

TARINAN SEURAAJASTA SEN OHJAAJAKSI:
KÄYTTÄJÄKOKEMUS VIDEOPELIEN
INTERAKTIIVISESSA TARINANKERRONNASSA

Tuomas Ahola

Tampereen yliopisto
Informaatioteknologian ja
viestinnän tiedekunta
Informaatiotutkimus ja
interaktiivinen media
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2019

TAMPEREEN YLIOPISTO, Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media
AHOLA, TUOMAS: Tarinan seuraajasta sen ohjaajaksi: Käyttäjäkokemus videopelien interaktiivisessa tarinankerronnassa
Pro gradu -tutkielma, 149 s., 5 liites.
Toukokuu 2019

Interaktiivinen tarinankerronta, joka sallii tarinan seuraajan vaikuttaa tarinan kulkuun, on 2010-luvulla yleistynyt videopeleissä. Interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokeuksen tutkimus on kuitenkin vähäistä. Aikaisempien tutkimusten perusteella on havaittavissa, että pelinkehittäjillä ei välttämättä ole tietämystä, millaisia reaktioita ja tuntemuksia interaktiivinen tarinankerronta pelaajissa herättää.

Käyttäen *The Walking Dead: 400 Days* -peliä (Telltale Games 2013) tapaustutkimuksena tutkielma selvittää, miten pelaajat kokevat mahdollisuudet vaikuttaa videopelien tarinaan valinnoillaan. Lisäksi tutkielma analysoi, millaiset suunnittelutekijät vaikuttavat käyttäjäkokeukseen pelaajien tarinallisista valinnoista sekä valintojen seurauksista. Tutkimus perustuu käyttäjälähtöiseen pelitestaukseen, tutkimukseen osallistuneiden pelaajien haastatteluihin sekä pelitilanteen observointiin. Kokemuksen herättämien tuntemusten tukena hyödynnettiin SCI-immersiokyselyä.

Testitilanteen observoinnin, haastatteluiden ja SCI-kyselyn perusteella valintatilanteet herättivät osallistujissa voimakkaita keskittymiseen ja jännitykseen liittyviä tuntemuksia. Osallistujien kokemuksissa korostuivat valintojen kautta muodostuva tunneside pelin sivuhahmoihin sekä haasteellisuus pohtia valintojen seurauksia. Tutkimustuloksissa on havaittavissa valintojen teossa osallistujien oman näkökulman ja hahmojen roolin ottamisen vaihtelu. On kuitenkin todettavissa, että osallistujat pystyivät saavuttamaan valintojen kautta omakohtaisia tavoitteitaan sekä luomaan valinnoillaan suhdetta tapaustutkimuspelin sivuhahmoihin.

Tutkimuksen myötä on nähtävissä, että kokemukseen tarinallisista valinnoista sekä valintojen seurauksista vaikuttavat laaja-alaiset suunnittelutekijät. Tulosten pohjalta tarinallisten vaikuttamismahdollisuuksien ohella uskottavat hahmojen sosiaaliset reaktiot, valintavaihtoehtojen selkeät ja seurauksia vastaavat kuvaukset, hyvätasoinen käytettävyys sekä valintojen vaikutuksen tunnetta vahvistavat käyttöliittymät ovat keskeisiä elementtejä tarinallisen vaikuttavuuden tuntemusten luomisessa. Tutkimustuloksia on mahdollista hyödyntää videopelien interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelussa ja käyttäjäkokeukseen vaikuttavien tekijöiden tunnistamisessa.

Avainsanat: interaktiivinen tarinankerronta, käyttäjäkokemus, valinnat, pelisuunnittelu, pelitestaus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

Esipuhe

Kiitokset ohjaajalleni Jaakko Stenrosille kommenteista ja kannustavasta asenteesta gradun teossa. Haluan myös kiittää erityisesti läheisiäni ja ystäviäni tuesta ja jaksamisesta intensiivisen graduprosessin aikana.

Toivon, että työstäni on apua videopelien interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelussa ja interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukseen perehtymisessä. On myös hienoa, mikäli työni saa sinut sen lukijana kiinnostumaan interaktiivisesta tarinankerronnasta ja pelaajan tarinallisia valintoja hyödyntävistä videopeleistä.

Tampereella 26.04.2019

Tuomas Ahola

Sisällysluettelo

1	JOHDANTO.....	1
2	KATSAUS INTERAKTIIVISEN TARINANKERRONNAN HISTORIAAN JA INTERAKTIIVISEN TARINANKERRONNAN KÄSITTEESEEN	4
	2.1 Katsaus interaktiivisen tarinankerronnan lähtökohtiin ja kehitykseen	4
	2.2 Interaktiivisen tarinankerronnan määritelmä.....	14
3	KIRJALLISUUSKATSAUS INTERAKTIIVISEN TARINANKERRONNAN KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEEN.....	20
	3.1 Käyttäjäkokemus	20
	3.2 Aiempi interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen tutkimus	21
	3.3 Vermeulenin ja kumppaneiden teoreettinen käsitelmä merkitykselliselle interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukselle	25
	3.3.1 Järjestelmän käytettävyys	27
	3.3.2 Toteutuksen vastaavuus käyttäjän odotuksille	30
	3.3.3 Läsnaolon tunne.....	31
	3.3.4 Immersion kokemus	32
	3.3.5 Hahmojen uskottavuus	34
	3.3.6 Vaikuttavuus.....	37
	3.4 Interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen yleisiä tuntemuksia ...	40
	3.5 Käyttöliittymät ja pelilliset elementit videopelien interaktiivisessa tarinankerronnassa	42
	3.6 Moraaliset valinnat	50
	3.7 Valintojen tekemisen prosessi	51
4	TUTKIMUSMETODIT	52
	4.1 Käyttäjälähtöinen pelitestausta	52
	4.2 Case study: The Walking Dead:400 Days	53
	4.3 Havainnointi	55
	4.4 Näytöntallennus	57
	4.5 Teemahaastattelu tutkimusmenetelmänä.....	57
	4.6 Kyselylomakkeet	59
	4.7 Testitilanteen järjestelyt.....	59
	4.8 Osallistujien valinta ja osallistujien kuvaus	61
	4.9 Aineiston analyysi	64
5	TUTKIMUSTULOKSET JA ANALYYSI.....	66
	5.1 Osallistujien yleisiä tuntemuksia interaktiivisesta tarinankerronnasta videopelin ominaisuutena.....	66
	5.2 Läsnaolon tunne – kokemus olemisesta osana pelin tarinallista maailmaa....	68
	5.2.1 Uppoutuminen peliin valintojen ja hahmojen suhteiden muokkaamisen kautta	69
	5.2.2 Valintojen moraalinen haastavuus pelin uppoutumisen osana	73
	5.2.3 Uppoutuminen tarinalliseen maailmaan peliympäristön kautta	76
	5.3 Valintojen vaikuttavuus.....	80
	5.3.1 Osallistujien kokemus pelin keskeisten tarinallisten valintojen vaikuttavuudesta	80
	5.3.2 Osallistujien kokemus pelin dialogivalintojen vaikuttavuudesta ...	84
	5.4 Valintojen toteutuksen vastaavuus osallistujien odotuksille	87

5.4.1	Valintatilanteiden ennakoitavuus	88
5.4.2	Valintojen kuvauksiin liittyvät odotukset suhteessa valintojen toteutukseen ja valintojen seurausten ennakoitavuus	89
5.4.3	Osallistujien ajatuksia mahdollisten tarinapolkujen näyttämistä pelin jälkeen.....	94
5.5	NPC-hahmojen reaktioiden uskottavuus	96
5.6	Valintojen helppokäyttöisyys ja pelin tekninen toteutus.....	104
5.6.1	Osallistujien tunteet valintojen käyttöliittymän teknisestä toteutuksesta	104
5.6.2	Pelin aikarajallisten ja aikarajattomien valintojen herättämät tunteet.....	107
5.6.3	Pelin tarinallisen maailman tutkimiseen liittyvä käytettävyys	113
5.6.4	Pelin audiovisuaaliseen toteutukseen liittyviä osallistujien tunteita ja huomioita.....	119
5.7	Interaktiivisen tarinankerronnan vaikutus pelaajien immersioon.....	122
5.8	Interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden mahdollisuuksia	126
5.9	Tutkimuksen rajoitteet.....	128
6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA MAHDOLLISUUDET JATKOTUTKIMUKSELLE	131
7	LÄHTEET	138

LIITTEET

1 JOHDANTO

Usein olen elokuvia katsoessani toivonut, että olisin voinut pelastaa valinnoillani suosikkihahmoni hengen tai muuttanut päähenkilön käyttäytymistä tarinalle keskeisessä kohdauksessa. Entäpä jos valintojeni seuraukset olisivatkin kääntäneet koko elokuvan lopun päällelleen?

Koska elokuvien lineaarisen tarinankerronnan myötä en pysty vaikuttamaan päähenkilön mahdollisesti epäloogisilta tuntuviin ratkaisuihin, samaistuminen päähenkilön asemaan voi ajoittain olla monimutkaista. Lineaariseen tarinankerrontaan verrattuna interaktiivisella tarinankerronnalla onkin mahdollisuus lähentää suhdettani teoksen hahmoihin ja uppoutumistani fiktiiviseen maailmaan tekemieni valintojen ja niiden seurausten myötä. Interaktiivinen tarinankerronta on tyypillisesti nähty interaktiivisen median muotona, jossa käyttäjä tai pelaaja voi vaikuttaa tarinaan reaaliajassa (Porteous ja muut 2010). Tällöin tarinan seuraaja on aktiivisessa osassa tarinan muokkaajana, esimerkiksi tehdessään keskeisiä valintoja päähenkilön puolesta (Glassner 2001).

Interaktiivisen tarinankerrontaa hyödyntävien teosten aktiivisena pelaajana olen havainnut interaktiivisen tarinankerronnan yleistyneen kerronnallisena muotona viime vuosina mediassa ja videopeleissä. Esimerkiksi interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävät pelit, kuten *Detroit: Become Human* (Quantic Dream 2018) ja *Life is Strange* (Supernatural Games 2015) ovat muuttaneet asemaani tarinan seuraajasta sen aktiiviseksi osallistujaksi ja ”tarinan käsikirjoittajaksi” tekemieni valintojen myötä. Olen lisäksi huomannut, että pelaajan valintoihin perustuvaa interaktiivista tarinallisuutta on hyödynnetty viime aikoina myös seikkailupelien genren ulkopuolella, kuten *FIFA 2019* -jalkapallopeleihin (EA 2018) tarinallisessa Journey-pelitallassa.

Interaktiiviset valinnat ja niiden tarinalliset seuraukset ovat viime vuosina olleet esillä myös muissa mediakonteksteissa, kuten elokuvissa ja mediatuotannoissa. Näistä mainittakoon Netflixin vuonna 2017 aloittamat interaktiiviset lastensarjat, kuten *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale* (Netflix 2017) sekä interaktiivisen elokuvan *Black Mirror: Bandersnatchin* (Netflix 2018), joissa voin kaukosäätimen näppäimiä painamalla vaikuttaa valintojen myötä tarinan seurauksiin.

Interaktiivista tarinankerrontaa on viime vuosina hyödynnetty lisäksi valintojen pohjalta muokkautuvissa journalistisissa kokonaisuuksissa, kuten BBC:n ensimmäisestä maailmansodasta informoivassa lyhytelokuvassa *Our World War* (BBC 2014), jossa valinnat vaikuttavat kohtausten lopputuloksiin. Journalistisessa tekstipohjaisessa opetuspelissä *Rebuilding Haiti* (Journalism Grants 2014) puolestaan voin kohdata maanjäristyksen kohtaaman Haitin uudelleenrakentamiseen liittyviä ongelmia tarinallisten valintojen seurausten kautta.

Jotta interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävien teosten kehittäjät pystyisivät luomaan entistä henkilökohtaisemmilta tuntuvia tarinallisia kokonaisuuksia, suunnittelijoiden on mielestäni olennaista ymmärtää, kuinka pelaajat ja käyttäjät reagoivat tarinallisiin valintoihin ja niiden seurauksiin. Interaktiivisten tarinoiden kehittäjien on olennaista olla tietoisia, millaiset suunnitteluelementit vaikuttavat käyttäjien näkökulmasta kokemukseen henkilökohtaisista ja tarinaan vaikuttavista valinnoista. On kuitenkin huomioitava, että itse pelaajien näkökulmaan keskittyvään käyttäjäkokemukseen liittyvää tutkimusta on vähäisesti (esimerkiksi Klimmt ja kumppanit 2012).

Pro graduni päämääränä on selvittää, miten pelaajat reagoivat interaktiiviseen tarinankerrontaan videopeleissä ja millaiset suunnitteluratkaisut vaikuttavat käyttäjäkokemukseen videopelien henkilökohtaisista tarinallisista valinnoista sekä niiden tarinallisista seurauksista käyttäen *The Walking Dead: 400 Days -pelin* (Telltale Games 2013) remasteroitua versiota (Telltale 2017) tapaustutkimuksena.

Tutkielmani keskeiset tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

- 1.) Miten pelaajat kokevat mahdollisuudet vaikuttaa valinnoillaan videopelien tarinaan interaktiivisen tarinankerronnan kautta?
- 2.) Millaiset suunnittelutekijät vaikuttavat käyttäjäkokemukseen pelaajien tarinallisista valinnoista ja niiden seurauksista videopeleissä?

Tutkielmani lähestyy käyttäjäkokemusta käytännönläheisesti organisoidun pelitestauksen, observoinnin ja haastatteluiden muodossa. Pyrin tuomaan esille keskeisiä havaintoja suunnittelutekijöistä, jotka vaikuttavat pelaajien käyttäjäkokemukseen uskottavista tarinallisista valinnoista ja niiden seurauksista videopelien interaktiivisessa tarinankerronnassa. Koska *The Walking Dead: 400 Days* hyödyntää monia interaktiivisen tarinanker-

ronnan elementtejä, kuten valintapohjaisia käyttöliittymiä, eritasoisia moraalisia valintatilanteita sekä tekoälyn ohjaamien sivuhahmojen, eli NPC-hahmojen (*non-playable character*), reaktioita pelaajan valintoihin, peli on mielestäni mielenkiintoinen ja monipuolinen esimerkki tapaustutkimukselle.

Tapaustutkimuksena käytetty peli voidaan muiden Telltale Gamesin pelien ohella määrittellä seikkailupelin ohella ”interaktiiviseksi elokuvaksi” tai ”interaktiiviseksi draamaksi” (esimerkiksi National Video Game Museum 2017). Tutkimukseni pääpaino on näin ollen ”interaktiivisissa elokuvissa” ja ”interaktiivisissa draamoissa”, joiden voidaan määrittellä käyttävän ennalta tallennettuja animaatioita tai visuaalista materiaalia pelin keskeisenä sisältönä (Lessard 2009, 199). ”Interaktiiviseen draamaan” keskittyvien seikkailupelien voidaan katsoa keskittyvän tarinankerrontaan, pelaajan tarinallisiin valintoihin ja niiden seurauksiin sekä kokemuksen herättämiin tunnepohjaisiin reaktioihin (Delahay 2013, 16). Näin ollen tutkimuksellinen näkökulmani rajaa pois pääasiallisesta tarkastelusta esimerkiksi pelaajan tarinallisia valintoja hyödyntävät avoimen maailman seikkailupelit sekä visuaaliset novellit.

Käytännönläheisen pelitestauksen myötä tutkimukseni antaa lisäksi informaatiota testausilanteen järjestämisestä, jota on mahdollista hyödyntää taustatietona tarinapohjaisiin peleihin keskittyvien pelitestien organisoinnissa. Tutkimukseni päämääränä on tuottaa tutkimustietoa keskittyen itse pelaajien kokemuksiin, joka voi auttaa pelinkehittäjiä sekä interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelijoita kehittämään pelaajien kannalta entistä henkilökohtaisempia ja käyttäjäkokemukseltaan miellyttävämpiä kokemuksia.

Kappaleessa 2 esittelen lyhyesti interaktiivisen tarinankerronnan juuria ja interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvien videopelien kehitystä sekä lopetan kappaleen tarkastelemalla interaktiivista tarinankerrontaa teoreettisena käsitteenä. Kappaleessa 3 avaun interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemusta aikaisemman tutkimuksen sekä Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) luoman teoreettisen viitekehyksen pohjalta. Esittelen kappaleessa 4 tutkimuksessani käyttämäni tutkimusmenetelmät sekä metodit, joita hyödyntäen etsin vastauksia tutkimuskysymyksiini. Kappaleessa 5 keskityn tutkimustuloksiin sekä tulosten analyysiin. Lopuksi kappaleessa 6 tuon esille tutkimuksen johtopäätöksiä ja esittelen videopelien interaktiiviseen tarinankerrontaan liittyviä jatkotutkimuksen kohteita.

2 KATSAUS INTERAKTIIVISEN TARINANKERRON- NAN HISTORIAAN JA INTERAKTIIVISEN TARINAN- KERRONNAN KÄSITTEESEEN

Tässä luvussa esittelen tiivistetysti interaktiivisen tarinankerronnan lähtökohtia ja interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelun kehitystä videopeleissä esimerkeiksi valittujen pelien kautta sekä avaan interaktiivisen tarinankerronnan käsitettä. Tarkastelen interaktiivisen tarinankerronnan juuria ja interaktiivisen tarinankerronnan videopelien suunnittelun historiallista kehitystä kappaleessa 2.1. Näin voidaan havaita yhteyksiä ja vakiintuneita suunnitteluperiaatteita interaktiivisen tarinankerronnan kokemuksissa. Kappaleessa 2.2 avaan interaktiivista tarinankerrontaa teoreettisena käsitteenä ennen siirtymistä interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen kirjallisuuskatsaukseen kappaleessa 3.

2.1 Katsaus interaktiivisen tarinankerronnan lähtökohtiin ja kehitykseen

Interaktiivista tarinankerrontaa voidaan kuvata kokemuksena, jossa tarinan kokija voi vaikuttaa tarinan kulkuun ja muotoon omilla valinnoillaan. Termiä on avattu tarkemmin kappaleessa 2.2. Interaktiivisen tarinankerronnan varhaisia muotoja voidaan havaita ilmenneen jo 1930-luvun alussa kokeilevan ja vakiintuneita suuntauksia rikkoneen avantgarde-kirjallisuuden muodossa. Nämä kirjallisuuden teokset sisälsivät vaihtoehtoisia tarinallisia haarautumia lukijan valintojen mukaan. Esimerkiksi Doris Websterin ja Mary Alden Hopkinsin teos *Consider the Consequences* (Hopkins & Webster 1930) antoi lukijan päättää kolmen eri päähenkilön kohtalosta kolmessa erilaisessa tarinassa. Tarinat yhdistyivät eri tarinoissa esiintyvien samojen hahmojen kautta. Tarina sisälsi erilaisia loppuratkaisuja riippuen lukijan valinnoista. (Gamebooks.org, a). Argentiinalaisen Jorge Luis Borgesin kirjoittama vuonna 1941 julkaistu pientarina *An Examination of the Work of Herbert Quain* mahdollisti puolestaan tarinoiden haarautumisen eri poluille. Borges kuvaili kirjoituksiaan interaktiivisiksi narratiiveiksi. Tarina muodostui kolmesta osasta sisältäen kaksi tarinan haarautumiskohtaa ja yhdeksän erilaista loppuratkaisua. (Gamebooks.org, b).

1950-luvun puolivälissä behavioristi B.F. Skinnerin kehittämät ohjelmoituneet opetusmateriaalit nähdään vaikutteena kirjojen haarautuville tarinarakenteille. Skinnerin opetusmetodia käytettiin *TutorText*-sarjassa, joka koostui oppiaineista interaktiivisista tekstikirjoista, joiden avulla oppilaat pystyivät opiskelemaan ilman opettajaa. Kirjat esittivät lukijalle erilaisia oppialaan liittyviä ongelmia, sallien hänen valita erilaisista mahdollisista vastauksista. Oikean vastauksen saatuaan lukija sai palautetta ja häntä ohjeistettiin valitsemaan seuraava vastaus, kun taas väärän vastauksen saatuaan hän ei päässyt jatkamaan eteenpäin. B.F. Skinnerin kehittämää tekniikka levisi laaja-alaisesti kaupalliseen opetuskäyttöön ja sitä käytettiin myöhemmin perustana monissa interaktiiviseen tarinankerrontaan perustuvissa kirjateoksissa. (Gamebooks.org 2019, c, Bower ja kumppanit 1981).

Interaktiivisen tarinankerronnan valtavirrassa saaman suosion voidaan nähdä saaneen alkunsa 1970-luvulla syntyneistä pelimäisistä ”Valitse oma seikkailusi” (”Choose Your Own Adventure”) -kirjoista. Kyseiset teokset yhdistelivät haarautuvaa tarinarakennetta vahvaan toisesta persoonan tarinankerrontaan (”sinun pitää valita”), joka salli lukijan valita tietyissä kohdissa yksinkertaisista tarinallisista vaihtoehdoista ja siirtyä valinnan myötä kirjan määrittelemälle sivulle, jolla tarina jatkui. (Harrison 2012, 17). Ensimmäisiä lajityypin teoksia oli vuonna 1976 julkaistu Edward Packardin kirjoittama teos *The Adventures of You on Sugar Cane Island* (Bantham Books 1976). Tarinat olivat alun perin syntyneet Packardin lapsilleen kertomista iltasaduista, joissa oli erilaisia loppuratkaisuja riippuen siitä, mitä hänen tyttärensä halusivat tarinallisesti valita. (Kraft 1981, 6). Vuosien 1979-1998 välillä julkaisija Bantham Books julkaisi kirjasarjassa yli 180 teosta, jotka myivät yli 250 miljoonaa kappaletta (Lodge 2007). Kirjojen suosio vaikutti osaltaan 1970-luvulla pelikirjojen genren syntymiseen (”game books”), joissa lukija pystyi vaikuttamaan tarinaan valinnoillaan.

Kirjallisuuden rinnalla interaktiivista tarinankerrontaa hyödynnettiin teattereissa jo 1930-luvulla. Vuoden 1936 näytelmä *Night of January 16th* (Ayn Rand 1936) salli yleisön vaikuttaa näytelmän loppuratkaisuun, yleisön päättäessä kumpi näytelmän tarinan epäilyistä on syyllinen. Yleisön äänet ratkaisivat, kumman kahdesta näytelmän loppuratkaisusta he näkivät. (Herman ja kumppanit 2010, 323).

Interaktiivisen tarinankerronnan voidaan katsoa siirtyneen elokuvaan 1960-luvulla (Kaakinen 2005, 14; Hales 2004). Genreä hyödyntävissä elokuvateoksissa katsojia aktivoitiin osallistumaan elokuvan tarinaan esimerkiksi tarinallisista vaihtoehdoista äänestämisen

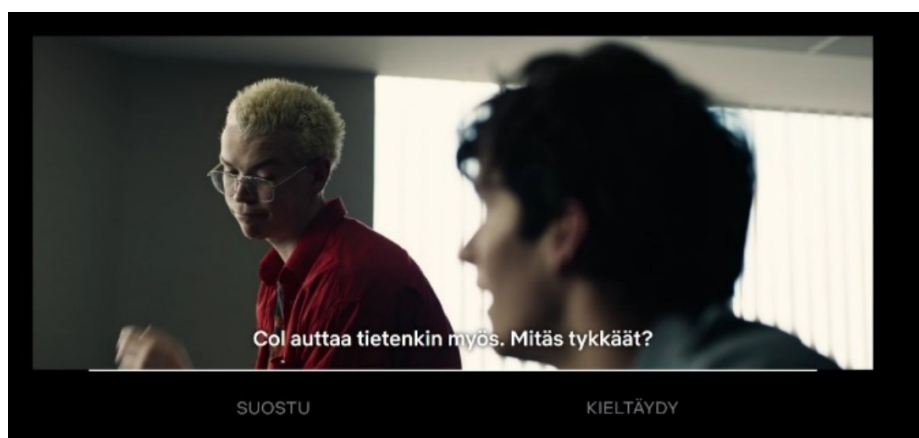
muodossa. Elokuvaohjaaja William Castlen trilleriksi luokitellussa teoksessa *Mr. Sardonicus* (1961) ohjaaja osallisti yleisöä kysymällä heiltä, pitäisikö rikokseen syyllistynyt päähenkilö vapauttaa vai tulisiko häntä rangaista teoistaan. Yleisö sai päättää loppukoh-
tauksen ratkaisulta äänestämällä yleisölle annetuilla paperilapuilla. Elokuvalle oli todellisuudessa vain yksi loppuratkaisu, jossa vapauttamisen sijaan päähenkilöä rangaistiin. Yleisölle luotiin kuvitelma valintojen vaikuttavuudesta, sillä he eivät pystyneet tarkistamaan äänestyksen lopputulosta. (Kaakinen 2005, 14; Hales 2004). Ensimmäisenä kuuluisana interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävänä elokuvallisena teoksena pidetään vuonna 1967 julkaistua elokuvaa *Kinoautomat* (Raduz Sincera 1967). Elokuva sisälsi yhdeksän kohtausta, joissa elokuvateatterissa oleva yleisö pystyi äänestämään kahdesta vaihtoehtoisesta kohtauksesta. Valintakohtausten yhteydessä yleisön äänien jakautuminen näkyi yleisölle elokuvateatterin näytöllä. Elokuvan toisistaan haarautuvat tarinarakenteet yhdistyivät jokaisen valintatilanteen kohdalla. Interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävää elokuvaa pidettiin *Kinoautomatin* myötä lupaavana median muotona, mutta elokuvateollisuudessa ideaa ei kuitenkaan hyödynnetty merkittävästi. (Roth 2015, 11).

1970-luvulla kehitetyt LaserDisc-tekniikan myötä interaktiiviset elokuvat yleistyivät. LaserDisc-järjestelmän *Random Access5* -ominaisuus salli eri videoleikkeiden yhdistämisen epälineaarisilla tavoilla elokuvan tarinallisten valintojen kohdalla. Ominaisuus mahdollisti sisäisen satunnaishakutoiminnon, joka löysi halutun kohdan tallennetusta materiaalista ilman huomattavaa viivettä. Teknologiaa hyödynnettiin myös 1980-luvun videopeleissä. Elokuvantekijöistä esimerkiksi *Interfilm*-elokuvayhtiö tuotti LaserDisc-pohjaisia elokuvia sekä rakensi teattereita, joiden penkkeihin oli liitetty napit, joita painamalla katsojat pystyivät äänestämään tarinan vaihtoehtoisista kohtauksista. Interfilmin ensimmäisessä elokuvassa *I'm Your Manissa* (1992) yleisö pystyi valitsemaan elokuvan henkilön ja tekemään tämän jälkeen ennalta määrätyissä tilanteissa tarinallisia valintoja. Elokuva synnytti keskustelua elokuvan pelimäisyydestä, mikä vaikutti yleisön asenteisiin nähä teos pelinä elokuvan sijaan. LaserDiscin teknisenä rajoitteena voidaan nähdä, että LaserDiscille mahtui vain tunti täysiresoluutioista liikkuvaa kuvaa. (Kaakinen 2005, 16-17; Hilf 1996, Hales 2004).

LaserDiscin suosio väheni 1990-luvun alussa CD-ROM-levyjen yleistyessä markkinoilla, joille alettiin tehdä interaktiivisia elokuvia. CD-ROM mahdollisti liikkuvan videokuvan tallennuksen levyille, mahdollistaen tietokoneiden aikaisempaa joustavampien ohjel-

mointi- ja multimediaominaisuuksien hyödyntämisen. (Kaakinen 2005, 17). Näistä voidaan mainita CD-ROM-levynä vuonna 1998 ilmestynyt *Tender Loving Care*, joka käsiteli ihmissuhdeongelmia. Elokuvan tekijät olivat aikaisemmin kehittäneet interaktiivisten elokuvien kaltaisia tietokonepelejä, kuten *11th Hour* (Trilobyte 1995). *Tender Loving Care* sisälsi myös kohtauksia, joissa katsoja pystyi rajatusti liikkumaan talossa, jonne elokuvan tapahtumat sijoittuivat. (Kaakinen 2005, 18; Hales 2004). Näissä kohtauksissa voidaan havaita pelimäinen yhteys interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntäviin videopeleihin, kuten *The Walking Dead: 400 Daysiin*, jossa pelaaja välianimaatioihin painottuvien valintakohtausten ohella pystyy liikkumaan pelihahmollaan sekä tutkimaan pelimaailmaa.

2010-luvun loppupuolella interaktiivisia elokuvakokeiluja on hyödynnetty myös striimauspalveluissa. Erityisesti striimauspalvelu Netflix on lisännyt valikoimaansa interaktiivisia animaatioita ja elokuvia, kuten trillerielokuvan *Black Mirror: Bandersnatch* (Netflix 2018). Elokuva sisältää viisi erilaista loppuratkaisua sekä juonenkulkuun vaikuttavia valintakohtauksia (kuva 1), (Rubin 2018). Elokuva hyödyntää pelimäisenä elementtinä myös PlayStation 4:n ohjaimen tarinätoimintoa antaen katsojalle ohjaimen värähdysen myötä indikaattorin tulevasta valintakohtauksesta elokuvaa katsoessa. Näin ollen voidaan havaita interaktiivisen elokuvan lähentyneen videopeleille ominaisia osallistavia pelillisiä suunnitteluratkaisuja.



Kuva 1. Näytönkaappaus tarinallisesta valintakohtauksesta Netflixin ”interaktiivisessa elokuvassa” *Black Mirror: Bandersnatch*. Tämä ja muut tutkielman pelien kuvat ovat kirjoittajan ottamia näytönkaappauksia.

Kun tarkastellaan videopelien interaktiivista tarinankerrontaa, jossa pelaaja voi vaikuttaa valinnoillaan tarinan rakenteeseen, genren alkusykäyksen voidaan nähdä syntyneen teks-

tipohjaisista tarinallisista peleistä 1970-luvun puolivälissä. Alun perin nämä tekstipohjaiset pelit eivät sisältäneet graafisia animaatioita, vaan perustuivat kirjallisiin tekstipohjaisiin kertomuksiin. Tekstipohjaiset seikkailupelit perustuivat pelaajan kirjoittamiin kommentoihin, jotka peli muutti pelin tarinallisiksi tapahtumiksi. (Heron 2016).

Heron (2016) katsoo tarkan tekstiseikkailupelien syntymisajankohdan määrittelyn olevan haastavaa. Varhaisimpia tekstiseikkailupelejä on kuitenkin vuonna 1976 ensimmäisenä kehitysversiona julkaistu *Adventure* (Crowther ja Wood 1976), (Heron 2016). *Adventure*n voidaan nähdä sisältäneen tekstiseikkailuissa vakiintuneita elementtejä, kuten tekstikomentojen jäsentelyn sekä valikkoon perustuvan tekstinsyöttöjärjestelmän, joka salli pelaajan valita rajoitetuista määrästä vaihtoehtoja. *Adventure* sisälsi tekstipohjaisia toimintoja, jotka esitettiin pelaajalle tekstimuotoisina kuvauksina. Näiden toimintojen kautta pelaaja pystyi vaikuttamaan pelin maailmaan ja tarinan rakenteeseen. *Adventure*n voidaan katsoa luoneen perustan tekstipohjaisille seikkailupeleille ja interaktiiviselle fiktiolle. (Roth 2015, 11; Aarseth 1997). Myöhemmin tekstipohjaisten pelien tarjoamat vaihtoehdot monipuolistuivat ja sallivat teknisesti vaativampia rakenteita ja yhdistyivät graafiseen esitystapaan (Heron 2016). Videopelimuotoisissa tekstiseikkailuissa on havaittavissa yhteys jo 1930-luvulla alkaneeseen lukijan tarinalliset valinnat mahdollistaneeseen kirjallisuuteen sekä lukijan valintoihin perustuviin pelikirjoihin.

Tekstiseikkailuihin perustuvaa interaktiivista tarinankerrontaa on käytetty videopeleissä myös tekstipainotteisissa visuaalisissa novelleissa, jotka sisältävät usein haarautuvan tarinarakenteen. Ensimmäisinä merkittävänä visuaalisen novellin termin määritelleinä julkaisuna voidaan pitää peliä *The Portopia Serial Murder Case* (Chunsoft 1983), jossa pelaajan on löydettävä murhaan syyllinen eri valintojen kautta. Vaikka tutkimukseni ei keskity visuaalisiin novelleihin, visuaalisen novellin yleistä asetelmaa voidaan kuvailla tilanteella, jossa hahmo on näkyvillä tekstiä sisältävän laatikon ympäröimänä. Tietyin väliajoin tarinalliset valinnat ilmestyvät tekstikenttään pelaajan nähtäville. (Van der Geest 2015, 11-13).

Merkittävänä 1980-luvulla julkaistuna interaktiivisen tarinankerronnan pelinä pidetään yleisesti *Dragon's Lairia* (RDI Video Systems 1983), joka julkaistiin sekä LaserDisc -muodossa että videopelihalleissa. LaserDisc-formaatti mahdollisti VHS-tekniikkaa suuremman datamäärän käyttämisen, mikä mahdollisti liikkuvien kuvien käytön epälineaar-

risessa formaatissa. Pelin ohjelmointiratkaisut mahdollistivat pelaajien pystyvän vaikuttamaan, minkä animoiduista kohtauksista he näkivät seuraavaksi. Animaatioelokuvan kaltaisen pelin interaktio oli verrattain yksinkertaista pelaajan päättäessä kohtauksissa, mihin hän liikkuu seuraavaksi sekä painaessaan QTE-, eli quick time event -toimintakohtauksissa näytöllä näkyviä näppäimiä oikea-aikaisesti, hahmon vastatessa näppäinkomentoihin animaatioiden muodossa. (Roth 2015, 12). *Dragon`s Lairin* voidaan nähdä aikanaan kaventaneen elokuvan ja videopelin rajaa. Teos toi tunnetuksi 1980-luvun alussa ”interaktiivisten elokuvien” lajityypin sekä haarautuvan tarinarakenteen, jonka hyödyntämiseen yhä monet lajityypin peleistä perustuvat. Interaktiiviset elokuvat koostuvat käyttäjän valintojen mukaan muokkautuvasta ennalta tallennetusta materiaalista tai animaatioista. (Lessard 2009, 199). *Dragon`s Lairin* suosion myötä markkinoille tuli lukuisia samankaltaisia pelaajan tarinallisia valintoja painottavia teoksia (Wolf 2008, 128).

”Osoita ja klikkaa” -käyttöliittymien hyödyntäminen seikkailupeleissä yleistyi 1980-luvulla ja 1990-luvun alkupuolella. Tämä ajanjakso voidaan nähdä aikakautena, jolloin graafisten seikkailupelien suosio kasvoi merkittävästi. Seikkailupeleissä yleistyi pelimekaniikkana hahmon ohjaaminen, joka ratkoi päättelyä vaativia puzzle-osuuksia, eli pulmia, tutkien pelimaailmasta löytyviä objekteja sekä vuorovaikutus pelien virtuaalisten hahmojen kanssa. (Roth 2015, 11). Useissa aikakauden seikkailupeleissä pelaajan väärät valinnat saattoivat tehdä pelien läpäisyn mahdottomaksi. Vuonna 1990 julkaistu *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games 1990) sisälsi pelimekaniikan, jossa pelaaja ei pystynyt jäämään jumiin tai kuolemaan ”väärrien” valintojensa vuoksi. *The Secret of Monkey Islandin* suunnitteluratkaisu poikkesi muista aikakauden lajityypin videopeleistä, joissa pelien tarinan yksinkertaisen toteutuksen vuoksi pelaajat pystyivät menehtymään pelien yksinkertaisten valintojen toteutuksen ja rajallisten tarinapolkujen vuoksi. Pelien turhautumista ehkäisevien suunnittelumuutosten myötä tarinalliset seikkailupelit saavuttivat suosiota myös satunnaispelaajien joukossa. (Roth 2015, 11-12). Tämä salli seikkailupelien suosion kasvun aikaisempaa laajemman yleisön keskuudessa (Kent 2001).

1990-luvun alussa yleistyneen CD-ROM-formaatin myötä pelisuunnittelijat yhdistivät peleissä graafisten seikkailupelien elementtejä taltioituun videokuvaan. Kauhupeli *Phantasmagoria* (Sierra On-Line 1995) oli ensimmäisiä videopelejä, joka hyödynsi kuvaa oikeista näyttelijöistä sekä taltioitua näyttelijän pelaajan ohjaamana hahmona. (Roth 2015, 12-13). Yksi aikakauden suosituista interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävistä seikkailupeleistä oli Titanicille sijoittuva *Titanic: Adventure Out of Time* (Cyberflix 1996),

joka sisälsi useita tarinallisia seurauksia sekä lopputuloksia. Pelin valintapohjaisissa keskusteluosuuksissa hahmojen animaatiot koostuivat useista päällekkäisistä kasvojen ja suun liikkeisiin keskittyvistä kuvista (kuva 2). Myös välianimaatioiden kehittymisen myötä niiden käyttäminen interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävissä videopeleissä yleistyi 1990-luvulla (Roth 2015, 13).

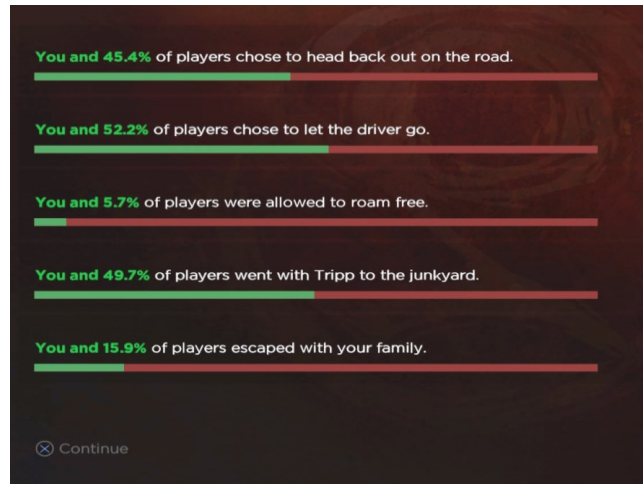


Kuva 2. Tarinallinen dialogipohjainen valintakohtaus pelissä *Titanic: Adventure Out of Time*.

2000-luvulla videopelien interaktiivinen tarinankerronta sai suosiota erityisesti elokuvamaisen seikkailupelin *Fahrenheitin* (Quantic Dream 2005), (Yhdysvalloissa julkaistu nimellä *Indigo Prophecy*) myötä. *Fahrenheit* sisälsi elokuvamaisia kamerakulmia sekä aiempien interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävien seikkailupelien tavoin erilaisia dialogivaihtoehtoja sekä useita pelattavia hahmoja, joilla tehdyt valinnat vaikuttivat tarinan etenemiseen. Vuonna 2010 ilmestynyt trillerinomaisen interaktiivinen draamaksi luokiteltu *Heavy Rain* (Quantic Dream) puolestaan sisälsi neljä erilaista päähenkilöä, joiden menehtyminen pelaajan valintojen tai toimintakohtausten myötä ei päättänyt peliä, vaan vaikutti tarinan rakenteeseen ja seurauksiin. (Roth 2015, 14). *Fahrenheitin* ja *Heavy Rainin* merkittävänä ominaisuutena voidaan pitää valintojen aikarajallisuutta, joka toi pelaajalle painetta tehdä valinnat ennen valintoihin annettu aikaraja kului loppuun. Mekaniikkaa on hyödynnetty erilaisin käyttöliittymäratkaisuin myös uudemmissa peleissä, kuten *The Walking Dead* -pelisarjassa.

2010-luvun interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävien pelien osalta Telltale Gamesin pelit ovat *The Walking Dead* -pelisarjan ensimmäisestä osasta *The Walking Dead: A Telltale Games Series* (Telltale 2012) lähtien hyödyntäneet pelillisenä ominaisuutena pelaajan tarinallisia valintojen sosiaalista vertailua (kuva 3). Telltalen videopeleissä pelaaja

näkee tyypillisesti muiden pelaajien tekemät valinnat verrattuina omiin valintoihinsa jokaisen episodin jälkeen perustuen verkossa kerättyyn pelin valintoihin liittyvään dataan. Ominaisuutta on myöhemmin hyödynnetty myös muiden kehittäjien lajityypin peleissä, ja siinä on havaittavissa yhteys varhaiseen tarinallisesta valinnoista äänestämiseen äänien näkyessä valintojen jälkeen yleisölle.



Kuva 3. Esimerkki pelaajalle episodin jälkeen näytetyistä merkittävistä tarinallisista valinnoista suhteessa muihin pelaajiin pelissä *The Walking Dead: A New Frontier* (Telltale Games 2016-2017).

2010-luvulla interaktiivinen tarinankerrontaa hyödyntävät seikkailupelit ovat saaneet suosiota esimerkiksi pelien *Until Dawn* (Supermassive Games 2015), *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Stories 2016) (kuva 4), *Detroit: Become Human* (Quantic Dream 2018) sekä Telltale Gamesin pelisarjojen myötä.



Kuva 4. *1979 Revolution: Black Friday* -pelin suunnitteluratkaisu esittää pelaajalle tarinalliset valinnat.

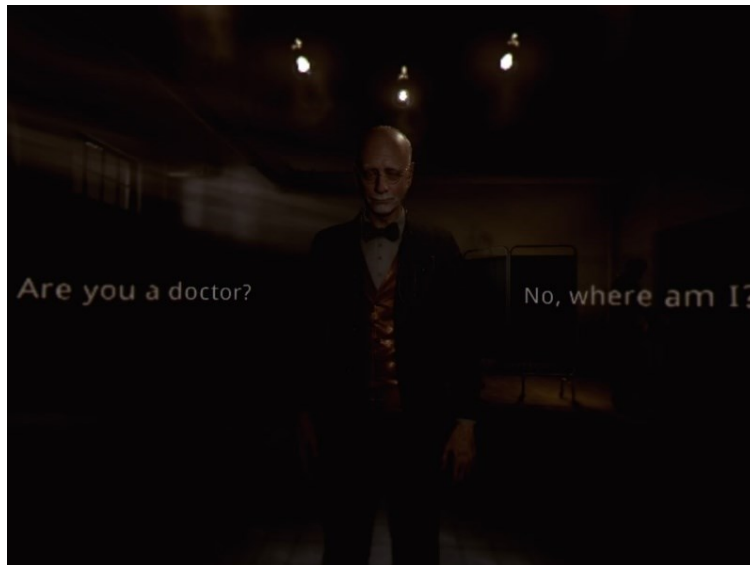
Viime vuosina on myös ollut havaittavissa, että videopelien interaktiivista tarinankerrontaa on hyödynnetty uusissa teknologisissa ratkaisuissa. Esimerkiksi PlayStation 4:n *Hid-*

den Agenda -pelissä (Supermassive Games 2017) pelaajat tekevät tarinalliset valinnat peliohjaimen sijaan mobiililaitteen kautta elekomennoin, kuten vetämällä kursorin puhelimen kosketusnäytöllä haluamansa valinnan kohdalle, jolloin tarina jatkuu pelaajien haluamalla tavalla (kuva 5). Mobiililaitteille ladattava *Hidden Agenda* -sovellus mahdollistaa lisäksi tarinan läpäisyn enimmillään kuuden pelaajan kanssa, pelaajien äänestäessä mahdollisista valinnoista enemmistään ratkaistessa valinnan. *Hidden Agendan* moninpelin sosiaalisten valintojen voidaan havaita olevan yhteydessä jo *Night of January 16th* -näytelmän ja *Kino-Automat* -elokuvan kohdalla hyödynnettyyn yleisön eriäviin mielipiteisiin ja vaihtoehtoisista tarinapoluista äänestämiseen.



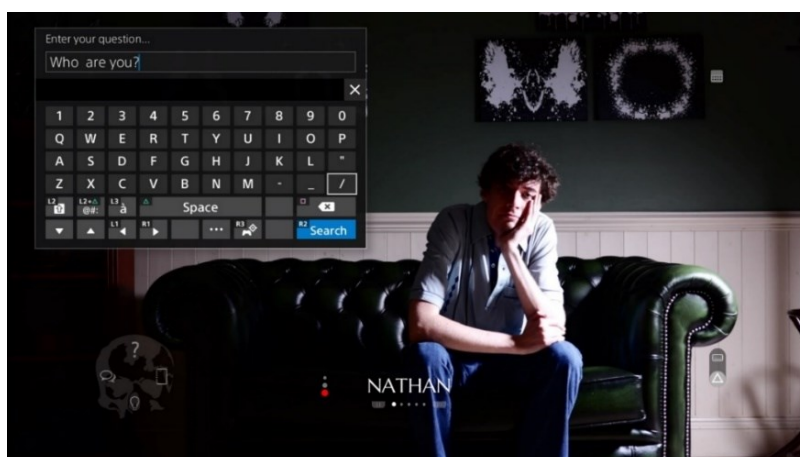
Kuva 5. *Hidden Agenda* -pelissä valinnat tehdään pelin yhteydessä toimivalla sovelluksella. Tällöin pelaaja vetää värillisenä ilmaistun kursorin haluamansa valinnan kohdalle puhelimen kosketusnäyttöä hyödyntäen.

Interaktiivista tarinankerrontaa on hyödynnetty myös virtuaalitodellisuudessa. Kauhupelimäisessä *The Inpatient* -pelissä (Supermassive Games 2018) pelaaja tekee tarinallisia valintoja virtuaalitodellisuudesta käsin ensimmäisestä persoonasta. PlayStation VR-virtuaalitodellisuuslaseille suunniteltu *The Inpatient* tukee myös äänikomentoja pelaajan pystyessä lukemaan ääneen pelin valintakohtauksissa näytöllä lukevan valintavaihtoehdon, mikä vaikuttaa pelin tarinankulkuun (kuva 6).



Kuva 6. Virtuaaliodellisuutta hyödyntävässä *The Inpatient* -pelissä pelaaja voi lukea ääneen näytöllä näkyvät valintavaihtoehdot.

Teknisen ja graafisen kehityksen sekä tarinapolkujen monipuolistumisen ohella monissa peleistä on huomattavissa selkeät yhteydet seikkailupelien historiaan esimerkiksi ”osoita ja klikkaa” -mekaniikkaan perustuvan ympäristön tutkimisen sekä rajoitettujen dialogivaihtoehtojen myötä. 1980-luvulla esimerkiksi *Dragon`s Lair* -pelissä käytettyjen ennalta tallennettua videokuvaa hyödyntävien FMV-kohtausten (Full Motion Video) voidaan nähdä yhä ilmenevän videopeleissä esimerkiksi näyttelijöiden tähdittämään videokuvaan ja pelaajan valintoihin keskittyvissä pelissä *The Infectious Madness of Doctor Dekker* (D`Avekki Studios LTD 2018), joka sallii pelaajan valmiiden kysymysten valitsemisen ohella kirjoittaa itse kysymyksensä pelin näppäimistöä hyödyntämällä (kuva 7).



Kuva 7. Full Motion Video -teknologiaa hyödyntävässä *The Infectious Madness of Doctor Dekker* -pelissä pelaaja voi itse kirjoittaa haluamansa dialogivalinnat.

Genren kehitystä tarkastellessa voidaan havaita monien varhaisten lajityypin piirteiden, kuten tekstipohjaisten dialogivaihtoehtojen sekä valinnoista äänestämisen, yhä säilyneen kehittyneessä muodossa interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvissä videopeleissä. Lajityypin kehittyessä on myös nähtävissä pelin ja elokuvan rajan hämärtyminen teknologisten mahdollisuuksien parantuessa.

2.2 Interaktiivisen tarinankerronnan määritelmä

Roth (2015, 18) määrittelee interaktiivisen tarinankerronnan olevan ”tietokonepohjainen vuorovaikutteinen viihdemedia, jonka kautta käyttäjät voivat tarkoituksellisesti vaikuttaa epälineaariseen kertomukseen, joka on välitetty käyttäjälle tarinankerronnallisen järjestelmän kautta”. Myös Wei (2011, xvi) määrittelee interaktiivisen tarinankerronnan teknologialähtöisesti. Hänestä ”interaktiivinen tarinankerronta viittaa tarinan luomiseen tai tarinankerrontaan, joka tapahtuu tietokonepohjaisen järjestelmän ja järjestelmän käyttäjän välillä” (Wei 2011, xvi).

Roth (2018, 18) huomauttaa interaktiivista tarinankerrontaa hyödynnettävän monissa digitaalisissa viihteen muodoissa, kuten pelikirjoissa ja teatterissa, joista on annettu esimerkkejä edeltävässä kappaleessa 2.1. Interaktiivisessa tarinankerronnassa on havaittavissa yhteys ergodisiin tekstimuotoihin (Aarseth 1997). Aarseth (1997, 1-2) kutsuu ergodiseksi tekstiksi rakennetta, joka vaatii lukijalta ponnisteluja, kuten etenemiseen vaadittavia valintoja, hänen liikkuakseen tekstissä. Ergodisiä tekstejä ovat esimerkiksi linkkeihin perustuvat hypertekstit ja pelaajan valintojen myötä mukautuvat tekstipohjaiset seikkailupelit (Aarseth 1997). Tekstissä, joka ei ole ergodinen, lukijalta ei vaadita muita aktiviteetteja kuin katseen liikuttaminen sivulla sekä seuraavan sivun kääntäminen (Aarseth 1997, 1-2). Tällaisia teoksia ovat esimerkiksi perinteiset kirjat.

Tietojenkäsittelytieteissä ja teknologiaan liittyvässä tutkimuksessa interaktiiviseen tarinankerrontaan on päälähtöisesti viitattu digitaalisen interaktiivisen tarinankerronnan muodossa, joka perustuu vuorovaikutukseen tietokonepohjaisen järjestelmän kanssa. (Roth 2018, 18). Tutkimuksessani tarkastelen interaktiivista tarinankerrontaa digitaalisesta näkökulmasta. Interaktiivisen tarinankerronnalla tarkoitetaan tutkimuksessani digitaalisen kerronnan muotoa, jossa pelaaja tai käyttäjä on vuorovaikutuksessa tarinan kanssa. Pelaajan tai käyttäjän valinnat voivat johtaa erilaisiin valmiiksi luotuihin tarinalisiin haarautumiin sekä tietokoneen ohjastamien hahmojen reaktioihin.

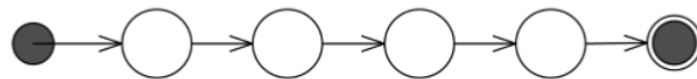
Spierling (2005) on tutkimuksessaan analysoinut eroa pelien lineaarisen ja epälineaarisen tarinankerronnan välillä kuvailemalla digitaalista interaktiivista tarinankerrontaa formaattina, joka on hybridimalli pelisuunnittelun ja tarinankerronnan välillä. Tarinoissa on yleisesti totuttu lineaariseen tarinankerrontaan, jossa tarinan tapahtumat seuraavat toisiinsa lineaarisessa järjestyksessä. Tämä tarkoittaa, että tarinan seuraaja kokee tapahtumat samassa järjestyksessä. (Spierling 2005). Kun lineaarisessa tarinankerronnassa tarina on tiukasti muotoiltu, epälineaarisisessa tarinankerronnassa tarina voidaan esittää lukuisten vaihtuvien tarinallisten kohtausten kautta. Tällöin pelaajat voivat käydä läpi samat kohtaukset eri järjestyksessä tai näkemällä valintojensa mukaan erilaiset tarinalliset kohtaukset (Spierling 2005). Interaktiivisen tarinankerronnan kautta pelaaja pystyy luomaan ja muokkaamaan tarinaa vuorovaikutuksella pelimaailman kanssa. Spierlingin mukaan pelinkehittäjät joutuvatkin tasapainottelemaan valmiiksi suunnitellun tarinankerronnan ja pelaajan toiminnan välillä (Spierling 2005, 3). Pelaajan tekemät valinnat voivat vaikuttaa tarinaan välittömästi, myöhemmin tarinassa tai valintojen merkittävyys voi korostua tarinan edistyessä. Tietyissä peleissä pelaajan päätökset voivat vaikuttaa tarinaan, mutta kohtausten välillä tarina palaa tavalliseen rakenteeseensa. Valinnat voivat kuitenkin vaikuttaa siihen, missä järjestyksessä kohtaukset esitetään pelaajalle. Tarinassa itsessään voi olla sama lopetus, mutta kohtausten järjestys voi muuttua.

Interaktiivisen tarinankerronnan yhteydessä yleisenä käsitteenä pidetään *haarautuvaa puurakennetta* (Roth 2015, 24). Puurakennetta voidaan vaihtoehtoisesti kutsua myös vuo-kaavioksi, jota käytetään puurakennetta kuvaavana terminä esimerkiksi pelissä *Detroit: Become Human*. Puurakenteella voidaan kuvata tarinarakennetta, joka haarautuu tarinallisissa valintatilanteissa kahteen tai useampaan eroavaan tarinapolkuun (Tirri 2014, 32). Tietyissä peleissä haarautuvat puurakenteet ovat pelaajan nähtävillä. Esimerkiksi *Detroit: Become Human* esittää pelaajalle mahdolliset erilaiset tarinapolut hänen läpäistyään pelin tarinallisen kappaleen.

Lebowitz ja Klug (2011) määrittelevät tarinalliset haarautumiskohdat vähäpätöisiin, keskitärkeisiin sekä tärkeisiin haarautumiskohtiin. Näitä haarautumiskohtia voidaan yhdistellä erilaisten haarautuvien tarinakaavioiden luomiseksi (Tirri 2014). Vähäpätöisessä haarautumiskohdassa poiketaan pääjuonesta vain lyhyesti ja hetkellisesti, palaten takaisin pääjuoneen (Lebowitz & Klug 2011, 86-87). Esimerkkinä vähäpätöisestä haarautumiskohdasta voi olla tilanne, jossa pelaaja keskustelee sivuhahmon kanssa, mutta hänen va-

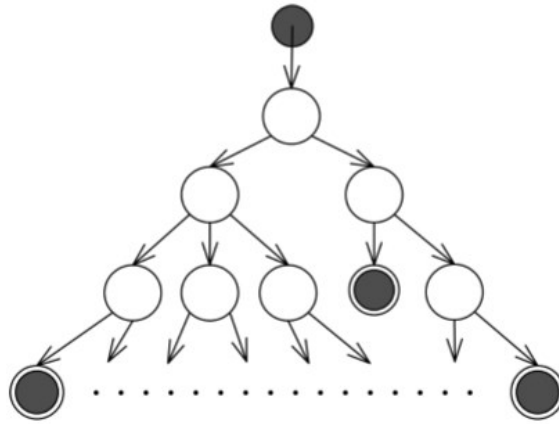
linnoillaan on vain keskustelutilanteeseen liittyviä seurauksia eri pelaajien nähdessä erilaisen keskustelun. Tämä ei kuitenkaan vaikuta pelin tarinallisiin seurauksiin, eikä hahmojen välisiin suhteisiin siinä määrin, että tällä olisi tarinallista vaikutusta. Keskitärkeässä haarautumiskohdassa poiketaan puolestaan vaihtoehtoisin tarinapolkuihin vähäpätöistä haarautumiskohtaa pidemmäksi aikaa pois itse pääjuonesta (Lebowitz & Klug 2011, 86-87). Keskitärkeässä haarautumiskohdassa pelaajan valinta voi käynnistää vaihtoehtoisen tarinallisen kohtauksen, mutta tämän jälkeen pelaaja palaa vaihtoehtoisesta tarinarakenteesta takaisin pääjuoneen. Tärkeässä haarautumiskohdassa siirrytään toiseen päätarinapolkuun, eli pääjuonen polkuun, joka ei palaa enää takaisin alkuperäiseen juoneen (Lebowitz, Klug 2011, 86-87). Tärkeä haarautumiskohta voi viedä pelaajan valintonsa seurauksena vaihtoehtoiseen tarinalliseen kappaleeseen, jonka näkevät vain tietyt valinnat tekevät pelaajat.

Wein (2011, 85-88) mukaan tarinoiden rakenne voidaan jakaa yleisesti neljään erilaiseen tyyppiin. Näitä ovat *lineaarinen*, *haarautuva (branching)*, *taitteinen (foldback)* sekä *muotoutuva (emergent)* tarinankerronta. Lineaarisisissa tarinoissa pelaajat seuraavat yksittäistä ja pysyvää tarinapolkua kaikille pelaajille yhtenäisten kohtausten läpi, jolloin pelaajat eivät pysty vaikuttamaan juoneen tai sen loppuratkaisuun. Aarseth kutsuu tätä rakennetta ”helmilangaksi” (*string of pearls*), (kuvio 1), (Wei 2011; Aarseth 2004).



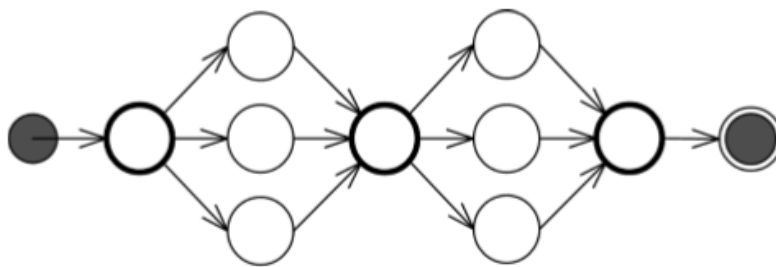
Kuvio 1. Lineaarinen tarinarakenne (Wei 2011, 86). Mustat ympyrät ilmaisevat tarinan alkua ja vaa-leareunuksinen musta ympyrä loppua. Valkoiset ympyrät puolestaan ilmaisevat tarinallisia kohtauksia.

Haarautuvissa tarinarakenteissa tarina jakautuu moniin suuntiin, jolloin tarinalla voi olla monia vaihtoehtoisia loppuja (kuvio 2), (Wei 2011, 85-88). Tällöin ennalta määrättyissä kohdin tarinaa juoni voi haarautua eri vaihtoehtoisille reiteille pelaajan valintojen mukaisesti.



Kuvio 2. Haarautuva tarinarakenne (Wei 2011, 86). Valkoiset ympyrät ilmaisevat pelaajille vaihtoehtoisia tarinallisia kohtauksia. Musta ympyrä ilmaisee puolestaan tarinan alkua ja valkeareunuksiset mustat ympyrät tarinan mahdollisia lopputuloksia.

Taitteinen rakenne puolestaan on muokattu versio haarautuvasta rakenteesta. Taitteinen rakenne voidaan nähdä suunnittelun kannalta käytännöllisenä ratkaisuna, koska tällöin eroavat tarinasuunnat yhdistyvät tietyissä kohdin tarinaa vähentäen haarautumien lukumäärää (Wei 2011, 85-88), (kuvio 3). Pelaajat voivat jaksoittain valita vapaasti heidän tarinapolkunsa, kunnes he saavuttavat kaikille pelaajille yhtenäisen tarinallisen kohtauksen. (Wei 2011, 85-88). Vaikka haarautuva rakenne antaa pelaajille paljon toimivaltaa heidän pystyessään tekemään useita valintoja, jotka voivat muuttaa merkittävästi tarinankulkua tai pelin loppuratkaisua, taitteista rakennetta hyödynnetään monissa peleissä sen teknisesti helpottavan toteutuksen vuoksi, juonen palatessa määrätyn väliajoin päärunkoonsa. (Adams ja muut 2010, 174).



Kuvio 3. Taitteinen tarinarakenne (Wei 2011, 86). Valkoiset ympyrät ilmaisevat mahdollisia tarinallisia haarautumia. Valkoiset ympyrät, joissa on mustat reunukset kuvaavat kaikille pelaajille samoja kohtauksia. Musta ympyrä ilmaisee tarinan alkua ja vaaleareunuksinen musta ympyrä tarinan loppua. On kuitenkin huomattava, että Adams ja kumppanit (2010, 174) mainitsevat myös tämän tarinarakenteen mahdollistavan useita loppuratkaisuita.

Neljättä, muotoutuvaa, rakennetta käytetään yleensä avoimen maailman peleissä, joissa määrättyissä kohdin pelaajat voivat suorittaa toimiaan heidän itse suosimassaan järjestyksessä. Muotoutuvaa rakennetta voidaan katsoa käytettävän peleissä, joissa ei ole tarkkaan

ennalta kirjoitettua tarinarakennetta, vaan pelaaja muodostaa tarinan itse pelimaailmaa tutkimalla tai olemalla vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa (Wei 2011, 85-87).

Wei (2011, 87) huomauttaa, että eri tarinarakenteita on mahdollista yhdistellä tai sijoitella toisiinsa sisäkkäin. Esimerkiksi pelin käsikirjoitus voi itsessään olla helminauhamalla mukainen, eli lineaarinen, yleisellä tasolla, mutta tietyt kohtaukset tarinassa voivat sisältää pieniä taitteisen tarinarakenteen muotoja. Taitteisessa tarinarakenteessa puolestaan on luonnostaan haarautuvia rakenteita. Wei (2011, 87) korostaakin, että on haastavaa löytää esimerkkiä täysin haarautuvasta tarinarakenteesta, sillä yleensä tarinarakenteet palaavat yhtymäkohtiin tietyissä kohdin tarinaa.

Nähdäkseen kaikki mahdolliset valintojen seuraukset peleissä kuten *The Walking Dead*, pelaajan on läpäistävä peli useaan kertaan. Pelaajan valinnat eivät ainoastaan vaikuta lopputulokseen pelin lopussa, vaan muokkaavat pelaajan näkemiä kohtauksia tarinan edistyessä. Esimerkiksi sivuhahmon menehtyessä pelaaja ei näe heitä kohtauksissa, joissa he muuten olisivat esiintyneet. Manovich (2001) kutsuu tutkimuksessaan kohtausten muotoutumisen pelaajan tekojen pohjalta ”datapohjaiseksi narratiiviksi” (”databased narrative”). Tekniikka yhdistää materiaalia mahdollisista vaihtoehdoista ja tiivistää sen ymmärrettävästi yhteen. (Manovich 2001). *The Walking Dead* -peleissä kohtaukset voivat vaihdella pelaajien välillä, sillä kohtaukset voidaan poistaa tarinasta pelaajan valintojen seurauksena. Esimerkiksi pelaajan valintojen myötä pelin sivuhahmo voi pysyä hengissä tai menehtyä. Tämä vaikuttaa siihen, mitkä kohtaukset näytetään pelaajalle.

Pelaajan tekemät valinnat voivat vaikuttaa tarinallisten seurausten lisäksi hahmon personaan ja kohtaloon. Tietyt interaktiiviseen tarinankerrontaan pohjautuvat pelit, kuten *Until Dawn* ja *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream 2013), käsittelevät pelaajan epäonnistumista erityislaatusella tavalla. Näissä peleissä pelaajan epäonnistuminen ei pysäytä pelin pelaamista ja antaa pelaajalle mahdollisuutta kokeilla uudestaan kohtauksia. Sen sijaan epäonnistuminen sallii pelin jatkamisen, jolloin pelaaja näkee eri kohtaukset kuin mikäli hän olisi onnistunut aiemmissä valintakohtauksissa (Nixon ja Bizzochi 2013, 8).

Interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntäviin teoksiin liittyy haasteita tarinallisten ja pelillisten ominaisuuksien yhdistämisessä. Videopelien tarinat ovat tyypillisesti suunniteltu koettavaksi lineaarisesti ilman pelaajan mahdollisuutta vaikuttaa tarinan kulkuun. Interaktiivisen tarinankerronnan kokemukset ovat puolestaan epälineaarisia, jolloin tapahtu-

mien järjestys voi vaihdella pelaajan tekojen ja valintojen mukaisesti. Tarinoiden suunnittelijat pyrkivät luomaan tarinalliset tapahtumat ja niiden järjestyksen mahdollisimman vaikuttaviksi kokemuksen kannalta. (Roth 2015, 2). Peleissä tapahtumiin vaikuttaminen on puolestaan tärkeää pelaajille, mikä voi synnyttää haasteita tarinallisen eheyden kannalta (Klimmt, Hartman & Frey 2007). Interaktiivisen tarinankerronnan kokemukset voivat myös avautua eri pelaajille eri tavoin riippuen heidän valinnoistaan ja taidoistaan. (Roth 2015, 2).

Tässä kappaleessa olen esitellyt esimerkkejä interaktiivisen tarinankerronnan kehityksestä sekä pohjustanut interaktiivisen tarinankerronnan teoreettista määritelmää. Interaktiivisen tarinankerronnan voidaan havaita kehittyneen lukijan tarinalliset valinnat mahdollistavasta kokeilevasta kirjallisuudesta sekä teatteri- ja elokuvaesityksistä valtaviiran suosioon valinnan mahdollisuuksia painottavien pelikirjojen myötä. Interaktiivisen tarinankerronnan voidaan nähdä kehittyneen videopeleissä rinnakkain interaktiivisten elokuvien kanssa ja suunnittelutekijöiden olevan keskenään ajoittain päällekkäisiä. Videopelien interaktiivisessa tarinankerronnassa on havaittavissa selkeä siirtymä kirjapohjaisista teoksista tekstipohjaisiin seikkailupeleihin. Teknologian kehittyessä on nähtävissä graafisten animaatioiden sekä erilaisten käyttöliittymiin ja kokeellisiin ohjaustapoihin liittyvien uudistusten vahvistuneen lajityypissä.

Interaktiivisen tarinankerronnan voidaan havaita hyödyntävän erilaisia tarinallisia rakenteita, joiden kautta pelaajalle tai käyttäjälle voidaan esittää erilaisia tarinallisia kohtauksia hänen valintojensa ja tekojensa mukaisesti. Kokonaisuutena keskeisessä asemassa on pelaajan tai käyttäjän tekojen tarinallinen vaikuttavuus. Interaktiivisen tarinankerronnan kohdalla voidaankin havaita pelaajan vapauden ja pelin tarinallisiin polkujen toteutuksen monimutkaisuuteen liittyvän kehitysajallisia ja teknisiä haasteita. Tarinalliseen vaikuttamiseen perustuvan tuntemuksen ollessa keskeisessä asemassa, videopelien interaktiiviseen tarinankerronnan käyttäjäkokemusta on keskeistä tutkia syvällisemmin. Seuraavassa kappaleessa 3 esittelen tarkemmin interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen tutkimusta sekä videopelien interaktiiviseen tarinankerrontaan liittyviä suunnittelelementtejä.

3 KIRJALLISUUSKATSAUS INTERAKTIIVISEN TARINANKERRONNAN KÄYTTÄJÄKOKEMUKSEEN

Tässä kappaleessa avaan interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukseen liittyvää teoreettista taustaa aloittaen käyttäjäkokemuksen määritelmällä kappaleessa 3.1, siirtyen tämän jälkeen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen aikaisempaan tutkimukseen kappaleessa 3.2. Lähestyn tämän jälkeen merkitykselliseen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukseen liittyviä osa-alueita käyttäen perustana Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) luomaa teoreettista viitekehystä kappaleessa 3.3. Lisäksi kappaleessa 3.4 esittelen lyhyesti Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) tutkimuksen pohjalta yleisiä interaktiiviseen tarinankerrontaan liittyviä tuntemuksia. Kappaleessa 3.5 pohjustan käyttäjäkokemukseen yhteydessä olevia interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelulle ominaisia käyttöliittymiä ja pelillisiä elementtejä. Lopuksi avaan lyhyesti moraalisia valintatilanteita sekä valintojen tekoon liittyvää psykologista prosessia kappaleissa 3.6 ja 3.7.

3.1 Käyttäjäkokemus

Käyttäjäkokemus (user experience) voidaan yleisesti määritellä tarkoittamaan tuntemuksia, joita käyttäjät tuntevat tiettyä tuotetta tai palvelua käyttäessään (Interaction Design Foundation 2018, 6). Tuote voi olla esimerkiksi videopeli, verkkosivu tai puhelin. Käyttäjän ja teknologian välistä suhdetta on muodostunut tutkimaan tieteenala Human-Technology-Interaction.

Vaikka käyttäjäkokemus syntyy myös ihmisen ja esineiden välillä, käyttökokemussuunnittelijat eli UX-suunnittelijat (user experience designers), ovat kiinnostuneita ihmisen, tietokoneiden sekä teknisten tuotteiden ja laitteiden välisestä vuorovaikutuksesta. UX-suunnittelija on henkilö, joka analysoi sekä tutkii, millaisia tuntemuksia tuotteen käyttö käyttäjissä synnyttää. UX-suunnittelijat hyödyntävät tätä tietämystä käyttäjälähtöisessä suunnittelussa. (Interaction Design Foundation 2018, 6-7).

Käyttäjäkokemussuunnittelun tutkimus keskittyy tuotteen käyttäjään. Käyttäjän tutkiminen parantaa mahdollisuuksia onnistua tuotemarkkinoilla yritysten ja kehittäjien saadessa tietoa mahdollisista tuotteen suunnitteluongelmista ja käyttöön liittyvistä tuntemuksista.

Tuotetta voidaan suunnittelu- ja kehitysvaiheessa muokata käyttäjän tuntemusten ja palutteen mukaisesti. Vaikka käyttäjäkokemussuunnittelu ei täysin takaa tuotteen menestystä, kunnollinen UX-suunnittelu parantaa tuotteen todennäköisyyttä tuottaa asiakkaissa tyytyväisyyttä verrattuna tuotteeseen, jonka kehittämisessä käyttäjäkokemussuunnittelua ei olla hyödynnetty. (Interaction Design Foundation 2018, 7).

Robinson, Marsden ja Jones (2015) määrittelevät käyttäjäkokemukselle kolme yleispiirrettä. Ensimmäiseksi, käyttäjäkokemus muodostuu käyttäjän käyttäessä tuotetta, palvelua tai laitetta. Toiseksi, käyttäjäkokemus voi muuttua käytön eri vaiheissa; ennen käyttöä, käytön aikana sekä käytön jälkeen. Kolmanneksi, käyttäjäkokemus koostuu henkilökohtaisista tuntemuksista, taustasta ja muista käyttäjän taustatekijöistä. (Robinson, Marsden & Jones 2015, 5–6.).

Käyttäjäkokemus muodostaa Nielsenin ja Normanin (2019) mukaan käytettävyyttä, eli tuotteen käytön tehokkuutta ja miellyttävyyttä, huomattavasti laajemman käsitteen. Sinkkonen ja kumppaneiden (2006) mukaan käyttäjäkokemukseen vaikuttavat esimerkiksi järjestelmän suorituskyky, tuotteen valmistajan imago sekä käyttäjän mieltymykset ja tunteet. Onnistuneen käyttäjäkokemuksen luomiseksi kehittäjillä on oltava osaamista eri osa-alueilta, kuten graafisen- ja käyttöliittymäsuunnittelun sekä markkinoinnin alueilta (Nielsen ja Norman 2019). Käyttäjäkokemuksen voidaankin nähdä muodostuvan moninaisista käyttäjän eri tunteista, käytettävästä tuotteesta sekä myös tuotteen käyttöolosuhteista. Käyttäjäkokemus alkaa katsottaessa tai käytettäessä tuotetta ensimmäisen kerran. Tällöin olennaista on tuotteen houkuttelevuus, jotta käyttäjän mielenkiinto pysyisi yllä tuotetta kohtaan ja tuotteen käyttö jatkuisi. Käyttäjäkokemuksen onnistumiseksi tuotteen käytön tulisi olla riittävän helppoa ja miellyttävää sekä estetiikaltaan ja ulkoasultaan käyttäjään vetoavaa tuoden tuotteelle käyttöarvoa. (Sinkkonen ja kumppanit 2006, 260–262.).

3.2 Aiempi interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen tutkimus

Interaktiivisen tarinankerronnan teknologian on suunniteltu tarjoamaan käyttäjille henkilökohtaisia kokemuksia, sallien käyttäjien vaikuttaa merkityksellisesti tarinaan. Tarinallisen vaikutuksen voidaan nähdä tapahtuvan yksilökohtaisten valintojen ja mieltymysten mukaan sekä olemalla vuorovaikutuksessa autenttisesti sekä ihmisen kaltaisesti käyttäytyvien hahmojen kanssa (Cavazza, Charles, & Mead 2002).

Videopelien interaktiivinen tarinankerronta koostuu monista teknologisen kehityksen osa-alueista, kuten kehittyneestä visuaalisesta käyttöliittymästä ja animaatiosta, itsenäistä tekoälyn ohjaamista hahmoista (*autonomous agents*) sekä järjestelmästä, joka vaa- ditaan muokkaamaan tietyn version tarinasta käyttäjän valintojen ja tekojen mukaisesti. (Klimmt ja muut 2012, 188-189). Cavazzan ja kumppaneiden (2007) mukaan interaktiivinen tarinankerronta yhdistelee erilaisia ominaisuuksia tavallisesta viihteestä, kuten elokuvallisuutta, hahmojen kehitystä tarinan edetessä ja käyttäjän vuorovaikutusta (*user agency*).

Interaktiivinen tarinankerronta eroaa tarinallisesti lineaarisista videopeleistä sallien käyttäjän vaikuttaa pelin tarinan kulkuun. Kontrastina muuhun videopeleihin keskittyvään tutkimukseen, interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkeskeinen tutkimus on vähäistä ja tämän vuoksi ei kovin vakiintunutta (Roth 2015, 31-32; Cavazza ja muut 2008). Käyttäjän näkökulmasta tarinapohjaiset peligenret muodostavat haasteen teoriapohjaiselle ja empiirille mittaamiselle. Vahva tarinallisuus sekä laajamuotoinen interaktiivisuus muodostavat paljon vaihtelevuutta kokemuksissa, jotka ovat keskeisessä asemassa käyttäjän reaktioissa interaktiivisiin tarinoihin. (Roth ja kumppanit 2010, 2).

Interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntäviä järjestelmiä voidaan arvioida tutkimuksellisesti keskittyen käyttäjäkokemuksen eri alueisiin. Ensinnäkin, interaktiivista tarinankerrontaa voidaan arvioida keskittyen käyttöliittymän ja järjestelmän käytettävyyteen sekä järjestelmän kykyyn ymmärtää käyttäjän komentoja ja vastata niihin vakuuttavasti. Toiseksi, interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemusta voidaan tutkia arvioimalla järjestelmän tai tuotteen nautinnollisuutta, mikä sisältää käyttäjän arvostuksen esitettyä tarinallista maailmaa, sen hahmoja ja toimintoja kohtaan. (Roth 2015, 32).¹

¹ Tekstipohjaista sisältöä voidaan tutkia myös 1960-luvulla valtavirran tietoisuuteen tulleen *Reader Response Theory* -nimisen teoreettisen lähestymistavan kautta. Teoria keskittyy lukijan ja lukijayleisön reaktioihin tiettyyn tekstiin sen varsinaisen sisällön sijaan. Teorian lähestymistapa perustuu ajatukselle lukijan olemisesta tekstisisällön rakentajana tekstin passiivisen lukemisen sijaan. Reader Response Theory tutkii lukijoiden reaktioiden moninaisuutta ja laajuutta. Lisäksi teorianmalli analysoi erilaisia tapoja, joilla lukijat tekevät tekstin merkitykselliseksi itselleen perustuen heidän henkilökohtaisiin reaktioihinsa sekä kulttuurisidonnaisiin lukutapoihin. (Poetryfoundation.org 2019). Koska tutkimukseni näkökulma on videopelien digitaalisessa interaktiivisessa tarinankerronnassa, tutkimukseni lähestyy interaktiivista tarinankerrontaa teknologiapohjaisen käyttäjäkokemuksen näkökulmasta, joka perustuu tietokonepohjaiseen vuorovaikutukseen järjestelmän ja käyttäjän välillä (Roth 2015, 18, Wei 2011, xvi). Näkökulmani myötä en käytä Reader Response Theorya tutkimuksessani, mutta teoriaa on mahdollista hyödyntää tekstipohjaisten interaktiivisten kertomusten sekä kirjojen herättämien tuntemusten analysoimisessa.

Interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukseen keskittyvistä tutkimuksista voidaan mainita Aylettin ja kumppaneiden (2005) tutkimus, jossa tutkijat järjestivät pelitestauksen 11 osallistujalle käyttäen tapaustutkimuksena interaktiiviseksi draamaksi luokiteltavaa *FearNot!*-peliä, keräten informaatiota, kuinka lapset reagoivat käyttäjäkokemukseen. *FearNot!* keskittyy opettamaan lapsille keinoja vähentää kiusaamista sekä sosiaalista joukosta poisjättämistä pelaajan valintojen kautta. Tutkijat selvittivät, kuinka lapset kokivat pelin keskusteluiden mielenkiintoisuuteen ja aitouden sekä miten pelihahmot reagoivat pelaajien komentoihin, esimerkiksi hahmojen kuunnellessa käyttäjän neuvoja (Aylett ja kumppanit 2005).

Interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävään *Façade*-peliin keskittyneessä tutkimuksessa (Dow ja kumppanit 2007) tutkijat selvittivät käyttäjäkokemusten eroavaisuuksia hyödyntäen *Façade*-pelin kolmea erilaista versiota. Osallistujat kokeilivat lisätyn todellisuuden versiota, jolloin läpinäkyvä näyttö heijasti pelin hahmot fyysiseen vapaa-ajan asuntoon. Lisäksi osallistujat testasivat tietokoneella pelattavaa versiota, joka hyödynsi puhekomentoja sekä tietokoneversiota perinteisillä näppäinkomennoilla. Tutkijat havaitsivat observoinnin sekä haastatteluiden myötä, että lisätty todellisuus voi vahvistaa interaktiivisen tarinankerronnan läsnäolon tunnetta. Toisaalta tutkimus tuo myös esille, että lisääntynyt läsnäolon tunne ei aina paranna käyttäjäkokemusta, sillä osa pelaajista piti miellyttävimpänä tietokoneella pelattavaa versiota pelistä. (Dow ja kumppanit 2007).

Milam ja kumppanit (2008) korostavat, että hyvin pieni osuus tutkimuksesta kohdistuu käyttäjien käsitykseen interaktiivisesta tarinankerronnasta ja käyttäjäkokemuksen sisäistämiseen. Heidän tutkimuksessaan 11 osallistujaa pelasivat *Façade*-peliä, tuoden esille 16 eri teemaa, joihin he viittasivat käyttäjäkokemuksen aikana ja tämän jälkeisissä haastatteluissa. Osallistujat toivat esille käyttäjäkokemukseen liittyviä erilaisia huomioita, jotka luokiteltiin eri kategorioihin, kuten hahmojen taustatarinoihin ja hahmojen uskottavuuteen. Tutkimuksen keskeisenä löydöksenä havaittiin, että haastateltavien vastauksissa toistuvasti eriävät tuntemukset kontrollin ja hallinnan tunteesta interaktiivisessa tarinankerronnassa sekä osallistujien aiemman pelihistorian vaikutus odotuksiin käyttäjäkokemusta kohtaan. (Milam ja kumppanit 2008).

Vermeulen ja kumppanit (2010) puolestaan järjestivät pelitestauksen 80 pelaajalle käyttäen *Fahrenheit*-peliä tapaustutkimuksena. Osallistujat jaettiin sattumanvaraisesti kah-

teen ryhmään ensimmäisen ryhmän pelatessa noin puolen tunnin ajan pelin avauskohdasta tehden tarinallisia valintoja. Toinen ryhmä puolestaan katsoi videotallenteen samasta osiosta pelissä, jolloin tämä osallistujaryhmä ei pystynyt vaikuttamaan pelin tarinaan. Testiosuuden jälkeen osallistujat täyttivät kyselyn käyttäjien reaktioista interaktiivisen tarinankerronnan järjestelmiin.

Osallistujat, jotka pelasivat peliä vaikuttaen tarinaan, kokivat tarinallisen vaikuttavuuden tunteen suuremmaksi kuin osallistujat, jotka katsoivat tallennettua peliosuutta. Mielenkiintoisesti peliä pelanneet osallistujat kokivat kuitenkin pelin hahmot vähemmän uskottaviksi kuin osallistujat, jotka katsoivat tallennettua pelikuvaa. Tutkijat huomauttavat tämän johtuneen mahdollisesti pelin teknisistä rajoitteista hahmojen käyttäytymisessä, jotka tuottivat turhautumista osallistujien ollessa vuorovaikutuksessa pelin hahmojen kanssa. Tutkimuksessa myös havaittiin, että alhaiset arvot pelin käytettävyytuloksissa olivat havaittavissa pelaajien kohdalla heidän olleen vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Kontrastina osallistujat, jotka tarkkailivat tallennettua pelikuvaa, eivät havainneet lainkaan käytettävyysoongelmia. (Vermeulen ja kumppanit 2010).

Tutkijat havaitsivat, että osallistuessaan interaktiivisesti pelin tapahtumiin, osallistujien odotukset pelin vastauksiin heidän reaktioihinsa ja toimiinsa olivat pelaajista keskeisessä asemassa verrattuna pelitallennetta katsoneisiin osallistujiin. Pelaajat myös kokivat vähäisempää tyytyväisyyttä pelin tarjoamiin interaktion mahdollisuuksiin katsojiin verrattuna. (Vermeulen ja kumppanit 2010). Tutkimuksen perusteella voidaan havaita, että interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvien pelien seuraaminen videoina esimerkiksi YouTubeista voi olla hyvin erilainen kokemus kuin tarinan muokkaamiseen osallistava kokemus pelaajana. Toisaalta peliä pelatessa pelaajat ovat myös alttiimpia havaitsemaan pelin käytettävyyteen, hahmojen käytökseen ja visuaalisuuteen liittyviä elementtejä ja ongelmakohtia heidän pystyessään olemaan vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa.

Interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukseen keskittyviä tutkimuksia on tehty vain muutamia, joista edellä on annettu esimerkkejä. Tutkimusten tarkoitus on ollut pääasiallisesti järjestelmän tai pelin optimointi tai kehitteillä olleen konseptin esittely (Roth 2015, 31). Tutkimuksissa käytetyt metodit ovat olleet hyvin erilaisia, minkä vuoksi on olemassa vain vähänlaisesti käytännön tutkimusta, jossa hyödynnetään tehokkaita mitausinstrumentteja järjestelmän arviointiin (Roth 2015, 31; Cavacca ja muut 2008).

Klimmtin ja kumppaneiden (2012) tutkimuksessa toteutettujen interaktiivisten tarinankerronnan asiantuntijoiden haastatteluissa korostui, että interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelijat ovat pääsääntöisesti keskittyneet interaktiivisen tarinankerronnan erilaisten teknologioiden yhtenäistämiseen toimivaksi ja kokonaisvaltaiseksi kokonaisuudeksi. Tutkimuksen myötä ilmeni, etteivät suunnittelijat kuitenkaan ajatelleet, millaisia tuntemuksia herättäviä käyttäjäkokemuksia he aikoivat luoda. Monet interaktiivisen tarinankerronnan asiantuntijoista kokivat projektiansa olleessa suunnitteluvaiheessa, eivätkä he halunneet rajata tarkasti kokemusten synnyttämiä tuntemuksia. (Klimmt ja kumppanit 2012, 200-201)

Klimmt ja kumppanit (2012) painottavat tutkimuksessaan, että pelinkehittäjät pitävät haasteellisena analysoida interaktiiviseen tarinankerrontaan liittyviä tunteita ja käyttäjäkokemuksia. Tutkijoiden mukaan vuorovaikutus interaktiivisen tarinankerronnassa voi herättää erilaisia tunteita pelaajissa, sillä pelaajat voivat kokea erilaiset valintojen seuraukset ja loppuratkaisut eri tavoin. Tutkijoista tulevaisuudessa pelitutkimuksen tulisikin selvittää, kuinka vuorovaikutus tarinan kanssa vaikuttaa pelaajien tuntemuksiin videopelien hahmoja kohtaan. (Klimmt ja kumppanit 2012). Jotta interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemusta voidaan ymmärtää paremmin, on keskeistä laajentaa interaktiivisen tarinankerronnan tutkimusta (Roth 2015, 31). Aiemmassa tutkimuksessa esille tulleiden huomioiden perusteella voidaan havaita, että digitaalisen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemus muodostaa ajankohtaisen ja tarpeellisen tutkimuskohteen tuottaakseen suunnittelijoille ja asiantuntijoille informaatiota, millaisia tuntemuksia käyttäjät voivat liittää interaktiiviseen tarinankerrontaan.

3.3 Vermeulenin ja kumppaneiden teoreettinen käsitelmä merkitykselliselle interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukselle

Vermeulen ja kumppanit (2010) ovat kehittäneet käsitelmän, joka keskittyy keskeisiin merkityksellisiin interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen osa-alueisiin. Käsitelmä perustuu interaktiivisen tarinankerronnan asiantuntijoiden ja pelisuunnittelijoiden haastatteluihin (Klimmt ja muut 2012) sekä interaktiivisen tarinankerronnan ja mediaviihteen kirjallisuustutkimukseen käyttäjäkokemukseen keskittyen (Roth ja muut 2009).

Vermeulen ja kumppanit (2010) ovat hyödyntäneet kehittämäänsä käsittemallia pohjana empiiriselle käyttäjätutkimukselle heidän mitatessaan tutkimuksessaan, millaisia eroavaisuuksia *Fahrenheit*-pelin interaktiivisella tarinankerronnan käyttäjäkokemuksella on verrattuna saman pelikohtauksen seuraamiseen katsojan asemassa (Vermeulen ja muut 2010). Tutkimusta on kuvailtu tarkemmin edellisessä luvussa 3.2.

Tutkijoiden koostama käsittemalli koostuu konsepteista, jotka ovat keskeisessä asemassa käyttäjien reaktioissa heidän käyttäessään interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyviä pelejä tai järjestelmiä. Listaus koostuu kolmesta pääkategoriasta: A.) Edellytyksistä merkitykselliselle interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukselle B.) Yleisistä ja toistuvista kokemuksellisista ominaispiirteistä sekä C.) Käsitteistä, jotka heijastavat järjestelmäkohtaisia, yksilöllisiä reaktioita. (Vermeulen ja muut 2010, 38-39).

Vermeulen ja kumppanit (2010, 39) määrittävät käsittemallissaan interaktiiviselle tarinankerronnan käyttäjäkokemukselle viisi keskeistä edellytystä (osa A):

1. Järjestelmän/tuotteen käytettävyyys (onko esimerkiksi vuorovaikutus tarinan kanssa teknisesti sujuvaa ja virheetöntä).
2. Toteutuksen vastaavuus käyttäjän odotuksille (systemin tulisi ilmaista kunnon selitys, millaisia interaktiivisia tarinallisia vaikutuksia käyttäjät voivat valinnoillaan aikaansaada).
3. Läsnäolon tunne, eli käyttäjän kokemus olemisesta osana pelin tarinallista maailmaa.
4. Hahmojen uskottavuus (tekoälyn ohjastamien NPC-hahmojen (non-playable character) ei tulisi rikkoa käyttäjän illuusiota esimerkiksi irrationaalisen käytöksen vuoksi tai mikäli NPC-hahmot reagoivat heikosti pelaajan syötteisiin).
5. Vaikuttavuus (käyttäjien tulisi pystyä tunnistamaan, milloin ja miten he ovat vaikuttaneet pelin tarinaan ja maailmaan).

Viimeinen osio (osa C) sisältää järjestelmäkohtaisia käsitteellisiä elementtejä, jotka perustuvat interaktiivisen tarinankerronnan ainutlaatuisiin ominaisuuksiin. Näitä ovat esimerkiksi erityislaatuinen tarinallinen sisältö, joka voi herättää käyttäjissä hyvin toisistaan eroavia tuntemuksia, sekä virtuaaliset hahmot, jotka voivat synnyttää hyvin erityis-

laatuisia reaktioita käyttäjissä. Tämän vuoksi tutkijat luokittelivat kategoriaan kuuluviksi käyttäjän kokonaisvaltaisen tunnepohjaisen olotilan sekä identifikaation, eli samaistumisen, asteen tarinan päähahmon kanssa, jotka ovat yhteydessä käytettyyn järjestelmään.

Vermeulen ja kumppanit (2010) hyödynsivät merkityksellisen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen edellytyksiä, tyypillisiä käyttäjien reaktioiden ominaispiirteitä sekä järjestelmäkohtaisia elementtejä luodakseen *Fahrenheit*-pelin käyttäjäkokemusten arviointiin mittaustyökalun, joka koostui yhteenlaskettuna 12 interaktiivisen tarinankerrontaan vaikuttavasta käyttäjäkokemuksellisesta osa-alueesta.

Tutkimuksessani hyödynnettiin teoreettisena viitekehyksenä Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) määrittelemiä viittä merkityksellistä interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen edellytystä (osa A), jonka pohjalta tutkimuksen haastattelut ja aineiston analyysi suoritettiin. Tämän myötä edellytykset merkityksellisille interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksille on esitelty seuraavissa kappaleissa. Lisäksi esitelen lyhyesti Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) määrittelemiä interaktiiviselle tarinankerronnalle tyypillisiä käyttäjäpohjaisia reaktioita.

3.3.1 Järjestelmän käytettävyys

Rubin ja Chrisnellin (2008, 4) mukaan tuote voidaan katsoa *käytettävyydeltään (usability)* tasokkaaksi, mikäli kokemuksesta puuttuu turhautuminen tuotteen käytön aikana. Huonon käytettävyyden voidaan nähdä olevan yhteydessä käyttäjän heikkoon motivaatioon käyttää tuotetta. Rubin ja Chrisnell kuitenkin huomauttavat käytettävyyden tutkimisen unohtuvan tuotteen valmistusvaiheessa. (Rubin & Chrisnell 2008, 4).

Rubin ja Chrisnell (2008, 6) katsovat hyvän käytettävyyden olevan näkymätöntä. Tuotteen tai järjestelmän toimiessa hyvin käyttäjä ei usein havaitse käytettävyyttä ennen kuin hän havaitsee tuotteen käyttöä häiritsevän virheen. Käytettävyyden parantamiseen keskittyvillä metodeilla, kuten käytettävyydestauksella voidaan tehdä tuotteista helpommin käytettäviä sekä miellyttäviä käyttäjälle (Rubin & Chrisnell 2008). Galitzin (2007, 68) mukaan käytettävyyteen liittyviä ongelmia voidaan havaita yleensä yksinkertaisella käyttäjien observoinnilla heidän käyttäessään tuotetta tai keskustelemalla ihmisten kanssa heidän käyttäessään tuotteen käyttöliittymää. Käytettävyyteen liittyviin ongelmiin viittaavat

käyttäjien tarve kysyä kysymyksiä tai lukea ohjeita, toistuvat ärsytykseen ja turhautumiseen liittyvät vastaukset ja reaktiot, tavoitteen kannalta epäolennaisten toimintojen suorittaminen, merkityksettömien toimien ja informaation sivuuttaminen sekä tuotteesta kiinnostuneiden käyttäjien määrän vähyys. (Galitz 2007, 68-69).

Siinä missä ohjelmistoihin ja verkkosivuihin liittyvä käytettävyys keskittyy pyrkimään käyttäjien virheiden välttämiseen, peleissä pelaajan tekemät virheet ovat usein odotettavia ja hyväksyttäviä, sillä ne voivat tuoda peliin haasteellisuutta ja haastaa pelaajaa kehittämään edistymiseen vaadittavia taitoja (Pinelle ja muut 2008). Haasteellisuus voidaankin peleille ominaisena pelaajaa motivoivana piirteenä, jonka tulisi olla pelaajan kannalta sopivasti tasapainossa pelaajaa motivoidakseen (Korhonen 2010).

Videopelit keskittyvät muiden viihdemuotojen tapaan mielen ja tunteiden stimulointiin, joissa korostuu kokemuksellisuus. Peleissä pelaajan saavuttama lopputulos voidaan nähdä keskeisenä elementtinä, mutta erityisesti pelaamisprosessin ja etenemisen tulisi olla nautinnollista pelaamisen miellyttävyyden kannalta. Näin ollen pelien käytettävyyden tarkastelussa olisi tärkeää keskittyä enemmänkin pelaamiseen liittyvien havaintojen tarkasteluun kuin annetuissa tehtävissä onnistumisen mittaamiseen. (Erola 2012, 22; Sears & Jacko 2008, 742).

Peleissä käytettävyys voidaan määritellä myös hahmojen ja käyttötavaroiden helppokäyttöisenä ja vaistonvaraisuutta tukevana vuorovaikutuksena, oikean reitin ja määränpään löytämisenä sekä sujuvana ohjattavuutena. Vaikka peli olisi suunniteltu oikein ja vaikuttaisi päällisin puolin virheettömältä, yksittäinen pelin mekanismi voi olla pelaajasta toiminnaltaan epäselvä tai sen oppiminen voi olla liian haastavaa, jolloin se voidaan luokitella käytettävyysongelmaksi. (Levy & Novak 2009, 68.). Pelien käytettävyyden yhteydessä voidaan puhua myös pelattavuudesta. Pelattavuuden voidaan nähdä perustuvan käytettävyyteen, mutta olevan käytettävyyttä moniulotteisempi termi (González Sánchez ja muut 2009, 67). González Sánchez ja kumppanit (2009, 67) kuvaavat pelattavuuden merkitsevän ”tasoa, jolla käyttäjät voivat saavuttaa määritellyt tavoitteet tehokkaasti, erityistä nautintoa tuottavasti sekä pelikontekstin kannalta hausalla tavalla”. He katsovat edellä mainittujen pelattavuuteen liittyvien tekijöiden nojaavan pelilliseen vuorovaikutukseen sekä pelin tarinalliseen tai pelattavuuteen liittyvään laatuun (González Sánchez ja muut 2009, 67).

Klimmtin ja kumppaneiden (2012) tutkimuksessaan toteuttamien interaktiivisen tarinankerronnan asiantuntijoiden haastatteluiden mukaan tuotteen on täytettävä vaadittavat käytettävyyteen liittyvät teknologiset edellytykset tarjotakseen viihdyttäviä kokemuksia ja herättääkseen käyttäjissä odotettuja reaktioita. Interaktiivisen tarinankerronnan käytettävyyden kannalta on huomioitava, että käytettävyysongelmat voivat estää käyttäjän odotettuja ja vaikuttavia reaktioita, esimerkiksi mikäli käyttäjät eivät ymmärrä, miten he voivat vaikuttaa tarinan kulkuun pelin käyttöliittymän kautta. (Klimmt ja muut 2012, 200).

Huono käytettävyys voi ilmentyä esimerkiksi vaikeaselkoisissa käyttöliittymissä ja ohjelmointivirheissä, jotka voivat häiritä tarinallisen vaikuttavuuden tunnetta sekä uppoutumista peliin. Esimerkiksi pelin kontrollien ollessa liian vaativat käyttäjälle, kontrollien hallitsemiseen liittyvät ongelmat voivat häiritä uppoutumista pelin tarinalliseen maailmaan. Heikon käytettävyyden myötä läsnäolon tunne sekä samaistuminen päähahmon ja hänen tilanteensa kanssa heikkenevät, vaikka hahmot olisivat muuten uskottavia. Pelin ollessa helposti ymmärrettävä ja oppimiskäyrän ollessa tasapainossa, käyttäjäkokemus on todennäköisemmin nautinnollinen. (Roth 2015, 60-62). Käyttäjien tuntiessa käyttöliittymän miellyttäväksi ja kokiessa vuorovaikutuksen järjestelmän kanssa vakuuttavaksi ja virheettömäksi, käyttäjät voivat kokea erityisiä interaktiiviseen tarinankerrontaan liittyviä tunteita, kuten jännitystä ja uteliaisuutta pelin seurauksia kohtaan (Klimmt ja muut 2012, 202).

Sujuvan käyttäjän ja järjestelmän välisen teknisen vuorovaikutuksen ohella keskeinen onnistuneen interaktiivisen tarinankerronnan teoksen vaatimus on, että hahmojen suunnittelu on riittävän tasokasta herättämään sosiaalisia havaintoja ja aistimuksia käyttäjälle. Tämä tehostaa vaikuttavuuden kokemusta, kuten hahmojen reaktioita tärkeisiin valintoihin. (Klimmt ja kumppanit, 202; Klimmt & Hartmann 2006). On havaittavissa, että mikäli käytettävyysongelmat häiritsevät sosiaalista kokemusta pelaajan ollessa vuorovaikutuksessa sivuhahmojen kanssa, käyttäjien sosiaalisiin tunteuksiin liittyvät reaktiot ovat hyvin epätodennäköisiä. (Klimmt ja muut 2012, 202).

Käytettävyyden voidaan nähdä olevan keskeisessä asemassa myös muilla Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) kehittämän käsitelmän osa-alueilla. Esimerkiksi pelin hyväta-soinen käytettävyys parantaa todennäköisesti tarinallisen vaikuttavuuden tunnetta hahmojen reagoidessa pelaajan valintoihin (Klimmt ja muut 2012; Klimmt & Hartmann 2006).

3.3.2 Toteutuksen vastaavuus käyttäjän odotuksille

Käyttäjän tyytyväisyys hänen odotuksiinsa nähden voidaan määritellä käyttäjän ennakkoodotuksina sekä niiden vahvistamisena tai epäonnistumisena (Roth 2015, 88). Nämä odotukset muodostuvat ennen tuotteen käyttöä, käyttökokemuksen aikana sekä käyttökokemuksen jälkeen. Käyttäjä arvioi käytön eri vaiheissa, miten tuote vastaa hänen odotuksiinsa. Käyttäjän odotuksista lähtöisin oleva tyytyväisyys voi liittyä kaikkiin käyttäjäkokemuksen osa-alueisiin (Roth 2015, 88).

Ollessaan vuorovaikutuksessa tuotteen kanssa, käyttäjät odottavat kokevansa merkityksellisiä reaktioita, jotta he mieltävät käyttökokemuksen vaikuttavaksi (Roth 2015, 88; Bartle 2004). Esimerkiksi interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvää peliä pelatessaan pelaajat usein odottavat pystyvänsä vaikuttamaan tarinan kulkuun sekä kokemuksen olevan viihdyttävä. Mikäli peli ei vastaa pelaajien odotuksia siitä, miten hän voi vaikuttaa tarinaan, pelaaja voi suhtautua kielteisesti käyttäjäkokemukseen. Näin voi tapahtua, jos peli ei esimerkiksi esitä merkittäviä seurauksia pelaajan toimiin tai peli ei tarjoa riittävää palautetta, miten hän voi vaikuttaa tarinaan. (Roth, 2015, 88).

Kun verrataan interaktiivista tarinankerrontaa lineaarisiin tarinoihin, voidaan havaita, että tarinallisesti lineaarinen peli vastaa pelaajien tarinallisiin odotuksiin epälineaarista todennäköisemmin. Tämä voi Rothin (2015, 88) mukaan johtaa siihen, että käyttäjät voivat arvioida tarinallisesti lineaarisen kokemuksen epälineaarista myönteisemmäksi. Esimerkiksi pelaajien voidessa vaikuttaa tarinankulkuun, heidän odotuksensa tarinaan vaikuttamisen mahdollisuudesta voivat kasvaa epärealistiseksi pelin todellisten mahdollisten tarinapolkujen tai teknisen toteutuksen rajoituksiin nähden. Käyttäjäkokemuksen osa-alueisiin voivat vaikuttaa eri tavoin interaktiivisen tarinankerronnan ominaisuudet. Roth muistuttaakin, että interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksessa myönteisiä ja kielteisiä reaktioita on vaikeaa ennustaa. (Roth 2015, 88). Käyttäjille annettujen valintojen tulee kuitenkin olla merkityksellisiä siten, että käyttäjät havaitsevat valintojen seuraukset valintavaihtoehtojen perusteella (Klimmt ja muut 2012, 199).

Roth (2015) ottaa väitöskirjassaan esimerkiksi *Heavy Rain* -pelin, jossa usean pelikerran myötä pelaajat voivat havaita useita tarinallisia ongelmia ja juoniaukkoja, joita ei selitetä pelaajalle hänen yrityksistään huolimatta. Lisäksi pelaajat voivat havaita usean pelikerran jälkeen, että mahdollisuudet vaikuttaa tarinaan ovat todellisuudessa rajatut. Pelaajien

odotusten ja pelisuunnittelun välille voi tällöin muodostua kuilu, sillä interaktiivinen tarinankerronta lupaa käyttäjille mahdollisuuden vaikuttaa tarinaan sekä tarinan lopputulosten olevan erilaisia eri läpipeluukerroilla. (Roth 2015, 125). Eroavaisuudet käyttäjäkokemuksissa voivat lisäksi vaikuttaa pelaajien odotuksiin, käytettävyyteen sekä muihin interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen osa-alueisiin (Roth 2015, 177).

3.3.3 Läsnaolon tunne

Läsnaolo (presence) kuvaa käyttäjän tunnetta olla läsnä kuvitteellisessa ympäristössä. Läsnaolon tunteen ollessa valloillaan, käyttäjä tuntee olevansa osana ja ”sisällä” luodussa, fiktiivisessä, tarinallisessa maailmassa. Käyttäjät voivat tuntea tarinan heräävän henkiin sekä hahmojen olevan todenmukaisia keinotekoisien maailman sijaan. (Roth 2015, 55; Lee, 2004; Lombard & Ditton, 1997).

Kuvitteellisen maailman sisässä olemista kuvaillaan myös immersion käsitteellä, jota on esitelty seuraavassa alaluvussa 3.3.4. Esimerkiksi Slaterin, Usohin ja Steedin (1995) mukaan immersion tila on riippuvaista käytetystä laitteistosta ja järjestelmästä. Immersioon liittyvät aistimukset perustuvat virtuaaliseen aistitietoon sekä aistillisten tuntemusten manipuloisuuteen, laatuun sekä tuntemukseen siitä, missä määrin aistimukset ohittavat oikeassa maailmassa tapahtuvat tuntemukset (Tencé, Buche, Loor, & Marc 2010). Immersiioon verrattaessa läsnaolon tunteen voidaan katsoa olevan psykologinen, yksilökohtaisempi tuntemus virtuaalisessa maailmassa olemisesta, johon vaikuttaa pääasiallisesti kuvitteellisen maailman sisältö. (Roth 2015, 55).

Käyttäjien hyväksyntä kuvitteellista ympäristöä kohtaan on yhteydessä epäuskon kieltämisen kanssa (Mateas 2001). Käyttäjän epäillessä läsnaoloaan keinotekoisessa ja kuvitteellisessa maailmassa, hänen pitää ymmärtää pelimaailman sisäinen logiikka ja unohtaa oikean maailman logiikkaan liittyvät säännöt pystyäkseen uppoutumaan pelimaailmaan. Käyttäjän ollessa voimakkaasti läsnä kuvitteellisessa maailmassa, hän voi sulkea pois mielestään kielteisesti läsnaoloon vaikuttavat reaali maailman ärsykkeet. (Roth 2015, 55-56).

Tuntemus pelin tarinallisesta maailmassa olemisesta riippuu merkittävästi sen uskottavuudesta ja pelaajan vuorovaikutuksesta ympäristön ja hahmojen kanssa. Murrayn (1997) mukaan interaktiivisten tarinoiden sekä tarinallisten pelien pitäisi herättää pelaajissa uskottavuutta sallimalla pelaajien vuorovaikutuksen peliympäristön objektien kanssa ja

osallistamalla heitä mukaan tapahtumiin. Jotta pelaaja saavuttaisi hahmojen väliseen vuorovaikutukseen pohjautuvan läsnäolon tunteen, tekoälyn ja hahmosuunnittelun on oltava uskottavasti toteutettua (Lee & Nas 2003).

Witmerin ja Singerin (1998) mukaan läsnäolo ei ole ainoastaan riippuvaista immersioista, vaan myös käyttäjän osallistumisen tasosta, mikä ilmenee käyttäjän keskittyessä johdonmukaisiin ärsykkeisiin tai näihin yhteydessä olevaan merkitykselliseen toimintaan ja tapahtumiin” (Witmer & Singer 1998, 227). Olleessaan suorassa vaikutuksessa kuvitteellisessa ympäristössä käyttäjät voivat olla täysin uppoutuneita kokemukseen, jolloin he tuntevat olevansa osana pelimaailmaa ja sen tapahtumia. Witmerin ja Singerin (1998) mukaan tämänkaltaisen aistimus on ainutkertainen interaktiivisissa virtuaalisissa ympäristöissä. Läsnäolon tunteeseen voidaan katsoa vaikuttavan voimakkaasti tuotteen teknologinen esillepano esimerkiksi grafiikan, äänenlaadun, näytön koon ja hahmojen uskottavuuden suhteen. Läsnäolon aistimus vaikuttaa hyvin todennäköisesti myönteisesti interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävästä teoksesta nauttimiseen. (Roth 2015, 55).

Läsnäolon tunteeseen liittyväksi voidaan nähdä hahmojen rooliin samaistuminen, identifikaatio. Interaktiivisessa tarinankerronnassa käyttäjät yleensä ottavat pelaajalle tarjotun roolin valmiiksi annetussa tarinallisessa lähtökohdassa. Kehittäjiä kiinnostavana näkökulmana pelaajat, joko ottavat omakseen tarjotun roolin ja identifioituvat pelihahmon kanssa tai pysyvät ulkopuolisina, jolloin he pysyvät etäällä ja ”ulkopuolella” tarinan tapahtumista (Roth 2015; Oatley 1994). Tämän etäisyyden muuttaminen on pakollista, koska käyttäjille tarjottu tarinallinen rooli voi vaihdella merkittävästi. (Roth 2015, 77-78). Identifikaatioon voivat mahdollisesti vaikuttaa pelaajien erilainen tausta, eroava ajatusmaailma tai erilaiset lähtökohdat annettuun hahmoon nähden, joilla voi olla vaikutusta pelihahmoon samaistumisen kokemukseen.

3.3.4 Immersion kokemus

Koska läsnäolon tunne perustuu läheisesti *immersion* kokemukselle, termin merkitystä on hyvä avata. Interaktiivisessa tarinankerronnassa pelaaja on vuorovaikutuksessa tarinallisen pelimaailman kanssa, jolloin immersion tunteen välittyminen pelaajalle on keskeisessä osassa.

Immersion kuvataan tilana, jossa pelaaja on fyysisesti, tunnepohjaisesti ja henkisesti keskittynyt mediaan, joka voi olla esimerkiksi videopeli tai elokuva. Immersion voidaan

nähdä psykologisena tilana, jossa pelaaja on niin keskittynyt peliin, että ero todellisuuden ja fiktiivisen maailman välillä hämärtyy pelitilanteessa (Qin ja kumppanit 2009). McMahinin (2004) mukaan immersion kokemisella on kolme vaatimusta: pelimaailman ja pelattavuuden on vastattava pelaajan odotuksia, pelaajan toimilla on oltava vaikutusta pelimaailmaan ja pelin käytäntöjen on oltava loogisia pelaajalle.

Brown ja Cairns (2004) ovat määritelleet tutkimuksessaan immersion kolme tasoa, jotka alkavat sitoutumisen tasosta. Päästäkseen ensimmäiselle tasolle pelin on vastattava pelaajan mieltymyksiä, ja pelaajan on käytettävä peliin riittävästi aikaa ja vaivaa saavuttaakseen immersion ensimmäisen tason. Toista immersion vaihetta tutkijat kutsuvat syventymisen vaiheeksi, jolloin pelaajan tietoisuus ympäristöstään vähenee ja hän alkaa sitoutua peliin tunnetasolla. Jotta pelaaja saavuttaisi tämän tason, pelin on oltava riittävän hyvin tasapainossa ja tasokkaasti suunniteltu. Immersion viimeinen aste, täyden immersion tila, on tiloista vaikein saavuttaa, sillä se vaatii edellisten vaatimusten lisäksi peliltä hyvää suunnittelua sekä oikeanlaisen tunnelman. Immersion viimeisellä asteella pelaaja on syvästi uppoutunut pelimaailmaan ja pelinsisäiset tapahtumat vaikuttavat myös pelaajan ajatuksiin hahmoihin sitoutumisen ja empaattisuuden asteella. (Brown & Cairns 2004).

Immersiolla on keskeinen rooli luomaan pelaajassa tunnepohjaisen yhteyden pelihahmoihin ja pelin tarinaan. Immersio mielletään tyypillisesti mielentilaksi, jossa pelaaja tulee osaksi virtuaalista kokemusta fyysisesti tai virtuaalisesti (Ermi & Mäyrä 2005). Ermi ja Mäyrä (2005) ovat kehittäneet SCI-mallin, joka jakaa immersion kolmeen eri osa-alueeseen, jotka ovat *aistipohjainen (sensory)*, *haastepohjainen (challenge-based)* ja *mielikuvausellinen (imaginary) immersio*.

Ermi ja Mäyrä näkevät tutkimuksessaan pelikokemuksen ja immersion peliin moniulotteisena ilmiönä. Aistipohjainen immersio on yhteyksissä pelien audiovisuaaliseen toteutukseen. Tämä tarkoittaa pelin audiovisuaalisuuden pystyvän tarjoamaan pelaajalle pelikokemuksen, jossa hän voi kokea pelimaailman syvällisellä tasolla. Pelaaja voi keskittyä täysin pelimaailmaan pelissä, jotka sijoittuvat esimerkiksi virtuaalitodellisuuteen ja sulkevat pelinaikaisesti pelaajalta mahdollisuuden nähdä reaali maailmaa. (Ermi & Mäyrä 2005, 7-9).

Immersion toinen muoto, jonka Ermi ja Mäyrä esittelevät, on haastepohjainen immersio. Tämänkaltaisen immersion on tehokkaimmillaan, kun pelattavuudessa on hyvä tasapaino

taitojen ja haasteellisuuden välillä. Haasteellisuus videopeleissä voi perustua esimerkiksi strategiseen ajatteluun puzzle-osuuksissa tai motorisiin taitoihin (Ermi & Mäyrä 2005, 7-9). Kuten Ermi ja Mäyrä (2005, 7-9) muistuttavat, sekä motorisia että strategisia taitoja voidaan käyttää peleissä usein samanaikaisesti.

Kolmanneksi, mielikuvituksellinen immersio on keskeinen tarinapohjaisissa peleissä, joissa hahmot, pelimaailma ja tarinan elementit ovat keskeinen osa pelin nautittavuutta. Mielikuvituksellinen immersio tarkoittaa tilaa, jossa pelaaja alkaa identifioitumaan pelihahmon kanssa ja uppoutuu pelimaailmaan. Mielikuvituksellisen immersion myötä pelaaja voi käyttää mielikuvitustaan, tuntea empatiaa pelihahmoja kohtaan ja nauttia pelin fiktiivisestä maailmasta. (Ermi & Mäyrä 2005, 7-9). SCI-immersiomallin voidaan nähdä mahdollistavan myös interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemusten tarkastelun, sillä sen kautta voidaan tarkastella esimerkiksi tarinallisten valintojen vaikuttavuutta mielikuvitukselliseen immersioon.

3.3.5 Hahmojen uskottavuus

Tavanomaisesti tarinat ovat hahmovetoisia, joten hahmot ovat keskeisessä asemassa interaktiivisessa tarinankerronnassa hahmojen reagoiessa pelaajan tekemisiin tai valintoihin esimerkiksi valintapohjaisissa dialogeissa. Jotta käyttäjäkokemus olisi viihdyttävä, interaktiivisesti reagoivien sivuhahmojen tulisi olla uskottavia tai vakuuttavia siinä määrin, että hahmot reagoivat käyttäjän valintoihin ja tekoihin tunnepitoisesti, sosiaalisesti ja kulttuurillisesti merkittävällä tavalla. (Klimmt ja muut 2012, 190).

Jotta pelinkehittäjät voivat luoda tunnerikkaita ja uskottavia interaktiivisia tarinoita, tekoälyn ohjaamien sivuhahmojen, eli NPC-hahmojen, suunnittelun ja reaktioiden ymmärtäminen on keskeistä. Merabti ja kumppanit (2008) ovat tutkimuksessaan analysoineet vaikuttavia NPC-hahmoja ja hahmojen reaktioita pelaajan valintoihin osana uskottavaa interaktiivista tarinankerrontaa. Pelaajan valintojen yhteydessä tunnepohjaiset hahmot ja heidän reaktionsa pelaajan toimiin ovat keskeisiä elementtejä, jotka tekevät pelaajan toiminnasta ja motiiveista uskottavampia. Sivuhahmot voivatkin herättää pelaajassa sekä tunnepohjaisia että sosiaalisia reaktioita. (Merabti ja kumppanit 2008).

Käyttäjään vetoavat hahmot voivat herättää sosiaalisia tuntemuksia, kuten empatiaa, joka luo tunnepohjaisen kokemuksen hahmojen kohdatessa konfliktin tai yllätyksen esimerkiksi pelaajan pitämän hahmon rikkoessa pelaajan sosiaalisia odotuksia. (Klimmt ja muut

2012, 203). Esimerkiksi *The Walking Dead* -peleissä pelaaja voi muodostaa hänen valintojensa kautta läheisen suhteen tiettyyn sivuhahmoon pelin aikana. Kuitenkin mikäli kyseinen sivuhahmo menehtyy pelin aikana yllättäen pelaajan valintojen seurauksena, pelaaja voi kokea voimakkaita tunteita, kuten syyllisyyttä tapahtuneesta.

Koska interaktiivisessa tarinankerronnassa on yleensä pelaajan rinnalla muita sivuhahmoja, on tärkeää suunnitella hahmot siten, että vuorovaikutus hahmojen kanssa on mielenkiintoista. Valintapohjaisissa tarinallisissa peleissä pelaajien valintojen ei tulisi vaikuttaa ainoastaan kohtauksen lopputulokseen, vaan myös muiden hahmojen käyttäytymiseen tehden valinnoista merkityksellisiä (Merabti ja kumppanit 2008).

Klimmtin ja kumppaneiden (2012) haastattellessa tutkimuksessaan interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelijoita ja asiantuntijoita, vastauksissa korostui näkemys, jonka mukaan interaktiivisten tarinoiden hahmojen tulisi käyttäytyä autenttisesti vahvistaakseen ja vakuuttaakseen käyttäjälle sivuhahmojen persoonallisuutta. Esimerkiksi ujon hahmon tulisi vastata ystävällisiä valintavaihtoehtoja painottavalle käyttäjälle eri tavoin kuin määrätietoisena ja itsevarmana sivuhahmon (Klimmt ja muut 2012, 200). Batesin (1994) mukaan hahmojen suunnittelussa on tärkeää, että sivuhahmot näyttävät tunteitaan, jolloin käyttäjälle muodostuu kuvitelma hahmojen eloisuudesta. Tämä auttaa käyttäjää ymmärtämään ja hahmottamaan, että pelihahmot välittävät maailmastaan sekä tietämään, mitkä asiat ovat heille tärkeitä ja mitä hahmot haluavat.

Interaktiivisessa tarinankerronnassa kommunikaatio on usein kaksipuolista, käyttäjän ja pelihahmojen välistä. Tämän vuoksi tekoälyn ohjastamilla sivuhahmoilla pitää olla Rothin (2015, 76) mukaan kolmen tyyppisiä ominaisuuksia:

- 1.) Sivuhahmoilla tulee olla hyvä ymmärrys käyttäjän syötteistä, eli komentoista, jotka vaikuttavat voimakkaasti tekoölyyn, joka hyödyntää aiempaa tietämystä käyttäjän valinnoista.
- 2.) Järjestelmän tulee säädellä ja ohjata merkityksellisesti hahmojen tunteita pelin tapahtumien mukaisesti.
- 3.) Järjestelmän on simuloitava hahmojen pyrkimyksiä. Yksinkertaisessa tapauksessa tämä voidaan luoda käyttäjälle taustatarinan kerronnallisilla keinoin.

Jotta interaktiivinen tarinankerronta on riittävän vakuuttavaa onnistuneen käyttäjäkokemuksen kannalta, tekoälyn ohjaamilla hahmoilla on oltava hyvätasoinen ymmärrys käyttäjän aikomuksista sekä vakuuttavan tuntuista reaktioita, jotka ilmenevät hahmojen suullisissa, pelaajan toimia jäljittelevissä sekä kehollisissa reaktioissa. (Roth 2015, 75-76). Tekoälyn toimintaan ja reaktioihin keskittyvässä tutkimuksessa nimeltään *OZ-Project* havaittiin, että hahmojen älykkyyden painottamisen sijaan on keskeistä estää hahmojen epäaitous tai epäjohdonmukainen käytös (Roth 2015, 76; Bates 1992). Mikäli hahmot ovat hiljaisia ja vaikuttavat mietiskeleviltä, ne voivat olla uskottavampia kuin paljon puhuvat hahmot, jotka voivat paljastaa tuotteen virheet ja tuhota kokemuksen uskottavuuden (Roth 2015, 76; Bates 1992). Täten on huomioitava, että hahmojen toiminnan ja reaktioiden suunnittelussa on noudatettava harkitsevuutta. Interaktiiviseen tarinankerronnassa käyttäjät arvioivat kuvitteellisia hahmoja tunnepohjaisesti, esimerkiksi heidän kyvyssään kokea empatiaa, sekä kognitiivisella tasolla, tarkastellessaan hahmojen toimintaa suhteessa kokemuksen teemoihin ja tarinan viesteihin (Green, Brock ja Kaufman 2004).

Sivuhahmojen tulisi reagoida pelaajan toimintaan ja valintoihin luonnollisesti sujuvan ja virheettömän dialogin kautta. (Klimmt ja muut, 2012, 200). Monissa interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvissä kokemuksissa dialogi on keskeisessä asemassa. Dialogi voi tapahtua keinotekoisien, järjestelmän ohjaamien itsenäisten hahmojen välillä tai tekoälyn ohjaaman hahmon ja pelaajan välillä, jolloin käyttäjän vuorovaikutus korostuu (Klimmt ja muut 2012, 190). Esimerkiksi *The Walking Dead* -sarjan pelit sisältävät monia dialogipainotteisia keskusteluja, joissa pelaajat voivat dialogivalintojensa kautta vaikuttaa tekoälyn ohjastamien hahmojen reaktioihin ja hahmojen välisiin suhteisiin. Pelit sisältävät paitsi tekoälyn ohjastamien hahmojen välisiä dialogeja, myös dialogeja pelaajan ja tekoälyn ohjaamien hahmojen välillä.

Interaktiiviseen tarinankerrontaan pohjautuvissa videopeleissä valinnat perustuvat usein keskusteluosuuksiin videopelien sivuhahmojen kanssa. Jenkins (2005) on kuvannut tutkimuksessaan näitä hetkiä ”mikronarratiiveiksi” (*micronarratives*), jotka pohjautuvat tarinallisesti muistettaviin tai tunnepohjaisesti merkityksellisiin kokemuksiin ja ovat tapahtuneet aikaisemmin pelissä. Froschauerin (2014) tutkimuksen mukaan pelaajan valinnat *The Walking Dead* -peleissä eivät välttämättä muuta pelin tarinallista rakennetta, mutta valinnat sallivat pelaajan määrittellä, millainen päähahmo on valintojen teon myötä. Pelaajalla voikin olla dialogipohjaisissa valinnoissa kuvitteellinen vapaus päättää, miten

muut hahmot näkevät pelin päähahmon ja kuinka hän käyttäytyy eri tilanteissa (Froschauer 2014).

Interaktiivisen tarinankerronnan luomisen ja kehittämisen näkökulmasta hahmojen uskottavuutta ja dialogin luonnollisuutta voidaan pitää avainvaatimuksena. Mikäli peli epäonnistuu herättämään tarkoituksenmukaisia ja rationaalisia tunteita hahmojen käytöksessä tai peli esittää pelaajalle kaoottisia dialogeja, kuvitteellisuuteen perustuva kokemus tunnepohjaisesta läsnäolosta pelimaailmassa voi epäonnistua. Hahmojen uskottavuuden voidaan nähdä muodostavan teknologisen haasteen, sillä perinteisen käytettävyyden ohella sen voidaan havaita vaativan interaktiivisen ja älykkään ohjelmoinnin hyödyntämistä (*”intelligent authoring”*) sekä tarinallista luovuutta. Mikäli käytettävyysongelmat häiritsevät sosiaalista kokemusta pelaajan ollessa vuorovaikutuksessa uskottavien hahmojen kanssa, kanssakäymiseen liittyvien tunnepohjaisten reaktioiden ilmeneminen on epätodennäköistä. (Klimmt ja muut 2012, 202). Hahmojen uskottavuuden tunteisiin vaikuttaa käytetty teknologia, suunnittelu ja estetiikka. Myös teoksen teemat ja sisältö voivat vaikuttaa hahmojen uskottavuuteen tiettyjen tunteiden ollessa vaikeampia esittää kuin toisten. (Roth 2015, 75). Esimerkiksi sivuhahmojen realistinen surun tai katumuksen tunne voi olla hankalaa välittää pelaajalle pelin grafiikan teknisen toteutuksen ollessa rajoittunutta.

Hahmojen uskottavuus voidaan yhdistää myös tarinallisen vaikuttavuuden tunteisiin, sillä tarinan hahmojen reagoimissa autenttisella, rationaalisella tavalla käyttäjän valintoihin, käyttäjät voivat kehittää tunteiden merkityksellisestä ja ennustettavasta vaikutuksesta tarinaan. (Klimmt ja muut 2012, 202).

3.3.6 Vaikuttavuus

Vaikuttavuuden (effectance) käsite merkitsee käyttäjän pystyvän vaikuttamaan pelimaailmaan ja saavan suoraa palautetta toimistaan. Vaikuttavuus kuvaa käyttäjän toiminnan tai valinnan vaikutuksen tasoa esimerkiksi tarinan kulun kannalta. Vaikuttavuuden voidaan havaita olevan yhteydessä käyttäjälle näytettyyn pelilliseen sisältöön. Vaikka käyttäjä ei välttämättä interaktiivisen tarinankerronnan kokemuksissa muuta dramaattisesti pelin tapahtumia, järjestelmän reaktiot käyttäjän toimiin voivat olla merkityksellisen ja uskottavan tuntuista satunnaisilta vaikuttavien reaktioiden sijaan. Vaikuttavuuden voidaan nähdä olevan yhteydessä pelaajan saavutuksen ja pelillisen kontrollin tunteisiin. (Roth 2015, 71-72).

Klimmtin ja kumppaneiden (2012) haastatellessa tutkimuksessaan interaktiivisen tarinan kerronnan suunnittelijoita ja asiantuntijoita, heidän havainnoissaan korostui aistimus vaikuttamisesta tarinaan tai tarinalliseen maailmaan. Asiantuntijat mainitsivat onnistuneen käyttäjäkokemuksen vaatimuksena, että käyttäjälle tulee tehdä näkyväksi, mitkä heidän valintojensa ja toimiensa seuraukset ovat. Heidän mukaansa kokemuksen kannalta keskeistä ei ole pelkästään saavutuksen tunne tai käyttäjän oman aseman vahvistaminen, vaan ennemminkin käyttäjän oman vaikutuksen tärkeys tarinassa. (Klimmt ja muut 2012, 199).

Interaktiivinen tarinankerronta mahdollistaa käyttäjän vaikuttamisen tunteen monin tavoin käyttäjän ollessa vuorovaikutuksessa hahmojen ja tarinallisen maailman kanssa ohjatessaan pelihahmoa sekä antaessaan komentoja ”tarinan ohjaajana” valintoja tehdessään. Käyttäjä voi vaikuttaa interaktiiviseen tarinaan kahdella eri tasolla (Roth 2015, 72):

- 1.) *Paikallisella tasolla (local level)*, jolloin käyttäjän valinnoilla ja toiminnoilla on välitön vaikutus tiettyyn tilanteeseen tai juonelliseen kohtaukseen (Roth 2015, 72). Pelaaja voi esimerkiksi vaikuttaa tarinaan paikallisella tasolla hänen tehdessään valintoja hahmojen välisissä keskusteluissa, jossa valinnat eivät vaikuta merkittävästi tuleviin juonenkäänteisiin, mutta valinnoilla voi olla keskustelutilanteen ja hahmojen reaktioiden kannalta selkeitä seurauksia.
- 2.) *”Yleismaailmallisella tasolla” (global level)*, jolloin käyttäjän valinnat vaikuttavat merkittävästi tarinan kehitykseen ja loppuratkaisuun (Roth 2015, 72). Esimerkiksi pelaajan joutuessa päättämään, kumman kahdesta sivuhahmosta hän pelastaa konfliktitilanteessa, tällä voi olla merkittävä vaikutus tarinan lopputulokseen.

Käyttäjille voi usein olla epäselvää, miten tietty valinta on vaikuttanut tarinan lopputulokseen. Interaktiivisessa tarinankerronnassa valintojen paikalliset vaikutukset voivat perustua yleismaailmallisella tasolla järjestelmän monimutkaisiin algoritmeihin, jolloin käyttäjän voi olla haasteellista havaita yksittäisten valintojen vaikutus tarinaan. Jotta käyttäjät erottavat, miten heidän valintansa vaikuttavat tarinaan, järjestelmän antama palaute on keskeistä. Paikallisella tasolla palautteen antaminen käyttäjälle on suhteellisen helppoa, sillä palaute voidaan antaa välittömästi pelaajan toimien jälkeen. (Roth 2015, 72-73). Esimerkiksi pelaajan valitessa dialogivaihtoehdon keskustellessaan sivuhahmojen kanssa, hahmot voivat osoittaa käytöksellään ja fyysisillä reaktioillaan, kuten ilmeillä,

reagoivansa pelaajan valintaan. Yleismaailmallisella tasolla vaikuttavuuteen liittyvän palautteen antaminen on huomattavasti paikallista tasoa monimutkaisempaa, sillä valintojen vaikutus näkyy vasta tarinan kehittyessä (Roth 2015, 72-73). Interaktiivisen tarinankerronnan kokemuksissa on avainasemassa, että käyttäjät pystyvät vaikuttamaan tarinan kulkuun yleismaailmallisella tasolla, jolloin käyttäjien valinnoilla on tarinaa muokkaavia seurauksia, joista käyttäjien tulisi olla tietoisia. (Roth 2015, 73).

Käyttäjät voivat verrata järjestelmän palautetta heidän toimiinsa ja erilaisiin valintoihinsa eri läpipeluukerroilla ja arvioida seurausten merkityksellisyyttä. Pelaamalla kokemuksen uudelleen, käyttäjät voivat nähdä tarjoaako järjestelmä riittävästi erilaisia lopputuloksia, jotta käyttäjät voivat tuntea vaikuttavuuden yleismaailmallisella, tarinan kulkuun vaikuttavalla tasolla. (Roth 2015, 73).

Käyttäjien vaikuttaessa suoraan tarinan tapahtumiin tai heidän uskoessaan pystyvänsä vaikuttamaan tarinankulkuun, he voivat laskea tarinan myönteiset käännteet omaksi ansiokseen (Roth 2015, 73). Esimerkiksi sovitellessaan valintojensa myötä sivuhahmojen välisen konfliktin tai riidan, käyttäjä voi tuntea mielihyvää ajatellessaan tämän olevan hänen valintojensa seurausta. Mikäli käyttäjä tuntee saavuttaneensa valintojensa kautta tarinassa tärkeän saavutuksen, kokemus nojaa tällöin menestykseen ja taitavuuteen, jotka ovat myönteisiä tunnetiloja (Roth 2015, 73). Videopelien voidaankin nähdä kasvattavan käyttäjien itsetuntoa tarjoamalla onnistumisen kokemuksia (Roth 2015, 73; Vorderer, Steen & Chan 2006).

Hyvän käytettävyyden omaava interaktiivisen tarinankerronnan kokemus uskottavilla hahmoilla herättää todennäköisesti käyttäjissä vaikuttavuuden kokemuksen käyttäjien ollessa tietoisia, että he voivat vaikuttaa tarinaan. (Klimmt ja muut 2012, 203). Hahmojen uskottavuuden voidaan havaita olevan yhteydessä vaikuttavuuden kokemukseen, sillä tarinan hahmojen tulee reagoida autenttisella ja rationaalisella tavalla käyttäjän valintoihin ja tekoihin, jotta käyttäjälle kehittyy tuntemus merkityksellisestä ja ennustettavasta vaikutuksesta tarinaan. (Klimmt ja muut 2012, 202). Klimmtin ja kumppaneiden (2012, 203) mukaan vaikuttavuus ja hahmoihin samaistuminen voidaan nähdä tyypillisinä käyttäjien reaktioina, jotka voivat hyödynnetyn teknologian sekä tarinallisten elementtien yhteydessä synnyttää erityislaatuisia käyttäjäkokemuksellisia tuntemuksia. Näitä tuntemuksia on avattu lyhyesti seuraavassa kappaleessa.

3.4 Interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen yleisiä tuntemuksia

Vermeulen ja kumppanit (2010) luokittelivat interaktiivisen median asiantuntijoiden näkemyksiin perustuvassa tutkimuksessaan viisi käyttäjien tyypillistä reaktiota perustuen interaktiivisen tarinankerronnan ominaispiirteisiin ja tyypillisiin ominaisuuksiin. Tutkijoiden havaitsemia tyypillisiä reaktioita ovat 1.) uteliaisuus siitä, mitä tapahtuu seuraavaksi, 2.) jännitys, 3.) flow 4.) esteettinen miellyttävyyys sekä 5.) nautittavuus.

Katsojan nähdessä esimerkiksi elokuvan, hän saa tietämystä hahmoista ja tilanteista, jolloin katsoja voi päätellä, mitä voi tapahtua seuraavaksi tai mitä pitäisi heidän mukaansa tapahtua. Mikäli tarina on kiinnostava, katsoja on motivoitunut selvittämään, miten tarina jatkuu (Roth ja muut 2009, 39). Roth ja kumppanit (2009) kuvaavat tätä *uteliaisuuden (curiosity)* tuntemukseksi. Pelaaja voi esimerkiksi kokeilla interaktiivisessa tarinankerronnassa tiettyjä valintoja uteliaisuutensa motivoimana selvittääkseen, millaisia seurauksia näillä valinnoilla on. Uteliasuus voidaan nähdä myönteisenä kokemuksena, sillä monet mediaviihteen lajiyyypit perustuvat uteliaisuuden kokemukselle (Roth ja muut 2009, 39).

Uteliaisuuteen liittyvät tuntemukset ovat keskeisiä interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksissa, interaktiivisen tarinankerronnan järjestelmien yhdistäessä useita uteliaisuuden osa-alueita. Käyttäjät voivat olla uteliaita ennalta rakennetun tarinan kulusta, heidän valintojensa vaikutuksesta tarinan kulkuun, dialogivalintojen vaikutuksesta hahmojen suhteisiin tai teknisistä mahdollisuuksista, kuten peliympäristön alueiden ulkonäköön liittyvistä odotuksista. (Roth ja muut 2009, 39).

Jännitys (suspense) voidaan nähdä yleisenä mediaviihteen nautittavuuden muotona (Vorderer, Wulff ja Friedrichsen 1996). Interaktiivisissa mediakokemuksissa jännitys perustuu toistuvasti haasteeseen ja haasteen läpäisemiseen, sillä videopelien pelaajat voivat tuntea suurta epävarmuutta läpäisevätkö he haasteen, ollessaan motivoituneita voittamaan ja läpäisemään annetut tehtävät (Klimmt ja muut 2012, 194).

Jännitys perustuu epämiellyttäviin tunnepohjaisiin osatekijöihin, kuten ahdistukseen tai empatiapohjaiseen huoleen (Klimmt ja muut 2012, 193-194). Esimerkiksi interaktiivisen

tarinankerronnan peleissä, joissa hahmot voivat menehtyä pelaajan valintojen seurauksena, pelaajat voivat kokea empatiapohjaista huolta. Jännitys eroaa uteliasuudesta käyttäjien omatessa suurta kiinnostusta esimerkiksi tietyn tarinallisen kohtauksen lopputulosta kohtaan (Klimmt ja muut 2012, 193-194). Esimerkiksi pelaaja voi keskittyä tietynlaisiin valintoihin selvittääkseen sivuhahmojen välisen konfliktin, johon jännitys liittyy. Interaktiivisen tarinankerronnan kokemuksissa käyttäjät voivat tuntea tunnepohjaista yhteyttä hahmojen ja tilanteiden kanssa (Paiva ja muut 2004), mikä voi muodostaa henkilökohtaisen haasteen käyttäjille. Tällöin esimerkiksi käyttäjän jännitys hahmon selviämisestä valintojensa perusteella voi olla voimakas tarinallisista ja vuorovaikutukseen liittyvistä syistä. (Roth ja muut 2009, 39-40). Tunnepohjainen kiinnostus hahmoihin voi motivoida käyttäjiä tavoittelemaan tiettyjä tavoitteita ja tuottaa huolta käyttäjille, mikäli heidän toivotut tavoitteensa eivät toteudu. Jännitys voidaan nähdä stressiä aiheuttavaksi viihteen tasoksi. Mikäli käyttäjä kuitenkin saavuttaa haluamansa tavoitteet, hän voi kokea voimakkaita helpotuksen ja tyytyväisyyden tuntemuksia (Klimmt ja muut 2012, 193-194). Mediapsykologian tutkimuksen mukaan epämiellyttäviin tuntemuksiin liittyvä jännitys ja palkitseva helpotus myötävaikuttavat käyttäjäkokemuksen nautittavuuteen. (Knobloch 2003).

Pelaajan ollessa voimakkaasti yhteydessä pelin tarjoamaan kokemukseen tunnetilaa kutsutaan *flow-tilaksi (flow)*, (Csikszentmihalyi 1990). Flow-tilassa pelaaja keskittyy täysin tiettyyn toimintaan, kuten pelikokemukseen tai haluamansa tavoitteen saavuttamiseen. Flow-tilassa henkilön mielihyvän tunne on voimakas sekä ajantunne katoaa hänen suorittaessaan tiettyä tehtävää (Csikszentmihalyi 1990). Onnistuneen tarinallisten valintojen haasteen ja valintojen oikean ajoituksen myötä pelaajat voivat uppoutua valintojen teon kokemukseen. (Roth ja muut 2009, 41). Flow tai vastaavat kokemukset, kuten immersio, voivat muodostua keskeisiksi osa-alueiksi käyttäjäkokemuksen kannalta, hyvin suunniteltujen interaktiivisen tarinankerronnan tuotteiden tarjotessa mielekkäitä haasteita ja tehtäviä pelaajille (Roth ja muut 2009, 41; Mallon & Webb 2005).

Esteettinen miellyttävyys (aesthetic pleasantness) liittyy myönteisiin arvioihin esimerkiksi hahmojen ulkonäköön ja maisemiin liittyen. Esteettiseen miellyttävyys liittyvät yksilökohtaiset kokemukset voivat olla yhteydessä ominaisuuksiin, jotka tekevät media tuotteesta käyttäjän mielestä taidetta. Esteettisyyden miellyttävyyttä kuitenkin muokkaavat yksilökohtaiset tekijät, kuten käyttäjän maku ja elämäntausta (Roth ja muut 2009, 40).

Interaktiivisen tarinankerronnan teknologia hyödyntää käyttäjien aisteja informaation tiheydellä ja määrällä. Syvälinen, älyllisesti haastava tarinankerronta voidaan nähdä olennaisena interaktiivisen tarinankerronnan estetiikalle. (Cavazza ja muut 2007). Hahmojen ominaisuudet, dialogi ja hahmojen sanalliset vastaukset, musiikki, kameratyöskentely sekä visuaaliset efektit voivat olla tärkeässä asemassa käyttäjäkokemuksen kannalta (Klimmt ja muut 194). Klimmt ja kumppanit (2012, 195) näkevät interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden käyttäjäkokemuksissa estetiikan kokemuksen olevan monipuolista sekä vahvoja tunteita herättävää.

Klimmtin, Hartmannin ja Freyn (2007) tutkimuksen mukaan pelin *nautittavuus* (*enjoyment*) on voimakkaasti kytköksissä tarinallisen vaikuttavuuden tunteeseen (kappale 3.3.6), (Roth 2015, 72). Nautittavuus voidaan määritellä mielihyvää tuottavana kokemuksena ja tunteena (Vorderer, Klimmt & Rittenfeld 2004). Nautittavuus voi ilmetä pelaajien ponnistellessa pystyäkseen vaikuttamaan peliin, mikä on olennainen tekijä pelillisen haasteen muodostumisessa. Tämänkaltainen haaste sisältää jännityksen tuntemuksia, sillä lopputulos on riippuvainen pelaajan toimista ja reaktioista. Samanaikaisesti haaste herättää tunnepohjaista helpotusta sekä tyytyväisyyttä, jotka ovat nautittavuuden muotoja. (Roth 2015, 72). Nautittavuus voi muodostua mediakokemuksissa sisällön monista eri ominaisuuksista. Interaktiivisen tarinankerronnan kokemukset voivat yhdistellä osa-alueita tarinankerronnan muodoista sekä peligenreistä, mikä voi johtaa uudenlaiseen nautittavuutta tuottavaan kokemukseen. (Roth 2015, 43-45).

3.5 Käyttöliittymät ja pelilliset elementit videopelien interaktiivisessa tarinankerronnassa

Interaktiivisen tarinankerronnan valintoihin liittyvät käyttöliittymät ja pelilliset mekaniikat ovat käyttäjäkokemuksen kannalta keskeisessä asemassa valintatilanteiden runsauden sekä vaikuttavuuden myötä. Tämän vuoksi interaktiiviseen tarinankerrontaan liittyviin käyttöliittymiin ja pelillisiin elementteihin keskittävää tutkimusta on hyvä esitellä lyhyesti. Pelien käyttöliittymään voidaan yleisesti nähdä kuuluvan ohjain, jolla peliä pelataan sekä pelin visuaalinen esitys kontrolleista, joilla peliä ohjataan sekä suoritetaan peliin liittyviä toimintoja (Federoff 2002). Videopelin käyttöliittymä koostuu pelaajan konkreettisista syötteistä, eli hänen pelatessaan antamistaan komennoista, pelaajan saamasta palautteesta ja virtuaalisesta käyttöliittymästä (Schell 2015, 255).

Interaktiivisessa tarinankerronnassa käyttöliittymien toteutus on tärkeässä asemassa pelisuunnittelun kannalta. Koska interaktiivisen tarinankerronnan elokuvamaisissa kokemuksissa yhdistyy sekä pelin elokuvamainen katsominen että pelillinen vuorovaikutus, jotka voivat olla eri tavoin yhteydessä immersioon, niiden yhdistäminen samassa mediamuodossa voi olla haasteellista. Onnistuneen kokemuksen kannalta pelaajan immersiossa ei saisi olla taukoja, joten siirtymisen katsomisen ja vuorovaikutuksen välillä pitäisi olla saumatonta. Näin ollen käyttöliittymän tulisi olla suunniteltu siten, ettei se häiritse tarinan kehitystä tai pelaajan immersiota. (Stead 2013, 34).

Nixon ja Bizzochi (2013) ovat tutkineet, kuinka interaktiivisessa tarinankerronnassa hyödynnettävät käyttöliittymät voivat helpottaa identifioitumista pelihahmoihin käyttäen *Heavy Rain* -peliä (2010) esimerkkitapauksena. Interaktiivisessa tarinankerronnassa kokemus pelihahmon aseman ottamisesta perustuu vahvasti yhteyteen tarinan ja ohjaimen suunnittelun välillä. *Heavy Rain* käyttää neljää erilaista suunnittelun lähestymistapaa, jotka Nixon ja Bizzochi (2013, 9) esittelevät tutkimuksessaan.

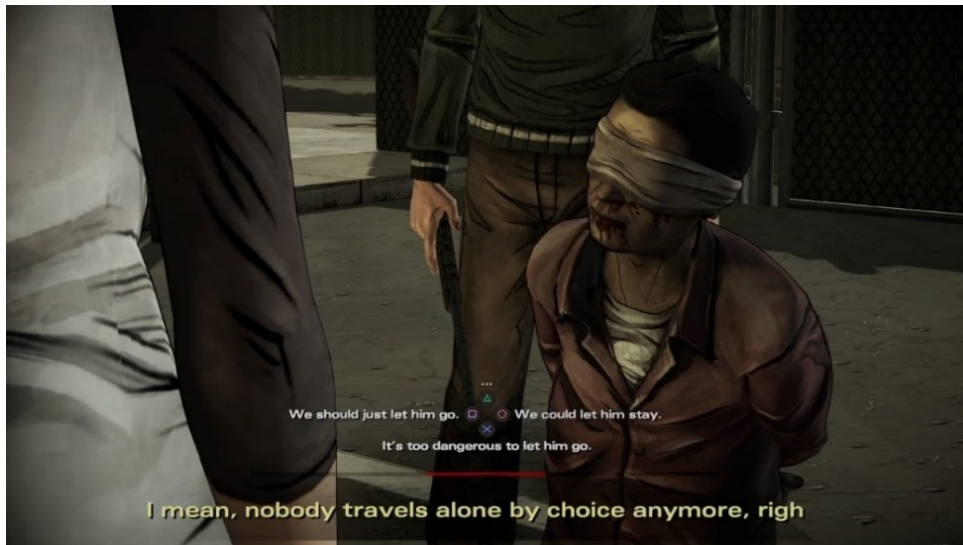
Ensinnäkin, *Heavy Rain* ei sisällä perinteisiä visuaalisia pelaajan statuksesta ja olotilasta kertovia muistutuksia, joita yleensä käytetään pelien käyttöliittymissä esimerkiksi kertomaan pelihahmon terveydentilasta. Toiseksi, peli hyödyntää elokuvamaista estetiikkaa kolmannen persoonan kameraperspektiivien käytössä. Kamerakulmallinen etäisyys helpottaa tutkijoiden mukaan pelaajaa seuraamaan, kuinka hahmo on vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Kolmanneksi, *Heavy Rain* käyttää käytöksenomaista matkimista pelin ohjauksessa tilanteissa, joissa pelaajan pitää liikuttaa ohjainta näytöllä osoitettuun suuntaan ja toistamaan fyysiset toiminnot, joita hahmon vaaditaan tekevän. Nixon ja Bizzochi (2013, 9) kutsuvat näiden suunnitteluelementtien yhdistelmää ”*tarinalliseksi käyttöliittymäksi*” (*narrativized interface*), joka tukee ja liittyy osaksi tarinallista kokemusta. Nämä elementit tukevat tarinallista kokemusta luomalla tunnepohjaisia reaktioita ja auttaen pelaajia samaistumaan pelihahmoihin. (Nixon ja Bizzochi 2013, 9). Kyseiset suunnitteluelementit ovat havaittavissa *The Walking Dead* -sarjan peleissä, sillä pelaaja ei näe pelatessaan visuaalisia indikaattoreita, jotka informoisivat pelaajaa esimerkiksi pelihahmon terveydentilasta, sekä pelihahmoa etäältä seuraavassa kolmannen persoonan kamerakulmassa (kuva 8).



Kuva 8. *Walking Dead: 400 Days* -pelissä kamera seuraa elokuvamaisesti hahmoa etäältä, eikä näkyvillä ole esimerkiksi hahmon terveyden tilaan liittyviä visuaalisia indikaattoreita.

Wein (2011) tutkimuksen mukaan käyttöliittymän suunnitteluratkaisut, esimerkiksi näytön ja ohjainsuunnittelun suhteen, vaikuttavat tarinalliseen kokemukseen pelin kanssa. Usein pelaajan valintoihin keskittyvät videopelit hyödyntävät aikarajallisia tai aikarajatomia valintojen käyttöliittymiä pelaajan tehdessä valinnan toimintakohtauksen tai hahmojen välisen keskustelun aikana. Wei (2011) mainitsee, kuinka jatkuva aikarajallisten valintojen hyödyntäminen tapahtumissa luo kokemuksen tarinan tapahtumisesta reaaliajassa, sillä myös todellisuudessa keskusteluissa tehtävät valinnat ovat nopeatempoisia vaihtelevien tilanteiden ja aiheiden mukaisesti. Wei tuo esille, kuinka tikittävä kello sekä näytöllä näkyvät ajan rajallisuutta ilmaisevat visuaaliset merkit ovat tehokkaita keinoja luomaan paineen tunnetta ja emotionaalista vaikutusta pelaajan päätöksiin. (Wei 2011, 174-175).

The *Walking Dead* -pelisarjassa valintapohjaisissa keskusteluissa hyödynnetään usein valintaan käytettävissä olevaa aikaa ilmaisevia aikapalkkeja korostamaan valinnan vaikeutta (kuva 9). Weiminin (2015, 181) mukaan nämä aikarajat perustuvat *tunnepohjaiseen palautteeseen (emotional feedback)*. Emotionaalinen, tunnepohjainen palaute perustuu käyttäjän henkilökohtaiseen kokemukseen, mutta myös järjestelmän reaktioihin pelaajan toimiin. Weimin (2015, 181) tuo tästä pelimekaanisena esimerkkinä *The Walking Dead* -pelin aikarajallisuutta osoittavan aikapalkin, joka korostaa, että pelaajan on tehtävä valinta annetun aikarajan kuluessa. Pelaajan tuntemukset vahvistuvat ja hän tulee todennäköisesti ahdistuneeksi tai stressaantuneesti ajan ollessa lähes lopussa, mikäli hän ei ole ehtinyt valinta haluamaansa valintaa. Tämä korostuu erityisesti, mikäli valinta on vaikea. (Weimin 2015, 181).



Kuva 9. Valintavaihtoehtojen alla oleva palkki kuvaa *The Walking Dead: 400 Days* -pelissä valintaan käytettävää aikaa värillisen viivan kaventuessa ja muuttuessa punaiseksi ajan ollessa lopussa.

Heavy Rain -pelissä pelihahmon ollessa rauhallisessa tilanteessa valintavaihtoehdot näkyvät ruudulla pelaajalle selkeinä. Pelihahmon ollessaan puolestaan stressaantunut, valinnat näkyvät käyttöliittymässä sumentuneena tai heiluvana tekstinä tai valintoja kuvaavien sanojen pyöriessä hahmon ympärillä (kuva 10). Valintaan annetun aikarajan lähesytyessä loppuaan, valintavaihtoja ilmaisevat tekstit alkavat himmetä ja kadota ruudulta, lopulta häviten näkyvistä. Gallen (2016) huomauttaa, että tämänkaltainen käyttöliittymän toteutustapa lisää kohtausten ja valintojen jännitystä, mutta käyttöliittymän monitulkintaisuus ja vääristymät voivat rajoittaa pelaajien kykyä tehdä valintoja, joiden kautta he voivat tehokkaasti ilmaista omia aikomuksiaan. (Gallen 2016, 21-22).

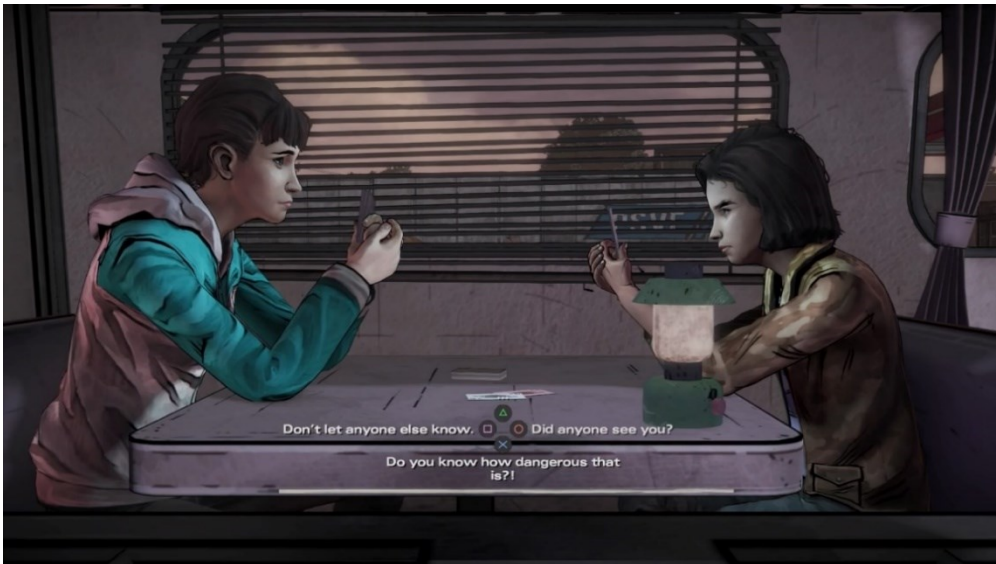


Kuva 10. *Heavy Rain* hyödyntää visuaalista efektiä, jossa pelaajalle näytetyt valinnat heiluvat ja sumenevat hahmon ollessa stressaantunut.

Interaktiivisen tarinankerronnan kokemuksissa valintadialogien ja valintojen teon käyttöliittymä voidaan toteuttaa eri tavoin. Sali ja kumppanit (2010) ovat tutkineet erilaisia

tarinallisten pelien dialogien käyttöliittymiä. Tutkijat tuovat esille kolmen tyyppisiä pelien valintadialogien käyttöliittymiä. Ensinnäkin, osa peleistä hyödyntää dialogikäyttöliittymää, jossa pelaajat valitsevat vaihtoehdon kokonaisista lauseista, jonka hahmo toistaa pelaajan tehdessä valinnan. Toiseksi, peleissä voidaan käyttää tiivistettyä riviä tekstiä, joka viittaa dialogiin. (Sali ja muut 2010). Esimerkiksi *The Walking Dead* -pelit hyödyntävät tämän tyyppistä käyttöliittymäratkaisua (kuva 11). Kolmanneksi, pelit voivat hyödyntää luonnollisen kielen ymmärrystä, jolloin pelaajat voivat esimerkiksi kirjoittaa haluamansa valinnat (Sali ja muut 2010). Tällaista lähestymistapaa hyödyntää esimerkiksi *The Infectious Madness of Doctor Dekker* -peli, jossa pelaaja voi itse kirjoittaa valintoina toimivat kysymykset.

Tiivistetyt tekstirivipohjaiset valintadialogikäyttöliittymät ovat olleet kehuttuja luonnollisen tuntuista valintapohjaisista keskusteluista. Tutkijat havaitsivat kuitenkin osallistujien kokeneen nämä käyttöliittymät kolmesta eri toteutustavasta epäluonnollisemmaksi, mutta tehokkaimmiksi tuottamaan hallinnan tunnetta suhteessa peliin. Tutkijat totesivat erilaisilla pelien valintadialogien käyttöliittymillä olevan syvälinen vaikutus käyttäjäkokemuksiin. (Sali ja muut 2010). *The Walking Dead* -peleissä valintojen käyttöliittymä on esitetty Salinin ja kumppaneiden (2010) määritelmään sovellettuna lyhyinä ja tiivistettyinä, valintoihin viittaavina lauseina tai tekstiriveinä, jotka on jaoteltu eri näppäimille.



Kuva 11. *The Walking Dead: 400 Days* -peli hyödyntää tiivistettyjä tekstirivipohjaisia valintakuvauksia. Tällöin esimerkiksi keskusteluissa valintavaihtoehdot viittaavat tiivistetysti hahmon sanomaan dialogiin.

Morrison on esitellyt neljä keskeistä suunnittelusääntöä, jotka lisäävät tunnetta pelaajan valintojen merkityksellisyydestä osana tarinaa (Morrison 2013). Ensinnäkin, pelaajan

tulisi tietää pelillisten elementtien avulla, milloin hän on tekemässä valinnan. Morrison mainitsee tutkimuksessaan esimerkin kohtauksesta *The Walking Dead* -pelin ensimmäisestä episodista, jossa zombit, joita kutsutaan sarjassa ”kulkijoiksi”, murtautuvat kauppaan tarttuen kahdesta keskeisestä sivuhahmosta. Tilanteessa pelaajan on valittava, kumman hahmoista hän aikoo pelastaa. Molemmat hahmot ovat selkeästi pelaajan nähtävillä, joka tekee valinnasta vakavan ja saa pelaajan ymmärtämään vastuunsa valinnan tekemisessä. (Morrison 2013)

Toiseksi, pelaajan tekemillä valinnoilla on oltava seurauksia, jotka vaikuttavat sekä pelattavuuteen että esteettisesti. Valintojen ei tulisi ainoastaan vaikuttaa pelin visuaalisuuteen ja äänimaailmaan, vaan muuttaa pelaajan ja keskeisten hahmojen toimintaa ja käyttäytymistä. Esimerkiksi *The Walking Dead* -pelissä keskeisten hahmojen auttaminen taistelukohtauksessa voi johtaa tulevaisuudessa kohtaukseen, jossa sivuhahmo auttaa pelaajaa hänen joutuessaan ongelmiin muiden hahmojen kanssa. (Morrison 2013). Tämä näkökulma on yhdistettävissä Merabtin ja kumppaneiden tutkimustuloksiin (2008) sekä Vermeulenin (2010) merkityksellisen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen osa-alueisiin, joiden mukaan NPC-hahmojen uskottavat reaktiot voidaan nähdä keskeisenä elementtinä henkilökohtaisilta tuntuvien interaktiivisten tarinoiden luomisessa.

Kolmanneksi, pelaajaa on muistutettava hänen valinnoistaan jälkikäteen. Morrison tuo esille, että katumuksen tunne on voimakas väline herättämään voimakkaita tuntemuksia pelaajassa. Toisaalta ylpeyden tunnetta voidaan käyttää päinvastaisesti katumukseen nähden. Pelaaja voi tuntea ylpeyttä hänen tekemänsä valinnan johtaessa lopputulokseen, jonka pelaaja halusi tai tulokseen, joka ylittää selkeästi pelaajan odotukset. (Morrison 2013). Esimerkiksi pelaajan pystyessä rauhoittamaan konfliktin sivuhahmojen välillä, hän voi tuntea iloa lopputuloksesta, vaikka lopputulos olisi pelissä joka tapauksessa sama huolimatta pelaajan valinnoista.

Walking Dead -peleissä pelaajaa muistutetaan säännöllisesti hänen valinnoistaan esimerkiksi hahmojen kommentoimissa pelaajan käytöstä (kuva 12). Sivuhahmo voi esimerkiksi kommentoida, kuinka pelaaja ei tukenut häntä tämän mielipiteissä tai suojellut toista hahmoa kriittisellä hetkellä. (Morrison 2013). *The Walking Dead* -pelisarja hyödyntää näyttöllä näkyvää tekstipohjaista informaatiota muistuttamaan pelaajaa sivuhahmojen muistuttavan hänen keskeiset valintansa korostaakseen valintojen painoarvoa. Morrisonin (2013) mukaan säännölliset muistutukset pelaajan teoista menneisyydessä tulevat painokkaiksi

ja merkityksellisiksi. Mikäli pelaajaa ei muistuteta hänen valinnoistaan, pelaaja ei mahdollisesti koe katumuksen tai ylpeyden tunteita valinnoistaan (Morrison 2013).



Kuva 12. Näytönkaappaus pelistä *The Walking Dead: 400 Days*. Pelaajan saaman informaation mukaan sivuhahmo Becca muistaa pelaajan tekemän valinnan.

Neljäs Morrisonin (2013) esittelemä keskeinen suunnitteluelementti interaktiivisessa tarinankerronnassa on pysyvyys: pelaajalla ei tulisi olla mahdollisuutta palata taaksepäin pelissä ja peruuttaa hänen tekemiään keskeisiä valintoja. Kuten reaalielämässä, peleissä kuten *The Walking Dead*, pelaajan on opittava elämään seurausten kanssa. Jos pelaaja tekee keskeisen päätöksen, peli lukitsee valinnan, jolloin pelaaja ei pysty palaamaan taaksepäin pelissä. (Morrison 2013). Koska pelaaja voi menettää keskeisen hahmon valintojensa takia, pelaajalle voi muodostua voimakas tunnepohjainen yhteys pelihahmojen kanssa.

Väljänimaatioihin perustuvien valintakohtausten välissä pelaajat voivat tyypillisesti interaktiivisen tarinankerronnan peleissä tutkia pelimaailmaa pelihahmoa ohjaamalla. Osassa genren peleistä pelaaja voi vaikuttaa tarinankerrontaan valintakohtausten ja dialogivalintojen ohella pelimaailmaan keskittyvän ”ympäristöllisen tarinankerronnan” (*environmental storytelling*) kautta pelimaailmaa tutkiessaan (Jenkins 2005). Näissä kohdauksissa pelaajat voivat olla vuorovaikutuksessa tarinallisesti pelimaailmasta löytyvien objektien kautta tai vaikuttaa tarinaan objekteja tutkimalla. Osassa interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvistä peleissä, kuten *Life is Strangessa* ja *Detroit: Become Humanissa*, ympäristöstä kerätyillä esineillä voi olla tarinallisia seurauksia, objektien ollessa hyödyllisiä myöhemmissä pelin tilanteissa niiden avatessa keskusteluvaihtoehtoja tai sallien valinnan, joka olisi muuten ollut lukittuna. Esimerkiksi *Detroit: Become Human* -

pelin avauskohtauksessa pelaaja joutuu ratkaisemaan talon katolla tapahtuvan panttivankikohtauksen valinnoillaan. Pelaajan etsiessä tietoa peliympäristöstä löytyvien objektien kautta, hän voi avata lisäinformaatiota panttivankitilannetta edeltäneistä tapahtumista ja avata näin konkreettisia valintavaihtoehtoja panttivankitilanteen keskusteluvaihtoehtoihin (kuva 13 ja 14).



Kuva 13. Kohtaus *Detroit: Become Human* -pelistä, jossa pelaaja on löytänyt peliympäristöstä tarinallista objektista informaatiota, jota hän voi hyödyntää.



Kuva 14. Näytönkaappaus pelistä *Detroit: Become Human*. Peliympäristön tarinallisen objektin kautta saatu informaatio avaa uusia tarinallisia valintamahdollisuuksia, jotka muuten olisivat olleet lukittuna.

Pelin tarinallisen maailman voidaan katsoa kertovan tarinaa peliympäristöstä, sen menneisyydestä, siinä asuvista hahmoista sekä objekteista (Sylvester 2013). Näin ympäristöä tutkimalla pelaajat voivat saada valintoja taustoittavaa informaatiota sekä tietyissä peleissä myös vaikuttaa tarinan kulkuun.

3.6 Moraaliset valinnat

Monissa interaktiiviseen tarinankerrontaan pohjautuvissa kokemuksissa, kuten Telltalen *The Walking Dead* -sarjan peleissä, pelaajat kohtaavat moraalisia kysymyksiä, joissa pelaajan on esimerkiksi valittava kumman kahdesta sivuhahmosta hän pelastaa tilanteessa, jossa hän ei pysty pelastamaan molempia hahmoja. Schulzke (2009) on tutkimuksessaan analysoinut moraalisia valintoja videopeleissä käyttäen *Fallout 3* -peliä (Bethesda Software 2008) tapaus tutkimuksena. Schulzken (2009) mukaan pelit, kuten *Fallout 3*, eivät välttämättä opeta moraalista ajattelua, mutta osoittavat että jokaisella valinnalla on seurauksia, jotka tulevat esille muiden hahmojen reaktioiden muodossa.

Interaktiiviseen tarinankerrontaan pohjautuvissa peleissä on usein kohtauksia, joissa pelaajan on vaikutettava tarinan kulkuun tekemällä valinnan hektiseen konfliktiin pohjautuvassa kohtauksessa. Qin ja kumppaneiden (2009) tutkimus korostaa, että motivoitakseen pelaajaa tarinallisissa valinnoissa, pelit tarvitsevat usein tavoitteita, konflikteja ja epävarmuutta tulevasta. Jos pelin tavoitteet on jäsenneilty hyvin, pelaaja voi ymmärtää hänen toimintansa ja päätösten merkityksen. (Qin ja kumppanit 2009).

Interaktiivisen tarinankerronnan kannalta kiinnostava kysymys on, ovatko pelaajien tekemät valinnat rinnastettavissa reaalielämässä tapahtuviin valintoihin. Esimerkiksi Holmgårdin (2013) tutkimus on osoittanut, että mikäli NPC-hahmoille on luotu syvällisiä ja voimakkaita tunteita, pelaajan on helpompi tehdä eettisiä valintoja. Holmgårdin moraalisten valintojen tutkimuksen yhteydessä voidaan havaita yhteys Rothin ja kumppaneiden (2010) käsitteellisissä esille tulleeseen hahmojen uskottavuuden käsitteeseen, sillä hahmojen reagoimissa voimakkaasti ja uskottavasti pelaajan valintoihin, myös valinnat voivat tuntua painokkaammilta ja merkityksellisimmiltä.

Moraalisesti harmaalla alueella olevat tai emotionaalisesti painostavat valinnat voivat saada käyttäjässä aikaiseksi myös Vermeulenin ja kumppaneiden luokittelemia (2010) yleisiin interaktiivisen tarinankerronnan tuntemuksiin liittyviä jännityksen kokemuksia. Moraalisesti raskaat valinnat voivat herättää videopelin pelaajassa empaattisesti kuormittavan haasteen, esimerkiksi pelaajan yrityksessä pelastaa videopelissä hänelle tärkeän sivuhahmon hänen valintojensa kautta. Mikäli pelaaja onnistuu pelastamaan hahmon valinnoillaan, hän voi kokea Rothin (2015) tutkimuksen mukaisesti vapauttavia ja helpottavia tunnepohjaisia kokemuksia sekä tyytyväisyyttä onnistuessaan päämäärissään.

3.7 Valintojen tekemisen prosessi

Holmgård (2013) on tutkimuksessaan analysoinut eroavaisuuksia erilaisissa päätöksen teon prosesseissa videopeleissä. Tutkimuksessaan Holmgård käytti pohjana Damasion ja kumppaneiden (2008) luomaa keskeistä päätöksen tekoprosessiin liittyvää SMH-teoriaa (*somatic marker hypothesis, SMH*). Holmgård esittelee Damasion ja kumppaneiden (2008) tutkimukseen perustuen kaksi erillistä neurologista systeemiä ihmisaivoissa, jotka ovat yhteydessä toisiinsa valintojen aikana. Näistä ensimmäinen, nopea ja tunnepohjainen systeemi reagoi odotettuihin lopputuloksiin nopeasti, rinnakkaisesti ja tiedostamattomasti. Toinen, hitaampi, yksityiskohtaisempi ja tiedostettu aivojen osa-alue yhdistää ja rajoittaa nopeamman systeemin toimintaa. Tiedon pohjalta Holmgård esittelee modernin päätöksenteon teorian, joka perustuu ymmärrykseen näiden kahden aivojen osa-alueen vuorovaikutuksesta. (Holmgård 2013).

Ensimmäinen näistä aivojen osa-alueista koostuu lajittelevista, motivoivista, impulsiivisista ja rinnakkaisista tunnepohjaisista prosesseista. Tällainen päätöksenteon tapaa käytetään yleensä nopeissa päätöksissä ja siihen vaikuttavat yleisesti ennakoasenteet sekä virhealttius. Toisen aivojen osa-alueen päätökset ovat ”hitaampia, raskaita, muistin kannalta rajallisia sekä peräkkäisiä prosesseja, jotka tarvitsevat tarkkaa reaktiokykyä ja sisäistä motivaatioita”. Holmgårdin tutkimuksen mukaan nämä prosessit vaihtelevat pelikokemuksen aikana, ja kummatkin päätöksenteon prosessit tulisi kokea pelissä samalla tavoin kuin reaalielämässä (Holmgård 2013).

Holmgårdin (2013) tutkimuksen pohjalta on tärkeää, että interaktiivisessa tarinankerronnassa hyödynnetään sekä hektisiä valintoja sekä rauhallisia hetkiä, jolloin pelaajat voivat analysoida valintojen mahdollisia seurauksia etukäteen. Esimerkiksi *The Walking Dead* -pelisarjan peleissä valintatilanteiden käyttöliittymässä hyödynnetään valinnan aikaa kuivastavia aikapalkkeja sekä kameran liikehdintää korostamaan hektisiä valintoja. Rauhallisissa keskusteluissa valintojen päätökseen annettu aika on hektisiä valintoja pidempi, mikä sallii pelaajan analysoida eri valintavaihtoehtoja ja valintojen mahdollisia seurauksia.

4 TUTKIMUSMETODIT

Kuten Roth (2015) huomauttaa, erityisesti interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen tutkimus on vähäistä ja tarpeellista lisäymmärryksen saamiseksi. Tutkimukseni tavoitteena on selvittää, kuinka pelaajat kokevat videopelien interaktiivisen tarinankerronnan ja millaiset suunnitteluelementit vaikuttavat tunteeseen pelaajien omakohtaisesta tarinallisesta käyttäjäkokemuksesta. Tutkimuksen päämääränä on tuoda käytännönläheistä tutkimustietoa keskittyen itse pelaajiin, mikä voi auttaa pelinkehittäjiä sekä interaktiivisen kerronnan suunnittelijoita kehittämään pelaajien kannalta entistä henkilökohtaisempia ja käyttäjäkokemukseltaan miellyttävämpiä kokemuksia.

Tutkimuksen metodeina käytettiin valitun tapaustutkimuspelin pelitestausta ja pelitestauksen jälkeisiä Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) käsitelmään perustuvia osallistujien teemahaastatteluja, jotta tutkimuksen kautta pystyttiin tuomaan esille käytännönläheisesti tekijöitä, jotka vaikuttavat pelaajien kokemuksiin interaktiivisesta tarinankerronnasta videopeleissä. Jotta testitilanteessa ilmeneviä kokemuksia pystyttiin tutkimaan tarkemmin, osallistujien toimintaa havainnoitiin testitilanteessa sekä näytöllä tapahtuva pelitilanne tallennettiin myöhempää analyysia varten. Osallistujien kokemusten pohjana hyödynnettiin Ermin ja Mäyrän (2005) kehittämää SCI-immersiolumaketta viisiportaista Likert-asteikkoa käyttäen.

Tässä kappaleessa esittelen ja perustelen aikaisemman teoriapohjan kautta tutkimuksessa käytetyt tutkimusmenetelmät ja kerron menetelmien käyttöön liittyvät tavoitteet. Lisäksi perustelen tapaustutkimuksena käytetyn *The Walking Dead: 400 Days* -pelin valinnan ja esittelen, miten testitilanne organisoitiin sekä kuinka testin osallistujat valittiin. Lopuksi kerron, miten tutkimuksessa kerätty materiaali analysoitiin.

4.1 Käyttäjälähtöinen pelitestausta

Jotta pelaajien käyttäjäkokemusta interaktiivisesta tarinankerronnasta voitaisiin tarkastella pelaajälähtöisesti, tutkimuksessa käytettiin metodina pelitestausta.

Schell (2015, 434) erottaa pelien testauksen neljään eri kategoriaan. Näitä ovat:

- *Kohderyhmättestaus (focus group)*, jossa kerätään haluttuun kohderyhmään kuuluvilta pelaajilta ajatuksia ja mielipiteitä keskittyen pelien markkinoinnin sekä liike-toimen näkökulmaan.
- *Laadunvalvontatestaus (QA testing)*, joka keskittyy peleissä olevien ohjelmointivirheiden etsimiseen.
- *Käytettävyydestestaus (usability testing)*, joka keskittyy pelien käytettävyyteen ja mahdollisten käytettävyysongelmien havaitsemiseen ja korjaamishdotuksiin.
- *Pelitestaus (playtesting)*, jossa keskitytään pelin sisältöön ja sen synnyttämään käyttäjäkokemukseen.

Käyttäjälähtöinen pelitestaus on olennaista pelin käyttäjäkokemuksen suunnittelun kannalta, jotta suunnittelijat voivat saada tietoa pelaajien käytöksestä peliä pelatessaan. Pelitestauksen päätavoite on saada tietoa, vastaako peli pelaajan kokemukseen liittyviin tavoitteisiin ja onko peliä hauska pelata (Fullerton ja muut 2008, 248).

Vaikka pelitutkimukseen liittyvässä kirjallisuudessa on usein eroteltu ohjelmistoihin keskittyvä käytettävyydestestaus pelitestauksesta, niiden järjestämiseen liittyvä prosessi on sekä käytettävyydestestauksesta että pelitestauksesta lähes identtinen (Korhonen 2016, 54). Pelitestaus sisältää esittelyvaiheen, testin vaiheiden kulun kertomisen osallistujalle sekä testin jälkeisen haastattelun ja osallistujien palkitsemisen (Fullerton ja kumppanit 2008, 253-254). Pelitestauksella on monia muotoja, jotka vaihtelevat pienimuotoisista yhden osallistujan testeistä monien osallistujien testeihin. Arviointitavasta riippumatta Brown (2010, 82) painottaa, että pelityypistä kiinnostuneet pelaajat testaavat peliä. Schellin (2015) mukaan pelitestaus keskittyy pelien suunnitteluun taiteellisesta ja sisällöllisestä näkökulmasta. Pelitestauksen olennaiset kysymykset liittyvät hänen mukaansa pelin synnyttämiin hauskuuden ja tylsyyden tuntemuksiin sekä mahdolliseen kokemuksen aiheuttamaan hämmennykseen (Schell 2015, 436).

4.2 Case study: The Walking Dead:400 Days

Tutkimuksen pelitestaukselta varten tarvittiin interaktiiviseen tarinankerrontaan ja pelaajan tarinallisiin valintoihin keskittyvä videopeli. Pelin tuli olla teemaltaan ja rakenteeltaan helposti lähestyttävä, jotta pelin käyttäjäkokemuksesta haastattelemisen ei olisi liian

haastavaa. Lisäksi osallistujan kuormituksen kannalta katsottiin olennaiseksi, ettei testi-tilanteen pituus ylittäisi peliosuutensa, kyselyiden ja haastatteluiden kanssa yli kahta tuntia. Pelin valintakriteereinä oli myös tarinallisen vuorovaikutuksen runsaus, erilaiset ja eri tavoin toteutetut valintatilanteet sekä yhtenäinen tarinallinen pelikokonaisuus.

Tutkielman tapaustutkimukseksi valittu *The Walking Dead: 400 Days* (2013) on Telltale Gamesin *The Walking Dead* -pelisarjan (2012-) itsenäisenä episodina julkaistu lisäosa, joka perustuu Robert Kirkmanin *The Walking Dead* -sarjakuviin (Image Comics 2003-). Peli luokitellaan yleisesti tarinapainotteisten seikkailupelien ja interaktiivisen draaman kategoriaan. Pelistä julkaistiin vuonna 2017 ilmestyneessä *The Walking Dead: The Telltale Series Collection* -pelikokoelmassa visuaalisesti remasteroitu versio, johon on tehty graafisia parannuksia alkuperäisversioon nähden (McWhertor 2017). Tapaustutkimukseksi valittiin *The Walking Dead: 400 Days*in remasteroitu versio sen alkuperäisversiosta päivitetyn ja nykyaikaisemman teknisen toteutuksen vuoksi. Testialustaksi valitsin PlayStation 4:n alustan ja sen ohjaimen tunnettavuuden vuoksi pelaajien keskuudessa. Peli perustuu pelaajan valintoihin, joilla on tarinallisia seurauksia, ja jotka voivat muuttaa tarinan lopputulosta. *The Walking Dead* -pelisarja painottaa hahmojen kehitystä ja pelaajan valintojen mukaan muokkautuvaa tarinaa.

400 Days sisältää viisi itsenäistä eri hahmoihin keskittyvää tarinaa, joista jokaisen voi pelata omana kokonaisuutenaan. Pelin tarina sijoittuu laajamuotoisen epidemian jälkeiseen post-apokalyptiseen maailmaan, jossa pureman kautta infektion saaneet ihmiset muuttumat zombeiksi, eli sarjan mukaisesti ”kulkijoiksi”, selviytyneiden kamppaillessa keskenään etsien suojaa ja ravintoa. Selviytyneet liittoutuvat erilaisten ihmisten kanssa ja etsivät toivoa mahdollisesta lääkkeestä epidemiaan. Hahmojen tarinat sijoittuvat 400 päivän ajanjaksolle epidemian alkamisesta.

Tutkimusta varten valittiin Shel-hahmon tarina, joka soveltui noin 20-30 minuutin kestoonsa, valintapainotteisuutensa sekä yksittäisen tarinakokonaisuuden vuoksi hyvin pelaajalähtöiseksi tapaustutkimukseksi. Tarinan valintaa tuki vahvasti sen itsenäisesti pelattavaksi luotu tarina, jolloin osallistajat voivat kokea kokonaisen tarinan sen sijaan, että he pelaisivat vain lyhyen osuuden pitkäkestoisesta, mahdollisesti usean tunnin mittaisesta, tarinallisesta pelistä. Lisäksi Shel-hahmon tarina sisältää muista *400 Days*in tarinoista poiketen sekä aikarajallisia että aikarajattomia valintoja, mikä tekee siitä mielenkiintoisen valintojen aikarajallisuuteen liittyvien tuntemusten myötä.

Tarina seuraa Shel-nimistä nuorta naista, joka on pikkusiskonsa Beccan kanssa liittoutunut huoltoasemalla asustavan selviytyjistä koostuvan ryhmän kanssa. Ryhmä yrittää luoda turvallista asuinpaikkaa huoltoasemalle, jonka aikana he kohtaavat moraalisia ongelmia ryhmän välisten jännitteiden sekä leiriin saapuvan ulkopuolisen selviytyjän kohtaamisen myötä. Jännitteet kasvavat entisestään päähahmo Shelin ystävän jäädessä kiinni yrittäessään paeta leiristä ja varastaessa ryhmän selviytymisen kannalta olennaisia tarvikkeita.

Pelimekaniikoiltaan Shel-hahmon tarina koostuu valintatilanteista, hahmojen välisistä keskusteluista sekä rajatun ympäristön yksityiskohtien tutkimisesta ja etenemisestä ympäristössä. Lähtökohtaisesti pelin valintaan vaikutti sen soveltuvuus testin kysymyksille ja vahva side interaktiivisen tarinankerronnan valintatilanteisiin *Walking Deadin* teeman sijaan. Osallistujilla ei vaadittu täten tietämystä itse *Walking Dead* -maailmasta, sarjakuvista (Image Comics 2003-), televisiosarjasta (AMC 2010-) tai siihen liittyvistä muista oheistuotteista. Lisäksi pelin välianimaatioiden välissä tapahtuvat peliympäristön tutkimiseen painottuvat kohtaukset ovat pelillisesti verrattain suoraviivaisia. Esimerkiksi laajaan peliympäristöön sijoittuvat interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävät pelit olisivat voineet olla testin keston kannalta liian pitkiä ja sisältää useita pelimekaani- sia kohtauksia, kuten hiivintää ja taistelua, jotka eivät olleet testin tarkoituksen kannalta olennaisia.

4.3 Havainnointi

Havainnoinnin eli observoinnin etuna voidaan nähdä, että sen kautta saadaan välitöntä informaatiota yksilön toiminnasta ja käyttäytymisestä, minkä vuoksi havainnointia pidetään sujuvana tutkimusmenetelmänä laadullisessa tutkimuksessa ja vuorovaikutuksen analysoimisessa (Hirsjärvi ja muut 1997, 209-210.).

Havainnointi keskittyy paitsi verbaaliseen asioiden ilmaisuun, myös elekieleen, asentoihin, liikehdintään ja ilmeisiin (Anttila 1997, 218–221.) Tutkimustulosten kannalta eri aineistonkeruumenetelmiä yhdistämällä voidaan saada monipuolisimpia tuloksia kuin pelkkää havainnointia hyödyntäen. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 71, 81). Schell (2008) kehottaa, että pelisuunnittelijan on keskeistä olla observoimassa pelitilannetta pelkän pelaamiseen keskittyvän videotallenteen katsomisen sijaan. Observoija voi tarkkailla esimerkiksi pelaajien kasvojen eleitä nähdäkseen pelaajien edistymisen ohella, miten pelaajat kokevat

pelikokemuksen. (Schell 2008, 441). *The Walking Dead: 400 Days* -pelin testaustilanteessa havainnoitiin pelaajien reaktioita pelitilanteen aikana keskittyen erityisesti valintatilanteisiin ja valintojen seurauksiin. Havainnoinnin kautta saatuja käyttäjäkokemukseen liittyviä huomioita hyödynnettiin osallistujien haastatteluista saadun datan tukena.

Pelitestauksessa voidaan löytää Brownin (2010) mukaan kahdenlaista dataa osallistujia tarkastelemalla. Ensinnäkin, ne antavat tietoa, millä pelisuunnittelun alueilla pelaajilla on vaikeuksia, he eksyvät, edistyvät paljon nopeammin kuin odotettiin tai painavat toistuvasti väärää näppäimiä. Toisekseen, pelitestauksen havainnointi voi tuottaa tietoa, kokivatko pelaajat pelin hauskaksi, missä kohdin kyseinen kokemus tuntui ja kuinka hauskaksi pelaajat pelin kokivat. (Brown 2010, 82-83).

Testitilanteen aikana tapahtuvasta käyttäjän tarkkailusta voidaan saada tietoa pelaamisesta. Havainnointia käytettiin haastatteluja tukevana menetelmänä, jolloin pelaajan toimista ja reaktioista voitiin saada vahvistusta tai löytää ristiriitaisuuksia haastatteluiden datan kanssa. Esimerkiksi käyttäjän ilmeet, eleet, asennon muutokset ja reaktiot pelin tapahtumiin voivat kertoa pelaamiseen ja valintaprosesseihin liittyvistä tuntemuksista. Observoinnin avulla voitiin saada informaatiota, kokivatko pelaajat valintatilanteet esimerkiksi stressaaviksi tai lisäsivätkö pelin valintatilanteet kiinnostusta pelin tarinankulkua kohtaan.²

² Pelaajien ajatuksista ja tuntemuksista voidaan saada informaatiota käyttäen pelitestitilanteessa apuvälineenä ääneenajattelun menetelmää. *Ääneenajattelu (think-aloud)* tarkoittaa tiedonkeruutapaa, jossa tutkimukseen osallistujaa pyydetään ajattelemaan ääneen hänen suorittaessaan annettua tehtävää (Boren ja Ramey 2000). Ääneenajattelun tarkoituksena on tuottaa tietoa testattavaan tuotteeseen liittyvistä ongelmista sekä käyttäjän kokemuksista ja käsityksistä tuotteeseen liittyen (Nielsen 1993). Osa käyttäjistä voi kuitenkin oudoksua ääneenajattelua, ja ääneenajattelu lisää osallistujan kognitiivista kuormitusta (Nielsen 1993). Schell (2008, 444) huomauttaa, että pelaajat voivat muuttaa käytöstään pelissä, jos he alkavat ääneenajatella. Mikäli peli muuttuu stressaavaksi, pelaajasta voi tulla hiljainen, mikä voi olla suunnittelijasta turhauttavaa pelaajan ajatusmaailmaan pääsyn kannalta (Schell 2008, 444).

Testitilanne voi jännittää tiettyjä osallistujia ja pelityypin nopeatempoiset valinnat voivat vaatia käyttäjältä intensiivistä keskittymistä. Lisäksi ääneenajattelun tietoinen miettiminen voi heikentää pelaajan sidettä pelimaailmaan, jolloin se vaikuttaisi lähtökohtaisesti kielteisesti SCI-immersiolumakkeen käyttämiseen testin osa-alueena. Edellä mainituista syistä ääneenajattelua ei hyödynnetty testissä, mutta osallistujille mainittiin testitilanteessa, että he voivat halutessaan kommentoida tai sanoa vapaamuotoisesti huomioita pelitilanteeseen liittyen.

4.4 Näytöntallennus

Jotta pelaajien yksittäisiä pelikokemuksia ja heidän mahdollisia ongelmiaan voitiin tarkastella myöhemmin, haastatteluja tukevana metodina käytettiin näytöntallennusta. Manovich (2012, 19-20) huomauttaa, että pelikuvan tallenteiden kautta voidaan jälkikäteen analysoida visuaalisia pelikokemuksessa ilmeneviä muutoksia eri pelaajien välillä. Lisäksi pelin videokuvan tallennuksen kautta voidaan saada selville, kokevatko pelaajat vaikeuksia ja kuinka kauan aikaa he viettivät tietyillä pelin alueilla (Brown 2010, 82).

Näytöntallennukseen käytettiin PlayStation 4:n omaa videoleikkeiden tallennukseen käytettävää videontallennustyökalua. Lisäksi osallistujan testitilanteen aikana tapahtuva mahdollinen kommentointi ja äännähdykset äänitettiin käyttäen tallennuksen aikana PS4:n kameran mikrofoneja. Kamera sijoiteltiin television taakse huomaamattomasti siten, että se taltioi pelaajien mahdolliset huomiot, muttei ollut selkeästi näkyvillä, mikä olisi voinut mahdollisesti häiritä heidän keskittymistään pelikokemukseen.

Pelin videotallennus mahdollisti osallistujien haastatteluissa ilmenneiden huomioiden ja mahdollisten ongelmien yhdistämisen taltioituun yksilölliseen pelikokemukseen. Koska peli koostuu erilaisista valinnoista, joiden vuoksi kokemukset voivat olla erilaisia pelaajien välillä, videotallenteet antoivat pelaajakohtaista pelisuunnitteluun keskittyvää lisätietoa haastateltavien tuntemuksiin yhdistettynä.

4.5 Teemahaastattelu tutkimusmenetelmänä

Pelaajien henkilökohtaisten pelin käyttäjäkokemusten analysoimiseksi haastattelutilanne toteutettiin puolistrukturoidun haastattelun eli teemahaastattelun muodossa. Noin tunnin mittainen haastattelu toteutettiin testitilanteessa peliosion ja kyselylomakkeiden täyttämisen jälkeen. Kaikki haastattelut äänitettiin aineiston analysoimista varten.

Tutkimuksen osallistujien haastatteluiden kautta voidaan kerätä tietoja käyttäjien asenteista ja kokemuksista testattavaan tuotteeseen liittyen (Nielsen 1993). Haastattelut voidaan kategorisoida lomake-, teema- sekä avoimiin haastatteluihin (Hirsjärvi & Hurme 2015). Verrattuna avoimeen haastatteluun, teemahaastattelu on strukturoidumpi. Vaikka teemahaastatteluissa voidaan liikkua joustavasti ilman tiukkaa etenemisreittiä, tutkimuksen teemat, eli aihepiirit, ovat kaikille osallistujille samoja (Hirsjärvi & Hurme 2015, 47-

48). Teemahaastattelu painottaa haastateltavien tulkintoja asioista, asioille annettuja merkityksiä sekä kuvailua, kuinka haastateltavien luomat merkitykset ovat syntyneet. Teemahaastattelut sallivat haastateltavien reagoida vapaasti ja luonnollisesti esitettyihin kysymyksiin. (Hirsjärvi & Hurme 2015, 48). Pelien havainnoinnissa tämä on olennaista, sillä pelit perustuvat laajalti henkilökohtaisiin kokemuksiin. Tämä korostuu erityisesti valintapohjaisissa interaktiivisissa tarinoissa, joissa pelaaja voi vaikuttaa tarinan lopputulokseen.

Teemahaastattelun tulisi pyrkiä löytämään merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen tarkoituksen mukaisesti. Tällöin tutkimuksessa valittujen teemojen olisi tärkeää liittyä tutkimuksen viitekehykseen. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 75). Tutkimuksen teemahaastattelukysymykset luotiin perustuen Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) tutkimuksessaan kehittämään käsitelmalliin, joka määrittelee merkitykselliselle interaktiiviselle tarinankerronnan käyttäjäkokemukselle viisi keskeistä edellytystä, joihin liittyviä teemoja on esitelty tarkemmin alaluvussa 3.3. Haastattelutilanteessa pyrittiin etenemään osallistujien kannalta yleisimmistä käyttäjäkokemukseen liittyvistä tuntemuksista syvemmälle kokemukseen ja lopulta teknisiin, käytettävyyteen, liittyviin osa-alueisiin (liite 1). Haastatteluiden sujuvuuden vuoksi merkityksellisen käyttäjäkokemuksen teemat (Vermeulen ja muut 2010, 39) käytiin läpi seuraavassa järjestyksessä:

1. Läsnaolon tunne, eli käyttäjän kokemus olemisesta osana pelin tarinallista maailmaa.
2. Vaikuttavuus (käyttäjien tulisi pystyä tunnistamaan, milloin ja miten he ovat vaikuttaneet pelin tarinaan ja maailmaan).
3. Toteutuksen vastaavuus käyttäjän odotuksille (Systemin tulisi ilmaista kunollinen selitys, millaisia interaktiivisia tarinallisia vaikutuksia käyttäjät voivat valinnoillaan aikaansaada).
4. Hahmojen uskottavuus (tekoälyn ohjastamien NPC-hahmojen (non-playable character) ei tulisi rikkoa käyttäjän illuusiota esimerkiksi irrationaalisen käytöksen vuoksi tai mikäli NPC-hahmot reagoivat heikosti pelaajan syötteisiin).
5. Järjestelmän/tuotteen käytettävyyt (onko esimerkiksi vuorovaikutus tarinan kanssa teknisesti sujuvaa ja virheetöntä).

Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) kriteerejä mukailten teemahaastattelun kysymykset jaoteltiin edellä mainittujen viiden temaattisen kategorian alle. Lisäksi haastattelun

aloitusosuudessa kysyttiin osallistujilta pelikokemukseen liittyvistä yleisistä tuntemuksista sekä haastattelun lopuksi mahdollisista interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden käyttömahdollisuuksista tulevaisuuden tutkimus- ja kehityskohteita ajatellen (liite 1).

4.6 Kyselylomakkeet

Kyselylomakkeiden avulla voidaan selvittää, millaisia ajatuksia, tuntemuksia sekä mielenpiirteitä pelaajat liittävät pelien käyttäjäkokemukseen. Lisäksi kyselylomakkeet toimivat taustakyselynä, jonka kautta voidaan selvittää osallistujien demografisia taustoja ja suhdetta pelaamiseen ennen testitilannetta. Tutkimuksessa osallistujille annettiin täytettäväksi taustatietolomake, jossa kysyttiin heidän demografisten tietojen ohella heidän aiemmasta pelaamishistoriastaan, suosimistaan peligenreistä sekä aiemmasta kokemuksesta interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvissä videopeleissä (liite 2). Näin voitiin saada taustatietoa, miten pelaajien aikaisempi pelaamistausta vaikutti mahdollisesti pelaajien asenteisiin ja tuntemuksiin pelitestissä.

Pelaajan immersiollla on keskeinen rooli luomaan pelaajassa tunnepohjaisen yhteyden pelihahmoihin ja pelin interaktiiviseen tarinaan. Käyttäjien kokemusten tueksi testaustilanteessa hyödynnettiin Ermin ja Mäyrän (2005) kehittämää SCI-immersiokyselyä viisipor- taista Likert-asteikkoa käyttäen. SCI-malli jakaa immersion kolmeen eri osa-alueeseen, jotka ovat aistipohjainen (sensory), haastepohjainen (challenge) ja mielikuvituksellinen (imaginary) immersio. SCI-malli on esitelty tarkemmin tutkimuksen alakappaleessa 3.3.4. SCI-immersiokyselylomaketta hyödyntämällä voidaan saada taustatietoa, millaiset immersion liittyvät osa-alueet vaikuttivat pelaajien kokemukseen interaktiivisesta tarinasta (liite 3). Immersiolumaketta käytettiin tutkimuksessa tukena haastateltavien vastauksille ja tarinallisten valintojen käyttäjäkokemuksen analysoimiselle.

4.7 Testitilanteen järjestelyt

Pelitestit ja pelaajahaastattelut järjestettiin Tampereen yliopiston pelilaboratoriossa 8.-15. lokakuuta 2018. Testitilanteen kulun ja testilaitteiston teknisen toimivuuden sekä tallennuksen varmistamiseksi pelilaboratoriossa järjestettiin pilottitesti 4. lokakuuta 2018 ennen varsinaista testiosuutta. Pilottitestillä testataan varsinaisen testin toimivuutta, ja tes-

titilanteen perusteella muutetaan tarvittaessa koejärjestelyitä esimerkiksi haastattelukysymyksiin liittyen. Pilottitesti pyritään toteuttamaan samoin kuin varsinainen testitilanne, mutta pilottitestin dataa ei analysoida, eikä sitä käytetä osana lopullisia tutkimustuloksia (Dumas & Redish 1999, 264). Järjestelyjen ja testin sujuvan kulun selvittämisen myötä voidaan varmistaa, ettei testitilanteita jouduta hylkäämään puutteellisten järjestelyjen vuoksi (Rubin & Chrisnell 2008, 215). Pilottitestin pohjalta testin järjestelyt todettiin toimiviksi, ja muutokset liittyivät lähinnä taustatietolomakkeen kysymyksen tarkentamiseen. Lisäksi pilottitestin huomioiden pohjalta televisio pidettiin suljettuna osallistujan saapuessa testitilaan, jottei hän kiinnittäisi liikaa huomiota pelin aloitusvalikkoon ennen varsinaista pelaamisosuutta, samalla kun osallistujalle kerrotaan testin kulusta.

Testitilanteisiin osallistui kahdeksan osallistujaa, yksi osallistuja kerrallaan. Testitilanne koostui tutkimuksen esittelystä osallistujalle, testin vaiheiden ja osallistujien oikeuksien kertomisesta, pelitestauksesta, osallistujien taustatietoihin ja immersiokokemukseen keskittyvien kyselylomakkeiden täyttämisestä sekä haastatteluosiosta. Kokonaisuudessaan testitilanteelle oli varattu aikaa kaksi tuntia, jonka sisällä kaikki testitilanteet pysyivät.

Kuten Tuomi ja Sarajärvi (2009) mainitsevat, tutkimustilanteessa on olennaista huomioida osallistujien hyvinvointi ja taata osallistujille tietojen luottamuksellisuus. Osallistujalle on tärkeää tuoda esille, että tutkimustietoja ei käytetä muuhun kuin osallistujalle kerrottuun tarkoitukseen (Tuomi & Sarajärvi 2009, 131.). Osallistujilta pyydettiin tutkimuksen alussa täyttämään vapaaehtoinen suostumus osallistua tutkimukseen ja suostumus testitilanteen tallentamiselle. Tutkimuksessa osallistujien tiedot on keskeistä ilmaista nimettöminä, jottei tuloksista ole mahdollista tunnistaa osallistujien henkilöllisyyttä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 131.). Lisäksi osallistujalla on oikeus jättää testitilanne kesken, mikäli hän niin tahtoo (Sinkkonen ja muut 2006, 82.). Nämä yksityisyydensuojaan ja osallistujan oikeuksiin liittyvät tekijät kerrottiin testin osallistujille testitilanteen alussa.

Osallistujille selvitettiin testin alussa, ettei tilanteessa arvioida testaajan taitoja tai hänen onnistumistaan, vaan havainnointi keskittyy itse pelin käyttäjäkokemuksen selvittämiseen. Tämä lähestymistapa tuki Nielsenin (1993, 184) huomiota, jonka mukaan pelaajan mahdollisista virheistä tai pelaamisen hitaudesta ei tule testitilanteessa viestiä osallistujille. Lisäksi pelin tarinallisiin valintoihin pohjautuvan pelin yhteydessä osallistujalle mainittiin, ettei peli sisällä ”vääriä” valintoja. Osallistujia kehoitettiin myös antamaan vapaasti palautetta pelikokemukseen ja sen herättämiin tuntemuksiin liittyen.

Osallistujilta tiedusteltiin mahdollisista kysymyksistä testiin liittyen ennen pelitestauksen alkamista. Schellin (2015, 442) mukaan testin järjestäjän on kuitenkin oltava varuillaan, ettei hän paljasta pelikokemuksesta liikaa tai kerro informaatiota, mikä voi johtaa pelaajaa harhaan. Ennen pelitestiä osallistujille informoitiin, ettei testitilanteen aikana ole mahdollista vastata osallistujien kysymyksiin testitulosten objektiivisuuden takaamiseksi, mutta mahdollisista kysymyksistä voitiin keskustella varsinaisen testitilanteen jälkeen.

Pelitesti suoritettiin PlayStation 4 Pro -pelikonsolia ja PlayStation 4 -konsolin ohjainta käyttäen. Testin televisiona käytettiin Sonyn 55-tuumaista 4K-televisiota. Osallistujat käyttivät testin aikana kuulokkeita, jotta mahdolliset äänelliset pelaamista häiritsevät tekijät, kuten ympäristöstä kuuluvat taustaäännet, pyrittiin minimoimaan. Pelitestiosuudesta pyrittiin tekemään mahdollisimman häiriötön, tukien Schellin (2015, 443-444) huomiota, jonka mukaan pelaajien häiritseminen pelitestin aikana voi muodostaa häiriötekijän, sillä pelaajat eivät tällöin käyttäydy tyypillisten käyttömalliensä mukaisesti.

Schell (2015, 445) suosittelee pelitestauksen yhteydessä tapahtuvissa haastatteluissa käytettäväksi muistamisen tukena testin eri vaiheet kattavaa skriptiä, eli paperimuotoista listaa. Lisäksi Schell (2015, 441) kehottaa varautumaan yllätyksiin sekä erilaisiin pelaajan toimien seurauksiin pelitestin aikana. Schellin (2015) huomioita tukien haastattelukysymykset liitettiin osaksi printattua skriptiä. Skriptiin merkittiin ylös, kuinka toimia mahdollisissa häiriötilanteissa esimerkiksi mahdollisten teknisten ongelmien kohdalla tai osallistujan jäädessä pelitilanteessa jumiin testin suorittamisen kannalta liian pitkäksi aikaa.

Testin suorittamisen osallistujalle annettiin täydennettäväksi SCI-immersiokyselylomake kokemukseen perustuen. Tämän jälkeen siirryttiin tunnin mittaiseen haastattelutilanteeseen. Haastattelun jälkeen osallistujaa kiitettiin ajasta ja testitilanne päättyi. Kaikki osallistujat suorittivat pelitestin ilman teknisiä ongelmia tai häiriötekijöitä. Osallistujia ei myöskään missään vaiheessa pelaamisen aikana jouduttu ohjeistamaan tai auttamaan, joten pelikokemus pysyi testiympäristössä mahdollisimman luontaisena.

4.8 Osallistujien valinta ja osallistujien kuvaus

Tutkimukseen valittiin tapaustutkimuspelin ikärajan mukaisesti kahdeksan täysi-ikäistä osallistujaa. Vaatimuksena osallistujille oli, että tutkimusalustana toimivan PlayStation

4:n ohjain on pääpiirteiltään tuttu. Alustan tuttuus vähensi testitilanteessa valmisteluihin käytettävää aikaa ja ei asettanut osallistujia merkittävästi eriarvoiseen asemaan toistensa kanssa pelialustaan liittyvän kokemattomuutensa puolesta, mikä olisi voinut heijastua lopputulokseen. Tämä oli myös tutkimustilanteen kannalta olennainen ratkaisu, sillä *400 Daysin* ollessa itsenäisesti pelattavissa oleva episodi, pelin valintatilanteiden kontrollien tulisi olla myös niiden pelaajien hahmotettavissa, jotka eivät ole aikaisemmin pelanneet interaktiiviseen tarinankerrontaan pohjautuvia pelejä. Tutkimustilanteessa valintatilanteiden kontrollit esiteltiin vain pääpiirteisesti, jotta valintatilanteissa huomio kiinnittyi valintatilanteiden tekniseen toimivuuteen ja ohjaustavan hahmottamiseen.

Osallistujien rajaamisen kriteeriksi katsottiin myös, että osallistujien tuli olla koulutukseltaan pelialan ulkopuolelta. Pelialan koulutus olisi voinut vaikuttaa tulosten objektiivisuuteen osallistujien keskiarvoa paremman pelisuunnitteluun liittyvän tietämyksen vuoksi. Osallistujilta edellytettiin lisäksi kohtalaista englannin kielen taitoa pelin englanninkielisyyden vuoksi.

Testiin osallistajat rekrytoitiin lähettämällä ilmoitus testistä Tampereen yliopiston, Tampereen teknillisen yliopiston sekä Tampereen ammattikorkeakoulun opiskelijoiden sähköpostilistoille, neljän suomalaisen pelilehden keskustelufoorumeille ja kahteen PlayStation 4 -aiheiseen sekä kahteen Tampereen alueen Facebook-ryhmään. Tutkimuksen osallistumisilmoituksessa kerrottiin testin kokonaiskesto sekä testin pääpiirteinen kulku, tallennusmenetelmät, tutkimuksen teema sekä aineiston käyttötarkoitus. Tapaustutkimukseksi valittua peliä ei kuitenkaan ilmoituksessa mainittu, jotta osallistujat eivät olisi voineet mahdollisesti varautua testiin etukäteen esimerkiksi katsomalla videoita pelistä YouTubea ennen testitilannetta.

Testiin valittiin kahdeksan henkilöä, jotka olivat iältään 21-31-vuotiaita. Heistä puolet olivat naisia (4) ja puolet miehiä (4). Osallistujille annettiin testitilanteessa taustatietokysely ennen pelin aloittamista pelaajien demografisten taustatietojen keräämiseksi. Osallistujista viisi oli suorittanut korkeimpana koulutuksenaan alemman korkeakoulututkinnon, kaksi lukiotutkinnon ja yksi ammattikoulututkinnon. Heistä kuusi oli opiskelijoita, yksi työtön sekä yksi työssäkäyvä. Osallistujien taustatietoja on kuvattu taulukossa 1.

Taulukko 1. Tutkimukseen osallistuneiden taustatietoja.

	Osallistuja 1	Osallistuja 2	Osallistuja 3	Osallistuja 4	Osallistuja 5	Osallistuja 6	Osallistuja 7	Osallistuja 8
Koulutus (korkein)	Alempi korkeakoulu -tutkinto	Alempi korkeakoulu -tutkinto	Alempi korkeakoulu -tutkinto	Lukio	Alempi korkeakoulu -tutkinto	Ammattikoulu	Alempi korkeakoulu -tutkinto	Lukio
Ammatti	Opiskelija	Opiskelija	Opiskelija	Opiskelija	Opiskelija	Työtön	Työssäkäyvä	Opiskelija
Aika, jonka pelannut videopelejä vuosina	5-10	11-20	11-20	Yli 20 vuotta	11-20	5-10	Yli 20 vuotta	Yli 20 vuotta
Viikoittain pelaamiseen käytetty aika tunteina	5-10	5-10	Alle 5 tuntia	Alle 5 tuntia	Alle 5 tuntia	Alle 5 tuntia	yli 20 tuntia	11-20 tuntia
Alusta, jolla pelaa videopelejä	PS4/PS3, PC	PS4/PS3, PC	PS4/PS3, PC	PS4/PS3	PS4/PS3, Android/iOS	PS4/PS3	PS4/PS3, PC, Android/iOS	Xbox One/Xbox 360, PC
Lajityypin pelit, joita pelaa	Seikkailu, toiminta-seikkailu, roolipelit	Toiminta-seikkailu, tasohyppely, kauhu	Räiskintäpelit, ajopelit, tasohyppely	Seikkailu, toimintaseikkailu	Seikkailu, tasohyppely	Seikkailu, räiskintäpelit	Seikkailu, roolipelit, tasohyppely, visuaaliset novellit	Toiminta-seikkailu, Räiskintäpelit, Roolipelit
Pelannut aiemmin genren pelejä (jos kyllä, mitä)	Ei	Heavy Rain, Until Dawn ("ainakin")	Ei	"Kaikkia yleisimpiä"	Heavy Rain, Detroit: Become Human	Heavy Rain	Heavy Rain, Life is Strange, Until Dawn, Walking Dead, Batman, Game of Thrones, Dragon Age	Walking Dead, Wolf Among Us
Walking Dead konseptina tuttu	Kyllä	Kyllä	Ei	Kyllä	Kyllä	Ei	Kyllä	Kyllä

Peligenreissä, joita testiin osallistujat yleensä pelaavat, korostuivat eniten seikkailupelit, joita ilmoittivat pelaavansa kuusi osallistujaa. Koska tapaustutkimus, *The Walking Dead: 400 Days*, on interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvä seikkailupeli, osallistujien pelimieltymykset sopivat hyvin yhteen testin kannalta. Kuusi osallistujista oli pelannut aiemmin interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyviä videopelejä tai interaktiivisia elokuvia.

Kaksi testin osallistujista (O4 ja O7) olivat pelanneet aikaisemmin tapaustutkimukseksi valitun *The Walking Dead: 400 Daysin* alkuperäistä, ei-remasteroitua, versiota. Tämän ei kuitenkaan katsottu haittaavan testiä, sillä samalla pelaajien aikaisempi kokemus pelistä antaa tutkimuksen kannalta kiinnostavaa lisätietoa, miten kyseiset pelaajat suhtautuvat valintojen tarinalliseen vaikuttavuuteen toisella pelikerrallaan. Osallistujille, joille *Walking Deadin* universumi ei ollut tuttu, kerrottiin testitilanteessa tiiviisti *Walking Deadin* konseptista ennen pelaamisen aloittamista.

4.9 Aineiston analyysi

Tutkimustulosten analysointiin käytettiin sisällönanalyysin menetelmää. Sisällönanalyysi keskittyy erittelemään ja tiivistämään aineistoa sekä tarkastelemaan aineistoa etsien siitä yhtäläisyyksiä. Sisällönanalyysissä aineisto on tekstimuotoista tai se on muutettu tekstimuotoon tarkastelua varten. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 103). Sisällönanalyysi tehtiin teoriasidonnaisesti painottaen Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) viittä merkityksellisen interaktiivisen tarinankerronnan edellytyksen osa-aluetta, jotka on esitelty tarkemmin kappaleessa 3.3. Teoriasidonnainen aineiston analyysi ei perustu suoraan teoriaan, mutta yhteydet teoriaan ovat nähtävissä. Aineistosta havaituille löydöksille etsitään tulkintojen tueksi selitystä tai vahvistusta aiemmista teorioista. Samalla voidaan havaita empiriassa vastaamattomuuksia aikaisempiin tutkimuksiin nähden. (Eskola & Vastamäki 2001).

Kaikkien osallistujien haastattelut litteroitiin, eli puhtaaksikirjoitettiin, äänitallenteiden pohjalta. Tämän jälkeen osallistujien vastaukset koottiin aihekohtaisiksi kokonaisuuksiksi haastattelun eri teemojen alle. Nämä teemat koostuivat yleisistä tuntemuksista pelin käyttäjäkokemukseen liittyen, Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) viidestä merkityksellisestä interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen edellytyksestä (kappale 3.3) sekä mahdollisista videopelien interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden käyttömahdollisuuksista. Koska tutkimus keskittyi interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukseen, haastateltavien huomioiden yhteydessä pyrittiin löytämään käyttäjäkokemuksellisia yhtäläisyyksiä, eroavaisuuksia sekä osallistujakohtaisia tuntemuksia ja kokemukseen liittyviä henkilökohtaisia ajatuksia valittujen sitaattien muodossa. Lopuksi osallistujien kokemuksia ja huomioita yhdistettiin aikaisempien interaktiivisen tarinankerronnan tutkimusten löydöksiin.

Videotallenteiden analysoinnin tukena käytettiin videolokia, johon tallenteiden läpikäymisen yhteydessä kirjattiin keskeisiä pelitilanteeseen liittyviä huomioita, ongelmia sekä osallistujien mahdollisia pelinaikaisia suullisia reaktioita. Lisäksi videolokin yhteyteen merkittiin pelitilanne sekä huomion ajoitus videotallenteella. Videolokissa esille tulleita huomioita hyödynnettiin haastatteluissa ilmenneiden osallistujien tuntemusten ja ajatusten tukena tilanteissa, joissa huomioiden välillä oli havaittavissa selkeä yhteys, tai videolokin merkinnät tukivat muita metodeja.

SCI-immersiokyselyn kohdalla aistilliseen, haastepohjaiseen ja mielikuvitukselliseen immersioon liittyvät Likert-asteikkoon perustuvat osallistujien keskiarvot laskettiin yhteen kategorioittain väittämäkohtaisesti. Lisäksi mielikuvituksellisen, haasteellisen ja aisti-pohjaisen immersion keskiarvot laskettiin yhteen osallistujakohtaisesti. Näin pystyttiin löytämään eri immersion kategorioihin perustuvia yhteyksiä osallistujien kommenttien ja pelinaikaisten huomioiden tukena.

Tässä kappaleessa olen esitellyt tutkimuksessa käyttämiäni tutkimusmenetelmiä sekä avannut menetelmiin liittyvää teoreettista taustaa. Tutkimuksessa päädyttiin käyttämään *menetelmätriangulaatiota*, eli useiden tiedonhankintamenetelmien yhdistämistä (Eskola & Suoranta 1998, 69-70), jotta pelisuunnittelun osallistujissa herättämistä yksilökohtaisista huomioista ja tuntemuksista pystyttiin keräämään kattavaa laadullista informaatiota. Pelitestauksen ja osallistujien haastatteluiden toimiessa ensisijaisina metodeina, testitilanteen observointi sekä immersioskyselyt voivat tuoda esille haastatteluissa havaittuja löydöksiä tukevia huomioita. Näin eri tutkimusmenetelmillä pystyttiin keräämään toisi-aan tukevaa ja taustoittavaa tietoa. Samalla pyrittiin saamaan käytännönläheistä tietämystä eri menetelmien yhdistämisen onnistumisesta interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvien videopelien käyttäjäkokemuksen tutkimisen yhteydessä. Seuraavassa kappaleessa esittelen hyödyntämäni tutkimusmetodien avulla esille tulleita havaintoja.

5 TUTKIMUSTULOKSET JA ANALYYSI

Tässä kappaleessa esittelen ja analysoin tutkimuksessa löytyneitä keskeisiä löydöksiä käytettyjen metodien pohjalta. Samalla arvioin kappaleessa tutkimustulosten validiteettia sekä esitelen löydösten yhteyksiä aikaisempiin tutkimuksiin. Alaluvussa 5.1 analysoin osallistujien yleisiä tuntemuksia interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksesta. Alaluvuissa 5.2-5.6 esittelen löydöksiä perustuen temaattisesti Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) esittelemiin viiteen edellytykseen merkitykselliselle interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukselle. Alaluku 5.7 käsittelee SCI-immersiokyselyssä esille tulleita interaktiivisen tarinankerronnan kokemuksessa ilmenneitä immersion asteita sekä niiden yhteyttä pelitilanteen havaintoihin ja haastatelluissa ilmenneisiin löydöksiin. Lisäksi tuon alaluvussa 5.8 esille osallistujien ajatuksia mahdollisiin interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden pelillisiin käyttö- ja tutkimusmahdollisuuksiin liittyen. Lopuksi arvioin alaluvussa 5.9 tutkimuksen järjestelyiden ja tutkimustulosten luotettavuutta.

5.1 Osallistujien yleisiä tuntemuksia interaktiivisesta tarinankerronnasta videopelin ominaisuutena

Osallistujat kokivat haastatteluissa videopelien interaktiivisen tarinankerronnan *The Walking Dead: 400 Daysin* pohjalta pääsääntöisesti myönteisenä ominaisuutena ja kuvailivat tarinaan vaikuttamisen mahdollisuutta mielenkiintoiseksi. Osallistujien kuvaillessa yleisiä pelikokemukseen liittyviä tuntemuksia, havainnoissa nousivat esille erityisesti valintojen seurausten miettiminen ja pohtiminen, kuinka heidän tekonsa vaikuttavat pelin kulkuun sekä hahmojen välisiin suhteisiin pitkällä tähtäimellä. Osallistujat kuvailivat *400 Daysin* pelikokemusta esimerkiksi ”cinemaattiseksi”, ”vaihteluksi normaaliin pelikokemukseen verrattuna”, ”tunteita herättäväksi” sekä kokemuksen ”saavan eläytymään tarinaan” ja ”uppoutumaan pelimaailmaan”. Toisaalta osallistujien kielteisissä tuntemuksissa tulivat esille kontrollien rajoittuneisuus, tarinallisten seurausten ennalta määrättävyys sekä yhdellä osallistujista tarinallisen kontekstin hahmottamisen vaikeus.

Osallistujien huomioissa korostuivat myös tarinallisiin valintoihin liittyvät moraaliset tuntemukset sekä valintojen tekemiseen liittyvä haastavuus. Vaikka esimerkiksi osallistuja 1 koki pelin kontrollit ”muihin seikkailupeleihin verrattuna rajoitetuiksi”, hän koki

silti uppoutuneensa pelikokemukseen. Hän koki valintojen lisäävän peliin jännitystä ja vaativan keskittymistä pelikokemukseen:

Tavallaan joutuu oikeesti keskittymään, että mitä tässä, mitä kaikki sanoo, mitä täs tapahtuu, mitä mä teen... et kyllä musta se on erittäin hyvä piirre pelissä. (Osallistuja 1).

Eroavaisuuksina peleihin, joissa pelaajat eivät pysty vaikuttamaan tarinan kulkuun, osallistajat mainitsivat henkilökohtaisuuden tunteen, tarinallisten seurausten ja yksittäisten tekojen harkitsemisen. Osallistuja 1 korosti tarinallisesti lineaarisiin peleihin verrattuna pelikokemuksessa korostuvan henkilökohtaisen vastuuntunteen hahmon päätöksistä, mihin liittyy myös henkisesti kuormittava aspekti:

Jos se on semmonen peli, missä on valmiiks kirjoitettu juoni ja sun ei tarvii tehdä mitään päätöksii, niin jos päähenkilö tekee tyhmiä juttuja, niin se ei oo mun ongelma [...] Sit jos mä oon oikeesti tehny sen valinnan, niin sit mä oon se idiootti (naurahdus). ... Sillee mä otan joskus vähän raskaasti kyl noi, just kun se tuo sitä eläytymistä ja henkilökohtasuutta, niin mä kyl tykkään siitä. (Osallistuja 1.)

Useat pelaajista toivat esille erilaisten valintojen lisäävän mahdollisesti pelin uudelleenpeluuarvoa ja nämä pelaajat olivat kiinnostuneita näkemään mahdolliset eri pelikerroilla valintojen seurausten eroavaisuudet. Osallistujien kiinnostuksen valintojen erilaisia seurauksia kohtaan voidaan havaita olevan yhteydessä Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) määrittelemille interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen herättämille tyypillisille tuntemuksille uteliaisuuden tunteen muodossa. Osallistuja 6 kommentoi kiinnostusta uudelleenpeluuseen seuraavasti:

Ja just se, että tossa pelissä, että jos... pelaa uudestaan ja valitsee eri lailla yhdenkin kohdan, ja tulee mieleen niin monta eri reittiä... Tos tulee oleen paljon pidemmäks aikaa sit hauskaa kun ennalta määrättyssä pelissä. (Osallistuja 6.)

Toisaalta paljon lajityypin pelejä pelityypin pelejä pelanneet osallistuja 4 ja osallistuja 7 mainitsivat, etteivät valinnat tuntuneet vaikuttavan heidän mielestään riittävästi pelien lopputuloksiin pienien vivahde-erojen lisäksi, vaan konkreettisesti erilaisia lopputuloksia tulisi olla nykyistä enemmän. Näiden osallistujien huomioissa on havaittavissa yhteys Rothin (2015, 125) huomioon, jonka mukaan pelaajat voivat havaita tarinallisten vaikutusmahdollisuuksien rajallisuuden useiden pelikertojen myötä. Odotukset mahdollisuuksista vaikuttaa pelin tarinaan eivät tällöin toteudu (Roth 2015, 125). Interaktiivisen tarinankerronnan kokemuksia vähemmän pelanneiden osalta voidaan huomata kokemukseen

liittyvä uutuudenviehätys, jolloin pelaajat eivät välttämättä ole tietoisia lajityypille ominaisista tarinallisten polkujen rakenteista. Interaktiivisen tarinankerronnan onkin olennaista tarjota valintojen seurausten kannalta mahdollisimman moniulotteisia lopputuloksia mielenkiinnon ylläpitämiseksi myös toistuvilla pelikerroilla.

Osallistujien myönteiset kokemukset perustuivat mahdollisuuteen eläytyä tarinaan valintojen myötä sekä läsnäoloon tarinallisten valintojen kautta. Huomionarvoista on, että monet osallistujista pohtivat valintojen seurauksissa tarinan tulevaisuuden tapahtumia sekä valintojen vaikutusta tarinan kokonaiskuvaan. Esimerkiksi osallistuja 5 kuvasi pelin ”edellyttäneen jokaisen liikkeen miettimistä” ja vertasi pelien, joissa pelaaja ei pysty vaikuttamaan tarinaan, perustuvan seurausten miettimisen sijaan suorittamiseen. Osallistujien huomioiden perusteella voidaan todeta, että moraaliset tuntemukset ja valintojen seurausten pohtiminen voivat synnyttää pelaajissa mielenkiintoa, joka on erityisen voimakasta interaktiivisen tarinankerronnan kokemuksissa. Huomioiden kannalta voidaan havaita haasteellisten ja moraalista pohdintaa edellyttävien valintatilanteiden olevan yhteydessä pelaajien mielenkiintoon kokemusta kohtaan. Havainnon myötä voidaan olettaa interaktiivisella tarinankerronnalla olevan potentiaalia viihdepohjaisen sisällön ohella moraaliseen harkintaan ja valintojen seurauksien pohdintaan liittyvissä opetuspeleissä.

5.2 Läsnaolon tunne – kokemus olemisesta osana pelin tarinallista maailmaa

Enemmistö osallistujista koki pelaajan tarinallisten valintojen vaikuttavan myönteisesti uppoutumiseen pelimaailmaan. Osallistujista voimakkaimpana uppoutumisen koki osallistuja 6, joka kuvaili ”olleensa ihan pelin ympäristössä itse” ja ”uppoutuneensa täysin pelin maailmaan”. Hänestä pelin valinnat seurauksineen toivat peliin keskittymisen tunnetta, koska tietäessään, että hänen teoillaan pelimaailmassa voi olla seurauksia, hän myös koki läsnäolon tunteen voimakkaana. Osallistuja 6:n kokemus ”täydestä uppoutumisesta” pelimaailmaan tarinallisen vuorovaikutuksen myötä on Witmerin ja Signerin (1998) mukaan ainutkertaista interaktiivisille virtuaalisille ympäristöille sekä interaktiiviselle tarinankerronnalle ominaisille flow-tilaan liittyville uppoutumisen tuntemuksille (Roth ja muut 2009, 41).

Osallistujien eläytyminen peliin näkyi testitilanteessa huokauksina mahdollisesti ras-
kaissa valinnoissa, säpsähdyksinä yllättävissä tilanteissa, osallistujien asentojen muutok-
sina pelin aikana ja esimerkiksi käsivarsien raapimisena haastavien valintojen kohdalla.
Lisäksi osa osallistujista nyökkäsi valintatilanteissa olleessaan sivuhamojen kanssa yksi-
mielisiä tai pyöritteli päätään pelin valintatilanteissa esimerkiksi reagoidessaan hahmojen
käyttäytymiseen. Monilla osallistujilla oli pelitilanteessa havaittavissa intensiivinen kes-
kittyminen peliin pelaajien katseen olleessa tarkasti pelinäytöllä.

Alaluvussa 5.2.1 tarkastelen tarkemmin pelaajien uppoutumista peliin tarinallisten valin-
tojen ja hahmojen välisten suhteiden muokkaamisen kautta. Luvussa 5.2.2 tarkastelen pe-
lin moraalisten haasteiden vaikutusta peliin uppoutumiseen. Lopuksi luvussa 5.2.3 tar-
kastelen pelaajien uppoutumista peliin ja valintoihin pelin tarinallisen maailman tutkimi-
sen kautta.

5.2.1 Uppoutuminen peliin valintojen ja hahmojen suhteiden muokkaami- sen kautta

Osallistujien haastatteluista on huomattavissa, että keskeiseksi pelimaailmaan upotta-
vaksi tekijäksi muodostui hahmojen suhteiden kehittyminen pelaajien valintojen kautta.
Vastauksissa tuli esille erityisesti osallistujien motiivi suojella ja pitää huolta pelin pää-
hahmon Shelin pikkusiskosta Beccasta pelaajien tekemien valintojen kautta. Pelaajien
suojeleva asenne päähahmon pikkusiskoa kohtaan on havaittavissa pelitilanteen videotal-
lenteista, joissa osallistujat pyrkivät valinnoillaan suojelemaan Beccaa, jotta tälle ei koi-
tuisi ylimääräisiä riskejä. Esimerkiksi pelin alkuosan kohtauksessa, jossa Becca pyytää
mahdollisuutta tarkistaa joukon aseet, neljä osallistujista kielsi mahdollisuuden pyytäen
häntä tarkistamaan aseiden sijaan joukon taskulamput. Loput neljä osallistujaa sallivat
aseiden tarkistuksen, mutta pyysivät Beccaa noudattamaan varovaisuutta (kuva 15).



Kuva 15. Näytönkaappaus pelistä *The Walking Dead: 400 Days*. Pelaaja voi lähestyä päähenkilön pikkusiskon, Beccan, pyyntöä tarkastaa aseet joko torjuvasta, varovaisuuteen kannustavasta tai hyväksyvistä valinnan näkökulmasta.

Pelitulanteen videotallenteesta on havaittavissa, että moni osallistujista käytti aikaa Beccaan vaikuttavien keskusteluvalintojen miettimiseen. Tämä voi ilmaista, että he kokivat suhteen rakentamisen tärkeäksi ja halusivat käyttää aikaa suhdetta mahdollisesti muokkaavien valintojen pohtimiseen. Esimerkiksi osallistuja 6 kertoi miettineensä valintojensa vaikutusta jo pelin tarinan ulkopuoliselle ajanjaksolle, pohtien valintojen seurauksia Beccan kasvaessa hahmon ”positiivisen maailmankuvan kehittymisen kannalta”.

Osallistuja 1 puolestaan kertoi ”solahtaneensa” suojelemaan roolin halutessaan varjella pelin päähahmon Shelin pikkusiskoa Beccaa, jotta tämä saisi mahdollisimman hyvän elämän. Hahmojen välisen suhteen muodostuminen valintojen kautta vaikutti hänen mukaansa hahmoon uppoutumiseen ja samaistumiseen paljon. Osaltaan tähän vaikutti hänestä myös pelin asetelma, jossa hänelle pelaajana esiteltiin pelin päähahmon välittävän siskostaan. Näin ollen valinnat, jotka olisivat olleet päähahmon pikkusiskon turvallisuuden kannalta välinpitämättömiä, olisivat tuntuneet osallistuja 1:stä kummallisilta tai eivät olisi soveltuneet peliin lainkaan. Osallistujien välittävä suhde Beccaan oli havaittavissa pelin valintatilanteessa, jossa pelaaja joutuu päättämään ampuako itse leiristä lääkkeitä ja aseita varastaneen Stephanien vai antaako aseita Beccalle (kuvat 16 ja 17). Osallistuja 1 reagoi tilanteeseen spontaanisti sanomalla ääneen kieltävästi ”et vit*ssa”. Tämä voi osaltaan kertoa vahvan tunnesiteen muodostumisesta Beccaan pelin aikana.



Kuva 16 ja 17. *The Walking Dead: 400 Days* valintakohtaus, jossa pelaaja voi antaa päähahmon pikkusiskolle aseensa tai kieltäytyä tästä.

Pelitulosten tallenteista on havaittavissa, että kukaan osallistujista ei suostunut antamaan aseita Beccalle. Pelisuunnittelun kannalta on huomioitava, että vaikka pelaaja olisi antanut aseensa Beccalle, hän kieltäytyy ottamasta aseita vastaan. Tässä yhteydessä pelisuunnittelun voidaan havaita nojaavan pelaajien kuvitelmaan valinnan seurauksista, sillä vaikka pelaaja antaisi aseensa, hänen valinnallaan ei todellisuudessa ole merkitystä. Pelaajalla on kuitenkin heidän toisella pelikerrallaan mahdollisuus havaita valinnan merkityksellisyys, mikäli hän pelaa tarinan uudelleen tehden kohtauksessa eri valinnan. Osallistujien tuntiessa emotionaalista huolta pelin päähahmon pikkusiskoa Beccaa kohtaan, tämä vaikutti heidän tekemiinsä valintoihin ja saattoi tuoda heissä esiin jännityksen kokemuksia. Jännityksen kokemukset perustuvat emotionaaliseen huoleen esimerkiksi pelaajille keskeisen hahmon selviämiseen liittyen (Vermeulen ja kumppanit 2010).

Osallistujien kesken oli nähtävissä eroavuuksia, tekivätkö he valinnat painottaen omaa näkökulmaansa vai asettuivatko he päähenkilön rooliin valintoja tehdessään. Enemmis-

töllä osallistujista oli kuitenkin havaittavissa, että heidän omat arvonsa ja ajatusmaailmansa yhdistyivät vähintään jossain määrin päähenkilön rooliin ja tilanteeseen pelin valintakohtauksissa.

Esimerkiksi osallistuja 2 kommentoi joutuneensa ajoittain pohtimaan, ovatko valinnat edullisia hänen omien motiivien, pelin päähenkilön tai tämän nuoren pikkusiskon kannalta. Hän kertoi pelin keskustelukohtauksien valinnoissa rakentaneensa pelin päähenkilön ja tämän pikkusiskon välille suojelevaa suhdetta, kun taas pelin päävalinnoissa hän alkoi miettimään hahmojen toiminnan ohella myös moraalisia kysymyksiä omasta näkökulmastaan. Hänen mukaansa suhteiden muodostumisen kannalta pelissä tuli miettiä, ketkä hahmoista olivat hänelle pelaajana tärkeämpiä kuin toiset. Osallistuja 3 kertoi miettineensä, miten tekisi valinnat, jos hän itse olisi mukana selviytymässä pelin tarinan muodostamassa tilanteessa, vaikka hän pyrkikin samalla asettumaan päähenkilön rooliin miettien hahmon kannalta parasta ratkaisua. Hän sanoi, ettei hänen suhtautumisellaan aluksi ollut väliä, mutta uppoutuessaan pelin tarinaan, hän alkoi pohtimaan ratkaisujen merkitystä pelihahmojen kannalta. Osallistuja 1 mainitsi puolestaan pohtineensa, mikä olisi ominaista päähahmon käytökselle päättämällä ja seuraamalla hahmon käyttäytymistä peliympäristössä ja miten pelin sivuhahmot kohtelivat pelin päähenkilöä, vaikka hän pohti valintojen taustalla vaikuttaneen lisäksi hänen oman arvomaailmansa.

Kolme osallistujista mainitsivat heidän oman arvomaailmansa vaikuttaneen voimakkaasti heidän pelissä tekemiinsä valintoihin. Nämä osallistajat mainitsivat heidän moraalisia ohjanneen pitkälti päätöksentekoa, vaikka he miettivätkin olivatko heidän valintansa haitallisia pelin seurausten kannalta. Osallistujat 5 ja 7 kokivat myönteiseksi, että he pystyivät lähestymään valintatilanteita pasifistisesta näkökulmasta. Vaikka Osallistuja 5 ei täysin samaistunut hahmon tilanteeseen, hän pyrki olemaan oma itsensä hahmon kautta ja toteuttamaan arvomaailmaansa:

Kyllä mä välillä mietin sitä, että jos mä nyt ajattelen vaan, että oon kiltti kaikille ja tällästä, että sit tää mun hahmo kärsii siitä, mutta... en mä jotenkin pysty pelata sillai ajatuksella, jos mä teen sellasia valintoja, jotka on mun omasta mielestä väärin tai ikäviä. (Osallistuja 5.)

Osallistuja 8 puolestaan teki valinnat lähtökohtaisesti perustuen kiinnostukseensa nähdä, miten pelin tarina haarautuu hänen valintojensa seurauksena. Osallistuja 8 pohti, että mikäli hän olisi tehnyt valinnat omasta näkökulmastaan, hän olisi voinut alkaa pohtimaan,

sotivatko annetut valinnat hänen omaa moraalikäsitystään vastaan. Tällöin hänelle olisi voinut tulla ”vastareaktio hahmoa kohtaan”, jolloin ”hahmo ei tuntuisi enää omalta”.

Kaksi osallistujista mainitsivat, että mikäli peli olisi kestänyt pidempään, pelimaailmaan olisi uppoutunut nykyistä voimakkaammin. Osallistuja 7 kertoi pelin päähahmoon samaistumista vaikeuttaneen hahmon erilainen taustatilanne osallistujan kanssa, kuten eri sukupuoli, suhde päähenkilön pikkusiskoon sekä pelin apokalyptinen skenaario. Vaikka hän kommentoi samaistumisen olevan tämän vuoksi vaikeaa, valintojen kautta hän pystyi mielestään ”luomaan yhteyden” pelihahmoon. Osallistuja 7:n mielestä hahmoon eläytymistä helpotti valintojen tekeminen siten kuin hän itse tilanteessa toimisi. Osallistuja 7:n huomiolla, jonka mukaan hahmon eroavat taustatekijät vaikeuttivat hahmoon samaistumista, voidaan havaita yhteys Oatleyn (1994) havaintoon, että pelaajat joko ottavat vastaan heille tarjotun pelihahmon roolin tai he pysyvät ”ulkopuolella” roolista ja ”etäällä” tarinan tapahtumista. Vaikka valintojen teko pelaajan omasta näkökulmasta saattaa vaikuttaa pelaajien välillä vaihtelevasti samaistumisen kokemukseen, osallistuja 7 koki tarinallisten valintojen vaikuttavan myönteisesti annetun roolin ottamisessa.

Klimmtin ja kumppaneiden (2012) kuvailemaa interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen moninaisuutta mukaillen on havaittavissa osallistujien tuntemusten olevan toisistaan eroavia. Osallistujien kommenttien perusteella he pystyivät kuitenkin muuttamaan etäisyyttä annettuun hahmoon (Roth 2015, 77-78) heidän henkilökohtaisia ja tarinallisia päämääriään mukailemalla.

5.2.2 Valintojen moraalinen haastavuus pelin uppoutumisen osana

Kysyttäessä osallistujilta, sisälsikö peli moraalisesti haastavia tilanteita, vastaukset painottuivat pelin kahteen ”päävalintaan”, joilla on tarinan kulkua muuttavia seurauksia. Näistä ensimmäisessä pelaajat joutuivat valitsemaan vapauttaako vai tappaako huoltoasemalla sijaitsevaan leiriin saapuneen miehen, joka ei osaa puhua englantia. Ryhmän välisessä keskustelussa ryhmän jäsenet neuvottelevat, tuoko hänen vapauttamisensa mahdollisesti paikalle ulkopuolisia hyökkääjiä, jotka voivat olla vaaraksi ryhmälle. Osallistujista seitsemän päätyi pelitilanteessa vapauttamaan miehen, kun taas vain yksi osallistujista valitsi tämän ampumisen.

Pelin toisessa päävalintatilanteessa pelin päähenkilön Shelin ystävä Stephanie löydetään ryhmän vangitsemana yrittäessään paeta ja varastaa ryhmältä ruokaa ja lääkkeitä, mikä

on vastoin ryhmän laatimia sääntöjä. Kohtauksessa pelaajan on valittava paetako pikkusiskonsa Beccan kanssa huoltoasemalta vai ampuako Stephanie ryhmän johtajan Romanin käskystä. Tällöin Shel ja Becca saisivat jäädä ulkomaailmaan nähden turvalliselle huoltoasemalle. Tämän valinnan kohdalla kuusi osallistujista päätyi ampumaan päähenkilö Shelin ystävän Stephanien saaden jäädä huoltoasemalle. Kaksi osallistujista päätti paeta alueelta Beccan kanssa jättäen Stephanien huoltoasemalle.

Pelin ensimmäisessä päävalintatilanteessa osallistujat kokivat haastavaksi päättää, mitä tehdä entuudestaan tuntemattomalle ihmiselle. Monet osallistujista eivät kokeneet kumppaakaan vaihtoehtoista pelin tilanteen luomiin olosuhteisiin nähden huonoiksi. Toisaalta toisen päävalinnan kohdalla pelin edetessä muodostuva ystävälähtöinen suhde pelin sivuhahmoon, Stephanieen, teki pelin toisen päävalinnan valinnan vaikeaksi osallistujille.

Osallistujien kommentoissa moraalisesti haastaviksi koetuista valinnoista nousikin puntarointi yksittäisten hahmojen etujen ja ryhmän dynamiikan välillä. Esimerkiksi Osallistuja 2 kertoi halunneensa valintojen kautta näyttää inhimillistä kuvaa Beccalle, vapauttaen ensimmäisen päävalinnan kohdalla vangitun miehen. Osallistuja 8 puolestaan toimi päinvastaisesti ampuen tuntemattoman miehen, tiedostaen näyttäneensä Beccalle ajatusmaailmaa ”kovasta maailmasta”, jossa raskaita valintoja joutuu tekemään.

Testitilanteessa osallistujat ilmaisivat mahdollista moraalisten valintojen synnyttämää stressin tunnetta asennon, kuten jalkojen muutoksilla, pään pyörytyksellä, huokauksilla, miettimisellä tai esimerkiksi parran tai käsivarren raapimisella valintatilanteiden aikana.

Pelaajan valitessa ampuvansa jälkimmäisessä valinnassa Stephanien karkaamisen sijaan, näytön yläreunaan ilmestyy teksti ”Becca will remember this”, päähenkilön kävellessä ulos asuntovaunusta ja kamerakulman siirtyessä kuvaamaan Beccan surullista ilmettä. Valinnan seuraus sai osallistuja 1:n reagoimaan vahvasti valintansa seurauksiin toistaen ”ei, älä, älä, älä” testitilanteessa ja pyörittäen päätään, ilmaisten mahdollista katumusta tekemänsä valinnan seurausten myötä. Osallistujien reaktioista päävalintojen aikana, kuten huokauksista, hengähdyksistä ja asennon muuttamisesta, päätellen valinnat saattoivat olla emotionaalisesti kuormittavia. Vaikka osallistujat mainitsivat moraalisesti haastavimmiksi pelin päävalinnat, mielenkiintoisesti moni osallistujista ei käyttänyt päävalintoihin merkittävästi muita valintoja enemmän aikaa.

Osallistujien mielestä tilanteiden vaikeuteen vaikutti pelin aikana kehittyneet henkilöiden väliset suhteet sekä päähahmon motiivi pitää huolta siskostaan. Myös televisiosarjasta osallistujille tullut ymmärrys ulkomaailmassa selviämisen vaikeudesta vaikutti päätöksien raskauteen. Osallistuja 1 mainitsi hahmojen välisissä keskusteluissa syntyneen paineen hankaloittaneen päätöksentekoa. Hän koki pelin luoman moraalisen ristiriidan synnyttävän epämurkavuuden tuntemuksia erityisesti pelin toisessa päävalinnassa.

Toisaalta siin oli just se semmonen moraalinen, tapatko ystävän vai et. Ja sit toisaalta se huolehtiminen siitä siskosta, et kyllä se nyt oikeesti, jos ne lähtis sieltä vetää, niin ei se oo turvallinen vaihtoehto, että se oli kyllä... Se oli kamala päätös! (naurahdus). (Osallistuja 1.)

Osallistuja 6 alkoi seurausten myötä miettimään, mitä huoltoasemalta pakeneminen tekisi hahmoille pitkällä ajanjaksolla. Osallistuja 6:n tuntemuksissa korostui valintojen seurausten harkinnan myötä voimakas läsnäolon tuntemus hänen miettiessään hahmojen kohtaloita pelin aikana esitytetyn keinotekoisen maailman ulkopuolelle. Tämä on Leen (2004) mukaan yleistä läsnäolon tuntemuksessa käyttäjän ollessa ”sisässä” pelin luomassa tarinallisessa maailmassa (Roth 2015, 55; Lee, 2004; Lombard & Ditton 1997).

Tietyillä osallistujilla vaikutti muodostuneen pelin keskusteluiden myötä mielipide päävalintoja kohtaan, mikä ilmeni edellä mainituissa tilanteissa nopeina valintoina. Esimerkiksi pasifistisen lähtökohdan pelaamiseen ottaneet osallistuja 5 ja osallistuja 7 tekivät kummatkin päävalinnat hyvin nopeasti, seuraten lähtökohtaisesti ottamaansa väkivallantonta pelaamistapaa. Osallistuja 5:llä valintatilanteisiin vaikutti hänen moraalinen ajatusmallinsa, jonka mukaan hän ei lähtökohtaisesti tapa ketään ylimääräistä lajityypin peleissä. Tämän ajatusmallin myötä hänen mielestään valinnat eivät olleet liian haastavia.

Siinä (kohtauksessa), että mitä tekee sille karkurille, joka sinne tuli aiemmin, niin sekin oli oikeestaan jo sillai, että ”no, ei täskään nyt aleta tappamaan ketään”, niin loppujen lopuksi... se ei välttämättä oo ton hahmon kannalta hyvä, ne päätökset mitä mä teen, mutta sitten ne on ehkä itelle niin selkeitä sellasia arvokysymyksiä, niin ehkä ne on sit aika helppoja loppujen lopuksi. (Osallistuja 5.)

Osallistujien huomioissa ja reaktioissa on havaittavissa valintojen emotionaaliseen haasteellisuuteen (Klimmt ja kumppanit 2012, 193-194) liittyviä huomioita ja käyttäytymistä, johon liittyi jännitettä hahmojen selviämisestä sekä valintojen seurausten vakavuudesta. Osallistujat joutuivat valintatilanteiden kohdalla puntaroimaan omia päämääriään ja ta-

voitteitaan seurausten muodossa. Osalla heistä nämä tavoitteet liittyivät hahmojen väliseen dynamiikkaan, kun taas toisilla henkilökohtaisiin motiiveihin. Esimerkiksi pystyessään saavuttamaan valinnoissa pasifismiin liittyvät tavoitteensa, osallistujat 5 ja 7 saattoivat saavuttaessaan tavoitteensa tuntea tämän myötä myönteisiä, menestykseen liittyviä tunnetiloja onnistumisen kokemusten myötä (Roth 2015, 73, Vorderer ja muut 2006). Nämä osallistujat pystyivät myös määrittelemään ja rakentamaan hahmon persoonallisuutta (Froschauer 2014) valintatilanteihin asettamiensa tavoitteiden myötä.

5.2.3 Uppoutuminen tarinalliseen maailmaan peliympäristön kautta

Valintatilanteiden välissä *The Walking Dead: 400 Days* sisältää kohtauksia, joissa pelaajat kulkevat pelimaailmassa tutkien ympäristöstä löytyviä objekteja, jotka sisältävät tietoa pelimaailmasta, joiden myötä pelaajat pystyvät mahdollisesti uppoutumaan pelin tarinalliseen maailmaan ja valintoihin (kuva 18). Enemmistö osallistujista koki nämä kohtaukset myönteisiksi pelikokemuksen ja pelin valintojen pohjustuksen kannalta.



Kuva 18. *The Walking Dead: 400 Daysin* kohtaus, jossa pelaaja voi katsoa maalaamatta jäänyttä taulua. Taulua maalannut hahmo on tässä tarinallisessa haaraumassa menehtynyt pelaajan valintojen seurauksena.

Pelitalanteen videotallenteista on havaittavissa, että kuusi kahdeksasta osallistujista tutki enemmistön tai merkittävän määrän peliympäristöstä löytyvistä objekteista. Näiden osallistujien mukaan kohtaukset syvensivät uppoutumista pelimaailmaan tarjoten ympäristössä olevien tutkittavien objektien ja vapaaehtoisten keskusteluiden kautta lisäinformaatiota pelimaailmasta ja sen historiasta sekä hahmojen taustoista, auttaen pääsemään syvemmin kiinni pelin tarinallisiin tapahtumiin. Osallistujien havainnot tukevat ”ympäristöllisen tarinankerronnan” (Jenkins 2005) suunnittelumahdollisuuksia, joiden Sylvester

(2013) kuvaa mahdollistavan pelin tarinallisesta peliympäristöstä, kuten sen historiasta ja hahmoista kertomisen.

Vaikka objektien tarkastelu ei pelissä vaikuta itse juoneen, osallistujat kokivat sen syventävän heidän tunnettaan pelimaailmassa olemisesta. Osallistuja 1 kommentoi, että ilman tutkittavia objekteja, kuten ympäristöstä löytyviä tauluja ja esineitä, ”maailma olisi ikään kuin näyttämö, jossa ei ole mitään, minkä kanssa voi olla tekemisissä”. Koska peli oli pituudeltaan verrattain lyhyt, osallistuja 8 koki, että ympäristön tutkiminen auttoi pääsemään tarinaan sisälle verrattuna suoraviivaiseen etenemiseen pelissä. Hän koki myönteiseksi, että tarinallisen lisätiedon saaminen oli integroitu ympäristön tutkimiseen, joka oli pelaajille vapaaehtoista.

Osallistujista kaksi kokivat ympäristön tutkimisen ajatustasolla kiinnostavaksi, mutta heidän mielestään pelin rajoittuneet kamerakulmat sekä kankea ohjaus veivät intoa ympäristön tutkimiselta. Pelitilanteen videotaltioinnista on huomattavissa, että nämä osallistujat pelasivat peliä päämäärälähtöisesti edeten nopeasti eteenpäin sivuuttaen ympäristöstä löytyviä objekteja. Osallistuja 4 puolestaan toivoi ympäristön tutkimiseen konkreettisuutta, objektien katsomisen tai ihmisille keskustelun sijaan. Hän olisi kaivannut ympäristöltä interaktiivisuutta ja toiminnallisuutta, esimerkiksi hahmon rikkoessa laatikoita ja löytäessä niistä pelissä hyödynnettäviä esineitä. Vaikka osallistuja 7 piti ympäristön tutkimisosuuksia ”ihan kivoina”, hän olisi toivonut löydetyistä esineistä olevan myöhemmin hyötyä pelissä, sillä hän olisi mielestään päässyt samaan loppuratkaisuun pelissä myös tutkimatta ympäristöä.

Osallistujat kokivat pelin kannalta myönteisenä ajatuksena, mikäli pelin ympäristöön sijoitettujen objektien löytämisellä olisi ollut tarinallisia vaikutuksia pelin objektien tarkastelun sijaan. Osallistuja 1 kertoi pelaamisen aikana pohtineensa, onko pelin huoltoaseaman keittiöstä löytyneellä vaahtosammuttimella tarinallista vaikutusta tai synnyttäisikö vaahtosammuttimen löytäminen tarinassa ”sivujuonen”, mutta havaitsi, ettei objektin löytäminen vaikuttanut tarinankulkuun. Hän mainitsi osallistuja 3:n tavoin, että mikäli pelaaja olisi havainnut vaahtosammuttimen, pelillisenä kehityskohtana hän olisi voinut myöhemmin hyödyntää pelissä mahdollisessa tarinan sallimassa kohtauksessa (kuva 19). Osallistuja 3:n mukaan tämä olisi tuonut ympäristön tutkimiseen ja pelin valintoihin lisää palkitsevuutta.



Kuva 19. Näytönkaappaus *The Walking Dead: 400 Days* -pelin kohtauksesta, jossa pelaaja voi tarkastella tarinallisenä objektina pelimaailmasta löytyvää vaahtosammutinta. Objektilla ei kuitenkaan ole tarinan seurausten kannalta merkitystä, toisin kuin osallistuja 1 oletti.

Osallistuja 6:sta ympäristöstä löytyvillä tarvikkeilla hyödyntämällä, kuten antamalla ammuksia muille ryhmän jäsenille, voisi kehitysideana vaikuttaa ryhmän suhteisiin ja saada muilta ryhmän jäseniltä arvostusta, jolloin he myös kuuntelisivat pelaajan valintoja aikaisempaa paremmin. Osallistuja 8 koki sivuhahmojen kanssa käytävällä vapaaehtoisella keskustelulla sekä objektien koskemisella olevan mahdollisuuksia tarinallisiin seurauksiin, eräänlaisia ”minivalintoina”. Hänen mielestään ympäristöllisiä tarinallisia seurauksia voitaisiin jatkokehittää lajityypin konseptissa.

Objektien tarinallisen vaikutuksen haittapuolena osallistuja 1 mainitsi, että pelaajat voisivat alkaa tutkia kaikki maailmasta löytyvät objektit, tietämättä millä niistä on todellisuudessa tarinallista merkitystä, mikä voisi olla haastavaa erityisille uusille lajityypin pelaajille. Osallistuja 6 taas pohti, olisiko pelaajalla tällöin jo liikaa vaikutusvaltaa ja tulisiko kokemuksesta liian sekava hänen pystyessään vaikuttamaan tarinaan keskusteluiden ja valintojen ohella myös ympäristöä tutkimalla, sillä pelissä oli hänestä jo tällä hetkellä todella paljon valintoja. Osallistujien kommentteista voidaan havaita, että tarinallisia seurauksia omaavia objekteja olisi hyvä olla rajallisesti pelikokemuksen selkeyden vuoksi. Osallistuja 8 kiteytti ympäristön tarinallisten seurauksien tuovan kokemukseen lisää sisältöä ympäristössä liikkumisen ja keskusteluiden ohessa, jolloin osallistujien kädet eivät aina ole ohjaimella. Tämä korostui myös testilanteessa osallistujien pitäen välianimaatioiden aikana ajoittain vain yhtä kättä ohjaimen päällä.

Osallistujien huomiot ympäristöllisiin seurauksiin liittyen olivat pääsääntöisesti myönteisiä ja osallistujat toivat esiin mahdollisuuksia, kuinka he voisivat ympäristöä tutkimalla

vaikuttaa pelin tarinaan. Onkin huomioitavaa, ettei *400 Days* hyödynnä tätä pelillistä mahdollisuutta, vaikka Murray (1997) huomauttaa, että interaktiivisten tarinallisten pelikokemusten tulisi sallia pelaajien käsitellä pelimaailman objekteja sekä osallistaa pelaajia tapahtumiin. Interaktio ympäristön kanssa voi lisätä mahdollisesti läsnäolon tunnetta, kuten Roth (2015, 55-56) mainitsee. Osallistujien havaintojen perusteella ympäristön tarinalliset seuraukset voisivat tehostaa pelin tarinalliseen maailmaan uppoutumista ja monipuolistaa pelityypin tarinallisten seurauksien mahdollisuuksia.

Tässä kappaleessa olen käsitellyt pelaajien kokemusta olemisesta osana pelin tarinallista maailmaa. Huomioiden pohjalta voidaan havaita interaktiiviseen tarinankerrontaan olevan yhteydessä pelaajien voimakkaat fyysiset tuntemukset pelin sisässä olemisesta. Osallistujien eleiden perusteella interaktiiviseen tarinankerrontaan voidaan liittää voimakkaita tunnepohjaisia kokemuksia, mikä kertoo tiiviistä läsnäolosta peliin. Näiden havaintojen voidaan nähdä olevan yhteydessä stressaantuneisuuden, epävarmuuden ja jännityksen tuntemuksiin, joista erityisesti jännitystä Vermeulen ja kumppanit (2010) kuvaavat tyyppillisenä interaktiivisen tarinankerronnan tuntemuksena. Osallistujien tuntemukset ovat yhteydessä kokemuksen välittämään moraaliseen haastavuuteen, joita osallistujat kuvaivat esimerkeissään. Moraalisiin valintoihin ja vahvaan tarinallisuuteen voidaankin havaita olevan yhteydessä voimakas läsnäolollinen kokemus.

Mikäli pelin hahmot on toteutettu uskottavasti ja pelaajan valintoihin reagoiviksi, pelaajat voivat huomioiden perusteella uppoutua peliin empatialähtöisen hahmoista välittämisen ja hahmoihin samaistumisen myötä. Osallistujien kesken oli havaittavissa eroavaisuuksia, asettuivatko he hahmojen asemaan vai tekivätkö he nämä valinnat omasta näkökulmastaan. Kuitenkin voidaan havaita näiden roolien suurilta osin sekoittuneen keskenään. Suunnittelun näkökulmasta on havaintojen perusteella keskeistä sallia pelaajien ajaa heidän omia henkilökohtaisia päämääriään valintojen kautta, esimerkiksi sallien pelaajien luoda päähahmosta pasifistisen heidän valintojensa myötä. Näin osallistujat voivat kokea suurempaa vaikuttavuuden tunnetta heidän pystyessä toteuttamaan heidän henkilökohtaisia tavoitteitaan.

Suunnittelun kannalta on olennaista huomioida pelaajien voivan olettaa tai toivoa pystyvänsä vaikuttamaan tarinaan myös peliympäristöä tutkiessaan. Vaikka tarinallisten valintojen välissä tapahtuvat pelimaailman tutkimiseen keskittyvät kohtaukset auttoivat osal-

listujia uppoutumaan pelimaailmaan ja saamaan taustatietoa tarinallisesta maailmasta, pelimaailman objektien tutkimisella on tärkeää olla tarinaan vaikuttavia seurauksia. Tällöin tarinalliseen vaikuttamiseen liittyvä uppoutuminen voi tehostua pelimaailman tutkimisen ja valintojen tekemisen ollessa yhtenäisiä, eikä toisistaan irrallisia pelin osa-alueita.

5.3 Valintojen vaikuttavuus

Kysyttäessä osallistujien vaikutusmahdollisuuksista tutkittavan pelin tarinaan, osallistujien huomioissa oli havaittavissa eroavaisuuksia. Myönteisimmin valintojen vaikuttavuuden koki osallistuja 6, jonka tuntemusten mukaan peli olisi saattanut olla ”hyvin erilainen” eri valinnoilla. Kaksi osallistujaa (osallistujat 2 ja 3) kokivat päävalintojen vaikuttaneen tarinaan, mutta pelin keskusteluiden valintojen vaikutuksen olleen päävalintoja vähäisempiä. Kolme osallistujaa kokivat pystyneensä vaikuttamaan tarinallisiin tapahtumiin melko paljon, joskin myös heidän vastauksissaan korostuivat itse päävalintojen vaikuttavuus. Kriittisimmin valintojen vaikuttavuuteen suhtautuivat osallistujat 4 ja 7, jotka olivat pelanneet pelin alkuperäisversion. Osallistujien vaikuttavuuteen liittyvien eriävien tuntemusten myötä voidaan havaita, että eroavien tarinallisten seurausten ja käyttäjien tuntemusten vuoksi käyttäjäkokemuksissa on todennäköisesti eroavaisuuksia, kuten Klimmt ja kumppanit (2012) tuovat esille. Tässä kappaleessa käsittelen aluksi alaluvussa 5.3.1 analyysiä osallistujien kokemien tarinallisesti keskeisten valintojen vaikuttavuudesta. Tämän jälkeen alaluvussa 5.3.2 analysoin osallistujien huomioita pelin dialogivalintoihin liittyviin tuntemuksiin liittyen.

5.3.1 Osallistujien kokemus pelin keskeisten tarinallisten valintojen vaikuttavuudesta

Osallistujat kokivat heidän valintojensa vaikutuksen näkyneen erityisesti pelin kahdessa tarinallisessa päävalinnassa. Osallistujista valintojen vaikuttavuutta korostivat erityisesti hahmojen reaktiot valintoihin, mikä ilmeni sivuhahmojen tuodessa keskusteluissa esiin pelaajan aikaisempia valintoja sekä hahmojen tuntiessa ärtymystä ja syyttäessä pelaajia heidän valinnoistaan.

Esimerkiksi osallistuja 8 koki hahmojen syyttäneen häntä valinnastaan ampua huoltoasemalle saapunut mies tämän vapauttamisen sijaan (kuva 20). Osallistuja 2 koki taas kokeneensa yhden pelin hahmoista kuolleen hänen valintojensa seurauksena, jonka myötä

”hahmot joutuvat elämään varovaisemmin” pelimaailmassa. Osallistujien korostaessa valintojen vaikuttavuudessa hahmojen reaktioita, tämän voidaan havaita olevan yhteydessä Klimmtin ja kumppaneiden (2012, 202-204) havaintoon, jonka mukaan empaattisia ja uskottavia reaktioita osoittavat hahmot sekä samaistuminen hahmoihin ovat keskeisiä mekanismeja vaikuttavuuden tunteen luomisessa. Osallistujien mainitessa hahmojen muistuttavan pelaajia heidän aiemmista valinnoistaan, huomio viittaa Jenkinsin (2005) kuvaaviin merkityksellisiin ja tarinallisesti muistettaviin kokemuksiin, eli ”mikronarratiiveihin”, jotka ovat tapahtuneet aikaisemmin pelissä. Osallistujien huomioiden perusteella heidän aikaisempien valintojen nostaminen esille tuki kokemusta valintojen vaikuttavuudesta.



Kuva 20. *The Walking Dead: 400 Days* -pelin kohtaus, jossa sivuhahmo syyttää pelaajaa hänen tekemistään valinnoista.

Osallistujat 4 ja 7, jotka olivat pelanneet pelin alkuperäisversion, kokivat tarinaan vaikuttamisen mahdollisuudet vähäisiksi juonenkäänteiden samankaltaisuuden ja tarinan kapeiden haarautumismahdollisuuksien vuoksi. Heistä osallistuja 7 kuvaili todellisuudessa vain pelin kahdella päävalinnalla olleen vaikutusta juonen kulkuun. Hän toivoi yksittäisille valinnoille nykyistä enemmän merkityksellisyyttä monien valintavaihtoehtojen ollessa hänestä pelissä ”muodon vuoksi”. Vaikka osallistuja 4 koki pelin tarinalliset vaikutusmahdollisuudet kapeiksi, hän piti toisaalta valintojen tarinallisia seurauksia selkeinä tarinan lyhyen keston vuoksi. Hänestä episodin keston myötä valintojen seurausten oli näyttävä heti, kun taas täysimittaisissa kausissa valintojen seuraukset saattavat näkyä vasta myöhemmin monen jakson päästä. Osallistuja 4:n ja 7:n kokemusten pohjalta voidaan havaita, että interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen uudelleenpeluun myötä odotus valintojen vaikuttavuudesta voi rikkoutua tai tunne valintojen vaikuttavuudesta.

desta vähentyä, mikäli osallistajat huomaavat, ettei vaihtoehtoisilla valinnoilla ole merkittävästi toisistaan eroavia seurauksia. Havainto vastaa (Rothin 2015) huomioon, jonka mukaan pelaamalla interaktiiviseen tarinankerrontaan keskittyvän pelin uudelleen käyttäjät voivat nähdä, tarjoaako järjestelmä riittävästi tarinan kulkuun vaikuttavia seurauksia. Pelatessaan kokemuksen uudelleen käyttäjät voivat verrata järjestelmän palautetta aikaisempiin kokemuksiin ja arvioida, kuinka merkityksellisiksi he vaihtoehtoiset seuraukset kokivat (Roth 2015, 73).

Osa osallistujista mainitsi haastatteluissa pelin päävalintojen olleen vaihtoehdoiltaan turhan mustavalkoisia ja kärjistettyjä. Kolmella osallistujalla tuli haastatteluissa esille toivomus kolmannesta välimaastoon sijoittuvasta ja keskustelevista valintavaihtoehtoista pelin päävalinnoissa, jotka koostuivat kahdesta eri valintavaihtoehdosta. Esimerkiksi osallistuja 1:tä harmitti, että hänen piti valita kahden tasapuolisen ikävän, vaarallisen tai vaikean vaihtoehdon välillä sen sijaan, että hän voisi miettiä tai keskustella päätöksestä.

Ne (valinnat) on kyllä sit jotenki tosi tyypillisiä monissa peleissä, mut ne aina vähän raastaa mun hermoja. Lähinnä just siks, että ne on lähinnä niin mustavalkosia. Silleen, ett ihan oikeesti, eiks täs nyt oo yhtään sitä vaihtoehtoo, että voitäs vähän jotenki neuvotella tai miettii tätä asiaa vielä, mut se ei yleensä ole vaihtoehto (naurahdus), koska se ei varmaan ole riittävän dramaattista. (Osallistuja 1.)

Osallistuja 4:n mukaan tosielämässä voi saada puhumalla paljon muutoksia aikaan ”näin tai noin” -tyylisten yksipuolisten valintojen sijaan. Myös osallistujat 6 ja 8 olisivat kaivannut päävalintojen vaihtoehtoihin enemmän välimaastoa tai kolmannen vaihtoehdon ”tapa” tai ”älä tapa” -tyylisten” ääripäisiin sijoittuvien vaihtoehtojen ohella (kuva 21).



Kuva 21. Kuvankaappaus *The Walking Dead: 400 Days* -pelin ensimmäisestä tarinallisesta juonen haaraantumiseen vaikuttavasta päävalinnasta. Osallistajat kritisoivat pelin antamien valintavaihtoehtojen mustavalkoisuutta.

Kaksi osallistujista olisivat toivoneet, että erityisesti pelin ensimmäisen päävalinnan yhteydessä pelaajalle olisi näytetty konkreettisesti hänen tekojensa seuraukset. Pelaajien päästäessä ensimmäisen päävalinnan yhteydessä huoltoasemalle saapuneen miehen vaapaaksi, sivuhahmot kertoivat huoltoaseman joutuneen valinnan myötä hyökkäyksen kohteeksi myöhemmin pelissä (kuva 22).

Koska tapahtumaa ei näytetty pelaajille, vaan hyökkäyksestä kerrottiin ajallisen siirtymän jälkeen, nämä osallistujat kokivat kerronnallisen hyppäyksen vähentäneen valintojen seurausten vaikuttavuuden tunnetta. Osallistuja 1 koki, että tarinan kannalta seurauksissa oli täten ”hirveen paljon vähemmän voimaa”, sillä hän ei nähnyt konkreettisesti valintojensa seurauksia hyökkäyksen muodossa. Hänen mukaansa tapahtumien konkreettinen näyttäminen pelaajalle lisäisi katumuksen tuntemusten syntymistä sekä mahdollisesti korostaisi pelaajan huonoa omatuntoa. Osallistuja 1 kuvailikin valintatilanteen seurausten näyttämättömyyttä ”tarinankerronnallisena aukkona” ja ”käännekohtana, jota ei voi kuitata vain yhdellä repliikillä”.



Kuva 22. *The Walking Dead: 400 Days* -pelin kohtaus, jossa päähahmon pikkusisko Becca kertoo pelaajan valintojen seurauksista niiden visuaalisen näyttämisen sijaan.

Koska ensimmäistä päävalintaa seuranneiden tapahtumien välillä oli usean päivän ajanjakso, osallistuja 7 olisi kaivannut nykyistä enemmän informaatiota, mitä ajanjaksolla on tapahtunut. Pelaajalle kerrottiin, että yksi sivuhahmoista nimeltään Boyd, oli menehtynyt hyökkäyksen seurauksena, mutta osallistuja 7 koki hankalaksi hahmottaa, kuka hän hahmoista oli, sillä sivuhahmoissa oli kaksi iäkästä mieshenkilöä. Tämän vuoksi tapahtumien esittäminen animaatioiden muodossa olisi myös selkeyttänyt kokemusta.

Osallistujien kritiikissä päävalintatilanteen seurausten näyttämättömyyttä kohtaan voidaan nähdä kytkös Klimmtin ja kumppaneiden (2012, 199) tutkimuksen asiantuntijoiden

näkemykselle, jonka mukaan onnistuneen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen tulisi tehdä näkyväksi pelaajan valintojen ja toimien seuraukset.

Osallistuja 8 olisi toivonut pelin päävalinnoissa pelaajan aikaisempien valintojen korostuvan. Hän toivoi, että valinnat linkittyisivät nykyistä enemmän toisiinsa ja toi esille mahdollisen toteutustavan, jossa peli voisi poistaa tai lisätä valintoja tarinan edetessä pelaajan aikaisempien päätösten seurauksena. Tällöin pelaajan kohtaamat päävalinnat olisivat voineet määräytyä aikaisempien valintojen perusteella. Osallistuja 8 kommentoi kokeneensa, että pelin loppuvalinnan ollessa oletettavasti kaikille pelaajille samankaltainen, se vähensi pelin pienempien valintojen tekemisen merkitystä. Hänestä pelaajan aikaisempien tekojen perusteella poistuvat tai lisätyt valintavaihtoehdot lisäisivät tunnetta erilaisista pelikokemuksista pelaajien välillä. Hänestä valintojen merkitys olisi tällöin tuntunut nykyistä suuremmalta keskeisten valintojen perustuessa pelaajan aiemmin pelissä tekemiin päätöksiin. Osallistujan huomioiden perusteella hän olisi toivonut pelaajan aiempien valintojen vaikuttavan hahmojen käyttäytymiseen tulevilla valintakohtauksissa ja tuottanut siten nykyistä suuremman vaikuttavuuden tunteen.

5.3.2 Osallistujien kokemus pelin dialogivalintojen vaikuttavuudesta

Kun tarkastellaan pelin dialogivalintojen vaikuttavuutta, useat osallistujista epäilivät dialogivalintojen merkityksellisyyttä keskustellessaan sivuhahmoille tarinan muuttumisen kannalta. Rothin (2015) teoriaa mukailen, osallistajat kokivat pääasiallisesti näiden valintojen vaikuttavan ”paikallisella tasolla”, hahmojen reaktioiden, käytöksen ja vastaus-ten muodossa, sen sijaan, että valinnat vaikuttaisivat ”yleismaailmallisella tasolla”, eli muuttaen merkityksellisesti juonen kulkusuuntaa (Roth 2015, 81-88).

Kaksi osallistujista mainitsivat pelin dialogivalinnoissa olleen teemoja, joista pelaaja pystyi keskustelemaan, mutta joilla ei todellisuudessa ollut tarinallista vaikutusta. Molemmat näistä osallistujista mainitsivat esimerkkinä pelin alkupuolen kohtauksen, jossa hahmot puhuivat tulevaisuudessa huoltoasemalla järjestettävästä ”weekly talent showsta”, johon pelihahmon pikkusisko Becca voisi kitaransoitollaan osallistua (kuva 23). Vaikka osallistuja 7 ymmärsi, etteivät kaikki pelin keskusteluissa mainitut asiat voi olla kytköksissä pelin juoneen, hän oletti, että asiat, joihin hän pystyi pelaajana ottamaan kantaa, olisivat jollain tasolla merkityksellisiä pelin tarinan lopussa. Osallistuja 8 tuki valinnoillaan ideaa

tapahtuman järjestämisestä ja toivoi pääsevänsä valinnoillaan vaikuttamaan sen toteutumiseen, mutta hän koki, että pelin tapahtumien myötä hänen valinnoillaan ei ollut merkitystä:

[...] Vaikka teki sen valinnan, että ”joo, sehän ois just mahtava juttu”, niin sitten tossa ne puhukin, että ”ei, kun se onkin lopetettu” tai ”ei sitä enää pidetäkään”... että tavallaan sit sekin tuntu jotenkin turhalta sanoo se, koska sitä ei sitten kuitenkaan tavallaan toteutunu... vaan sen takia, kun siinä tuli sitten tää tunkeilijajuttu, joka katkas sen koko jutun, ett sit se tuntu tavallaan, että sulle annettiin se valinta siinä, mut sit se ei johtanu mihinkään. (Osallistuja 8.)



Kuva 23. Näytönkaappaus *The Walking Dead: 400 Days* -pelin kohtauksesta, jossa pelaaja voi valinnoillaan halutessaan tukea pelihahmon pikkusiskon Beccan ideaa ”Weekly Talent showsta”.

Osallistajat kuitenkin kokivat dialogien vaikuttavan kuitenkin hahmojen välisiin suhteisiin ja siihen, miten hahmot käyttäytyvät ja vastaavat pelaajalle tulevaisuudessa. Monet osallistujista ottivat myös esille keskusteluvalintojen vaikutuksen hahmoihin samaistumiseen sekä hahmojen taustoihin tutustumiseen vaikuttavana tekijänä.

Vaikka esimerkiksi osallistuja 2 koki, että mikäli hän olisi vastannut dialogien valinnoissa eri tavoin, se ei olisi juurikaan muuttanut tarinan suuntaa, toisin kuin pelin päävalinnoissa. Hänen tuntemuksiinsa vaikuttivat hänen aikaisemmat kokemuksensa lajityypin peleistä, joiden perusteella hän ”oli oppinut näkemään, miten lajityypin pelit etenevät”. Hän kuitenkin mainitsi, että osassa kohtauksissa hän pystyi valinnoillaan vaikuttamaan päähenkilön pikkusiskoon Beccan tämän valintoja seuraavien reaktioiden myötä:

Siin on semmonen tietynlainen punanen lanka mun mielestä, että mikä voi risteytyä niis isommissa valinnois eri suuntaan, mut sit semmonen pienempi keskustelu on alkanu tuntumaan, että se auttaa ehk enemmänkin pääsemään siihen tarinaan sisään ja sit samaistumaan niihin hahmoihin. (Osallistuja 2.)

Myös osallistuja 1 otti esille hahmon persoonallisuuden rakentamisen keskusteluiden valintojen kautta. Vaikka hänestä keskusteluiden merkitys ei ollut valtava tarinaa ajatellen, ne antoivat mahdollisuudet hänelle päästä kiinni hahmoon sekä luomaan merkityksiä, kuka päähahmo on ja miten hän suhtautuu maailmaan ympärillään sekä päähenkilön pikusiskoon.

Osallistuja 6:sta keskustelut olivat keskeisessä asemassa vaikuttaen muiden hahmojen mielipiteeseen ja tuoden näiden ajatusmaailmaa julki. Dialogivalintojen myötä hän sai selville, miten muut hahmot suhtautuivat pelaajaan ja arvostivat toisiaan. Hänestä keskusteluiden valinnat toivat esille muiden hahmojen luottamusta ja epäluottamusta pelaajan valintoihin hahmojen puoltaessa pelaajan mielipiteitä tai rajoittaessa tämän päätösvaltaa. Osallistuja 3 mainitsi puolestaan keskusteluiden valintojen lisäävän niiden tarinallisesta merkityksettömydestään huolimatta niiden lisäävän mielenkiintoa pelata peli uudelleen, jotta hän näkisi eri valintojen seuraukset.

Osallistuja 7 olisi kaivannut mahdollisuutta saada keskusteluvaihtoilla päähenkilön pikusiskon käytöstä nykyistä ymmärtäväisemmäksi ja empaattisemmaksi ”jo kylmän ja apokalyptisen maailman kasvatin” sijaan. Osallistuja 7 jäikin pohtimaan, olisiko eri dialogivaihtoilla hän saanut hahmossa enemmän esille ”ihmisyyttä”, mikä hänen kokemuksensa perusteella kokonaisissa kausissa on mahdollista. Osallistuja 7 kuitenkin huomautti, että tämä vaatisi pitkäjaksoista pelin dialogin seuraamista ja keskittymistä.

Osallistujien hahmojen persoonallisuuden rakentamiseen ja hahmojen välisten suhteiden muokkautumiseen liittyvillä maininnoilla voidaan havaita olevan samankaltaisuutta Froschauerin (2014) huomioon, jonka mukaisesti *The Walking Dead* -pelien keskusteluiden valinnat eivät lähtökohtaisesti muuta, mitä pelissä tapahtuu, mutta valinnat sallivat hahmon persoonallisuuden määrittelyn valintojen kautta. Osallistujien valintojen vaikutavuuteen liittyvissä kommentteissa korostuneen hahmojen uskottavien reaktioiden merkityksen voidaan nähdä olevan yhteydessä Klimmtin ja kumppaneiden (2012) löydöksen, jonka mukaan hahmojen tulisi reagoida valintoihin autenttisesti ja rationaalisesti merkityksellisen vaikutuksen tunteen syntymiseksi käyttäjässä.

Tässä kappaleessa olen käsitellyt osallistujien tuntemuksia ja huomioita tarinalliseen vaikuttavuuteen liittyen. Valintojen vaikuttavuuden tuntemusten kohdalla on havaittavissa eroavaisuuksia pelaajien välillä. Pelaajat, joilla on kokemusta lajityypin peleistä voivat olla kriittisempiä valintojen vaikuttavuutta kohtaan ja olla tietoisia, etteivät kaikki heidän valintansa todennäköisesti vaikuta pelin tarinan kehitykseen. Puolestaan pelaajat, jotka ovat uusia lajityypin parissa, voivat odottaa pystyvänsä vaikuttamaan tarinan kulkuun merkittävästi eri tavoin toisella pelikerrallaan. Jotta pelaajien valintojen vaikuttavuuden odotuksiin pystytään vastaamaan, on tärkeää, että myös keskustelupalloilla on selkeitä pelin tarinaa muokkaavia tai tulevia valintavaihtoehtoja lisääviä tai poistavia seurauksia. On toisaalta huomioitavaa, että vaikka osallistujat kokivat pystyvänsä vaikuttamaan dialogivalinnoissa vain rajallisesti pelin kulkuun, nämä valintatilanteet koettiin olennaisiksi hahmon persoonallisuuden rakentamisen ja hahmojen välisten suhteiden muokkaamisessa. Pelaajat saattavat myös kokea turhauttavaksi, mikäli heille annetaan olettaus mahdollisuudesta vaikuttaa tarinaan tietyllä tavoin esimerkiksi pelin dialogeissa, mutta tarinan kehittyessä tämä mahdollisuus kielletään.

Valintojen vaikuttavuuden osalta huomioitavaa on erityisesti hahmojen reaktioiden, kuten pelaajan valintoihin perustuvan syyllistämisen, olevan keskeisessä asemassa. Tämä oli havaittavissa erityisesti osallistujien kokiessa pelin päävalinnat vaikuttavuudeltaan merkitykselliseksi osallistujien liittäessä näiden yhteyteen muutokset sivuhahmojen käyttäytymisessä. Suunnittelun kannalta osallistujat antoivat kritiikkiä pelin päävalintojen kärjistetyille ja ääripäihin sijoituville valintavaihtoehdoille, toivoen mukaan myös keskusteluvampaa vaihtoehtoa. Erityisen tärkeää suunnittelun näkökulmasta on näyttää valintojen seuraukset konkreettisesti pelin grafiikan ja tapahtumien kautta seurausten kertomisen sijaan. Huomioiden pohjalta tämä tukee paitsi tarinallisen vaikuttavuuden tunnetta myös selkeyttää pelaajan valintojen seurausten hahmottamista.

5.4 Valintojen toteutuksen vastaavuus osallistujien odotuksille

Tässä kappaleessa tarkastelen huomioita valintojen toteutuksen vastaavuudesta osallistujien odotuksiin liittyen. Koska odotuksiin liittyy voimakkaasti pelaajan havaintoihin liittyvä tietämys, milloin hän pystyy vaikuttamaan tarinaan, aloitan kappaleen käsittelyn tarinallisten valintakohtausten ennakointiin liittyvistä tekijöistä kappaleessa 5.4.1. Tämän jälkeen tarkastelen kappaleessa 5.4.2. valintavaihtoehtojen kuvauksiin liittyviä odotuksia

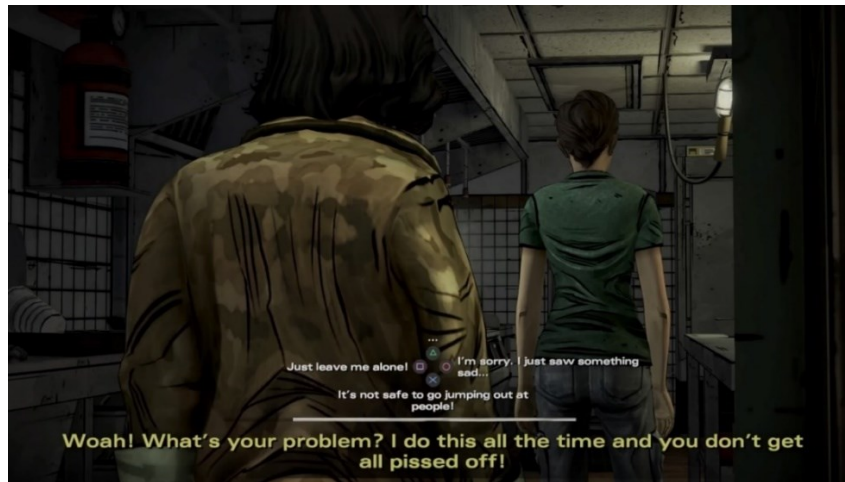
suhteessa valintojen toteutukseen sekä valintojen seurausten ennakoitavuuteen. Lopuksi kappaleessa 5.4.3. analysoin osallistujien ajatuksia suunnittelumahdollisuudesta, jossa pelin mahdolliset tarinapolut olisi näytetty pelaajalle tarinan läpäisyn jälkeen.

5.4.1 Valintatilanteiden ennakoitavuus

Osallistajat kokivat pystyneensä ennakoimaan vaihtelevasti pelin kohtauksia, joissa he pystyivät vaikuttamaan tarinallisiin tapahtumiin. Valintakohtausten ennakoitavuuteen liittyvissä vastauksissa korostuivat valintojen vaikuttavuuden tavoin hahmojen reaktiot. Moni osallistujista mainitsi esimerkkinä ensimmäisen päävalintakohtauksen, jossa pelin sivuhahmot olivat vanginneet alueelle saapuneen tuntemattoman miehen. Osallistujista pelihahmojen voimakkaat reaktiot, hätäilevät eleet, sekä hahmojen välinen keskustelu siitä, mitä tilanteessa tuli tehdä, ennakoivat pelaajan päätöstä asiasta.

Osallistuja 7:n mielestä valintakohtaus oli ennakoitavissa tilanteen yhteydessä, sillä pelaaja oli rakentanut pelihahmostaan mieleisensä pelin aikana. Mikäli pelaajalle ei tarjotaisi suuren tarinallisen ratkaisun kohdalla vaihtoehtoa, se olisi sotinut pelin ”valitse itse tarinasi” -mentaliteettia vastaan. Osallistuja 4 toi puolestaan kohtauksessa esille musiikin muuttumisen dramaattisemmaksi ja tunnelman vakavoituneen hahmojen käytöksen myötä. Hän myös mainitsi, että hahmojen äänenpainotukset voivat muuttua valintaa edeltävissä kohtauksissa. Osallistuja 5:stä pelin valintakohtaukset olivat ennakoitavissa pelin rytmityksen kautta. Hänen mukaansa pelitilanteet, joissa ei ollut pelillisesti erityisesti tehtävää ennakoivat valintatilanteita. Hän mainitsi myös keskustelun johtavan valintoihin keskustelun tihentyessä ja tarvitessa valintakohtauksen keskustelun huippupisteenä. Osallistuja 8:sta valintojen ennakoitavuuteen vaikutti valintojen toteutuksen keskustelunomaisuus hahmojen lopettaessa lauseen ja pelaajan tehdessä valinnan tämän jälkeen (kuva 24).

[...] Se oli jotenkin semmost aika niinkun normaali keskustelua ehkä silleen, että millon just se toinen lopetti ja silleen oli ainakin ihan kiva, että ne (valintavaihtoehdot) tuli siihen esiin jo sillon, kun viel se tavallaan se toinen puhu, että siin ei tullu sit hirveet taukoo... Se keskustelu tuntu semmoselt luotevammalta myöskin, kun että siinä ois tullu joku hirvee paussi ja sitten ois tullu ne valinnat ja ollu vaan hiljasuutta ennen kun sä sanot jotain. (Osallistuja 8.)



Kuva 24. Kuvassa tulevat esille *The Walking Dead: 400 Days* -pelin sivuhahmon ja pelaajan keskustelunomainen dialogi pelaajan jouduttava vastaamaan välittömästi sivuhahmon kysymykseen.

Edellä mainittujen havaintojen pohjalta pelin sivuhahmojen sujuva dialogi sekä valinta-kohtausten rytmitys vaikuttivat myönteisesti valintojen seurausten ennakoimiseen. Eri-tyisesti sujuvan dialogin merkitys nousi esille myös Klimmtin ja kumppaneiden (2012, 200-202) tutkimuksessa interaktiivisen tarinankerronnan asiantuntijoiden haastatteluiden huomioissa.

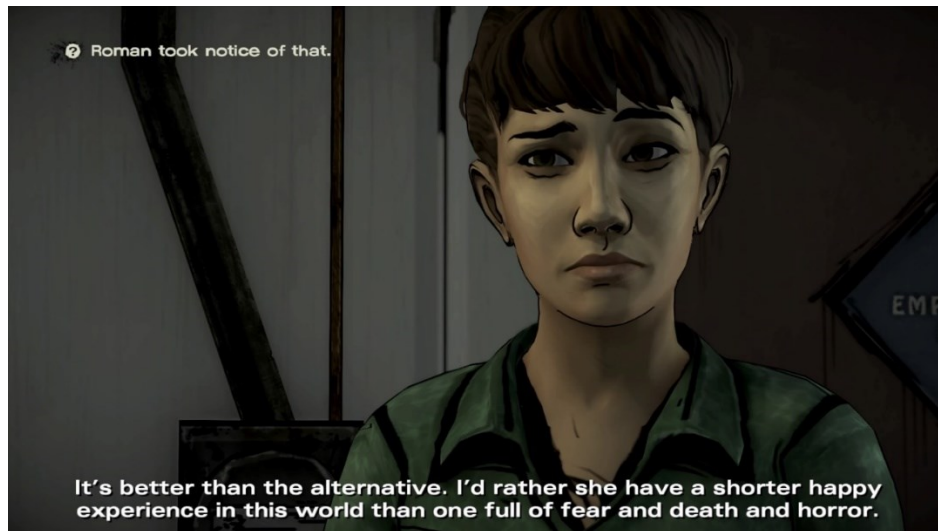
5.4.2 Valintojen kuvauksiin liittyvät odotukset suhteessa valintojen toteutukseen ja valintojen seurausten ennakoitavuus

Vaikka pelin dialogivalintojen seuraukset olivat yleisesti ennakoitavissa, on havaittavissa, että pelin hyödyntämät ”tiivistetyt tekstirivipohjaiset valintakäyttöliittymät” (Sali ja kumppanit 2010) muodostivat ajoittain osallistujille haasteita valintojen seurausten vastaavuuden suhteessa heidän odotuksiinsa. Toisaalta osallistujat kokivat näiden valintojen dialogin toteutuksen luonnolliseksi, kuten Salinin ja kumppaneiden (2010) tutkimuksessa on tullut ilmi.

Osallistujat kuitenkin havaitsivat, etteivät pelin valintavaihtoehtojen kuvaukset aina vastanneet täysin sitä, mitä he olivat odottaneet. Kaksi osallistujista mainitsivat, ettei keskusteluvaihtoehtona ollut teksti vastannut täysin heidän olettamustaan, mitä päähenkilö sanoi todellisuudessa keskustelutilanteissa. Lisäksi yksi osallistujista joutui ajoittain miettimään valintavaihtoehtoja kuvaavien sanamuotojen merkitystä. Pelin kohtauksessa, jossa pelin päähenkilö keskusteli, miten hän suojelisi hänen pikkusiskoaan pelin apokalyptiselta maailmalta, osallistuja 1:n mukaan valinta ei vastannut hänen olettamustaan:

[...] Ne puhu jotenkin siitä, että pitääkö sille tytölle näyttää näitä tällöisiä kamalia asioita vai pitääkö häntä suojella niiltä. ... Mitä mä luulin, että se sanois olis jotain sellaista että ”yritetään tehdä hänen elämänsä niin hyväksi kuin mahdollista”, mutta jotain, mitä se sano, olikin jotain tällaista että ”mie-luummin onnellinen, mutta lyhyt elämä (naurahdus) kuin onnellinen ja pitkä”. Ja se oli kuitenkin aika eri asia mitä mä alun perin aattelin (naurahdus). (Osallistuja 1.)

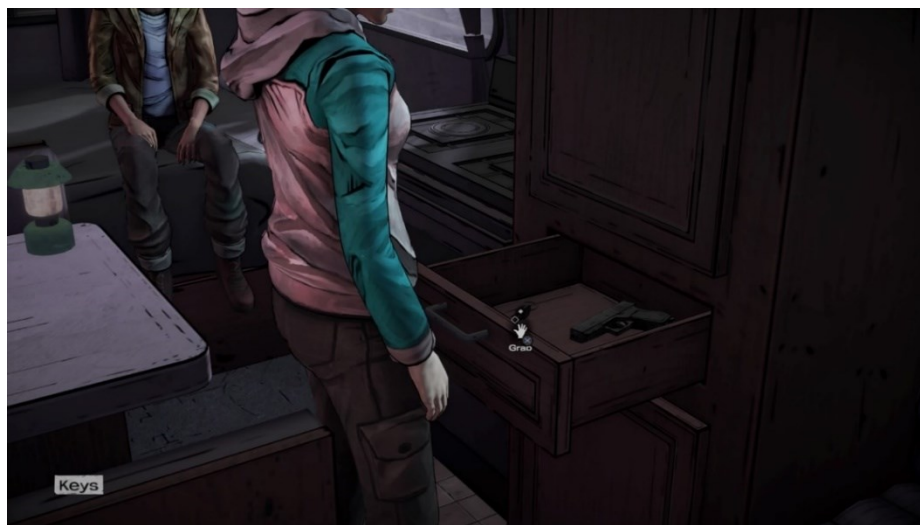
Kohtaus herätti testitilanteessa osallistuja 1:ssä voimakkaan tunnereaktion hänen huudah- taessaan ääneen ”En mä tota tarkottanu!” ja turhautuessaan pelitilanteessa kiroilun perus- teella (kuva 25 ja 26).



Kuva 25 ja 26. *The Walking Dead: 400 Daysin* pelitilanteen huomioiden ja osallistuja 1:n kommentin mu- kaan valinnan kuvaus ei vastannut hänen olettamaansa seurausta.

Osallistuja 1 kohtasi valintojen ennustettavuuteen liittyviä ongelmia myös pelin loppu- puolen kohtauksessa, jossa pelihahmo voi nostaa lipastosta haluamansa objektin eli valita

ampumista merkitsevän aseiden ja pakoa kuvaavien avaimien välillä (kuva 27). Osallistuja yllättyi valitessaan avaimet hahmon reagoiessa voimakkaasti valintaan korostaen pakoon lähtemistä (kuva 28). Vaikka osallistuja 1 aavisti, että avaimet voisivat liittyä pakenemiseen, hän reagoi testitilanteessa painokkaasti valinnan seurauksen yllättäessä hänet, huudahtaen ”oho, oho!”. Valinnan seurausten yhteydessä Osallistuja 1 huvittui läpsäyttäen kätensä suunsa eteen huvittuneena naurahtaen (”mmhmm, tshh”), yllättyen voimakkaasti valinnan seurauksesta. Osallistuja pystyi kuitenkin ”varmistamaan” valintansa hetkeä myöhemmin hahmon nostaessa avaimet ja aseet pöydälle, indikoiden lopullista valintatilannetta.



Kuva 27 ja 28. Osallistuja 1 yllättyi voimakkaasti valinnan seurausten voimakkuuteen hänen valitessaan ottaa avaimet lipastosta aseiden sijaan *The Walking Dead: 400 Days* -pelissä.

Osallistuja 5 mainitsi olettaneensa, että hahmo vastaisi keskustellessa lyhyesti valintavaihtoehtoa kuvaavan lyhyen tekstin mukaisesti, mutta vastauksen pituus yllätti hänet.

Nämä häiriötekijät, jotka liittyivät pelin tapahtumien vastaavuuteen käyttäjän syötteisiin, saattavat Hallin (2004) mukaan vaikuttaa kielteisesti pelaamisen nautinnollisuuteen sekä pelattavaan hahmoon samaistumiseen.

Kahdesta osallistujista valintojen seurausten ennakoitavuuden selkeyttä vaikeutti puutteellinen tietämys hahmojen taustoista. Pelin aloitustilanteessa osallistuja 5:llä ei ollut vielä selkeää kontekstia, kuka hän pelissä on ja millainen henkilö päähenkilön pikkusisko on hahmona. Näin ollen hän valitsi pelin alussa ”vain jonkun vaihtoehdon, jotta saisi edes vähän irti ihmisestä, joka on hänen vierellään soittamassa”. Tietämättömyys hahmojen taustoista ja valintojen vaikutuksesta muihin hahmoihin sai puolestaan osallistuja 6:n puntaroimaan valinnoillaan rehellisyyden ja suojelevuuden välimaastossa muodostaessaan suhdetta päähenkilön pikkusiskoon. Osallistuja 6:sta tietyt päähenkilön pikkusiskoon liittyvät valinnat olivat haasteellisia, sillä hänen oli vaikea tietää, minkä ikäinen hahmo oli. Tämä vaikutti hänen suojelemaan asenteeseensa kohtauksessa, jossa päähenkilön on valittava, antaako hän pikkusiskonsa ryhmän tarkistaa aseet vai käskeekö hän tarkistamaan ryhmän taskulamput aseiden sijaan. Green, Brock ja Kaufman (2004) mainitsevat käyttäjien arvioidessa interaktiivisen tarinankerronnan pelikokemuksissa kuvitteellisia hahmoja tunnepohjaisesti ja kognitiivisella tasolla kokemuksen teemoihin ja tarinallisiin viesteihin suhteutettuna. Edellä mainittujen huomioiden perusteella pelaajalle on tärkeää tuoda hahmoista tarinallista taustatietoa, jotta pelaaja voi suhteuttaa hahmoihin liittyvän informaation hänen valintoihinsa ja niiden mahdollisiin seurauksiin.

Osallistujat kokivat kuitenkin yleisesti hahmojen repliikkien vastaavan pelin keskusteluissa heidän oletuksiaan valintavaihtoehtojen perusteella. Tähän vaikuttivat osallistujien mielestä pelin sujuva dialogi sekä hahmojen uskottava käyttäytyminen. Esimerkiksi osallistuja 4:stä hahmot keskustelivat luontevasti ja hän arvioi pelin olleen suunniteltu siten, että pelaajan valitessa minkä vain valinnan, keskustelu kuulostaa jollain tasolla johdonmukaiselta. Osallistuja 8:sta valintojen seurausten johdonmukaisuutta korosti keskusteluvalinnoissa, että henkilöhahmoista alkoi pelaamisen aikana muodostua tietynlaisia arkkityyppejä, jotka käyttivät henkilökuvalleen ominaisia sanavalintoja. Hän koki myönteiseksi valintojen selkeyden kannalta, että valinnat tuntuivat tilannekohtaisesti luontevilta riippuen, minkä hahmon kanssa pelaaja keskusteli, ja hahmojen suhteet toisiinsa selkenivät pelin edetessä.

Edellä mainitut havainnot ovat yhteydessä Klimmtin ja kumppaneiden löydöksiin (2012), joiden mukaan valintojen merkityksellisyys on yhteydessä valintojen seurausten tunnistamiseen valintavaihtoehtojen perusteella. Valintavaihtoehtojen selkeyden mieltämiseen voidaan nähdä osallistujista olevan yhteydessä valintavaihtoehtojen tekstiä tukeva dialogi sekä hahmojen käytöksen vastaavuus annettuun valintavaihtoehtoon. Klimmt ja kumppanit (2012, 201-202) kuvaavat näitä elementtejä olennaisina tekijöinä tunnepohjaiselle, osallistavalle interaktiivisen tarinankerronnan kokemukselle, tukien kokemusta valintojen vaikuttavuudesta. Toisaalta on havaittavissa, että osallistuja 2 toi esille valintojen ennakoinnattomuuden tuovan peliin myös mielenkiintoa, sillä tällöin pelaaja ei voi varmasti tietää pelin tulevia seurauksia.

Osallistajat uskoivat ja toivoivat pääsevänsä vaikuttamaan pelin tarinaan erityisesti päävalinnan kohtauksessa, jossa päähenkilön ystävä Stephanie oli vangittu ja pelaajan on päätettävä ampuako hänet, jolloin päähenkilö pystyisi asumaan siskonsa kanssa huoltoasemalla vai karatako päähenkilön pikkusiskon kanssa asuntovaunulla alueelta. Monet osallistujista olisivat kaivanneet mahdollisuutta keskustella Stephanieen kanssa muiden valintavaihtoehtojen ohella. Kaksi osallistujista myös kommentoivat, että keskustelun myötä he odottivat pääsevänsä keskustelemaan Stephanieelle, mutta sivuhahmot kielsivät valinnan (kuva 29 ja 30). Osallistuja 1 kutsui tällaisia kohtauksia ”harmillisiksi umpikujiksi”.

Just vaikka siinä ihan loppupäässä, kun siinä pysty sanomaan niin, että jos nyt edes puhuttais sille Stephanieelle ensin ennen kun ruvetaan sitä ammuskelemaan, mut sekään ei sit taas ollut vaihtoehto, että ei voida ees puhua, että nyt pitää vaan tehdä tää päätös, että tapetaanko se. Niin, että siin oli muutamii joitakin tollasii harmillisia umpikujia, joissa oli vähän niin kuin illuusio, että voisit valita näin, mutta ei sit voinukaan valita. (Osallistuja 1.)





Kuva 29 ja 30. *The Walking Dead: 400 Days*in tilanne, jossa sivuhahmo kieltää pelaajan valitseman vaikutusmahdollisuuden.

Havaintojen perusteella on nähtävissä, että valintojen suunnittelun kannalta on tärkeää, että pelin valintojen kuvaukset vastaavat todellisia pelissä tapahtuvia seurauksia tai hahmojen sanomisia. ”Tiivistettyjä tekstipohjaisia” valintakäyttöliittymiä hyödynnettäessä on olennaista kuvata valinnat mahdollisimman selkeästi ja seurauksia vastaavasti. On kuitenkin havaittavissa, että sujuva dialogi sekä hahmojen uskottava käyttäytyminen tukee erilaisten dialogin valintavaihtoehtojen luonnollisuutta. Osallistujien huomioiden myötä hahmojen taustatietoja on tärkeää tuoda informaatiota tarinan kautta, jotta valintojen teko on pelaajalle selkeämpää hänen tietäessä valintojen mahdollisen vaikutuksen hahmojen persoonallisuuteen ja taitoihin nähden.

5.4.3 Osallistujien ajatuksia mahdollisten tarinapolkujen näyttämisestä pelin jälkeen

Kysyttäessä osallistujilta ajatuksesta näyttää pelin tarinalliset seuraukset tarinan läpäisyn jälkeen, osallistujat pitivät ajatusta eri valintojen seurausten ja tarinapolkujen näkemisestä pääasiallisesti mielenkiintoisena, joskin ongelmaisena. Enemmistö osallistujista kommentoi, että ominaisuus voisi viedä mielenkiintoa pelin uudelleenpelaamiselta, mikäli valinnat olisivat välittömästi nähtävillä pelin läpäisyn jälkeen. Esimerkiksi osallistuja 2:n mielestä pelin tarinapolkujen paljastaminen pelin läpäisyn jälkeen voisi antaa pelaajalle liian selkeitä vihjeitä pelin uudelleenpeluuta ajatellen. Osallistuja 7 puolestaan ei pitäisi ominaisuutta hyvänä ideana, sillä hänen mukaansa eri valintapolkujen näkeminen tuntuisi ”huijaamiselta” pelin uudelleenpeluun sijaan. Hän myös totesi ominaisuuden mahdollisesti vaikuttavan kielteisesti pelien myynteihin pelien uudelleenpeluuarvon olevan ”nol-

lissa” eri tarinapolkujen näkemisen jälkeen. Kolme osallistujista mainitsi pelikokemuksen kannalta hyödylliseksi, että pelin tarinapolut olisivat säädettävissä pelin asetuksista näkyviksi ja olisivat täten pelaajan omalla vastuulla.

Kaksi osallistujista olivat tutustuneet ominaisuuteen *Detroit: Become Human* -pelissä, ja pitivät ominaisuutta kiinnostavana eri etenemismahdollisuuksien selvittämisen kannalta motivoiden uusiin pelikertoihin. Osallistuja 4 kommentoi, että ominaisuuden käytössä on riski pelaajan omien valintojen illuusion rikkoutumisesta, mutta samalla ominaisuus lisää hänen arvostustaan peliä kohtaan hänen nähdessään pelin sisältävän useita eri tarinahaa-roja:

Se on hyvä siinä mielessä, että jos jos sä haluat tavallaan nähdä, miten eri tavalla sun tarina voi muovautua, mut sit taas toisaalta se jotenki rikkoo sen illuusion, ett... sulla ois tavallaan sellanen uniikki tarina -tyyppisesti (naurahdus). Mut on se silti mun mielest mukavampaa ehkä huomata, että okei, no pelintekijät on oikeesti nähny vaivaa tän pelin tekemiseen ja sit oikeesti antanu meille mahdollisuuksii kehittää tai... tavallaan muokata täst pelistä just sellanen... pelaajansa näkönen. (Osallistuja 4.)

Osallistuja 8 mainitsi, että tarinapolkujen ohessa olisi kiinnostavaa nähdä valintojen kohdalla vertailun, minkä valinnat muut pelaajat ovat tehneet tietyissä kohdin, ja onko pelaajan valinta valtavirrasta poikkeava vai samankaltainen enemmistön kanssa. Hänen mielestään pelin valintapuiden näyttämisen on oltava linjassa kehittäjien tavoitteen kanssa. Tällöin kehittäjien on hänestä pohdittava, haluavatko he näyttää, kuinka paljon tarinahaa-roja pelissä on vai onko tarkoituksena kokea yksilökohtainen tarina omilta tuntuvien valintojen kautta.

Tässä kappaleessa olen tarkastellut osallistujien valintoihin liittämiä odotuksia ja odotusten vastaavuutta valintojen seurauksille. Kokonaisuutena voidaan havaita, että äänimaisen muutokset, sivuhahmojen reaktiot, kuten hätäilevät eleet, hahmojen välinen tiivis keskustelu sekä voimakkaat animaatioihin perustuvat reaktiot voivat indikoida pelaajalle tulevia valintatilanteita. Lisäksi dialogien keskustelunomaisuus ja rytmitys voivat pohjustaa pelaajalle lähestyvää valintatilannetta. Nämä tekijät on olennaista ottaa huomioon pelisuunnittelussa, sillä pelaajan ollessa tietoinen lähestyvistä valintatilanteista, hän voi valmistautua valintatilanteeseen. Mikäli valintatilanne tulee pelaajan eteen yhtäkkiesti hänen aavistamattaan, mahdollisuus valinnasta myöhästymiseen tai vahingossa tapahtu-

vien valintojen tekemiseen voi kasvaa. Koska monet interaktiivisen tarinankerronnan pelikokemukset perustuvat nopeisiin ja aikarajallisiin valintatilanteisiin, suunnittelijoiden on olennaista olla tietoisia valintatilanteiden ennakointiin liitettävistä tekijöistä.

Pelin tarjoamien valintavaihtoehtojen on keskeistä vastata valintojen todellisia seurauksia. Mikäli valintojen kuvaukset ovat todellisista seurauksista poikkeavia tai ovat merkitykseltään todellisia seurauksia lievempiä, pelaajat voivat kokea turhautumista. Tämä voi korostua erityisesti *The Walking Dead* -peleissä hyödynnettävissä tiivistetyissä tekstikuvauksissa, jolloin sanamuotojen on tärkeää olla selkeitä ja valintojen seurauksia kuvaavia. Valintojen seurausten ennakoitavuuden kannalta hahmojen taustoitusta on tärkeää pelin antaman taustatarinan muodossa. Kokonaisuutena voidaan havaita sujuvan dialogin sekä hahmojen uskottavien reaktioiden olevan keskeisessä asemassa pelin tarinallisen sujuvuuden sekä valintojen pelaajan odotuksiin vastaavuuden kannalta.

Mahdollisuus näyttää pelaajalle pelin erilaiset tarinapolut voi osallistujien havaintojen pohjalta lisätä pelaajien arvostusta kehittäjien luomia tarinapolkuja kohtaan, mikäli vaihtoehtoiset tarinapolut ovat moninaisia. Samalla kuitenkin erilaisten tarinapolkujen paljastaminen pelaajalle voi viedä mielenkiintoa uudelleenpeluulta pelaajien havaitessa pelin todelliset vaikutusmahdollisuudet. Osallistujat toivatkin esille mahdollisuutta asettaa ominaisuus vapaaehtoisesti näkyville pelaajan oman päätöksen mukaisesti.

5.5 NPC-hahmojen reaktioiden uskottavuus

Osallistujien sivuhahmoihin liittyvissä huomioissa korostuivat erityisesti pelihahmon ja sivuhahmojen välisten suhteiden muodostuminen pelaajien valintojen kautta sekä hahmojen reaktioiden herättämät voimakkaat tuntemukset. Osallistujat kokivat sivuhahmojen reaktiot heidän valintoihinsa pääsääntöisesti uskottaviksi, mihin vaikuttivat heistä hahmojen erilaiset reaktiot ja tunteet, valintoihin mukautuvat kasvojen ilmeet sekä hahmojen hyvin kirjoitetut vuorosanat. Osallistujien huomiot olivat yhteydessä Klimmtin ja kumppaneiden (2012) huomioon hahmojen rationaalisen käytöksen ja luonnollisen dialogin edellytyksiin omakohtaisille tarinallisille kokemuksille.

Osallistujista hahmojen reaktiot valintoihin ilmenivät erityisesti hahmojen eriävissä mielipiteissä ja suhtautumisessa pelaajan valintoihin, jotka olivat paitsi myönteisiä, myös pe-

laajan valinnat tuomitsevia. Pelaajan valinnoista riippuen sivuhahmot saattoivat olla osallistujien mukaan esimerkiksi ymmärtäväisiä tai nyrpeitä. Osallistujien havainnoissa korostuivat hahmojen vaihtelevat tunteet heidän valinnoistaan ja päämäärästään riippuen. Nämä huomiot ovat yhteydessä kuvitelmaan hahmojen eloisuudesta, joka on Batesin (1994) tutkimuksen perusteella seurausta hahmojen tunteiden ilmaisemisesta. Batesin (1994) mukaan hahmojen näyttäessä reaktioidensa kautta tunteitaan, tilannekohtaisia sosiaalisia kykyjään sekä pyrkimyksiään, käyttäjän kokemus hahmojen uskottavuudesta todennäköisesti kasvaa. Esimerkiksi osallistuja 7 mainitsi hahmojen, joista hän ei pitänyt, asettuneen myös hänen valintojaan vastaan. Osallistuja 1:stä hahmojen reaktioiden uskottavuutta lisäsi, että kaikilla hahmoilla oli omat mielipiteensä tapahtumiin ja hahmot jatkoivat pelaajan kanssa eroavalla kannalla, mikäli he olivat alun perin pelaajan valintoihin nähden erimielisiä (vrt. kuva 31). Hän mainitsi hahmojen syyttäneen pelin edetessä pelaajaa valinnoista, jotka erosivat sivuhahmojen tavoitteista.

Kaksi osallistujista puolestaan nostivat esille sivuhahmojen reaktioiden ja käytöksen heittäneen ärtymyksen tunteita. Osallistuja 7 ilmaisi sivuhahmoista vanhan naisen, Joycen, ”ärsyttäneen häntä suunnattomasti pelkästään parilla rasistisella kommentillaan”. Osallistuja 3 puolestaan mainitsi sivuhahmon, joka kielsi häntä keskustelemasta toisen päävalinnan yhteydessä päähenkilön vangitulle ystävälle, Stephanielle, synnyttäneen hänessä ”negatiivisia tuntemuksia hahmoa kohtaan”. Hän totesi hahmon käytöksen saaneen hänen miettimään, ”onko tällä hahmolla jotain päähenkilöä vastaan niin paljon, ettei hän edes voi jutella tälle henkilölle”.



Kuva 31. *The Walking Dead: 400 Days*in tilanne, jossa NPC-hahmo on erimielinen pelaajan tavoitteiden kanssa.

Osallistuja 5:stä hahmot olivat luotu kärjistetyiksi, jolloin hahmot herättävät pelaajassa tunteita, mikä vaikuttaa päätöksentekoon. Hän mainitsi voimakkaita tuntemuksia herättäneiden pelihahmojen, kuten huoltoasemalla johdossa olleen Romanin, jääneen hänen mieleensä pelikokemuksen jälkeen. Pelitilanteessa osallistuja 5 haastoi keskusteluiden valinnoillaan hahmojen vastakkaisia näkemyksiä (vrt. kuva 32). Hän sanoi hahmojen eroavien näkemysten ärsyttäneen häntä, jolloin hän myös halusi ärsyttää valinnoillaan muita hahmoja takaisin pelin antaessa tähän tilaisuuden:

[...] Kyllä se vanha nainenkin ärsytti mua ja... Siinä meni sitten taas henkilökohtaselle tasolle eritoten, että mä en jaksaa kuunnella tollasta (painotus), nii siks mä valitsinkin jotain sieltä, jotain törkyä, jossei oo mitään järkee muuten vaan, kun... oli pakko päästä sanomaan jotain. [...] Juuri tää kalju mies, joka halusi tappaa, niin se jotenki just sillai, ettei se näe mitään muuta vaan se on just se, että... sellanen kunnan johtaja ”en kuuntele ketään” -tyylillä... .. No siinä jotenkin ärsytti kaikki se puhetapa ja... Myös tällanen, (asenne) että oletat olevasi johtaja... Niin, tympi jotenki tosi paljon... (Osallistuja 5.)



Kuva 32. Näytönkaappaus *The Walking Dead: 400 Days* -pelin dialogivalinnoista, joissa pelaaja voi valita aggressiivisen valintavaihtoehdon.

Hahmojen reaktiot synnyttivät osallistujissa myös myönteisiä tuntemuksia osallistujien hahmoja kohtaan kokeman sympatian sekä myötämielisyyden kautta. Osallistujat 5 ja 7 kokivat pelaajien valintojen seurauksena menehtyneen Boydin sympaattisena ja jakaneen samoja arvoja pelaajien kanssa, esimerkiksi tahtoessaan vapauttaa alueella saapuneen miehen tämän tappamisen sijaan. Osallistuja 5:n mielestä hahmon persoonallisuus herätti hänessä ”mukavia ja positiivisia tuntemuksia hahmoa kohtaan” (kuva 33).



Kuva 33. *The Walking Dead: 400 Days*in kohtaus, jossa sivuhahmo on myötämielinen pelaajan valinnan kanssa.

Osallistujien reaktioissa korostuivat tunnepohjaiset ja sosiaaliset reaktiot, jotka ovat Merabtin ja kumppaneiden (2008) mukaan yhteydessä tunnepohjaisiin tekoälyn ohjastamiin hahmoihin ja niiden reaktioihin. Hahmojen valintoja vastaavat reaktiot ja muokkautuva käytös (Merabti ja kumppanit 2008) olivat vahvasti läsnä osallistujien tunnepohjaisissa huomioissa, tukien valintojen merkityksellisyyttä.

Osallistujat mainitsivat muodostaneensa valintojensa kautta suhdetta pelin sivuhahmoihin, eritoten pelin päähenkilön pikkusiskoon Beccaan. Tämä oli havaittavissa pelitilanteiden vastauksissa sekä videotallenteissa, joissa moni osallistujista otti valintojensa myötä suojelevan suhteen Beccaa kohtaan. Osallistuja 4 kuvasi suhteen muodostamisen ja päähenkilön pikkusiskoon vaikuttamisen dialogien kautta olevan pelin päätarkoituksena, kokien hänen valintojensa vaikuttaessa tähän ”varmasti ainakin jollain tasolla”. Osallistuja 4 koki kuitenkin yllättyneensä Beccan muuttaessa pelin kuluessa käytöstään ja alkaessa painostamaan pelaajaa tiettyä valintaa kohti.

Alussahan se (Becca) soitti kitaraa ja vaikutti tosi mukavalta ja tosi silleen... lapsenomaiselta... Mut sit lopussa, kun ne oli siinä asuntovaunussa ja sit ne jutteli siitä... että päähenkilö olis tappanu sen Stephanien... niin se kitaraa soittava tyttö oli jotenki ilkeemmän olonen (painotus), ett enemmän ehkä sen puolella että sen kaveri tapettais koko sen oman ryhmän hyväks, nii ehkä se itelle vähän sillee tuli pienoisenä shokkina, koska...en mä tiedä, se... persoonallisuus muuttu jotenkin ihan sillee... aika paljon mun mielest. (Osallistuja 4.)

Osallistuja 4:n yllättyneissä tuntemuksissa voidaan havaita yhteys Klimmtin ja kumppaneiden (2012) mainintaan, jonka mukaan hahmojen käyttäytyminen voi luoda pelaajissa tunnepohjaisia kokemuksia heidän käytöksensä rikkoessa pelaajan sosiaalisia odotuksia.

Toisaalta Klimmtin ja kumppaneiden (2012) tutkimuksessa tuli esille, että hahmojen tulisi käyttäytyä luonteelleen ominaisesti vahvistaakseen käyttäjälle heidän persoonallisuuttaan. Osallistujien tuntemuksien myötä voidaan kuitenkin havaita, että hahmojen tuntemusten vaihdellessa pelitilanteen mukaisesti ja odotuksiin nähden yllättävästi, hahmot voivat jäädä pelaajan mieleen pelikokemuksen jälkeen.

Osallistuja 6:sta sivuhahmojen vastaväitteet ja pelaajien valintojen haastaminen lisäsi uskottavuuden tunnetta sen sijaan, että hahmot olisivat hyväksyneet pelaajan päätökset ”robotteina”. Osallistuja 8:n mielestä hahmojen erilainen suhtautumistapa pelaajan valintoihin lisäsi uppoutumista pelin maailmaan:

Niiden (hahmojen) suhtautuminen periaatteessa ehkä muuttu sit mun pelihahmoon justiinsa, ett mitä niitä valintoja siinä keskustellessa justiinsa valkkas. Siinä voi ehkä just tulla semmosia tilanteita, että pitää jotenkin valita, että toinen just argumentoi toisen puolesta ja toinen toisen asian ja sit sun pitää olla just se... se tavallaan ratkaseva ääni sit siinä ja pakoltihan siinä sitten toinen tavallaan... pahottaa mielensä, että ei voi just ehkä kaikkia miellyttää. (Osallistuja 8.)

Osallistuja 5 koki myönteisenä, että hahmojen vastaukset eivät olleet neutraaleja, vaan esimerkiksi kohtauksessa, jossa hahmot keskustelivat, mitä panttivangiksi otetulle tunkeilijalle tulisi tehdä, osa hahmoista lähti puolustamaan pelaajan kantaa. Vastaavasti Osallistuja 6 koki huoltoasemalla johdossa olleen Romanin luottaneen pelaajaan hyvin onnistuneen keskustelun ja pelaajan valintojen tuloksena. Roth (2015, 73) huomauttaa väitöskirjassaan, että mikäli käyttäjät uskovat pystyvänsä vaikuttamaan onnistuneesti tarinankulkuun, he voivat mieltää tarinan myönteiset käänteet ansioikseen. Osallistuja 6:n kokiessa hänen valintojensa synnyttäneen sivuhahmossa luottamusta, hänen kokemuksensa liittyvät tuntemukset voivat viitata myönteisiin menestyksen ja taitavuuden (Roth 2015, 73) tuntemuksiin. Vorderer, Steen ja Chan (2006) kokevat videopelien kasvattavan pelaajien itseluottamusta tarjoamalla onnistumisen kokemuksia, jotka interaktiivisen tarinankerronnan kohdalla voivat muodostua pelaajan tavoitteisiin vastaavista lopputuloksista sekä hahmojen käyttäytymisestä.

Kaksi osallistujista mainitsivat osan sivuhahmoista jääneen pelikokemuksen kannalta huomaamattomiksi ja ”irtonaisiksi”. Näiden osallistujien mukaan hahmojen kanssa pitäisi olla nykyistä enemmän kanssakäymistä ja keskustelua pelin kohtauksissa, jotta tunneside hahmoihin olisi kehittynyt pidemmälle. On huomioitavaa, että toinen näistä osallistujista koki erityisesti pelaajan keskeisiin valintoihin johdattaneen Romanin jääneen hahmona

hänen mieleensä, kun taas hänen mukaansa muut hahmot lähinnä ”hengasivat” pelimaailmassa. Osallistujien huomiot viittaavat hahmojen epärealistiseen tai epäautenttiseen käyttäytymiseen, joka Rothin (2015, 76) mukaan voi vaikuttaa kielteisesti kokemuksen uskottavuuteen ja nautittavuuteen. Vaikka pelin sivuhahmot reagoivat osallistujien mielestä valintatilanteisiin pääasiallisesti uskottavasti, hahmojen epäaito käyttäytyminen ilmeni näiden osallistujien huomioissa peliympäristön passiivisten hahmojen myötä.

Hahmojen eriävät mielipiteet saattoivat luoda pelaajien ratkaisuihin stressaavuuden tunnetta, osallistujien vaihtaessa ryhmän välisten keskustelujen aikana asentoa, pyörittäessä päätään eroavien mielipiteiden ilmaisuksi tai raapien leukaansa. Pelitilanteiden videotallenteilta on myös havaittavissa, että hahmojen käytös saattoi vaikuttaa pelaajan nopeuteen tehdä valintoja pelitilanteessa. Pelin asuntoautoon sijoittuvassa loppukohtauksessa, jossa pelaajan on valittava paetako huoltoasemalta vai ampuako päähenkilön ystävä Stepahnie, sivuhahmot hoputtavat pelaajaa valinnassaan huomioilla ja huudahduksilla, kuten ”We gotta do this, now!” tai ”Why are you just standing there?” (kuva 34).



Kuva 34. *The Walking Dead: 400 Days*in tilanne, jossa sivuhahmot käskivät pelaajaa tekemään valinnan nopeasti. Huomioitavaa on kuitenkin, ettei valintatilanteessa todellisuudessa ole aikarajaa.

Vaikka valinnassa ei ole aikarajoitetta, moni osallistujista teki valinnan välittömästi tai hyvin pian hahmojen kiirehdittäessä pelaajaa. Näin pelin sivuhahmojen reaktiot loivat pelaajille mahdollisesti kuvitelman paineesta ja kiireessä tehtävästä valinnasta, vaikka pelaajilla olikin todellisuudessa aikaa valinnan miettimiseen. Osallistujien reaktioiden perusteella hahmojen pelaajaa aktivoiva käytös synnytti tilanteessa pelaajissa sosiaalsiin havaintoihin ja aistimukseen pohjautuvia reaktioita, jotka Klimmtin ja Hartmannin (2006)

mukaan tehostavat vaikuttavuuden kokemusta. Pelaajien käytöksen perusteella jo pienetkin ääniefekteihin ja hahmojen käytökseen liittyvät muutokset voivat oikealla hetkellä hyödynnettynä vaikuttaa pelaajien valintojen tekemiseen.

Testitilanteessa enemmistö pelaajista kiinnitti huomiota katseellaan näytön vasempaan yläkulmaan ilmestyvään tekstipohjaiseen informaatioon sivuhahmojen suhteesta pelaajan valintoihin, joka kertoi muistavatko vai huomasivatko sivuhahmot pelaajan tietyt valinnat (kuva 35).



Kuva 35. *The Walking Dead: 400 Days* hyödyntää hahmojen suhteisiin ja valintojen muistamiseen liittyvää informaatiota.

Vaikka osallistujat kokivat informaation kertovan jossain määrin valintojen vaikutuksesta sekä hahmojen asennoitumisesta pelaajan valintoihin, monille osallistujille jäi epäselväksi, miten tekstipohjainen informaatio kertoi todellisuudessa valintojen vaikuttavuudesta hahmojen välisiin suhteisiin. Esimerkiksi Osallistuja 6 olisi kaivannut informaation osalta selkeyttä, muistivatko sivuhahmot pelaajan valinnat myönteisessä vai kielteisessä mielessä. Osallistuja 1:n mielestä informaatio puolestaan tehosti epämääräisyydestä huolimatta peliin uppoutumista ja vahvisti tunnetta, että hänen on keskityttävä valintoihin sekä itse peliin:

[...] Siihen tuli niitä sellaisia (naurahdus) ahdistavia, vähän epämääräisiä muistutuksia siitä, että tämä hahmo nyt muistaa sinun sanomasi, niin tietää, että okei, nyt tää vaikuttaa johonkin ja voi jestas. Että, kyllä se älyttömästi lisää mun mielestä sitä, että siihen jotenkin menee mukaan, niin ikään kuin eläytyy tosi vahvasti siihen peliin. (Osallistuja 1.)

Osallistuja 7 sanoi, että vaikka hahmot muistivat informaation mukaan pelaajan valinnat, tällä ei kuitenkaan ollut yhteyttä tulevaisuuden tarinallisiin seurauksiin. Hänen mielestään

hahmojen suhtautumisesta kertova informaatio auttoi kuitenkin arvaamaan, mihin suuntaan tarina lähti kulkemaan tulevaisuudessa. Vaikka Morrison (2013) mainitsee tekstipohjaisen informaation korostavan *Walking Dead* -peleissä pelaajan valintojen painoarvoa ja tehden valinnoista merkityksellisiä, osallistujat kaipasivat informaatioon konkreettisuutta siitä, miten hahmojen suhteet ovat todellisuudessa kehittyneet.

Osallistujien kommenttien perusteella hahmojen välisten suhteiden kehittymisestä ja valintojen muistamisesta kertovaan informaatioon on tärkeää lisätä tietoa valintojen seurausten laadusta. Informaation on tärkeää antaa tarkennettua taustatietoa, muistavatko NPC-hahmot pelaajan valinnat myönteisessä tai kielteisessä mielessä, jotta valintojen seurausten ennakointi olisi pelaajalle helpompaa ja selkeämpää.

Tässä kappaleessa olen analysoinut osallistujien tuntemuksia liittyen NPC-hahmojen reaktioiden uskottavuuteen. Osallistujien huomioiden pohjalta voidaan todeta, että hahmojen monipuoliset ja valintatilanteiden mukaan vaihtelevat, kuten pelaajan valintoja puolustavat ja tuomitsevat, reaktiot ovat keskeisiä herättämään pelaajissa sosiaalisia tuntemuksia Klimmtin ja kumppaneiden (2012) tutkimuksen mukaisesti. Tällöin pelaajien tuntemukset tarinallisesta vaikuttavuudesta (Vermeulen ja kumppanit 2010) ovat pelin käyttäjäkokemuksessa esillä pelaajien tuntiessa empaattisuutta, myönteisyyttä sekä vahvoja sosiaalisia tuntemuksia, kuten ärtymystä, hahmojen reaktioita kohtaan.

Löydösten pohjalta NPC-hahmojen monipuoliset ja voimakkaita tuntemuksia synnyttävät reaktiot auttavat hahmojen jäävän pelaajien mieleen pelikokemuksen jälkeen. Huomioiden perusteella hahmojen valintoihin mukautuvat kasvojen ilmeet sekä hyvin kirjoitetut vuorosanat ovat keskeisessä asemassa hahmojen uskottavuuden muodostumisessa. Sivuhahmojen esittäessä vahvoja tunteita ja pelaajan valintoja myötäileviä tai kielteisiä mielipiteitä, hahmot eivät jää todennäköisesti passiivisiksi ja kokemuksen kannalta mitään sanomattomiksi toimijoiksi. Mikäli hahmot eivät reagoi näkyvästi pelaajan valintoihin, hahmojen käytös voi viedä tällöin käyttäjäkokemukselta uskottavuutta sekä heikentää pelimaailmassa olemisen tunnetta. Pelaajalle on myös tärkeää antaa mahdollisuus vastata hahmojen erilaisiin tuntemuksiin niin myötäilevillä kuin vastustavilla valintavaihtoehdoilla sallien pelaajien erilaisten tuntemusten, kuten suuttumuksen tai myötämielisyyden, ilmaisemisen.

Hahmojen selkeä ja monipuolinen reagointi pelaajan valintoihin paitsi tukee hahmojen uskottavuutta, voi myös vaikuttaa pelaajien tapaan tehdä valintoja. Huomioiden perusteella hahmojen painostaessa pelaajaa tekemään valintansa nopeasti, tällä voi olla selkeä vaikutus pelaajien valintaan käyttämään aikaan. Näin hahmojen tilannekohtaisen käyttäytymisen myötä voidaan tehostaa valintojen painostavuuden tunnetta. Osallistujien huomioiden perusteella hahmojen suhteisiin liittyvän tekstipohjaisen informaation on tärkeää olla syvällistä ja hahmojen suhtautumisen muutosta taustoittavaa, jotta informaatio ei jää epämääräiseksi pelaajan tarinallisen vaikuttavuuden hahmottamisen kannalta.

5.6 Valintojen helppokäyttöisyys ja pelin tekninen toteutus

Tässä kappaleessa esittelen testitilanteen pohjalta esille tulleita *The Walking Dead: 400 Days* -pelin valintojen helppokäyttöisyyteen ja pelin tekniseen toteutukseen liittyviä huomioita. Kappaleessa 5.6.1 tuon esille valintojen käyttöliittymän toteutukseen liittyviä huomioita. Kappaleessa 5.6.2 esittelen ja vertaan pelin aikarajallisten ja aikarajattomien valintojen herättämiä tuntemuksia. Tämän jälkeen kappaleessa 5.6.3 avaan pelin tarinallisen maailman tutkimiseen liittyviä käytettävyyden havaintoja. Lopuksi kappaleessa 5.6.4 kerron osallistujien pelin audiovisuaaliseen toteutukseen liittämistään tuntemuksista.

5.6.1 Osallistujien tuntemukset valintojen käyttöliittymän teknisestä toteutuksesta

Osallistujat kokivat valintojen tekemisen pääsääntöisesti helpoksi ja luontevaksi. Tähän vaikutti osallistujien mukaan, että pelaajan tehdessä valintoja eri vaihtoehtojen näppäimet näkyivät näytöllä selkeästi pelaajalle yhdessä valintavaihtoehtoa kuvaavan tekstin kanssa. Tällöin osallistujien ei tarvinnut heidän mukaansa keskittyä valintojen tekniseen puoleen. Valintojen tekemisen luontevuuden kannalta tämä oli keskeistä, sillä valintojen teon käyttäjäkokemukseen voivat vaikuttaa kielteisesti käytettävyysongelmat, jotka liittyvät valintojen käyttöliittymän ymmärtämisen hankaluuteen (Klimmt ja muut 2012, 200).

Kuten Stead (2013, 34) huomauttaa, käyttöliittymän toteutuksen tulisi olla häiritsemättä tarinan kehitystä tai pelaajan immersiota. Esimerkiksi osallistuja 1:n mielestä pelaamista helpotti, että valinnat olivat aseteltu näkyville samaan järjestykseen kuin ohjaimen pai-

nikeet, jolloin hänen ei ”tarvinnut murehtia painoiko hän oikeaa näppäintä valintaa tehdessään” (kuva 36). Hän vertasi esimerkkinä valintojen olleen esitetty huomattavasti selkeämmin kuin mikäli valintavaihtoehdot olisi sijoiteltu näkymään näytöllä allekkain. Hän kuitenkin mainitsi valintojen toteutuksen olevan tottumuskysymys, ja koki valintojen esitystapaan tottumisen vieneen hetken aikaa valintojen ”ollessa levällään” eri puolilla näyttöä.



Kuva 36. Näytönkaappaus, joka havainnollistaa *The Walking Dead: 400 Days* -pelin valintakäyttöliittymää.

Osallistuja 6:sta valinnat tuli tehtyä ”automaattisesti” eri valintojen sijoituessa ohjaimen kuvionäppäimille. Hänestä valintanäppäinten yksinkertainen toteutus toimi hyvin verrattaessa mahdollisiin monimutkaisiin painikeyhdistelmiin. Osallistuja 8 puolestaan kommentoi ohjaimen kontrollien jakautuneen hyvin. Hänen mielestään ohjauksen kanssa ei tullut sekaannuksia valintanäppäinten ollessa ohjaimen oikealla puolella ja hahmon liikuttamisen sekä objektien tutkimisen tarkoitetun kursorin liikuttamisen sijoituessa ohjaimen sauvoille. Hän kuitenkin tunsu, että tietyn tyyppiset valinnat, kuten aggressiiviset tai myötäilevät valintavaihtoehdot, olivat painottuneet tietyille näppäimille. Osallistuja 8 pohti, oliko kyseessä kehittäjien tietoinen valinta, ja suosiiko toteutustapa mahdollisesti pelityyliä, jossa pelaajat voivat painaa toistuvasti tiettyä näppäintä lukematta läpi eri vaihtoehtoja.

400 Daysin valintakohtaukset koostuivat kahdesta-neljästä valinnasta riippuen pelin valintakohtauksista. Osallistujat pitivät pelin valintavaihtoehtojen ja niille tarkoitettujen valintanäppäinten määrää pääsääntöisesti selkeänä ja sopivana. Osallistujat kommentoivat, että valintavaihtoehtojen nykyistä laajempi määrä olisi voinut tehdä valintojen tekemisestä monimutkaista ja sekavaa. Nykyisellään osallistujat mainitsivat löytäneensä pelin keskusteluissa tilanteisiin pääsääntöisesti sopivan valintavaihtoehdon. Osallistuja 5 kommentoi, että mikäli valintoja olisi enemmän, pelaaminen olisi voinut mennä liialliseksi miettimiseksi jouhevan etenemisen sijaan. Toisaalta osallistuja 4:n mielestä valintoja oli itsessään pelin pituuteen nähden riittävästi, mutta hän olisi kaivannut nykyistä enemmän valintavaihtoehtoja pelin dialogiosuuksiin. Hän kommentoi halunneensa pelaajana vaikuttaa tai ainakin uskoa vaikuttavansa pelin tarinaan sen sijaan, että ”peli teki osan valinnoista pelaajan sijaan”. Valintavaihtoehtojen määrän lisääntyessä myös kokemus itse tehdyistä valinnoista olisi hänestä voinut kasvaa. Osallistuja 4:n kommentin yhteydessä on huomioitava, että hän on pelannut aikaisemmin julkaistun version *400 Days* -pelistä, jolloin voidaan havaita, että uudelleenpeluun myötä kokemus valintojen vaikuttavuudesta voi vähentyä.

Osallistujat kokivat myönteisenä, että valintavaihtoehdot erosivat merkittävästi toisistaan keskustelutilanteissa. Lisäksi osallistujista valintavaihtoehdoissa ei oltu ilmaistu samaa asiaa kahdesti eri sanoin, jolloin eri valinnoissa olisi ollut päällekkäisyyttä. Näin jokainen valinnoista tuntui selkeästi omalta vaihtoehdoltaan. Osallistuja 3 koki myönteisenä, että valinnoista löytyi myötäilevien ja vastakkaisten vaihtoehtojen lisäksi myös diplomaattinen, välimaaston vaihtoehto. Lisäksi hänestä oli positiivista, että hän pystyi valinnoillaan tarkentamaan keskustelua ja muiden hahmojen näkemyksiä sekä kysymään muiden hahmojen mielipiteitä ennen valinnan tekemistä, jolloin hän pystyi saamaan pelitilanteesta lisätietoa.

Moni osallistujista mainitsi havainneensa valintojen yhteydessä hiljaisuutta kuvaavan vaihtoehdon, joka pelin keskustelutilanteissa oli kuvattu kolmena pisteenä (kuva 36). Pelitilanteessa kuitenkin vain kaksi osallistujista hyödynsi mahdollisuuden olla hiljaa pelin keskusteluissa. Osallistuja 6:lle jäi epäselväksi, mikä on näissä valinnoissa hiljaisuutta kuvaavan kolmen pisteen funktio. Hän pohti, tarkoittiko vaihtoehto myötäilemistä vai olisiko näppäimen painaminen tuonut nähtäville lisää vaihtoehtoja. Hänelle tämä ei selvinnyt osallistujan jättäessä painamatta kolmionäppäintä kertaakaan pelin keskusteluissa. Myös osallistuja 1 mietti hiljaisuuden relevanttiutta pelikokemuksen kannalta näppäimen

ollessa hänestä vain harvoin tarpeellinen. Osallistuja 2 puolestaan koki mielenkiintoisena, että pelaajalle tarjottiin mahdollisuus myös vaieta keskustelussa.

Vaikka pelin valinnat tapahtuvat pelissä pääasiallisesti ohjaimen kuviopainikkeilla, loppukohtauksessa pelaaja joutuu valitsemaan pakoa ilmaisevien avaimien ja ampumista ilmaisevan aseiden välillä siirtämällä oikealla sauvalla kursorin valitun objektin päälle ja painamalla ohjaimen x-näppäintä (kuva 37). Osallistuja 3 piti kohtausta ohjaukseltaan epätarkkana, sillä vaihtoehdot olivat hänestä turhan lähellä toisiaan sauvoilla tapahtuvan ohjauksen epätarkkuuden vuoksi. Hän olisi myös toivonut vaihtoehtojen olevan selkeästi korostettuina, sillä osallistuja 3 ei havainnut aluksi toista vaihtoehtoa osuessaan nopeasti avaimiin, eli pakenemista ilmaisemaan vaihtoehtoon.



Kuva 37. *The Walking Dead: 400 Days* -pelin loppukohtaus, jossa pelaaja tekee valinnan ohjaimen sauvalla navigoiden.

Vaikka valintoihin liittyvät käyttöliittymät koettiin yleisesti helppokäyttöisiksi, valintakohtaukseen liittyvät ohjaukselliset ongelmat saattoivat häiritä osallistujien kohdalla pelin tarinallista kehitystä, mitä Steadin (2013) mukaan tulisi käyttöliittymien suunnittelussa välttää.

5.6.2 Pelin aikarajallisten ja aikarajattomien valintojen herättämät tunte- mukset

Osallistujat suhtautuivat vaihtelevasti pelin valintojen aikarajallisuuteen (kuva 38).

Osallistujien kommentoissa korostuivat aikarajallisten valintojen kohdalla nopea ja intuitiivinen päätöksenteko, jossa pelaajat eivät voineet jäädä miettimään liian pitkäksi aikaa valintojaan, sekä valintojen tekemisen luonnollisuus. Osallistujien huomiot ovat lin-

jassa Holmgårdin (2013) tutkimuksessa mainituille nopeille tunnepohjaisille ja tiedostamattomille päätöksiin liittyville aivojen toimintaprosesseille (Damasio ja muut 2008), jotka ovat tyypillisiä interaktiivisen tarinankerronnan nopeissa, aikarajallisissa valintatilanteissa.



Kuva 38. Näytönkaappaus *The Walking Dead: 400 Days* -pelin valintojen aikarajasta.

Osa osallistujista koki myönteisenä, että pelin keskusteluvalinnat toivat esiin pelaajan vaistonvaraisen ja reaali maailmaa vastaavan toiminnan. Esimerkiksi osallistuja 5:stä aikarajallisten valintojen käyttö pakotti hänet miettimään nopeasti, mitä hän halusi pelaa-jana saada aikaan puheenvuorollaan tai kommentillaan. Lisäksi hänestä aikarajoite auttoi pitämään keskustelut jouhevana reaali maailman tavoin. Myös osallistuja 2 kommentoi, että on luonnollista, ettei todellisuudessa keskustelutilanteessa voi miettiä loputtomiin sa-nojaan.

Monet osallistujista mainitsivat pelin aikarajojen yhteydessä niiden stressaavuuden ja painostavuuden, mikä on yhteydessä aikaisempien tutkimusten mainintoihin (Gallen 2016, 21-22, Weimin 2015, 181). Osallistuja 1 ymmärsi kehittäjien pyrkimisen painottamaan intuitiivista ja nopeaa ajattelua aikarajojen kautta, mutta hän itse koki aikarajojen aiheut-tavan epämiellyttäviä tuntemuksia, joiden myötä hän ei pitänyt niiden käytöstä:

Mulle tulee jotenki sellanen et ”ei, ei, ei, ei, apua, odota hetki, kun mä mietin tätä asiaa”. Henkilökohtaisesti se (aikaraja) aina stressaa mua tosi paljon (nau-rahdu). (Osallistuja 1.)

Osallistuja 4 oletti aikarajojen olleen suunniteltu tarkoituksellisesti niin, että ne synnyt-täisivät stressiä pelaajissa, minkä hän koki tehostavan valintojen teon kokemusta:

Se kyl tehoo muhun, koska heti, kun näkee sen valkosen viivan pienentyvän, niin kyl siin tulee ittelle sellanen kiire, että ”okei, minkä valitsee, minkä valitsee”, ja sit kun siin pitää just valita sillee, no, mikä on siihen tilanteeseen sopiva (valinta). (Osallistuja 4.)

Osallistuja 5 kommentoi valintojen aikarajallisuuden tuovan peliin ”kutkuttavuutta ja jännitystä”, jolloin pelaaja ei voinut olla passiivisena:

Tavallaan se aikarajote tuo sellasta jännitystä siihen, että nyt oikeesti sun pitää päättää, sit jos sä oot hiljaa tai jos et paina mitään, niin... se on... vähän että ”voi, voi, aika meni” (naurahdus). (Osallistuja 5.)

Videotallenteilta on havaittavissa, että osallistujat pääsevät pelin valintamekaniikkoihin sisälle nopeasti ilman, että valintojen tekeminen synnyttäisi enemmistölle osallistujista haasteita. Kuitenkin osallistuja 1 vaikutti säikähtäneen ensimmäisen valinnan yhtäkki-syyttä huudahtaen ”Uups!” hänen joutuessaan tekemään pelin ensimmäisen valinnan. Osallistuja 7 kommentoi haastattelun yhteydessä toivoneensa aikarajoihin enemmän aikaa, jotta hän pystyisi lukemaan eri vastausvaihtoehdot ajatuksella läpi. Valintojen aikaraja ei kuitenkaan loppunut keltään osallistujista yhdessäkään pelin valintatilanteista jokaisen pelaajan ehtiessä valita jonkin annetuista valintavaihtoehdoista.

Suurin osa osallistujista mielsi pelin aikarajattomat valinnat tarinan etenemisen kannalta merkittäviksi ja aikarajallisia valintoja vakavammiksi. Verrattuna aikarajallisiin valintoihin liitettyihin intuitiivisen ajattelun ja nopeiden valintojen prosessiin, osallistujien huomioissa korostui aikarajattomien valintojen edellyttämä pohdinta ja sekä mahdollisten eri seurausten analysointi. Osallistujat yhdistivät aikarajattomien valintojen yhteyden tilanteisiin, joissa pelaajan tulisi miettiä tarkkaan valintojaan. Holmgårdin (2013) erilaisia interaktiivisen tarinankerrontaan liittyviä päätöksenteon prosesseja analysoivaan tutkimukseen suhteutettuna osallistujien huomiot ovat yhteydessä nopeita valintoja hitaampiin ja raskaampiin valintaprosesseihin, joita myös osallistujat toivat esille huomioissaan.

Osallistujien huomioissa tuli myös esille aikarajattomien valintojen edellyttäneen pelin aiempien keskusteluiden sekä aiempien päätöksien pohtimista. Mielenkiintoisesti videotallenteista on kuitenkin havaittavissa, että osallistujat eivät käyttäneet huomattavasti enempää aikaa aikarajattomiin valintoihin aikarajallisiin päätöksiin verrattuna. Tähän saattoi osaltaan vaikuttaa pelin aikarajapainotteisuus, jolloin pelaajat olivat tottuneita pelin nopeitempisiin valintatilanteisiin. Lisäksi pelin testitilanne voi vaikuttaa osallistujien

tahtiin pelata peliä, jolloin he eivät mahdollisesti halunneet jäädä pohtimaan tiettyä valintaa yhtä pitkään kuin pelatessaan peliä itsenäisesti kotiolosuhteissa.

Kaksi osallistujista ei kiinnittänyt huomiota, että peli sisälsi aikarajattomia valintoja. Osallistuja 5 kommentoi, ettei kiinnittänyt juurikaan huomiota aikarajattomuuteen, sillä hän oli tottunut aikaisempien pelikokemustensa pohjalta valintojen aikarajoihin ja teki täten ”automaattisesti” valinnat nopeasti. Hän suosi valintojen aikarajallisuutta, mutta totesi aikarajattomien valintojen käytön madaltavan kynnystä lajityypin uusille pelaajille. Osallistuja 6 puolestaan sanoi olleensa ”orjautunut” aikarajoitteisiin niihin totuttuaan, mutta piti aikarajoja toimivana ratkaisuna, jottei pelaaja ”ylialysoisi” valintoja. Osallistuja 6 tosin mainitsi aikarajojen voineen olleen nykyistä pidempiä, jotta pelaaja olisi voinut pohtia tilannetta, sen sijaan että hän valitsisi nopeasti jonkun vaihtoehdoista.

Kaksi osallistujista koki pelin aikarajattomien valintojen ”helpotuksena” pelin nopeatempoisten aikarajallisten valintatilanteiden lomassa. Osallistuja 4 mainitsi arvostavansa tilanteita, joissa pelaajalle on annettu aikaa valinnan tekemiseen, jotta hän voisi pohtia rauhassa eri näkökulmia tilanteeseen. Osallistuja 1 koki pitävänsä valintoihin liittyvien tekijöiden ”pyörittelemisestä” mielessään ilman aikarajan luomaa painetta:

Sit siin oli tosiaan muutama semmonen aikarajaton (valinta), se oli itse asiaa semmonen helpotus, mä olin, että ”oh, ihanaa, antakaa mun hetki istuu ja miettii tätä asiaa”. Niin tykkään kyllä siitä, että ei ole aikarajaa, koska mä tykkään jäädä pohdiskelemaan sitä asiaa ja pyörittelemään sitä, ja oon kyllä pelien ääressä istunu silleen jonkun 15 minuuttia, silleen että ”mitä mä nyt tässä tekisin”. (Osallistuja 1.)

Osallistuja 1 tosin pohti, miksi juuri tietyt pelin valintatilanteet olivat aikarajattomia. Hänenästä oli perusteltua, että pelin loppukohtauksen valintatilanne, ampuako päähenkilön ystävä Stephanie vai paetako huoltoasemalta, oli aikarajaton valinnan painokkuuden vuoksi. Toisaalta hänelle jäi epäselväksi, miksi tilanteessa, jossa pelaajan tuli kertoa päähahmon pikkusiskolle Stephanien jäätyä kiinni tarvikkeiden varastamisesta, ei ollutkaan aikarajaa (kuva 39). Hän miettikin, oliko valinta tarinallisesti merkityksellisempi kuin hän luuli.

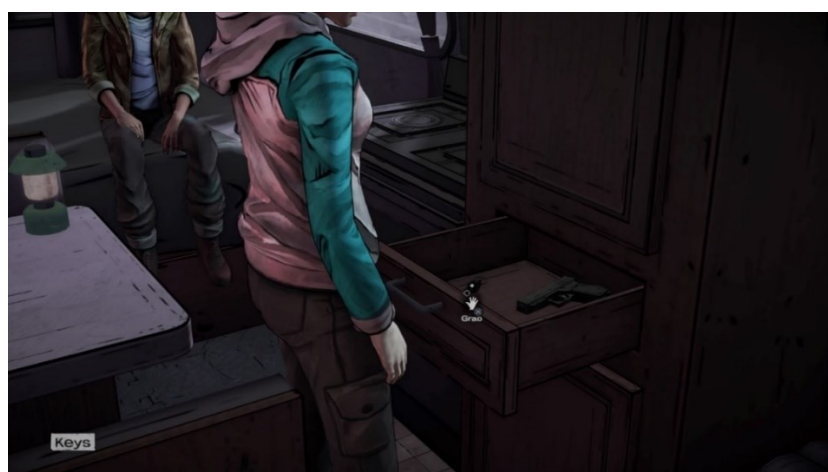
Mutta siitä mä en ollu varma, et miks taas siinä ei ollu aikarajaa, et miten mä nyt kerron tälle tytölle tästä, mut ehkä se sit vaikutti enemmän kun mä aatelin linkaan. Se on mahdollista. Se ei vaan sinällään tuntunu merkittävältä siinä kohtaa.” (Osallistuja 1.)



Kuva 39. Esimerkki *The Walking Dead: 400 Daysin* aikarajattomasta valintatilanteesta.

Kaksi osallistujista koki aikarajattomien valintojen olevan pelaajalle eräänlainen huomio, että valinnan tulos on peruuttamaton, eikä hän voi enää tämän jälkeen palata takaisin tai muuttaa päätöstään. Osallistuja 8 otti esille pelin loppuvalinnan, jossa pelaajan on valittava Stephaniein ampumista merkitsevän aseiden tai pakoa indikoivien avaimien välillä. Vaikka pelaaja joutuu nostamaan asuntovaunun lipastosta avaimet tai aseet hänen valintansa mukaan, lopullinen valintatilanne edellä mainittujen valintojen välillä tapahtuu vasta hetkeä myöhemmin (kuva 40 ja 41).

[...] Joissain peleissä on siltä, että jos lähdet nyt etenemään tähän kohtaan, niin et pysty tekemään jotain side questeja, se oli tämmöinen tavallaan varmistus, että haluatko varmasti näin, koska sitten se on tavallaan peruuttamaton päätös... Kun siin pysty toisen kerran tavallaan vielä ajattelemaan ja sit se, että sä valkkaat avaimet eka, mut sitten se varsinainen päätös tehtiin vasta sen jälkeen, että sen jälkeen ei pysty enää perumaan. Ehkä siin oli sitä aateltu sitten ja haluttu just erotella ehkä silleen pelaajallekin, että tää on nyt iso päätös, että parasta sitten pysyä sen takana, minkä valkkaat. (Osallistuja 8.)





Kuva 40 ja 41. Tarinan lopullista valintaa edeltävässä kohtaauksessa pelaaja voi valita ottavansa avaimet tai aseensa lipastosta (ylhäällä). Tämän jälkeen hahmo nostaa ensimmäisenä valitun objektin pöydälle, mutta ottaa myöhemmin lipastosta myös toisen, valitsematta jääneen, objektin. Pelin viimeisessä valintakohtaauksessa pelaajan tulee valita uudelleen pakoa indikoivien avaimien ja ampumista kuvaavan aseenvälillä (alhaalla). Tällä kertaa valinta on lopullinen.

Monien osallistujien mielestä aikarajojen tai aikarajattomuuden hyödyntämisessä olisi keskeistä ottaa huomioon pelin tapahtumat ja kulloinenkin tilanne. Siinä missä aikarajalliset valinnat tukivat useiden osallistujien mielestä hektisiä keskustelutilanteita, aikarajatottomat valinnat antoivat mahdollisuuden pohdiskella valintojen seurauksia rauhallisissa pelitilanteissa. Osallistuja 1 otti tästä esimerkkinä edellä mainitun kohtaauksen, jossa pelaaja voi valita rauhassa asuntovaunussa, ottaako hän lipastosta aseet vai avaimen. Pelin kuvaamassa tilanteessa osallistujasta oli luontevaa, että hän sai miettiä valintaansa kaikessa rauhassa ilman aikarajan tuomaa kiirettä. Osallistuja 1 koki aikarajattomien kohtausten olleen pelaajalle eräänlainen ”markkeri”, että pelaaja on erityisen keskeisen päätöksen ääressä. Näin ollen aikarajattomia valintoja tulisi hänen mielestään käyttää harkiten, jotta pelaaja tietäisi selkeästi, millä valinnoilla on erityisesti merkitystä. Aikarajattomien valintojen satunnainen käyttö saattoi hänestä luoda epäselkeyttä valintojen merkityksestä. Steadin (2013, 34) huomion mukaan käyttöliittymien hyödyntämisen ja valintatilanteen tulisi olla olennaisesti yhteydessä tarinan kehitykseen ja tarinalliseen pelitilanteeseen.

Osallistujat pitivät puolestaan pelin keskusteluissa aikarajojen hyödyntämistä keskustelun kannalta jouhevana, luonnollisena sekä pelitilanteiden temmon kannalta uskottavana. Osallistuja 4 kommentoi, että mikäli pelin juonen kannalta vähempiarvoisessa valinnassa käytetään aikarajattomuutta, on vaarana, ettei pelin tarina etene sujuvasti. Osallistuja 8:sta valintojen aikarajat tukivat elokuvamaista ilmaisua pitäen pelin nopeatempoisena. Osal-

listuja 3 puolestaan kommentoi, että toisen kysyessä jotain keskustelun aikana ja vastajan ”ollessa viisi minuuttia hiljaa”, mahdollisuus veisi uskottavuutta tilanteesta. Osallistuja 7:stä aikarajat saivat keskustelutilanteisiin todellisuudentuntua hahmon ollessa hiljaa, mikäli pelaaja ei ehtinyt tehdä valintaansa:

Kai toi vähän siihen pohjautuu, ett eihän normaalikaan keskustelu mee niin, vaan ett jos sä oot tietyn ajan hiljaa tossakin, ett jos sä et vastaa tiettyyn mennessä mitään, niin sit se hahmo on hiljaa. Sit se toinen (hahmo) reagoi sen perusteella, ett sillai se dialogin sujuvuus menee aika hyvin, koska siin on se (aikaraja), ett sul on vaan pieni hetki aikaa vastata johonki. (Osallistuja 7.)

Suurin osa osallistujista suosi sekä aikarajattomien että aikarajallisten valintojen käyttöä, jonka he kokivat tukevan erilaisia pelin tilanteita sekä valinnan luonnollisuutta. Kaksi osallistujista kokivat kuitenkin valintojen aikarajallisuuden hyväksi ”aitouden tunteen”, ”jouhevouden” sekä ”jännityksen” vuoksi, joskin heidän mukaansa aikarajat voisivat olla tietyissä valinnoissa nykyistä pidempiä. Osallistuja 8 toivoi selkeää johdonmukaisuutta pelin aikarajallisten ja aikarajattomien valintojen hyödyntämiseen, riippuen kehittäjien tavoitteesta painottaa joko pelaajan pohdintaan tai pelaajan omaan intuitioon painottuvaa päätöksentekoa.

Osallistujien huomioiden perusteella pelisuunnittelijoiden on keskeistä havaita aikarajattomiin ja aikarajallisiin valintoihin kohdistuvat psykologiset toimintatavat ja ennakkoodotukset, kuten aikarajattomien valintojen tarinallinen painokkuus. Holmgård (2013) muistuttaa tutkimuksessaan, että aikarajallisiin ja aikarajattomiin valintoihin liittyvät psykologiset toimintaprosessit vaihtelevat pelikokemuksen aikana, mikä tuli esille myös osallistujien tuntemuksissa. Holmgårdin (2013) mukaan nämä päätöksentekoon liittyvät prosessit tulisi kokea pelissä samalla tavoin kuin reaalielämässäkin. Pelisuunnittelun kannalta aikarajattomat tapahtumat tulisikin perustella pelin tilanteella, kuten rauhallisella kohtauksella tai käyttäen näitä tilanteita maltillisesti selkeänä merkinä valinnan painokkuudesta.

5.6.3 Pelin tarinallisen maailman tutkimiseen liittyvä käytettävyys

Vaikka itse tarinallisten valintojen tekninen toteutus koettiin pääsääntöisesti toimivaksi, osallistajat kokivat pelin ohjauksen haasteelliseksi peliympäristössä liikkumista vaativissa kohtauksissa valintatilanteiden välissä. Osallistajat kokivat yleisimpinä pelin käyttäjäkokemusta häiritsevinä tekijöinä pelin staattisen kamerakulman, joka hankaloitti ympäristön hahmottamista, sekä pelin jäykän ohjauksen ympäristöä tutkittaessa. Monesta

osallistujasta ympäristön tutkimisen miellekkyyttä veivät pelin ohjauksen jäykkyys sekä ongelmallinen kamerakulma, jonka myötä ympäristön hahmottaminen oli haastavaa.

Levy ja Novak (2009, 68) kuvaavat pelin käytettävyyteen vaikuttavan peliympäristöllisen vuorovaikutuksen helppous ja vaistonvaraisuus, ohjauksen sujuvuus sekä määränpäähän löytämisen selkeys. Vaikka näiden kohtausten ongelmat eivät vaikuttaneet suoraan valintatilanteiden tekniseen toteutukseen ja käytettävyyteen, ongelmat häiritsivät tarinalliseen maailmaan uppoutumista sekä pelin ympäristön tutkimista, joka voi antaa tarinallista lisätietoa.

Vaikka osallistujat kommentoivat liikkumiskontrolleja yksinkertaisiksi ja helpoiksi oppia, osaa osallistujista turhautti ohjauksessa, että oikealla sauvalla tapahtuva ympäristön tutkiminen sekä vasemmalla sauvalla tehtävä kulkeminen olivat toisistaan riippumattomia toimintoja (kuva 42). Nämä osallistujat kokivat täten monimutkaiseksi, että he joutuivat pysähtymään tutkiakseen ympäristöstä löytyviä objekteja, sillä objektien tutkimiseen tarkoitettu kursori ei kulkenut automaattisesti pelaajan perässä. Tämä edellytti osallistujilta tarpeetonta muistamista ja saattoi vaikuttaa kielteisesti itse ympäristön tutkimisen mielekkyyteen.

Osallistujat kommentoivat oikealla sauvalla tapahtuvaa peliympäristön objektien tarkastelua ”epäluonnolliseksi”, ”hassuksi” ja ”kömpelöksi”. Esimerkiksi osallistuja 8 koki, että hänen ”viedessään hahmoa eteenpäin, katsomisnäppi raahasi tavallaan koko ajan perässä”. Mikäli pelaaja olisi voinut samanaikaisesti pyörittää navigointikursoria liikkueensa, osallistuja 8 olisi kokenut ohjauksen reagoivammaksi sen sijaan, että hän joutui ajoittain pysähtymään ja odottamaan, että hän voi kohdistaa kursoria ympäristön objekteihin.



Kuva 42. Näytöntallennus *The Walking Dead: 400 Days* -pelin ympäristön tutkimisesta. Oikealla sauvalla liikutettava kursori on kohtauksessa auton konepellin päällä.

Kaksi osallistujista kommentoivat peliympäristön tutkimisen soveltuvan todennäköisesti paremmin hiirellä navigoitavaksi sauvalla tapahtuvan navigoinnin kankeuden vuoksi. Osallistuja 6 puolestaan koki oikealla sauvalla tapahtuvan objektien tutkimisen vaatineen totuttelua, sillä hän oli tottunut oikealla sauvalla hallittavan pelin kuvakulmaa muissa vastaavan kaltaisissa peleissä. Videotallenteesta on havaittavissa, että monilla osallistujista kesti hetken havaita, miten ympäristössä olevia objekteja tutkitaan. Heidän havaiteksaan ohjaimen oikean sauvan toimivan ympäristön tarkasteluun hyödynnettävänä kursorina, ohjausmenetelmän hahmottaminen herätti heissä heidän huomioidensa perusteella oivaltamisen tuntemuksia (”Hm!”, ”mmh!”).

Kursorin kohdistaminen objekteihin niiden huomioimiseksi aiheutti osallistujien etenemisen kannalta ongelmia erityisesti pelin alkupuolella, sillä moni osallistujista ei aluksi havainnut, että he voivat avata huoltoaseman keittiön oven asettamalla oikean sauvan oven kohdalle, jolloin esiin ilmestyy avaamista ilmaiseva kuvake (kuva 43 ja 44). Osa osallistujista kommentoi havainneensa mahdollisuuden vahingossa liikuttaessaan kursoria oikealla sauvalla. Lisäksi kahdella osallistujista ilmeni ongelmia heidän tutkiessaan ympäristössä olevia objekteja, jolloin peli ei reagoinut heidän syötteisiinsä osallistujien painaessa objektien tarkasteluun tarkoitettua x-näppäintä. Tämän vuoksi toinen osallistujista sivuutti pelissä alun perin tarkastelemansa objektin.



Kuva 43 ja 44. *The Walking Dead: 400 Days*in tilanne, jossa oven avaamista ilmaiseva kuvake ei ole heti pelaajalle selkeästi näkyvillä.

Lähes kaikkien osallistujien mielestä kuvakulman staattisuus hankaloitti ympäristön hahmottamista, sillä he eivät ajoittain nähneet, mihin suuntaan peliympäristössä he pystyivät liikkumaan. Monelle osallistujille kameran toiminta tuotti tallenteiden perusteella vaikeuksia erityisesti pelin alkupuolella, sillä he eivät hahmottaneet kameran vuoksi etenemisreittiä pois huoltoaseman ravintolasta, jossa pelin alkukohtaus tapahtuu. Osallistujat kritisoivat erityisesti rajatun kamerakulman näyttäneen vain osan peliympäristöstä, jolloin tutkittavia yksityiskohtia tai etenemisreitit jäivät pois pelaajan näkemältä alueelta. Esimerkiksi osallistuja 3 koki erikoisena, että pelihahmo saattoi katsoa pois päin kuvaruudusta, muttei pelaaja nähnyt, mihin pelihahmon huomio kiinnittyy. Osallistuja 3 oletti kokemuksen parantuvan, mikäli kamera olisi sijoitettu riittävän kaukaiseen pisteeseen, jotta pelaaja näkisi selkeästi pelialueen. Osallistuja 1 koki kamerakulman pelin suurimmaksi yksittäiseksi ongelmaksi:

Se (kamerakulma) teki sen jotenkin epäselväksi, minne kaikkialle pystyy ylipäättään menemään. Koska välillä oli jotenkin silleen, että oot ihan jossain kuvan reunalla ja kamera ei käänny, mikä antaa vähän semmosen viestin, että tänne ei voi mennä. Mut sinne ehkä voikin mennä. Mutta se kamera tulee vähän silleen jäljessä, mikä on tosi ärsyttävää. Se jotenkin vaikeutti sitä, missä on ikään kun alueen rajat. (Osallistuja 1.)

Useat osallistujista toivoivat peliin mahdollisuutta kääntää kamerakulmaa tai kamerakulman automaattista kääntymistä, jotta pelaajat näkisivät peliympäristön eri puolilta sekä mitä heidän edessään ympäristössä on. Osallistuja 5 koki kuvakulman ”raivostuttavaksi” ympäristön hahmottamisen hankaluuden vuoksi ja toivoi mahdollisuutta pyörittää vapaasti pelin kamerakulmaa peliohjaimen sauvoilla ympäristön hahmottamiseksi. Myös osallistuja 6 ehdotti kameran kääntämisen olevan mahdollista esimerkiksi ohjaimen takaa löytyvillä L2- sekä R2-näppäimillä. Kaikilla osallistujista oli vaikeuksia edetä jossain kohdin peliä heidän haluamaansa suuntaan peliympäristössä etenemisen estävien näkymättömien seinien vuoksi (kuva 45). Esimerkiksi osallistuja 1 kuiskasi hiljaa pelatessaan ”mihin mun pitää mennä” turhautuessaan, koska ei tiennyt salliiko peli haluttuun suuntaan etenemisen pelimaailman keittiössä näkymättömän seinän ja kamerakulman rajallisuuden vuoksi.



Kuva 45. Näytöntallennuskuva *The Walking Dead: 400 Daysin* kamerakulmasta ja näkymättömästä etenemisen estävästä seinästä.

Osallistuja 6:n kohdalla mahdollinen turhautuminen oli havaittavissa hänen painettuaan ohjaimen näppäimiä mahdollisen interaktion toivossa näkymättömän seinän estäessä pääsyn kulkusuuntaan. Galitzin (2007, 68-69) mukaan käyttäjän tarve kysyä kysymyksiä, toistuvat turhautumiseen liittyvät reaktiot, kuten näppäimien turhautunut paineleminen, pelillisen informaation sivuuttaminen sekä käyttäjien päämäärien kannalta epäolennaisien toimien suorittaminen viittaavat pelin käytettävyyden ongelmiin.

Osallistujat 5 ja 6, jotka eivät tutkineet ympäristöä pelin aikana, kokivatkin pelin ohjauksen ja kamerakulman olleen merkittävimmät tutkimismotivaatiota vähentäneet tekijät. Näiden pelin käytettävyyteen liittyvien ongelmien voidaan havaita vähentäneen kyseisten osallistujien uteliaisuutta tutkia pelin tarinallista maailmaa, uteliaisuuden muodostaessa yhden interaktiivisen tarinankerronnan yleisistä reaktioista (Vermeulen ja kumppanit 2010). Kuten Roth (2015, 60-62) toteaa, kontrolleihin ja pelin käytettävyyteen liittyvät ongelmat voivat häiritä pelaajien uppoutumista pelin tarinalliseen maailmaan sekä heikentää samaistumista pelin päähahmoon ja hänen tilanteeseensa. Vaikka pelin kamerakulmat ja etenemisen estävät näkymättömät seinät turhauttivat pelaajia, kaikki osallistujat löysivät oikean etenemisreitit ilman, että heitä jouduttiin neuvomaan testitilanteessa tai että he jäivät jumiin liian pitkäksi aikaa testitilanteen keston kannalta.

Nixonin ja Bizzochin (2013, 9) mukaan interaktiivisille tarinankerronnallisille peleille yleinen kolmannen persoonan kameraperspektiivi hyödyntää elokuvamaista estetiikkaa, helpottaen kamerakulman etäisyyden kautta hahmon ympäristöllisen vuorovaikutuksen

seuraamista. Toisaalta osallistujien huomioiden myötä on havaittavissa, että interaktiiviselle tarinankerronnalle tyypillisen kameratyypin hyödyntäminen voi tuottaa myös navigointiin ja ympäristön hahmottamiseen liittyviä ongelmia.

Monet osallistujista kuvasivat pelin tarjoamaa ohjeistusta riittäväksi ja minimalistiseksi. Kaksi osallistujista mainitsivat, etteivät he havainneet erityistä ohjeistusta pelaamisen aikana. Osallistujat mielsivät pelin ohjeistukseen liittyvien ongelmien koskeneen valintatilanteiden sijaan etenemisreitin löytämistä peliympäristössä, jota voidaan Levyn ja Novakin (2009, 68) mukaan pitää merkittävänä pelin käytettävyyteen vaikuttavana tekijänä. Useat osallistujista olisivat kaivanneet pelisuunnittelun myötä avustusta, kuinka edetä pelin alkukohtauksessa, jossa heidän tuli edetä peliympäristön ravintolatilasta keittiöön. Videotallenteiden perusteella tämä aiheutti monille pelaajista sekavia tuntemuksia ja turhautumista heidän kokeillessaan löytää eri reittejä päästä eteenpäin. Rothin (2015, 60-62) mukaan käyttäjien tarpeeton ajankäyttö heidän tavoitteidensa suorittamisessa vähentää käyttäjäkokemuksen tehokkuutta. Roth (2015, 60-62) huomauttaakin heikosti toteutetun navigoinnin lisäävän epäuskon tuntemuksia pelimaailmaa kohtaan. Monet osallistujista olisivat kaivanneet etenemiseen liittyvissä ongelmatilanteissa visuaalista vinkkiä ympäristössä tai hahmoa, jolta kysyä apua etenemiseen vinkkejä antavien kommenttien muodossa. Osallistuja 5 löysi etenemisreitin sattuman kautta, mutta olisi toivonut ympäristön vihjeiden auttaneen häntä löytämään oikean suunnan:

Toki mä löysin sinne, mut jos mä olisin pyöriny kauan aikaa siinä, niin mä olisin toivonu, että mä saan jollain lailla... Siel on vaikka joku merkki, että ”hei, mee tänne”, että mä en jäis jumittamaan. Mutta mä sit kyllä pääsin ja se kyl oli vahinko, ett mä pääsin ulos. Mä en todellakaan aatellu, ett mä olisin päässy sieltä minnekään ja mä mietinkin, että pyörinkö mä täs jotain kehää, mutta... Ihan hyvällä säkällä mentiin (naurahdus). (Osallistuja 5.)

Osallistuja 8 totesi pelin ”minimalistisen” ohjeistuksen olevan todennäköisesti tarkoituksemukaista, jotta pelaajat tutustuisivat peliympäristöön kiertäen ja tutkien ympäristöä. Hänen mukaansa pelissä ei ollut nähtävillä visuaalisia merkkejä, minne pelaajan tulisi edetä, vaan pelaajalle mainittiin hienovaraisesti dialogissa vihje etenemiseen liittyen, mikäli hän kuunteli riittävän tarkasti. Osallistuja 8:n mukaan kehittäjät olivat todennäköisesti halunneet pitää pelin ”kuvan mahdollisimman kirkkaana ilman ylimäärästä härpäkettä”, eli välkkyviä ja selkeästi näkyviä ympäristöstä erottuvia vihjeitä, mikä tuotti hänestä peliin elokuvamaisen tunnelman.

Monet osallistujista kokivat kuitenkin välianimaatioiden lomassa tapahtuvien pelin tutkimuskohtauksien rytmittävän pelaamista ja toimivan nopeiden sekä haastavien valintojen välissä ”hengähdystaukoina”. Osallistuja 1 kommentoikin, että mikäli pelaaminen koostuisi pelkästään perättäisistä välianimaatioista, se saattaisi muodostua pelikokemuksen kannalta liian intensiiviseksi. Osallistuja 8 koki mukavaksi, että pelaaja sai hetkellisesti rauhoittua tutkiessaan pelimaailmaa:

[...] Oli tämmösiä rauhallisempia kohtia, mis pysty vaan justiinsa kulkee rauhassa ja jutella ihmisille ja tutkia ja tutustua siihen ympäristöön silleen paremmin, että mun mielest se on niinkun hyvää just tasapainoilua, että jos se action-leffa ois pelkkää actionia kaks tuntia putkeen, niin se olis aika raskasta, mutta sitten ne kaikki action-kohtauksetkin tuntuu aina paremmilta, kun siel on pikkasen semmosta, että vähän levähdetään ja sitten mennään taas. (Osallistuja 8.)

Monista osallistujista pelimaailman tutkiminen, objektien löytäminen sekä sivuhahmoille keskusteleminen pelimaailmassa toimi kiinnikkeenä pelimaailmaan ja auttoi tutustumaan pelin hahmoihin, pelin ”ympäristöllisen tarinankerronnan” (Jenkins 2005) myötä. Osallistajat olisivat toisaalta toivoneet nykyistä enemmän vuorovaikutusmahdollisuuksia ympäristöstä löytyvillä objekteilla esimerkiksi tarinallisten seurausten myötä. Esimerkiksi osallistuja 1 koki ympäristössä ”klikkailtavien objektien” olleen turhan satunnaisia, eikä hän kokenut tutkimisosuuksien tuovan peliin erityisesti lisäarvoa välianimaatioiden muodostaessa pelin pääasiallisen sisällön. Osallistujien huomioissa tuli esiin toive, että kohtauksissa olisi nykyistä enemmän mahdollisuuksia keskustella vapaaehtoisesti hahmojen kanssa ja syventää näin suhdetta pelimaailmaan. Osallistuja 7 kommentoi, että pelkän hahmojen katsomisvaihtoehdon sijaan hän olisi pitänyt mielekkäämpänä mahdollisuutta keskustella hahmojen kanssa. Vaikka osallistajat saivat informaatiota pelin tarinallisen peliympäristön menneisyydestä, hahmoista ja objekteista (Sylvester 2013), havainnoissa on nähtävillä ympäristön tutkimiseen liittyvän konkreettisen hyödyn sekä vaikuttavuuden toivomukset.

5.6.4 Pelin audiovisuaaliseen toteutukseen liittyviä osallistujien tunteuksia ja huomioita

Tarkasteltaessa osallistujien pelin graafiseen antiin liittyviä huomioita, kaksi osallistujista mainitsivat pelin hahmojen kasvoanimaatioiden häirinneen pelikokemusta. Rothin (2015, 75-76) mukaan onnistuneen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen on

hyödynnettävä hahmoja, joiden reaktiot ovat vakuuttavan tuntuisia, minkä tulisi ilmetä hahmojen suullisissa ja kehollisissa reaktioissa pelaajan valintoihin.

Vaikka osallistuja 4 totesikin pelin sarjakuvamaisen graafisen tyylin kuvastavan todella hyvin alkuperäislähdettä, hän olisi toivonut kasvoanimaatioiden olleen graafisesti nykyistä parempia. Osallistuja 8:n mielestä hahmojen reaktioiden ollessa empaattisia ja aidonolaisia, nämä tuntemukset eivät kuitenkaan välittyneet erityisesti pelihahmojen kasvoista grafiikan osalta. Häntä häiritsi ajoittain pelihahmojen kasvoanimaatioiden ”outo vääristeleminen” sekä hahmojen ilmehtiminen, mikä ei tuntunut osallistuja 8:sta lainkaan pelitilanteisiin sopivalta. Hänen pelin graafisiin ongelmiin liittyvät havaintonsa ovat yhteydessä Klimmtin ja kumppaneiden (2012, 202) tutkimuksen huomioon käytettävyysongelmiin vaikutuksesta käyttäjän sosiaalisiin tuntemuksiin liittyviin reaktioihin. Tämä ilmeni osallistuja 8:n kohdalla hahmojen ilmeiden ja reaktioiden vaikeatulkintaisuudessa pelin animaatioihin liittyvien rajoitteiden myötä. Osallistuja 2 koki kuitenkin havainnossaan myönteiseksi, että henkilöiden kasvoja kuvattiin valintojen yhteydestä läheltä, mikä helpotti pelin tunnelmaan pääsemistä.

Animaatioiden osalta kolmea osallistujista turhautti myös toistuva animaatio huoltoaseman takapihalla olevasta zombista kurottautumassa kohti pelihahmoa pelaajan kulkiessa zombien vierestä peliympäristössä liikkeessaan. Mikäli pelaaja kulki zombin vierestä, hänelle näytettiin toistuvasti sama animaatio, kunnes pelaaja kiersi zombin riittävän kaukaa (kuva 46). Osallistuja 5 kertoi ihmetelleensä tilannetta ja epäilleensä pelin jääneen jumiin animaation toistuessa, kunnes hän kääntyi toiseen suuntaan pois päin zombista. Animaation toistuvuuden voidaan katsoa olevan yhteydessä pelimaailman ja oikean maailman logiikan eroavaisuuksiin liittyviin epäuskon tunteisiin, jotka voivat saada osallistujien epäilemään heidän läsnäoloaan keinotekoisessa ja kuvitteellisessa maailmassa (Roth 2015, 55-56).



Kuva 46. *Walking Dead: 400 Daysin* animaatio zombista kurottautumassa kohti pelaajaa näytettiin uudelleen, mikäli pelaaja käveli sen ohi.

Osallistuja 8 kommentoi pelin hiljaisen, ”ambientin”, äänimaiseman häirinneen pelimaailmaan uppoutumista. Hänestä äänimaailma ei ollut hiljaisuudessaan luonnollinen ja pelimaailmassa ei ollut minkäänlaista liikettä sivuhahmojen ollessa samoissa paikoissa ympäristöä pelaajan tutkiessa pelimaailmaa. Hiljainen äänimaailma ja hahmojen liikehdinnän staattisuus ei saanut häntä tuntemaan olevansa osana liikkuvaa ja interaktiivista yhteisöä. Osallistuja 8:n mukaan äänimaailman muutosten suhteen ei olisi tarvinnut ”torimeininkiä”. Häntä tosin häiritsivät tilanteet, joissa pelaaja näki kahden pelihahmon keskustelevan toistensa kanssa, mutta hänen siirtyessään heidän viereensä, pelaaja ei kuullut minkäänlaista ääntä tai äänitettyä keskustelua (vrt. kuva 47).



Kuva 47. *The Walking Dead: 400 Days* -pelin kohtaus, jossa pelaaja voi keskustella peliympäristössä olevien hahmojen kanssa.

Osallistuja 8 toivoikin, että pelaajan liikkeessa ympäristössä äänimaailma voimistuisi hänen ollessaan lähellä pelihahmoja ja että pelihahmojen välisissä keskustelussa voisi olla myös interaktiivisia elementtejä. Tämä olisi tuonut hänestä pelimaailmaan elävyyttä:

[...] Olis vaikka jotain äänitettyä keskustelua, mitä ne (hahmot) sitten kävis ja sitten kun sä tuut siihen lähemmäs, niin sitten tavaltaan se sieltä kuuluu pikkuhiljaa ja kovenee, kun menee lähemmäs... ja pystyy vaikka liittymään niihin keskusteluihin. Niin, ne ois jo tuonu aika paljon semmosta fiilistä, että tää on elävä maailma ja tää on tämmönen elävä yhteisö, että ihmiset ei pelkäästään reagoi suhun, vaan ne myös reagoi toisiinsa. (Osallistuja 8.)

Osallistuja 8 äänimaailman interaktiivisuuden puute häiritsi pelikokemusta sivuhahmojen istuessa tietyillä paikoilla odottaen pelaajan tulevan keskustelemaan heille. Äänimaailman ollessa hyvin hiljainen pelihahmojen keskustelun puuttuessa, pelin ympäristöjen äänimaailma kuulosti hänestä ”kuolemanhiljaisuudelta”. Äänellisissä huomioissa voidaan

havaita yhteys aistipohjaiseen immersioon (Ermi ja Mäyrä 2005) sekä interaktiivisen tarinankerronnan kehityskohta, joka on olennaista huomioida pelin tarinalliseen maailmaan uppoutumisessa.

Tässä kappaleessa olen tarkastellut osallistujien tuntemuksia valintojen käytettävyyteen ja tapaustutkimuspelin tekniseen toteutukseen perustuen. Osallistujien pelin käytettävyyssongelmiin liittyvien huomioiden yhteydessä on havaittavissa, että interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävän pelin käytettävyyden ollessa korkeatasoinen myös käyttäjien vaikuttavuuden tunne on todennäköisesti vahva (Klimmt ja muut 2012, 202). Tällöin osallistujat voivat uppoutua pelin tarinalliseen maailmaan ilman käytettävyyssongelmien tuomia keskeytyksiä, mikä myös tukee interaktiiviselle tarinankerronnalle ominaisia tuntemuksia, kuten jännitystä ja uteliaisuutta pelin tarinallista maailmaa kohtaan (Roth 2015, 60-62).

Kuten Roth (2015, 55) mainitsee, läsnäolon tunteeseen vaikuttavat erityisesti tuotteen teknologiset seikat muun muassa pelin grafiikan, äänenlaadun sekä hahmojen uskottavuuden myötä. Näin ollen voidaankin havaita moninaisten käytettävyyssuunnitteluun liittyvien tekijöiden, kuten selkeän navigoinnin, hahmoanimaatioiden sulavuuden, toimivien kamerakulmien, interaktiivisen äänimaiseman, vaivattomasti omaksuttavien kontrollien ja ohjeistuksen huomioimisen, olevan olennaisia suunnittelutekijöitä pelien interaktiivisen tarinankerronnan onnistuneessa käyttäjäkokemuksessa.

5.7 Interaktiivisen tarinankerronnan vaikutus pelaajien immersioon

Osallistujien interaktiivisen tarinankerronnan kokemusta tarkasteltiin haastatteluista ja pelitestauksesta saadun datan ohella myös Ermin ja Mäyrän (2005) kehittämällä SCI-immersiokyselyllä analyysin tukena.

Kun tarkastellaan SCI-immersiokyselyn väittämiin liittyviä osallistujien keskiarvoja viisiportaisella Likert-asteikolla, aistillisen immersion (sensory immersion) kohdalla korostui erityisesti väittämä ”Pelatessani olin kokonaan keskittynyt havainnoimaan pelimaailmaa ja sen tapahtumia”. Väittämän huomattavan korkean arvon perusteella voidaan todeta pelin olleen kokemuksena intensiivinen ja vaatineen osallistujilta tarkkaa keskittymistä. Pelaajien havainnoinnin ja haastattelujen perusteella valinnat ja niiden mahdollisten tarinallisten seurausten tarkkaileminen edellyttivät heiltä tiivistä keskittymistä pelin

tapahtumiin. Tämä on selitettävissä pelin hetkisillä aikarajallisilla valinnoilla sekä tarinallisilla tilanteilla, jotka vaativat pelaajilta tarinan seuraamista sekä keskittymistä.

Pelin grafiikkaan liittyvä immersio nähtiin aistipohjaisen immersion väittämistä heikoimpana. Osallistujien haastatteluiden huomioissa pelin grafiikkaa kuvailtiin ”sarjakuvamaisena” ja alkuperäismateriaalin tyyliin sopivana, mutta osallistujat mainitsivat, etteivät henkilöiden eleet ja ilmeet välittyneet hahmojen kasvoilta. Pelin graafiseen immersion verrattuna osallistujat kokivat pelin äänimaailmaan liittyvät väittämät SCI-kyselyn perusteella varsin myönteisinä.

Haastepohjaiseen immersion (challenge-based immersion) keskittyvissä väittämässä on havaittavissa, että pelaajat olivat testitilanteessa erittäin keskittyneitä pelikokemukseen. Tämä kertoo paitsi pelin mukaansatempaavuudesta sekä pelin valintojen edellyttämästä keskittymisestä, myös testitilanteen onnistuneista järjestelyistä, jossa pelitilanteen ulkopuoliset ärsykkeet pyrittiin minimoimaan kuulokkeita käyttäen sekä peliosuus vietiin läpi ilman keskeytyksiä. Osallistujien keskittymiseen liittyen on myös havaittavissa, että enemmistö pelaajista ei huomannut kyselyn mukaan ajan kulumista testitilanteen aikana. Tämä osoittaa pelin olleen intensiivinen ja mukaansatempaava kokemus.

Osallistujilla oli SCI-immersiokyselyn perusteella selkeitä tavoitteita, joiden saavuttamiseksi he yrittivät tehdä parhaansa. Monet osallistujista toivat haastatteluissa esille, että he pyrkivät valintojensa kautta luomaan suhteita pelin sivuhahmoihin, kuten suojelevaa suhdetta pelin päähahmon pikkusiskoon, Beccaan. Lisäksi kaksi osallistujista pyrkivät tekemään valinnat pasifistisesta näkökulmasta. Havainnon perustella voidaan huomioda, että tarinalliset valinnat voivat motivoida pelaajia asettamaan valinnoilleen päämääriä, millaiseksi he haluavat hahmoa tai tarinan kulkua muokata. Pelimaailmassa etenemiseen liittyvät tekniset ongelmat saattoivat kyselyn perusteella kuitenkin vaikuttaa pelillisen etenemisen selkeyden tunteeseen heikentävästi, sillä McMahanin (2004) määritelmän mukaisesti pelin käytäntöjen tulisi olla loogisia, jotta pelaaja uppoutuisi tehokkaasti kokemukseen. Lisäksi osallistujat mainitsivat haastatteluissa pelihahmojen välisen suhteiden muodostumista kuvaavan näytön yläreunaan ilmestyvän tekstipohjaisen informaation, mutta informaation todellinen konkreettinen merkitys myöhemmin pelissä jäi tiettyille osallistujille epäselväksi.

Mielenkiintoisesti osallistujat uppoutuivat kyselyn perusteella pohtimaan tehokkaasti pelikokemuksen asettamia pulmia ja älyllisiä haasteita, vaikka samanaikaisesti peli ei haastanut osallistujien mielestä heitä ponnistelemaan heidän taitojensa rajoilla. Huomioiden perusteella voidaan todeta, että vaikka peli ei sisällä perinteisiä vaikeustasoon liittyviä pelillisiä haasteita, pelin usein harmaalle alueelle sijoittuvat moraaliset kysymykset, aikarajoitetut valinnat sekä hahmojen suhteeseen ja kehittymiseen vaikuttavat päätökset saivat osallistujat pohtimaan heidän tekemiään valintoja ja niiden mahdollisia seurauksia.

Mielikuvituksellista immersiota tarkastellessa (imaginative immersion) voidaan havaita, että pelin osallistujat nauttivat keskimääräisesti pelin tarjoamasta fantasiasta tai tarinasta. Tämä osoittaa paitsi pelaajien lähtökohtaisesti pitäneen tapaustutkimuspelin interaktiivisesta tarinankerronnasta, osallistujien kokeneen tarinallisen kokemuksen nautittavaksi, huolimatta pelin valintoihin liittyvistä stressaavista ja painostavista elementeistä sekä haastavista moraalisisista kysymyksistä. Vaikka peli voi sisältää raskaita ja emotionaalisesti kuormittavia valintoja, löydösten perusteella pelaajat voivat kokea pelin tarinallisen kokemuksen nautittavaksi. Kyselyn perusteella pelaajat eläytyivät hyvin siihen, miltä pelihahmosta tuntui pelin eri tilanteissa. Moni osallistujista kommentoi haastatteluissa, että valintojen kautta he pystyivät muokkaamaan pelihahmoa haluamaansa suuntaan. Erityisessä asemassa kokemuksessa olivat myös sivuhahmojen reaktiot pelaajan valintoihin, sivuhahmojen tuomitessa ja ollessa myötämielisiä pelaajan valinnoille, jolloin myös valintojen teko tuntui uskottavalta. Pelaamisen videotallenteista ja testitilanteen huomioista oli havaittavissa, että pelin sivuhahmojen reaktiot saattoivat vaikuttaa valintoihin liittyvään sosiaaliseen paineeseen. Nämä elementit saattoivat vaikuttaa siihen, että pelaajat kokivat keskinkertaiseksi koetusta graafisesta immersioista huolimatta päähahmon ja muut pelihahmot suhteellisen eläviksi persooniksi.

Kun katsotaan immersion osa-alueiden jakautumista osallistujakohtaisesti, on havaittavissa, että mielikuvituksellinen immersio vaihteli voimakkaasti osallistujien välillä. SCI-kyselyn tuloksiin voi vaikuttaa osallistujien vaihteleva suhtautuminen, tekivätkö he valinnat oman itsensä kautta vai asettuivatko he hahmon rooliin valintoja tehdessään. Toisaalta useat osallistujista kommentoivat haastatteluissa heidän oman arvomaailmansa sekoittuneen hahmon arvomaailmaan ja luonteeseen. Tietyt osallistujat pyrkivät lähestymään pelin keskusteluvalintoja miettien, mikä olisi hahmojen kannalta paras lopputulos, kun taas he tekivät pelin suuret, moraalisesti haastavat ja tarinan kulkuun vaikuttavat, päävalinnat omasta näkökulmastaan. Vaikka kokemus valintojen tekemisestä itsensä tai

hahmon roolista vaihteli osallistujien välillä, erityisesti eläytyminen pelihahmon asemaan sekä nauttiminen interaktiivisesta tarinasta korostuivat SCI-kyselyn tuloksissa. On kuitenkin mahdollista, että mikäli hahmojen ilmeet ja eleet olisivat olleet visuaalisesti uskottavampia, myös pelin tuottama valintojen seuraukseen liittyvä liikituksen tunne olisi voinut olla osallistujilla kyselyssä mahdollisesti nykyistä suurempi.

SCI-kyselyä tarkastellessa on havaittavissa erityisesti haasteeseen perustuvan immersion keskiarvon suhteellisen korkea arvo kaikilla osallistujilla. Tämä osoittaa yhdessä aikaisempien SCI-tulosten kanssa, että interaktiivinen tarinallinen pelikokemus sai heidät keskittymään peliin ja piti heidät otteessaan testiympäristöstä huolimatta. On myös huomioitavaa, että vaikka osallistujat 4 ja 7 olivat pelanneet pelin alkuperäisversion, immersion osa-alueissa ei ollut heidän ja muiden osallistujien välillä merkittäviä eroavaisuuksia. Tämän perusteella interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemus voi olla immerssiivinen myös uusituilla pelikerroilla.

Vaikka osallistujat eivät kokeneet peliä pelimekaanisesti haastaviksi, jos pelin kamerakulmaan ja ympäristön tutkimukseen liittyvä teknisiä haasteita ei lasketa, havaintojen perusteella interaktiivinen tarinankerronta voi saada osallistujat pohtimaan valintojensa seurauksia. Tämä tuli esille myös pelitilanteen havainnoinnissa sekä osallistujien haastatte luissa. Pelaajat voivat kohdata valintojen kautta pelin tarjoamia älyllisiä haasteita perinteisten puzzlejen tai sorminäppäryyttä vaativien kohtausten sijaan. Osallistujien haasteeseen liittyvien tuntemusten voidaan nähdä olevan yhteydessä Cavazzan ja kumppaneiden (2007) huomioon, jonka mukaan älyllisesti haastava tarinankerronta on olennainen osa interaktiivisen tarinankerronnan esteettistä kokemusta. Kuten Roth ja kumppanit (2009, 41) tuovat esille, tarinallisiin valintoihin liittyvien mielekkäiden haasteiden sekä valintojen oikean ajoituksen myötä todennäköisyys uppoutua valintojen tekoon kasvaa, mikä on havaittavissa osallistujien haastepohjaisen immersion voimakkuudessa.

Haastepohjaisuuden korkean keskiarvon perusteella interaktiivista tarinankerrontaa voitaisiinkin hyödyntää videopeleissä tehokkaasti esimerkiksi moraalisten kysymysten ja etiikan opettamiseen sekä erilaisten vaativia päätöksiä vaativien tarinallisten skenaarioiden virtuaaliseen toteuttamiseen sekä harjoitteluun.

5.8 Interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden mahdollisuuksia

Klimmtin ja kumppaneiden (2012) tutkimuksessaan suorittamien pelinkehittäjien ja interaktiivisen tarinankerronnan asiantuntijoiden haastatteluissa ilmeni interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden ennustamisen haasteellisuus. Täten tutkijat näkevät interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden käyttökohteet keskeisenä tutkimusalueena, jota on hyvä selvittää (Klimmt ja muut 2012). Vaikka tutkimukseni pääasiallinen näkökulma on interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksessa, osallistujilta kysyttiin haastatteluiden lopuksi lyhyesti pelitestin perusteella ajatuksia videopelien interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden käyttömahdollisuuksista hyötykäytössä sekä virtuaalitodellisuuden sekä moninpelien mahdollisuuksia ajatellen. Näin tiedusteltiin interaktiivisen tarinankerronnan mahdollisia jatkotutkimuksen ja tulevaisuuden suunnittelumahdollisuuksia pelaajien ajatuksiin perustuen.

Osallistujien näkemys videopelien interaktiivisen tarinankerronnan hyödyntämisestä opetuskäytössä oli hyvin myönteinen ja osallistajat näkivät lajityypillä monia opetuskäytännöllisiä mahdollisuuksia. Osallistujien mielestä tarinalliset valinnat voisivat paitsi opettaa ajattelua eri näkökulmista ryhmän välisissä keskusteluissa, myös opettaa toimintamalleja nopeita päätöksiä vaativissa ääritilanteissa. Näissä tilanteissa pelaajat voisivat heidän mukaansa kokeilla valinnoillaan erilaisia toimintamalleja tai tarkastella, miten ihmisten käyttäytyminen muuttuisi ryhmäpaineen seurauksena. Tämänkaltaisesta tutkimusasetelmasta on havaittu aikaisemmin erityisesti opetuskäytössä myönteisiä tuloksia (esimerkiksi Aylett ja kumppanit 2005). Osallistajat kokivat ammatillisessa harjoittelussa interaktiivisen tarinankerronnan etuna erityisesti turvallisuuden reaali maailmaan verrattuna, sallien pelaajien kokeilla valinnoillaan eri toimintamahdollisuuksia ja niiden seurauksia. Pelaajien valintoja ja niiden seurauksia hyödyntävien pelien kautta harjoitteluun soveltuviksi osallistajat mainitsivat ammatit, joille on ominaista paineen alla ja nopeasti tapahtuva päätöksenteko. Lisäksi heidän antamissaan esimerkeissä interaktiivista tarinankerrontaa voisi käyttää esimerkiksi työelämään liittyvien vuorovaikutustilanteiden harjoittelussa, kuten johtajien koulutuksessa, ryhmädynamiikkaan vaikuttavassa sosiaalisessa päätöksenteossa tai kriisitilanteiden paineensietokyvyn kehittämisessä.

Interaktiivista tarinankerrontaa on hyödynnetty genren mittapuulla uutena ominaisuutena virtuaalitodellisuudessa, esimerkiksi pelissä vuonna 2018 ilmestyneessä pelissä *The In-*

patient. Osallistujat pitivät lähtökohtaisesti ajatusta interaktiivisen tarinankerronnan hyödyntämistä virtuaalitodellisuuspeleissä kiehtovana ja monet osallistujista uskoivat virtuaalitodellisuuden lisäävän uppoutumista valintojen tekemiseen. Tähän vaikutti pääasiallisesti heidän mukaansa ajatus valintojen tekemisestä ensimmäisestä persoonasta ennalta määrätyn ja sivusta kuvatun hahmon sijaan. Esimerkiksi Dow ja kumppanit (2007) havaitsivat tutkimuksessaan, että lisätty todellisuus voi korostaa läsnäolon tuntemusta interaktiivisen tarinankerronnan yhteydessä hyödynnettynä. Interaktiivinen tarinankerronta virtuaalitodellisuudessa muodostaa mielenkiintoisen tulevaisuuden tutkimuskohteen, joka omaa osallistujien havaintojen perusteella olettamuksen vahvasta uppoutumisesta pelin tarinalliseen maailmaan.

Vaikka osa osallistujista koki genren soveltuvan ensisijaisesti yksinpeleihin, osallistujien kommentoissa korostuivat mahdolliset interaktiivisen tarinankerronnan moninpelien suunnitteluun liittyvät yhteistyön ja sosiaaliseen valinnanteon mahdollisuudet. Verrattuna yksinpeleissä itsenäisesti tehtyihin valintoihin, osallistujat olivat pelaajien välisen sosiaalisen paineen vaikuttavan valintojen tekoprosessiin moninpelikontekstissa. Valinnoissa tulisi tällöin osallistujien mielestä ottaa huomioon kanssapelaajien muodostama ryhmä pelkkien yksittäisen pelaajan motiivien sijaan. Tällä voi osallistujista olla vaikutusta valintojen teon prosessiin pelaajien välisen keskustelun kannalta esimerkiksi enemmistön asettuessa tietyn valinnan taakse tai pelaajien valintoihin liittyvien mielipiteiden ollessaan keskenään tasaväkisiä.

Tämän tutkielman alaluvun tarkoituksena on antaa tiivistetysti ajatuksia tulevaisuuden tutkimus- ja kehityskohteista pelaajien näkökulmasta. Videopelien interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden käyttömahdollisuuksiin liittyvät osallistujien esimerkit viittaavat, että genrelle voidaan löytää monia suunnittelu- ja tutkimuskohteita paitsi viihde- myös hyötykäytössä. Tutkimuksessa ilmenneen haastepohjaisen immersion korkeus viittaa siihen, että interaktiivista tarinankerrontaa voidaan hyödyntää ajattelua vaativien moraalisien ongelmien ratkaisemisessa ja hahmojen uskottavien reaktioiden myötä sosiaalisten valmiuksien kehittämisessä. Interaktiivisen tarinankerronnan hyötyjä ammattiharjoittelussa ja opetuskäytössä on mahdollista tulevaisuudessa analysoida tapaustutkimuksina toimivien pelien tai prototyyppien käyttäjälähtöisen pelitestauksen kautta. Havainnot viittaavat lisäksi pelaajilla olevan selkeitä odotuksia videopelien interaktiivisen tarinan-

kerronnan erilaisiin hyödyntämistapoihin liittyen. Edellä mainitut interaktiivisen tarinankerronnan alueet vaativat jatkotutkimusta laajempien interaktiivisen tarinankerronnan tulevaisuuden hyödyntämismahdollisuuksien selvittämiseksi.

5.9 Tutkimuksen rajoitteet

Koska tutkimukseen osallistui rajallinen määrä osallistujia, tutkimuksen tuloksia ei voi yleistää tilastollisesti relevantiksi, laajamittaisesti pelaajien käyttäjäkokemuksia tiivistäväksi informaatioksi. Tutkimuksen näkökulma onkin pelaajien henkilökohtaisissa kokemuksissa ja videopelien interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelun herättämissä tuntemuksissa. Koska osallistujien pelaamishistoriaan ja mieltymyksiin liittyvissä taustoissa oli vaihtelua, näillä eroilla oli mahdollisesti vaikutusta käyttäjäkokemuksiin. Aikaisemmin lajityypin pelejä vain vähän pelanneilla saattoi olla erilaisia ennakko-odotuksia peliä kohtaan kuin lajityyppiä aktiivisesti aiemmin pelanneilla osallistujilla, jotka olivat todennäköisesti tottuneita lajityypille tyypillisiin suunnitteluperiaatteisiin. Esimerkiksi osallistujien haastatteluissa osa pelaajista mainitsi olevan jollain tasolla tietoisia, millä tasolla he pystyvät vaikuttamaan videopelien tarinankerrontaan interaktiivisten tarinankerronnan pelien erilaisissa valintatilanteissa.

Klimmt ja kumppanit (2012, 198-199) huomauttavat lisäksi, että vuorovaikutus interaktiivisessa tarinankerronnassa synnyttää kokemuksissa paljon vaihtelevuutta. Tämän havainnon myötä voidaan todeta interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemusten olevan henkilökohtaisiin tuntemuksiin perustuvia, joihin voivat vaikuttaa erilaiset valinnat ja niiden lopputulokset. Täten on epätodennäköistä, että yksittäisten pelaajien kokemukset olisivat täysin samankaltaiset. (Roth 2015, 108-109). Roth (2015) huomauttaa, että kaikki eroavaisuudet käyttäjäkokemuksissa voivat vaikuttaa käyttäjän odotuksiin, käytettävyyteen sekä muihin interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen osa-alueisiin. On kuitenkin huomioitavaa, että jo pienellä määrällä osallistujia monien pelaajien havainnoissa oli havaittavissa yhtäläisyyksiä esimerkiksi käyttäjäkokemuksessa ilmenneiden tuntemusten ja ongelmien suhteen.

Käyttäjäkokemukseen voidaan nähdä vaikuttavan tuotteen käyttöolosuhteet (Sinkkonen ja kumppanit 2006, 260-262). Tutkimuksen testiosuus suoritettiin Tampereen yliopiston pelilaboratoriossa, joka oli sisustettu olohuonemaisesti, ja pelaamiskokemuksessa pyrit-

tiin minimoimaan mahdolliset häiriötekijät esimerkiksi kuulokkeiden käytön kautta. Pelaamisen keskeytyminen voi muodostaa testitilanteissa yleisen häiriötekijän, mutta tutkimustilanteessa osallistujien pelikokemus ei keskeytynyt esimerkiksi teknisten ongelmien tai osallistujien ohjeistamisen vuoksi. Lavastetuissa laboratorio-olosuhteissa organisoitu testitilanne voi kuitenkin tuntua osallistujista keinotekoiselta tuotteen normaaliin käyttöympäristöön verrattuna. Suunnitteluongelma, joka löydetään laboratorio-olosuhteissa, voidaan kokea vielä ongelmallisemmaksi tuotteen luontaisessa käyttöympäristössä. (Koskinen 2005, 204). Lisäksi osallistujat voivat käyttäytyä testiympäristössä ja observoinnin alaisina poiketen heidän tavallisesta käytöksestään pelatessaan videopeliä.

Immersion kannalta laboratorio-olosuhteet saattoivat vaikuttaa osallistujien immersion kokemukseen olosuhteiden poiketessa tyypillisistä ympäristöistä, joissa pelejä tyypillisesti pelataan. Lisäksi osallistujien mahdollisten huomioiden äänittäminen saattoi vaikuttaa jossain määrin immersion tunteeseen. On kuitenkin havaittavissa, että SCI-immersio-kyselyn tulokset kertoivat pelaajien korkeasta keskittymistasosta, joten tutkimusolosuhteissa onnistuttiin luomaan verrattain autenttinen ja häiriötön pelaamistilanne. Mikäli testitilanne olisi järjestetty kotiolosuhteissa, mahdollinen riski pelikokemuksen keskeytykselle tai huomion kiinnittämiselle pelin ulkopuolelle olisi kuitenkin ollut todennäköisesti laboratorio-olosuhteita suurempi kotiympäristön ulkoisten ärsykkeiden, kuten ulkopuolisten äänien ja liikkeiden, vuoksi.

Vaikka tutkimuksessa hyödynnettiin kvantitatiiviseen dataan perustuvaa SCI-informaatiokyselyä pelitestauksen ja haastatteluiden tukena, tutkimuksen näkökulma perustui laadulliseen pelaajien henkilökohtaisia kokemuksia esille tuovaan tutkimukseen. Käyttäjäkokemukseen vaikuttavat moninaiset osallistujien yksilökohtaiset tekijät, kuten pelaajan tausta, mieltymykset, aikaisemmat kokemukset sekä tunteet (esim. Sinkkonen ja Kumppanit 2006, Robinson, Marsden & Jones 2015). SCI-kyselyn kvantitatiivisen luonteen vuoksi sen tuottamiin tuloksiin tulee suhtautua varauksella osallistujamäärän ollessa suhteellisen pieni. On kuitenkin havaittavissa, että SCI-kyselyn avulla saatiin vahvistusta osallistujien kokemille haasteellisuuden ja käyttäjäkokemukseen keskittymisen tunteuksille. Tulevaisuuden kehitysmahdollisuutena SCI-kyselyä on mahdollista laajentaa keskittymään interaktiivisen tarinankerrontaan ja tarinan muokkaamiseen kohdistuvaan immersion kokemukseen. On myös huomioitava, että Slaterin, Usohin ja Steedin (1995) mukaan immersion kokemus on yhteydessä käytettyyn laitteistoon ja järjestelmään, joiden äänimaa-

ilma, toteutustapa ja graafinen tyyli voivat olla toisistaan eroavia. Näin ollen immersii-
nen kokemus erilaisten interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävien pelien välillä voi
vaihdella.

Case-tutkimukseksi valittu *The Walking Dead: 400 Days* on puolen tunnin kestoaltaan
verrattain lyhyt pelikokemus. Mikäli testitilanteessa olisi käytetty pitempikestoista peliä,
osallistujilla olisi voinut olla suurempi mahdollisuus uppoutua pelin tarinallisiin osa-
alueisiin tai mahdollisesti samaistua päähenkilöön heidän saadessaan enemmän tietoa peli-
maailmasta, hahmojen taustoista sekä valintojen merkityksestä pitkällä tähtäimellä. Toi-
saalta on huomioitava, että mikäli testitilanteeseen olisi valittu pitkäkestoinen peli yhdis-
tettynä haastattelutilanteeseen, osallistujat olisivat voineet väsyä tai heidän keskittymi-
sensä olisi voinut heiketä vaikuttaen kielteisesti uppoutumista peliin.

Tutkimusosion viitekehyyksiksi valittiin Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) kehittämä
malli merkitykselliselle interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemukselle, johon
haastattelukysymysten teemat sekä aineiston tarkastelu pääasiallisesti perustuivat. Ver-
meulenin ja kumppaneiden malliin päädyttiin sen interaktiivisen tarinankerronnan käyt-
täjäkokemuksen tarkastelun monialaisuuden ja keskeisten osa-alueiden huomiointin
myötä. Mikäli tutkimuksessa oltaisiin käytetty perustana toista mahdollista interaktiivisen
tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen teoreettista mallia, tämä olisi voinut vaikuttaa tar-
kasteltuihin kokemuksen osa-alueisiin. On kuitenkin myös huomioitava, että interaktiivi-
sen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen tutkimus on toistaiseksi niukkaa (esim. Roth
2015) ja täten jatkotutkimusta vaativaa.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA MAHDOLLISUUDET JATKOTUTKIMUKSELLE

Tutkimuksen tavoitteena oli tuottaa tietoa suunnittelutekijöistä, jotka vaikuttavat pelaajien kokemukseen tarinallisista valinnoista ja niiden seurauksista videopelien interaktiivisessa tarinankerronnassa. Tutkimuksen tuottaman tiedon tarkoituksena on auttaa pelinkehittäjiä sekä interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelijoita luomaan tarinallisilta valinnoiltaan entistä henkilökohtaisempia ja käyttäjäkokemukseltaan miellyttävämpiä lajityypin pelejä.

Perustuen käyttäjälähtöiseen pelitestaukseen ja hyödyntäen *The Walking Dead: 400 Days* -peliä tapaustutkimuksena, tutkimus selvitti, miten pelaajat kokevat mahdollisuudet vaikuttaa videopelien tarinaan interaktiivisen tarinankerronnan kautta. Lisäksi erityisenä käyttäjäkokemuksen suunnitteluun liittyvänä tutkimuskysymyksenä tarkasteltiin, millaiset suunnittelutekijät vaikuttavat pelaajien käyttäjäkokemukseen tarinallisista valinnoista ja niiden seurauksista videopeleissä. Hyödyntämällä tutkimuksen teoreettisena viitekehystenä Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) viittä merkityksellisen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen osa-alueita, osallistujien haastatteluissa ilmeni monia pelaajien tarinallisten valintojen kokemuksiin sekä valintojen suunnitteluun vaikuttavia tekijöitä ja kehityskohteita. Pelitilanteen tallennuksen ja havainnoinnin kautta löydettiin erityisesti käyttäjäkokemuksen ongelmiin liittyviä havaintoja sekä saatiin selville käyttäjien tunnepohjaisia reaktioita haastatteluiden tueksi.

Osallistujien videopelien interaktiiviseen tarinankerrontaan liittyvissä tarinallisiin valintoihin perustuvissa tuntemuksissa korostuivat valintojen seurausten pohtiminen sekä tunnesiteen muodostaminen erityisesti pelin sivuhahmoihin pelaajien valintojen kautta. Testitilanteen observoinnin ja SCI-kyselyn perusteella interaktiivinen tarinankerronnan valintatilanteet voivat herättää valintojen seurausten myötä pelaajissa voimakkaita keskittymiseen ja jännitykseen liittyviä tuntemuksia. Näistä jännitys on yhteydessä interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen yleisiin tuntemuksiin (Vermeulen ja kumppanit 2010). Erityisesti havaittavissa oli tarkka keskittyminen pelin tapahtumiin pelaajien kehollisten ja sanallisten reaktioiden kautta, esimerkiksi osallistujien pyörittäessä päätään tai kommentoidessaan pelin tapahtumia. Videopelien interaktiivisen tarinankerronnan

voidaankin nähdä tarjoavan pelaajille voimakkaita tunnepitoisia kokemuksia, joiden herättämiä reaktioita on keskeistä tutkia suunnittelijoiden tavoittelemien tuntemusten varmistamiseksi.

Tutkimustulosten kannalta on huomionarvoista, että vaikka interaktiivinen tarinankerronta ei yleisesti sisällä perinteisiä haasteisiin miellettyjä ominaisuuksia, kuten pelin etenemisen kannalta korkeaa vaikeustasoa, pelaajat mielsivät haastatteluissa ja SCI-kyselyn perusteella pelin valintatilanteiden tuovan peliin haasteellisuutta sekä edellyttävän valintojen seurausten pohdintaa ja puntarointia. Havaintojen perusteella interaktiivisen tarinankerronnan on tärkeää tuoda pelaajalle erilaisia valintatilanteisiin liittyviä moraalisia pulmia haasteellisuuden lisäämiseksi ja pelaajien mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Älyllisesti haastavan tarinankerronnan onkin aikaisemman tutkimuksen perusteella nähty olevan olennainen osa interaktiivisen tarinankerronnan esteettistä kokemusta (Cavazza ja muut 2007).

Tutkimustuloksissa on havaittavissa valinnan teon roolin vaihtelu pelaajien näkökulman ja hahmojen näkökulman välillä. Tutkimuksen perusteella interaktiivisen tarinankerronnan myötä pelaajat voivat kuitenkin toteuttaa valinnoillaan omia henkilökohtaisia päämääriään ja tavoitteitaan, kuten tekemällä valinnat pasifistisesta lähtökohdasta tai pyrkien luomaan valinnoilla suhdetta pelin sivuhahmoihin. Vaikuttavuuden voidaankin nähdä olevan aikaisemman tutkimuksen perusteella yhteydessä pelaajan saavutuksen tuntemuksiin (Roth 2015, 71-72). Interaktiivisen tarinankerronnan kohdalla pelaajalle on olennaista antaa mahdollista rakentaa hahmoa haluamaansa suuntaan, jotta hän voi kokea omiin päämääriinsä perustuvia saavutuksen tunteita.

Tutkimustulosten pohjalta on havaittavissa, että osallistujien kokemukseen tarinallisista valinnoista sekä valintojen seurauksista vaikuttivat monialaiset suunnittelutekijät. Aikaisempien tutkimusten mukaisesti (esim. Klimmt ja kumppanit 2012, Merabti ja kumppanit 2008), pelin sivuhahmojen tuntemukset pelaajan valintoihin voivat herättää pelaajissa voimakkaita sosiaalisia reaktioita ja tuntemuksia. Hahmojen reaktiot voivat herättää pelaajissa sekä myönteisiä empatiaan ja suojelevuuteen liittyviä tunteita että kielteisiä tunteita, kuten jopa ärtymystä. Tutkimuksessa oli huomattavissa voimakkaita tuntemuksia osoittaneiden hahmojen jääneen tehokkaasti osallistujien mieleen. Jotta hahmot herättävät näitä tuntemuksia ja lisäävät pelin valintojen vaikuttavuuden tunnetta, hahmojen on tärkeä olla paitsi pelaajan valintoja kohtaan myönteisiä, myös haastaa pelaajan valintoja

olemalla pelaajan kanssa erimielisiä. Nämä reaktiot tukevat käyttäjäkokemuksen emotionaalista palautetta (Robinson, Marsden & Jones 2015, 5-6), joka ilmeni hahmojen eriävissä sosiaalisissa reaktioissa, osallistujien turhautumisessa ja suuttumisessa hahmoille sekä osallistujien ollessa samaa mieltä hahmojen mielipiteiden kanssa. Tutkimustulosten pohjalta on havaittavissa, että interaktiivinen tarinankerronta voi muodostaa tiiviin yhteyden pelaajien ja pelin hahmojen välillä hahmojen suhteisiin vaikuttavien valintojen myötä. Tämä kuitenkin edellyttää tutkimuksen haastatteluiden perusteella, että pelaajan on oltava hahmojen kanssa tekemisissä ja vuorovaikutuksessa pelimaailmassa, jolloin hahmot eivät jää passiiviksi toimijoiksi.

Osallistujien havaintojen myötä tarinankerronnallisten seurausten konkreettinen näyttäminen pelimaailman tapahtumien kautta sekä kärjistettyjen valintavaihtoehtojen välttäminen ovat keskeisiä valintojen suunnitteluun liittyviä tekijöitä. Lisäksi helppokäyttöiset valintakäyttöliittymät sekä valintavaihtoehtojen selkeät ja seurauksia vastaavat kuvaukset on tärkeää ottaa huomioon videopelien interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelussa. Tutkimuksen pohjalta näiden suunnittelutekijöiden voidaan havaita olevan yhteydessä vaikuttavuuden (Vermeulen ja kumppanit 2010) tuntemuksiin. Erityisessä asemassa interaktiivisen tarinankerronnan suunnittelussa on havaittavissa tunteen luominen pelaajan mahdollisuudesta vaikuttaa tarinaan hänen olettamallaan tavalla. Mikäli pelaajan odotukset mahdollisuudesta vaikuttaa tarinaan rikotaan, tutkimuksen perusteella tämä voi synnyttää käyttäjässä pelitilanteessa turhautumista tai hämmennystä. Havainto on yhdistettävissä Rothin (2015, 88) huomioon, jonka mukaan pelaaja voi suhtautua kielteisesti kokemukseen, mikäli peli ei vastaa häneen valintoihin liittyviin odotuksiinsa, esimerkiksi valintojen kuvausten ja niiden toteutuksen suhteen. Tutkimuksen havaintojen myötä käyttäjälähtöinen pelitestausta on ensiarvoisen tärkeää, jotta saadaan selville, vastaavatko pelin valintojen toteutus käyttäjien olettamuksia.

Keskeisenä tarinallisiin valintoihin vaikuttavana elementtinä voidaan havaita valintojen aikarajojen ja aikarajattomuuden vaihtelun, jota tapaustutkimukseksi valittu *The Walking Dead: 400 Days* hyödyntää käyttöliittymällisenä elementtinä. Tutkimustuloksista voidaan päätellä, että interaktiivisessa tarinankerronnassa hyödynnettävien valintojen aikarajojen ja näiden aikarajattomuuden tulisi tukea pelitilannetta ja pelin tapahtumien heikyttää. Tutkimuksen osallistujien haastatteluiden perusteella keskusteluvaihtoehtojen aikarajallisuudessa on havaittavissa yhteys jännitykseen, sillä myös reaalielämässä on luonnol-

lista, että sanomisiaan ei voi miettiä loputtomiin, aikarajojen tukiessa dialogin luonnollisuutta. Osallistujien tuntemusten kohdalla on havaittavissa kytkös aikaisempaan videopelien interaktiivisen tarinankerronnan tutkimukseen, jonka mukaan aikarajalliset valinnat luovat sekä yhteyttä reaali maailmaan että emotionaalista paineen tunnetta pelaajalle (Wei 2011, 174-175, Weimin 2015, 181). Näin ollen interaktiivisen tarinankerronnan aikarajoja voidaan hyödyntää paineen luomisessa pelaajalle, joka voi tutkimuksen myötä toimia tehokkaana valinnan tekoon vaikuttavana välineenä yhdistettynä pelin sivuhahmojen tilannekohtaisiin reaktioihin pelaajan toimiin.

Valintojen aikarajoihin liittyy tutkimustulosten perusteella myös ennako-olettamuksia, jotka ovat yhteydessä valintaprosessiin liittyviin psykologisiin toimintamalleihin (Holmgård 2013). Aikarajattomat valinnat herättivät tutkimuksen haastatteluiden perusteella osallistujissa mielle yhtymiä raskaisiin, peruuttamattomiin valintoihin, jotka edellyttävät pohtimista. Sen sijaan osallistujat yhdistivät nopeat, aikarajalliset valinnat, intuitiiviseen ja jännitystä synnyttävään valinnantekoprosessiin, jossa valintojen seurauksia ei ehdi miettiä yhtä tarkalla tasolla kuin aikarajattomissa valintatilanteissa. Koska aikarajattomat valinnat voivat saada pelaajissa aikaan tuntemuksia valintojen peruuttamattomuudesta, niiden käyttö on tärkeää perustella pelaajalle.

Kiinnostavana tutkimustuloksiin liittyvänä havaintona pelaajat eivät käyttäneet videotallenteiden perusteella merkittävästi enempää aikaa pelin aikarajattomien valintojen tekemiseen. On huomioitavaa, että kaksi osallistujista eivät huomanneet pelin aikarajattomia kohtauksia totuttuaan pelin valintojen aikarajallisuuteen. Suunnittelussa on tutkimuksen perusteella huomattava, että aikarajallisten valintojen runsas käyttö voi vaikuttaa aikarajattomiin valintoihin käytettyyn aikaan ja valintojen tekotapaan. Löydöksen perusteella voidaan havaita, että aikarajattomat valinnat eivät välttämättä vaikuta merkittävästi pelin läpipelunopeuteen. Näin ollen peleissä voidaan mahdollisesti hyödyntää sekä aikarajattomia että aikarajallisia valintoja ilman pelaamisen muuttumista hidastempoiseksi. Näin valintojen pelisuunnitteluun voidaan saada vaihtelevia ja tunnelmaltaan erilaisia tilanteita painostavien kiireisten valintojen ja rauhallisten, pohdiskelua ja seurausten puntarointia mahdollistavien tilanteiden kautta. Havainto tukee Holmgårdin (2013) tutkimusta, jonka mukaan interaktiivisen tarinankerronnan valintatilanteissa ja päätöksenteon prosessit on olennaista kokea kuten reaalielämässä valintojen erilaisten tekoprosessien vuoksi. Koska

kuitenkin aikarajallisten ja aikarajattomien valintojen vaikutus interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksiin on merkittävä, niiden käyttämisessä pelisuunnittelussa on oltava huolellinen.

Osallistujat mielsivät pelimaailman tutkimisen auttavan pääsemistä sisälle hahmojen arvomaailmaan ja moraalikäsitteisiin, mikä voi vaikuttaa myös valintojen tekemisprosessiin. Osallistujien haastatteluiden pohjalta tarinallisten seurausten on kuitenkin tärkeää olla läsnä pelimaailman tutkimiseen perustuvissa peliosuuksissa ympäristöllisen tarinankerronnan (Jenkins 2005) kautta. Pelaajat saattavat tuntea nämä kohtaukset hengähdystaukoina, mutta pelimaailman tarinallisten objektien olisi osallistujien havaintojen myötä tärkeää tarjota pelaajille vuorovaikutuksen mahdollisuuksia, jotta ne pitävät yllä pelaajien mielenkiintoa pelin tarinallisen maailman tutkimiseen.

Haastattelujen ja pelitilanteen tarkkailun pohjalta tarinallisten valintojen välisissä ympäristön tutkimiseen keskittyvissä kohtauksissa ilmeni tutkimuksessa monia käytettävyysongelmia kamerakulman, epätarkan ohjauksen sekä navigointiin liittyvien tekijöiden suhteen. Jotta pelaajat olisivat tutkimuksen perusteella motivoituneita tutkimaan pelin tarinallista maailmaa, näiden kohtausten on keskeistä olla käytettävyydeltään hyvätasoisia. Tutkielman löydöksissä on havaittavissa yhteys Klimmtin ja kumppaneiden (2012) tutkimuksessa toteutettuihin interaktiivisen tarinankerronnan asiantuntijoiden haastatteluihin, joiden mukaan käytettävyyden ongelmat voivat estää odotettuja ja tarinalliseen vaikuttavuuteen perustuvia reaktioita (Klimmt ja muut 2012, 200). Tutkimuksen perusteella on havaittavissa, että kaksi osallistujista, jotka kohtasivat käytettävyysongelmia, eivät olleet kiinnostuneita pelin tarinallisen maailman tutkimisesta. Näin käytettävyysongelmat ehkäisivät uteliaisuuden tunteen, jonka Vermeulen ja kumppanit (2010) määrittelevät keskeisiksi interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen tuntemuksiksi.

Keskityttäessä interaktiivisten tarinankerronnan kokemusten pelaajissa herättämiin tuntemuksiin voidaan saada arvokasta informaatiota pelaajien tuntemuksista ja toimintatavoista, joita suunnittelijat eivät ole ajatelleet. Tutkimuksen perusteella on havaittavissa, että pelaajilla voi olla olettamuksia pelin tarinallisten vaikuttamismahdollisuuksien rajallisuudesta heidän pelatessaan paljon lajityypin pelejä verrattuna lajityypin uusiin pelajiin, jotka kokevat tarinalliset vaikutusmahdollisuudet suuriksi. Tutkimuksessa lajityypin pelejä aikaisemmin pelaamattomilla tai vain vähän pelanneilla osallistujilla oli havaittavissa korkeita odotuksia eroavista vaikutusmahdollisuuksista tutkimukseen valitun pelin

uudelleenpeluuta kohtaan. Kuitenkin kaksi osallistujaa, jotka olivat pelanneet tapaustutkimuspelin alkuperäisversion aiemmin, kokivat vaikutusmahdollisuudet vähäisiksi. Tutkimuksen havaintojen perusteella voidaan Rothin (2015, 81-82) havainnon mukaisesti nähdä olennaiseksi siirryttävän tarinoiden suunnittelun kannalta ”paikalliselta tasolta” (local level) eli lyhytaikaisesti tietyissä kohtauksissa tapahtuvista seurauksista ”yleismaailmalliselle tasolle”, eli tarinan kulkuun pitkällä ajanjaksolla vaikuttaviin valintojen seurauksiin.

Videopelien interaktiivisen tarinankerronnan mahdollisuudet sisältävät monia mielenkiintoisia jatkotutkimuksen kohteita käyttäjäkokemuksen tutkimisen kannalta. Tutkimuksen pohjalta on oletettavissa, että Vermeulenin ja kumppaneiden (2010) kehittämää merkityksellisen interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen teoriamallia ja pelitesausta on mahdollista hyödyntää temaattisena ja metodologisena pohjana myös muiden interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävien pelien käyttäjäkokemuksen tutkimisessa.

On huomioitavaa, että tutkimus jättää tarkastelematta käyttäjäkokemukset, jotka koskevat pelejä, joissa pelaajan pelihahmo voi menehtyä pysyvästi hänen valintojensa seurauksena. Tietyissä interaktiivisen tarinankerronnan peleissä, kuten *Detroit: Become Human* ja *Until Dawn*, pelaaminen tapahtuu useilla eri pelihahmoilla, jotka voivat menehtyä pelaajan valintojen seurauksena. Kiinnostava tutkimuskohde on, kokevatko pelaajat tällöin kiintyvänsä hahmoihin tai tuntevansa suurempaa empaattista huolta ja vaikuttavuutta kuin peleissä, joissa pelaajat voivat yrittää tiettyä kohtausta uudelleen pelihahmon menehdyttyä.

Monet interaktiivista tarinankerrontaa hyödyntävät videopelit, kuten *Life is Strange*, hyödyntävät pelaajien sosiaalisten valintojen näyttämistä statistiikkana pelaajan läpäistyä tarinallisen episodin, joita tämä tutkimus ei analysoinut. Näissä statistiikoissa esitetään yleisesti, kuinka suuri prosentti pelin pelaajista päätyi pelin ydinvalinnoissa pelaajan kanssa samaan ratkaisuun ja kuinka moni pelaajista puolestaan teki valinnan pelaajasta poikkeavasti. Tulevaisuuden tutkimuskohteena voidaan analysoida, kokevatko pelaajat statistiikan tuovan painoarvoa heidän valinnoilleen tai esimerkiksi mahdollisia yllätyksen tai syyllisyyden tunteita, heidän valintansa ollessa enemmistöstä eroava.

Interaktiivisen tarinankerronnan teknologinen kehitys mahdollistaa valintojen käyttäjäkokemuksen tutkimisen yksinpelien ohella myös moninpelikonteksteissa. Esimerkiksi

Hidden Agenda hyödyntää tarinallisten valintojen tekemistä useiden pelaajien välillä heidän äänestäessään mieleistään valintaa puhelimia hyödyntäen, jolloin eniten pelaajien keskuudessa ääniä saanut valinta voittaa. Aihetta on mahdollista tutkia esimerkiksi usean pelaajan välisen pelitestaustilanteen muodossa, jotta voidaan selvittää, miten valintojen yhdessä tekeminen vaikuttaa pelaajien sosiaalisiin reaktioihin, käyttäjäkokemukseen, valintojen tuottamaan paineen tunteeseen sekä mahdolliseen yhteistyön ulottuvuuteen. Uusien ohjauksellisten ja teknologisten suunnitteluratkaisujen yhteydessä voidaan tutkia ohjauksen ja valinnan teon luontevuutta suhteessa genressä vakiintuneisiin ohjausratkaisuihin.

Interaktiivinen tarinankerronta voi muodostaa virtuaalitodellisuudesta käsin perinteiseen peleihin verrattuna erilaisia läsnäoloon liittyviä tuntemuksia ja olettamuksia, joita on tutkittu lisätyssä todellisuudessa (Dow ja kumppanit 2007). Virtuaalitodellisuuteen perustuvat interaktiivisen tarinankerronnan kokemukset muodostavat paitsi kiinnostavan tutkimuskohteen tarinallisiin valintoihin uppoutumisen kannalta, myös valintojen toteutustapojen myötä, kuten *The Inpatient* -pelissä hyödynnettävien pelaajan äänikomentoihin ja kehollisiin ohjausmenetelmiin liittyen.

Tutkimuksen perusteella on huomioitava, että videopelien interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemusta on tärkeää tarkastella pelisuunnittelun kannalta laaja-alaisesti. Vaikka tutkimuksen rajallisen osallistujamäärän ja interaktiivisen tarinankerronnan käyttäjäkokemuksen yksilökohtaisuuden (Roth 2015, Klimmt ja muut 2012) myötä tutkimustulokset eivät ole laajamittaisesti yleistettävissä, tutkimuksen perusteella on havaittavissa, että tarinallisten vaikutusmahdollisuuksien sallimisen ohella uskottava hahmosuunnittelu, hyvätasoinen käytettävyys sekä selkeät ja pelaajien valinnan tuntemuksia vahvistavat käyttöliittymät ovat keskeisessä asemassa tarinallisen vaikuttavuuden tunteen luomisessa. Interaktiivinen tarinankerronnan suunnittelu vaatii näin ollen laaja-alaista ymmärrystä ja osaamista sekä käyttäjäkokemusten tuntemusta. Koska videopelien interaktiivinen tarinankerronta perustuu tunnepohjaisiin pelaajakohtaisiin kokemuksiin, pelaajien tuntemuksiin perustuva jatkotutkimus on tärkeää uusien suunnitteluratkaisuiden toimivuuden varmistamiseksi sekä pelien tarinallisen vaikuttavuuden että käyttäjäkokemuksen miellyttävyyden kannalta.

7 LÄHTEET

Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Aarseth, Espen. 2004. *Quest games as post-narrative discourse*. Teoksessa *Narrative across media: The languages of storytelling*. Toimittanut Marie-Laure Ryan, 361-379. Lincoln: University of Nebraska Press.

Adams, Ernest & Andrew Rollings. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley, CA. New Riders.

Anttila, Pirkko. 1997. Tutkimisen taito ja tiedonhankinta. Taito-, taide- ja muotoilualojen tutkimuksen työvälineet. Artefakta 2. Helsinki: Akatiimi Oy

Aylett, Ruth, Sandy Louchart, João Dias & Ana Paiva. 2005. FearNot! - An experiment in emergent narrative. Panayiotopoulos, T., editor, *Intelligent Virtual Agents: 5th International Working Conference*, volume 3661 of *Lecture Notes in Computer Science*, pages 305–316, Berlin. Springer.

Bartle, Richard. 2004. *Designing Virtual Worlds*. New Riders, Indianapolis.

Bates, Joseph. 1992. The nature of characters in interactive worlds and the Oz project. School of Computer Science, Carnegie Mellon University Pittsburgh, PA.

Bates, Joseph. 1994. The role of emotion in believable agents. *Communications of the ACM*, 37(7):122–125. <https://web.stanford.edu/dept/HPS/154/Workshop/Role%20of%20Emotion%20in%20Believable%20AgentsBATES.pdf>

Boren, Ted & Judith Ramey. Thinking Aloud: reconciling theory and practice. *IEEE Transactions on Professional Communication* 43 (3), September 2000, 261-278. https://www.researchgate.net/publication/3230127_Thinking_aloud_Reconciling_theory_and_practice

Bower, Gordon, H. & Ernest R. Hilgard. 1981 *Theories of Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Brown, Emily & Paul Cairns. 2004. A Grounded investigation of game immersion. Proceedings of CHI 2004 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=986048>

Brown, Emily. The Life and Tools of a Game Designer. 2010. R. Bernhaupt (ed.), Evaluating User Experience in Games, Human-Computer Interaction Series, DOI 10.1007/978-1-84882-963-3_5. https://www.researchgate.net/profile/Yvonne_De_Kort2/publication/226075575_Digital_Games_the_Aftermath_Qualitative_Insights_into_Postgame_Experiences/links/0deec52c81fba41ecf000000/Digital-Games-the-Aftermath-Qualitative-Insights-into-Postgame-Experiences.pdf

Cavazza, Marc, Charles, Fred & Steven J. Mead. 2002. Character-based interactive storytelling. IEEE Intelligent Systems, 17, 17–24.

Cavazza, Marc, Jean-Luc Lugin & David Pizzi. *Madame Bovary on Holodeck*. 2007. Immersive Interactive Storytelling. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.385.2249&rep=rep1&type=pdf>

Cavazza, Marc, Stephane Donikian, Mark Christie, Ulrike Spierling, Nicolas Szilas, Peter Vorderer, Tilo Hartmann, Christoph Klimmt, Elisabeth Andre, Ronan Champagnat, Paolo Petta & Patrick Olivier. 2008. The Iris Network of Excellence: Integrating Research in Interactive Storytelling. Spierling, U. and Szilas, N., editors, Interactive Storytelling, volume 5334 of Lecture Notes in Computer Science, pages 14–19. Springer, Berlin, Heidelberg, Incs 5334 edition.

Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. Flow: The psychology of optimal experience. New York. https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience

Craft, Scott. 1981. *He chose his own adventure*. The Day 10.10.1981. Luettavissa osoitteessa: https://news.google.com/newspapers?id=_nUfAAAAIABAJ&sjid=XXUFAAAAIABAJ&dq=choose-your-own-adventure&pg=1663%2C2191360 . Katsottu 4.4.2019.

Delahay, Anayte. 2013. *The Point of Clicking: Roles of Cutscenes in Adventure Games*. Tampereen ammattikorkeakoulu. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/60547/Anayte_Delahay.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Dow, Steven, Manish Mehta, Ellie Harmon, Blair Macintyre & Michael Mateas. 2007. Presence and engagement in an interactive drama. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems - CHI '07, page 1475, New York. ACM Press. <http://multimedia.uqam.ca/profs/lcp/dramat/v2/docs/p1475-dow.pdf>
- Dumas, Joseph S. & Janice Resih. 1999. A Practical Guide to Usability Testing. Exeter: Intellect Books.
- Ermi, Laura & Frans Mäyrä. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience. Analysing Immersion. Proceedings of Digital game research association 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. <http://www.unet.fi/laura/julkaisu.html>
- Erola, Henry. 2012. Käytettävyys videopeleissä: Käytettävyyden testaus osana videopelien kehitystä. Kajaanin ammattikorkeakoulu. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/53747/Henry%20Erola.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Vastapaino.
- Eskola, Jari & Vastamäki, Jaana. 2001. Teemahaastattelu: opit ja opetukset. Teoksessa Aaltola, J. & Valli, R. (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Jyväskylä: PS-kustannus, 24-42.
- Federoff, Melissa A. 2002. Heuristics and Usability Guidelines for the Creation and evaluation of Fun in Video Games. In Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Master of Science in the Department of Telecommunications. Indiana University.
- Froschauer, Adrian. 2014. Clementine Will Remember All of That: The Illusion of Choice in Telltale Games' The Walking Dead. *Ontologicalgeek.com*. <http://ontologicalgeek.com/clementine-will-remember-all-of-that/> . Katsottu 4.4.2019.
- Fullerton, Tracy. 2008. Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games. Elsevier. Second Edition.
- Galitz, Wilbert.O. 2007. The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. Third Edition. Wiley Publishing Inc.

Gallen, Enda Joseph. 2016. Narrative Expression, Player Agency & Collaborative Storytelling in Video Games. University of Dublin. <https://scss.tcd.ie/publications/theses/diss/2016/TCD-SCSS-DISSERTATION-2016-030.pdf>

Gamebooks.org. Consider the Consequences. Demian`s Game Book Web Page. <https://gamebooks.org/Item/11406/Show> . Katsottu 4.4.2019.

Gamebooks.org. Series – Miscellaneous Works by Jorge Luis Borges. Demian`s Game Book Web Page. <https://gamebooks.org/Series/1045/Show> . Katsottu 4.4.2019.

Gamebooks.org. Series – TutorText: Doubleday Series. <https://gamebooks.org/Series/457/> . Katsottu 4.4.2019.

Glassner, Andrew. 2001. *Interactive storytelling: People, stories, and games*. Lecture notes in computer science, 2197. 51-60. https://link.springer.com/chapter/10.1007/3-540-45420-9_7

González-Sánchez, José & Padilla-Zea, Natalia & Vela, Francisco Luis. 2009. From Usability to Playability: Introduction to the Player-Centered Video Game Development Process. Proceedings of HCI First International Conference 2009, San Diego, California, USA.

Green, Melania. C., Timohty C. Brock ja Geoff. E. Kaufman. 2004. Understanding media enjoyment: The role of transportation into narrative worlds. *Communication Theory*, 14:311–327.

Hales, Chris 2004. Interactive filmmaking –luentosarja Oulun yliopistossa 29.-31.3.2004. Katsottu http://www.cream oulu.fi/tutkimus/documents/Janne_Kaakinen_pro_gradu_metka_2005.pdf kautta.

Hall, Lynne, Sarah Woods, Kerstin Dautenhahn, Daniel Sobral, Ana Paiva, Dieter Wolke & Lynne Newall. 2004. Designing empathic agents: Adults vs Kids. *Intelligent Tutoring Systems*, pages 604–613. Springer. <http://www.lynnhall.co.uk/pubs/DesigningEmpathicAgentsAdultsvsKids.pdf>

Harrison, Nicole. 2012. *Interaction, Virtuality, and Heavy Rain. An Exploration of Character and Interactive Narrative*. University of Colorado, Boulder.

Herman, David, Manfred Jahn & Marie-Layre Ryan. 2005. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge.

Heron, Michael. 2016. Hunt the Syntax, Part One. Gamasutra. http://www.gamasutra.com/blogs/MichaelHeron/20160729/278114/Hunt_The_Syntax_Part_One.php. Katsottu 24.4.2019.

Hilf, William Homer 1996. *Beginning, Middle and End – Not Necessarily in that Order*.

Hirsjärvi, Sirkka & Helena Hurme. 2015. *Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Gaudeamus. 2015.

Hirsjärvi, Sirkka, Pirkko Remes & Paula Sajavaara. 1997. *Tutki ja kirjoita*. Kirjayhtymä. 1997.

Holmgård, Christopher. 2013. *Decision Making in Computer Games*. IT University of Copenhagen. FDG 2013. http://www.fdg2013.org/program/doctoral/dc04_holmgard.pdf

Interaction Design Foundation. 2018. *The Basics of User Experience Design*. Interaction Design Foundation.

Jenkins, Henry. 2005. *Game Design as Narrative Architecture*. http://homes.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf

Journalism Grants. 2014. *Rebuilding Haiti*. <http://journalismgrants.org/projects/rebuilding-haiti>. Katsottu 4.4.2019.

Kaakinen, Janne. 2005. ”Valinnan vaikeus”. Interaktiivisen elokuvan määrittely ja suunnittelu. Oulun yliopisto. http://www.cream oulu.fi/tutkimus/documents/Janne_Kaakinen_pro_gradu_metka_2005.pdf

Kent, Steven. L. 2001. *The Ultimate History of Video Games*. Prima Communications, Inc., Rocklin, CA.

Klimmt, Christoph & Tilo Hartmann. 2006. Effectance, Self-Efficacy, and the Motivation to Play Video Games. https://www.researchgate.net/publication/284789921_Effectance_self-efficacy_and_the_motivation_to_play_video_games

Klimmt, Christoph, Tilo Hartmann & Andreas Frey. 2007. Effectance and control as determinants of video game enjoyment. *CyberPsychology & Behavior*, 10(6):845–7. https://www.researchgate.net/publication/5762707_Effectance_and_Control_as_Determinants_of_Video_Game_Enjoyment

Klimmt, Christoph, Albert Rizzo, Peter Vorderer & Jan Koch. 2008. Experimental Evidence for Suspense as Determinant of Video Game Enjoyment. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 12(1):29-31. December 2008.

Klimmt, Christoph, Christian, Roth, Ivar Vermeulen, Peter Vorderer & Franziska Susanne Roth. 2012. Forecasting the Experience of Future Entertainment Technology: “Interactive Storytelling” and Media Enjoyment. *Games and Culture*, 7(3), 187–208.

Knobloch, Silvia. 2003. Suspense and mystery. In J. Bryant, D. Roskos-Ewoldsen, & J. Cantor (Eds.), *LEA's communication series. Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann* (pp. 379-395). Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Korhonen, Hannu. 2010. Comparison of playtesting and expert review methods in mobile game evaluation. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Fun and Games*, 18-27. ACM.

Korhonen, Hannu 2016. *Evaluating Playability of Mobile Games with the Expert Review Method*. 2016. University of Tampere.

Koskinen, Joni. 2005. Käytettävyytestaus. Teoksessa Ovaska, Saira, Aula, Anne & Marjanta, Päivi (toim.). *Käytettävyytestutkimuksen menetelmät*. Tietojenkäsittelytieteiden laitos. Tampereen yliopisto. https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/96627/kaytetavyystutkimuksen_metelmät_2005.pdf

Lebowitz Josiah & Klug Chris. 2011. *Interactive Storytelling For Videogames. A player-centered Approach for creating memorable characters and stories*. Elsevier Inc.

Lee, Kwan Min. 2004. Presence, Explicated. *Communication Theory*. International Communication Association. 14(1):27–50.

Lee, Kwan Min & Clifford Nass. 2003. Designing Social Presence of Social Actors in Human-Computer Interaction. CHI'03 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. 289-296.

Lessard, Jonathan. 2009. *Fahrenheit and the premature burial of interactive movies*. Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2009; 3 (2), p. 195-205. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/vol3no2-5/129>

Levy, Luis & Jennie Novak. 2009. Game Development Essentials. Game QA & Testing. Cengage Learning. USA.

Lodge, Sally. 2007. Chooseco Embarks on its Own Adventure. Children`s Bookshelf – Publisher`s Weekly. 18.1.2017. Luettavissa osoitteessa: <https://web.archive.org/web/20071009094529/http://www.publishersweekly.com/article/CA6408126.html> Katsottu 4.4.2019.

Lombard, Matthew & Teresa Ditton. 1997. At the heart of it all: The concept of presence. Journal of Computer-Mediated Communication, 3(2):20. <https://academic.oup.com/jcmc/article/3/2/JCMC321/4080403>

Mallon, Bride & Brian Webb. 2005. Stand up and take your place: identifying narrative elements in narrative adventure and role-play games. Computers in Entertainment (CIE), 3(1), (2005). <https://svn.sable.mcgill.ca/sable/courses/COMP763/newpapers/mallon-05-stand-up.pdf>

Manovich, Lev. 2001. The Language of New Media. Cambridge, Mass: MIT Press.

Manovich, Lev. 2012. “How to Follow Software Users?” Software Studies Initiative. http://manovich.net/content/04-projects/075-how-to-follow-software-users/72_article_2012.pdf

Mateas, Michael. 2001. A Preliminary poetics for interactive drama and games. Digital Creativity 2001, Vol. 12, No. 3, pp. 140–152. <https://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-dc-2001.pdf>

McMahan, Alison. 2003. Immersion, Engagement and Presence. The Video Game Theory Reader. 77-78.

McWhertor, Ian. 2017. Telltale's The Walking Dead getting visual upgrade in PS4, Xbox One collection. <https://www.polygon.com/2017/11/1/16593078/telltale-the-walking-dead-collection-ps4-xbox-one> . Katsottu 4.4.2019.

Merabti, Madjid, Abnennour El Rhalibi, Yuanyuan Shen, Jorge Daniel, Alcantara Melendez & Marc Price. 2008. Interactive Storytelling: Approaches and Techniques to Achieve Dynamic Stories. Transactions on Edutainment I, LNCS 5080, pp. 118–134, 2008. Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2008. <https://pdfs.semanticscholar.org/a3bf/0b95a08914772130bcc6edeeca8db5746b44.pdf>

Milam, David, Magy Seif El-Nasr & Ron Wakkary. 2008. Looking at the Interactive Narrative Experience through the Eyes of the Participants. In Spierling, U. and Szilas, N., editors, Interactive Storytelling, volume 5334 of Lecture Notes in Computer Science, pages 96–107, Berlin, Heidelberg. Springer. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.506.9778&rep=rep1&type=pdf>

Morrison, Brice. 2013. Meaningful Choice in Games: Practical Guide & Case Studies. Gamasutra. 19.11.2013. http://www.gamasutra.com/blogs/BriceMorrison/20131119/204733/Meaningful_Choice_in_Games_Practical_Guide__Case_Studies.php . Katsottu 4.4.2019.

National Video Game Museum. 2017. NMW Interview. Telltale Games on Interactive Storytelling's Evolution, Episodic Videogames and Minecraft: Story mode. <http://nvmusa.org/blog/nvm-interview-telltale-games-interactive-storytellings-evolution-episodic-videogames-and> . Katsottu 4.4.2019.

Nielsen, Jakob & Don Norman. 2019. The definition of user experience. Nielsen Norman Group. Verkkodokumentti. Saatavissa: <http://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/> . Katsottu 4.4.2019.

Nixon, Michael & Bizzocchi, Jim. 2013. *Press X for Meaning: Interaction Leads to Identification in Heavy Rain*. Proceedings of DIGRA 2013: DeFragging Game Studies. <http://www.digra.org/digital-library/publications/press-x-for-meaning-interaction-leadsto-identification-in-heavy-rain/>

Oatley, Keith. 1994. A taxonomy of the emotions of literary response and a theory of identification in fictional narrative. *Poetics*, 23:53–74.

Paiva, Ana, Joao Dias, Daniel Sobral, Sarah Woods, Ruth Aylett, Polly Sobreperez, Carsten Zoll & Lynn Hall. 2004. Caring for Agents and Agents that Care: Building Empathic Relations with Synthetic Agents. AAMAS'04, July 19-23, 2004, New York, New York, USA. http://gaips.inesc-id.pt/~apaiva/Home_files/67.Caring%20for%20Agents%20and%20Agents%20that%20Care-Building%20E.pdf

Pinelle, David, Nelson Wong ja Tadeusz Stach. 2008. Heuristic Evaluation for Games: Usability Principles for Video Game Design. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.142.211&rep=rep1&type=pdf>

Poetry Foundation.org. Glossary of Poetic Terms: Reader Response Theory. <https://www.poetryfoundation.org/learn/glossary-terms/reader-response-theory> Katsottu 24.4.2019.

Porteous, Julie, Marc Cavazza & Fred Charles. 2010. *Applying planning to interactive storytelling: Narrative control using state constraints*. ACM Transactions on Intelligent Systems and Technology. <http://tees.openrepository.com/tees/bitstream/10149/118625/2/118625.pdf>

Qin, Hua, Pei-Luen Patrick Rau & Gavriel Salvendy. 2009. Measuring player immersion in the computer game narrative. *Journal of Human-computer interaction*, 25 (2). 107-133. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447310802546732>

Robinson, Simon, Gary Marsden & Matt Jones. 2015. *There's not an app for that – Mobile user experience design for life*. Elsevier Science & Technology.

Roth, Christian. 2015. *Experiencing Interactive Storytelling*. PhD Thesis. University of Amsterdam.

Roth, Christian, Peter Vorderer & Christoph Klimmt. 2009. The Motivational Appeal of Interactive Storytelling: Towards a Dimensional Model of the User Experience. 5915. 38-43. [10.1007/978-3-642-10643-9_7](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-10643-9_7).

Roth, Christian, Peter Vorderer, Christoph Klimmt & Ivar Vermeulen. 2010. Measuring the User Experience in Narrative-Rich Games: Towards a concept-based Assessment for Interactive Stories. Center for Advanced Media Research Amsterdam VU University Amsterdam. <http://ceur-ws.org/Vol-634/Entertainment-Interfaces-Proceedings06.pdf>

Rubin Jeff & Dana Chrisnell. 2008. Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Rubin, Peter: How the surprise new Black Mirror came together. 2018. Wired.com. <https://www.wired.com/story/black-mirror-bandersnatch-interactive-episode/> Katsottu 4.4.2019.

Sali, Serdar, Noah Wardrip-Fruin, Steven Dow, Michael Mateas, Sri Kurniawan, Aaron A. Reed & Ronald Liu. 2010. Playing with Words. From intuition to evaluation of game dialogue interfaces. FDG 2010, June 19-21, Monterey, CA, USA. <http://www.aaronreed.net/papers/Agency-FDG10.pdf>

Schell, Jesse. 2015. The Art of Game Design. A Book Book of Lenses. CRC Press. Second Edition.

Schulzke, Marcus. 2009. Moral Decision Making in Fallout. Game Studies, Volume 9 Issue 2, November 2009. <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>

Sears, Andrew & Julia A. Jacko. 2008. The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications. Second Edition. 749, 742. Lawrence Erlbaum Associates.

Sinkkonen, Irmeli, Hannu Kuoppala, Jarmo Parkkinen & Raino Vastamäki. 2006. Käytävyyden psykologia. 3. uud. painos. Edita Prima Oy, Helsinki.

Slater, Mel, Martin Usoh & Anthony Steed. 1995. Taking Steps. The influence of Walking Technique on Presence in Virtual Reality. ACM Transactions on Computer-Human Interaction 2(3):201-219 · December 1995.

Spierling, Ulrike. 2005. *Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.24521.pdf>

Stead, Christopher. 2013. A Critical Analysis of the game Heavy Rain as a Successful Representation of the Contemporary Cyberdrama. Wits School of Arts. http://wired-space.wits.ac.za/jspui/bitstream/10539/12593/2/Christopher%20Stead_579154.pdf

Sylvester, Tynan. 2013. *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. O'Reilly Media, Inc.

Tencé, Fabien, Cédric Buche, Pierre de Loor & Olivier Marc. 2010. The challenge of believability in video games: Definitions, agents, models and imitation learning. CoRR.

Tirri, Topi. 2014. *Interaktiivisen elokuvan mahdollisuudet ja haasteet – Tarkastelussa katsojan tietoiset valinnat*. Tampereen ammattikorkeakoulu. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/86561/Tirri_Topi.pdf.pdf?sequence=1

Tuomi Jouni & Sarajärvi, Anneli. 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki. Tammi.

Van der Geest, Dennis. 2015. *The Role of Visual Novels as a Narrative Medium*. University of Leiden. <https://openaccess.leidenuniv.nl/bitstream/handle/1887/31703/Thesis%20Dennis%20v3.pdf?sequence=1>

Vermeulen, Ivar, Christian Roth, Vorderer, Peter & Christoph Klimmt. 2010. *Measuring User Responses to Interactive Stories: Towards a Standardized Assessment Tool*. ICIDS 2010, LNCS 6432, pp. 38–43, 2010. <https://link-springer-com.helios.uta.fi/content/pdf/10.1007%2F978-3-642-16638-9.pdf>

Vorderer, Peter, Christoph Klimmt & Ute Ritterfeld. 2006. Enjoyment at the heart of media entertainment. *Communication Theory*, 14(4):388–408.

Vorderer, Peter, Hans Jurgen Wulff & Mike Friedrichsen. 1996. *Suspense. Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Vorderer, Peter, Francis F. Steen & Elaine Chan. 2006. *Motivation. Psychology of Entertainment*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Wei, Huaxin. 2011. *Analyzing the Game Narrative: Structure and Technique*. Simon Fraser University. 85-88. <http://summit.sfu.ca/item/11597>

Weimin, Toh. 2015. *A Multimodal Discourse Analysis of Video Games: A Ludenarrative Model*. National University of Singapore.

Witmer, Bob G. & Michael J. Singer. 1998. Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. *Presence Teleoperators & Virtual Environments* 7 (3). July 1998.

LIITE 1: HAASTATTELURUNKO

(8.10.2018)

1. Aloituskysymykset:

Miten kuvailisit kokemaasi pelikokemusta yleisellä tasolla?

Millaisia tunteita tarinalliset valinnat herättivät videopelin ominaisuutena?

Miltä tämä pelikokemus tuntui, kun vertaat kokemusta muihin pelaamiisi tarinallisiin peleihin, joissa pelaaja ei voi vaikuttaa tarinaan?

2. Läsäolon tunne. Kokemus olemisesta osana pelin tarinallista maailmaa (Vermeulen ja kumppanit (2010), 3.):

Miten valinnat vaikuttivat uppoutumiseen pelin maailmaan? Entä samaistumiseen päähahmoon?

Miten koit, teitkö valinnat omasta näkökulmastasi vai asetuitko hahmon asemaan valintoja tehdessäsi? Miten tämä vaikutti valintojen tekemiseen?

Tuntuiko jokin valinta moraalisesti vaikealta? Mikä vaikutti kyseisiin tunteisiin?

Miten koit pelimaailman tutkimisen vaikuttavan mielenkiintoosi pelin tarinaan ja valintoihin? (Mitä olisit kaivannut (lisänä) maailman tutkimiseen?) / Miten olisit suhtautunut, jos ympäristön tutkimisella olisi ollut tarinankerronnallisia vaikutuksia?

3. Valintojen vaikuttavuus (Vermeulen ja kumppanit (2010), 5):

Kuinka paljon pystyit mielestäsi vaikuttamaan tarinaan valinnoillasi?

Miten tekemäsi valinnat näkyivät pelissä?

Olivatko valinnat ja niiden seuraukset mielestäsi selkeitä (esim. sanoiko hahmo tilanteissa, kuten odotit)? Mikä vaikutti kyseisiin tunteisiin?

4. Valintojen toteutuksen vastaavuus käyttäjän odotuksille (Vermeulen ja kumppanit (2010), 2):

Miten koit valintojen merkityksellisyyden pelin keskusteluissa?

Miten koit, pystyitkö mielestäsi ennakoimaan, missä kohdin peli sisälsi valintatilanteita?
Mikä tuntemuksiin vaikutti?

Miten suhtautuisit pelin ominaisuutena, jos pystyisit näkemään pelin mahdolliset eri tari-
napolut tarinan pelaamisen jälkeen?

Oliko pelissä kohtauksia, joissa toivoit/uskoit pääseväsi tekemään valintoja, mutta peli ei
sallinut tätä (esim. välianimaatio jatkui ilman mahdollisuutta vaikuttaa tapahtumiin)?

5. Hahmojen uskottavuus (Vermeulen ja kumppanit (2010), 4):

Kuinka valinnat vaikuttivat suhteeseesi pelin sivuhahmoihin?

Miten muiden hahmojen reaktiot valintoihisi ilmenivät pelin aikana? (olivatko hahmojen
reaktiot uskottavia?)

6. Pelin valintojen helppokäyttöisyys ja tekninen toteutus (Vermeulen ja kumppanit (2010), 1):

Miten kuvailisit valintojen tekemisen teknistä toteutusta ja pelin kontrollien luontevuutta?
(käyttöliittymä?)

Miltä valintavaihtoehtojen määrä tuntui?

Millaisia tuntemuksia pelin aikarajalliset- ja rajattomat valinnat herättivät? (Tulisiko pe-
lissä käyttää sekä aikarajallisia että -rajattomia valintoja?)

Miltä pelillisten kohtausten toteutus tuntui välianimaatioiden ja valintojen ohessa? (jat-
kona: Mitä olisit mahdollisesti kaivannut pelillisiin osuuksiin?)

Miten kuvailisit pelin antamaa opastusta pelaamisen aikana?

Kohtasitko ongelmia pelikokemuksen aikana? (Ilmenikö pelikokemuksessa tekijöitä,
jotka häiritsivät uppoutumistasi pelin valintoihin ja niiden seurauksiin?)

Millä tavoin muuttaisit pelin toteutusta pelin valintakohtausten tai muun toteutuksen suh-
teen?

7. Tulevaisuuden mahdollisuudet:

Millaisia tulevaisuuden käyttömahdollisuuksia näet videopelien interaktiivisella tarinankerronnalla olevan?

Jatkokysymyksenä edelliseen: a.) opetustyökaluna b.) ammattikäytössä c.) virtuaalitodellisuudessa tai muussa teknologiassa hyödynnettynä d.) moninpeleissä?

Vapaa sana: Onko jotain, mitä haluat lisätä vapaamuotoisesti aiheeseen liittyen?

LIITE 2: TAUSTATIETOLOMAKE

Pro-gradu -tutkielma, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media

Tampereen yliopisto

TAUSTATIETOLOMAKE

Taustatiedot

Ikä: _____

Sukupuoli: Mies Nainen Muu

Koulutus (korkein suoritettu) Ammatti/työ: _____ Opiskelija

- Peruskoulu
- Lukio
- Ammattikoulu
- Alempi korkeakoulututkinto
- Ylempi korkeakoulututkinto / Tohtorin tutkinto

1. Kuinka monta vuotta olet pelannut videopelejä? (rastita mielestäsi todennukaisiin vaihtoehtoihin)

- Alle 5 vuotta 5-10 vuotta 11-20 vuotta Yli 20 vuotta

2. Kuinka monta tuntia käytät aikaa pelaamiseen viikossa? (rastita todennukaisiin vaihtoehtoihin)

- Alle 5 tuntia viikossa 5-10 tuntia viikossa 11-20 tuntia viikossa Yli 20 tuntia viikossa

3. Millä alustalla pelaat? (valitse niin monta vaihtoehtoa kuin haluat)

- PC
- PS4/PS3
- Xbox One/Xbox 360
- Nintendo Switch/ Wii U
- Android/iOS
- Jokin muu, mikä?: _____

4. Minkä lajityypin pelejä yleensä pelaat?

- Urheilu (esim. FIFA, NHL)
- Toimintaseikkailu (Esim. Uncharted, Tomb Raider)
- Räiskintäpelit (FPS) (Esim. Battlefield, Counter-Strike)
- Roolipelit (Esim. Witcher, Final Fantasy)
- Ajopelit (Esim. Gran Turismo, Forza Motorsport)
- Seikkailu (Esim. Broken Sword, Life is Strange)
- Tasohyppely (Esim. Crash Bandicoot, Mario)
- Strategia (Esim. Civilization, Age of Empires)
- Jokin muu, mikä?: _____

5. Oletko pelannut aikaisemmin pelaajan tarinallisiin valintoihin ja niiden seurauksiin keskittyviä seikkailupelejä tai interaktiivisia elokuvia? (esim. Heavy Rain, Until Dawn, The Walking Dead, Life is Strange)

- Kyllä En

Jos vastasit kyllä, mitä olet pelannut?: _____

6. Oletko aiemmin tutustunut The Walking Deadin maailmaan esimerkiksi televisiosarjojen, sarjakuvien tai pelien kautta?

- Kyllä En
-

LIITE 3: SCI-KYSELYLOMAKE

Kyselylomake perustuu Ermin ja Mäyrän (2005) kehittämään SCI-immersiokyselyyn.

Pro gradu -tutkielma, Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media

Tampereen yliopisto

SCI-KYSELYLOMAKE

Alla on muutamia väittämiä liittyen juuri testaamaasi peliin. Ympyröi vastauksesi asteikolla 1-5 (1 = täysin eri mieltä, 5 = täysin samaa mieltä).

Arvioi seuraavat väittämät ympyröimällä mielipidettäsi vastaava vastausvaihtoehto.	Täysin eri mieltä					Täysin samaa mieltä				
Pelatessani olin hyvin keskittynyt omaan suoritukseeni.	1	2	3	4	5					
Pelin tapahtumat tuntuivat tapahtuvan minulle.	1	2	3	4	5					
Peli näytti uskottavalta ja todelliselta.	1	2	3	4	5					
Peli tuntui sopivasti haasteelliselta.	1	2	3	4	5					
Nautin pelin tarjoamasta fantasiasta tai tarinasta.	1	2	3	4	5					
Minulla oli pelatessani selkeitä tavoitteita, joiden saavuttamiseksi yritin tehdä parhaani.	1	2	3	4	5					
Pelihahmo tai -hahmot tuntuivat eläviltä persoonilta.	1	2	3	4	5					
Äänet tuntuivat tulevan peliympäristön eri suunnilta.	1	2	3	4	5					
Pelitapahtumat saivat minut liikuttumaan.	1	2	3	4	5					
Minulla oli selkeä tunne siitä, että tiedän mitä olen tekemässä ja miten siinä edistyn.	1	2	3	4	5					
Eläydyin siihen, miltä pelihahmosta tuntui pelin eri tilanteissa.	1	2	3	4	5					
En huomannut ajan kulumista.	1	2	3	4	5					
Koin yhteenkuuluvuutta pelihahmoni tai pelin tilanteen kanssa.	1	2	3	4	5					
Pelin äänet peittivät alleen muut ympäristön äänet	1	2	3	4	5					
Pelin kautta käsittelin myös omia tunteitani.	1	2	3	4	5					
Uppouduin pohtimaan pelin asettamia pulmia ja älyllisiä haasteita.	1	2	3	4	5					
Pelatessani olin kokonaan keskittynyt havainnoimaan pelimaailmaa ja sen tapahtumia.	1	2	3	4	5					
Peli haastoi minut ponnistelemaan taitojeni rajoilla.	1	2	3	4	5					

Kiitos vastauksistasi! Antamiasi tietoja käsitellään luottamuksellisesti.