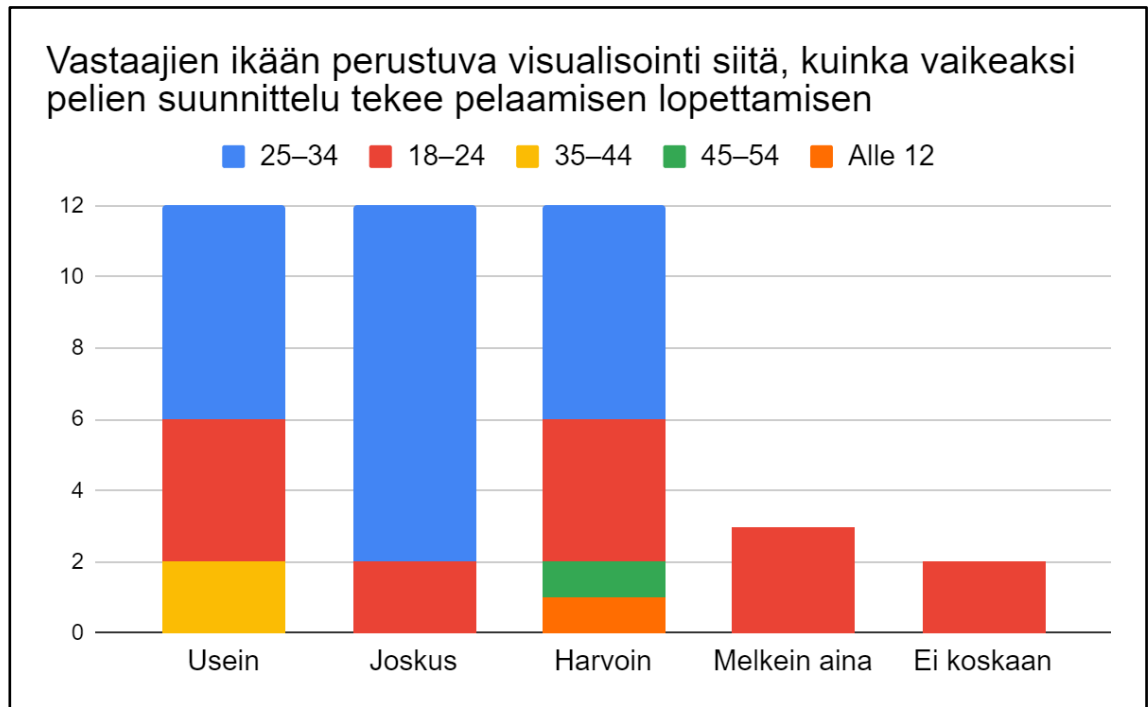
Kuva 31. Kyselyn vastaajien mielipiteet paitsi jäämisen pelon henkilökohtaisista vaikutuksista pelaamiseen aloittamiseen tai jatkamiseen liittyen.

Lähes puolet vastasi paitsi jäämisen pelon käyttämisen olevan jonkin verran heihin tehoavaa ja viidennes taas erittäin huonosti tehoavaa, mikä nähdään kuvasta 31.



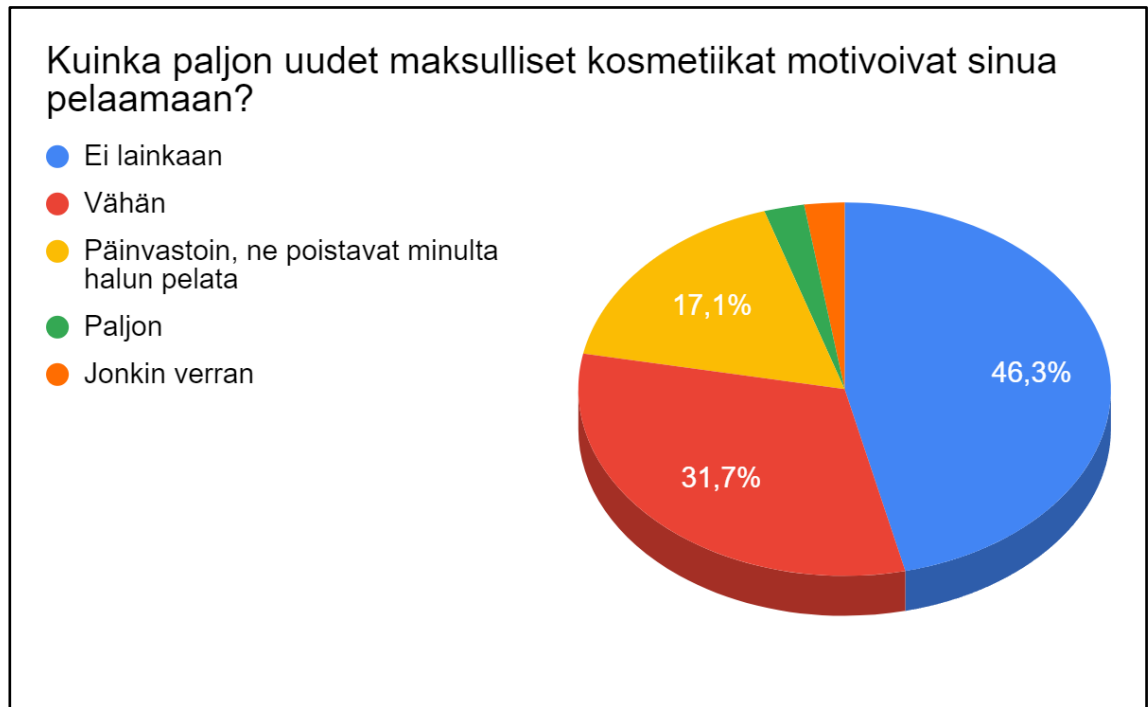
Kuva 32. Kyselyn vastaajilla olevat pelin suunnittelun myötä tulleet mahdolliset vaikutukset pelin lopettamisen suhteen.

Seuraavassa kysymyksessä selvitettiin kysyjiltä, kuinka usein he kokevat pelin suunnittelun tekevän peleistä vaikeita lopettaa. Pelin suunnitteluun kuuluvat esimerkiksi toistuvat palkkiot ja päivittäiset haasteet. Vastausvaihtoehtoina oli *melkein aina*, *usein*, *joskus*, *harvoin* ja *ei koskaan*. Vastausten “usein” ja “joskus” osuudet olivat yhtä suuria, jotka yhdessä muodostavat valtaosan vastauksista, joka voidaan nähdä kuvassa 32. Kummatkin näistä vastauksista viittaavat siihen, että pelin suunnittelu nykyään on suhteellisen tehoavaa saamaan pelaajan pysymään kiinni pelin kimpussa, varsinkin kun vastaus “ei koskaan” on viimeisenä (4,9%).



Kuva 33. Kysymyksen "pelien suunnittelun myötä johtuva pelaamisen lopettamisen vaikeus" -vastausten määrä visualisoituna vastaajien iällä.

Kun aikaisemman kysymyksen vastaukset visualisoidaan asettamalla vastaajien iät näkyviin, voidaan nähdä kuvasta 33, kuinka kolmanneksi nuorin ikähaarukka (25–34) on valinnut eniten vastauksia, jotka viittaavat siihen, että pelaamisen lopettaminen voisi olla vaikeaa. Tähän vaikuttaa myös se, että tämä ryhmä oli myös eniten kyselyyn vastannut (22 vastausta). Ainoastaan toiseksi nuorin ikähaarukka (18–34) on valinnut vastaukseksi "melkein aina" sekä vastoin olettuksia "ei koskaan". Tämä ei välttämättä kerro kuitenkaan pienen otoskoon takia koko tarinaa. On oletettavaa, että nuorin ikähaarukka (alle 12) olisi myös vastannut "melkein aina" heidän mahdollisesti olleen eniten näiden mekaniikkojen vaikutuksen alaisena nuoren ikänsä myötä, mutta tästäkään ei voida olla varmoja erittäin pienen otoskoon takia.



Kuva 34. Uusien maksullisten kosmetiikkojen motivaattoritaso kyselyn vastaajilla.

Viimeisessä kysymyksessä kysyttiin, kuinka paljon uudet maksulliset kosmetiikat eli aseiden, vaatteiden, hahmojen tai muiden asioiden ulkomuotoa muuttavat esineet motivoivat kyselyn vastaajia pelaamaan. Vastausvaihtoehtoina oli *paljon, jonkin verran, vähän, ei lainkaan* ja *'päinvastoin, ne poistavat minulta halun pelata'*. Miltei puolet vastasi, etteivät uudet maksulliset kosmetiikat liikuta heitä yhtään, mikä voidaan nähdä kuvasta 34. Vain 2,44% (1 kpl) vastasi uusien maksullisten kosmetiikkojen motivoivan heitä paljon aloittamaan pelaaminen ja 17,1% (7 kpl) vastasi, että nämä poistavat heiltä halun aloittaa pelaaminen, eli toisin sanoen tässä kohderyhmässä uusien mikrotransaktioiden vaikutus pelaamiseen on erittäin pieni.

7 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli ottaa selville, minkälaisia toimenpiteitä ja tapoja pelinkehittäjät ovat käyttäneet taistellakseen viime vuosina lyhyiden videoformaattien – kuten TikTokin ja YouTube Shortsien – suosion ja suurkulutuksen myötä heikkeneviä nuorten keskittymisjälkeitä vastaan. Tavoitteena oli myös tutkia, kuinka pelaajien pelikokemukset ovat näiden pelinkehittäjien luomien menetelmien jälkeen muuttuneet.

Pelien sisältöanalyysin avulla voidaan todeta, että pelinkehittäjät ovat miettineet monia erilaisia ratkaisuja tähän kasvavaan ongelmaan, joista suurin osa on ollut menestyksellisiä. Näitä ratkaisuja ovat muun muassa pelin sisäisten palkintojärjestelmien kehittäminen, lyhyemmät pelisessiot sekä pelin intensiteetin ja haasteiden rytmitys. Nämä pitävät pelaajat sitoutuneina ja keskittyneinä ja erityisesti toistuvien sekä välittömien palkintojen tarjoaminen lyhyen ajan sisällä on osoittautunut tehokkaaksi keinoksi pitää pelaajat kiinnostuneina sekä keskittyneinä peliin.

Kyselytutkimuksesta saatiin ainakin alustavasti selville, että mitä nuorempi henkilö, sitä todennäköisemmin heidän keskittymiskykynsä on heikompi, joka tukee muita aiheesta tehtyjä tutkimuksia. Kyselytutkimuksen tuloksista saatiin myös selville, että suurin osa pelinkehittäjien luomista systeemeistä ja strategioista, kuten erilaiset palkintojärjestelmät ja otteluiden pituudet, ovat olleet suhteellisen tehokkaita sekä nuorten että vanhempien henkilöiden keskittymiskyvyn tukemisessa ja auttavat pelaajia keskittymään peleihin pitempään.

Opinnäytetyössä tehdyn kyselytutkimuksen otoskokoa ja kohderyhmää olisi kuitenkin hyvä laajentaa hypoteettisissa jatkotutkimuksissa, mikä auttaisi varmentamaan saatujen tulosten todenmukaisuutta; osassa kyselytutkimuksen vastaajien ikäryhmistä oli vain muutama vastaaja, mikä ei anna koko kuvaa kyseisten ikäryhmien vastauksista.

Lähteet

- 1 TikTok-tilastoa. 2024. Verkkoaineisto. Business of Apps. <<https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics>>. Päivitetty 18.4.2024. Luettu 16.6.2024.
- 2 Crispo, Nathan. 2024. TikTok Brain: Can We Save Children's Attention Spans? Verkkoaineisto. <<https://jolt.richmond.edu/2024/03/06/tiktok-brain-can-we-save-childrens-attention-spans>>. 6.3.2024. Luettu 16.6.2024.
- 3 Betteridge, Biba; Chien, William; Hazels, Ellen & Simone, Julianna. 2023. How does technology affect the attention spans of different age groups? Verkkoaineisto. <<https://www.oxjournal.org/how-does-technology-affect-the-attention-spans-of-different-age-groups/>>. 5.9.2023. Luettu 16.6.2024.
- 4 Facebookin julkaisemaa dataa. 2016. Verkkoaineisto. Facebook. <<https://www.facebook.com/business/news/updated-features-for-video-ads>>. 10.2.2016. Luettu 24.6.2024.
- 5 Giraldo-Luque, Santiago; Afanador, Pedro Nicolás Aldana & Fernández-Rovira, Cristina. 2020. The Struggle for Human Attention: Between the Abuse of Social Media and Digital Wellbeing. Verkkoaineisto. <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7712353/>>. 19.11.2020. Luettu 25.6.2024.
- 6 TikTok-video. 2024. Verkkoaineisto. TikTok. <<https://www.tiktok.com/@swaggylupical/video/7373365164894194990>>. 26.5.2024. Katsoitu 9.8.2024.
- 7 Matthews, Natasha; Mattingley, J. B.; & Dux, P. E. 2022. Media-multitasking and cognitive control across the lifespan. Verkkoaineisto. <<https://www.nature.com/articles/s41598-022-07777-1>>. 14.3.2022. Luettu 16.9.2024.
- 8 Nansen, Bjørn & Balanzategui, Jessica. 2022. Visual tactility: 'Oddly satisfying' videos, sensory genres and ambiguities in children's YouTube. Verkkoaineisto. <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/13548565221105196?journalCode=cona>>. 27.5.2022. Luettu 25.6.2024.
- 9 L., Kabir. 2020. Stages of Video Game Addiction: How Bad Can it Get? Verkkoaineisto. <<https://www.healthygamer.gg/blog/stages-of-video-game-addiction>>. 30.7.2020. Luettu 29.7.2024.

- 10 Pelisuunnittelupsykologiaa. 2023. Verkkoaineisto. The Role of Dopamine in Video Games. <<https://ogamify.com/gamification/role-of-dopamine-in-video-games/>>. Päivitetty 17.7.2023. Luettu 28.7.2024.
- 11 Pelisuunnittelupsykologiaa. 2024. Verkkoaineisto. Designing Addictive Gameplay: Psychological techniques and player retention. <<https://moldstud.com/articles/p-designing-addictive-gameplay-psychological-techniques-and-player-retention>>. 20.1.2024. Luettu 18.6.2024.
- 12 Guan, Jinyu & Chen, Tiancheng. 2023. Exploring Addiction Mechanism of Different Game Types. Verkkoaineisto. <<https://drpress.org/ojs/index.php/EHSS/article/view/4509>>. 7.2.2023. Luettu 29.7.2024.
- 13 Mortazavi, Fatemeh; Moradi, Hadi & Vahabie, Abdol-Hossein. 2024. Dynamic difficulty adjustment approaches in video games: a systematic literature review. Verkkoaineisto. <<https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-024-18768-x>>. 12.3.2024. Luettu 10.7.2024.
- 14 Nance, Claire. 2022. Gaming the Attention Economy: how gaming has changed entertainment consumption habits. Verkkoaineisto. <<https://newdigitalage.co/technology/gaming-the-attention-economy-how-gaming-has-changed-entertainment-consumption-habits/>>. 8.6.2022. Luettu 25.6.2024.
- 15 Edwards, Brad. 2023. Are Video Games Getting Shorter? Verkkoaineisto. <<https://www.makeuseof.com/are-video-games-getting-shorter/>>. 7.6.2023. Luettu 10.7.2024.
- 16 Severin, Karol. 2022. Single player vs. multiplayer | A generational changing of the guards or a bifurcation of gamer behaviours? Verkkoaineisto. <<https://www.midiaresearch.com/blog/single-player-vs-multiplayer-a-generational-changing-of-the-guards-or-a-bifurcation-of-gamer-behaviours>>. 26.5.2022. Luettu 10.7.2024.
- 17 Stubbs, Mike. 2023. It's been 10 years since Valve invented the battle pass and changed gaming forever. Verkkoaineisto. <<https://www.pcgamer.com/its-been-10-years-since-valve-invented-the-battle-pass-and-changed-gaming-forever/>>. 19.7.2023. Luettu 29.7.2024.
- 18 Chen, Zhengxing; Aghdaie, Navid; Xue, Su; Zaman, Kazi A.; Seif El-Nasr, Magy; Kolen, John & Sun, Yizhou. 2017. EOMM: An Engagement Optimized Matchmaking Framework. Verkkoaineisto. <https://web.cs.ucla.edu/~yzsun/papers/WWW17Chen_EOMM>. 3.4.2017. Luettu 1.9.2024.

- 19 Pelin päivitystiedot. 2024. Verkkoaineisto. Call of Duty. <<https://www.callofduty.com/patchnotes/2024/05/call-of-duty-modern-warfare-iii-season-4-patch-notes>>. 9.7.2024. Luettu 9.8.2024.
- 20 Kuvia pelin käyttöliittymästä. 2020. Verkkoaineisto. Game UI Database. <<https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=439>>. Vierailtu 9.8.2024.
- 21 Informaatiota pelin ottelunmuodostuksesta. 2015. Verkkoaineisto. Smite. <<https://www.smitegame.com/news/matchmaking-faq>>. 25.8.2015. Luettu 9.8.2024.
- 22 Kuvia pelin käyttöliittymästä. 2018. Verkkoaineisto. Interface In Game. <<https://interfaceingame.com/games/god-of-war/>>. Vierailtu 22.8.2024.
- 23 Kuvia pelin käyttöliittymästä. 2023. Verkkoaineisto. Interface In Game. <<https://interfaceingame.com/games/honkai-star-rail/>>. Vierailtu 4.9.2024.
- 24 Xiao, Leon; Henderson, Laura; Nielsen, Rune & Newall; Philip. 2022. Regulating Gambling-Like Video Game Loot Boxes: a Public Health Framework Comparing Industry Self-Regulation, Existing National Legal Approaches, and Other Potential Approaches. Verkkoaineisto. <<https://link.springer.com/article/10.1007/s40429-022-00424-9>>. 26.7.2022. Luettu 31.8.2024.
- 25 Lakić, Nikola; Bernik, Andrija & Čep, Andrej. 2023. Addiction and Spending in Gacha Games. Verkkoaineisto. <<https://www.mdpi.com/2078-2489/14/7/399>>. 13.7.2023. Luettu 1.9.2024.
- 26 Allen, Brandon. 2023. The Evolution of Gaming: How Games as a Service Changed the Industry. Verkkoaineisto. <<https://hackernoon.com/the-evolution-of-gaming-how-games-as-a-service-changed-the-industry>>. 26.3.2023. Luettu 11.9.2024.