



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Veeti Reponen

Immersion ja käyttöliittymän suhde videopeleissä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Digitaalinen Muotoilu

Opinnäytetyö

8.9.2020

Tekijä(t) Otsikko	Veeti Reponen Immersion ja käyttöliittymän suhde videopeleissä
Sivumäärä Aika	25 sivua + 0 liitettä 8.9.2020
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Muotoilun tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen muotoilu
Ohjaaja(t)	Lehtori Markus Norrena
<p>Tutkin opinnäytetyössäni videopelien virtuaalisten käyttöliittymien, pelattavuuden ja immersion välisiä suhteita. Immersion tavoite on saada pelaaja kokemaan pelin hahmot, ympäristö ja maailma mahdollisimman todeksi ja uppoutumaan niihin. Olennaista tutkimukselleni on pelata videopelejä, ja tarkastella niissä ilmeneviä virtuaalisten käyttöliittymien ominaisuuksia ja niistä herääviä pelattavuuteen ja immersion liittyviä kysymyksiä. Valitut videopeliesimerkit edustavat jotain tiettyä käyttöliittymäsuunnittelun osa-aluetta; näitä osa-alueita ei vertailla varsinaisesti vastakkain, vaan ne muodostavat yhdessä kokonaisuuksia virtuaalisten käyttöliittymien muotoiluratkaisuista ja mahdollisista syistä näiden ratkaisujen takana. Tutkimukseni tarkoitus on hahmottaa käyttöliittymäsuunnittelun takaa löytyviä teorioita sekä ajatuksia, ja tuoda niiden ilmenemisen esimerkkejä videopelien ominaisuuksien analysoinnin kautta.</p>	
Avainsanat	Videopeli, immersio, pelattavuus, käyttöliittymä

Author(s) Title	Veeti Reponen Immersion in Video Game User Interfaces
Number of Pages Date	25 pages + 0 appendices 8 September 2020
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital media
Instructor(s)	Markus Norrena, Senior Lecturer
<p>The meaning of this research is to study user interfaces of video games and investigate their relationship with gameplay and immersion. Playing the actual games and examining the concepts of virtual user interfaces and their design was crucial to this study, as well as investigating the arising questions of gameplay and immersion in relation to said interfaces and their design. The chosen video games are examples for specific parts of user interfaces; they are not compared against each other but seen as a connected ensemble that forms the bigger picture. The idea is to see how they relate to one another, and what they tell about design decisions and reasons behind these decisions.</p>	
Keywords	Video games, immersion, user interface, gameplay

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tutkimuskysymykset ja päätelmiä käyttöliittymistä sekä pelattavuudesta	2
3	Tutkimusmenetelmät	3
4	Keskeisimpiä käsitteitä	3
4.1	Videopelit	3
4.2	Käyttöliittymä	4
4.3	Immersio	4
4.4	Flow-tila	5
4.5	Pelattavuus	5
4.6	Järjestelmä	5
5	Pelaajan rooli pelikokemuksessa	7
6	Teorian peilaaminen videopeleihin	8
6.1	Last of Us	9
6.2	Firewatch	12
6.3	World of Warcraft	14
6.4	Animal Crossing: New Horizons	17
7	Johtopäätökset	22
	Lähteet	24

1 Johdanto

Tutkin opinnäytetyössäni videopelien virtuaalisten käyttöliittymien, pelattavuuden ja immersion välisiä suhteita. Tutkimus keskittyy pelissä ilmeneviin käyttöliittymiin, eikä fyysisiin käyttöliittymiin kuten peliohjaimiin. Käyttöliittymillä ollaan vuorovaikutuksessa pelijärjestelmiin ja vaikutetaan hahmoihin ja pelimaailmaan, ja immersion tavoite on saada pelaaja kokemaan pelin hahmot, ympäristö ja maailma mahdollisimman todeksi. Parhaimmillaan videopeleillä on potentiaali tempaista pelaaja mukaansa, ja luoda pelikokemuksesta ikimuistoinen. Pahimmillaan videopelit turhauttavat ja vetävät pelaajan pois immersivisestä hetkestä esimerkiksi raskailla, informaationtäyteisillä käyttöliittymillä.

Käyttöliittymät ja immersio ovat osa pelattavuutta ja pelaajakokemusta, sekä tärkeässä suhteessa keskenään. Olennaista tutkimukselleni on pelata videopelejä, ja tarkastella niissä ilmeneviä virtuaalisten käyttöliittymien ominaisuuksia ja niistä heräviä pelattavuuteen ja immersioon liittyviä kysymyksiä. Nämä videopelit ovat esimerkkejä yksittäisille virtuaalisten käyttöliittymien osa-alueille; näitä osa-alueita ei vertailla varsinaisesti vastakkain, vaan ne muodostavat yhdessä kokonaisuuksia virtuaalisten käyttöliittymien muotoiluratkaisuista ja mahdollisista syistä näiden ratkaisujen takana.

Aihe on minulle läheinen, sillä olen digitaalisen muotoilun opinnoissani syventynyt erityisesti digitaalisten palveluiden käyttöliittymäsuunnitteluun monesta eri perspektiivistä. Olen tehnyt työkseni visuaalista suunnittelua, mutta osaamiseni on myös käyttäjäkokemussuunnittelun teoriassa ja toteuttamisessa. Halusin yhdistää ammattitietoni ja -taitoni henkilökohtaisen intohimon ja harrastukseni kanssa. Ovathan videopelit interaktiivisia digitaalisia sovelluksia nekin, vaikka ne ovatkin hieman erilainen median muoto.

Pelisuunnittelussa hyödynnetään hyvin paljon samankaltaisia metodeja ja oppeja kuin käyttäjäkokemussuunnittelussakin, ja ylipäätään alojen välillä on useita lomittaisuuksia. Mielestäni tämä näkyy konkreettisimmin käyttöliittymissä. Vaikka verkkosivusto ja videopeli varmasti visualisoivat toisistaan hyvinkin poikkeavaa informaatiota, hyödyntävät ne silti toisiaan monin tavoin muistuttavia virtuaalisia käyttöliittymiä, joihin pätee lukuisia samoja käyttöliittymäsuunnittelun konventioita.

2 Tutkimuskysymykset ja päätelmiä käyttöliittymistä sekä pelattavuudesta

Salenin ja Zimmermanin (2003) pelattavuuden määritelmä (kohta 4.5) suhteessa Schellin esittämään virtuaalisten käyttöliittymien käsitteeseen (kohta 4.2) avaa seuraavia henkilökohtaisia hypoteeseja, jotka sisältävät tutkimuskysymykset, joita koitan selvittää:

- Jos videopelin perustavanlaatuinen olemassaolon tarkoitus ja tavoite on nopeatempoinen toiminta, miten käyttöliittymät tukevat tätä pelattavuuden muotoilua? Kymmenen sekuntia valikkokäyttöliittymissä on kymmenen sekuntia pois toiminnan immersioista. Pelaaja kokee pelimaailman pelihahmonsa kautta, ja eläytyy peliin sen ja sen ympärille rakennettujen muotoiluvalintojen kautta.
- Jos videopelin perustavanlaatuinen olemassaolon tarkoitus ja tavoite on hallinnoida kaupungin rakennuksia, väkeä ja resursseja, miten käyttöliittymät tukevat tätä pelattavuuden muotoilua? Resurssienhallinnan on oltava mielekästä, ja valikkokäyttöliittymien prioriteettien tulisi korostua ja toimia ohjauspaneelina pelaajalle, jolla ei välttämättä ole erillistä pelihahmoa ohjattavaksi.
- Miten immersion saavuttamista ylipäätään tuetaan käyttöliittymien muotoilun avulla?
- Miten pelisuunnittelijat informoivat videopelinsä todellisesta luonteesta pelaajille, ja ohjaavat heidän toimintaansa kohti pelijärjestelmän tavoitteita käyttöliittymäsuunnittelun avulla?

Pelattavuudelle keskeinen muotoiltu vuorovaikutus on siis kokoelma pelin tavoitteita tukevia muotoilupäätöksiä, jotka antavat pelattavuudelle fokuksen ja siten pelaajalle päämääriä. Virtuaaliset käyttöliittymät ovat muotoillun vuorovaikutuksen informaatiota välittäviä osia, jotka kertovat pelaajille vuorovaikutusmahdollisuuksista ja antavat *organismitasolle* kyvyn manipuloida *avataria* ja maailmaa pelijärjestelmän kautta (näistä lisää kappaleessa 5). Virtuaaliset käyttöliittymät ovat siten myös informatiivista pelijärjestelmän vuorovaikutusmahdollisuuksien visualisointia.

3 Tutkimusmenetelmät

Lähdeaineistooni kuuluu videopelit, pelisuunnittelua käsittelevä kirjallisuus, artikkelit, blogikirjoitukset ja videot, sekä käyttöliittymäsuunnittelua käsittelevät sisällöt. Laadullinen analyysini on siis edellä mainittujen materiaalien analysointia ja havaintojen kirjoittamista teoreettisen viitekehyksen tukemana. Tarkoitukseni ei ole rakentaa uutta teoriaa, vaan tarkastella olemassa olevia virtuaalisten käyttöliittymien ratkaisuja lopputuotteiden kontekstissa, eli videopeleissä itsessään. Tutkimukseni keskeisin menettelytapa on ollut lukea tutkimuksia, alan kirjallisuutta ja reflektoida niistä kerättyä tietoa pelaamisesta nousseille havainnoilleni.

4 Keskeisimpiä käsitteitä

Määrittelen tutkimuksessa toistuvat keskeisimmät käsitteet tässä luvussa. Videopelit, käyttöliittymät, pelattavuus, flow-tila ja immersio ovat monitulkintaisia termejä, jotka määrittelen samalla, kun selvennän tutkimuskohtaisen rajauksen.

4.1 Videopelit

Hyvänä pidetyt pelisuunnittelun konventiot pätevät monen eri alustan peleihin samoissa määrin, mutta tässä tutkimuksessa tarkastelen erityisesti konsoli- ja tietokonepelejä. Alustojen väliset rajat hämärtyvät, kun uudet järjestelmäriippumattomat julkaisut tulevat joissakin tapauksissa samaan aikaan sekä Windows-tietokoneille, Xboxille, Playstationille ja Nintendon konsolille. Pelistä saattaa olla lisäksi kehitteillä myös mobiilikäyttöjärjestelmillä toimiva oma versionsa.

Vaikka pelin sisältö voisikin olla keskenään lähes samaa, laitteiston mukanaan tuoma fyysinen käyttöliittymä (Schell 2008, 226) määrittelee, miten pelaaja on suoraan vuorovaikutuksessa videopeliin pelilaitejärjestelmän kautta. Pelikonsoleille ominaiset ohjaimet, tietokoneiden hiiret ja joidenkin pelikonsolien, tietokoneiden ja mobiililaitteiden kosketusnäytöt ovat yksiä yleisimmistä fyysisistä käyttöliittymistä. Fyysisen käyttöliittymän merkitys osana pelaajakokemusta on tärkeä (Schell 2008, 226), mutta tämän tutkimuksen pääasiallinen fokus on virtuaalisissa käyttöliittymissä, joiden määrittelystä kerron lisää osiossa 4.2. Viitatessani peliin tiedostan, että vastaava peli voi olla pelattavissa useilla alustoilla, mutta käsittelen tietoisesti vain mainitsemaani alustaversiota, jolloin mahdolliset alustakohtaiset erot eivät ole tutkimuksen kannalta olennaisia.

4.2 Käyttöliittymä

Pelisuunnittelija, kirjailija sekä Carnegie Mellon Yliopiston Viihdeteknologiakeskuksen professori Jesse Schell määrittelee käyttöliittymän olevan "ohut kalvo, joka asettuu pelaajan ja pelin välille", ja se antaa pelaajille mahdollisuuden päästä käsiksi pelimaailmaan (Schell 2008, 222). Hän nimeää kaksi tärkeää ominaisuutta, jotka muodostavat käyttöliittymän: Fyysinen ja virtuaalinen (Schell 2008, 226). Fyysinen käyttöliittymä koostuu laitteistosta, kuten ohjaimista ja monitoreista, kun taas virtuaaliset käyttöliittymät ovat äänellisiä ja visuaalisia ohjelmiston ominaisuuksia, jotka antavat pelaajalle mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa pelijärjestelmän kanssa.

Virtuaalisten käyttöliittymien on tärkeää edustaa lajityypille ja pelimekaniikoille sopivia ominaisuuksia, ja esitettävän informaation prioriteettien hierarkia on tärkeä arvioinnin kohde käyttöliittymän muotoilussa (Jørgensen 2012, 160). Huonoimmassa tapauksessa virtuaaliset käyttöliittymät voivat olla haitallinen este, mutta parhaassa tapauksessa ne vahvistavat voimaa ja kontrollia joka pelaajalla on suhteessa pelimaailmaan (Schell 2008, 228).

Käsittelen tutkimuksessa Schellin mainitsemaa virtuaalista käyttöliittymää. Virtuaalisen käyttöliittymän käsitteen alle mahtuu useita elementtejä, mutta niitä yhdistää perustavanlaatuinen tarkoitus informaation välittämisestä pelaajalle ja mahdollisuus vuorovaikutukseen pelijärjestelmän kanssa. Viitataan fyysisiin käyttöliittymiin tarvittaessa, mutta tutkimuksen keskittyminen on virtuaalisissa käyttöliittymissä.

4.3 Immersio

Immersio on psyykkinen tila, jossa koetaan syviä tunnesidoksia mediaan, tässä tapauksessa videopeliin (Breda, 2008). Syvät tunnesiteet voivat muodostua usein siitä, kun pelattavuus ottaa huomioon videopelien median aktivoivan potentiaalin. Käyttöliittymillä ollaan vuorovaikutuksessa pelijärjestelmiin ja vaikutetaan hahmoihin ja pelimaailmaan, ja immersion tavoite on saada pelaaja kokemaan pelin hahmot, ympäristö ja maailma mahdollisimman todeksi. Käyttöliittymät ja immersio ovat osa pelattavuutta ja pelaajakokemusta, sekä tärkeässä vuorovaikutuksessa keskenään.

4.4 Flow-tila

Psykologi Mihály Csikszentmihályin mukaan flow'ssa on kyse tilasta jossa "yksilöt ovat niin syventyneitä johonkin aktiviteettiin, että millään muulla ei tunnu olevan väliä" (Csikszentmihalyi 1990, 4). Aktiviteetin riittävä haastavuus ja kiinnostus sitä kohtaan muodostavat optimaalisen flow-tilan. Immersio ja flow-tila linkittyvät toisiinsa vahvasti ja jakavat lukuisia yhtäläisyyksiä keskenään.

4.5 Pelattavuus

Käyttöliittymän käsitteen tarkennuksen lisäksi on tärkeää määritellä pelattavuus (*gameplay*), ja tarkentaa, miten se ymmärretään tässä tutkimuksessa.

"Pelattavuus on muotoiltua vuorovaikutusta, joka tapahtuu, kun pelaajat seuraavat pelin sääntöjä ja kokevat sen järjestelmän pelaamisen kautta" (Salen & Zimmerman 2003, 303). Pelattavuus voidaan käsittää ja määritellä monella eri tavalla, mutta tässä tutkimuksessa sitä tarkastellaan Salenin ja Zimmermanın määritelmän kautta, eli pelaajakokemusten kokonaisuutena, joka muodostuu vuorovaikutuksesta videopelin järjestelmiin.

Pelattavuus on siis Salenin ja Zimmermanın mukaan muotoiltua vuorovaikutusta videopelin järjestelmän kanssa, jossa pelaaja manipuloi ja hyödyntää pelattavuuden vuorovaikutusmahdollisuuksia saavuttaakseen tavoitteita. Muotoiltu vuorovaikutus tarkoittaa kehittäjien tapoja suunnitella peli siten, että sen pelattavuuden mahdollisuudet tukevat pelijärjestelmää ja siten myös pelin olemassaolon tarkoitusta ja tavoitteita. He tarkentavat myös suunnittelun (*design*) määritelmän ja painottavat siinä merkityksellisyyden roolia; suunnittelu on prosessi, jossa suunnittelija luo kontekstin osanottajan kohdattavaksi, ja merkityksellisyys (*meaning*) nousee siitä. (Salen & Zimmerman 2003, 37) Lisäksi on tavoitteellista, että peli tuntuu hyvältä ja tyydyttävältä pelata. Pelisuunnittelijan pääasiallinen tavoite on välittää pelaajille viihdyttävää tekemistä, ja pelattavuus on se videopelin ominaisuus, joka tekee pelistä viihdyttävän. (Adams Ernest 2013)

4.6 Järjestelmä

Viitataan pelijärjestelmiin useasti tässä tutkimuksessa, joten se on myös hyvä määritellä. Järjestelmä on monimutkainen kokonaisuus, joka ei ole vain joukko teknisiä ominaisuuksia, vaan pelin kontekstin määrittelemän kehyksen kautta ymmärretty

järjestelmäkokonaisuus. Pelin konteksti voi siis olla vaikka tasoloikka, jossa kerätään hedelmiä, joista saadaan pisteitä. Sata pistettä antaa avatarille, eli pelihahmolle ylimääräisen elämän. Kontekstia voidaan käsitellä usein eri tavoin, riippuen siitä minkälaisen kehyksen kautta sitä tarkastellaan: peli voidaan kehystää järjestelmäksi esimerkiksi matemaattisen järjestelmän, sosiaalisen järjestelmän ja representationaalisen järjestelmän kautta. Edellä mainittua tasoloikkaesimerkkiä voidaan siis käsitellä useasta eri näkökulmasta: millaisesta koodista avatarin hahmokontrolleri koostuu, ja mikä on sen riippuvuussuhde ympäristön elementtien ja kerättävien hedelmien suhteen? Miltä avatarista tuntuu ottaa vastuu vihollisensa maailmanvalloituksen estämisestä, tai siitä että hän on tieteellisesti muunneltu supereläin? Mitä käyttöliittymien osia esimerkin kaltainen tasoloikka vaatii, ja miten se lomittuu tasoloikan lajityyppien konventioihin tai poikkeaa konventioista?

Yhteistä kaikkien järjestelmien kehystämisten kesken on kuitenkin se, että ne sisältävät neljä elementtiä: objektit, attribuutit, sisäiset suhteet ja ympäristö (Salen & Zimmerman 2003, 55):

- Objektit ovat systeemin sisäiset osat, elementit ja muuttujat
- Attribuutit ovat järjestelmän ja sen objektien laatuja ja ominaisuuksia
- Sisäiset suhteet ovat objektien välisiä suhteita
- Ympäristö on järjestelmää ympäröivä konteksti

Niiden tulkinnanvaraisuus on kiinni siitä, miten peli on kehystetty järjestelmänä. Olennaista on kuitenkin se, että nämä elementit muodostavat järjestelmäkokonaisuuden. Tutkimukseni kannalta keskeisin ajatus on ymmärtää pelijärjestelmä näiden neljän elementin kautta rakentuvana kokonaisuutena, joka on kehystetty pelaajakokemuksen muodostavien pelin osien kautta. Puhuessani pelijärjestelmistä tarkoitan muotoilun, teknologian, narratiivin ja useiden muiden elementtien muodostamasta kokonaisuudesta, joka muodostaa interaktiivisen digitaalisen teoksen jota me kutsumme videopeliksi.

5 Pelaajan rooli pelikokemuksessa

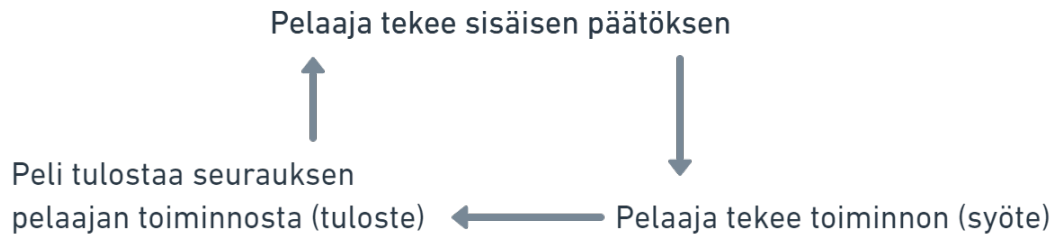
Toisin kuin perinteiset elokuvat tai kirjat, videopelit ovat interaktiivinen formaatti, jonka yksi omintakeisimmista ominaisuuksista on antaa mahdollisuus astua ulos passiivisesta sivustatarkkailijan roolista, ja muuntautua aktiiviseksi ja merkityksellisiä päätöksiä tekeväksi osanottajaksi. Pelaaja ei vain seuraa vierestä, miten Lepakkomies pelastaa Gotham, vaan hänestä itsestään tulee Gotham pelastaja.

Pelitalo EA DICE:n suunnittelijan, Marcus Andrews (2010), mukaan pelaajat ottavat pelissä kaksi olomuotoa. Ensimmäinen on *avatar*, eli hahmo ja toinen *organismi*. Avatarilla tarkoitetaan sitä, mitä renderöidään näytölle, ja organismilla tarkoitetaan sitä vaikuttavaa osaa, mikä pelaajasta jää jäljelle, kun hän siirtyy pelimaailmaan; se, joka manipuloi käyttöliittymiä ja on vuorovaikutuksessa pelijärjestelmiin *avatarin* toimintaa ohjaamalla.

Edellä mainittu *organismi* voidaan siis ymmärtää *avatarin* ja pelaajan välille asettuvana pelaajan muotona, joka on vuorovaikutuksessa pelin järjestelmään ja siten myös *avatariin* ja pelimaailmaan. Pelaaja vastaanottaa informaatiota, reagoi siihen *organismi*-muotonsa kautta ja saa *avatarin* toimimaan haluamallaan tavalla. Tavallaan pelaajasta siis tulee *avatar*, kun hän tulkitsee virtuaalista käyttöliittymää ja reagoi sen vuorovaikutusmahdollisuuksiin *organismina*. Tämä Andrews mainitsema tapa ajatella pelaajan suhdetta pelimaailmaan ja -järjestelmiin sekä Schellin käyttöliittymän määritelmä tukevat toisiaan. Virtuaalisissa käyttöliittymissä on toki lajityyppikohtaisia eroja ja konventioita, mutta niitä kaikkia yhdistää ajatus siitä, että ideaalitalanteessa vuorovaikutus *organismien* ja käyttöliittymän välillä olisi mahdollisimman intuitiivista ja saumatonta. Siten pelaajalla on valta ja ote *avatarista*, ja hän voi kokea immersiiivisen pelikokemuksen.

Pelikokemus itsessään on psykologisten prosessien summa ja niistä seuraavia kokemuksia. Salen ja Zimmerman mainitsevat *Rules of Play* -kirjassaan peliteoreetikko Brian Sutton-Smithin mallin viidestä elementistä, jotka muodostavat pelikokemuksen: visuaalinen skannaus (*visual scanning*), äänellinen erottaminen (*auditory discriminations*), motoriset responsit (*motor responses*), keskittyminen (*concentration*) ja havainnolliset oppimisen kaavat (*perceptual patterns of learning*). Kyseessä on siis joukko aistiaktiviteetteja, motorista fyysisyyttä ja kognitiivisia mekanismeja, ja niiden kautta pelikokemus muodostuu (Salen & Zimmerman 2003, 315). Tähän Sutton-Smithin malliin sisältyy paljon syvällistä tietoa, mutta tämän tutkimuksen kannalta voimme pitää

sen yleistasolla, ja abstraktoida pelikokemuksen muodostuvan toimintojen sarjasta; se muodostuu syötteistä (*input*), tulosteista (*output*) ja pelaajan sisäisistä mekanismeista. Pelaaja tekee sisäisen päätöksen, toimii (syöte), ja peli reagoi pelaajan toimintaan tulostamalla saamastaan syötteestä pelijärjestelmän mukaisen tulosteen. Tämä on toistuva silmukka, kuten kuvassa 1 voi nähdä:



Kuva 1: Pelikokemus muodostuu toimintojen sarjasta. (Salen & Zimmerman 2003, 316)

6 Teorian peilaaminen videopelisiin

Olemme määritelleet olennaisia käsitteitä ja hahmotelleet niiden välisiä suhteita. Tässä kappaleessa tutkin videopelisiä, ja reflektoin niiden ominaisuuksia suhteessa keskeiseen käsitteistöön. Otan tarkasteluun tarkoituksella kapean siivun videopelin käyttöliittymästä ja sen suhteesta pelattavuuteen ja immersioon. Pelit on valittu sillä perusteella, että ne ovat minulle tuttuja ja ne ovat jääneet minulle mieleen käyttöliittymiensä puolesta hyvässä ja pahassa. Vaikka olenkin harjoittanut pelivalintojen suhteen subjektiivisia preferenssejä, käsittelen niitä mahdollisimman objektiivisen linssin kautta ja tarkastelen niiden ominaisuuksia neutraalisti.

Aloitan käsittelemään immersiota ja käyttöliittymän suhdetta yleisellä tasolla *Last of Us* -esimerkin kautta, jatkan avaamalla käyttöliittymien visuaalisen representaation muotoja sekä niiden suhdetta immersioon *Firewatchin* kautta, ja käsittelen immersiota kustomoitavissa käyttöliittymissä *World of Warcraftin* kautta. Viimeinen oman kappaleensa saava videopeli, *Animal Crossing: New Horizons*, toimii esimerkkinä käyttöliittymäominaisuuksien piilottamisesta myöhemmin ansaittavan lisämateriaalin taakse, ja informaatiomäärän jakamisesta porrastettuihin vaiheisiin suunnittelumetodina sekä sen suhteesta immersioon.

Käsittelen siis tietyn käyttöliittymiä koskevan konseptin yhden peliesimerkin kohdalla, ja rakennan edellisten päälle edetessäni esimerkeissä eteenpäin. Pyrkimykseni on

käsitellä erinäisiä käyttöliittymien konseptien palasia uusien peliesimerkkien kautta. Niiden jälkeen meillä pitäisi olla laajempi käsitys käyttöliittymien, pelaajan, ja immersion suhdekokonaisuuden piirteistä.

6.1 Last of Us Remastered, Naughty Dog, Playstation 4

Last of Us on toiminnallinen kauhun elementtejä sisältävä seikkailupeli, jossa selviydytään zombikatastrofin runtelemassa maailmassa. Pelaaja omaksuu avatarikseen tyttärensä menettäneen keski-ikäisen Joelin, joka saa tehtäväkseen kuljettaa nuoren, zombitartunnalle immuunin Ellien halki kaupunkien viemärien, toimistorakennusten ja sairaaloiden. Ellien immuniteettigeenien uskotaan olevan avain pandemian ratkaisemiseen.

Last of Usin tavoite on selvitä hengissä paikasta A paikkaan B. Eteneminen on lineaarista, eikä yksittäisiä omia tasojaan varsinaisesti ole, mutta alueilla on usein omat tunnusomaiset piirteensä, jotka muodostuvat eri teemojen ympärille. Erilaiset zombit, vihamieliset ihmiset ja ympäristölliset haasteet muodostavat toisistaan eroavia tasoja.

Maailmanjärjestys on kaaoksessa ja vaara vaanii jokaisen nurkan takana. Selvitäkseen haasteista Joelilla on apunaan aseita ja esineitä, joita hän kantaa repussaan. Pelaaja voi vahvistaa selviytymismahdollisuuksiaan hyödyntämällä esineiden ja aseiden kehitysjärjestelmää. Yksinkertainen puukko valmistuu yhdistämällä siteitä ja teriä, ja naulapommi yhdistämällä räjähteitä ja teriä. Kehitysmahdollisuuksien ja reseptien rajallisuus sopii teemaan, sillä Joel joutuu pärjäämään sillä mitä löytää ympäriltään; esineillä, jotka ovat tuotettu aikana ennen katastrofia ja ovat nyt kallisarvoisia hyödykkeitä.



Kuva 2 – Last of Usin kehittelyjärjestelmä. Lähde: ilikeinterfaces.com.

Kehittelyjärjestelmä on pelijärjestelmäkokonaisuuden yksi ominaisuus; pelaajat ovat vuorovaikutuksessa siihen valikkokäyttöliittymän kautta. Sen avulla pelaaja, eli organismi, vaikuttaa *avatarin* hyötyesineillä parannettuun kyvykkyyteen. Kehittelyjärjestelmän valikkokäyttöliittymä on informatiivista pelijärjestelmän vuorovaikutusmahdollisuuksien visualisointia (osa 4.5).

Aiemmin määrittelin pelattavuuden Salenin ja Zimmermanın mukaan: Se on muotoiltua vuorovaikutusta videopelin järjestelmän kanssa, jossa pelaaja manipuloi ja hyödyntää pelattavuuden vuorovaikutusmahdollisuuksia saavuttaakseen tavoitteita. *Last of Usin* tavoite on selvitä hengissä paikasta A paikkaan B, ja esineiden kehitysjärjestelmä auttaa pelaajaa tekemään merkityksellisiä päätöksiä ja hyödyntämään kehittelyn mahdollisuutta matkallaan kohti pelin tavoitteita.

Mielestäni selviytymistoiminnan hektisyys ja kaaos on olennainen osa lajityyppiä, ja *Last of Usin* tapauksessa se näkyy olevan osana muotoilua. Keskeistä pelille on myös immersion tavoittelu, eli siis tilan, jossa koetaan syviä tunteita mediaan ja saada pelaaja kokemaan pelin hahmot, ympäristö ja maailma mahdollisimman todeksi (Breda, 2008). *Last of Usin* immersio perustuu vaaralliseen, todentuntuiseen maailmaan, jossa pelaaja kokee olevansa osa kaaottista ympäristöä, jossa väärät valinnat johtavat vakaviin seurauksiin. Kehittelyjärjestelmän manipuloiminen ei laita peliä tauolle, vaan ympäristö jatkaa elämistään, kun Joel ottaa repun selästään, avaa sen ja alkaa käymään tavaroitaan läpi. Alexandria Neonakis, käyttöliittymäsuunnittelija pelitalo Naughty

Dogilla, valoitti asiaa Kotakun artikkelissa kertomalla muotoilupäätöksistä kehittäjäjärjestelmän käyttöliittymän takana:

”Oikeassa elämässäkin ihmisen täytyy ottaa reppu selästään, ja penkoa sitä läpi löytääkseen tarvitsemansa. Taistelutilanteessa tämä voisi luoda paljon jännitystä, ja siihen tähtäsimmekin saadaksemme pelistä uskottavan” (Alexandria Neonakis, 2014.)

Last of Usin perustavanlaatuisia teemaa – selviytymistä – vahvistetaan kaoottisen ympäristön muotoiluratkaisuilla. Maailma ei jätä Joelia, eli pelaajaa rauhaan edes parantavien siteiden valmistuksen ajaksi.

Kohdassa 2.4 käsittelin pelattavuuden mielekkyyttä Ernest Adamsin (2013) esimerkin kautta. Siinä hän mainitsi pelisuunnittelijan pääasiallisen tavoitteen olevan välittää pelaajille viihdyttävää tekemistä, ja pelattavuuden olevan se videopelin ominaisuus, joka tekee pelistä viihdyttävän. Se, tekeekö valikkokäyttöliittymien selaaminen ja niissä vietetty aika ylipäättänsä pelistä viihdyttävää on kiistanalainen aihe. Käyttöliittymien rooli osana pelikokemusta näkyy usein lajityyppikohtaisina eroina. Esimerkiksi avatarittomissa strategiapeleissä ne voivat olla keskeinen osa resurssien hallinnan työkalupakkia, mutta avatarillisissa toimintapeleissä ne saattavat tulla immersiiivisen kokemuksen tielle.



Kuva 2 – Pikavalikko aseiden vaihtamiseen *Last of Usissa*. Lähde: Kotaku

Mielestäni *Last of Usin* pelattavuuden mielekkyys perustuu pelaajakokemukseen, jossa toiminta, selviytyminen ja immersio muodostavat tärkeän kokonaisuuden. Alexandria Neonakis mainitsi Kotakun kirjoituksessaan (2014), että peliä kehittäessä he hyödynsivät aluksi kehittäjäjärjestelmän kaltaista valikkokäyttöliittymäratkaisua aseiden vaihtamiseen. Sama ajatus repun kahlaamisen immersiiivisyydestä tuki muotoilupäätöstä, mutta testatessaan peliä he huomasivat sen tuntuvan kankealta. Toisin kuin esineiden kehittäminen, aseiden vaihtaminen tehtiin usein taistelun aikana, jolloin valikon aktivoiminen ja sen kahlaaminen vei pelaajan pois toiminnasta. ”Se miten tämä järjestelmä turhautti, painoi vaa’assa enemmän kuin se, kuinka paljon se olisi vaikuttanut tarinaan ja tehnyt siitä aidomman ja uskottavan. Joskus immersiiivisyyden saa aikaiseksi tekemällä vaistonvastaisia päätöksiä“ (Alexandria Neonakis, 2014).

Last of Us on esimerkki temaattisesti sopivista käyttöliittymien muotoiluratkaisuista, jotka palvelevat immersiota, mutta tekevät sen tinkimättä pelattavuudesta. Sujuvan pelaajakokemuksen huomioonottava muotoilu voi luoda immersiiivisemmän kokemuksen, kuin oletettu realistisempi ratkaisu. Kuten Neonakis mainitsi, joskus vaistot kannattaa kyseenalaistaa ja tutkia vaihtoehtoisia ratkaisuja, sekä tietysti pelitestata eri ominaisuuksia.

6.2 Firewatch (Campo Santo, Playstation 4, 2016)

Vuoden 1989 Wyomingiin sijoittuvassa *Firewatch* -pelissä Pelaaja omaksuu avatarikseen Henryn – miehen, joka on paennut elämänsä sotkuja ja ryhtynyt vartioimaan vuoristoalueen kansallispuistoa mahdollisilta metsäpaloilta. Delilah, Henryn esihenkilö, on häneen yhteydessä kannettavan radiopuhelimen kautta.

Radiopuhelin ja dialogi Delilahin kanssa muodostuu pelattavuuden kulmakiveksi. Sen olemassaolo on erittäin tärkeä *Firewatchin* perustavanlaatuisinta olemassaolon merkitystä ja toimintaa; se ei ole ainoastaan dialogia, vaan pelaajan toimintaa ohjaavaa muotoiltua vuorovaikutusta, jossa pelin tavoitteista kertova informaatio on selvästi näkyvää ja konkretisoituu dialogin muodossa. Henry on uusi työssään, ja on sen takia jatkuvasti yhteydessä Delilahiin jolla on oma tarkkailutorninsa kauempana Henrystä. Hän oppii metodeja ja rutineja, mutta joutuu pian tarkastamaan järvellä räjähtäviä ilotulitteita, ja joutuu keskelle hitaasti avautuvaa mysteeriä.

Firewatchin teema on siis mysteeri, mutta siinä on myös kyse kriisin jälkeisestä itsetutkiskelusta. *Firewatch* on lajiyypiltään niin sanottu ”kävelysimulaattori” –

seikkailupelien alalaji, joka ymmärretään usein peleinä, jotka ovat muodoltaan lineaarisia ja joissa pelaaja kulkee narratiivin läpi olematta juurikaan vuorovaikutuksessa monimutkaisiin pelijärjestelmiin (Şengün 2017.) Pelaaja ohjaa *avataria* fyysisen käyttöliittymän kautta, mutta pelaajan organismimuoto jää usein sivustakatsojan rooliin. Kävelysimulaattori mielletäänkin joskus humoristisena terminä, joka kumpuaa siitä, miten pelaaja vain seuraa vierestä pelin tapahtumia, ja liikuttaa hahmoa yhdellä painikkeella ja saattaa sen lisäksi vaikuttaa ympäristöönsä vain yhdellä tai kahdella painikkeella.

Firewatch on kuitenkin pelijärjestelmiltään hieman monimuotoisempi. Pelaajalle annetaan merkitykselliseltä tuntuja valintoja dialogivaihtoehtojen ja ympäristössä suunnistamisen kautta. Ennen tarinan alkua pelaaja vastaa kysymyksiin, joilla ei ole suoraa vaikutusta tarinaan tai sen lopputulokseen, mutta mielestäni se on eräs immersion työkaluista. Pelaajan organismimuoto aktivoituu dialogivalintoja tehdessä ja muodostaa heti alussa suhteen avatariin.

Mysterin edetessä Henry ja Delilah käyvät syvällistä keskustelua, samalla kun Henry suunnistaa pitkin kansallispuiston polkuja. Dialogijärjestelmän lisäksi keskeisin virtuaalinen käyttöliittymä on ympäristössä suunnistamiseen käytetyt kartta ja kompassi. Navigoinnin käyttöliittymä on muodoltaan *diegeettinen*, eli se on integroitu pelimaailmaan (Fagerholt & Lorentzon 2009, 51-52): pelaajan lisäksi Henry näkee ja kokee sen olemassaolon. Fagerholtin ja Lorentzonin (2009) käyttöliittymien representaation terminologian käsitteiden alle mahtuu diegeettisen lisäksi kolme muuta käsitettä: Epädiegeettinen (*non-diegetic*), tilallinen (*spatial*) ja meta (*meta*).

- Epädiegeettinen käyttöliittymä on todellinen vain pelaajalle. Hän ei siis ole siihen vuorovaikutuksessa avatarin, vaan organismin kautta. Se renderöidään pelimaailman ulkopuolisella kerroksella.
- Tilallinen käyttöliittymä renderöidään 3D-tilaan, mutta se ei kuitenkaan ole osa pelin maailmaa.
- Meta-representaatiossa on kyse informaatiota sisältävistä, pelimaailmassa olemassaolevista entiteeteistä, joita ei kuitenkaan visualisoida pelimaailman tilaan. Esimerkiksi *Animal Crossing: New Horizonissa* (Nintendo, 2020) matkapuhelin on avatarin taskussa ja siten osana pelimaailmaa, mutta sen

virtuaalinen käyttöliittymä renderöidään näytölle pelimaailman tilan ulkopuolisena entiteettinä.



Kuva 3 – Firewatchin navigaatiokäyttöliittymä on muodoltaan diegeettinen; kartta ja kompassi ovat pelimaailman esineitä ja niiden olemassaolon kokee sekä Henry että pelaaja.

Firewatchin diegeettinen käyttöliittymä on esimerkki immersiiivisestä virtuaalisesta käyttöliittymästä, joka palvelee pelimuotoilun oletettua tavoitetta – pelaaja astuu Henryn rooliin, tekee mielekkäiltä tuntuvia päätöksiä, ja kokee mysteerin hänen kauttaan. Dialogivalinnat ja diegeettinen virtuaalinen käyttöliittymä aktivoi pelaajan organismimuotoa, ja tuo hänet lähemmäksi avataria.

6.3 World of Warcraft (Blizzard, Windows, Mac, 2004)

World of Warcraftin julkaisu järjestytti monilla tavoin videopelien kenttää. Se toi markkinoille uudenkaltaisen massiivisen monen pelaajan verkkoroolipelin (*MMORPG, Massively Multiplayer Online Role-playing Game*), joka erottui edeltäjistään luolastojen, hahmokehitysjärjestelmän ja lukuisten muiden järjestelmien ja ominaisuuksien kautta (PC Gamer, 2014). Useista *World of Warcraftin* muotoiluratkaisuista ja kuuluisaksi tekemistä pelijärjestelmistä muodostui myöhemmin massiivisten monen pelaajan verkkopelien konventioita. Itse *World of Warcraft* -pelikin on muuttunut huomattavasti siitä,

mitä se oli julkaisuversiossa. Useat lisäosat ja päivitykset ovat lisänneet ominaisuuksia, poistaneet vanhaa tai viilanneet olemassaolevaa materiaalia.

World of Warcraft – ja useat muut hahmon kykyihin ja numeroihin tukeutuvat pelit – sisältävät paljon virtuaalisten käyttöliittymien hyödyntämistä ja tarkastelua. Pelissä selviytyminen tarkoittaa sitä, että pelaaja pitää silmällä hahmonsa elinvoimaa (*hitpoints*), taikavoimaa (*mana*), kykyjensä jäähtymistä (*cooldown*) ja pelattavan hahmoluokan luonteesta riippuen lukuisia muitakin elementtejä, ja osaa järjestää toimintaansa niitä silmällä pitäen. Ajan saatossa pelaajille on syntynyt tarve helpottaa tai lisätä näiden elementtien näkyvyyttä, ja kolmannen osapuolen kehittäjät ovat tehneet peliin asennettavia lisäyksiä (*add-on*), jotka tuovat muutoksia tai lisäyksiä pelin virtuaaliseen käyttöliittymään hyödyntämällä pelijärjestelmien rajapintoja (*API*). Blizzard on implementoinut joitakin kolmannen osapuolten kehittämien lisäyksiä ominaisuuksia itse peliin, mutta suuri osa on jäänyt omiksi lisikseen, joita pelaajat voivat vapaaehtoisesti asentaa. Kolmannen osapuolen kehittäjät hyödyntävät Blizzardin ylläpitämää rajapintadokumentaatiota (Blizzard, 2020).

Pelaajilla on siis mahdollisuus nauttia *World of Warcraftista* joko sellaisenaan, tai muovata pelikokemusta kolmannen osapuolen lisäyksillä. Jokaisella on mahdollisuus tehdä virtuaalisesta käyttöliittymästä oman näköisensä kokonaisuus, joka palvelee omia tavoitteita. *World of Warcraftin* kaltaisessa avoimen maailman pelissä on useita kehityssuuntia, ja pelin tavoitteet ovat pitkälti pelaajan itsensä määriteltävissä. Massiiviset monen pelaajan verkkopelit eroavat aiemmin käsitellyistä peleistä tässä mielessä, sillä kun ne olivat tarkemmin rajattuja lineaarisempia pelikokemuksia, *World of Warcraft* on ikään kuin Blizzardin fasilitoima hiekkalaatikkopeli, jossa pelaaja itse määrittelee toiminnalleen suunnan, löytää sille merkityksen ja on vuorovaikutuksessa haluamiinsa pelimaailman osiin ja ominaisuuksiin. Yhteistä kaikille pelaajille on saman pelijärjestelmän kanssa vuorovaikutuksessa oleminen, mutta hajontaa löytyy siitä, kuinka laajasti pelijärjestelmän kokonaisuutta todellisesti hyödynnetään. Käyttäjätutkija Amy Schade kirjoitti Nielsen Norman Groupin sivustolla julkaistussa muokattavia käyttöliittymiä käsittelevässä tekstissään kustomoinnin hyvistä ja huonoista puolista. Hyväksi hän mainitsi sen, että käyttäjät saavat mitä haluavatkin, kun kontrolli on heillä. Huonoksi sen, että moni käyttäjä ei tiedä mitä hän saattaa tarvita, tai ei ole kiinnostunut näkemään vaivaa muovata käyttöliittymää preferenssiensä mukaisesti (Nielsen Norman Group, 2016). Saattaa olla, että kokeneempi pelaaja tietää, mitä pelikokemukseltaan haluaa ja mukauttaa käyttöliittymän elementtejä keskemälle näyttöä helpottaakseen silmätyötä (Preach Gaming, 2018), kun taas uusi pelaaja ei vielä tiedä tavoitteitaan tai haluaa keskittyä itse peliin ja olla huolehtimatta ylimääräisestä vaivasta.

Muokattavat virtuaaliset käyttöliittymät ovat keskeinen osa *World of Warcraftin* pelikokemusta. Tällainen toteamus herättää kuitenkin kysymyksen siitä, onko kyse Blizzardin suunnittelijoiden osaamattomuudesta käyttäjälähtöisen suunnittelun suhteen, vai harkittu muotoiluratkaisu. Kolmansien osapuolten lisäykset ovat syntyneet sitä mukaa kun pelin elinikä on tullut vuosia lisää; ne ovat syntyneet pelin edetessä heränneistä pelaajien tarpeista. Blizzard on vastannut näihin tarpeisiin avaamalla rajapintansa dokumentaation julkiseksi. Käyttöliittymän lisäyksien kehittämisen ja suunnittelun joukkoistaminen voi siten olla nopeaa ja yhteisöllinen projekti.



Kuva 4 – *World of Warcraftin* moniosainen, kustomoitava käyttöliittymä edustaa useita käyttöliittymän representaation muotoja.

World of Warcraftin monet pelijärjestelmät ja pelattavuuden osat ovat siis vahvasti sidoksissa käyttöliittymiin. Fagerholtin ja Lorentzonin virtuaalisten käyttöliittymien representaation terminologian käsitteiden kautta tarkastellessa voisi sanoa, että pelin virtuaaliset käyttöliittymät edustavat ei-diegeettistä ja tilallista representaation muotoa. Kuvassa 4 näemme kuinka pelin kykyjärjestelmä, hahmon elinvoima ja taikapisteet, tehtäväjärjestelmä, kehitysjärjestelmä ja moni muu informaation osa visualisoidaan ei-diegeettisenä käyttöliittymänä näytölle. Sen lisäksi ei-pelaajahahmon (*Non-playing Character*) pään yläpuolella on tilallisesti renderöity huutomerkki, joka viestii pelaajalle tehtäväjärjestelmästä – ei-pelaajahahmolta saa uuden tehtävän suoritettavaksi. Hahmon yläpuolella on tilallisesti renderöityä dataa nimestä, tasosta ja elinvoimasta.

World of Warcraft sisältää siis useita pienempiä pelijärjestelmiä, joiden olemassaolosta viestitään hyvinkin pelimaailmasta irtautuneesti hyödyntämällä ei-diegeettistä ja tilallista representaation muotoa. Pelimaailmasta irralliset virtuaalisten käyttöliittymien representaation tavat nostavat esille kysymyksen videopelin immersiiivisyydestä. Jos pelattavuuden ajatus on tuoda pelaajalle viihdyttävää ajanvietettä, ja pelattavuuden mahdollisuuksista informoidaan epädiegeettisellä informaatiovyöryllä, onko *World of Warcraft* immersiiivinen kokemus, ja kuinka sen käyttöliittymä palvelee ajatusta pelattavuuden immersioista?

Marcus Andrews (2010) pohti aiemmin mainitussa Gamasutran artikkelissaan myös *World of Warcraftin* käyttöliittymää ja immersiota. Kyseessä on fantasiaroolipeli, johon ei sinänsä sopisi monimutkaiset tai datan puolesta raskaat epädiegeettiset käyttöliittymät, mutta pelaajat silti vaikuttavat pitävän niistä enemmän kuin kevyemmästä oletuskäyttöliittymästä. Aihe on monitakeinen, mutta hänen mielestään pelaajat haluavat enemmän informaatiota ja käyttöliittymää optimoidakseen pelisuorituksensa parhaalle mahdolliselle tasolle, jos heillä on mahdollisuus siihen. Hän nostaa myös esille *World of Warcraftin* kilpailullisen luonteen, joka myös mielestäni muokkaa pelattavuuden perustavanlaatuisia luonnetta ja pelin tavoitteita, ja siten myös niitä tukevia käyttöliittymiä. Mielestäni immersio voi silloin ottaa toisen tyyppisen muodon tai vaihtua pelijärjestelmään optimoidusti vuorovaikutuksessa olemisen syventymisen tilasta muistuttamaan enemmän suorituksesta syntyvää flow-tilaa. Pelaaja syventyy peliin pelattavuuden asettaman kehyksen kautta – joka kuitenkin muuttaa muotoaan pelaajan omien intressien mukaisesti. Immersio ja flow-tila linkittyvät toisiinsa vahvasti ja jakavat lukuisia yhtäläisyyksiä keskenään.

6.4 **Animal Crossing: New Horizons** (Nintendo, Nintendo Switch, 2020)

Animal Crossing -elämysimulaattorisarjan viides ja tutkimuksen kirjoitushetkellä uusin osa, jossa pelaaja luo itselleen *avatarin* ja matkustaa asumaan autiolle saarelle. Siellä häntä odottaa Tom Nook, joka pyytää pelaajahahmoa valitsemaan itselleen maata saarelta, ja pystyttämään sinne teltan asunnokseen. Hahmolle annetaan puhelin (mainittu kappaleessa 4.2) ja häntä rohkaistaan olemaan vuorovaikutuksessa saaren ekosysteemiin. Keskeistä *New Horizonsin* keräilyjärjestelmässä on löytää uusia eliölajeja, toimittaa niitä tutkittavaksi ja ymmärtää samalla lisää ympäröivästä luonnosta. Ohessa pelaajahahmo kerää resursseja myytäväksi tai rakentaakseen niillä erilaisia työkaluja ja huonekaluja. Myytävät resurssit kerryttävät pelaajahahmon taloudellista vaurautta, joilla hän voi ottaa asuntolainan ja rakennuttaa itselleen suuremman talon, tai

ostaa itselleen esineitä ja reseptejä. Pelissä on lukuisia mahdollisuuksia, mutta en mainitse tässä tutkimuksessa niitä kuin pintapuoleisesti. Keskeistä on ymmärtää se, että kyseessä on keräilyveli, jossa pelaaja aloittaa kehityksensä nollassa (telta ja puhelin), ja kerryttää aktiivisella toiminnallaan vaurautta ja ominaisuuksien jatkuvasti moninaistuvaa kirjoa. Pelattavuuden tavoitteet ja samalla palkintocykli keskittyy talouden ympärille: pelaaja kerää resursseja ja saa vastapalkaksi uutta sisältöä peliin. Tämä sykli on *Animal Crossingin* pelattavuuden ydin.

Voisi sanoa, että kaikki maksaa *Animal Crossingissa*. Jos pelaaja kieltäytyy noudattamasta Tom Nookin neuvoa eikä halua pystyttää teltaansa tai kerätä hänelle omenoita, ja haluaa vain tutkia saarta, loppuu häneltä mielekäs tekeminen todennäköisesti melko pian. Pelin muotoiltu vuorovaikutus ja pelattavuuden tavoite ohjaavat pelaajaa sisäistämään palkintocyklin heti alussa. Pelattavuuden tavoite on asuttaa saari ja kehittää sitä kesyttämättömästä luonnosta sivilisaatioksi. Pelaaja pääsee ihaillemaan saarensa kehitystä ja kokemaan sen omaksi, omista valinnoista muovautuneeksi uniikiksi saareksi.

Ansiolla avatut sisällöt eivät rajoitu ainoastaan pelimaailman kosmeettisiin esineisiin kuten vaatteisiin, huonekaluihin tai kasveihin, vaan myös epädiegeettisiin palkintoihin; käyttöliittymän lisäominaisuudet ovat yksi hyödyke, jonka avaamiseksi pelaajan täytyy nähdä vaivaa ja toimia suunniteltujen tavoitteiden mukaisesti. Yksi ensimmäisistä ostettavista esineistä on työkalurengas (*tool ring*), johon pelaaja voi sijoittaa usein käytettyjä tuokaluja helpommin saataville.

Animal Crossing: New Horizons sai minut miettimään, pitäisikö pelaajan joutua maksamaan (pelimaailman sisäistä valuuttaa) käyttöliittymästä. Alkuperäinen oletusvalikkokäyttöliittymä on saanut kritiikkiä sen puutteellisuudesta; siitä tehtiin melko pian julkaisun jälkeen jo parannusehdotusvideoita YouTubeen (Hamaji Neo 2020), ja monet käsittelivät käyttöliittymiä artikkeleissa sekä blogikirjoituksissa.



Kuva 5 – Alkuperäisen tavaravalikon kautta merkitään tähdellä suosikkityökalut, jotka lisätään erikseen pelimaailmasta ostettavaan lisäkäyttöliittymään – työkalurenkaaseen (Tool ring). Lähde: animalcrossingworld.com



Kuva 6 – Työkalurengas nopeuttaa usein käytettyjen työkalujen saavutettavuutta. Lähde: nintendolife.com

Pelipuolella käyttäjätutkimusta tehnyt (*Games User Researcher*) Sebastian Long (2020) kirjoitti artikkelin *Pitäisikö pelaajien maksaa käyttöliittymästä?* (xx) Player Research -yrityksen nimissä. Se julkaistiin Mediumissa ja käsittelee *Animal Crossing: New Horizonsin* pelimaailman valuutalla ostettavaa valikkokäyttöliittymäparannusta. Eräs artikkelin keskeisimmistä kysymyksistä kuului:

”Miksi suunnittelijat pakottavat pelaajan käyttämään tönkköä tavaravalikkoa, kun vallan hyvä oikotie on jo olemassa?” (Sebastian Long 2020)

Sebastian Long nostaa esille Nintendon tietoisien muotoilupäätöksen pelaajien käytöksen muovaamisesta – kyseessä on sitä samaa muotoiltua vuorovaikutusta, josta puhuin tässä tutkimuksessa pelattavuuden käsitettä määriteltäessä (kohta 2.4). Se on sidoksissa useisiin paloihin, jotka määrittävät minkälaisen muodon pelisuunnittelu ottaa. Sebastian Longin kirjoitus herättää kysymyksen erityisesti pelisuunnittelun elämänlaatuominaisuuksia (*quality-of-life*) koskien; jos pelaajien on ostettava valikkokäyttöliittymä eikä sitä anneta heti kättelyssä, niin minkä takia? Kyseessä on kuitenkin pelaajan toimintaa helpottava ominaisuus. Hän mainitsee muotoiluvalinnan olevan tapa esitellä pelin ominaisuuksia pelaajalle ilman, että hän kokee niiden määrän ylikuormittavana. Longin mielestä pelaajaa keskittymään ja informaation omaksumiseen rohkaisevat suunnittelumallit ovat todella arvokkaita.

Kohdassa 2.7 mainitsin flow-tilan yhteydessä tekijöistä, jotka muodostavat optimin: Aktiviteetin riittävä haastavuus ja kiinnostus sitä kohtaan muodostavat optimaalisen flow-tilan, joka tukee pelaajan mahdollisuutta kokea immersivisiä kokemuksia. Yksi pelisuunnittelun tärkeä osa-alue – aivan kuten minkä tahansa muun interaktiivisen tuotteen tai palvelun suunnittelussa – on tuntee käyttäjäkunta, ja suunnitella peli sen tarpeet ja lähtökohdat huomioonottaen. *Animal Crossing: New Horizonsia* tarkastellessa ei jää epäselväksi, että kyseessä on helposti omaksuttava videopeli, jonka kohdeyleisöä ovat kokeneiden pelaajien lisäksi lapset ja nuoret, sekä muut hieman kokemattomamat pelaajat, jotka saattavat pelata niin sanotusti rennosti (*casual*). Kokematon pelaaja ei saa ylikuormittavaa informaatiovyöryä kerralla, vaan informaatio ja uudet ominaisuudet tarjotaan pala palalta. Pelaajan fokus pysyy olennaisessa ja mahdollistaa syventymisen peliin, eikä kognitiivisesta rasituksesta kumpuava turhautuneisuus pääse rikkomaan immersivistä kokemusta.



Kuva 7 – *Animal Crossing: New Horizons* opettaa uusia ominaisuuksia pala palalta.
Lähde: nintendolife.com

Pelaajalle kohdistettavan informaatiomäärän jakaminen porrastettuihin vaiheisiin suunnittelumetodina liittyy tähän tutkimukseen siten, että se on osatekijä immerstiivisen pelikokemuksen luomisessa. Kohdassa 2.2 kerroin käyttöliittymistä Jesse Schellin virtuaalisen käyttöliittymän käsitteen kautta; niillä on perustavanlaatuinen tarkoitus informaation välittämisestä pelaajalle ja ne visualisoivat pelijärjestelmien vuorovaikutusmahdollisuuksista. Käyttöliittymäsuunnittelulla on siis keskeinen rooli siinä, miten pelijärjestelmistä informoidaan, ja siinä samassa miten niitä opetetaan pelaajille. Aiemmissa peliesimerkeissä tutustuimme käyttöliittymien representaatiomuotoihin (4.2), vapaasti kustomoitaviin käyttöliittymiin (4.3) ja immersion suhteesta pelattavuuteen, pelaajan roolista ja sen kahdesta muodosta (*avatar* ja *organismi*), sekä käyttöliittymistä yleisesti (4.1). *Animal Crossing: New Horizons*issa käyttöliittymien epädiegeettinen muoto korostaa pelaajan organismimuodon merkitystä. Peli ei edes yritä sulauttaa valikkokäyttöliittymiä taustalla oleviksi työkaluiksi, vaan tekee niistä metarepresentaation keinoilla kaupasta ostettavia laajennuksia joilla pelaaja laajentaa organismitasonsa vuorovaikutusmahdollisuuksien määrää.

Suunnittelija Alan Cooperin legendaarinen käyttöliittymäsuunnittelua koskeva lause ”Ei väliä kuinka hieno käyttöliittymäsi on, sitä voisi siltikin olla vähemmän [esillä].” (Cooper 2014, 250) viittaa intuitiivisten käyttöliittymien mukaansatempaavaan voimaan, ja sama lause voisi päteä videopelien käyttöliittymäsuunnitteluunkin. Jesse Schell (2008) nostaa

aiemmin mainitussa kirjassaan *The Art of Game Design* esille että ideaalikäyttöliittymä ”...muuttuu näkymättömäksi pelaajalle, ja antaa siten hänen mielikuvituksena uppoutua pelimaailmaan ja saavuttamaan immersion” (Schell 2008). Lause on mielenkiintoinen *Animal Crossingin* kontekstissa, kun pelaaja ostaa käyttöliittymän osan pelimaailman sisäisestä kaupasta. Hankinta mahdollistetaan avataria kauppateltalle liikuttamalla, mutta oston jälkeen diegeettinen käyttöliittymälaajennus siirtyy täysin epädiegeettiseksi entiteetiksi, joka on vain pelaajan nähtävissä ja pelaajan organismimuodolle käytettäväksi.

Animal Crossingissa pelaaja kustomoi itselleen *avatarin* – joko omaa itseä tai jotain muuta muistuttavan – ja sillä ei ole varsinaista narratiivista tavoitetta, vaan se toimii ikään kuin osaksi pelimaailmaa renderöitynä säiliönä organismille, joka valitsee itselleen pääasialliset tavoitteet ja toimii niiden mukaan *avatarinsa* kautta. Toki samaa voisi väittää narratiivilähtöisemmistäkin peleistä, joissa pelaaja noudattaa selkeää juonen sanelemaa kohtausrakennetta; pelaajilla saattaa olla niissäkin keskenään vaihtelevia tavoitteita. Tarinavetoisemmassa *Last of Usissa* päähenkilö Joelilla on selvä tavoite, mutta pelaajakohtaisesti niissä saattaa olla hyvinkin paljon hajontaa: Yksi haluaa selvittää eliminoimalla mahdollisimman vähän vastuksia, ja toinen pyrkii keräämään kaikki objektit mitä matkan varrella löytyy. Lopulta niissä on kuitenkin *avatarille* on asetettu oma narratiivinen taakkansa, jonka raameissa organismi tekee päätöksiä ja toimii. Mielestäni *Animal Crossingin* kaltaisissa peleissä tämä taakka (kerää resursseja, asuta saari, laajenna reviiriäsi) kohdistetaan enemmänkin pelaajalle, koska hän luo avatarin enemmän tai vähemmän omaksi kuvakseen.

7 Johtopäätökset

Videopelien käyttöliittymistä keskustellessa voidaan puhua myös niihin liittyvästä käyttäjäkokemuksesta, tai niiden suhteesta pelattavuuteen. Valikkokäyttöliittymäkomponenttien värit, informaatio suunnittelu ja HUD:in (*head-up display*) värikontrastin selkeys ovat välittömästi pelattavuuteen ja pelaajakokemukseen sitoutuvia aiheita, jotka jätin tietoisesti taka-alalle tässä tutkimuksessa. Olen lukenut paljon aiheeseen liittyvää materiaalia, mutta tällä kertaa minua kiinnosti enemmän suurpiirteinen hahmotelma siitä, kun videopelin käyttöliittymää peilataan siihen mitä videopelin todellinen luonne pyrkii olemaan ja mitä ja miten pelisuunnittelijat haluavat informoida siitä pelaajille. Jokaisella neljästä mainitusta pelistä on selvä pelattavuuden tavoite, jonka sanelemana käyttöliittymäsuunnittelu on ottanut muotonsa:

Avorakenteiset hiekkalaatikkopelit kuten *World of Warcraft* avaavat käyttöliittymänsä vapaasti kustomoitavaksi, jolloin pelaaja voi tehdä siitä tarpeitaan palvelevan. Lineaariset pelit kuten *Last of Us* voivat sisältää käyttöliittymiä, jotka suunnitellaan osaksi pelattavan avatarin tarinaa (Joelin repun tavaravalikko) ja tuo pelaajan lähemmäs pelattavaa hahmoaan. *Firewatch*-kappale jatkoi *Last of Usin* immersion ja käyttöliittymämuotojen tutkimista, kun sukelsimme syvemmälle käyttöliittymien representaatiomuotoihin ja puhuimme pelin diegeettisestä karttakäyttöliittymästä. *Animal Crossing: New Horizons* vuorostaan poikkeaa käyttöliittymän sulauttamisesta osaksi organismin taustatoimintoja, ja tekee siitä diegeettisesti ostettavan entiteetin ja toimii samalla pelattavuuden informaatiomäärän porrastamisen keinona.

Jokaisen esimerkkinä käytettyjen pelien käyttöliittymäsuunnittelulle keskeistä on niiden lajityypin sekä pelijärjestelmien ja itsenäisten pelattavuuden tavoitteellisuuden muodostamat ratkaisut, jotka palvelevat pelin luonteeseen ja tavoitteeseen sidottuja tarpeita. Tietyt lajityypin, julkaisualustan ja yleiset käyttöliittymäsuunnittelun konventiot määrittelevät pitkälti lopullista muotoilua, mutta lopulta videopeli on ainutlaatuinen yksilö. Sen lisäksi immersio voidaan ymmärtää monella tapaa; narratiivipainotteisessa pelissä avataria saatetaan ohjata sulavilla, toimintaa tukevilla käyttöliittymäratkaisuilla, kun taas strategisemmissa peleissä immersiota voidaan luoda antamalla pelaajan organismimuodolle näkyvämpää valtaa konkreettista ohjauspaneelia muistuttavin käyttöliittymäratkaisuin. Käyttöliittymien representaation muodoilla vahvistetaan muotoilua vuorovaikutusta, ja ne ovat lopulta tukemassa itse videopeliä, eivätkä yleensä keskiössä. Videopelien käyttöliittymät ovat ohjauspaneeli pelin järjestelmiin ja maailmaan, ja niistä löytyy huomattava määrä eroja ja omalaatuisia yksityiskohtia, jotka saattavat vaikutuksillaan muovata tulevaisuuden käyttöliittymiä, ja luoda uusia trendejä tai konventioita.

Tutkimuksesta muodostui yleispiirteitä avaava, kattava pintaraapaisu. Jatkotutkimuksessa voisi olla mielenkiintoista mennä vielä syvemmälle aiheeseen, ja tutkia käyttöliittymien muotoiluratkaisuja kognitiotieteiden linssin kautta, ja mahdollisesti tehdä laajempaa tutkimusta immersioista ja flow-tilasta.

Lähteet

Adams, Ernest. 2013. *Fundamentals of Game Design*. O'Reilly Safari.

Andrews, Marcus. 2010. *Game UI Discoveries: What Players Want*. Essee.

Linkki:

https://www.gamasutra.com/view/feature/132674/game_ui_discoveries_what_players_php. Haettu 14.2.2020.

Blizzard. 2004. *World of Warcraft*. Videopeli.

Blizzard. 2020. *Developer API*. Dokumentaatio.

Linkki: <https://develop.battle.net/documentation/world-of-warcraft>. Haettu 30.4.2020.

Breda, Luca. 2008. *Invisible Walls*. Essee.

Linkki: https://gamecareerguide.com/features/593/invisible_php?page=1. Haettu 17.5.2020.

Campo Santo. 2016. *Firewatch*. Videopeli.

Cooper, Alan. 2014. *About Face: The Essentials of Interaction Design*, 250. 4. Painos. John Wiley Sons Inc.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, 4. 1. Painos. Harper Perennial.

Fagerholt, Erik. Lorentzon, Magnus. 2009. *Beyond the HUD - User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, 51-52. Tutkimus.

Hamaji Neo. 2020. *FIXING Animal Crossing: New Horizon's User Interface!*. Video.

Linkki: <https://www.youtube.com/watch?v=z9LJnUZWtaw>. Haettu 21.6.2020.

Jørgensen, Kristine. 2012. *Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces*, 160. University of Bergen. Tutkimus.

Long, Sebastian. 2020. *Should Players Buy Their Own UI?*

Linkki: https://medium.com/@player_research/should-players-buy-their-own-ui-e87694f1a25e. Haettu 10.7.2020.

Naughty Dog. 2013. *The Last of Us*. Videopeli.

Neonakis, Alexandria. 2014. *How we made The Last of Us Interface Work So Well*.

Artikkeli. Linkki: <https://kotaku.com/how-we-made-the-last-of-uss-interface-work-so-well-1571841317>. Haettu 4.4.2020.

Nintendo. 2020. *Animal Crossing: New Horizons*. Videopeli.

Preach Gaming. 2018. *Eyetracking and your WoW UI*. Video. Linkki: <https://www.youtube.com/watch?v=uFejOUmlhJw>. Haettu 8.5.2020.

Salen, Katie. Zimmerman, Eric. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, 37, 55, 303, 315-316. 1. Painos. MIT Press.

Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 222, 226, 228. 1. Painos. CRC Press.

Schell, Jesse. 2019. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, O'Reilly Safari. 3. Painos. CRC Press. Linkki: <https://learning.oreilly.com/library/view/The+Art+of+Game+Design,+3rd+Edition>. Haettu 3.4. 2020.

Şengün, Sercan. 2017. *Ludic Voyeurism and Passive Spectatorship in Gone Home and Other "Walking Simulators"*. Massachusetts Institute of Technology. Artikkele.

Thursten, Chris. PC Gamer. 2014. *Five ways World of Warcraft changed MMOs forever*. Artikkele. Linkki: <https://www.pcgamer.com/five-ways-world-of-warcraft-changed-mmos-forever/>. Haettu 30.4.2020.