

”Me rahastamme ihmisten heikkouksilla” – Miten pelit suunnitellaan kookuttamaan pelaajat?

”Me rahastamme ihmisten heikkouksilla.” Näin totesi Settlers Online -pelin pääsuunnittelija Teut Weidemann [vuonna 2010 free-to-play -pelin suunnittelusta](#). Peleistä on muodostunut merkittävä viihdeteollisuuden ala, jossa liikkuu valtavasti rahaa. Siksi pelien suunnittelussa pohditaan tarkoin, mitä ovat ne tekijät, jotka saavat pelaajan kiinnostumaan pelistä, pelaamaan peliä ja jatkamaan pelaamista mahdollisimman pitkään. Usein pelifirmoissa on töissä psykologeja ja pelaajien pelaamiskäyttäytymisestä saatavilla olevaa dataa analysoidaan yrityksissä tarkasti. [Rovion tuotehallinnan johtaja Michail Katkoff sanoi pelien suunnittelusta](#): ”Meidän pitää koko ajan luoda peleissä uutta sisältöä. Kun pelaaja avaa pelin, se tuntuu samalla tavalla raikkaalta kuin Instagram ja Facebook, jotka ovat aina erilaisia.”

Mitä nämä ihmisen ”heikkoudet” ovat, joita Weidemann ja muut pelien suunnittelussa hyödyntävät? Pelaamisen pitää olla hauskaa ja kiinnostavaa. Klassinen pelisuunnittelun hyödyntämä mekanismi, jolla peli saadaan tuntumaan hauskalta ja kiinnostavalta, on palkitseminen. Pelin suunnittelussa huolehditaan siitä, että pelaaja saa pelaamisestaan jatkuvia palkintoja. Samalla pyritään minimoimaan pelaamisen lopettamiseen johtava turhautuminen.

Vielä kookuttavammaksi peli muuttuu, kun pelin sisäinen palkitseminen on epäsäännöllistä. Näin pelaaja saa kokemuksen siitä, että palkinto odottaa aivan nurkan takana. Tämä johtaa *vielä kerran* -ajatteluun ja toimintaan. Epäsäännöllisen palkitsemisaikataulun vaikutus huomattiin jo 1950-luvulla tehdyissä eläinkokeissa, joissa pulut saivat ruokapalkinnon vipua nokkaisemalla. Pulujen nokkiminen oli kaikkein tiheintä silloin, kun ruokapalkinto seurasi noin joka toisella painalluksella. Kokeessa huomattiin, että epäsäännöllinen palkitseminen tuotti myös tehokkaimmin käyttäytymismallin: vaikka pulu ei saanutkaan palkkiota painalluksesta, se jatkoi vivun nokkimista. Epäsäännöllinen palkitsemisaikataulu siis motivoi jatkamaan toimintaa, koska palkinto voi seurata minä hetkenä hyvänsä. Lootbox eli yllätyslaatikko on hyvä esimerkki epäsäännöllistä palkitsemisaikataulua noudattavasta pelien sisäisestä mekanismista, joka lähestyy rahapelaamisesta tuttua mallia, eräänlaista pelin sisäistä hedelmäpeliä tai arvontaa. Samalla

tavalla harvinaisen esineen voi saada pelissä viholliselta juuri saman epäsäännöllisen aikataulun mukaisesti.

Mikä peleissä palkitsee?

Jokainen pelaaja on yksilöllinen: toinen pitää nopeatempoisista räiskintäpeleistä, toinen ”grindaa” yksin tunnista toiseen saavuttaakseen päämääränsä; toinen nauttii realistisista grafiikoista, toinen sarjakuvamaisuudesta tai pikseleistä. Pelien suunnittelussa pyritään palkitsemaan erilaisia pelaajia erilaisin tavoin. Palkinto voi olla visuaalinen tai ääniä, uuden tason aukeaminen ja uusi sisältö, level up eli hahmon kehittyminen, keräily, tarinan eteneminen, ranking-sijoituksen tai piste-ennätyksen paraneminen, yhteistyö muiden pelaajien kanssa, harvinainen pelin sisäinen esine tai palkinto ja niin edelleen.

Palkintoja voi jaotella pelin sisäisiin palkintoihin tai pelin ulkopuolisiin palkintoihin, kuten muiden pelaajien ihailuun ja hyväksyntään. Toisaalta palkinnot voivat olla välittömiä, esimerkiksi pelissä kerätyt pisteet, tai ne voivat vaatia pitkäjänteistä ja suunnitelmallista toimintaa, kuten MMORPG-peleissä yhteistoimintaa vaativa eteneminen. Erilaisia palkintoja toisiinsa limittämällä pelisuunnittelussa voidaan maksimoida pelin palkitsevuus ja näin palvella erilaisia pelaajatyyppejä.

Ihmisen motivaatiota pelata voidaan tarkastella esimerkiksi itseohjautuvuusteorian kautta. Teorian mukaan ihminen on aktiivinen toimija, joka pyrkii toteuttamaan itseään ja päämääriään. Kehityksen ja hyvinvoinnin näkökulmasta meitä ihmisiä yhdistää kolme psykologista perustarvetta, joihin me toiminnallamme pyrimme: omaehtoisuus, kyvykkyys ja yhteisöllisyys. Omaehtoisuudella (engl. *autonomy*) tarkoitetaan oman toiminnan ja päämäärien itsenäistä määrittämistä. Kyvykkyydellä (engl. *competence*) tarkoitetaan kokemusta omasta pystyvyydestä, osaamisesta ja taidoista. Yhteisöllisyydellä (engl. *relatedness*) tarkoitetaan tarvettamme kuulua joukkoon ja tulla hyväksytyksi.

Przbylskin, Rigbyn ja Ryanin tutkijaryhmä koosti itseohjautuvuusteorian pohjalta pelaamismotivaatiomallin, jonka mukaan pelaaminen toimintana vastaa näihin kolmeen psykologiseen perustarpeeseen. Jos pohditaan esimerkkinä yhteisöllisyyttä peleissä, hyödyntävät MMORPG-pelit tätä tarvettamme erittäin tehokkaasti. Joissain MMORPG-peleissä on lähes

mahdotonta edetä ilman muiden apua – yhden pelaajan pelin keskeyttäminen voi esimerkiksi johtaa koko tiimin tappioon. Tämä voi johtaa myös sosiaaliseen paineeseen jatkaa peliä tai pysyä pelissä, vaikka pelaaja ei haluaisi tai hänellä ei olisi aikaa jatkaa peliä. Immersiiviset, valtavien karttojen eepiset roolipelit, joissa kehitetään pitkäjänteisesti pelihahmoa, kerätään hahmolle omaisuutta ja vaikutetaan aktiivisesti tarinan kehkeytymiseen, on helppo nähdä palvelemissa juuri autonomian ja kompetenssin tarpeita. Eepinen tarina ja pelien maailma tuottaa myös usein kokemuksen siitä, että pelaaja on osa ”jotain suurempaa”. Peleissä voi seikkailla, saavuttaa tavoitteita, kokeilla oman mielensä mukaisesti ja saada onnistumisen tunteita. Usein peleissä omaehtoisuuden, kyvykkyyden ja yhteisöllisyyden tyydyttäminen voi olla myös helpompaa kuin tosi elämässä.

Kohti eettisempää pelisuunnittelua

Kun pelien suunnittelijat tekevät pelejä he joko tietoisesti tai tiedostamattaan pyrkivät tuottamaan tiettyä pelikäyttäytymistä ja näin ”hyödyntävät ihmisen heikkouksia”. Pelien pelaamisessa ei ole itsessään mitään pahaa: pelit ovat hauskaa ajanvietettä, joista saa monenlaisia hyödyllisiäkin kokemuksia ja taitoja. Pienelle osalle pelaajista pelit kuitenkin tuottavat ongelmia. Jo nyt olisi mahdollista tehdä myös eettisempää pelisuunnittelua. Pelaajalle voisi esimerkiksi paremmin viestiä, kuinka kauan hänen on pelattava saavuttaakseen tietty esine tai hahmon tasonnousu. Samoin hahmon tasonnousu voitaisiin tehdä yhtä aikaa vieväksi kaikilla tasoilla (vrt. 1-10 ovat yleensä nopeita; 40-50 hitaita).

Kiinassa ja Etelä-Koreassa on pyritty rajoittamaan alaikäisten pelaamista kolmen tunnin yhtäjaksoisen pelaamisen jälkeen esimerkiksi vähentämällä pistemääriä, joita pelissä voi ansaita. Paljon pelaavia voitaisiin palkita pelin sisäisillä palkinnoilla, jos pelaamista on esimerkiksi vähemmän kuin 20h viikossa. Peleissä vietetty aika voitaisiin myös asettaa näkyvämmälle paikalle pelin suunnittelussa ja näin pelaaja kenties paremmin havahtuu peleihin käyttämäänsä aikaan. Paljon pelaavia voitaisiin myös muistuttaa esimerkiksi taukojen pitämisestä, peliergonomiasta huolehtimisesta, unen ja liikunnan tärkeydestä. Heille, jotka kokevat pelaavansa liikaa, voitaisiin mahdollistaa pelitilin jäädyttäminen määräajaksi tai neuvoa, mistä saa apua ongelmalliseen pelaamiseen.

Lähteet

Griffiths, M. D. & Nuyens, F. 2017. An overview of structural characteristics in problematic video game playing. *Curr. Addict. Rep.* 4, 272-283.

Kuuluvainen, S & Mustonen, T. 2017. Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Sosiaalipedagogiikan säätiö, Helsinki.

Yle 27.3.2018. Näin alkeellisilla psykologisilla keinoilla digipelit koukuttavat sinut pelaamaan pidempään ja ostamaan enemmän. <https://yle.fi/uutiset/3-10119729>.