



## **Pelien tutoriaalimenetelmät**

**Tutkimus pelaajien mielipiteistä eri tutoriaalimenetelmistä ja niiden tehokkuudesta**

Atte Pajarinen

Opinnäytetyö, AMK

Toukokuu 2023

ICT-ala

Tradenomi (AMK), Tietojenkäsittely

**Pajarinen, Atte.**

**Pelien tutoriaalimenetelmät. Tutkimus pelaajien mielipiteistä eri tutoriaalimenetelmistä ja niiden tehokkuudesta**

Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Toukokuu 2023, 44 sivua.

ICT-ala. Tradenomi (AMK), Tietojenkäsittely. Opinnäytetyö, AMK.

Julkaisun kieli: suomi

Julkaisulupa avoimessa verkossa: kyllä

### **Tiivistelmä**

Tutkimuksen tavoitteena oli tutkia videopelien tutoriaalien käyttämiä opetusmenetelmiä ja toteuttamalla kysely kartoittaa pelaajien mielipiteitä näistä tutoriaalimenetelmistä. Pelien tutoriaalit ovat pelien monimuotoisuudessa ja kohdeyleisön kasvaessa entistä tärkeämmässä roolissa, joten tehokkaiden tutoriaalimenetelmien keksiminen on alalle mielenkiinnon kohde. Tärkeää on myös uusia tutoriaalimenetelmiä kehittäessä ottaa huomioon pelaajien mielipiteet asiasta. Pelit ovat huvien lähde, minkä takia on tärkeää, että käytetyt tutoriaalimenetelmät eivät ole ainoastaan tehokkaita, mutta myös hauskoja ja mielenkiintoisia.

Ideoita näitä vaatimuksia täyttäviä tutoriaaleja varten löytääkseen, tutkittiin eri tutoriaalimenetelmien kategoriointimenojeja, jotta tätä tutkimusta varten toteutettavalle kyselylle pystyttiin luomaan tehokas ja selkeä rakenne. Näihin kategorioihin kuuluvia tutoriaaleja tarkasteltiin tutoriaalimenetelmistä tehtyjen tutkimusten avulla, jotta löydettiin kyselyä varten mahdollisia kipupisteitä, joista pelaajilta voidaan kysyä. Lopulta toteutetun kyselyn tuloksia analysoitiin edellä mainittujen tutoriaalitutkimusten varjossa ja löydettiin yleisiä ideoita hyvistä tutoriaalimenetelmistä.

Kyselyn tulokset yhdistettynä aiemmin tutkittuihin tehokkaisiin tutoriaalimenetelmiin toivat esiin selvästi pelaajan vapauden tärkeyden tutoriaalien hauskuudessa, sekä tehokkuudessa. Esiin nousi myös yleisen pelaajakunnan positiivinen suhtautuminen tutoriaaleja ja niiden erinäisiä menetelmiä kohtaan, nostaen esiin eri tutoriaalimenetelmien yhdistelyn tärkeyden tutoriaalien toteutuksessa. Tärkeänä pointtina myös nousi kehitettävän pelin genren ja rakenteen huomiointi tutoriaalien suunnittelussa ja käytettäviä tutoriaalimenetelmiä valittaessa.

Tutkimuksessa löydettyjä tuloksia voidaan käyttää tuomaan esiin uusia ideoita eri tutoriaalimenetelmistä ja niiden käyttämisestä. Tutkimus myös toi hyvin esiin pelaajien yleisajatuksia eri tutoriaalityypeistä ja siitä mikä niissä on hauskaa, tai tylsää, mitä pelikehittäjät voivat käyttää auttavana raamina uusia tutoriaaleja kehittäessä.

### **Avainsanat (asiasanat)**

Pelit, pelisuunnittelu, pelitutoriaali, pelitutkimus.

### **Muut tiedot (salassa pidettävät liitteet)**

-

**Pajarinen, Atte.**

**Game tutorial methods. Study on players' opinions on different tutorial methods and their effectiveness.**

Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences, May 2023, 44 pages.

Information and communication technology. Degree programme in business information technology. Bachelor's thesis.

Permission for open access publication: Yes

Language of publication: Finnish

### **Abstract**

The goal of the study was to examine the instructional methods used in video game tutorials and gather players' opinions on these tutorial methods through a survey. As games become more complex and the target audience grows, tutorials play an increasingly important role, making the discovery of effective tutorial methods a focus of interest in the industry. It is also crucial to consider players' opinions when developing these new tutorial methods. Games are a source of entertainment, so it is important that the employed tutorial methods are not only effective but also fun and engaging.

To generate ideas for tutorials that meet these requirements, categorization methods for different tutorial techniques were investigated to create an efficient and clear structure for the survey. Tutorials that fell into these categories were examined through existing tutorial method studies to identify potential points of failure for players. The survey results were then analyzed in the context of these existing tutorial studies, revealing general ideas about good tutorial methods.

The survey findings, combined with previously identified effective tutorial methods, clearly highlighted the importance of player freedom in tutorial enjoyment and effectiveness. The survey also revealed the general player community's positive attitude towards tutorials and their various methods, emphasizing the significance of combining different tutorial methods in tutorial implementation. Another important point that emerged was the consideration of the game's genre and structure when designing tutorials and selecting tutorial methods.

The results of the study can be used to generate new ideas for different tutorial methods and their implementation. The study also effectively captured players' general perceptions of various tutorial types, identifying what aspects are enjoyable or tedious, providing game developers with a helpful framework for developing new tutorials.

### **Keywords/tags (subjects)**

Games, game design, game tutorials, game research.

### **Miscellaneous (Confidential information)**

-

## Sisältö

<b>1</b>	<b>Johdanto</b> .....	<b>3</b>
1.1	Nykypelialan haasteet pelaajaretention kanssa .....	3
1.2	Mikä on tutoriaali? .....	4
1.3	Pelitutoriaalin tärkeys pelaajaretention maksimoinnissa .....	5
<b>2</b>	<b>Tietopohja</b> .....	<b>6</b>
2.1	Tutoriaalin toteuttaminen.....	6
	Tutoriaalin toteuttamisen ongelmat ja onnistumisen mittaaminen .....	6
	Pelitutoriaalien tyypit ja kategoriointi.....	8
2.2	Kolme päätutoriaalityyppiä.....	9
	Ohjeilla opettaminen.....	9
	Esimerkeillä opettaminen.....	10
	Pelisuunnittelun avulla opettaminen .....	10
<b>3</b>	<b>Tutkimus</b> .....	<b>11</b>
3.1	Yleiset tutoriaalikysymykset tulokset.....	12
3.2	Ohjeilla opettavan tutoriaalin tulokset .....	16
3.3	Esimerkeillä opettavan tutoriaalin tulokset.....	19
3.4	Pelisuunnittelun avulla opettavan tutoriaalin tulokset .....	21
<b>4</b>	<b>Tutkimustulokset</b> .....	<b>25</b>
4.1	Yleisen kyselyn tulokset .....	25
4.2	Ohjeilla opettaminen .....	26
4.3	Esimerkeillä opettaminen .....	26
4.4	Pelisuunnittelulla opettaminen.....	28
<b>5</b>	<b>Pohdinta</b> .....	<b>29</b>
	<b>Lähteet</b> .....	<b>30</b>
	<b>Liitteet</b> .....	<b>32</b>
	Liite 1. Kysely sivu 1.....	32
	Liite 2. Kysely sivu 2.....	33
	Liite 3. Kysely sivu 3, osa 1. ....	34
	Liite 4. Kysely sivu 3, osa 1 jatkuu. ....	35
	Liite 5. Kysely sivu 3, osa 2. ....	36
	Liite 6. Kysely sivu 4, osa 1. ....	37
	Liite 7. Kysely sivu 4, osa 1 jatkuu. ....	38
	Liite 8. Kysely sivu 4, osa 2. ....	39

Liite 9. Kysely sivu 5, osa 1. ....	40
Liite 10. Kysely sivu 5, osa 1 jatkuu. ....	41
Liite 11. Kysely sivu 5, osa 2. ....	42

# 1 Johdanto

Tämän tutkimuksen aiheena on videopelien, tarkemmin yksinpelien, tutoriaalit. Tutkimuksessa keskitytään pelien tutoriaalien käyttämiin menetelmiin, joilla pelaajia opetetaan kuinka peliä pelataan. Tarkoituksena on verrata ja analysoida eri tutoriaaleja, sekä niiden käyttämiä menetelmiä, ja heijastaa näitä ajatuksia pelaajien mielipiteisiin eri tutoriaalimenetelmistä. Tutkimuksen tavoitteena on näitä tutoriaaleja ja mielipiteitä analysoimalla selvittää hyviä käytäntöjä tutoriaalien suunniteluihin, sekä tuoda esiin ideoita eri tutoriaalimenetelmien tehokkuudesta.

## 1.1 Nykypelialan haasteet pelaajaretention kanssa

Peliala on jatkuvasti kasvava ala, tuottaen vuonna 2021 yhteensä 180 miljardin euron edestä tuottoa. Tämä oli 1,4% nousu jo valmiiksi loistavasta 2020 - vuodesta (Wijman, 2021). Tämän nousun arvioidaan jatkuvan yhtä vahvana ja tuoton arvioidaan saavuttavan maailmanlaajuisesti lähes 270 miljardia 2025 – vuoteen mennessä (Clement, 2021). Tämä kasvun myötä kilpailu pelialalla on kasvanut räjähtävästi viimeisen kymmenen vuoden aikana. Pelkästään Steam- pelijakelualustalla julkaistujen pelien määrä on noussut yli 10 000 kappaleeseen vuodessa (Clement, 2021), kasvattaen sen pelikokoelmaan massiiviseen 50 000 kappaleeseen (Bailey, 2021).

Kasvaneen kilpailun myötä pelaajien nopea mielenkiinnon herättäminen peliä kohtaan on noussut tärkeämmäksi. Kuten aiemmin mainittu pelaajilla on nykyään paljon enemmän valinnanvaraa, ja ovat siten paljon valmiimpia vaihtamaan peliä, mikäli se ei heti innosta. Yhden maailman suurimman pelistudion, Activisionin, tuotannon kontraktori Keith Fuller totesi 2011 julkaistussa artikkelissa, että heidän tilastojen mukaan vain noin 10% pelaajista pelaa ostamansa pelin loppuun saakka (Snow, 2011).

Tämän raa'an tilaston takana on myös monia muita syitä. Julkaistujen pelien tietoja ja tilastoja keräävän How Long To Beat – sivuston mukaan, pelien keskimääräisen pelin läpipeluun pituus on kasvanut tasaisesti ajan myötä 8 tunnista 2000-luvun alusta, lähemmäs 12 tuntia 2015 vuoteen mennessä (Lindbergh, 2016). Pidemmät läpipeluupepituuudet johtavat väistämättä vähempään määrään läpipelattuja pelejä per henkilö, erityisesti kun otetaan huomioon, että keskimääräinen pelaaja käyttää pelaamiseen päivässä arviolta noin 30 – 60 minuuttia (Lock, 2019; Limelight, 2021).

Ei siis ihme, että pelistudiot etsivät jatkuvasti tapoja lisätä pelaajien kiinnostusta pelaamaansa peliin. Erityisen tärkeää on edellä mainittujen tilastojen vuoksi saada pelaaja innostumaan pelistä mahdollisimman nopeasti. Täten todennäköisyys siihen, että pelaaja pelaa pelin loppuun asti nousee, parantaen pelin pelaajaretentiota. Lisäksi tietenkin nousee mahdollisuus siihen, että pelaaja ostaa pelistudion seuraavan pelin taikka lisäosan.

## 1.2 Mikä on tutoriaali?

Sana ”tutoriaali” on lainasana englannin ”tutorial” – sanasta. ”Tutorial” tarkoittaa englanninkielisen Merriam-Webster-sanakirjan mukaan vapaasti suomennettuna: ”Paperi/artikkeli, kirja, elokuva, tai tietokonesovellus, joka tarjoaa käytännön tietoa yksittäisestä aiheesta.” (Merriam-Webster, 2022). Suomen kielessä lähin sana lienee ”oppitunti” tai ”ohjaustunti”. Videopeleissä tutoriaali on pelin alussa tapahtuva, yleensä hyvin tarkasti ohjattu sektio, jossa pelaajalle opetetaan pelamiseen tarvittavat ohjaimet, sekä pelin säännöt.

Tapoja toteuttaa tutoriaali on monia. Osat pelit opettavat pelaajia ohjetekstien avulla, jotkut implementoivat peliin niin kutsutun ”Tutoriaali-huoneen”, yksinkertaisimmissa peleissä tutoriaalin voi hoitaa vain antamalla pelin sisällä tapahtuvia kontekstista riippuvia vihjeitä. Tutoriaalien pituudet myös vaihtelevat valtavasti. Pelin genrestä, pituudesta ja monimutkaisuudesta riippuen tutoriaalin pituus voi olla alle minuutista useaan tuntiin.

Harvoin kuitenkaan tutoriaalit nojaavat pelkästään yhteen opetusmenetelmään, ja usein ne ovatkin yhdistelmiä useista eri tutoriaalimenetelmistä, suunniteltu erityisesti kyseessä olevan pelin säännöt mieleen ottaen. Tämän yksilöllisyyden vuoksi tutoriaalia on hankala selittää yhdellä termillä tai lauseella. Pidemmätkin selitykset usein jättävät ulos eri rajatapauksia. Yhden hyvän laajamittaisen selityksen tarjoaa New York Yliopiston videopeli – tutkija Michael Green, jonka mukaan ”Tutoriaalit ovat pelaajan ensimmäinen kontakti pelin kanssa. Ne auttavat pelaajia ymmärtämään pelin säännöt, ja lopulta, kuinka toimia niiden sisällä” (Green, 2018).

### 1.3 Pelitutoriaalinen tärkeys pelaajaretention maksimoinnissa

Tutoriaalisen suunnittelusta ja toteutuksesta on käyty paljon keskustelua pelikehityspiireissä erityisesti lähiaikoina. Kuten mainittu, edellä selvitetyn monimutkaistumisen ja markkinoiden muutosten myötä tutoriaalit ja niiden onnistunut toteutus on noussut hyvin tärkeään asemaan, sillä asiasta tehdyt tutkimukset näyttävät viittaavan siihen, että hyvin toteutettu tutoriaali nostaa pelaajien pelaikaan pelin sisällä. Esimerkiksi vuonna 2012 tehdyssä tutkimuksessa Washingtonin Yliopiston tutkijat toteuttivat tutkimuksen tutoriaalisen tehokkuudesta pelaajien käyttämään pelaikaan (Andersen ym. 2012). Tutkimuksessa tutkijat testasivat erilaisia tutoriaalimenetelmiä tutkimusta varten toteutettuihin peleihin. Tutkijat löysivät, että hyvin toteutettu tutoriaali lisäisi pelaajan pelaikaan jopa 29% (Andersen ym. 2012). Mutta tässäkin tutkimuksessa nousi esiin edellä mainittu pelikohtaisen ja yksilöllisen tutoriaalisen suunnittelun tärkeys. Siinä missä pelaajien pelaika nousi jopa kolmanneksen monimutkaisemmissa peleissä, yksinkertaisemmissa peleissä tutoriaalilla ei ollut juurikaan vaikutusta (Andersen ym. 2012).

Tutkimuksen tulokset siis näyttävät osoittavan tutoriaalisen suunnittelun tärkeyden monimutkaisemmissa, sekä pidemmissä peleissä (Andersen ym. 2012; Shuanguyan ja Fang 2022). Yksinkertaisemmissa peleissä puolestaan tulisi priorisoida lyhyempää ja ytimekkäämpää tutoriaalia (Andersen ym. 2012). Tämä jälleen kerran nostaa esiin hyvän tutoriaalisen suunnittelun tärkeyden, jotta resursseja ei tuhjata väärin asioihin. Kysymyksenä kuitenkin säilyy millä tavalla tutoriaaleja tulisi suunnitella? Pitääkö pelaajalle antaa vapautta tehdä virheitä? Entä jos he turhautuvat ja lopettavat pelin? Tulisi siko pelaajalle opettaa säännöt perusteellisesti, vai jättää asioita pelaajan itse pääteltäväksi?

Peliala on alana verrannollisesti vielä nuori, arvioilta vain noin 50 vuotta vanha (Chikhani 2015). Tämän vuoksi ei alalla ole vielä varsinaisia totuttuja toimintakäytänteitä eri pelisuunnittelun osa-alueilla. Yleisiä yhtäläisyyksiä kyllä löytyy, mutta monet menetelmät ovat vielä kokeilullisia ja päätapana alalla onkin oppia muiden, tai omista, virheistä. Tämä luo hankalan dilemman monille, erityisesti aloittaville, pelistudioille. Kun tutkittua ennakkotietoa on vähän, riskit kasvavat.

Edellä mainittujen syiden vuoksi tutkimukset pelialan eri osa-alueista, mukaan lukien tutoriaaleista ja niiden vaikutuksista, ovat nykyään isossa kysynnässä. Tämän tutkimuksen aikana tulenkin siis analysimaan eri tutoriaalimenetelmiä niiden toteutustavan sekä tehokkuuden puolesta. Lisäksi

tutkimuksen aikana toteutan kyselyn pelaajien mielipiteistä tutoriaaleja, sekä eri tutoriaalimenetelmiä kohtaan. Tulen kerättyä tietoa apuna käyttäen vertaamaan yleisten tutoriaalimenetelmien tehokkuuksia niiden toimivuuteen, sekä pelaajakunnan mielipiteisiin nähden.

Tämän tutkimuksen tavoitteena onkin kerätä yleistietoa tutoriaaleista, niiden eri toteutustyyppien tehokkuudesta, sekä pelaajien yleisistä mielipiteistä näistä kaikesta. Kerättyjen tietojen avulla tarkoituksena on kartoittaa pelaajien mielipiteitä yleisesti tehokkaaksi tunnettuja tutoriaalimenetelmiä kohtaan, sekä analysoida näitä menetelmiä kerätyn tiedon perusteella. Täten tuoden esiin mahdollisia tehokkaita tutoriaalimenetelmiä, sekä luoda ideoita mahdollisista hyvistä käytänteistä tutoriaalien suunnitelluissa.

## **2 Tietopohja**

### **2.1 Tutoriaalın toteuttaminen**

#### **Tutoriaalın toteuttamisen ongelmat ja onnistumisen mittaaminen**

Kuten aiemmin mainittua, tutoriaalın toteutuksessa on useita eri tapoja. Toteutustavat vaihtelevat pelin genren, pituuden ja monimutkaisuuden mukaan. Onkin siis tärkeää suunnitella tutoriaali pelin eri osapuolet huomioiden, jotta vältetään turhalta työltä.

Tutoriaalın suunnittelussa vastaan tulee välttämättä opettamisen pääongelma, eli kuinka henkilö saadaan oppimaan asia mahdollisimman tehokkaasti? Ongelma on monimutkainen ja monisyinen, eikä siihen ole yhtä vastausta. Harkittuja päätöksiä voidaan kuitenkin tehdä toteutettujen tutkimusten pohjalta.

Yksi iso osa oppimista on osallistujan innostaminen opittavaan asiaan. Tutkimukset ovat löytäneet, että oppijan innostus on tärkeä osa oppimisen kannalta (Olsen 2011). Vaikka tämä asia tuntuukin itsestäänselvyydeltä, on se tärkeä ottaa erityiseen huomioon varsinkin tämän tutkimuksen koh-teissa, eli viihdealan-peleissä. Olsenin (2011) tutkimus suoritettiin oppimispelien parissa, oppimis-pelit tässä kontekstissa tarkoittavat pelejä tai pelillistettyjä sovelluksia, joiden tarkoitus on opettaa

osallistujaa pelillistettyjen elementtien avulla esimerkiksi opetuksessa, terapiassa tai ammattikoulutuksessa. Jos osallistujan innostus nousi erityisen tärkeää roolin oppimispelien parissa, voidaan melko luotettavasti olettaa, että sama ilmiö tapahtuu myös ns. ”viihde-pelien” parissa.

Tutoriaalinen tehokkuuden mittaaminen on samoin vaikeaa, jälleen kerran tutoriaalisen monimuotoisuuden vuoksi. Vuonna 2012 toteutetussa tutkimuksessa ”The Impact of tutorials on games of varying complexity” (Andersen ym. 2012) tutkijat tutkivat nimen mukaisesti eri tutoriaalimenetelmien tehokkuutta eri peleissä. Tämän tutkimuksen myötä tutkijat löysivät 4 neljä laajamittaista tutoriaalisuunnittelun osa-aluetta, joilla oli merkittävä vaikutus tutoriaalisen onnistumiselle (Andersen ym. 2012). Nämä osa-alueet olivat vapaasti suomennettuna: tutoriaalisen olemassaolo, konteksti riippuvuus, pelaajan vapaus, sekä avun saatavuus.

Ensimmäinen tutkimuksen esittämä vaikutusosa-alue on varsin itsestään selvä. Se mittaa yksinkertaisesti sisältääkö tarkasteltava peli tutoriaalia missään muodossa (Andersen ym. 2012).

Toinen vaikutusosa on tutoriaalisen kontekstiriippuvuus. Tämä mittaa toteuttaako tarkasteltava peli tutoriaalisen kontekstiriippuvaisesti, eli tarjoamalla pelaajalle kontekstista riippuvia vihjeitä pelin aikana. Vai toteuttaako se tutoriaalisen kontekstista riippumatta, eli tarjoamalla pelaajalle laajan dokumentaation pelin mekaniikoista jota pelaaja voi lukea itse pelitilanteen kontekstista riippumatta (Andersen ym. 2012). Selventäväksi esimerkiksi oletetaan, että pelaaja pelaa peliä jossa hänen tulee hypätä laatikon yli painamalla ”välilyönti”-näppäintä. Kontekstista riippuvainen tutoriaali esimerkiksi antaa pelaajalle vinkin ”välilyönti”-näppäimestä vain silloin kun pelaajan hahmo on laatikon lähellä. Kontekstista riippumaton tutoriaali antaa pelaajalle pelin alussa dokumentin, jota hän pystyy lukemaan missä tahansa vaiheessa peliä. Tässä dokumentissa lukee mitä näppäintä käyttämällä pelaaja pystyy hyppäämään. Kun pelaaja on laatikon lähellä, peli ei anna hänelle erityisiä vihjeitä.

Kolmas vaikutusosa on pelaajan vapaus tutoriaalisen sisällä. Se yksinkertaisesti mittaa kuinka vapaa pelaaja on tekemään tutoriaalisen ohjeiden ulkopuolisia toimintoja (Andersen ym. 2012). Pakottaako tutoriaali esimerkiksi pelaaja painamaan haluttua näppäintä pysäyttämällä pelin siihen asti kunnes pelaaja painaa haluttua näppäintä, vai antaako tutoriaali pelaajalle mahdollisuuden painaan ”väärää” näppäintä tutoriaalisen ohjeisiin nähden.

Viimeinen vaikutusosa on avun saatavuus tarvittaessa. Se tarkkailee annetaanko pelaajalle tutoriaalin ulkopuolella muistuttavia vinkkejä tarvittaessa (Andersen ym. 2012). Tämä apu voi esimerkiksi olla ohjekirja josta pelaaja voi tarvittaessa lukea uudelleen ohjeet peli eri mekaanikoihin. Apu voi myös olla pelin sisällä kontekstista riippuen annettu vihje, mikäli peli huomaa pelaajan etenemisen pysähtyneen. Esimerkiksi muistuttamalla pelaajaa mikä hyppynappi on, mikäli pelaaja on ylihyppättävän laatikon lähellä liian kauan hyppäämättä sen yli.

### **Pelitutoriaalien tyypit ja kategoriointi**

Pelitutoriaaleja on useita eri tyyppisiä ja oikean tutoriaalityypin valinta on tärkeässä osassa tutoriaalin onnistumisessa. Tutoriaalityyppien lajittelu on kuitenkin vielä melko hankalaa, koska kuten edellä mainittu, peliala on suhteellisen uusi ala (Chikhani 2015). Tämän lisäksi peliala myös on jatkuvasti muuttuva ala, johtuen sen isosta riippuvuudesta teknologian kehityksen kanssa. Näiden osa-alueiden vuoksi alalla ei ole vielä varsinaista virallista termiä taikka kategoriata monelle asialle. Tutoriaalit ja niiden toteutustavat ovat yksi näistä jatkuvasti muuttuvista kategorioista.

Tutoriaalien toteutustyypeille on kuitenkin ehdotettu useita eri kategoriointitapoja, yksi malli ehdottaa, että tutoriaalityyppejä on pääosassa kolmea eri päätyyppiä (Green 2018). Vapaasti suomennettuna: tutoriaaleja jotka opettavat ohjeilla, tutoriaaleja jotka opettavat esimerkeillä ja tutoriaaleja jotka opettavat pelisuunnittelun kautta, kuten esimerkiksi kenttäsuunnittelun avulla.

Toisena kategoriana tutoriaalin toteutuksessa voidaan myös pitää tutoriaalin kestoa ja sen asettelua pelin kokonaiskeston nähden (Andersen ym. 2012). Jotkut tutoriaalit toteuttavat tutoriaalin kokonaisuudessaan pelin alussa, jonka aikana pelaajalle opetetaan pelin kaikki päämekaniikat. Tämä toteutetaan usein esimerkiksi niin sanotulla ”tutoriaali-huoneella”, jossa pelaaja lukitaan pelisisäisen huoneeseen, missä hänelle opetetaan kaikki pelin tärkeät mekaniikat ennen kuin peli varsinaisesti alkaa (Grguric 2023; Suddaby 2012). Vaihtoehtoisesti joissakin peleissä tutoriaalin voidaan ajatella kestävän koko pelin keston ajan. Pelaajalle opetetaan pelin päämekaniikat yksi kerrallaan, jotta opettamiseen käytetty aika voitaisiin minimoida ja jotta pelaajalle opetettava määrä tietoa pysyy hallittavassa koossa. Kun pelaajalle on opetettu pelimekaniikka, pelaaja jatkaa pelin pelausta, usein jatkaen kenttiin jossa vasta opittua pelimekaniikka tulee käyttäen erityisen paljon. Kun pelaaja on täten oppinut käyttämään yhtä pelimekaniikkaa, hänelle opetetaan toinen ja niin edespäin. (Hedges 2017)

Tässä tutkimuksessa tulen käyttämään edellä mainittua Greenin (2018) tutkimuksen kategoriointi mallia tutoriaali kategoriointinnissa. Kategoriointimalli tarjoaa selkeän rajauksen eri tutoriaalimallien välillä ja antaa täten paremmat edellytykset tehokkaan ja onnistuneen käyttäjäkyselyn toteuttamiselle. Tulen myös käyttämään Andersen ja muut (2012) tutkimuksen löytämiä neljää tutoriaalio-osa-aluetta verratakseen niiden sopivuutta Greenin (2018) kategoriointimalleihin.

## 2.2 Kolme päätutoriaalityyppiä

Tässä luvussa esitellään Greenin (2018) tutoriaalimenetelmä-kategorioita, sekä tarkastellaan niitä "Impact of Tutorials on Games of Varying Complexity" (Andersen, O'Rourke, Liu, Snider, Lowdermilk, Troung, Cooper & Popovic 2012) -tutkimuksen löytämien onnistuneiden tutoriaaliosapuolten näkökulmasta, jotka selitettiin luvussa 2.1.

### Ohjeilla opettaminen

"Ohjeilla opettavat" -tutoriaalit opettavat pelaajaa tarjoamalla hänelle selkokieliisiä ohjeilla, joita pelaajan tulee omaksua ja sitten toteuttaa (Green 2018). Opetus voi tapahtua esimerkiksi pelaajan ruudulle ilmestyvillä tekstiruuduilla, tai pelin antamalla suullisilla ohjeilla. Nämä ohjeet voivat esimerkiksi olla tyyppiä: "Paina W-näppäintä hypätäksesi laatikon yli."

Lähes jokainen peli implementoi jollain tasolla ohjeilla opettamista. Tekstilaatikot ovat kustannustehokas tapa välittää paljon tietoa pelaajalle lyhyessä ajassa. Tämän implementoinnin nurjapuoli on kuitenkin kasvanut vastuu ja vaadittu vaiva pelaajalta (Andersen ym. 2012). Pelaajan tulee itse lukea, muistaa ja sisäistää annetut ohjeet, mikä on ohjemäärän kasvaessa jatkuvasti vaikeutuva tehtävä. Tämän vuoksi täysin ohjeilla opettamisella tehdyt tutoriaalit ovat harvassa. Vaikka Andersenin ja muut (2012) ehdottamista tutoriaalio-osa-alueista tutoriaalio-olemassaolo ja avun saatavuus täyttyvät kustannustehokkaasti, tutoriaalio-olemassaolon konteksti riippuvuus ja pelaajan vapaus usein kärsivät. Näiden syiden vuoksi puhtaasti ohjeilla opettavaa tutoriaaleja toteutetaan lähinnä vain lyhyissä tai erittäin yksinkertaisissa peleissä, joissa säännöt ovat pääasiassa ilmiselvät.

Tämän seurauksena tässä tutkimuksessa toteutettavassa kyselyssä (kappale 3) tulisi kysyä pelaajien mielipiteitä erityisesti pelaajan vapautta koskevista ongelmista ohjeilla opettavissa tutoriaaleissa. Täytyy myös kysyä yleisesti tuntevatko pelaajat tämän tyyppiset tutoriaalit selkeinä, niin kuin Andersenin ja muut (2012) kategorioinnissa ne näyttävät olevan.

### **Esimerkeillä opettaminen**

”Esimerkeillä opettavat” -tutoriaalit opettavat pelaajaa yksinkertaisesti näyttämällä pelaajalle esimerkillä kuinka pelimekaniikkaa tulee, tai kannattaa, käyttää (Green 2018). Pelissä näytetty esimerkki voi olla vaikkapa pelaajan edellä kulkeva tietokoneen ohjaama hahmo, jota pelaajan tulee seurata, joka sitten hyppää pelissä olevan laatikon yli, opettaen täten pelaajalle että laatikoiden yli voi tässä pelissä hyppiä.

Kuten ohjeilla opettaminen, esimerkeillä opettaminen on myös hyvin yleinen tapa toteuttaa tutoriaaleja. Mutta toisin kuin ohjeilla opettamisessa, täysin esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat paljon yleisempiä. Esimerkeillä opettaminen on paljon intuitiivisempaa pelaajalle, joskin ohjeilla opettamista kalliimpaa ja hankalampaa implementoida. Andersenin ja muut (2012) ehdottamista osapuolista esimerkeillä opettaminen toteuttaa ”ohjeilla opettamista” paremmin pelaajan vapauden ja konteksti riippuvuuden, mutta avun saatavuus usein jää esimerkkien kertalaatuisuuden vuoksi vähemmälle.

Tämän vuoksi tässä tutkimuksessa toteutettavassa kyselyssä tulisi kysyä kysymyksiä pelaajien mielipiteistä esimerkeillä opettavien tutoriaalien selkeydestä. Tuntevatko pelaajat, että he oppivat sitä mitä tutoriaali haluaa heille opettaa? Tulisiko tämän tyyppisissä tutoriaaleissa esimerkiksi antaa lisäksi selventäviä tekstiohjeita? Tärkeää on myös kysyä pitävätkö pelaajat ylipäättänsä tämän tyyppisiä tutoriaaleja hauskoina ja verrata niitä ohjeilla opettaviin tutoriaaleihin.

### **Pelisuunnittelun avulla opettaminen**

Pelisuunnittelun avulla opettaminen viittaa useaan eri asiaan. Se käyttää hyväksi pelin sisäisiä kontekstivihjeitä sekä pelaajan omaa kokemusta ja intuitiota opettaakseen pelaajalle halutun pelime-

kaniikan (Green 2018). Tämä voi esimerkiksi pelin kentällä oleva laatikko, joka estää pelaajan etenemisen. Pelaajan tulee kokeilemalla, tai intuitiivista tietoa apuna käyttäen keksiä ja siten oppia, että laatikoiden yli voi tässä pelissä hyppiä.

Tämä menetelmä on Greenin (2018) kategorioinnin haastavin ja kallein toteuttaa. Tästä huolimatta hyvin implementoituna se kuitenkin toteuttaa Andersenin ja muiden (2012) tutoriaaliosapuolista pelaajan vapauden ja konteksti riippuvuuden erityisen hyvin.

Tämän vuoksi tässä tutkimuksessa toteutettavassa kyselyssä tulisi kysyä kysymyksiä erityisesti tämän tyyppisten tutoriaalien hauskuudesta. Ne antavat pelaajille eniten vapautta, mutta jos tämä vapaus ilmeneekin turhautumisena eikä innostumisena, niin jokin on vialla. Tärkeää on myös verrata tämän tyyppisiä tutoriaaleja edellä mainittuihin tutoriaalityyppeihin ja kysyä pelaajien mielipiteitä niistä.

### 3 Tutkimus

Tätä tutkimusta varten toteutettiin yleinen kysely pelaajayhteisön mielipiteistä edellä mainituista tutoriaalien opetusmenetelmistä. Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisena, eli määrällisenä tutkimuksena, koska tarkoituksena on kartoittaa pelaajien yleisiä ajatuksia eri tutoriaalimenetelmistä. Kysely toteutettiin google forms-kyselynä, jossa osallistujia pyydettiin vastamaan avoimiin eri tutoriaalimenetelmiä koskemiin kysymyksiin. Lisäksi osallistujia pyydettiin arvostelevaan asteikolla 1 – 5 kuinka paljon hän samaa mieltä eri tutoriaalimenetelmiin liittyvistä lausunnoista. Näistä kysymyksistä muodostuvaa laskettu numerokeskiarvoa tullaan tässä tutkimuksessa kutsumaan nimellä ”suostuvuusarvo”. Suostuvuusarvo pyöristetään kahden desimaalin tarkkuuteen. Mitä korkeampi suostuvuusarvo on, sitä enemmän vastaajat olivat samaa mieltä lausunnon kanssa.

Kysely toteutettiin eri peliforumeilla (Reddit, PcGamer, JoyFreak, VGR) ja sen kohderyhmä oli aloittelevista pelaajista kokeneihin pelaajiin. Kyselyn toteutuskieli oli englanti. Tässä tutkimuksessa käytetyt sitaattit avoimista kysymyksistä on käännetty suomeksi selkeyttä ja helpompaa lukukokemusta varten. Käännökset tehtiin mahdollisimman sanatarkasti ylläpitäen alkuperäisen vastauksen kirjoitustyyliä ja asennetta. Mahdolliset sanojen kirjoitusvirheet korjattiin, mutta muut oikeinkirjoitusvirheet jätettiin korjaamatta säilyttääkseen alkuperäisen vastauksen rakenteen mahdollisimman samana.

## Kyselyn eettiset periaatteet

Kyselyyn vastanneiden henkilötietoja ei kerätty ja kyselyn alussa kyselyyn osallistujille selitettiin miten kyselyä tullaan käyttämään. Kyselyssä kerättyjä vastauksia ei levitetä ja ainoastaan tutkimuksen tutkijalla on valtuudet tarkastella niitä. Tutkimuksen lopussa kerätyt vastaukset tuhoetaan.

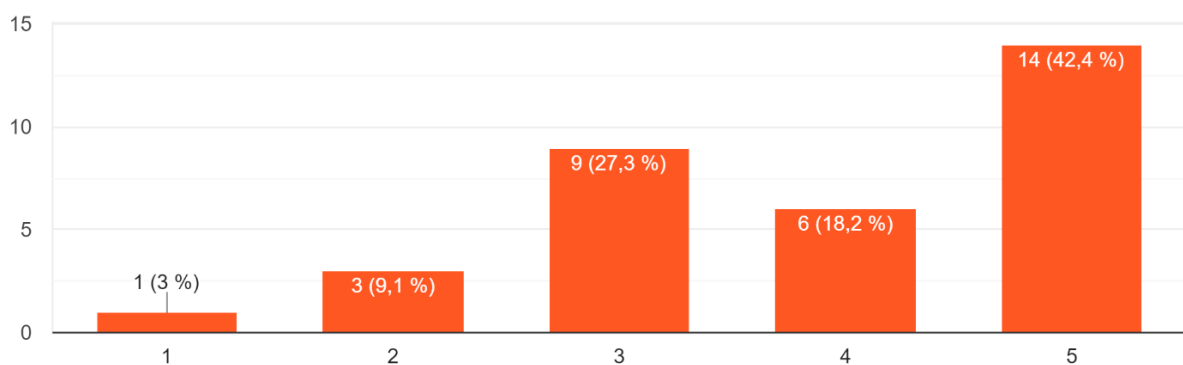
### 3.1 Yleiset tutoriaalikysymykset tulokset

Kolme suurinta ikäjoukkoa kyselyssä olivat 18-24 vuotiaat (36,3%), 25-30 vuotiaat (24,2%) ja alle 18 vuotiaat (21,2%). Vastaajat käyttivät keskimäärin pelaamiseen aika viikossa noin 16 tuntia. Vastaajien keskuudessa yleisin pelialusta oli PC (60,6%), sen jälkeen konsolit (27,3%) ja viimeisenä mobiililaitteet (12,1%). Yleisimmät pelatut peligenret vastaajien keskuudessa olivat ensimmäisen ja kolmannen persoonan räiskinnät (69,7%), toiminta/seikkailu (63,6%) ja roolipelit/RPG (39,4%). Vastaajien lukumäärä oli tutkimuksen kirjoitushetkellä 33 henkilöä.

Kyselyyn osallistujia pyydettiin alussa vastaamaan yleisiin 1-5 arvostelukysymyksiin videopelien tutoriaaleista. Kysymyksen ”Tutoriaali on tärkeä osa joka peliä” suostuvuusarvo oli korkeahko 3,88.

Tutorial is an important part of any game

33 vastausta

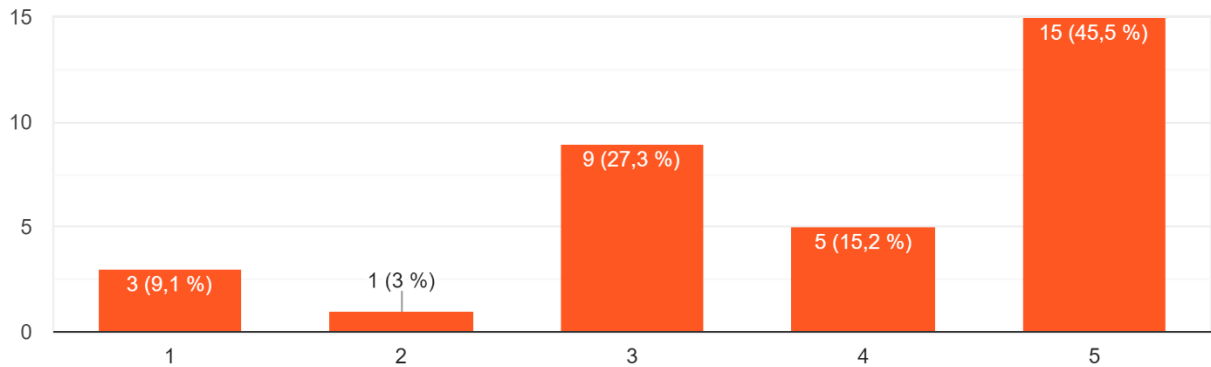


Kuvio 1:Tutoriaali on tärkeä osa joka peliä.

Jatkokysymyksen ”Tutoriaalit tulisi aina olla vaihtoehtoisia” suostuvuusarvo oli myös korkea 3,85.

### Tutorials should always be optional

33 vastausta

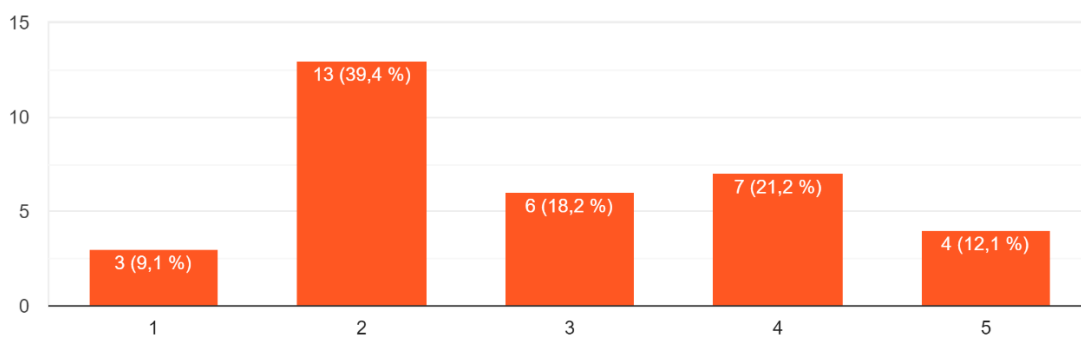


Kuvio 2: Tutoriaalit tulisi aina olla vaihtoehtoisia

Seuraavaksi vastaajilta kysyttiin jatkokysymyksiä minkä tyyppisiä tutoriaalien tulisi olla heidän mielestään.

### Tutorials should always strive to be as short as possible, even at the expense of teaching efficacy

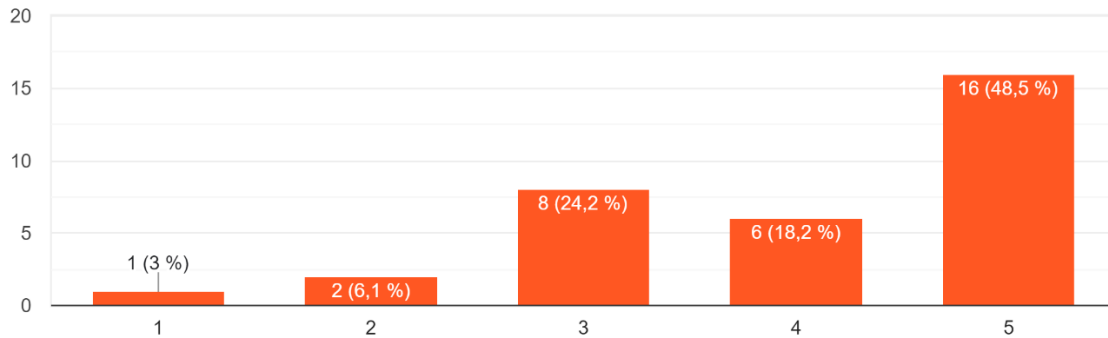
33 vastausta



Kuvio 3: Tutoriaalin tulisi olla mahdollisimman lyhyt, vaikka opettamisen tehokkuuden kustannuksella.

Tutorials should strive to be as entertaining as possible, even at the expense of teaching efficacy

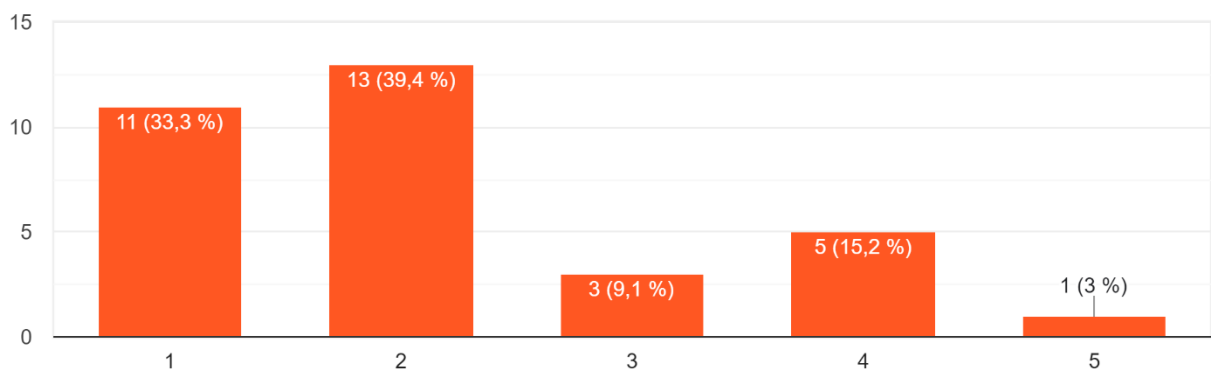
33 vastausta



Kuvio 4: Tutoriaalin tulisi olla mahdollisimman viihdyttävä, vaikka opettamisen tehokkuuden kustannuksella.

Tutorials should strive to be as thorough as possible, even at the expense of entertainment or length

33 vastausta

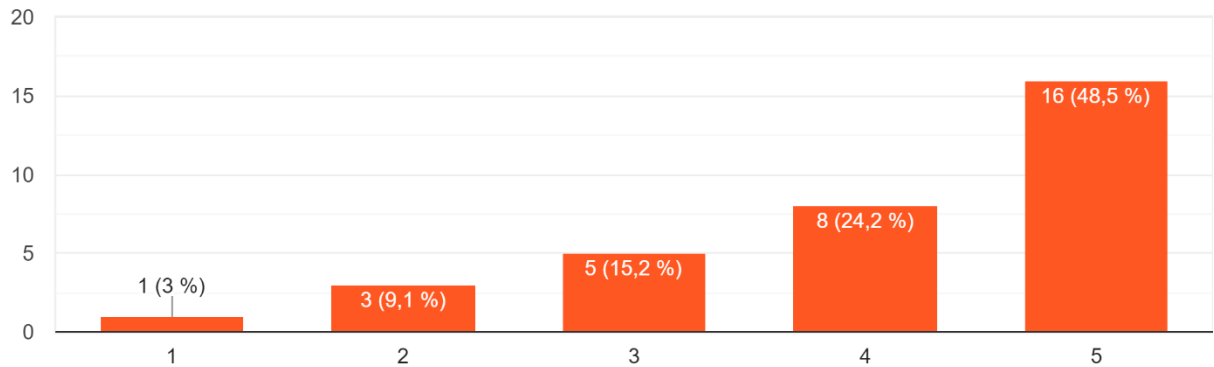


Kuvio 5: Tutoriaalin tulisi olla mahdollisimman perusteellinen, vaikka viihdyttävyyden tai keston kustannuksella.

Vastauksista huomataan, että tutoriaalien keston riippuva kysymys (Kuvio 3) aiheutti lievää hajontaa vastaajien keskuudessa, ja suostuvuusarvo jäi neutraalista hieman alakanttiin olevaan 2,88. Sen sijaan tutoriaalien viihdyttävyyden (Kuvio 4) ja perusteellisuuteen (Kuvio 5) liittyvät kysymyksissä vastaajat olivat huomattavasti yksimielisempiä. Suostuvuusarvot olivat järjestyksessä korkea 4,03 ja matala 2,15.

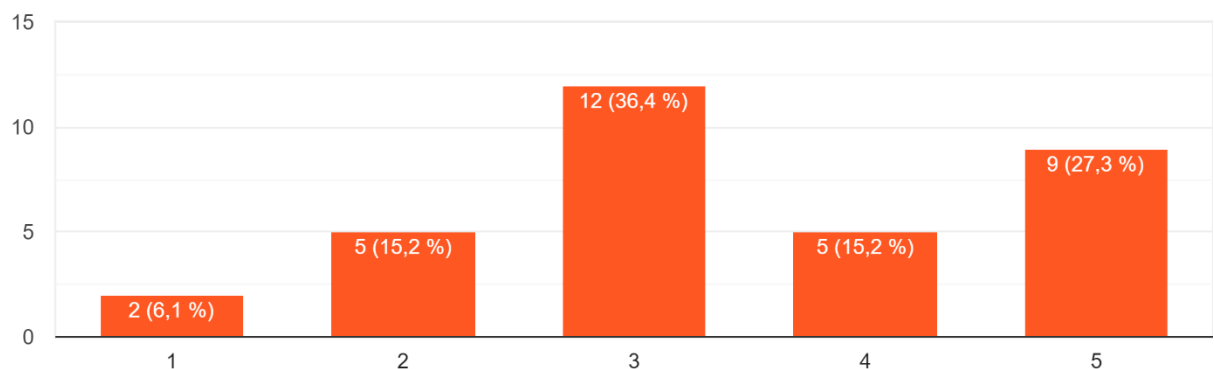
Kysymyksen ” Hyvä/mielenkiintoinen tutoriaali saa sinut kiinnostumaan pelistä enemmän” suostuvuusarvo oli selkeän korkea 4,06 (Kuvio 6). Sen sijaan suostuvuusarvo kysymykseen ” Tylsä tutoriaali saa sinut lopettamaan pelin pelaamisen” oli suhteellisen neutraali 3,42 (Kuvio 7).

A good/fun tutorial will cause you to be more interested in the game  
33 vastausta



Kuvio 6 : Hyvä/mielenkiintoinen tutoriaali saa sinut kiinnostumaan pelistä enemmän.

A boring tutorial will cause you to stop playing the game  
33 vastausta



Kuvio 7 : Tylsä tutoriaali saa sinut lopettamaan pelin pelaamisen.

### 3.2 Ohjeilla opettavan tutoriaalın tulokset

Ohjeilla opettavat tutoriaalit olivat vastaajien joukossa selvästi tunnetuimmat. Jopa 97% vastaajista kertoivat pelanneensa pelejä joiden tutoriaalit sisältävät ohjeilla opettamista. Vastaajien yleiset ajatukset ohjeilla opettavista tutoriaaleista olivat yleisesti melko neutraalit. Suurin osa positiiivista vastauksista mainitsi isona plussana ohjeilla opettamisen selkeyttä. Vastaajat tunsivat että ohjeet ovat selkeä ja yksinkertainen tapa saada ohjeet perille pelaajalle. Jokin variaatio selkeydestä tai ohjeiden yksinkertaisuudesta toistui noin 46% avoimista vastauksista.

*Minä pidän tutoriaaleista kuten esimerkki 1 ja 3 [lyhyistä teksteistä tai kuvilla opettavista] koska ne ovat lyhyitä, helposti ymmärrettäviä ja usein tapahtuvat silloin kun sinun tulee käyttää niihin liittyvää mekaniikkaa tai kykyä ensimmäisen kerran. Minä en pidä tutoriaaleista kuten esimerkki 2 [pitkistä tekstilaatikoista] jotka ovat pitkiä ja info-dumppaavat. Ne ovat tylsiä ja usein viittaavat mekaanikoihin jotka on jo opetettu tai tullaan opettamaan myöhemmin.*

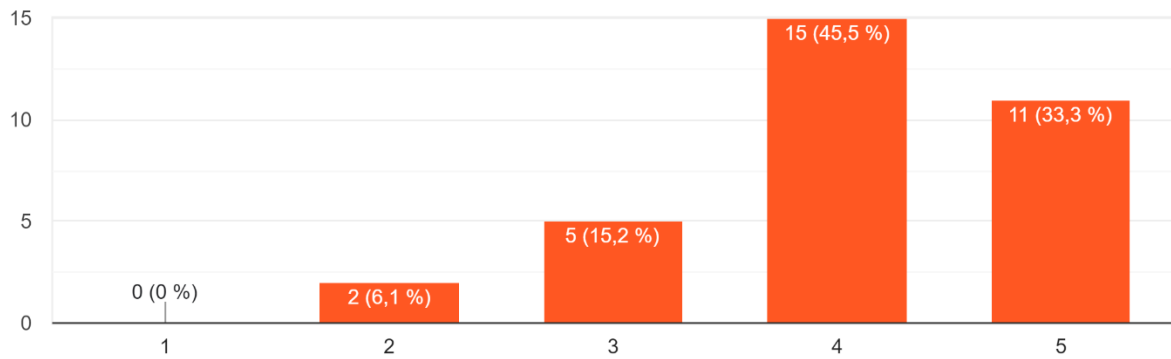
Myös negatiiviset vastaukset olivat hyvin yksimielisiä muihin tutoriaalimenetelmiin verrattuna. Ehdoittomasti yleisin negatiivinen mielipide liittyi ohjeilla opettamisen ”tylsyyteen”. Vastaajat tunsivat, että liiallinen ohjeilla opettaminen tuntuu tylsältä ja vaikuttaa negatiivisesti oppimiseen. Jokin variaatio ohjeilla opettavien tutoriaalien tylsyydestä toistui noin 54% avoimista vastauksista.

*Ne [ohjeilla opettavat tutoriaalit] voivat olla surkeita, mutta joskus ei ole muuta keinoa selittää jotakin. Ne eivät ole erityisen pahoja, jos ne ovat yksinkertaisia ja jos ne eivät keskeytä pelaamista.*

Nämä avoimien kysymysten mielipiteet heijastuivat selkeästi myös 1-5 arvostelukysymyksissä. Vastaajien suostuvuusarvo kysymykseen ”Ohjeilla opettavat tutoriaalit ovat helposti ymmärrettäviä” oli hyvin korkea 4,06. Sen sijaan seuraavassa kysymyksessä ”Ohjeilla opettavia tutoriaaleja on hauska pelata läpi” suostuvuusarvo putosi 2,36:teen.

## Tutorials that teach with instructions are easy to understand

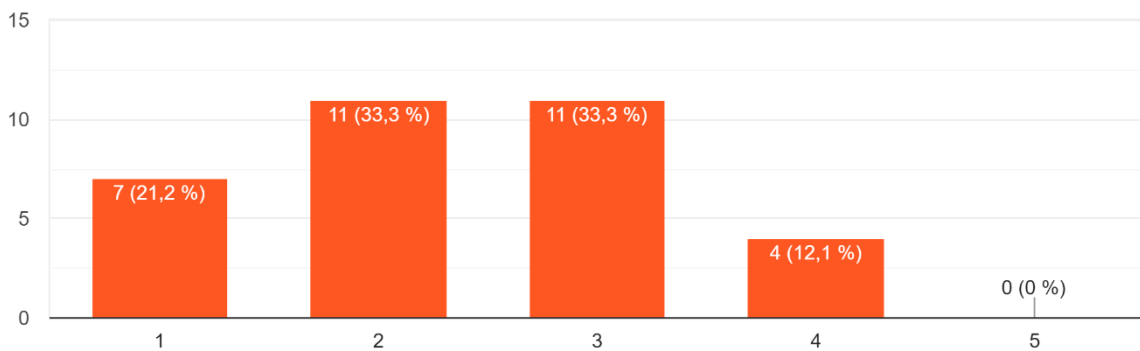
33 vastausta



Kuvio 8 : Ohjeilla opettavat tutoriaalit ovat helposti ymmärrettäviä.

## Tutorials that teach with instructions are fun to play through

33 vastausta

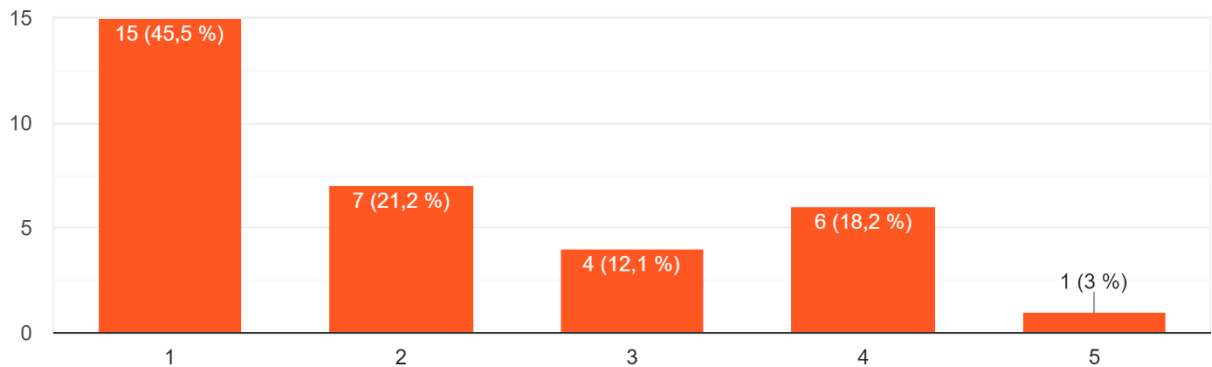


Kuvio 9 : Ohjeilla opettavia tutoriaaleja on hauska pelata läpi.

Tämä selkeä suostuvuusarvon putoaminen toistui myös seuraavassa kysymyksessä, joissa kysyttiin: ”Pitkät tekstiohjeet eivät ole ongelmallisia, yleisesti puhuttuna”, suostuvuusarvo 2,12. Vastajaat olivat myös hyvin yksimielisiä kysymykseen ”Monimutkaisia mekaanikoita ei tulisi opettaa pelkällä tekstillä”, suostuvuusarvo 4,24.

### Long text boxes with instructions are not problematic, in general (Example 2)

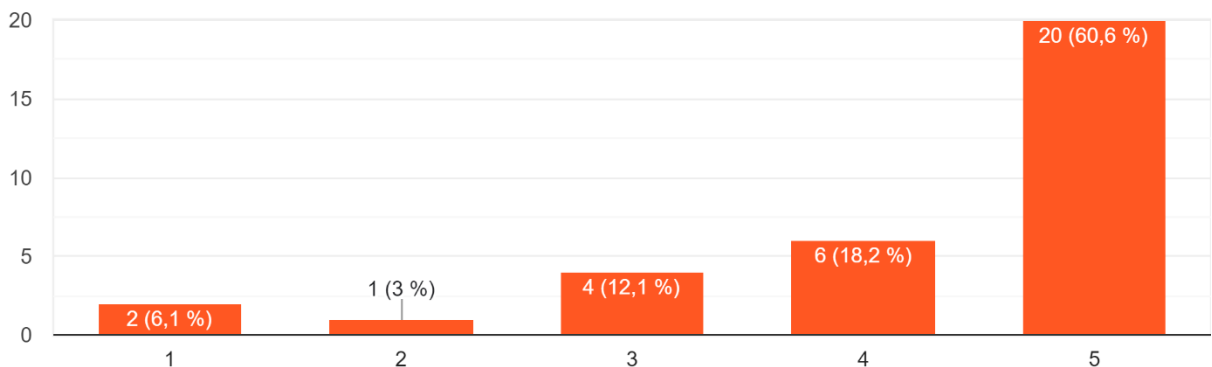
33 vastausta



Kuvio 10 : Pitkät tekstiohjeet eivät ole ongelmallisia, yleisesti puhuttuna.

### Teaching highly complex mechanics shouldn't be done through only text.

33 vastausta



Kuvio 11 : Monimutkaisia mekaanikoita ei tulisi opettaa pelkällä tekstillä.

Osallistujien vastauksista nousi esiin hyvin selkeä mielipide ohjeilla opettavista tutoriaaleista. Vastajaat tunsivat ohjeilla opettamisen olevan selkeä ja yksinkertainen, mutta pidemmän päälle tylsä tapa opettaa pelimekaniikkoja. Avoimissa vastauksissa vastaajat tunsivat, että tämä opetustyyli toimii yksinkertaisemmissa peleissä, tai pienissä erissä, ja muodostuu nopeasti ongelmalliseksi monimutkaisemmissa peleissä tai paljon käytettynä.

*Jos ne [ohjeilla opettavat tutoriaalit] heittävätkin paljon infoa päin naama nopeasti, se käy nopeasti pitkäveteiseksi ja minä luultavasti unohdan puolet asioista heti kun tutoriaali on ohi.*

### 3.3 Esimerkeillä opettavan tutoriaalin tulokset

Esimerkeillä opettavat tutoriaalit olivat huomattavasti vähemmän tuttuja vastaajien keskuudessa ohjeilla opettaviin tutoriaaleihin verrattuna. Noin 76% vastaajista on pelannut pelejä jotka implementoivat esimerkeillä opettamista. Vastaajien mielipiteet esimerkeillä opettavista tutoriaaleista olivat ohjeilla opettaviin tutoriaaleihin verrattain huomattavasti positiivisemmat. Useissa vastauksissa toistui ajatus siitä, että esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat mielenkiintoisempi versio ohjeilla opettamisesta. Tämä näkyi myös arvostelukysymyksissä, joissa kysymykseen ”Esimerkeillä opettavia tutoriaaleja on hauska pelata läpi” oli suostuvuusarvo keskiarvoa suurempi 3,39, huomattavasti suurempi ohjeilla opettavien tutoriaalien saman kysymyksen suostuvuusarvoon 2,36.

*Ne ovat melko hyödyllisiä and käytännöllisiä ... , pelaajat saavat visuaalisia esimerkejä/palautetta siitä miltä ”oikein tekeminen” näyttää.*

Avoimissa vastauksissa esiin nousi myös idea siitä, että esimerkeillä opettavat tutoriaalit voivat tuntua holhoavilta ja pelaajan kykyjä aliarvioivilta. Jokin variaatio ”pelaajan holhoamisesta” toistui 32% vastauksissa. Toinen negatiivinen yhtenäisyys vastauksissa viittasi esimerkeillä opettavien tutoriaalien kestoon ja kuinka ne ovat usein liian pitkiä, sekä mahdottomia ohittaa. Jokin variaatio pituudesta negatiivisessa kontekstissa toistui 28% vastauksissa.

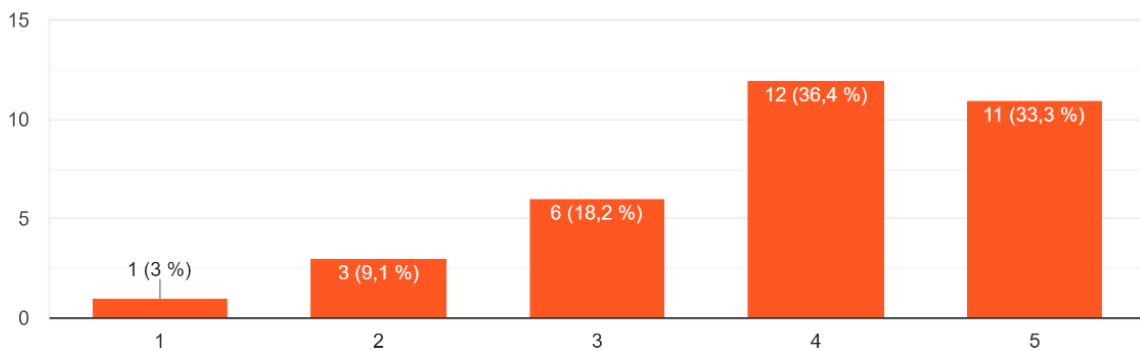
*Minusta tuntuu että ne eivät oikeastaan ole kovin hyviä opettamaan pelaajaa – ne ohjaavat sinua [pelaajaa] kädestä pitäen läpi kaiken maailman väkinäisten lavasteiden ja sinä teet ainoastaan sitä mitä sinulle on käsketty jotta täytät pelin tavoitteet, ilman että oikeasti ymmärrät mitä teet ja miksi.*

Arvostelukysymyksissä vastaajien mielipiteet esimerkeillä opettavista tutoriaaleista olivat huomattavasti ohjeilla opettavia tutoriaaleja positiivisemmat.. Kysymyksen ”Esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat ohjeilla opettavia tutoriaalia hauskempia” suostuvuusarvo oli korkea 3,89. Lisäksi kysymyksen ”Esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat helposti ymmärrettäviä” suostuvuusarvo oli

miltein samanarvoinen 4,03 ohjeilla opettavien tutoriaalien 4,06:een. Vastaajat siis tunsivat, että esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat ohjeilla opettavia hauskempia, ilman että selkeys kärsi. Tästä huolimatta kuitenkin suostuvuusarvo kysymykselle ”Selkeyden takia esimerkeillä opettavat tutoriaalien tulisi sisältää selventäviä tekstiohjeita” oli vähän yli neutraalin 3,52.

Tutorials that teach with examples are more fun than tutorials that teach with instructions.

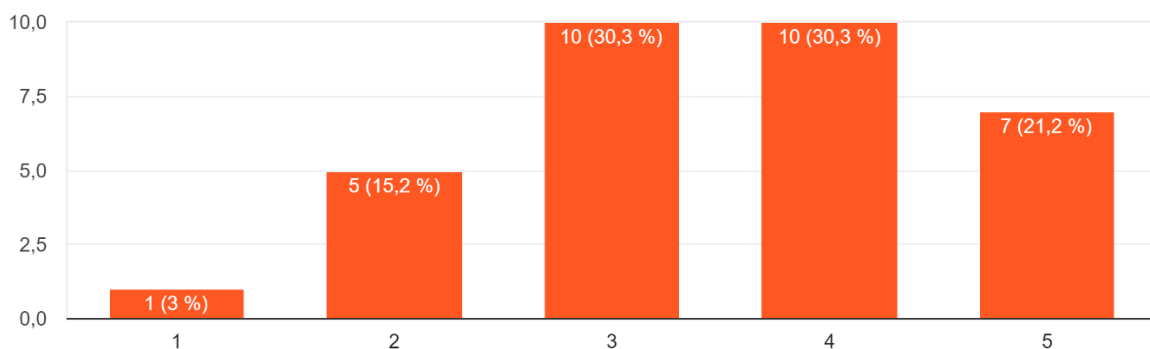
33 vastausta



Kuvio 12 : Esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat ohjeilla opettavia tutoriaalia hauskempia.

For clarity, tutorials that teach with examples should always be combined with additional text instructions.

33 vastausta



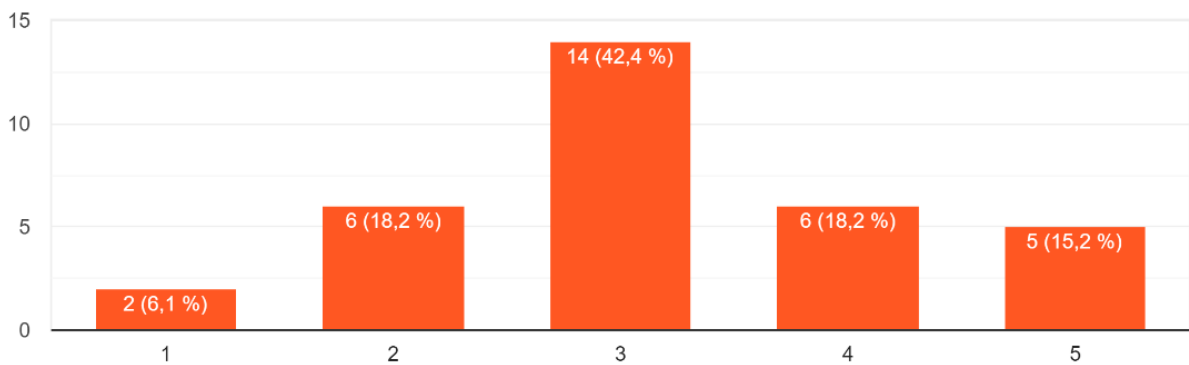
Kuvio 13 : Selkeyden takia esimerkeillä opettavat tutoriaalien tulisi sisältää selventäviä tekstiohjeita.

Avoimissa vastauksissa ilmennyt mahdollinen ongelma pelaajan holhoamisesta ei ilmennyt täysin yleisessä arvostelukysymyksessä ”Esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat liian holhoavia”, jonka

suostuvuusarvo oli melko neutraali 3,18. Tämä ero voi johtua vastaajien eri pelimielenkiinnoista. Vastaajista jotka tunsivat esimerkeillä opettavien tutoriaalien holhoavan pelaaja, suurin (yli 90%) osa pelaa joko paljon keskivertoa enemmän pelejä viikossa (+20 tuntia), tai pelaa pääasiassa monimutkaisempia peligenrejä (Strategia, simulaatio).

Tutorials that teach with examples feel too hand-holdy.

33 vastausta



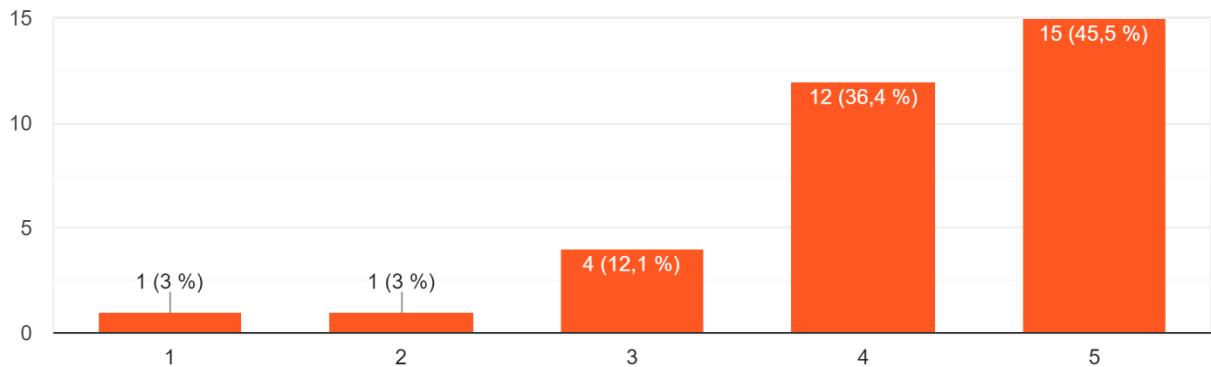
Kuvio 14 : Tutoriaalit jotka opettavat esimerkeillä ovat liian holhoavia.

### 3.4 Pelisuunnittelun avulla opettavan tutoriaalin tulokset

Kyselyssä kysytyistä kolmesta päätutoriaalityypistä pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit saivat selvästi positiivisimman palautteen. Kysymyksen ”Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit ovat hauskoja” suostuvuusarvo oli selkeästi korkein 4,18. Samoin myös kysymyksen ”Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit ovat helposti ymmärrettäviä” suostuvuusarvo oli keskivertoa korkeampi 3,45.

### Tutorials that teach with game design are fun to play through

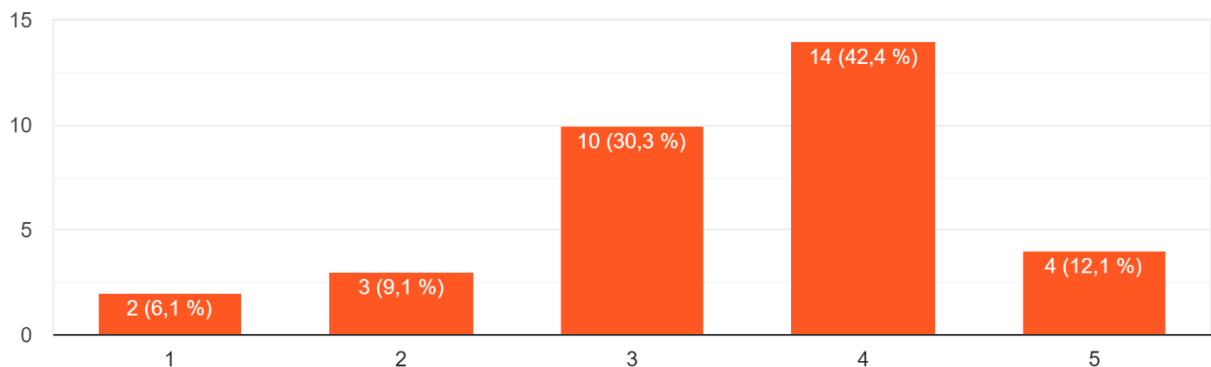
33 vastausta



Kuvio 15 : Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit ovat hauskoja.

### Tutorials that teach with game design are easy to understand

33 vastausta



Kuvio 16 : Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit ovat helposti ymmärrettäviä.

Avoimissa vastauksissa toistui sama ajatusmalli. Vastaajat tunsivat, että tämän tyyppiset tutoriaalit ovat edellä mainituista vaihtoehdoista mielenkiintoisimmat. Vastaajat tunsivat, että kun tutoriaali antaa pelaajan itse kokeilla ja epäonnistua oppiakseen, se paransi heidän oppimiskokemusta.

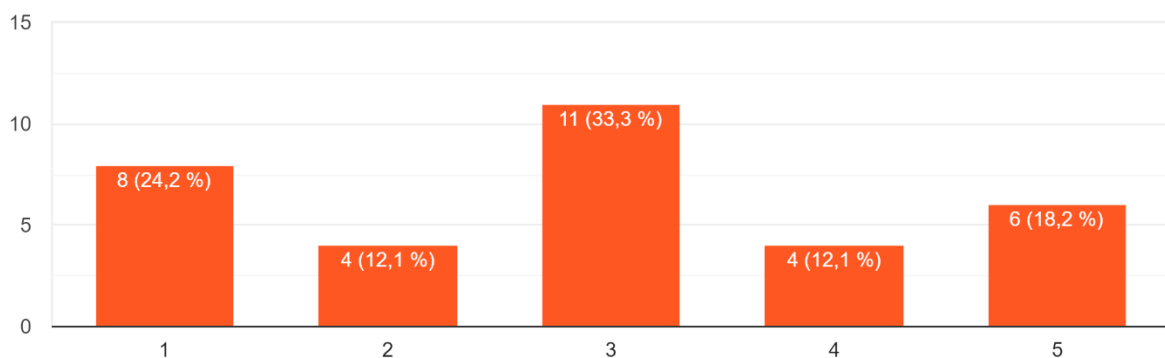
*Ne ovat hauskoja ja intuitiivisia, ja ne saavat pelaajan tuntemaan itsensä fiksuksi siirtämällä oppimisen pelaajan harteille ...*

*Minusta mekaanikoiden oppiminen tällä tavalla [itsenäisesti] parantaa minun ymmärrystäni pelin mekaniikoista tehokkaammin kuin se että minulle kerrotaan tai näytetään juurta jaksain.*

Vastauksissa myös nousi esiin esimerkeillä opettavien tutoriaalien kritiikki, että pelaajaa holhotaan liikaa. Avoimen kysymysten vastaajat tunsivat pääasiallisesti, että pelisuunnittelun avulla opettavien tutoriaalien vähän ohjeita antava tyyli oli positiivinen sekä hauskuuden että oppimisen kannalta. Tämä kuitenkin ei täysin heijastunut arvostelukysymyksissä. Kysymyksen ”Selkeiden ohjeiden puute [pelisuunnittelun avulla opettavissa tutoriaaleissa] on turhauttavaa” suostuvuusarvo olikin matalan arvon sijasta melko neutraali 2,89. Tämän lisäksi vastausten hajautusta katsellessa ilmenee selkeä jakautuminen vastaajien joukossa. Iso osa vastaajista vastasi neutraalin arvon 3, mutta seuraavaksi suurimmat vastausrykelmät olivat arvoissa 1 ja 5.

Getting no clear instructions is frustrating.

33 vastausta



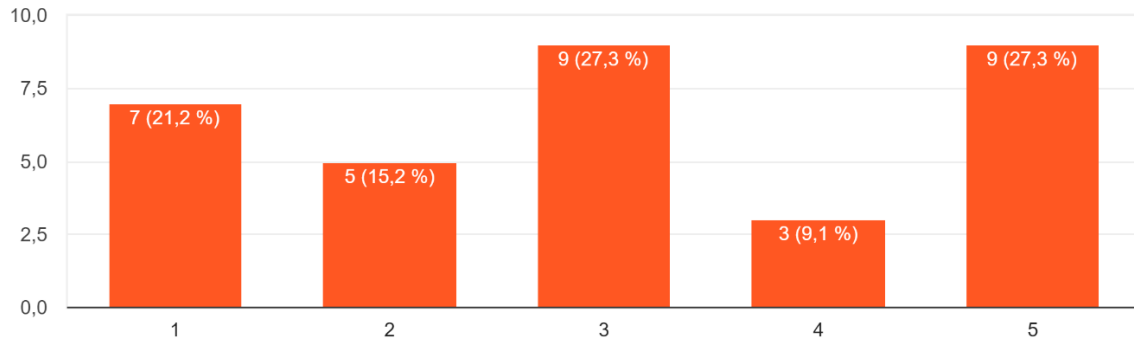
Kuvio 17 : Selkeiden ohjeiden puute on turhauttavaa

Tämä sama hajautuvuus toistui jatkokysymyksessä ”Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit tulisivat aina sisältää lisäksi selkeät teksti-, tai esimerkkiohjeet”, jonka suostuvuusarvo oli jälleen

kerran neutraali 3,06. Vastauksen jakautumista katsellessa kaikki vaihtoehdot saivat melko samankaltaisen määrän vastauksia, ja samaa mieltä/eri mieltä puolet saivat yhteen laskettaessa saman verran ääniä 12 ja 12.

For clarity, tutorials that teach with game design should always be combined with additional text instructions, or examples.

33 vastausta



Kuvio 18 : Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit tulisivat aina sisältää lisäksi selkeät teksti-, tai esi-merkkiohjeet

Sen sijaan muihin tutoriaalitoteutustyyliin verrattaessa vastaajien vastaukset olivat hyvin selkeitä tulkita. Kysymyksen ”Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit ovat ohjeilla opettavia tutoriaalia hauskempia” suostuvuusarvo oli selkeän korkea 4,21. Kysymyksen ” Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit ovat esimerkeillä opettavia tutoriaalia hauskempia” suostuvuusarvo oli myös korkea 3,84.

*Ne [pelisuunnittelulla opettavat tutoriaalit] ovat ehdottomasti hauskoja, ne eivät tunnut tutoriaaleilta, vaan ovat kuin oppisi uutta peliä omatoimisesti. Ongelmana kuitenkin joskus tämän seurauksena en onnistunut tajuamaan mitä tulisi tehdä tai jokin pelimekaniikka jäi oppimatta tai käyttämättä.*

## 4 Tutkimustulokset

Tässä kappaleessa yhdistetään luvuissa 1 - 3 määritellyt tutoriaalityypit, sekä niiden täyttämät onnistuneen tutoriaaliosapuolekset ja verrataan niiden onnistumista kyselyn vastaajien mielipiteisiin.

### 4.1 Yleisen kyselyn tulokset

Kyselyyn vastanneista noin 80% oli alle 30 vuotiaita. Tämä ei ole yllätys, sillä videopelejä pelaavien keskimääräinen ikä oli esimerkiksi USA:ssa vuonna 2022, 18-34 vuotta (Clement, 2022). Koska kysely myös toteutettiin nettiforumeilla, se lisäsi nuorten osallistujamäärää kyselyyn. Yleisin pelialusta oli PC, mikä oli liveä yllätys, sillä mobiili on nykyään valtavan suuri alusta (data.ai, IDC, 2022), mutta koska kysely toteutettiin pelifoorumeilla, on mahdollista että suurin osa henkilöistä jotka ottavat osaa kyseisiin forumeihin pelaavat pääosin PC:llä.

Yleisissä tutoriaalikysymyksissä vastaajien päämielipide tutoriaaleista oli positiivinen (Kuvio 1). Pelaajat selvästi arvostavat tutoriaaleja ja pitävät niitä tärkeänä osana pelejä. Tämä näyttää olevan vastoin yleistä pelialalle ollutta ajatusta, että pelaajat vihaavat tutoriaaleja. Vastauksista nähdään, että kiistanalainen osa tutoriaaleissa keskittyy siihen miten niitä toteutetaan eikä siihen ovatko ne yleensä edes tarpeellista. Vastaajat olivat kuitenkin melko yhdenmielisiä siitä, että tutoriaalien tulisi aina olla vaihtoehtoisia (Kuvio 2), oli se sitten uusien läpipeluu-kertojen mukavuuden takia, tai jotta kokeneet pelaajat eivät tuhlaa aikaa asioihin jotka he jo osaavat.

Lievänä yllätyksenä kuitenkin vastaajat tunsivat, että itse tutoriaalini tulisi keskittyä opetukseen ja opetuksen tehokkuuteen, vaikka se lisäisi tutoriaalini kestoa (Kuvio 3). Ainoa asia mistä vastaajat eivät halunneet tinkiä, oli hauskuus (Kuvio 4). Tämä vahvistaa hyvin suunnitellun tutoriaalini tärkeyttä, erityisesti kun vastaukset osoittavat siihen, että pelaajat ovat valmiita ja halukkaita oppimaan.

Tämä tutkimuksen kannalta myös tärkeä, ehkä tärkein, vastaus oli korkea suostuvuusarvo kysymykseen "Hyvä/hauska tutoriaali saa sinut innostumaan pelistä" (Kuvio 6). Hyvä tutoriaali selvästi pystyy herättämään pelaajien mielenkiinnon peliin, kun taas huono tutoriaali jää unohdettavaksi (Kuvio 7).

## 4.2 Ohjeilla opettaminen

Ohjeilla opettavat tutoriaalit toteuttavat avun saatavuus – kategorian hyvin, mikä heijastui selvästi vastauksissa. Vastaajat mainitsivat useasti ohjeilla opettavien tutoriaalien selkeyden ja ymmärtävyyden positiivisina puolina. Ohjeilla opettavan tutoriaalin selkeyden suostuvuusarvo oli kaikista korkein kyselyssä olleista tutoriaalityypeistä (Kuvio 8). Tämä näyttää viittaavan vahvasti ohjeilla opettavien tutoriaalien olevan tehokkaita opetusmenetelmiä ainakin pelaajan ohjeistuksen ymmärtämisen kannalta.

Tämä tehokkuus kuitenkin näyttää putoavan pidemmän päälle liian pitkään, tai liian tiheästi käytettynä. Kysymykset pitkistä tekstilaatikoista tai ohjeistuksista (Kuvio 10), sekä monimutkaisten mekaniikkojen opettamisesta pelkillä ohjeilla (Kuvio 11), kokivat selkeästi negatiivisen vastaanoton. Avoimen vastauksen perusteella tämä ilmiö johtuu pelaajien tuntemuksista hallinnan menetyksestä ja sen seuraamasta tylsistymisestä. Liian pitkät tai liian tiheet ohjeet keskeyttävät pelin ja eivät anna pelaajalle mahdollisuutta kokeilla tai oppia itsenäisesti.

Tämä tylsistyminen näkyi myös ohjeilla opettavien tutoriaalien hauskuudesta kysyttäessä (Kuvio 9). Vastaajat eivät pitäneet tämän tyyppisiä tutoriaaleja erityisen hauskoina ja tunsivat että ne ovat enemmän ”pakkotavaraa” pelin mekaniikkojen oppimista varten. Muiden tutoriaalityyppien kysymyksissä kuitenkin vastaajat eivät tunteneet esimerkiksi lisäohjeita antavia tekstilaatikoita huonoina asioina, mikä näyttää viittaavan siihen, että pelaajan mielenkiinnon puolesta paras tapa toteuttaa ohjeilla opettavia tutoriaaleja on jonkun muun tyyppisen tutoriaalin yhteydessä.

## 4.3 Esimerkeillä opettaminen

Esimerkeillä opettavat tutoriaalit toteuttavat ohjeilla opettavia tutoriaaleja paremmin Andersen ja muut (2012) pelaajan vapaus – kategorian mikä heijastui kyselyn vastauksissa hyvin. Kysymyksen ”Esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat ohjeilla opettavia tutoriaalia hauskempia” suostuvuusarvo oli huomattavan korkea (Kuvio 12). Tämä näyttää osoittavan että pelaajat tuntevat yleisen liikkumisen ja toiminnan vapauden tutoriaalin aikana mielenkiintoisemmalta kuin tekstilaatikoiden lukemisen. Tämä voi tuntua itsestäänselvydeltä, mutta mielenkiintoisesti avoimissa vastauksissa nousi esiin selkeä miinuspuoli tämän kaltaisissa tutoriaaleissa. Vastaajat tunsivat, että esimerkeillä opettavat tutoriaalit holhoavat pelaaja liikaa ja että ne aliarvoivat pelaajan älykkyyttä. Tämä kritiikki ei

ilmennyt ohjeilla opettavien tutoriaalien, tai pelisuunnittelulla opettavien tutoriaalien vastauksissa, mikä näyttää viittaavaan tämän ongelman olevan uniikki esimerkeillä opettaviin tutoriaaleihin.

Kun pelaajalle annetaan mahdollisuus liikkua ja toimia pelin sisällä, mutta sitten välittömästi esimerkiksi pakotetaan seuraaman tietokoneen ohjaamaa hahmoa joka juurta jaksain näyttää miten peliä pelataan, voi se aiheuttaa pelaajalle tunteita siitä että häntä aliarvioidaan. Tämä skenaario saattaa olla selitys kyselyn vastausten ja avoimen vastauksien näennäisestä konfliktista. Mutta tässäkin tilanteessa eri vastaajien mielipiteet vaihtelivat päästä päähän, kun lisäksi katsotaan kyselyn kysymystä ”Esimerkeillä opettavat tutoriaalit ovat liian holhoavia” (Kuvio 14). Nähtävästi mielipide mahdollisesta holhoamisesta riippuu myös paljon itse pelaajasta ja heidän asenteestaan peliä kohtaan.

Avun saatavuus-kategoria on ongelmallinen esimerkeillä opettaville tutoriaaleille (kappale 2.2), mikä ilmeni osissa vastauksista. Tämä kritiikin maininneiden vastausten määrä on kuitenkin huomattavasti pienempi kuin voisi alustavasti kuvitella. Yleisesti vastaajat tunsivat esimerkeillä opettavien tutoriaalien olevan yhtä selkeitä kuin ohjeilla opettavat tutoriaalit ja kuten edellisessä kappaleessa mainittiin, joskus tämä yliselkeys tunnettiin holhoamiseksi. Siksi vaikka kysymyksen ”Selkeyden takia esimerkeillä opettavat tutoriaalien tulisi sisältää selventäviä tekstiohjeita” suositusarvo oli yli neutraalin (Kuvio 13), tämä ei näytä viittaavan vastaajien tuntevan esimerkeillä opettavien tutoriaalien olevan epäselviä, erityisesti kun lisäksi huomioidaan että avoimissa kysymyksissä kritiikki epäselvyydestä ei noussut esiin kertaakaan. On mahdollista, että vastaajat viittasivat vastauksillaan tässä kysymyksessä yleiseen ajatukseen siitä, että tarvittaessa pelaajien tulisi pystyä saamaan lisäohjeita, mielipide mikä heijastuu myös avun saatavuus – kategorioinnissa (Andersen ym. 2012)

Vastauksista siis pystytään päättelemään, että vastaajat tunsivat että esimerkeillä opettavat tutoriaalit voisivat olla hieman nykyistä vapaampia, vaikka se haittaisi hieman opetustehokkuutta. Mahdolliset epäkohdat pystyttäisiin tarvittaessa korjaamaan tekstipohjaisilla lisäohjeilla, joita vastaaja eivät tunteneet erityisen ongelmallisiksi (Kuvio 13).

#### 4.4 Pelisuunnittelulla opettaminen

Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit saivat selvästi positiivisimman vastaanoton vastaajien keskuudessa, ainakin hauskuuden metriikalla (Kuvio 15). Tämä näyttää jatkavan esimerkeillä opettavien tutoriaalien vastauksissa nähtyä pelaajan vapauden tärkeyttä tutoriaalien hauskuuden kannalta. Pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit ovat kolmesta päätutoriaalityypistä ehdottomasti paras pelaajan vapaus – kategoriassa ja se näkyi myös avoimissa vastauksissa, joissa vastaajat tunsivat näiden tyyppisten tutoriaalien olevan ehdottomasti mielenkiintoisimpia.

Toisin kuin esimerkeillä opettavien tutoriaalien kysymyksissä, tämä pelaajan vapauden tuoma epäselvyys puolestaan jakoi mielipiteitä vastaajien keskuudessa. Molemmat kysymykset pelisuunnittelun avulla opettavien tutoriaalien epäselvyydestä (Kuvio 17) ja mahdollisten lisäohjeiden tarpeesta (Kuvio 18) aiheuttivat hajontaa vastaajien keskuudessa. Toiset tunsivat, että selkeiden ohjeiden vähyyks tämän tyyppisissä tutoriaaleissa on turhauttavaa, kun taas toinen puoli oli täysin erimieltä. Tämä jakautuminen ei kuitenkaan ole välttämättä ristiriidassa vastaajien yksimieliseen ajatukseen pelisuunnittelun avulla opettavien tutoriaalien hauskuudesta. On mahdollista, että tämän tyyppiset tutoriaalit aiheuttavat aluksi turhautumista selkeiden ohjeiden vähyyden takia, mutta kun pelaaja vihdoinkin tajuaa ja oppii mitä hänen tulee tehdä, lopullinen tunne jää positiiviseksi. Vaikka lopputunne on positiivinen, toiset tuntevat että heillä olisi pitänyt olla apumahdollisuus ongelmien aikana, kun taas miettivät että avun puuttuminen on juuri tämän tyyppisten tutoriaalien pointti. Eli toisin sanoen osa vastaajista piti tutoriaalin pelaajan vapaus- kategoriata tärkeämpänä kuin avun saatavuus – kategoriata.

Kaiken kaikkiaan pelisuunnittelun avulla opettavat tutoriaalit saivat positiivisimman palautteen, mutta mahdollinen uhka pelaajan turhautumisesta jäi kyseenalaiseksi. Tämän vuoksi paras tapa toteuttaa tämän tyyppisiä tutoriaaleja näyttää olevan yhdistää sitä esimerkiksi ohjeilla opettaviin tutoriaaleihin, jotka pystyvät tarvittaessa antamaan pelaajalle ohjeita jos he jäävät jumiin. Tärkeää tämänlaisessa toteutuksessa on kuitenkin pitää huolta, että nämä tekstiohjeet eivät heikennä pelisuunnittelun avulla opettavan tutoriaalin ideaa pelaajan vapaudesta.

## 5 Pohdinta

Tämän tutkimukset tulokset olivat osalta itselle yllätys ja toiselta osalta aika lailla mitä odotin. Yllätyksenä tuli yleinen positiivisuus tutoriaaleja kohtaan. Pelialan keskusteluja seurattessa ja muutenkin yleisesti peliforumeilla oleskellessa esiin nousee nopeasti ajatus siitä, että pelaajat eivät pidä tutoriaaleista, että ne ovat turhia. Näistä keskusteluista sain ajatuksen tähän työhön, kun mietin onko olemassa keinoja tehdä tutoriaaleista mielenkiintoisempia. Erityisesti koska tutoriaaleista ei ole tehty kovin paljon tutkimuksia, ainakaan helposti löydettäviä sellaisia.

Itse kyselyn vastaajamäärä jäi toivottua matalammaksi, mutta onneksi kysely sisälsi paljon avoimia kysymyksiä joiden vastausprosentti oli vastaajien keskuudessa huomattavan korkea, mikä auttoi tuomaan vastaajien mielipiteitä esiin hyvin. Uskon pienestä vastaajamäärästä huolimatta tästä tutkimuksesta löytyvän hyviä yleisideoita tulevien tutoriaalien kehittämistä varten, erityisesti pelaajien mielipiteitä miettien.

Odotettuja tuloksia oli vastaajien mieltymys pelisuunnittelulla opettaviin tutoriaaleihin. Pelaajan vapauden tärkeys nousi monesti esiin niissä tutkimuksissa joita löysin tutoriaaleista. Vapaus toimia, tehdä virheitä ja oppia tätä kautta on mielenkiintoinen tapa oppia ja tutkimuksen tulokset näyttävät vahvistavan tätä ajatusta. Vähemmän odotettu tulos oli myös vastaajien yleinen suhteellisen positiivinen mielipide ohjeilla ja esimerkeillä opettavia tutoriaaleja kohtaan. Näyttää siis siltä, että pelaajat ovat avoimia minkä tahansa tyyppistä tutoriaalia kohtaan, kunhan se on toteutettu hyvin ja pelin genreä sekä kokonaisuutta miettien.

Yleisesti vastaajien mielipiteistä nousi esiin ajatus eri tutoriaalityyppien yhdistämisestä. Vastaajat eivät esimerkiksi tunteneet selventäviä tekstilaatikoita ongelmallisina esimerkeillä opettavissa tutoriaaleissa ja kysymys lisäavusta pelisuunnittelun avulla opettavissa tutoriaaleissa jakoi mielipiteitä. Kuten johdannossa ja tietopohjassa totesin, tutoriaali tulisi toteuttaa aina oman pelin genren ja rakenteen mielessä pitäen. Kuten tästä tutkimuksesta huomataan, pelaajat ovat valmiita ja kiinnostuneita oppimaan uutta peliä jonka he ovat juuri ostaneet. Siispä jääkin pelikehittäjien vastuulle toteuttaa tutoriaali jossa pelaajat nimenomaan haluavat oppia.

## Lähteet

Andersen, E., O'Rourke, E., Liu, Y., Snider, R., Lowdermilk, J., Troung, D., Cooper, S. & Popovic, Z. 2012. The Impact of Tutorials on Games of Varying Complexity. Washingtonin Yliopisto. Viitattu 12.5.2022. <http://grail.cs.washington.edu/projects/game-abtesting/chi2012/chi2012.pdf>.

Bailey D. 2021. Steam just reached 50,000 total games listed. Viitattu 15.4.2022. <https://www.pcgamesn.com/steam/total-games>.

Chikhani, R. 2015. The History Of Gaming: An Evolving Community. Techcrunch. Viitattu 13.5.2022. [https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAMZpU7N2uizU8EkYYHvLA2AXvOwQmsrSnQ-hRsmFNgl2l1dU0sOzAYlzapnpuvOyr4ra-gXD-vOk9T8t39tT7equfW955LJ1ix91MZv3HZ5spGfKJsMwKJSIJ77PjzVBXbdjeOYP9nP6x-TTc8-LrtncEUuQTQTv0nwp6SiDBIN6V](https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAMZpU7N2uizU8EkYYHvLA2AXvOwQmsrSnQ-hRsmFNgl2l1dU0sOzAYlzapnpuvOyr4ra-gXD-vOk9T8t39tT7equfW955LJ1ix91MZv3HZ5spGfKJsMwKJSIJ77PjzVBXbdjeOYP9nP6x-TTc8-LrtncEUuQTQTv0nwp6SiDBIN6V).

Clement, J. 2022. Statista - Distribution of video gamers in the United States in 2022, by age group. Viitattu 5.5.2023. <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/>.

Clement J. 2021. Statista - Global video game market value from 2020 to 2025. Viitattu 14.4.2022, <https://www-statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>.

Clement J. 2021, Statista - Number of games released on Steam worldwide from 2004 to 2021. Viitattu 20.3.2022. <https://www.statista.com/statistics/552623/number-games-released-steam/>.

data.ai, IDC. 2022. 2022 Gaming Spotlight: Mobile Extends Lead Over PC and Console as Gaming Market Hits \$222 Billion. Viitattu 5.5.2023. <https://www.data.ai/en/insights/mobile-gaming/2022-gaming-spotlight-report/>.

Green, M. 2018. "Press Space to Fire": Automatic Video Game Tutorial Generation. New Yorkin Yliopisto. Viitattu 17.5.2022. (PDF) ["Press Space to Fire": Automatic Video Game Tutorial Generation \(researchgate.net\)](https://www.researchgate.net/publication/325111111_Press_Space_to_Fire_Automatic_Video_Game_Tutorial_Generation).

Grguric, M. 2023. How to Design a Mobile Game Tutorial + Examples. Viitattu 13.5.2023. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-game-tutorial>.

Hedges, N. 2017. Video Game Tutorials: How Do They Teach? Viitattu 14.5.2023. <https://www.gamedeveloper.com/design/video-game-tutorials-how-do-they-teach->.

Limelight. 2021. The state of online gaming. Viitattu 15.4.2022. <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2019/>.

Lindbergh B. 2016. Length Matters, Viitattu 20.3.2022. <https://www.theringer.com/2016/8/25/16038806/video-game-length-playtimes-f7b8e38f949f>.

Lock S. 2019. Average daily time spent playing games per capita in the United States in 2019. by age group. Viitattu 15.4.2022. <https://www.statista.com/statistics/789835/average-daily-time-playing-games-us-by-age/>.

Merriam-Webster. 2022. Viitattu 15.4.2022. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/tutorial>.

Olsen, T. 2011. Serious Games Usability Testing: How to Ensure Proper Usability, Playability, and Effectiveness. Floridan Yliopisto. Viitattu 12.5.2022. [https://www.researchgate.net/publication/221100824\\_Serious\\_Games\\_Usability\\_Testing\\_How\\_to\\_Ensure\\_Proper\\_Usability\\_Playability\\_and\\_Effectiveness](https://www.researchgate.net/publication/221100824_Serious_Games_Usability_Testing_How_to_Ensure_Proper_Usability_Playability_and_Effectiveness).

Shuangyuan, C., Fang, L. 2022. Learning to play: understanding in-game tutorials with a pilot study on implicit tutorials. Viitattu 13.5.2023. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844022027700>.

Snow B. 2011. Why most people don't finish video games. Viitattu 15.4.2022. <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/08/17/finishing.videogames.snow/>.

Suddaby, P. 2012. The Many Ways to Show the Player How It's Done With In-Game Tutorials. Viitattu 13.3.2023. <https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/the-many-ways-to-show-the-player-how-its-done-with-in-game-tutorials--gamedev-400>.

Therrien, C. 2011. "To Get Help, Please Press X" The Rise of the Assistance Paradigm in Video Game Design. Viitattu 13.5.2023. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11312.44329.pdf>.

Wijman, T. 2021. The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers. Viitattu 25.5.2022. <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/>.

# Liitteet


## Liite 1. Kysely sivu 1.


### Gamers' opinions on different videogame tutorial teaching methods

This survey's purpose is to map the general opinions gamers have of different tutorial teaching methods, to be used in a connecting study about the subject. The survey includes open text answers where you can write out your opinions on the subject, as well as short 1-5 rating scale questions. Feel free to write out as much or as little as you want, your honest opinions are what we're looking for.

Only prerequisite knowledge required for this survey is some general knowledge about games and what game tutorials are. If you've ever played a videogame, you're more than qualified!

Note that this survey contains images and videos of games that are rated Mature by ESRB. The answers you provide will be used solely for research purposes and will be kept strictly confidential. Your responses will not be attributed to you personally.

atteip44@gmail.com [Vaihda tilii](#) 

 Ei jaettu

**\* Pakollinen kysymys**

How old are you? \*

<18

18-24

25-30

31-40

+40

How many hours do you play videogames per week? \*

<3h

3-10h

11-20h

21-30h

+30h

What platform do you play on the most? \*

PC

Console

Mobile

What genres do you play the most? You can choose multiple. \*

Action/Adventure

Puzzle games

Strategy games

First-person/Third-person shooters

Fighting games

Roleplaying games

MMOs

Platformers

Simulators

Sports games

MOBAs

Party games

Muu: \_\_\_\_\_

## Liite 2. Kysely sivu 2.

General questions about tutorials

Ranging from 1 (Strongly disagree) to 5 (Strongly agree), rate these following statements about tutorials

Tutorial is an important part of any game \*

1      2      3      4      5

Strongly disagree                  Strongly agree

---

Tutorials should always be optional \*

1      2      3      4      5

Strongly disagree                  Strongly agree

---

Tutorials should always strive to be as short as possible, even at the expense of teaching efficacy \*

1      2      3      4      5

Strongly disagree                  Strongly agree

---

Tutorials should strive to be as entertaining as possible, even at the expense of teaching efficacy \*

1      2      3      4      5

Strongly disagree                  Strongly agree

---

Tutorials should strive to be as thorough as possible, even at the expense of entertainment or length \*

1      2      3      4      5

Strongly disagree                  Strongly agree

---

A boring tutorial will cause you to stop playing the game \*

1      2      3      4      5

Strongly disagree                  Strongly agree

---

A good/fun tutorial will cause you to be more interested in the game \*

1      2      3      4      5

Strongly disagree                  Strongly agree

---

(OPTIONAL) General thoughts about tutorials? Do you like them, hate them? Are they usually interesting or boring?

Oma vastauksesi \_\_\_\_\_

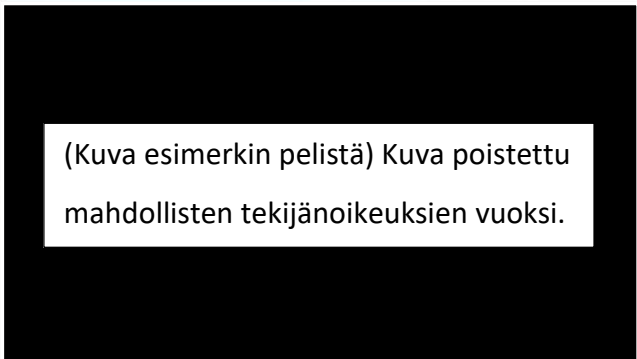
### Liite 3. Kysely sivu 3, osa 1.

#### Teaching with instructions

Tutorials that "teach with instructions" often implement their teaching through direct, onscreen messages, that the player has to read and then implement. These messages can be text based, or include pictures. Here are some examples of tutorials that teach with instructions:

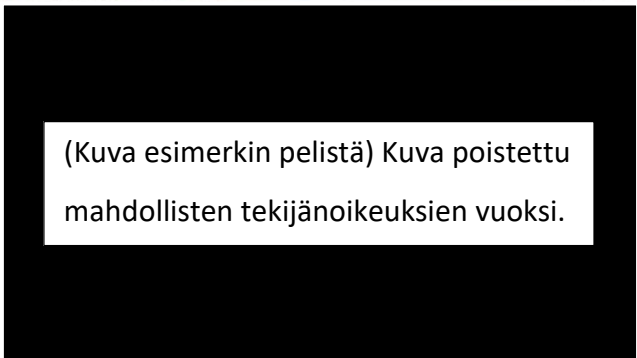
(Right click an image, and select "Open image in a new tab" if you wish to see the full sized version of the image.)

1. Here is a simple example of a tutorial using an onscreen prompt to teach the player



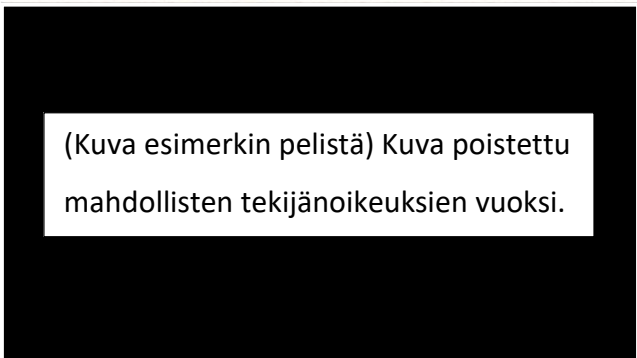
(Kuva esimerkin pelistä) Kuva poistettu mahdollisten tekijänoikeuksien vuoksi.

2. These instructions can also sometimes be very long and complicated



(Kuva esimerkin pelistä) Kuva poistettu mahdollisten tekijänoikeuksien vuoksi.

3. Or sometimes they can be simple images



(Kuva esimerkin pelistä) Kuva poistettu mahdollisten tekijänoikeuksien vuoksi.

**Liite 4. Kysely sivu 3, osa 1 jatkuu.**

After reading the examples, what are your initial thoughts on these kind of tutorials?

Oma vastauksesi \_\_\_\_\_

Do you notice any pros or cons about these kind of tutorials, in your own opinion?

Oma vastauksesi \_\_\_\_\_

Have you played tutorials that implement teaching with instructions? \*

- Yes
- No
- I'm not sure/I don't know

If yes: What was the experience like? Did you like it? Did any problems arise?

Oma vastauksesi \_\_\_\_\_

**Liite 5. Kysely sivu 3, osa 2.**

**Ranging from 1 (Strongly disagree) to 5 (Strongly agree), rate these following statements about tutorials that teach with instructions**

If you haven't played the type of tutorial in question, you can answer the questions based on your first impressions after reading through the examples above.

Tutorials that teach with instructions are easy to understand \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Tutorials that teach with instructions are fun to play through \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Tutorials that teach with instructions should strive to implement more pictures instead of text instructions (Like in example 3) \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Long text boxes with instructions are not problematic, in general (Example 2) \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Teaching highly complex mechanics shouldn't be done through only text. \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

(OPTIONAL) Final thoughts about tutorials that teach with instructions? Anything to add?

Oma vastauksesi

---

## Liite 6. Kysely sivu 4, osa 1.

### Teaching with examples

Tutorials that "teach with examples" teach by showing the player an in-game example of the taught mechanic. This could be done by having the player follow an AI character that demonstrates the mechanics to the player, and then asks the player to mimic them. This could also be done by simply showing the player a short video about what the tutorial wants the player to do, and then ask the player to mimic what they saw in the video. Here are some examples of tutorials that teach with examples:

Horizon Zero Dawn teaches players stealth mechanics by having the player follow and mimic an NPC. [Here's a link to the example video](#)

(Kuva esimerkin pelistä) Kuva poistettu mahdollisten tekijänoikeuksien vuoksi.

Deathloop teaches players how to stealth takedown opponents by showing a example video, and then asking the player to mimic it. [Here's a link to the example video](#).

(Kuva esimerkin pelistä) Kuva poistettu mahdollisten tekijänoikeuksien vuoksi.

After reading the examples, what are your initial thoughts on these kind of tutorials?

Oma vastauksesi

Do you notice any pros or cons about these kind of tutorials, in your own opinion?

Oma vastauksesi

**Liite 7. Kysely sivu 4, osa 1 jatkuu.**

Have you played tutorials that implement teaching with examples? \*

- Yes
- No
- I'm not sure/I don't know

If yes: What was the experience like? Did you like it? Did any problems arise?

Oma vastauksesi

---

**Liite 8. Kysely sivu 4, osa 2.**

**Ranging from 1 (Strongly disagree) to 5 (Strongly agree), rate these following statements about tutorials that teach with examples**

If you haven't played the type of tutorial in question, you can answer the questions based on your first impressions after reading through the examples above.

Tutorials that teach with examples are easy to understand \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Tutorials that teach with examples are fun to play through \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

For clarity, tutorials that teach with examples should always be combined with additional text instructions. \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Tutorials that teach with examples are more fun than tutorials that teach with instructions. \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Tutorials that teach with examples feel too hand-holdy. \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

(OPTIONAL) Final thoughts about tutorials that teach with examples? Anything to add?

Oma vastauksesi

---

## Liite 9. Kysely sivu 5, osa 1.

### Teaching with game design

"Teaching with game design" is a rather nebulous statement that refers mainly to games that use their game mechanics or various implications to teach the player the required information. This could be as simple as a Super Mario-game not telling the player that they can jump over obstacles, or a Dark Souls game teaching the player the death mechanics by forcing them to fight a impossibly strong enemy in the start.

The game trusts in the player's ability to figure it out themselves either through previous experiences, through experimentation, or by forcing the player to take the intended action. This can also sometimes be very close to teaching with examples, the difference being the lack of clear instruction. The examples are often more vacuous and require the player to connect the dots themselves.

Doom teaches the player that the game doesn't have fall damage by forcing the player to jump off a steep cliff. [Here's a link to a example video](#)

(Kuva esimerkin pelistä) Kuva poistettu mahdollisten tekijänoikeuksien vuoksi.

Bloodborne teaches the player what happens when the player dies by forcing the player to fight a impossibly strong enemy without any weapons at the start. [Here's a link to a example video](#)

(Kuva esimerkin pelistä) Kuva poistettu mahdollisten tekijänoikeuksien vuoksi.

After reading the examples, what are your initial thoughts on these kind of tutorials?

Oma vastauksesi

---

Do you notice any pros or cons about these kind of tutorials, in your own opinion?

Oma vastauksesi

---

**Liite 10. Kysely sivu 5, osa 1 jatkuu.**

Have you played tutorials that implement teaching with game design? \*

Yes

No

I'm not sure/I don't know

If yes: What was the experience like? Did you like it? Did any problems arise?

Oma vastauksesi \_\_\_\_\_

## Liite 11. Kysely sivu 5, osa 2.

Ranging from 1 (Strongly disagree) to 5 (Strongly agree), rate these following statements about tutorials that teach with game design

If you haven't played the type of tutorial in question, you can answer the questions based on your first impressions after reading through the examples above.

Tutorials that teach with game design are easy to understand \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Tutorials that teach with game design are fun to play through \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Getting no clear instructions is frustrating. \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

For clarity, tutorials that teach with game design should always be combined with additional text instructions, or examples. \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Tutorials that teach with game design are more fun than tutorials that teach with instructions. \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

Tutorials that teach with game design are more fun than tutorials that teach with examples. \*

	1	2	3	4	5	
Strongly disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly agree

(OPTIONAL) Final thoughts about tutorials that teach with game design? Anything to add?

Oma vastauksesi

---