



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Krista Penttilä

Käyttäjätiedot ja käyttäjien tuottama sisältö videopelin opittavuuden täydentäjänä

Tarkastelussa Honkai: Star Rail ja HoYoLAB

Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö
Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma
Teknisen viestinnän maisteriohjelma

Vaasa 2025

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

Tekijä:	Krista Penttilä		
Tutkielman nimi:	Käyttäjädatta ja käyttäjien tuottama sisältö videopelin opittavuuden täydentäjänä – Tarkastelussa Honkai: Star Rail ja HoYoLAB		
Tutkinto:	Filosofian maisteri		
Oppiaine:	Teknisen viestinnän maisteriohjelma Viestintätieteet		
Työn ohjaaja:	Niina Nissilä ja Rebekah Rousi		
Valmistumisvuosi:	2025	Sivumäärä:	77

TIIVISTELMÄ:

Tässä tutkielmassa tarkastellaan videopelin opittavuutta tukevia sisältöjä. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää erityisesti, miten käyttäjädatta muodostettu sisältö ja käyttäjien tuottama sisältö täydentävät videopelin opittavuutta. Kyseessä on tapaustutkimus, jonka aineistona toimii Honkai: Star Rail -niminen videopeli ja sen yhteisöpalvelu HoYoLAB.

Opittavuus on pelattavuuden osatekijä. Hyvin opittava videopeli opettaa pelaajilleen pelin mekaniikat miellyttävällä ja kiinnostavalla tavalla, jotta he pystyvät soveltamaan niitä myöhemmin erilaisissa konteksteissa. Opittavuutta tarkastellaan usein sen lähestyttävyyden kautta, eli miten hyvin aloittelija pystyy ottamaan pelin haltuun. Kuitenkin myös peliä pidempään pelanneille opittavuus on keskeistä, sillä heille voi olla muun muassa tärkeää pelaamisen strateginen optimoiminen. Pelaajien runsaasti vaihtelevien tarpeitten takia pelin omat opastavat sisällöt voidaan kokea puutteelliseksi, jolloin tukea saatetaan etsiä muualta. Honkai: Star Railin peliyhteisössä on käyttäjiä, jotka tuottavat opastavaa sisältöä muille pelaajille. Toisiinkin pelaajiin voidaan tukeutua myös välillisesti käyttäjädatta muodostetun informaation kautta, jota esiintyy esimerkiksi pelin suosittelujärjestelmissä.

Tutkimusmenetelmänä hyödynnetään laadullista sisällönanalyysia, jolla luokitellaan pelin ja sen yhteisöpalvelun opittavuutta tukevia sisältöjä ja sisältöjä eriyttäviä keinoja. Tämän jälkeen tarkastellaan, mitä käyttäjien tuottama sisältö ja käyttäjädatta muodostettu informaatio tuo lisää opittavuuden kannalta, fokuksena erilaisten pelaajien tarpeet. Sisällönanalyysin tuloksena muodostui yksitoista luokkaa, joista kahdeksan kuvaa opittavuutta tukevia sisältöjä ja kolme sisältöjen eriyttämisen keinoja. Eriyttämisellä viitataan sisältöjen esitysmuodon säätämiseen yksilöiden erilaisten tarpeiden mukaisesti.

Tutkimuksen tuloksista ilmenee, että käyttäjien tuottama sisältö tarjosi pelistä tuttua tietoa uudelleen sanoitetussa tai rakenteellisesti erilaisessa muodossa, mikä edistää ymmärtämistä tai mieleen palauttamista. Lisäksi sisältöä tuottavat käyttäjät toimivat kokemusasiantuntijan roolissa. He saattoivat tarjota tämän pohjalta konkreettisia, toimivaksi todettuja neuvoja. Käyttäjädatta muodostettu sisältö tukee pelaajan oppimista erityisesti palautteen ja suosittelamisen kautta. Palaute auttaa reflektoinnissa ja uusien kehityskohteiden löytämisessä, kun taas muiden käyttäjien toimintaan pohjautuvat suositukset ovat digitaalisen mallioppimisen ilmentymä.

AVAINSANAT: videopelit, opittavuus, pelattavuus, käyttäjien tuottama sisältö, käyttäjädatta

Sisällys

1	Johdanto	7
1.1	Tavoite	8
1.2	Aineisto	10
1.3	Menetelmä	13
2	Honkai: Star Rail -pelin genret ja keskeisimmät mekaniikat	15
3	Videopelien opittavuus	19
3.1	Erialaisten pelaajien tarpeet	20
3.2	Opittavuuden huomiointi videopelien suunnittelussa	22
4	Käyttäjien rooli videopelien opittavuudessa	26
4.1	Käyttäjien tuottama sisältö	26
4.2	Käyttäjätadatasta informaatioksi	29
5	Sisällönanalyysi videopelin opittavuudesta	32
5.1	Videopelin opittavuutta tukevat sisällöt	32
5.1.1	Kuvaus	35
5.1.2	Tietopankki	37
5.1.3	Kertaus	39
5.1.4	Ajantasaistus	41
5.1.5	Läpikäynti	43
5.1.6	Opaste	46
5.1.7	Palaute	47
5.1.8	Suositus	51
5.1.9	Porrastus	54
5.1.10	Vaikeusaste	55
5.1.11	Syvyysaste	57
5.2	Käyttäjien tuottama sisältö ja käyttäjätadatasta muodostettu sisältö	59
5.2.1	Käyttäjien tuottama sisältö eriyttäjänä ja vaikuttajana	60
5.2.2	Käyttäjätadata mallioppimisen ja reflektion välineenä	63
6	Päätäntö	66

Lähteet	69
Aineistolähteet	74

Kuvat

Kuva 1. HoYo Guides -osio HoYoLAB-sovelluksessa ja selaimessa.	11
Kuva 2. Gacha-banneri.	17
Kuva 3. Blade-hahmon taidon kuvaustekstit pelissä.	35
Kuva 4. Blade-hahmon taidon kuvaus käyttäjän toimesta.	36
Kuva 5. Kuvaukseen assosioidun ikonin toistuminen pelitilanteessa.	37
Kuva 6. Ote Honkai: Star Railin tietopankista.	38
Kuva 7. Tiivis kertaus aiemmin tapahtuneesta.	40
Kuva 8. Kommentti tarinaa kertaavan postauksen yhteydessä.	41
Kuva 9. Ajantasaistuksen tapoja Honkai: Star Railissa.	42
Kuva 10. Vastuuvapauslauseke ennakoivassa hahmo-oppaassa.	43
Kuva 11. Hahmon tiimiin lisäämisen läpikäynti klikkaus klikkaukselta.	44
Kuva 12. Käyttäjän tekemä vaiheistettu ohje saavutuksen saamiseksi.	45
Kuva 13. Opasteita.	46
Kuva 14. Palautetta ennen taistelua, sen aikana ja sen jälkeen.	48
Kuva 15. Varusteiden attribuuttien tarkistuslista.	49
Kuva 16. Pelaajakoonti ja tilasto kuukauden tuotoista.	50
Kuva 17. Peli suosittelee kohdistamaan hyökkäyksen tiettyyn hahmoon.	51
Kuva 18. Käyttäjien tekemä infograafi hahmosta.	52
Kuva 19. Vasemmalla varusteiden suositusjärjestelmä, oikealla hahmojen keskimääräinen pistetulos pelimuodossa.	53
Kuva 20. Toiminnallisuuksien porrasteinen avautuminen.	54
Kuva 21. Käyttäjän vinkkejä pelimuodon tason läpäisemiseen.	56
Kuva 22. Pelimekaniikan laskukaavan muuttujien erittelyä.	58

Kuviot

Kuvio 1. Suomennos eWOB-nelikentästä.	31
Kuvio 2. Käyttäjien tuottaman ja käyttäjätadatasta muodostetun sisällön suhde.	59

Taulukot

Taulukko 1. Aineistokeruusuunnitelma käyttäjien tuottamista sisällöistä.	12
Taulukko 2. Oppimiselementtien ominaisuuksia.	23
Taulukko 3. Luokittelu opittavuutta tukevista sisällöistä.	33
Taulukko 4. Luokittelu sisältöjen eriyttämisen keinoista.	34

1 Johdanto

Peli on systeemi, jossa pelaajat osallistuvat määriteltyjen sääntöjen puutteissa keinotekoiseen konfliktiin, joka päättyy johonkin määrällisesti mitattavassa olevaan lopputulokseen (Salen & Zimmerman, 2004, s. 80). Pelaaminen on yleinen vapaa-ajanviettotapa: pelaajabarometrin mukaan suomalaisista 64,2 % pelaa aktiivisesti digitaalisia pelejä (Kinunen ja muut, 2024, s. 83), joihin tulen viittaamaan tässä tutkielmassa termillä videopeli. Videopelit ovat animaatiota ja grafiikkaa sisältäviä elektronisia pelejä, joiden pelaamiseen tarvitaan näyttölaite ja käyttöliittymä (Tietotekniikan termitalkoot, 2013).

Videopelejä voi tarkastella ihmisen ja tietokoneen välisen vuorovaikutuksen (HCI) tutkimuksessa yhtenä interaktiivisten järjestelmien muotona. Näkökulma on tällöin käyttäjälähtöinen, ja pelejä tutkitaan esimerkiksi niiden pelattavuuden ja niiden tarjoaman pelikokemuksen näkökulmasta (Sánchez ja muut, 2012). Sánchezin ja muiden mukaan (2012, s. 1033–1034) pelattavuus on läheisesti sidoksissa HCI-alalla yleisemmässä käytössä olevaan käytettävyyden käsitteeseen, mutta perinteiset käytettävyyttä tutkivat menetelmät eivät useinkaan sovellu sellaisenaan videopeleihin niiden viihteellisen luonteen vuoksi.

Pelattavuudella ja käytettävyydellä on kuitenkin monia yhteisiä osatekijöitä, joita niitäkin tosin tarkastellaan hieman eri näkökulmasta. Yksi oleellinen interaktiivisten järjestelmien ominaisuus niin käytettävyyden kuin pelattavuuden kannaltakin on niiden opittavuus. Käytettävyydetutkimuksissa opittavuutta mitataan usein sen perusteella, miten nopeasti uusi käyttäjä pystyy ottamaan sovelluksen haltuunsa ja oppimaan käyttämään sitä sujuvasti (Albert & Tullis, 2013, s. 93). Tämä tehokkuutta korostava näkökulma ei kuitenkaan välttämättä yksinään riitä, kun tarkastellaan erityisesti pelien opittavuutta.

Hyvin opittava videopeli opettaa luontevasti pelaajalle pelin mekaniikat ja konseptit siten, että hän pystyy soveltamaan niitä erilaisissa, koko ajan haastavammissa konteksteissa, samalla kuitenkin myös itse oppimiskokemuksen ollen miellyttävä ja kiinnostava (Sánchez ja muut, 2012, s. 1037–1039). Opittavuutta tukevat sisällöt eivät saisi

kuitenkaan ohjata pelaajaa liiallisestikaan, sillä se saattaa vaikuttaa negatiivisesti pelaajan kokemukseen itsenäisestä toimijuudesta (Poretski & Tang, 2022, s. 20). Videopelien opittavuutta voi edistää hyvin laajalla kirjolla erilaisia tekniikoita. Perinteisten tutoriaalien lisäksi pelaajia voi ohjata myös hienovaraisemmin esimerkiksi erilaisilla kontekstisidonnaisilla vinkeillä tai pelimaailmasta löytyvillä visuaalisilla tai auditiivisilla vihjeillä (Poretski & Tang, 2022, s. 10–12).

Pelaajat ovat kuitenkin erilaisia, ja jotkut saattavat kaivata enemmän tukea kuin toiset. Tämän vuoksi pelien opittavuuden kannalta ei ole relevanttia ainoastaan pelin sisäiset opittavuutta tukevat elementit, vaan myös sen ulkopuoliset sisällöt, joiden kautta pelaajat voivat syventää osaamistaan. Vaikka pelintekijät voivat tehdä myös itse opastavaa lisäsisältöä, on peliyhteisön rooli tässä ilmeinen. Pelaajat tukevat toisia pelaajia muun muassa oppaiden, videoiden, karttojen ja laskelmien tuottamisen muodoin (Baumle, 2019, s. 85–90). Tässä tutkielmassa tällaisia sisältöjä kutsutaan termillä käyttäjien tuottama sisältö (engl. user-generated content, UGC) erotuksena ammattimaisesta sisällöntuotosta. Käyttäjillä voi olla myös vähemmän tutkittu, välillinen rooli opittavuuden edistämiseksi pelaajien käyttäytymisestä kerätyn datan ja siitä muille pelaajille tuotetun informaation kautta. Kun käytän tutkielmassa termiä käyttäjätiedot, viittaan erityisesti digitaalisiin jäljälkiin (engl. digital trace data), joita käyttäjän toiminta digitaalisessa palvelussa on jättänyt jälkeensä (Kunst & Vatrappu, 2019, s. 325).

1.1 Tavoite

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten käyttäjätiedosta muodostettu sisältö ja käyttäjien tuottama sisältö täydentävät Honkai: Star Rail -nimisen videopelien opittavuutta tukevia sisältöjä. Tämän tapaustutkimuksen avulla voidaan saada käsitys siitä, millainen rooli käyttäjillä voi olla videopelien opittavuuden edistämiseksi, välillisesti tai suoraan. Se voi tarjota esimerkiksi näkökulmia sille, miten pelisuunnittelijat voisivat ottaa tällaisen mahdollisuuden huomioon suunnitellessaan ei vain pelejä, vaan myös kanavia, joita pitkin he hallitsevat omaa pelaajayhteisöään. Tapaustutkimuksen tutkimuskohteena

tuleekin olemaan itse videopelin lisäksi pelin luoneen peliyhtiön oma yhteisöpalvelu HoYoLAB, joka on yksi keino ottaa kontaktia käyttäjäkuntaan ja toisaalta luoda alusta pelaajien väliselle yhteisölliselle toiminnalle. Lähestyn tutkimuksen tavoitetta pilkkomalla sen kolmeen tutkimuskysymykseen:

1. Millaisia pelin opittavuutta tukevia sisältöjä Honkai: Star Railista ja HoYoLABista löytyy?
2. Missä kohdin niissä on hyödynnetty käyttäjädataa tai käyttäjien tuottamaa sisältöä?
3. Millaisia tarpeita käyttäjädatasta muodostettu sisältö ja käyttäjien tuottama sisältö täyttävät opittavuuden kannalta?

Ensimmäisellä tutkimuskysymyksellä on tarkoitus kattavasti kartoittaa, minkä tyyppisiä opittavuutta tukevia sisältöjä videopelistä ja sen yhteisöpalvelusta ylipäättänsä löytyy. Tämä tarjoaa riittävän kontekstin tutkimukselle. Toinen tutkimuskysymys ohjaa huomion tutkimuksen näkökulmasta mielenkiintoisimman teeman pariin, käyttäjien tuottamaan sisältöön ja käyttäjädatasta muodostettuun informaatioon. Tässä vaiheessa on oleellista selvittää, minkä tyyppiset sisällöt hyödyntävät käyttäjien aktiivista tai passiivista kontribuutiota. Viimeinen tutkimuskysymys asettaa löydetyt sisältömuodot vastakkain ja laittaa pohtimaan, miten ne erilaisten ominaisuuksiensa puolesta tukevat eri tavoin pelaajien tarpeita. Fokuksena on erityisesti se, miten käyttäjien tuottama sisältö tai käyttäjädatasta muodostettu sisältö tuo lisää suhteessa muihin opittavuutta tukeviin sisältöihin.

Videopelien opittavuutta ja sitä sivuavia teemoja on tutkittu aiemmin (ks. luku 3), mutta erityisesti käyttäjien tuottaman tai käyttäjädatasta muodostetun sisällön osalta tutkimusta on tehty varsin vähän. Se, mitä uutta tutkimukseni voi erityisesti tarjota tälle aiheelle, on näiden erilaisten näkökulmien kokonaisvaltainen huomiointi tutkimuskohdetta tarkastellessani. Sanotaan, että kokonaisuus on usein enemmän kuin

sen osien summa, joten olisi relevanttia tarkastella videopelin opittavuutta tukevia sisältöjä holistisemmin kuin tähän asti on ollut tapana.

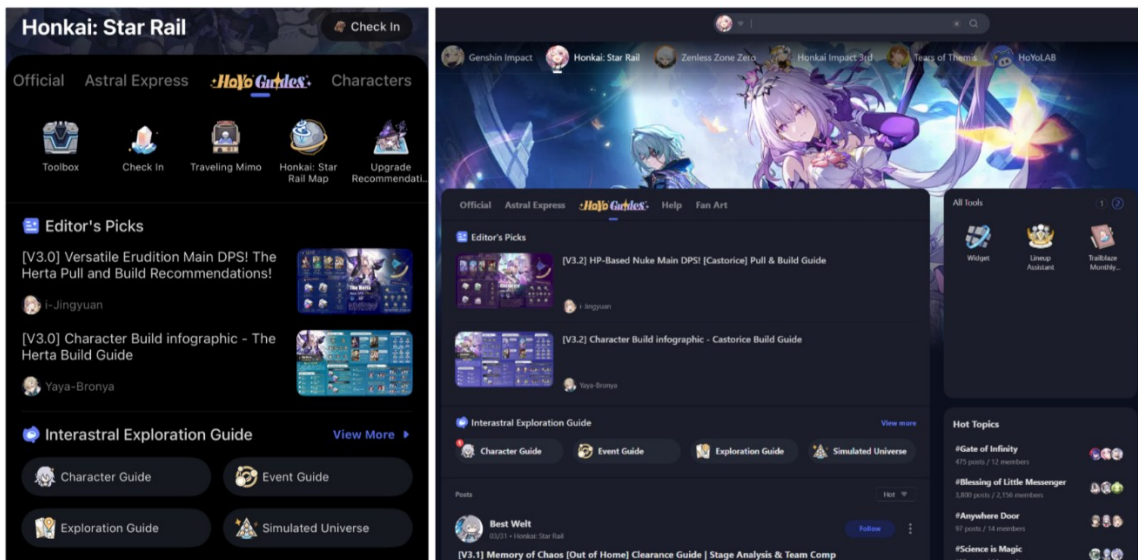
1.2 Aineisto

Tutkimuskohteenani on Honkai: Star Rail -videopeli sekä pelin yhteisöpalveluna toimiva HoYoLAB. Videopeliä tarkastelin sekä PC-versiona tietokoneella että mobiiliversiona tabletilla. Peli on sisällöllisesti samanlainen molemmilla laitteilla, mutta tällä varmistettiin, että pelin käyttöliittymän ja kontrollien opittavuudessa ei ollut laitekohtaisia merkittäviä eroja. Mobiiliversion aineiston keräämisen aikaan 2024 joulukuussa Honkai: Star Railin versio oli 2.9., ja PC-version aineiston keräämisen aikaan 2025 tammikuussa peli oli kehenyt päivittyä versioon 3.0. Keräsin aineiston kahdella omalla pelitilillä. Toinen oli täysin uusi, jotta pystyin käymään läpi pelin alun, jolloin aloittelijalle opetetaan kaikkein keskeisimmät asiat pelistä. Toinen tili taas oli vanhempi, aineisto sisältäen näin myös silloisen peliversion tuoreinta mahdollista sisältöä, jota peliä pitkään pelannut pelaaja kulltaisi.

Videopelistä kerääntyi aineisto, johon sisällyttämisen valintakriteerit olen määritellyt sisällön laadullisten ominaisuuksien ja käyttötarkoituksen mukaan. Laskin aineistoon kuuluvaksi sisällön, jonka pystyy opittavuuden määritelmän pohjalta päättämään olevan tarkoitettu pelaajaa ohjaavaksi, tukevaksi tai muulla tavalla opittavuutta edistäväksi. Käytännössä tämä voi tarkoittaa muun muassa tutoriaaleja, kontekstisidonnaisia vihjeitä ja pelinsisäistä dokumentaatiota. Pyrin käymään läpi videopelistä kattavasti erilaisia toimintoja kartoittaessani erilaisia opittavuutta tukevia sisältöjä ja elementtejä. Tarkasteltavia pelin toimintoja oli kuusi: tarinatehtävien tekeminen, hahmojen kehittäminen, eri pelimuotojen kokeileminen, taistelu, pelimaailman tutkiminen ja pelinsisäisen dokumentaation selaaminen.

HoYoLABin aineiston keräsin vuoden 2025 alussa. Vanhimmat aineistoon kuuluvat sisällöt on julkaistu palvelussa vuonna 2023. HoYoLABista tutkimukselle oleellista opettavaa

sisältöä löytyi Honkai: Star Rail -pelin osiosta, HoYo Guides -nimiseltä osastolta (kuva 1). Rajasin aineistoni sieltä löytyviin peliyhtiön kehittämiin työkaluihin sekä käyttäjien tuottamaan sisältöön. Työkaluista opittavuuden kannalta oleellisiksi nousivat enemmän tai vähemmän toiminnallisuuksissaan käyttäjien dataa hyödyntävät työkalut Battle Records, Honkai: Star Rail Map, Upgrade Recommendations, Lineup Assistant ja Trailblaze Monthly Calendar. Käyttäjien tuottamaa sisältöä taas ovat HoYoWikin artikkelit ja käyttäjien tekemät oppaat, jotka on kategorisoitu palvelussa niiden aiheiden mukaan (taulukko 1). Hyödynsin aineistonkeruussa lähinnä selainversiota, mutta koska kaikki työkalut eivät olleet siellä saatavilla, keräsin näiltä osin aineiston HoYoLABin mobiilisovelluksesta. Aineistolähteiden luettelo löytyy tutkielman lopusta.



Kuva 1. HoYo Guides -osio HoYoLAB-sovelluksessa (vas.) (HoYoverse, 2025B) ja selaimessa (oik.) (HoYoLAB, 2025).

Poimin HoYoLABista mukaan käyttäjien tuottaman sisällön osalta tarkasteltavaksi eri aihepiirien kategorioista yhteensä 32 kappaletta oppaita tai artikkeleita, pyrkien näin tekemään aineistosta riittävän monipuolisen. Otin kustakin HoYo Guides -osion kategoriasta aineistoon mukaan yksittäisiä artikkeleita tai oppaita neljä kappaletta, paitsi eri pelimuotojen oppaista vain kaksi per pelimuoto, sillä tarkasteluni perusteella ne olivat varsin samantapaisia keskenään. Oppaissa oli kommentointimahdollisuus. Kommenttien määrä vaihteli oppaiden välillä runsaasti: osassa niitä ei ollut lainkaan, ja joissain

jopa kymmeniä tuhansia. En käynyt läpi kaikkia kommentteja, vaan rajasin tarkastelun neljään ensimmäiseen per opas.

Kerätessäni aineistoa pyrin imitoimaan yhteisöpalvelun autenttista käyttöä ja valitsin aineistoon kustakin kategoriavälilehdestä oppaita, joita se suositteli korkealla syötteessäni. Jätin kuitenkin eettisistä syistä aineistosta kokonaan pois sellaiset julkaisut, joiden tekijät olivat valinneet kieltää sisältönsä uudelleenjulkaisun HoYoLABin ulkopuolella, jotta asia ei tule esteeksi nostaessani aineistosta esimerkkejä. Aineisto sisältää siis ainoastaan sellaisia käyttäjien oppaita, joiden tekijät ovat ilmaisseet postauksen loppuun laitettavalla merkinnällä sisällön HoYoLABin ulkopuolelle jakamisen olevan sallittua, kunhan alkuperäinen tekijä mainitaan. HoYoWikissä taas artikkeleiden kirjoittajat eivät olleet näkyvillä, ja muissa yhteyksissä anonymisoin käyttäjien nimimerkit esimerkeistä.

Taulukko 1. Aineistokeruusuunnitelma käyttäjien tuottamista sisällöistä.

Kpl	Kategoria	Kuvaus kategorian sisällöstä
4	Character Guide	hahmo-oppaita
4	Event Guide	tapahtumaoppaita
4	Exploration Guide	oppaita pelimaailman tutkimiseen
2	Simulated Universe	eri pelimuotojen oppaita
2	Memory of Chaos	
2	Apocalyptic Shadow	
2	Pure Fiction	
4	Character Discussion	analyseja hahmojen tarinasta
4	Newcomer Essentials	oppaita aloitteleville pelaajille
4	HoYoWiki	wiki-artikkeleita
yht. 32		

1.3 Menetelmä

Tutkimusmenetelmänäni hyödynsin laadullista sisällönanalyysia. Sisällönanalyysi on aineistosta tutkimukselle relevanttien kohtien merkitsemistä eli koodaamista, näiden kohtien yhteen koostamista ja lopulta kootun aineiston luokittelua, teemoittelua tai tyypittelyä (Tuomi & Sarasjärvi, 2018, luku 4). Tuomen ja Sarasjärven (2018, luku 4.4) mukaan kuitenkin varsinaiset johtopäätökset tehdään vasta sisällönanalyysin jälkeen, sillä se on vain menetelmä järjestää aineisto johtopäätöksien teon mahdollistamiseksi. Sisällönanalyysia on hyödynnetty aiemminkin pelitutkimuksessa, vaikka aineistona videopelit tuovatkin omat haasteensa muun muassa niiden usein suuren koon, multimedialisen luonteen ja kompleksisen rakenteen vuoksi (Wulf ja muut, 2023, s. 289).

Vastatakseni ensimmäiseen tutkimuskysymykseen siitä, millaisia pelin opittavuutta tukevia sisältöjä Honkai: Star Railista ja HoYoLABista löytyy, minun täytyi hyödyntää kumpaankin sovellukseen hieman erilaista lähestymistapaa aineiston koodausvaiheessa. HoYoLABista löysin etsimääni opittavuutta tukevaa sisältöä lähes valmiina pakettina sovelluksen oman alaosion ”HoYo Guides” muodossa. Tällöin minun ei tarvinnut ensin lähteä jaottelemaan, miltä osin aineisto kuuluu ylipäättänsä tutkimukseni piiriin, vaan pystyin suoraan keskittymään koodauksessa aineistosta nouseviin teemoihin. Itse pelissä opittavuutta tukevat sisällöt löytyvät kuitenkin ripoteltuna ympäri peliä. Koodauksen kautta kartoitin pelistä ensin kohdat, jotka ovat opittavuuden näkökulmasta relevantteja. Muun muassa Poretskin ja Tangin (2022) teoria videopelin opittavuutta edistävästä suunnittelustrategioista, joita käsittelen tarkemmin luvussa 3.2, antoivat pohjaa opittavuuden kannalta merkityksellisten sisältöjen tunnistamiseen. Koodausvaiheen jälkeen aineisto oli koottu, ja pääsin seuraavaksi aineiston luokitteluun. Muodostin luokat aineistolähtöisesti: ne perustuvat niiden kuvaamien esiintymien käyttötarkoituksen ja ominaisuuksien samankaltaisuuksiin. Luokkien tunnistamisen ja nimeämisen kautta pyrin kuvaamaan, millä eri keinoin tutkimuskohteessa opittavuus on huomioitu.

Vastatakseni toiseen tutkimuskysymykseeni siitä, miltä osin opittavuutta tukevissa sisällöissä on hyödynnetty käyttäjien tuottamaa sisältöä tai dataa, tarkastelin mitkä

opittavuutta tukevat sisällöt käyttivät tietolähteenään käyttäjien datasta muodostettua informaatiota tai olivat itsessään käyttäjien tekemä. Aineistossa tietolähde ilmoitettiin yleisesti varsin avoimesti, mikä helpotti tunnistamista. Tämän myötä pystyin tarkastelemaan, minkä luokkien alle lukeutuissa sisällöissä käyttäjien rooli oli erityisen keskeinen.

Viimeinen tutkimuskysymykseni käsitteli sitä, millaisia tarpeita käyttäjät datasta muodostettu sisältö ja käyttäjien tuottama sisältö täyttää opittavuuden näkökulmasta. Tässä vaiheessa pääsin tekemään sisällönanalyysissa koostamani luokittelun pohjalta varsinaisia johtopäätöksiä. Keskeistä oli selvittää, mitä lisäarvoa tällainen sisältö tuo peliin. Peilasin havaintojani aiempaan tutkimukseen, yrittäen löytää sitä kautta näkökulmia löytämilleni ilmiöille. Hyödynsin vertailevaa, mutta toisaalta kokonaisuuden holistisuutta kartoittavaa otetta analysoidessani, millaisten pelaajien tarpeita minkäkin tyyppiset sisällöt täyttävät ja miksi.

2 Honkai: Star Rail -pelin genret ja keskeisimmät mekaniikat

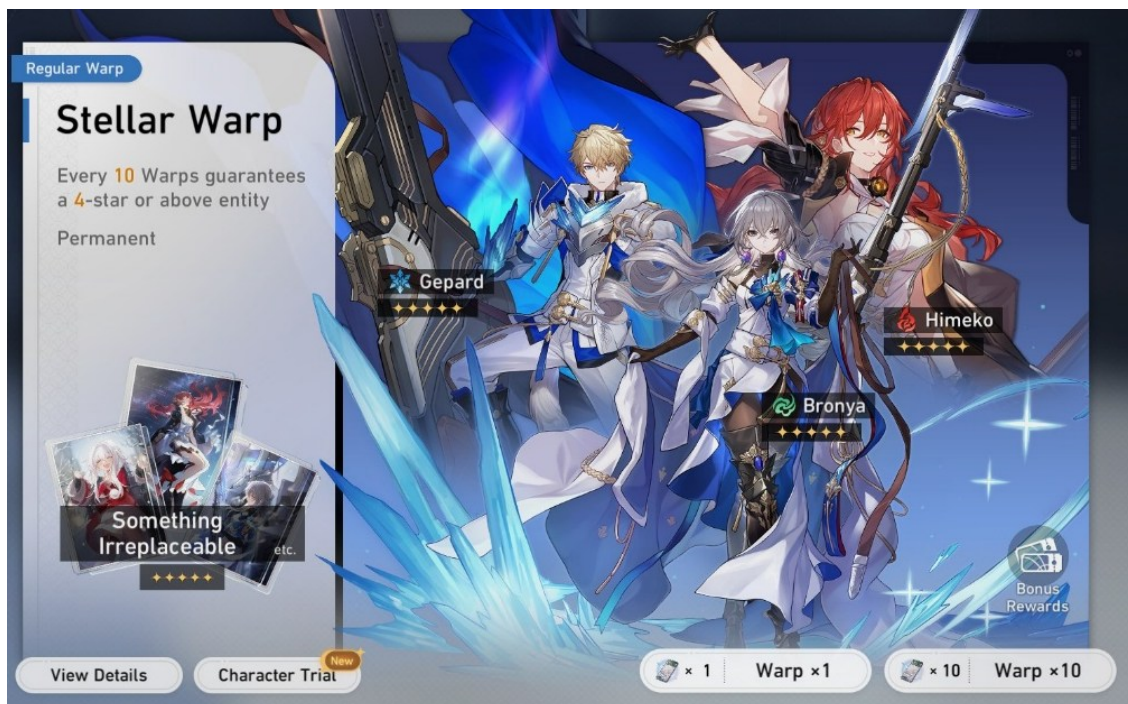
Honkai: Star Rail on kiinalaisen videopeliyhtiön miHoYon kehittämä yksin pelattava avaruusfantasiaroolipeli (miHoYo, n. d.), jossa matkataan tähtien välisellä junalla planeetalta tai avaruusasemalta toiselle ja autetaan näiden sivilisaatioita. Sitä voi pelata mobiililaitteella, PC:llä tai PlayStationilla. Peli on julkaistu kansainvälisille markkinoille singaporelaisen tytäryhtiön Cognosphaeren kautta, joka on brändätty HoYoverseksi (HoYoverse, n. d.). Muita HoYoversen pelejä ovat muun muassa Genshin Impact ja Honkai Impact 3rd. HoYoversen pelit ovat nimekkäitä ja suosittuja genressään: esimerkiksi The Game Awardsissa pelaajat äänestivät Honkai: Star Railin vuoden 2023 parhaaksi mobiilipeliksi (The Game Awards, 2023).

Vaikka eri genrejen rajat ovat joskus hankalasti määriteltävissä, termillä roolipeli viitataan yleensä peleihin, joissa pelaajalla on hahmonsa kautta jokin eläydyttävä rooli, ja jotka sisältävät tyypillisesti tutkittavan pelimaailman, vahvan narratiivisen komponentin ja hahmon kehittämissysteemin (Clarke ja muut, 2017, s. 458). Aikaisemmin määrittelin Salenin ja Zimmermanin (2004, s. 80) mukaisesti pelin keinotekoisena konfliktina, joka päättyy johonkin määrällisesti mitattavassa olevaan lopputulokseen. Roolipelit ovat kuitenkin siitä erikoinen pelien tyyppi, että niiden narratiivilla ei välttämättä voida sanoa olevan määrällisesti mitattavaa lopputulosta, kuten häviämistä tai voittamista (Salen ja Zimmerman, 2004, s. 82). Ne kuitenkin sisältävät sisäänsä pienempiä elementtejä, joissa näitä määrällisiä lopputulemia esiintyy. Tämä korostuu varsin vahvasti Honkai: Star Railissa, sillä se sisältää narratiivisen komponentin sisältävän ns. pääpelinsä lisäksi pelinsisäisiä erillisiä pelimuotoja. Ne ovat selkeämmin määrällisesti mitattavia, erillisiä pelitiloja, jotka keskittyvät tarinankerronnan sijaan taistelemiseen koko ajan vaikeammissa tasoissa tiettyjen sääntöjen ja tavoitteiden puitteissa. Näiden pelimuotojen tasot vaihtuvat jaksoittain uusiin, jolloin pelaajille tulee suoritettavaksi uudet haasteet.

Vaikka Honkai: Star Rail onkin kiinalainen peli, on se saanut varsin vahvasti vaikutteita japanilaisilta roolipeleiltä (JRPG). Länsimaisiin roolipeleihin verrattuna JRPG:t tyypillisesti antavat pelaajilleen narratiivisesti vähemmän vapauksia, ja sen sijaan kertovat yhden

tietyn tarinan useiden haarautuvien vaihtoehtojen sijaan (Schules ja muut, 2018, s. 114). Schulesin ja muiden mukaan JRPG-genressä hahmot ovat tyypillisesti jo ennestään tarkemmin määriteltyjä, sen sijaan että pelaajalle annettaisiin laaja kustomoinnin vapaus. Honkai: Star Railissa hahmojen ulkonäköä tai taitoja ei esimerkiksi voi vapaasti muokata. Myös pelimaailma on JRPG-genressä tyypillisesti suljetumpi. Honkai: Star Railissa pelimaailma muodostuu useista pienemmistä alueista, sen sijaan että se olisi yksi iso avoin pelimaailma. JRPG-genren peleillä on myös usein tietynlainen visuaalinen tyyli, joka on linjassa japanilaisen animaation eli animen kanssa verrattuna länsimaisissa roolipeleissä totuttuun realismiin (Schules ja muut, 2018, s. 114).

Peli on ilmaiseksi ladattavissa ja pelattavissa oleva, mutta rahoitusmalliltaan gacha-peli. Gacha on arvontasysteemi, josta toivomalla on mahdollista voittaa pelin esineitä (Chen & Fang, 2023). Nimitys tulee japanilaisista gashapon-kolikkoautomaateista, josta saa keräiltäviä esineitä, kuten leluja. Honkai: Star Railin tapauksessa nämä arvottavat esineet ovat joko uusia pelattavia hahmoja tai Light Coneja, jotka ovat hahmoille laitettavia niiden attribuutteja (esim. ATK, HP) nostavia esineitä. Arvontasysteemin lippuihin käytettävää valuuttaa saa joko keräämällä sitä ilmaiseksi peliä pelaamalla tai ostamalla sitä oikealla rahalla. Kuten monessa muussakin gacha-pelissä, Honkai: Star Railin arvontasysteemissä on takausraja, johon mennessä epäonninenkin pelaaja välttämättä saa haluamansa esineen (Chen & Fang, 2023). Gacha on pelissä banneripohjainen, jolloin eri bannereista (kuva 2) toivomalla on mahdollisuus voittaa hahmoja tai Light Coneja ennalta määritellystä valikoimasta. Hahmoja on kaksi harvinaisuusluokkaa, 4 tähteä ja 5 tähteä. Valikoima vaihtelee eri bannereiden välillä, ja useimmat viiden tähden hahmot ovat saatavilla vain aikarajallisista nimikkobannereistaan. Honkai: Star Railin versiossa 3.0 pelattavia hahmoja on 65, ja niitä julkaistaan tasaisin väliajoin lisää uusien päivitysten mukana. Pelaajat pääsevät usein tutustumaan hahmoihin pelin tarinassa jo aiemmin, ennen kuin hahmo on saatavilla hankittavaksi sen pelattavana versiona.



Kuva 2. Gacha-banneri (HoYoverse, 2025A).

Opittavuuden kannalta pelaajille saattaa tulla haasteeksi oppia näin monen erilaisen hahmon pelimekaniikat. Muistamista voi helpottaa hahmojen ryhmittely, sillä hahmot on kategorisoitu niiden roolin ja niiden elementin mukaan. Esimerkiksi Abundance eli yltäkylläisyys on kategoria hahmoille, joita monessa muussa roolipelissä voitaisiin kutsua parantajiksi. Elementtejä ovat esimerkiksi tuli ja jää. Eri vihollisilla on erilaisia elementti-heikkouksia. Roolipeleille tyypillisesti pelissä on myös oleellista hahmojen kehittäminen koko ajan paremmaksi. Jos haluaa pärjätä vaikeammassa pelimuodoissa, hahmojen ja niiden taitojen tasoa pitää nostaa. Hahmoja pitää myös kehittää niiden attribuutteja nostavilla esineillä, joita ovat Light Conen lisäksi myös erilaiset hahmojen varusteet. Varusteita kerätään tietyistä pelitiloista, joissa niitä saa palkinnoksi.

Pelin taisteluissa hahmoja pelataan 4 hahmon tiimeissä, jolloin tulee tarpeelliseksi miettiä, mitkä hahmot toimivat hyvin yhdessä mitäkin vastusta vastaan. Pelin taistelu on vuoropohjaista, jolla on pelaajien näkökulmasta reaaliaikaiseen taisteluun verrattuna vahvuuksina muun muassa kaikkien hahmojen täysi hallittavuus, taktinen syvyys ja mahdollisuus miettiä rauhassa seuraavaa siirtoa (Mäkelä ja Schmidt, 2020, s. 237). Pelaajalta

ei siis vaadita Honkai: Star Railin taisteluissa nopeita reaktioita tai vaativia hienomotorisia liikkeitä, kuten vaikkapa tähtäämistä.

Peli on pääasiallisesti yksinpelattava, mutta siinä on joitakin sosiaalisia ominaisuuksia. Pelaajat voivat pyytää tosia pelaajia kaveriksi, ja tällöin jutella heidän kanssaan chatissa. Pelaajilla on oma pieni profiili, jossa he voivat esitellä lempihahmojaan ja omaa suoriutumistaan pelissä. Pelaajat voivat lainata omia hahmojaan toisten pelaajien käyttöön tiettyissä konteksteissa. Oleellisin sosiaalinen komponentti lienee kuitenkin pelistä ulkoinen, mutta siihen sidoksissa oleva yhteisöpalvelu, HoYoLAB. Se toimii HoYoverse-pelien kumppanisovelluksena erilaisine lisäsisältöineen ja apuvälineineen, mutta muilta ominaisuuksiltaan sitä voisi verrata myös sosiaaliseen mediaan.

Pelikehityksen näkökulmasta Honkai: Star Rail on sitä, mitä kutsutaan live service -peliksi (esim. Lee & Yang, 2017). Erityisesti eteläkorealaisten ja kiinalaisten pelinkehittäjien aloittamana trendinä on peli palveluna -malli (Games as a Service, GaaS), jossa pelejä ei julkaista kerralla yhtenä valmiina tuotteena, vaan pelinkehittäjät pitkällä ennalta määrittelemättömällä aikavälillä säännöllisesti julkaisevat uutta sisältöä peliin (Dubois & Weststar, 2021, s. 2332–2333). Tavoitteena on pitää pelaajat pelin käyttäjinä ja siten asiakkaina pitkäjänteisesti. Honkai: Star Railiin julkaistaan uusi versio noin 5–7 viikon välein. Päivitykset sisältävät useimmiten muun muassa jatkoa tarinatehtäville, aikarajallisia tapahtumia, uudet aikarajalliset gacha-bannerit mahdollisine uusine hahmoineen, sekä parannuksia jo olemassa oleville ominaisuuksille. Lisäksi vuoden välein on yksi suurempi päivitys, jolloin julkaistaan kerralla suurempi alueellinen laajennus pelimaailmaan.

3 Videopelien opittavuus

Opittavuutta on tutkittu ihmisen ja tietokoneen välisen vuorovaikutuksen tutkimuksessa käytettävyyden osatekijänä. Muiden järjestelmien opittavuuden tutkimusta ei voi kuitenkaan suoraan sellaisenaan rinnastaa videopeleihin. Pelitutkimuksissa onkin paikoin koettu tarpeelliseksi käyttää pelattavuuden käsitettä perinteisen käytettävyyden sijaan, jolloin opittavuus nähdään pelattavuuden osatekijänä, muun muassa immersion ja nautinnon ohella (Sánchez ja muut, 2012, s. 1038). Sánchezin ja muiden (2012, s. 1038–1039) mukaan opittavuutta luonnehtivia tekijöitä ovat pelaajan tiedot ja taidot, pelin vaatimustaso, turhauttavuus, nopeus sekä löydettävyyys. Pelaajan taidot jaotellaan edelleen interaktiivisiin taitoihin ja kognitiivisiin taitoihin, joista ensimmäinen viittaa kykyyn hallita tehokkaasti pelin toimintoja tai liikkeitä, kun taas jälkimmäinen viittaa kykyyn muistaa, ymmärtää ja hyödyntää pelin konsepteja ja informaatiota. Nopeudella viitataan tahtiin, jolla uudet konseptit esitellään pelaajalle.

Opittavuus määritellään yleisesti ominaisuutena, joka kuvaa yksinkertaisimmillaan sitä, miten helposti pelaaja pystyy oppimaan pelaamaan peliä sujuvasti (Blašković ja muut, 2023, s. 9). Toisaalta väittäisin, että pelkkä helppouden maksimointi ei riitä välttämättä takaamaan hyvää oppimiskokemusta. Vaikka keskityinkin tässä tutkimuksessa opittavuuteen, sitä ei voi tarkastella tyhjiössä, vaan osana muita pelattavuuden tekijöitä, jotka tekevät peleistä käyttäjilleen miellyttäviä. Sweetserin ja Wyethin (2005, s. 4–9) pelien nautittavuutta mittaavassa kriteeristöissä löytyykin paljon tekijöitä, jotka väitän olevan enemmän tai vähemmän sidoksissa myös opittavuuteen. Sweetserin ja Wyethin mukaan pelin vaatimustason pitäisi olla sopiva: ei turhauttavan vaikea pelaajan taitoihin nähden, muttei myöskään pitkästyttävän helppo. Pelin tulisi tukea pelaajan taitojen kehitystä, ja tämä oppimisprosessi pitäisi olla osa pelin tuottamaa nautintoa. Pelaajien tulisi myös saada Sweetserin ja Wyethin mukaan palautetta suoriutumisestaan, minkä näen reflektiivisenä osana oppimisprosessia.

3.1 Erilaisten pelaajien tarpeet

Opittavuuden määritelmän laajuuden suhteen on ihmisen ja tietokoneen välisen vuorovaikutuksen tutkimuksessa ollut erilaisia näkemyksiä siitä, viitataanko sillä ainoastaan siihen, miten nopeasti aloittelija ottaa sovelluksen haltuun, vai käsitetäänkö se laajempaan käsitteeseen, johon lukeutuu aloittelijan näkökulman lisäksi myös sovellusta jo sujuvasti käyttävän käyttäjän oppimisprosessi asiantuntijaksi (Grossman ja muut, 2009, s. 650–651). Kun tässä tutkielmassa käytän termiä opittavuus, tulen viittaamaan opittavuuden laajaan määritelmään, sillä näen oppimisen jatkuvana koskaan päättymättömänä prosessina. Sen sijaan, jos keskitytään erityisesti aloittelijoiden näkökulmaan, voidaan hyödyntää aivan erillistä termiä. Poretski ja Tang hyödynsivät tässä yhteydessä termiä lähestyttävyyys, joka merkitsee erityisesti sitä, miten helposti uudet pelaajat pystyvät omaksumaan pelin (Poretski & Tang, 2022, s. 2–3). Lähestyttävyyden tarkastelu on tärkeä ja keskeinen osa opittavuuden tutkimusta, mutta kuitenkin pelkiltään varsin rajallinen näkökulma: Poretskin ja Tangin mukaan lähestyttävyydessä keskeistä on usein erityisesti pelin ensimmäiset 20 minuuttia. He painottivatkin, ettei opittavuutta tulisi tarkastella ainoastaan aloittelijoiden näkökulmasta, vaan opittavuus on keskeistä myös hyvin osaaville pelaajille, jotka haluavat kehittää taitojaan entisestään.

Aloittelija on pelaaja, jolle peli on uusi ja hän vasta on ottamassa sen konsepteja ja mekanismeja kunnolla haltuun. Osaamiserojen suhteen voi kuitenkin olla tähdellistä huomioida yksittäisen pelin taitotason lisäksi myös heidän kokeneisuutensa pelaamisesta ylipäättänsä. On pelaajia, jotka pelaavat vain silloin tällöin, ja on pelaajia, joille pelaaminen on hyvin keskeinen harrastus ja jotka pelaavat ylipäättänsä paljon pelejä. Joissain tutkimuksissa näitä pelaajatyyppejä kutsutaan termeillä ”casual gamer” ja ”hardcore gamer” (Poels ja muut, 2012). Väittäisin tosin näillä termeillä olevan muitakin merkityksiä, kuten miten vakavasti pelaaminen ja siinä hyvin suoriutuminen otetaan. Termeillä ”casual” ja ”hardcore” voidaankin tarkoittaa myös esimerkiksi pelaamisen intensiteettiä (Hamari & Tuunanen, 2014, s. 46), johon viitattaessa suomentaisin nämä pelaajatyypit rennoiksi ja intensiivisiksi pelaajiksi. Monessa tutkimuksessa jako tehdään kuitenkin näiden välillä puhtaasti pelaamiseen käytetyn ajallisen määrän perusteella (esim. Poels ja muut, 2012;

Morin ja muut, 2016), vaikkakin Poelsin ja muiden (2012, s. 13–14) tutkimustuloksista ilmeni, että oleellisia parametrejä voisi olla enemmänkin. Käytetyn ajan mittaaminen havaittiin myös haastavaksi itsessään, sillä peleihin liittyy paljon muitakin aikaa vieviä aktiviteetteja kuin itse pelaaminen. Mielestäni olisi myös hyvä huomioida, että pelaajilla voi olla erilainen kokemuksen aste eri peligenreistä. Morinin ja muiden (2016, s. 234) tutkimuksesta ilmeni kuitenkin pelkkään ajalliseen määreeseenkin perustavan jaottelun oleellisuus opittavuuteen liittyen, sillä tutoriaaliolemassaolo pelissä merkittävästi korreloi siihen, että vähän pelaavilla pelaajilla oli kiinnostusta jatkaa pelin pelaamista myöhemminkin sen kokeilemisen jälkeen. Paljon pelaaville tämä ei taas ollut merkittävä tekijä suuntaan tai toiseen. Voidaankin siis päätellä, että jos pelaaminen ylipäättensä on tuttua, opastusta ei välttämättä samalla tasolla kaivata, vaikka peli itsessään olisikin pelaajalle uusi.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö olisi oppimisen muotoja, jotka voisivat olla kokeneillekin pelaajille keskeisiä. Se, että jo kokeneet pelaajat näkevät tarpeelliseksi oppia edelleen lisää pelistä, on hyvin todennettavissa esimerkiksi metapelaamisena kutsutun ilmiön kautta. Metapelaamisella on pelitutkimuksen saralla monta määritelmää, sillä termin merkitys on varsin genrelitännäinen. Erityisesti e-urheilulle keskeisten pelien kontekstissa sitä kuvataan usein pelaamisen strategisena optimoimisena (Kokkinakisen ja muut, 2021, s. 18), kun taas roolipelien kontekstissa sillä viitataan useimmiten pelistä ulkoisen tiedon hyödyntämisenä päätöksiä tehdessä (Boluk & Lemieux, 2017, s. 14). Nämä kaksi näkökulmaa kuitenkin voivat olla yhtä aikaa oikeassa. Roolipeleissä peruste toimia näin on useinkin luonteeltaan myös strateginen, sillä ulkopuolista tietoa hyödyntämällä halutaan päätyä tietynlaiseen lopputulemaan. Metapelaamista ei myöskään useinkaan tehdä muusta pelaajayhteisöstä tyhjiössä. Videopelien optimaalisimmat mahdolliset strategiat ovat usein jatkuvan muutoksen alla, kun pelejä säännöllisesti päivitetään ja niihin tulee uusia ominaisuuksia (Kokkinakis ja muut, 2021, s. 14–15). Kokkinakisen ja muiden mukaan e-urheilussa sen hetkisen strategisesti optimaalisimman pelaamistavan eli metapelin löytäminen on pelitiimien kilpajuoksua ja toisilta pelaajilta havainnoinnin kautta oppimista. Kun kyseessä on peli, joka ei ole pelaajien välinen

kilpailu, arvelisin metapelikulttuurin voivan olla korostuneemman yhteisöllistä ja kollektiivista, jota olisi kiintoisaa tarkastella käyttäjien tuottaman sisällön tutkimisen yhteydessä.

Opittavuuden kannalta keskeisiä pelaajien eroja voi tarkastella myös muista näkökulmista, kuin vain heidän taitotasonsa. Oppimisessa on keskeistä sen taustalla olevat motiivit. Tätä voi tässä kontekstissa lähestyä siitä näkökulmasta, mikä on pelaajien motiivi pelata. Pelaajien motiiveja on tyypitelty monessa eri tutkimuksessa. Näitä pelaajatypologioita kokoavassa kirjallisuuskatsauksessa Hamari ja Tuunanen (2014, s. 46) tiivistivät pelaajien motivaatioon liittyviä toistuvia teemoja: saavuttaminen, tutkiminen, sosiaalisuus, dominointi, immersio ja intensiteetti. Joillekin pelaajille iloa saattaa erityisesti tuottaa edistyminen pelissä, mutta toisille taas pelimaailman tutkiminen ja siihen uppoutuminen on oleellisempaa. Immersiota tärkeänä pitävälle pelikokemuksen soljuvuutta rikkovat elementit voivat kenties olla erityisen häiritseviä. Intensiteetti motivaattorina erottelee pelaajat, jotka haluavat vain nautiskella rennosti pelaamisesta ja ketkä taas motivoituvat suorittamisesta.

3.2 Opittavuuden huomiointi videopelien suunnittelussa

On selkeää, että opittavuus on tärkeää pelattavuuden kannalta. On siis tähdellistä tarkastella, miten pelinkehittäjät voivat huomioida opittavuuden pelisuunnittelussa. Ajan saatossa pelinkehittäjien tyypilliset tavat välittää peleihin liittyvät ohjeet ja muu dokumentaatio ovat muuttuneet: jos 80-luvulla oli vielä suosiossa paperiset manuaalit, nykyään pelien ohjeistavat sisällöt ovat yleisesti osa videopeliä itseään, tarjottuna kontekstisidonnaisesti pelikokemuksen aikana (Greene & Palmer, 2011, s. 7–8). Käyn tässä luvussa läpi tällaisiin tuen muotoihin liittyen pitkästi erityisesti Poretski ja Tangin (2022) teorioita. He ovat luokitelleet videopelien opittavuutta edistäviä suunnittelustrategioita, kattaen sekä pelaamista edeltävät, pelaamisen aikaiset, että pelaamisen jälkeiset elementit. Lisäksi he loivat teoreettiset puitteet sille, miten oppimiselementtejä voi kuvailla niiden tarkoituksen, muodon, esitystavan, laukaisimen, rajoitusten ja

toistuvuuden näkökulmista, kun kiinnitetään huomiota suunnittelustrategioiden käytännön toteutuksen palikoihin (taulukko 2).

Taulukko 2. Oppimiselementtien ominaisuuksia (Mukaillen Poretski & Tang, 2022, s. 17).

Tarkoitus	Kontrollit	Opettaa, miten pelissä hallitaan toimintoja
	Systeemit	Opettaa, miten pelin systeemit toimivat
	Narratiiviset elementit	Opettaa, mitä pelaajan täytyy tehdä ja miksi
Muoto	Tietoisuus	Muistuttaminen mahdollisuuksista
	Oppitunti	Pelin tietyn aspektin opettaminen
	Testi	Vaaditaan pelaajaa suorittavan onnistuneesti jotain, jotta hän voi jatkaa
Esitystapa	Interstitiaalinen	Esitetään pelaamisen välissä eikä sen aikana, esim. latausruuduissa
	Heijastusnäyttö (HUD)	Elementit pelaamisen aikana näkyvissä pelinäköymän päällä
	Spatiaalinen	Vihje on spatiaalisesti linjassa suhteessa pelimaailmaan
	Diegeettinen	Vihje on osa pelimaailmaa
Laukaisin	Systeemi	Peli laukaisee sisällön itse näkyviin
	Pelaaja implisiittisesti	Pelaajan toiminta laukaisee sisällön
	Pelaaja eksplisiittisesti	Pelaaja valitsee laukaista sisällön
Rajoitukset	Systeemin lukitus	Rajoitetaan muita toiminnallisuuksia opettavan sisällön aikana
	Vapaa pelaaminen	Pelaaja on vapaa pelaamaan haluamallaan tavalla
Toistuvuus	Jatkuva	Elementti on aina käytössä
	Kontekstuaalinen	Elementti ilmestyy tietyissä tilanteissa
	Kerran	Elementti ilmestyy pelissä kerran

Opettavan sisällön tarkoituksena voi olla opettaa pelin kontrollit eli esimerkiksi näppäimet suhteessa toimintoihin, pelin systeemien ja mekaanikoiden logiikat, tai narratiivisesti antaa pelaajalle motiivit tähdätä tiettyyn toimintaan (taulukko 2). Muodoltaan sisältö voi toimia Poretskin ja Tangin (2022, s. 15) mukaan tietoisuuden (engl. awareness) ylläpitäjänä, muistuttaen pelaajaa mahdollisuuksista muttei varsinaisesti vaati häneltä mitään toimia. Muoto voi olla myös oppitunti jostain uudesta konseptista tai testi, jolla varmistetaan pelaajan oppineen asian.

Esitystapa vaihtelee pelimaailmasta täysin irrallisesta hyvin immersiiiviseen. Interstitiaalissa tavassa sisältö on irrallaan varsinaisesta pelaamisesta ja sijoitettu sen sijaan sopiiviin väleihin, kuten latausruutuihin, kun taas heijastusnäytössä (engl. HUD, Heads-up display) olevat elementit ovat esillä pelaamisen aikana näkymän päällä (taulukko 2). Esitystapa voi olla myös spatiaalinen tai diegeettinen. Spatiaalisuudella viitataan tilan avaruudellisuuteen, elementti siis sijoitetaan samaan tilaan pelimaailman kanssa. Diegeettisyyden käsite kuvaa pelien kontekstissa sitä, että elementti on luonteeltaan narratiivisesti osa pelimaailmaa, eikä siitä ulkopuolinen (de Araujo & Souto, 2016, s. 295–298). De Araujon ja Souton mukaan diegeettiset pelielementit ovat elementtejä, jotka pelaajan lisäksi myös pelin hahmon voisi kuvitella voivan aistia. Tämän voi olettaa ylläpitävän immersiota, joka on yksi pelattavuuden osatekijä (Sánchez ja muut, 2012, s. 1038). Opettavan sisällön voi laukaista pelaajan nähtäville joko peli itse automaattisesti, pelaaja jonkun tekemänsä toiminnon myötä tai pelaaja oman tietoisien valinnan kautta (taulukko 2). Sisällön ajaksi peli voi lukita muut toiminnot väliaikaisesti pois saatavilta, tai pelaaja voi olla edelleen vapaa toimimaan niin kuin haluaa. Sisältö voi olla esillä jatkuvasti, vain tietyissä konteksteissa tai vain kertaalleen.

Suunnittelustrategiat antavat kontekstia sille, miten nämä ominaisuudet voivat esiintyä käytännössä. Poretski ja Tangin (2022, s. 6) luokittelussa pelaamista edeltäviä suunnittelustrategioita on nimetty neljä, joista pelissä aiemmin tapahtuneen kertaaminen (recaps) on ensimmäinen. Se edesauttaa pelissä aiemmin opitun mieleen palauttamista, jos pelaaja pitää taukoja pelaamisessa. Toisaalta se voi esitellä Poretskin ja Tangin mukaan myös uusia ominaisuuksia, jotka ovat tulleet peliin pelaajan poissa ollessa, mikä voi olla hyvinkin oleellista Honkai: Star Railin kaltaisen jatkuvasti päivittyvän pelin suhteen. Toinen pelaamista edeltävä suunnittelustrategia on pelaamiselle oleellisten elementtien viilauttaminen animoiduissa välikohtauksissa, mikä narratiivisesti ohjaa pelaajaa kiinnittämään huomiota relevantteihin asioihin. Loput kaksi Poretski ja Tangin (2022, s. 6) luokittelun pelaamista edeltävää suunnittelustrategiaa on pelaajan aiemman kokemustason arvioiminen ja tutoriaalit. Näistä ensimmäinen on keino erotella, tarvitseeko pelaaja esimerkiksi tutoriaalia vai ei, kun taas itse tutoriaali merkitsee strukturoitua ja

vaiheistettua oppimiskokemusta. Pelin aikaisiin suunnittelustrategioihin (Poretski & Tang, 2022, s. 6) lukeutuvat ensinnäkin diegeettiset vihjeet pelimaailmassa, sekä pelimaailman päällä olevat spatiaaliset ei-diegeettiset vihjeet, jotka toimivat Poretskin ja Tangin mukaan ikään kuin pelattavan hahmon kuudentena aistina. Poretski ja Tang mainitsivat myös harjoittelutasot (engl. sandbox level), kontekstuaaliset muistutukset ja neuvonantajahahmot. Pelin jälkeen taas voi olla jälkipuinti (engl. debriefing), josta pelaaja saa palautetta suoriutumisestaan. Lisäksi voi olla olemassa dokumentaatiota, jonka kautta pelaaja voi syventyä pelin konsepteihin.

Poretskin ja Tangin tutkimuksen tarjoama teoria on hyvin kattava. Huomionarvoista kuitenkin on, että se keskittyy vain videopelin sisäisiin elementteihin. Poretski ja Tang toteusivatkin (2022, s. 24), että jatkotutkimusta olisi syytä tehdä siitä, miten ulkoisia materiaaleja hyödynnetään. He esittivät hypoteesin, että ulkoiset materiaalit ovat foku-soituja erityisesti sellaisille pelaajille, jotka haluavat oppia pelin asiantuntijoiksi.

4 Käyttäjien rooli videopelien opittavuudessa

4.1 Käyttäjien tuottama sisältö

Pelitutkimuksessa peleihin liittyvien ulkoisten materiaalien tutkimus liittyy läheisesti paratekstin käsitteeseen. Parateksti on teksti, joka on liitonmaisessa suhteessa toiseen tekstiin, jota voidaan pitää pääteoksena. Parateksti voi tukea alkuperäisteosta tai luoda sille aivan uusia merkityksiä (Consalvo, 2007, s. 182). Tutkijoilla on eriäviä näkemyksiä siitä, miten tiukasti paratekstin määritelmä tulisi rajata tekijänsä perusteella. Pelitutkimuksen alalla kuitenkin on yleisimmin käytetty paratekstuaalisuuden laajaa määritelmää (Švelch, 2020), joka ei rajoita paratekstin luoja alkuperäisteoksen tekijäksi. Peliin kontekstissa tämä merkitsee sitä, että kaikenlainen käyttäjien luoma sisältö pohjautuen peliin luetaan paratekstien piiriin.

Kun puhutaan parateksteistä, termiä ”teksti” tässä kontekstissa käytetään sen semioottilisessa mielessä eli merkityskokonaisuutena, eivätkä paratekstit ole siis rajoittuneita pelkästään verbaalisiin teksteihin (Švelch, 2020). Esimerkiksi kuva, peli tai video on siis tässä teoriaperinteessä teksti. Käyttäjien tuottamat sisällöt ovatkin usein multimodaalisia eli ne yhdistävät monenlaisia merkitysten esittämisen muotoja. Tämän vuoksi näiden sisältöjen tarkastelun työkaluna voisi olla hyödyllistä käyttää esimerkiksi informaatiomuotoilun teorioita. Informaatiomuotoilu on tiedon mahdollisimman selkeästi esittämistä, alan kiinnostus kuitenkin painottuen erityisesti tiedon visuaalisen esitystavan muotoiluun (Koponen & Hildén, 2016, s. 19–20). Informaatiomuotoilun näkökulma voi osoittautua relevantiksi myös erityisesti datan visualisointiin liittyen. Medler ja Magerko (2011) ovat aiemmin tutkineet pelien kontekstissa datan visualisoinnin keinoja.

Paratekstit voivat olla sisällöltään hyvin monen tyyppisiä. Monelle tuttu käyttäjien tuottaman sisällön muoto jonkin mediatuotteen ympäriltä lienee fanikulttuuriin liittyvä sisältö, kuten pelimaailmaa tai sen hahmoja käsittelevä fanitaide ja fanifiktio. Kuitenkin opittavuuden kontekstissa oleelliseksi tulee muita pelaajia tukevat ja auttavat paratekstit, joiden sisältö vaihtelee pienistä vinkeistä aina yksityiskohtaisiin läpipeluuohjeisiin

(Greene & Palmer, 2011, s. 7). Usein pelien omat sisällöt koetaankin vajavaiseksi informatiivisuudeltaan, ja pelaamisen tukena hyödynnetään myös kolmansien osapuolien tekemiä materiaaleja (Medler & Magerko, 2011, s. 5). Tämä kolmas osapuoli voi olla tavallisen käyttäjän lisäksi myös esimerkiksi vaikuttaja tai muu kaupallinen toimija, kuten vaikkapa sivusto, joka tarjoaa journalistista sisältöä peleistä. Tässä tutkimuksessa keskityn kuitenkin käyttäjien tuottaman sisällön muotoihin, jotka esiintyvät peliyhtiön omalle peliyhteisölleen luodun ekosysteemin sisäpuolella, jolloin muita kaupallisia toimijoita ei ole samalla tasolla läsnä. Tässä keskeinen tekijä on HoYoLABin, HoYoversen oman alustan olemassaolo.

Digitaalisten alustojen tarjoamat puitteet käyttäjien sisällöntuotolle ovat nykyisin valtavat, ja ovat siten laaja ja mielenkiintoinen kenttä tutkittavaksi viestinnän alalla (Baumle, 2019, s. 16). Baumlen mukaan käyttäjän tuottaman sisällön tutkimuksessa on kuitenkin puutetta erityisesti teknisen viestinnän ja käyttäjäkokemuksen näkökulmista. Hän omalta osaltaan paikkasi tätä aukkoa väitöskirjallaan, joka tutki peliyhteisöjen tukisivustojen käyttäjien teknistä viestintää eli käyttäjien teknisen tiedon toisilleen välittämistä. Vaikka vapaa mahdollisuus on sille olemassa, on kuitenkin hyvä myös huomioida, että tyypillisesti varsin pieni osa käyttäjistä tuottaa aktiivisesti sisältöä digitaalisilla alustoilla, ja suurin osa käyttäjistä on sen sijaan lähinnä vain kuluttajan roolissa (Van Dijck, 2009, s. 44–49). Van Dijck pitääkin sisällön kuluttamisesta muodostuvan datan tuottamista käyttäjien keskeisimpänä toimijuuden muotona, vaikka kuluttajan ja tuottajan roolien rajaidat ovatkin hämärtyneet.

Baumlen tutkimilta tukisivustoilta löytyi monen tyyppisiä genrejä käyttäjien tuottaman sisällön muodon suhteen (2019, s. 159, s. 85–96). Baumlen mukaan on olemassa ensinäkkin tietokantoja, johon on koottu tietoa esimerkiksi pelin objekteihin liittyen. Yleensä ne hyödyntävät pelistä tuttuja kuvia ja ikoneita. Tietokannoista löytyvät ominaisuudet vaihtelevat runsaasti tietokannasta toiseen. Jotkut voivat olla hyvin pelkistettyjä listauksia, mutta toisesta ääripäästä Baumle antoi esimerkiksi tietokannan, jossa oli virtuaalisen pukuhuoneen muodossa mahdollisuus kokeilla, miltä erilaiset pelin asut näyttäisivät

hahmon päällä. Toinen Baumlen nimeämä genre on oppaat, joita luovat kokeneemmat pelaajat. Jotkut oppaat ovat muodoltaan erityisesti läpipeluuohjeita, jotka käyvät askelleelta narratiivisessa järjestyksessä läpi opastettavan asian. Toteutustapa voi olla esimerkiksi video tai teksti kuvineen.

Kuvat, kuviot tai videot voidaan myös nähdä erikseen omana genrenään. Baumle havaitsi tutkimuksessaan (2019, s. 88–91), että pelaajien teknisessä viestinnässä korostui paljon esimerkiksi kuvakaappaukset ja kartat sekä niihin tehdyt merkinnät. Tietoa visualisoitiin myös diagrammeihin ja taulukoihin. Tilastollista tietoa saatettiin kuvata myös erinäisin työkaluin, kuten tilastollisilla malleilla ja laskimilla (Baumle, 2019, s. 87–88). Niillä esimerkiksi voidaan laskea etukäteen, millaisilla hahmon attribuuteilla, varusteilla tai muilla ominaisuuksilla saadaan kehitettyä mahdollisimman hyvä hahmo. Myös vuorovaikutteinen keskustelu voi sisältää teknistä viestintää, ja Baumle nimesikin myös kommentit genreksi (2019, s. 92–93). Tekniseksi viestinnäksi luettavia kommentteja voi löytyä esimerkiksi foorumeissa tai muun sisällön kommenttikentissä, ja hyväksi arvioidut sellaiset on saatettu äänestämällä tai kiinnittämällä (pin) nostaa selkeämmin muiden näkyviin. Käyttäjien tuottama sisältö voi myös olla merkintätiedostoja, skriptejä tai tekstuureja, joita kutsutaan ”modeiksi” eli modifikaatioiksi (Targett ja muut, 2012). Kyseessä on siis tiedostoja, jolla muokataan peliä itseään halutulla tavalla. Targettin ja muiden mukaan (2012) niillä voidaan vaikkapa muokata pelin käyttöliittymää sisältämään enemmän pelaajan mielestä relevanttia informaatiota.

Pelaajia opastavia käyttäjien tuottaman sisällön muotoja voi esiintyä myös pelin sisällä, jos sille on tarjottu pelin puolesta puitteet ja mahdollisuudet. Yksi mielenkiintoinen esimerkki tästä löytyy Elder Ring -nimisestä pelistä, jossa pelaajat saattavat jättää jälkeensä pelimaailmaan verijälkensä ja viestejä, jotka esimerkiksi varoittavat toisia pelaajia lähitöllä olevasta vaarasta (Smith Nicholls & Cook, 2022). Tästä ilmenee, että käyttäjän tuottaman sisällön on mahdollista olla myös esiintymistavaltaan diegeettistä. Smith Nicholls ja Cook (2022) tutkivat näitä pelaajien jälkeensä jättämiä jälkiä tutkimuksessaan arkeologisesta näkökulmasta merkkeinä aikaisemmasta ihmistoiminnasta. Asettaisinkin tämän

ja vastaavanlaiset ilmiöt käyttäjien tuottaman sisällön ja käyttäjän toiminnasta kerätystä datasta muodostetun informaation yhtymäkohtaan.

Toisten käyttäjien tuottaman sisällön hyödyntämiseen suhtaudutaan monella eri tavalla. Osa ei halua ulkopuolista apua laisinkaan. Jotkin pelaajat näkevät pelin ulkopuolisten materiaalien käyttämisen valmiiden ratkaisujen etsimiseksi niiden itse keksimisen sijaan, ja siten huijaamisen muotona (Consalvo, 2007, s. 87–92). Janan toisessa ääripäässä on Consalvon mukaan taas pelaajat, jotka ajattelevat, että huijaaminen on todella vain huijaamista, jos se aiheuttaa epäreilun etulyöntiaseman suhteessa toisiin pelaajiin. Huijaaminen siis kohdistuu vain toisiin ihmisiin, ei peliin. Yksin pelattavan pelin kontekstissa tämä ajattelutapa tarkoittaa käytännössä sitä, että siinä ei voisi koskaan huijata. Toisaalta on tarpeen ottaa erikseen huomioon käyttäjien tuottaman sisällön muodot, jotka muokkaavat peliä itseään kooditasolla, kuten modaaminen, sillä se rikkoisi Honkai: Star Railin käyttösääntöjä (HoYoverse, 2024). En lähdekään syventymään modifikaatioihin tämän tutkielman piirissä, vaikka niillä saattaisikin olla opittavuuden kannalta mielenkiintoisia muotoja joissain toisissa peleissä. Kaikissa peleissä modifikaatiot eivät ole kiellettyä, vaan paikoin ne ovat jopa pelintekijöiden tukemia.

4.2 Käyttäjätadatasta informaatioksi

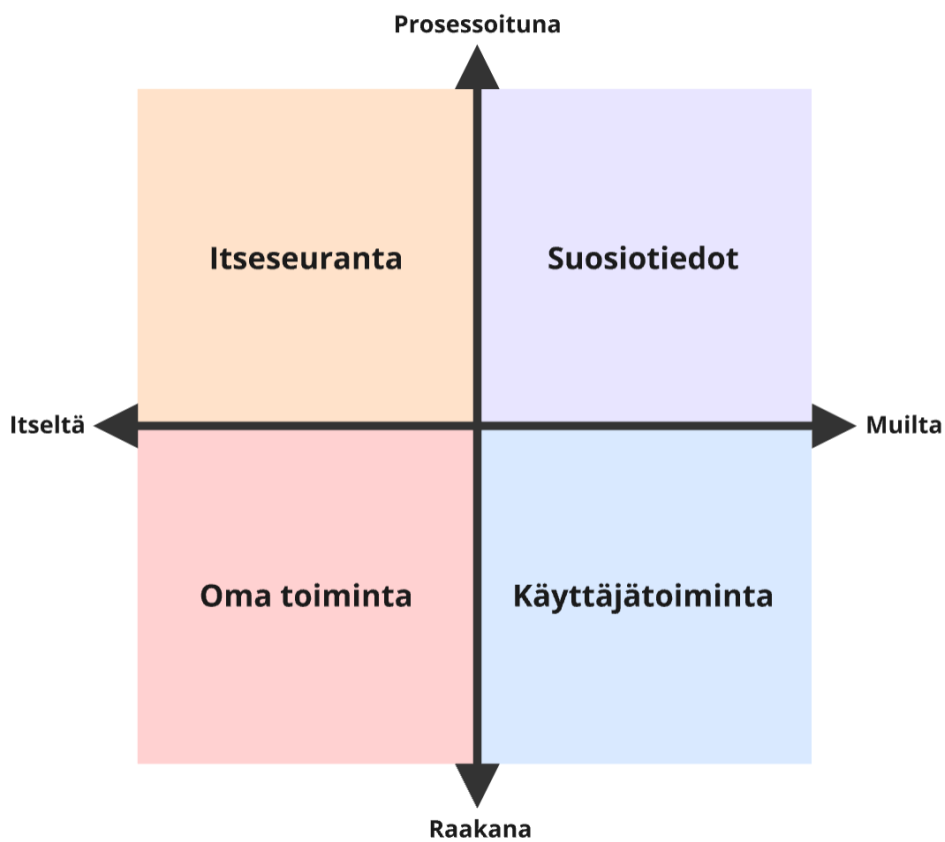
Pelaajien käyttäytymisestä kerättyä dataa on tutkittu erityisesti pelikehittäjien näkökulmasta. Esimerkiksi Sun ja muiden (2020) tutkimuksessa pelianalytiikka, johon pelaaja-analytiikka myös lasketaan, nähdään liiketoimintatiedon hallintana ja pelikehittämisen apuvälineenä. Nämä eivät ole kuitenkaan käyttäjistä kerätyn datan käyttömuotoja, jotka olisivat tämän tutkimuksen kannalta erityisen keskeisiä. Opittavuuteen liittyen pelinkehittäjät voivat kyllä saada käyttäjätadatasta esimerkiksi viitteitä siitä, mitkä kohdat pelistä ovat vaikkapa liian haastavia. Olen kuitenkin sen sijaan kiinnostunut tarkastelemaan käyttäjätadan hyödyntämistä erityisesti käyttäjän näkökulmasta, eli miten sitä palaute-taan takaisin käyttäjälle uutta informaatiota tuottavassa muodossa.

Yksi tämän ilmentymä on Medlerin (2011) tutkimat pelaajille luodut koonnit (engl. player dossiers), joista pelaajat pystyvät tarkastelemaan статистиikkaa esimerkiksi heidän tähänastisesta suoriutumisestaan pelissä. Niillä on pelin opittavuutta lisäävä funktio, sillä koonnit antavan pelaajille mahdollisuuden oppia aiemmista kokemuksista ja sitä kautta kehittää strategiaansa (Medler, 2011). Medler ja Magerko (2011, s. 10) ovat vertailleet data-analytiikan vuorovaikutteisten ominaisuuksien tapoja suhteessa siihen, millaiset pelaajat hyötyvät niistä. Esimerkiksi kilpailuhenkiset suorittajat hyötyvät erityisesti vertailusta, lajittelusta, tietojen yhdistelystä ja mahdollisuudesta lisätä muuttujia. Muita mahdollisia vuorovaikutteisia toimintoja on muun muassa kirjanmerkkien lisääminen, tarkemmat yksityiskohdat pyynnöstä saaminen, korostaminen ja suodattaminen.

Mielenkiintoinen teoria tarkastella tätä ilmiötä löytyy pelitutkimuksen ulkopuolelta, muiden digitaalisten alustojen tutkimuksesta. Kunst ja Valtrapu (2019) ovat tutkineet alustoissa kuluttajille näkyväksi julkaistun käyttäjätiedon ilmenemismuotoja ja nimenneet teoriansa eWOBiksi (Electronic Word of Behaviour). Termi eWOB on muunnelma yleisemmin käytössä olevasta eWOMista (Electronic Word of Mouth), joka taas viittaa digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvaan kuluttajien väliseen viestintään, jossa he esimerkiksi suosittelevat tai jakavat mielipiteitä yrityksiin, tuotteisiin tai palveluihin liittyen. eWOBissa kuluttajat samalla tavoin oppivat toisten kuluttajien kokemuksista, mutta sanojen sijaan heidän käyttäytymisensä eli datan kautta.

Kunst ja muut (2022, s. 600) ovat tyypitelleet eWOBin neljään erilaiseen esiintymismuotoon riippuen siitä, onko niiden pohjana käytettyä dataa prosessoitu vai ei, ja onko se käyttäjän omaa dataa vai muiden käyttäjien dataa. Kuvio 1 havainnollistaa eWOBin muodostamaa nelikenttää. Jos data on prosessoitua ja muilta käyttäjiltä kerättyä, kyseessä on *suosiotieto* (engl. popularity information). Kunst ja muut (2022, s. 600) käyttivät kohteenaan musiikkipalvelu Spotifyä, ja antoivat suosiotiedoista esimerkiksi sovelluksesta löytyvän informaation siitä, miten paljon kuukausittaisia kuuntelijoita kullakin artistilla on. Kun kyseessä taas on prosessoimaton, muilta käyttäjiltä kerätty data, tarkoitetaan *käyttäjätointa* (engl. user activity), kuten vaikkapa tietoa siitä, mitä kappaletta kaveri

juuri nyt kuuntelee. Kun taas keskitytään yksittäiseen käyttäjään itseensä, prosessoimaton data koskee *omaa toimintaa* (engl. self-activity), joka usein näyttäytyy viimeaikaisen historian muodossa. Lopulta käyttäjältä itseltään kerätty, prosessoitu data hänen käyttäytymisestään näyttäytyy *itseseurantana* (engl. self-tracking), josta Spotifyn tapauksessa on esimerkkinä Spotify Wrapped, joka on vuosikatsaus käyttäjän kuuntelemistottumuksista ja -mieltymyksistä. Olen vakuuttunut, että tätä teoriaa pystyy hyvin soveltamaan myös videopeleihin.



Kuvio 1. Suomenνος eWOB-nelikentstä (Mukaillen Kunst ja muut, 2022, s. 600).

5 Sisällönanalyysi videopelin opittavuudesta

5.1 Videopelin opittavuutta tukevat sisällöt

Tässä alaluvussa vastaan ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni siitä, millaisia pelin opittavuutta tukevia sisältöjä Honkai: Star Railista ja HoYoLABista löytyy. Hyödynsin laadullisen sisällönanalyysin ensimmäisen koodauskierroksen tukena videopelin suhteen erityisesti Poretskin ja Tangin (2022), ja HoYoLABin sisältöjen suhteen Baumlen (2019) luokitteluita. Sisällönanalyysin luokitteluvaiheessa menin kuitenkin aineisto edellä ja nämä eri näkökulmat sulautuivat yhteen yhteisiksi laajemmiksi luokiksi. Pelin sisäisten ja ulkoisten sisältöjen asettaminen samojen luokkien alle mahdollistaa niiden toisiaan täydentävien vaikutusten tarkastelun luokkakohtaisesti. Esimerkiksi Poretskin ja Tangin (2022) mainitsemat tutoriaalit ja Baumlen (2019, s. 86–89) läpipeluuohjeet (engl. walkthrough) kuuluvat luokittelussani yhden saman läpikäynti-luokan alle, sillä näiden vaiheittaisessa rakenteessa ja opettavassa funktiossa oli aineistossa huomattavia yhtäläisyyksiä. Yhdistelyjen ensisijainen kriteeri oli sisältöjen samankaltainen käyttötarkoitus.

Luokkia muodostui lopulta yhteensä yksitoista, joista kahdeksan kuvaa *opittavuutta tukevia sisältöjä*, ja loput kolme *sisältöjen eriyttämisen keinoja*. Avaan kaikkien luokkien sisällöt lyhyesti ensin taulukoissa 3 ja 4, jonka jälkeen avaan niitä syvemmin yksi kerrallaan omissa alaluvuissaan aineistoesimerkkien tukemana. Käsittelen alaluvuissa ensin pelin sisäiset esiintymät, jonka jälkeen siirryn tarkastelussa pelin ulkoisiin lisämateriaaleihin, ja lopuksi kerron luokkaan liittyvät mahdolliset lisähuomiot. Luokat ovat laajoja ja niiden alle mahtuu muodoltaan varsin erilaisia ilmentymiä. Kullakin luokalla on kuitenkin niille ominainen samanlainen käyttötarkoitus ja mahdollisia muita tyyppillisiä piirteitä, jotka tulen erittelemään auki. Opittavuutta tukevien sisältöjen luokat ovat kuvaus, tietopankki, kertaus, ajantasaistus, läpikäynti, opaste, palaute ja suositus. Ne on järjestetty taulukkoon 3 sisällön tyylin mukaan kuvailevasta neuvovaan. Aineistossa oli löydettävissä sisältöjä, jotka voivat kuulua yhtä aikaa useampaan luokista. Laadullisessa sisällönanalyysissä luokkien pieni liukuvuus ei kuitenkaan ole ongelma, ja tällaiset esiintymät olivatkin usein esimerkkejä luokkien toisiaan täydentävistä rooleista.

Taulukko 3. Luokittelu opittavuutta tukevista sisällöistä.

Luokka	Selite	Pelin sisällä	Pelin ulkopuolella
Kuvaus	selvitys kohteen perustiedoista	toimintojen, termien, objektien ja pelimuotojen sääntöjen kuvaukset	käyttäjät selittävät kuvaustekstien tietoja toisinsanoin
Tietopankki	kategorisoitu kokoelma tietoa pelin objekteista ja konsepteista	kokoelma objektien kuvia ja 3D-malleja, käsitteiden määrittelyä narratiivisesti	kohteiden esiintymiä kokoavia multimodaalisia artikkeleita yhteen paikkaan kerättynä
Kertaus	palauttaa mieleen aiemmin opittua	kertaus aiemmin tapahtuneesta, mahdollisuus palata tutoriaaleihin	käyttäjien tekemät oppaat ja analyysit kertaavat pelin sisältöjä uudessa erilaisessa muodossa
Ajantasaistus	pitää käyttäjän ajan tasalla uusimmasta paikkaansa pitävästä tiedosta	tiedotetaan muutoksista tiedotteissa ja asiayhteyksissään, ilmoitusikonit	oppaita päivitetään vastaamaan pelin uudempia versioita ja ennakoidaan tulevia muutoksia
Läpikäynti	opastaa vaiheittain läpi jonkin pelin mekaniikan tai osion	opastus uuden pelimekaniikan käyttöön asiayhteydessään, tutoriaalit	käyttäjien tekemät läpiluohjeet teksti- tai videomuodossa
Opaste	apu oikean kohteen luokse löytämiseen	kartta ja sen merkinnät, spatiaaliset merkit, diegeettiset ja narratiiviset keinot, ikonit, linkitys	kuvakaappaukset ja karttamerkinnät myös piiloteuista kohteista, linkitys oppaiden välillä
Palaute	yksilöityä informaatiota pelaajan suoriutumisesta	pelaajan suoriutumiseen perustuvat huomiot, resurssiseuranta	pelaajakoonnit, kirjanpito, tilastotiedot, kommentit
Suositus	vaihtoehtoisista ratkaisuista suositellaan toimivaksi todettua	suositusjärjestelmät, muiden käyttäjien malliesimerkit, kontekstisidonnaiset vihjeet	oppaiden antamat suositukset, käyttäjien julkaisemat dataan perustuvat malliesimerkit

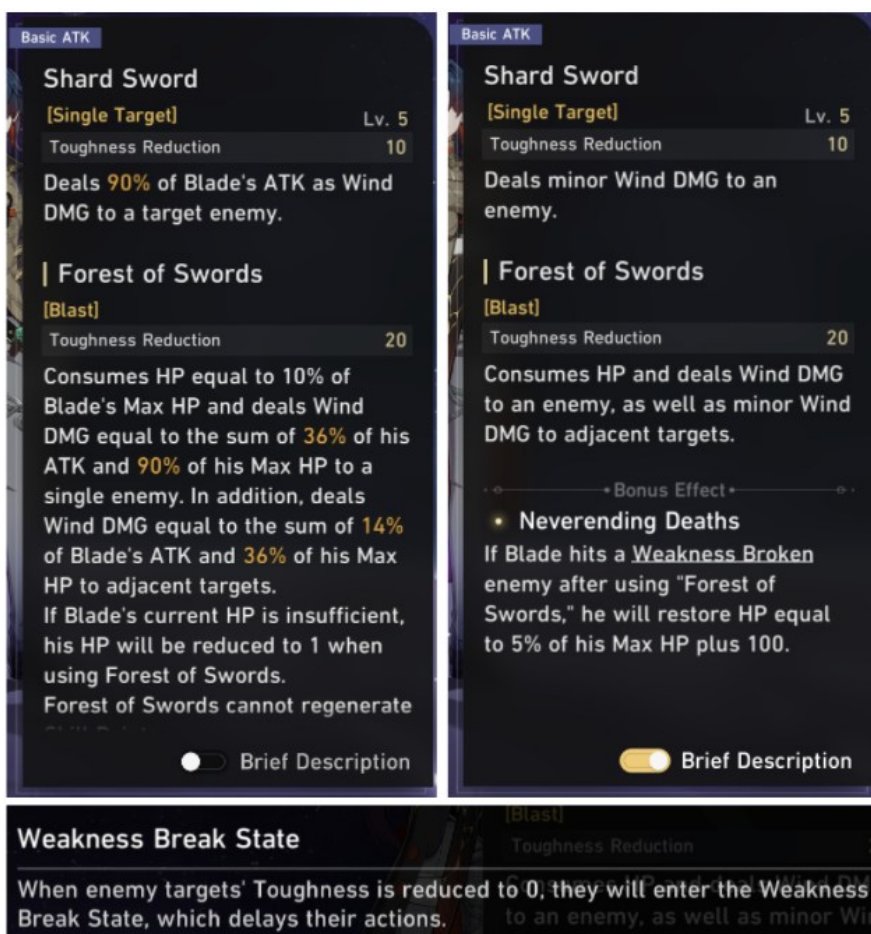
Aineistosta löytyneitä sisältöjen eriyttämisen keinoja olivat taas porrastus, vaikeusaste ja syvyysaste (taulukko 4). Eriyttämällä viitataan opetuksessa hyödynnettävään toimintaan, jolla opetusta annetaan opetettavien toisistaan poikkeavien tarpeiden mukaisesti (Opetus- ja kulttuuriministeriö & Sanastokeskus ry, 2024, s. 171). Opetus- ja koulutusalanastossa (OKSA) selvennetään, että eriyttämällä voidaan vaihdella opiskelun laajuutta, syvyyttä ja etenemisnopeutta, ja keinot voivat kohdistua niin opetettavaan sisältöön kuin opetusmateriaaleihin ja -menetelmiinkin. Lainaan tätä didaktiikan eli opetuksen tutkimuksen käsitettä kuvatakseni sitä, miten erilaisten pelaajien tarpeiden huomioon ottaminen näkyi aineistossani. Eriyttämisen keinot kohdistuivat sekä itse peliin ja sen mekaniikkoihin, kuin myös niiden opittavuutta tukeviin sisältöihin.

Taulukko 4. Luokittelu sisältöjen eriyttämisen keinoista.

Luokka	Selite	Pelin sisällä	Pelin ulkopuolella
Porrastus	pelin sisältö avataan asteittain pelaajan saataville	pelaajat pääsevät vaiheittain käsiksi pelin eri sisältöihin edistymisensä mukaan	porrastusta ei esiinny pelin ulkopuolisissa sisällöissä
Vaikeusaste	vaikeusastetta nostetaan tai lasketaan pelaajan kykyjen tai preferenssin mukaan	pelimuotojen vaikeuden säätö, etenemistahdin säätö, pelaajan osaamisen testaaminen, ajallinen laukaisin lisäavulle	vapaasti saatavilla olevat vinkit tai valmiit ratkaisut alentavat juomitilanteissa vaikeuden kokemusta
Syvyysaste	tietomäärää tiivistetään tai laajennetaan pelaajan tarpeiden mukaan	tekstien selkokielisemmät versiot, lisäinformaation saaminen pelaajan pyynnöstä	tietoa tiivistävät koosteet, tietoa laajentavat analyysit

5.1.1 Kuvaus

Honkai: Star Rail sisältää valtavasti kuvaustekstejä, joiden funktio on selittää mahdollisimman ymmärrettävästi ja yksiselitteisesti toimintojen ja objektien sisältämät pelimekaniikat. Tyyliltään tällaiset tekstit ovat tyypillisesti neutraaleja ja toteavia, kielen koruttomuus tukien tekstin selkeyttä ja siten opittavuutta. Tyypiesimerkki tällaisista teksteistä ovat hahmojen taitojen kuvaukset (kuva 3).

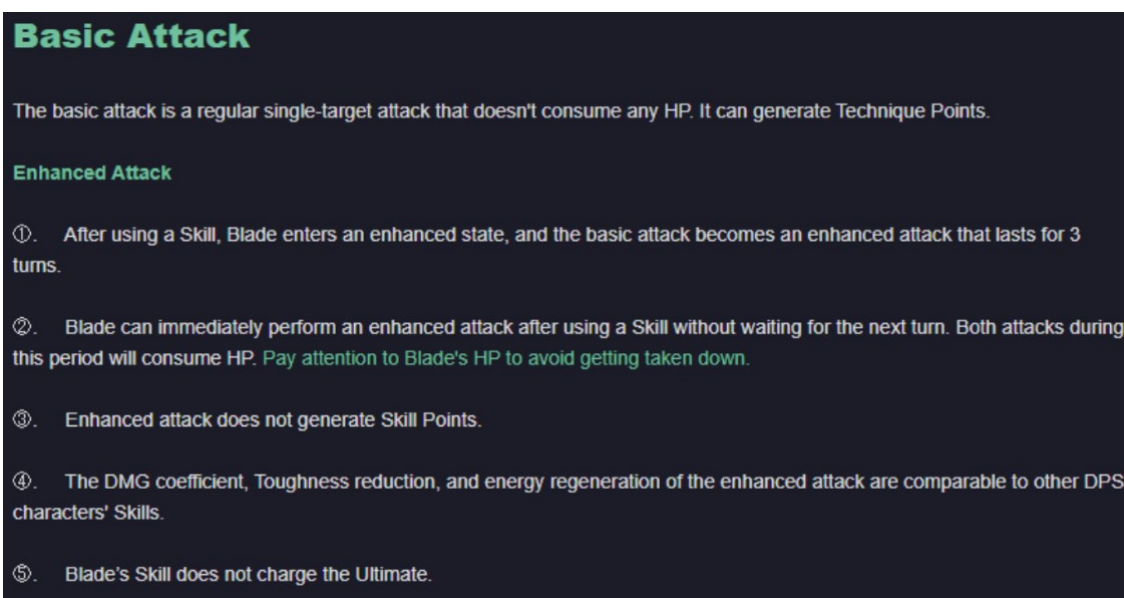


Kuva 3. Blade-hahmon taidon kuvaustekstit pelissä (HoYoverse, 2025A).

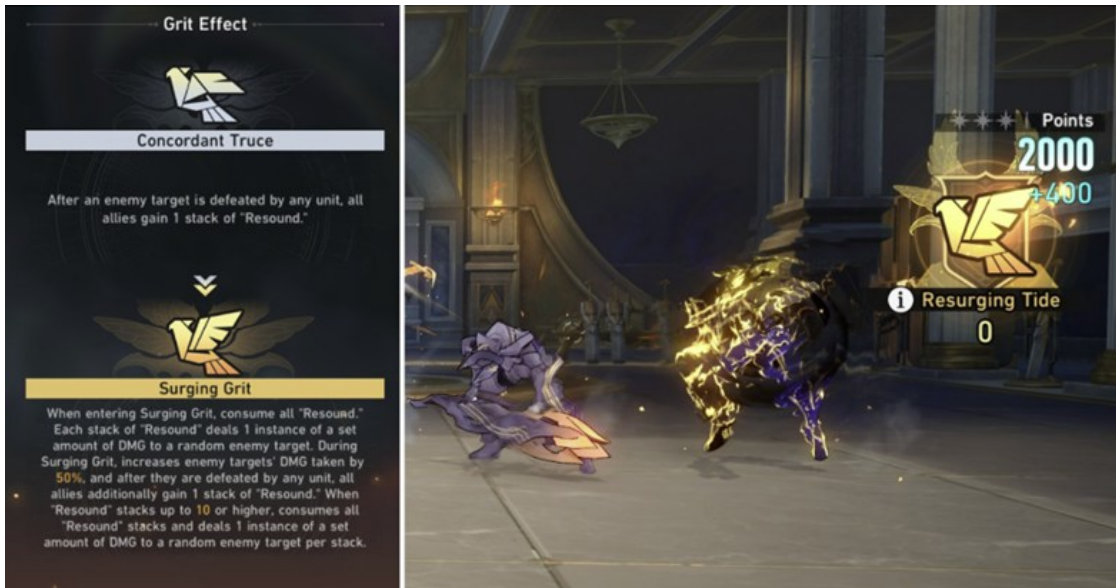
Kuvauksissa pyritään tiivyyteen, mutta tämä näyttää osoittautuvan joskus haasteelliseksi, kun samalla kuvauksen täytyisi pitää sisällään kaiken oleellisen. Ratkaisuksi tähän ongelmaan pelissä on käytetty joidenkin kuvauksien yhteydessä löytyvää kytkintä, josta saa muutettua kuvauksen muotoa tarvittaessa yksinkertaisemmaksi. Kuvassa 3 näkyy

vasemmalla Blade-hahmon taidon pidempi kuvaus, ja oikealla saman taidon tiivistetympi versio. Vaikka tiiviimpi on helpommin ymmärrettävämpi, laajempi kuvaus on kuitenkin tarpeen erityisesti kokeneempien pelaajien näkökulmasta, joille strategisen optimoimisen tähden on oleellista tietää yksityiskohtaisemmin, minkä hahmon attribuuttien (esim. ATK) pohjalta taitojen tehokkuus lasketaan.

Toisaalta taas tekstien tiiviyyttä tavoitellessa kaikkia asioita ei selitetä auki, jolloin teksti voi joka tapauksessa näyttäytyä aloittelijan näkökulmasta haastavana. Kuvauksissa esiintyi paikoin kuitenkin alleviivattuja termejä (kuva 3, oikealla), joita klikkaamalla niiden selitys aukeaa lisäinformaatioksi (kuva 3, alla). Kuvausten ymmärtämistä voi osaltaan edistää pelin ulkopuolella käyttäjien toimesta niiden uudelleen sanoitus. Aineiston hahmo-oppaissa oli havaittavissa käytäntö selittää pelimekaniikat eri muodossa, kuin ne selitetään pelissä. Esimerkkinä tästä on ote Trailblazer No. 1 -nimisen käyttäjän oppaasta (kuva 4), jossa hän selittää auki samaisen Blade-hahmon taidon vaiheittaisena listana, joka on läpikäynnin luokalle yleisempi rakenne. Se sisältää myös turkoosilla tekstillä neuvoivan lisähuomion, joka rikkoo kuvauksille ominaisemman puhtaan toteavan tyylin, joka ei ohjaa lukijan toimintaa.



Kuva 4. Blade-hahmon taidon kuvaus käyttäjän toimesta (Trailblazer No. 1, 2023).



Kuva 5. Kuvaukseen assosioidun ikonin toistuminen pelitilanteessa (HoYoverse, 2025A).

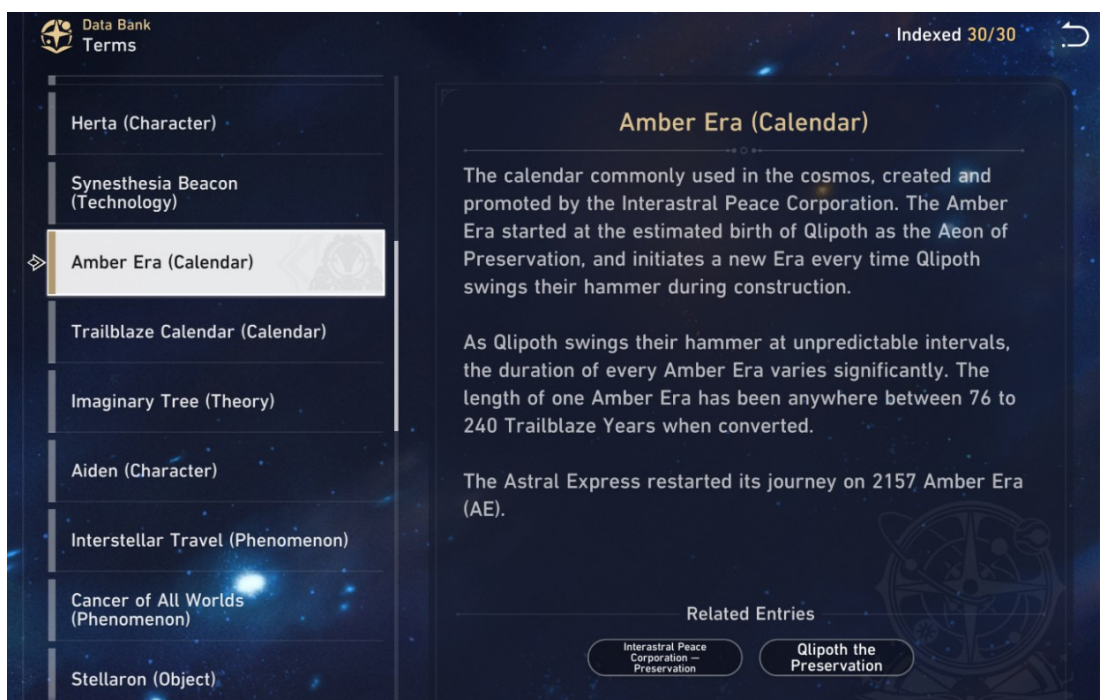
Vaikka kuvaukset ovat tekstipainotteisia, aineistossa pystyi havaitsemaan, että ne tyypillisesti sisältävät yhteydessään myös ikonin, jonka pelaaja oppii assosioimaan kyseiseen kuvaukseen. Hahmojen taitojen ikonit toimivat esimerkiksi taistelutilanteessa painikkeina, jotka pitävät sisällään visuaalisen kuvauksen siitä, mitä toiminto tekee. Kuvassa 5 on esimerkki pelimuodon mekaniikan kuvauksesta (vas.) ja sen ikonin toistumisesta itse pelitilanteessa (oik.), jolloin pelaaja tietää aiemmin lukemansa kuvauksen kuvaaman efektin olevan nyt aktiivisena. Pelin vakiinnuttamia ikoneita hyödynnettiin runsaasti myös sen ulkopuolella käyttäjien tuottamissa visuaalisissa sisällöissä, kuten infograafeissa.

5.1.2 Tietopankki

Tietopankit ovat kategorisoituja kokoelmia, jotka sisältävät informaatiota pelin objekteista ja konsepteista. Objekteilla viitataan esimerkiksi pelin esineisiin, hahmoihin ja vihollisiin, ja konsepteilla viitataan taas abstrakteihin kohteisiin, kuten pelimaailman ilmiöihin. Tämä luokka on hyvin lähellä Baumlen (2019, s. 85) kuvaamia tietokantoja, mutta koin uudelleennimeämisen olevan tarpeen paitsi erotuksena tietojärjestelmien

tietokantoihin, kuin myös näen tietopankin kuvaavan terminä paremmin aineistossa löytyneitä ilmentymiä.

Tietopankkeja löytyi pelin sisältä ja HoYoLABista löytyvän HoYoWikin muodossa. Honkai: Star Railin sisäinen tietopankki sisältää seitsemän kategoriaa: hahmot, Light Conet, varusteet, viholliset, ryhmittymät (factions), termit ja aionit eli pelin jumalolennot. Neljä ensimmäistä keskittyvät ainoastaan objekteihin ja ovat tyyliltään visuaalisempia, sisältäen objektien kuvat ja mahdollisen 3D-mallin. Jälkimmäiset kategoriat taas käsittelevät myös konsepteja ja ovat tekstipainotteisia (kuva 6).



Kuva 6. Ote Honkai: Star Railin tietopankista (HoYoverse, 2024).

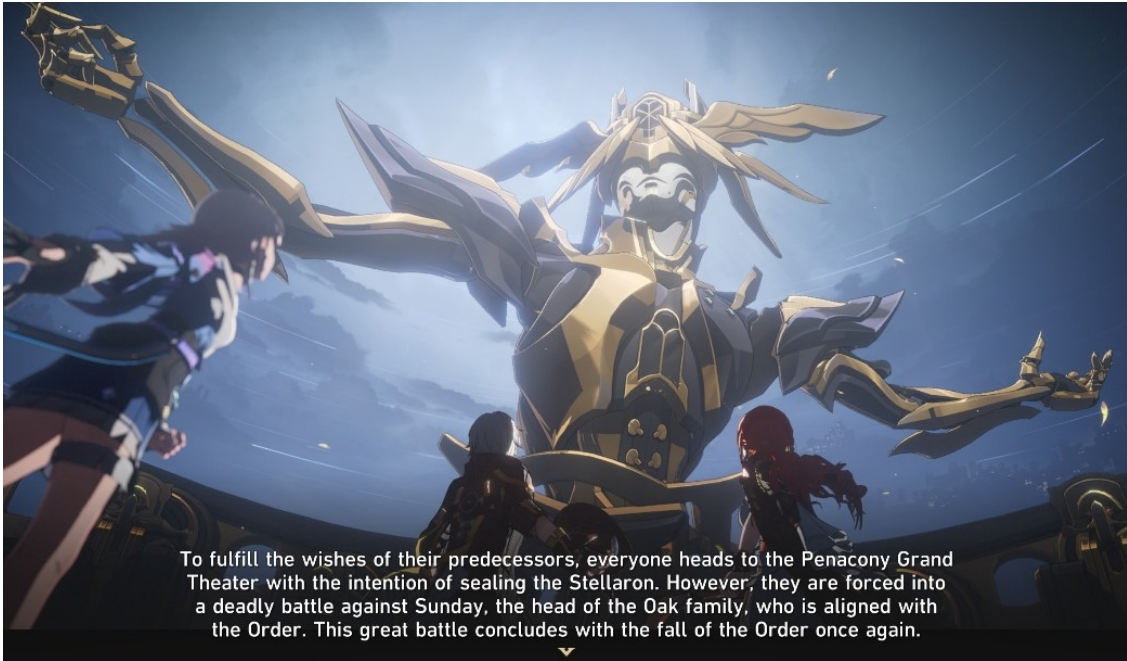
Tekstisisältö on tyyliltään neutraalia, mutta narratiivista: käsitteet selitetään pelimaailman, eikä pelaajan itsensä lähtökohdista käsin. Esimerkiksi kuvassa 6 pelimaailman ajanlaskujärjestelmää ei yritetä selittää sitä kautta, miten se suhtautuisi oikean elämän kalenteriin. Tavoitteena ei ole siis niinkään helpoin mahdollinen sisäistettävyyys, vaan tietopankki on osa immerssiivisen pelikokemuksen rakentamista. Se sisältää kuitenkin joka tapauksessa opittavuuden kannalta merkityksellistä tietoa, joka auttaa ymmärtämään

tarinassa viljeltäviä käsitteitä. Aiheiden käsittelytapa sisältää paljon termipankkien piirteitä, ensimmäinen lause usein sisältäen käsitteen määritelmän. Termipankkien tavoin hyödynnetään myös käsitteiden välistä linkittämistä. Kuvassa 6 kalenterin kuvauksen alla olevat linkit ohjaavat aihetta sivuavien käsitteiden selityksiin, jotka sijaitsevat tietopankin toisissa kategorioissa: Interastral Peace Corporation selitetään ryhmittymien kategoriassa ja Qlipoth jumalolentojen kategoriassa.

HoYoLABissa sijaitseva HoYoWiki pitää nimensä mukaisesti sisällään toiminnallisuuksiinsa joitakin yhtäläisyyksiä Wikipedian kaltaisten avoimien tietosanakirjojen kanssa, mutta myös poikkeaa niistä merkittävässä kohdin. Se ei ole kaikkien vapaasti muokattavissa, vaan käyttäjien on haettava editoijaksi. HoYoWikin artikkelit eivät myöskään ole kovin tietosanakirjamaisia. Ne näyttävät olevan funktioltaan usein (HoYoWiki, 2023; HoYoWiki, 2024B; HoYoWiki, 2024C) ainoastaan käsiteltävän kohteen esiintymiä yhteen koostavia sivuja: ne sisältävät lähes muokkaamatonta suoraan pelistä tai peliyhtiön virallisista lähteistä kopioitua tekstejä, kuten kuvauksia ja tarinaotteita, sekä multimedialista sisältöä, kuten kuvia, ikoneita, gifejä, videoita tai ääniklippejä. Toisaalta enemmän myös toisin sanoin kirjoitettua tekstiä näytti esiintyvän ainakin pelimekaniikkaa selittävissä artikkelissa (HoYoWiki, 2024A).

5.1.3 Kertaus

Kertaus opittavuuden edistäjänä korostui Honkai: Star Railissa erityisesti narratiivisesta näkökulmasta. Kertausta hyödynnetään esimerkiksi siinä, että pelaajien mieleen palautetaan aiempien peliversioiden tarinatehtävien tapahtumat niiden tärkeimmät kohtaukset yhteen tiivistävällä tekniikalla, joita saatetaan nähdä myös esimerkiksi televisiosarjojen jaksojen alussa. Paitsi että sillä muistutetaan aiemmasta, tarinan tiivistäminen lyhyeen koosteeseen pakottaa keskittymään narratiivisesti kaikkein keskeisimpiin seikkoihin (kuva 7). Kertauksessa ei ole siis merkityksellistä ainoastaan itse toisto, vaan myös muutokset sisällön muodossa.

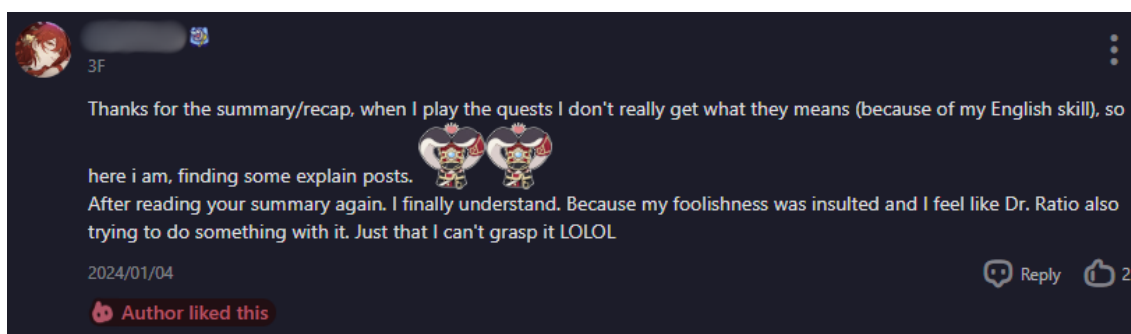


Kuva 7. Tiivis kertaus aiemmin tapahtuneesta (HoYoVerse, 2024).

Kategoriassa oli huomionarvoisena erottavana ominaisuutena myös sen tyypillinen vapaaehtoisuus. Tarinakertauksen käynnistymistä tarjotaan ponnahdusikkunassa, jossa pelaaja voi halutessaan kieltäytyä siitä. Joskus kertausta ei yhtä suorasti tarjota, vaan pelaaja hakeutuu sen pariin itse, eli on sisällön laukaisija eksplisiittisesti. Pelaaja voi esimerkiksi kesken dialogin klikata auki välilehden, josta pystyy lukemaan uudelleen tähän mennessä sanotut repliikit, jos hän haluaa palauttaa mieleen keskustelussa aiemmin käsitellyjä asioita. Tällä keinolla kenties korvataan aidon keskustelun mahdollisuus pyytää toistamaan uudestaan jotain, mikä ei auennut heti ensimmäisellä kuulemiskerralla. Tätä vapaaehtoista kertausmahdollisuutta voi hyödyntää narratiivisten kontekstien lisäksi myös pelimekaniikkojen mieleen palauttamiseen. Suuri osa videopelin pelimekaanikkoja opettavista tutoriaaleista tallentui teksti- ja kuvamuotoisena tutoriaalit-osioon, jossa niihin voi palata myöhemmin pelaajan niin halutessaan.

HoYoLABissa sijaitsevat, käyttäjien tuottamat opastavat sisällöt voivat toimia samankaltaisena omaehtoisena kertaamisen välineenä. Esimerkkinä tällaiseen tarkoitukseen so-pivasta sisällöstä voisi olla vaikkapa HoyoWikin (2024A) artikkeli susivihollisten Moon Rage -mekaniikasta. Pelaajalle voi tulla tarpeeseen kerrata näin spesifiä harvemmin

törmättävissä olevaa pelimekaniikkaa erilaisessa muodossa myöhemmin, vaikka pelissä onkin selitetty se kontekstisidonnaisesti aiemmin, kun tämä tietty vihollistyyppi tuli hänelle ensimmäisen kerran vastaan. Lisäksi käyttäjien kirjoittamat tarina-analyysit näyttävät kokoavan yhteen hyvin pitkänkin aikavälin ja eri kontekstien tietoja yhteen, auttaen ymmärtämään ja yhdistelemään asioita mielessä uudella tavalla. Käyttäjä Lunie-Junie (2023) kertasi tehtävän tarinaa postauksessaan, ja oli saanut kommentin (kuva 8), jossa eräs käyttäjä kertoi heikon englannin kielen taitonsa olevansa syy sille, miksi kokee tällaisen sisällön olleen hänelle hyödyllistä. Vaikka itse postaus oli myös englanniksi, on sisällön muodon muuttuminen auttanut ymmärtämistä.

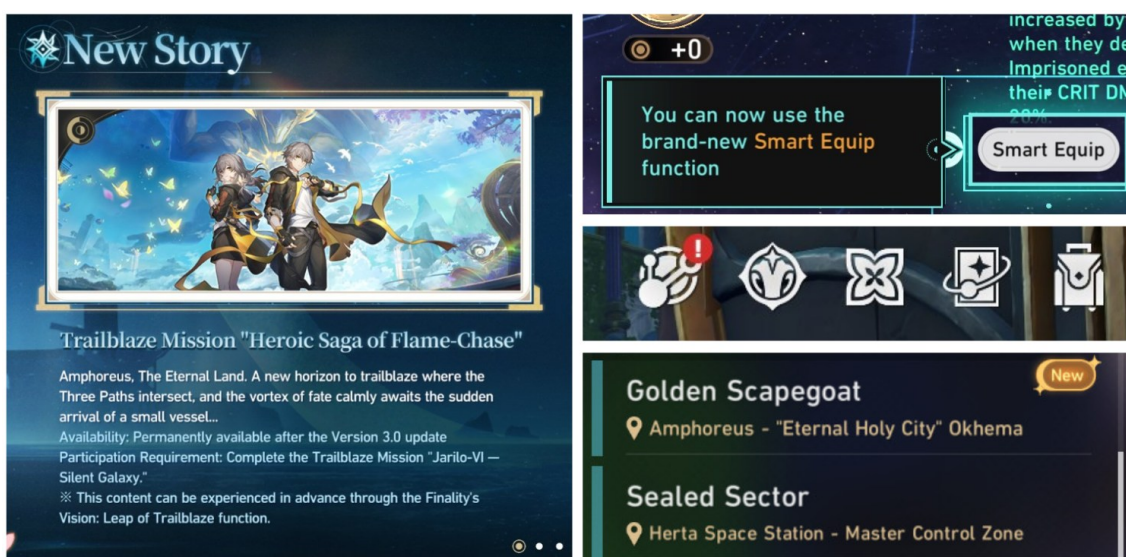


Kuva 8. Kommentti Lunie-Junien (2023) tarinaa kertaavan postauksen yhteydessä.

5.1.4 Ajantasaistus

Ajantasaistuksella huolehditaan, että pelaaja on selvillä uusimmasta paikkaansa pitävästä tiedosta. Tämä on erityisen keskeistä live service -pelille, jossa päivityksiä tapahtuu tiheään tahtiin. Honkai: Star Railissa tiedotetaan uudesta sisällöstä ja muutoksista erillisellä tiedotevälilehdellä. Tiedotteet näyttävät olevan tyypillisesti varsin tiiviitä (kuva 9, vas.), ideana lähinnä houkutella kokeilemaan uutta sisältöä, kuin avata niitä sen tarkemmin. Mutta vaikka sillä ei vielä syvennytä opettamaan mitään, on yhtä lailla keskeistä opittavuuden kannalta, että pelaaja tiedostaa mahdollisuutensa (Poretski & Tang, 2022, s. 17).

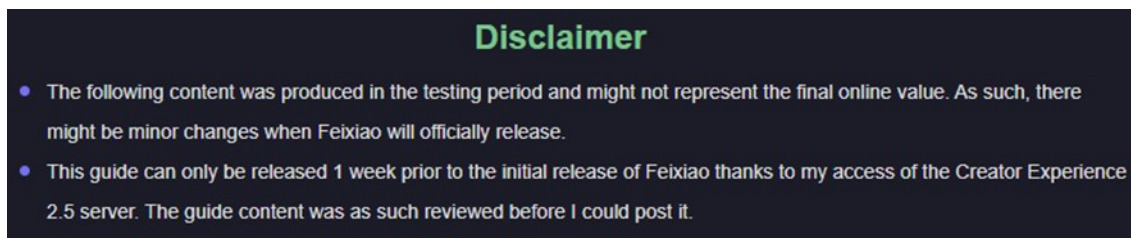
Ajantasaistus voi tapahtua tiedotteiden lisäksi myös paljon pienemmillä keinoilla, kuten esimerkiksi huomiota kiinnittäville ilmoitusikoneilla (kuva 9, ala oik.). Ilmoitusikonit indikoivat sisällöistä, joita pelaaja ei ole vielä kertaakaan nähnyt. Ajantasaistus voi tiedottaa myös varsinaisen nautittavan pelisisällön lisäksi myös esimerkiksi peliin tehdyistä uusista avustavista ominaisuuksista, joita pelaaja ei välttämättä tajuaisi hyödyntää, jos hänen huomiotaan ei ohjattaisi niihin. Aineistonkeruuhetkellä esimerkiksi pelin varusteiden suositusjärjestelmä oli päivittynyt juuri hieman erilaiseksi, jonka myötä peli kontekstisidonnaisella tekniikalla kehotti pelaajaa tutustumaan uuteen ”Smart Equip”-ominaisuuteen silloin, kun pelaaja saapui ensimmäistä kertaa hahmon varustevälilehdelle päivityksen jälkeen (kuva 9, ylä oik.). Tässä oli myös opettavia elementtejä, sillä ajantasaistamisen yhteydessä käynnistyi uuden toiminnon läpikäynti.



Kuva 9. Ajantasaistuksen tapoja Honkai: Star Railissa (HoYoverse, 2025A).

Ajantasaistaminen on keskeinen ilmiö myös käyttäjien tuottamassa sisällössä. Yleinen havainto oli, että käyttäjät yleisesti laittoivat jo otsikkotasolle tiedon siitä, minkä peliverсион aikaisilla tiedoilla opas on kirjoitettu. Erityisesti hahmo-oppaat vanhenevat herkästi, sillä päivitysten myötä vanhojen hahmojen kehittämissuosituksset muuttuvat, kun tarjolla on uusia mahdollisuuksia varusteiden ja tiimikokoonpanojen suhteen. Käyttäjät PandaFlyh ja Elwenz (2024B) olivat esimerkiksi tehneet pelin aivan ensimmäisessä

versiossa 1.0 julkaistulle Jing Yuan -hahmolle uuden oppaan versiolle 2.9, kun hänen tiimiänsä erityisen hyvin tukeva Sunday-hahmo julkaistiin.



Kuva 10. Vastuuvapauslauseke ennakoivassa hahmo-oppaassa (PandaFlyh & Elwenz, 2024A).

Uusia päivityksiä myös ennakoidaan käyttäjien toimesta etukäteen. HoYoverse ilmeisemmin osittain tukee tätä tarjoamalla joillekin sisällöntuottajille pääsyn testiserverille, peliyhtiö kuitenkin valvoen sisällöntuottajaa ennakoivan sisällön julkaisemisen kanssa (kuva 10). Tämä on mahdollisesti siksi, koska HoYoversella on esiintynyt ongelmia tulevien päivitysten tietojen ennenaikaisen vuotamisen suhteen (Zhong, 2023). Peliyhtiön omassa hallussa olevassa HoYoLABin kaltaisessa ympäristössä ilmiö on huomattavasti helpommin kontrolloitavissa.

5.1.5 Läpikäynti

Läpikäynti merkitsee ohjetta, joka on strukturoitu vaiheittaiseen järjestykseen, jotta pelaaja pystyy noudattamaan sitä askel askeleelta. Honkai: Star Railissa tällaisia ohjeita löytyi sekä pelinsisäisten tutoriaalien muodossa, että HoYoLABissa sijaitsevana käyttäjien tuottamina läpipeluuohjeina.

Pelin sisällä läpikäynti laukaistaan tyypillisesti kontekstisidonnaisesti, kun jokin mekaniikka tulee ensimmäisen kerran pelimaailmassa vastaan. Eräs tekniikka oli pelaajan ohjeistaminen klikkaus klikkaukselta suorittamaan toiminto (kuva 11). Tämä ei jättänyt pelaajalle mitään mahdollisuutta suorittaa toimintoa väärin, sillä pelaaja ei pysty klikkaamaan mitään muuta kuin kulloinkin korostettua kohtaa. Kuvan 11 esimerkki on pelin

alussa aivan aloittelijoille suunnattu ohjeistus pelin perusmekaniikan haltuun ottamiseksi, mutta aineistossa oli samalla tekniikalla toteutettuja tutoriaaleja myös kokeneille pelaajille esimerkiksi ajantasaistuksen yhteydessä. Hieman vähemmän tiukassa ohjauksessa olevia läpikäyntejä esiintyi myös staattisten kuvien ja niitä selittävien tekstien muodossa, joita tarjottiin käyttäjälle ponnahdusikkunalla.



Kuva 11. Hahmon tiimiin lisäämisen läpikäynti klikkaus klikkaukselta (HoYoverse, 2025A).

Käyttäjien tuottamien läpipeluuohjeiden muoto oli tyypillisesti tekstipainotteinen, usein merkittyjen kuvakaappauksien tukemana. Kuvassa 12 näet esimerkkinä otteen käyttäjän tekemästä oppaasta, jossa on ohje salaisen saavutuksen saamiseksi. Kuten pelin sisäisissä läpikäynneissä, pelaajaa ohjataan sijainnista ja toiminnosta toiseen kronologisessa järjestyksessä. Vaikka tekstipainotteiset ohjeet dominoivat, myös videomuotoisia läpipeluuohjeita löytyi aineistosta. Esimerkiksi käyttäjä Jean101 (2024) kuvasi onnistuneen pelisuorituksensa videolle, jonka otsikon sisältämä ”walkthrough”-sana asemoi sen läpipeluuohjeeksi ja ohjaa katsojan käyttämään sitä kyseisessä tarkoituksessa.

Achievement 14 [Hidden]: Wooden Dummy: Star Rail

Requirement: Complete 3 battles using the Automatic Wooden Dummy.

Unlocking Tip: Go to Aurum Alley on Luofu and purchase Recipe: Automatic Wooden Dummy from the NPC Mr. Huo.



Go to the Synthesize page and create three Automatic Wooden Dummies. Use one to enter any combat (do one fight from any instance or encounter) and complete auto-battle once (the effect is auto-battle without need for manual input).

Repeat the process three times to unlock the Achievement (you'll unlock the Achievement on the third use of the item without needing to enter combat again).

Kuva 12. Käyttäjän tekemä vaiheistettu ohje saavutuksen saamiseksi (Best Welt, 2023).

Kuten aiemmin olemme todenneet, liiallinen ohjaus voi olla vahingollista pelaajan itsenäisen toimijuuden kokemukselle (Poretski & Tang, 2022, s. 20). Läpikäynti riistää varsin vahvasti pelaajan autonomisuuden, jonka tähden sitä ei ole sopivaa hyödyntää pelissä liian usein. Pelin sisällä sen tarkoituksena näyttääkin olevan ohjata pelaaja suorittamaan onnistuneesti uusi toiminto kerran tämän tiukan ohjauksen alla, jonka jälkeen pelaajan oletetaan osaavan käyttää sitä jatkossa itsenäisesti muissa yhteyksissä. Pelin ulkopuolella, käyttäjien tuottamissa sisällöissä liiallinen ohjaus ei kuitenkaan ole samalla tavalla ongelmallista, sillä pelaajan täytyy hakeutua itse tämän sisällön äärelle.

5.1.6 Opaste



Kuva 13. Opasteita (HoYoverse, 2025A).

Opasteet antavat tukea navigointiin. Aineistosta löytyi hyvin kirjava joukko erilaisia tapoja ohjata pelaaja oikean kohteen luo. Niin Baumlen (2019, s. 88–94) mainitsevat kartat, kuvakaappaukset ja niiden merkinnät, sekä ja Poretskin ja Tangin (2022, s. 6) mainitsevat ei-diegeettiset spatiaaliset merkit, välikohtauksissa huomion oikeisiin kohteisiin kiinnittäminen ja neuvonantajahahmot sijoituivat kaikki opaste-luokan alle, jos näiden esiintymien funktio aineistossa oli auttaa pelaajaa löytämään oikeaan paikkaan.

Pelimaailman sisällä keinot ohjata pelaaja oikeaan paikkaan olivat moninaiset, perinteisestä kartasta aina narratiivisiin keinoihin. Narratiivi paitsi antaa kulloinkin etsittävät kohdet motiiveineen (kuva 13, vas.), se myös voi immersiota ylläpitävällä syyllä kieltää pelaajasta menemättä jonnekin sijaintiin (kuva 13, oik.), johon hänen ei kannata syystä tai toisesta vielä tutustua. Esimerkin tapauksessa pelaaja estetään menemästä tietyllä käytävälle sen edessä seisovalla vartijalla, joka sanoo reitin olevan kiinni. Esteet ohjaavat pelaajan haluttuihin paikkoihin rajoittamalla vaihtoehtoja.

Pelissä hyödynnettiin myös ei-diegeettisiä spatiaalisia merkkejä ohjaamaan pelaajaa oikeaan suuntaan. Kuvassa 13 vasemmalla näkyy, miten merkki hahmon pään päällä tai oven edessä ovat tehokkaita tapoja merkitä nämä sillä hetkellä käynnissä olevalle tehtävälle relevanteiksi. Pelaajalla voi olla useampi tehtävä käynnissä yhtä aikaa, mutta hän voi valita vain yhden niistä navigoitavaksi päämääräksi kerrallaan. Spatiaalisilla merkeillä voidaan myös käyttää selittämään pelielementtien tarkoitusta, erottaen ne interaktiiviksi kohteiksi: vaikkapa kauppiasta indikoidaan hahmon yllä olevalla symbolilla, joka voi antaa mielikuvan rahasäkistä (kuva 12). Kuva 12 on myös esimerkki käyttäjien tyypillisestä tavasta opastaa lukijaa löytämään haluttu kohde tekemällä kuvakaappauksiin omia merkintöjään.

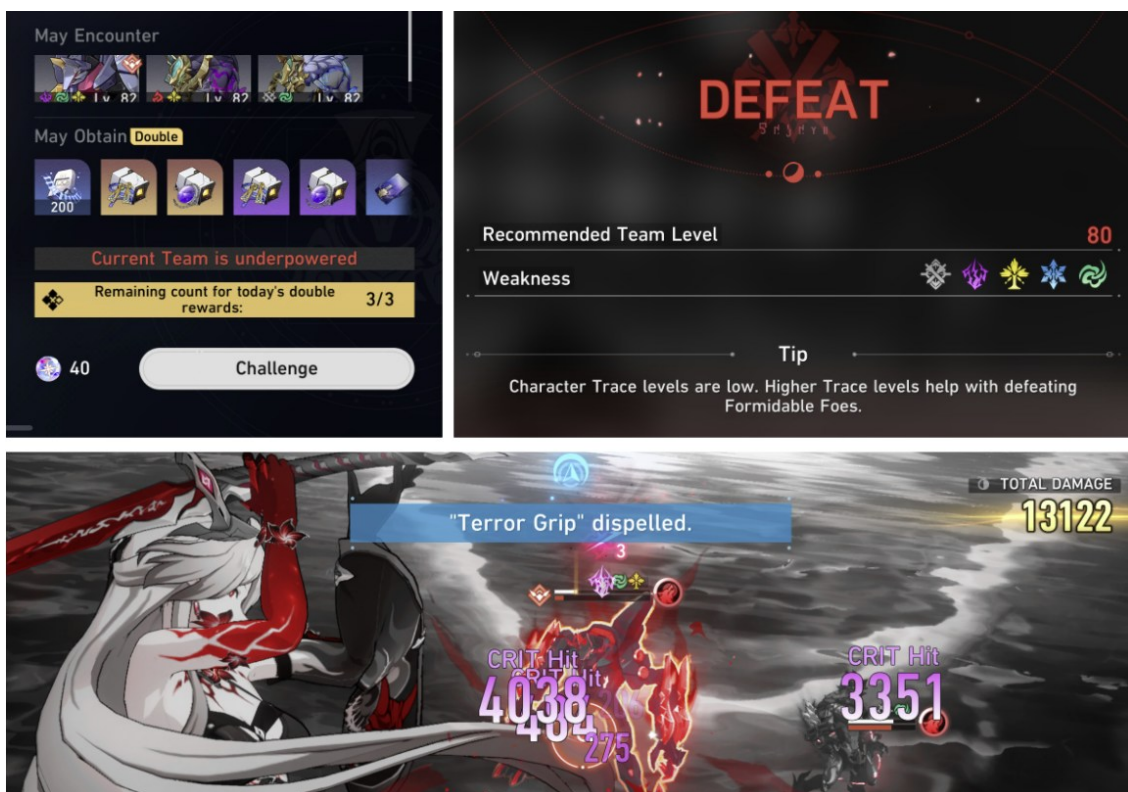
Kun poistutaan pelimaailman kontekstista ja tarkastellaan myös pelin käyttöliittymää, samalla logiikalla toimivat myös pelin heijastusnäytön painikkeet, joiden ikonit ovat visuaalisia kylttejä systeemin eri sijainneille. Merkinnöissä keskeistä on niiden tunnistettavuus ja muistettavuus, jota voi edesauttaa esimerkiksi niiden toistuvuus, tosielämän vastaavuus, toisistaan erottuvuus ja/tai standardit.

Opasteeksi voidaan myös tarjota oikopolkuja. Esimerkiksi esineen kuvaustekstin yhteydessä voi olla linkki, jota seuraamalla pelaaja voi siirtyä sijaintiin, jossa kyseisen esineen voi hankkia. Linkittäminen on myös käyttäjien hyödyntämä keino informoida lukijalle, mistä toisesta HoYoLABin sijainnista hän voi halutessaan saada lisätietoa johonkin aiheeseen liittyvästä asiasta. Sillä tarjotaan vaivattomampi suora reitti tiedon äärelle.

5.1.7 Palaute

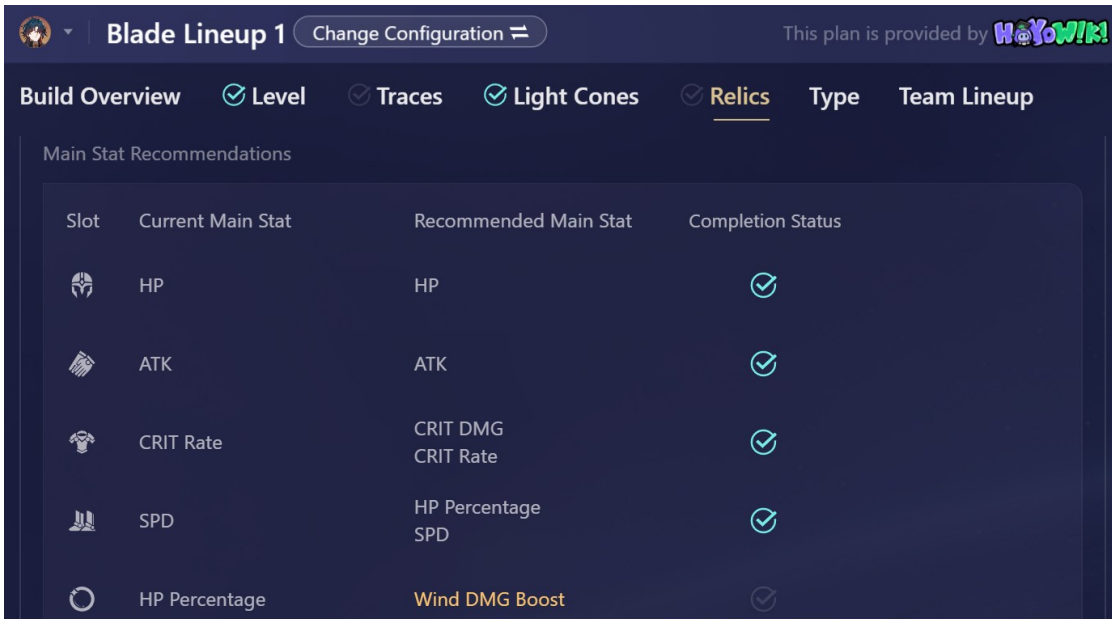
Palaute on pelaajalle osoitettua, yksilöityä informaatiota hänen suoriutumisestaan. Honkai: Star Railissa palaute kohdistui erityisesti taisteluihin ja niihin valmistautumiseen, mikä pitää sisällään hahmojen ja tiimien kehittämisen. Palautteen taustalla oli lähes aina jotain määrällistä, jota voi mitata. Käyttäjätiedon pohjautuvat sisällöt korostuivat siten vahvasti.











Kuva 14 havainnollistaa yksittäisen taistelun yhteydessä saadun palautteen, sisältäen yllä sen aloitusnäkömman ja lopetusnäkömman, ja alla itse pelitilanteen. Aloitusnäkömman antoi jo varoittavaa palautetta siitä, että pelaajan valitsema tiimi on heikko pelitilan vaikeustason nähden. Peli siis laskelmoi ennakoarvion, onko todennäköistä, että pelaaja läpäisee kyseisen vaikeustason sen tasoilla hahmoilla, jotka hän valitsi tiimiinsä. Itse taistelun aikana pelaaja saa jatkuvasti reaaliaikaista määrällistä informaatiota siitä, mitä hänen toimintansa seurauksena tapahtuu. Kuvassa 14 alhaalla esimerkiksi näkyy, miten peli ilmoittaa, kuinka monen elämäpisteen menetyksen isku aiheutti vihollisille ja että negatiivinen statusefekti poistui. Pelin ennakoiva arvio kuitenkin osoittautui oikeaksi, kun taistelu päättyi lopulta häviöön. Peli antaa jälkipuinnissa taas palautetta, antaen tällä kertaa spesifimmän asian, mikä hahmoissa on heikkoa, ja kehottaa pelaajan kehittävän sitä, jotta hän onnistuisi seuraavalla kerralla (kuva 14, oik.).



Kuva 14. Palautetta ennen taistelua (vas.), sen aikana (alhaalla) ja sen jälkeen (oik.) (HoYoverse, 2024).

Palaute ja suositus kulkevatkin usein käsikädessä, palaute antaen kontekstin ja suositus ratkaisun. Monesti palaute perustuu vertailuun, jossa käyttäjän pelissä tekemiä valintoja peilataan suhteessa suosituksiin. Tästä esimerkkinä on kuvassa 15 hahmon ja sen varusteiden attribuuttien tarkistuslista, joka löytyi Upgrade Recommendation -nimisestä työkalusta. Sen toiminnallisuuden mahdollistaa käyttäjän henkilökohtaisen pelidatan synkronoituminen työkalun kanssa, jonka myötä työkalu voi tarjota automaattisesti yksilöityä palautetta.

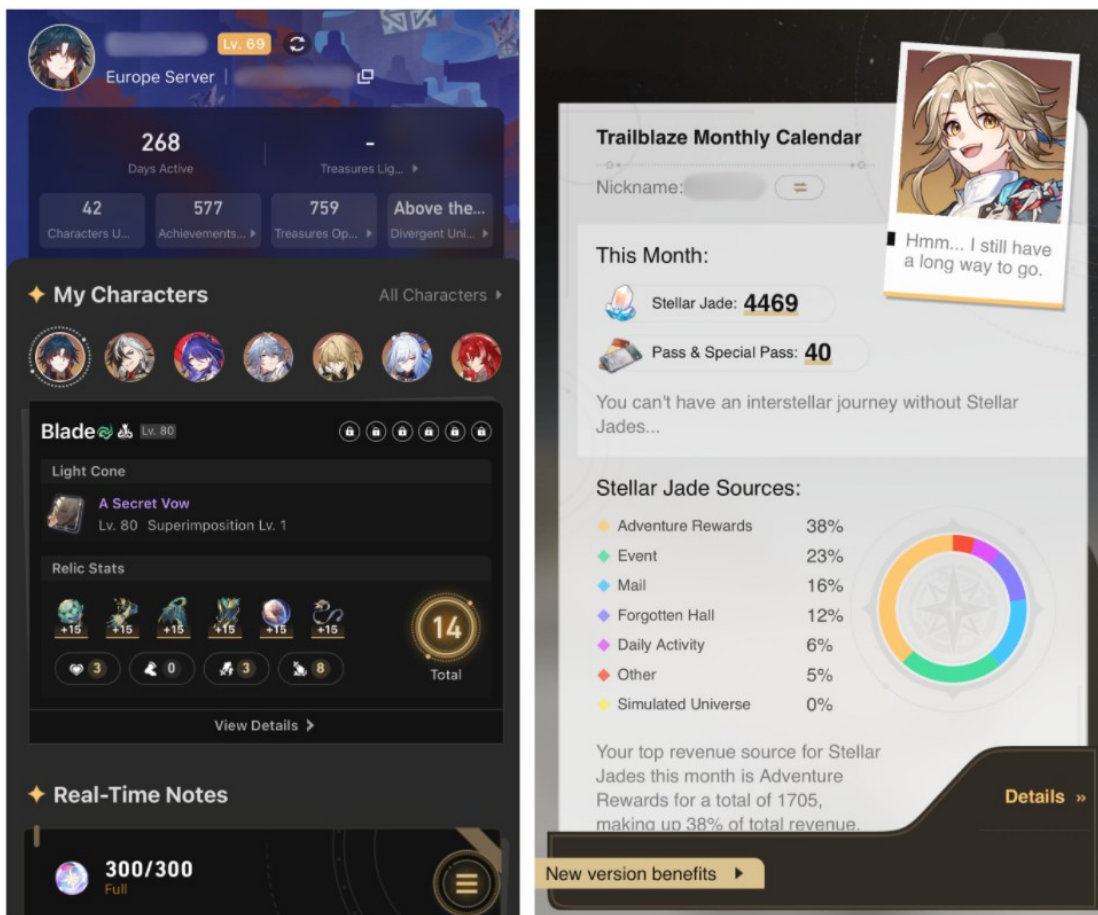


Slot	Current Main Stat	Recommended Main Stat	Completion Status
	HP	HP	
	ATK	ATK	
	CRIT Rate	CRIT DMG CRIT Rate	
	SPD	HP Percentage SPD	
	HP Percentage	Wind DMG Boost	

Kuva 15. Varusteiden attribuuttien tarkistuslista (HoYoWiki, 2025).

Palaute voi olla myös koottua tilastotietoa. Tyypiesimerkki tästä oli pelaajakoonti, jota myös Medler (2011) käsitteli tutkimuksessaan. Varsin tiivis pelaajakoonti löytyy pelin sisältä pelaajan profiilista, ja laajempi versio taas on saatavilla HoYoLABissa (kuva 16, vas.). Pelaajakoonti voi olla henkilökohtainen reflektion väline oman edistymisen seuraamiseen. Toisaalta niissä on niiden jakamistoiminnon kautta myös sosiaalinen funktio, joka kannustaa vertailuun. Pelaajakoontin lisäksi HoYoLABissa on pelaajan resurssienhallintaan liittyviä työkaluja, joilla on myös reflektiivisiä ja toiminnanohjausta edistäviä ominaisuuksia: pelin valuutan lähteitä havainnoiva kuukausitilasto (kuva 16, oik.) auttaa

itse seurannan kautta pelaajaa hahmottamaan, mitkä toiminnot ovat osoittautuneet tuottoisimmiksi ja mihin hän on tyypillisesti käyttänyt pelaikaansa.



Kuva 16. Pelaajakoonti (vas.) ja tilasto kuukauden tuotoista (oik.) (HoYoLAB, 2025).

Käyttäjien tuottamassa sisällössä palautetta esiintyi aineistossa hyvin vähän. Palautetta paikoin esiintyi kuitenkin käyttäjien tekemien oppaiden kommenttikentissä, niiden vuorovaikutteinen funktio mahdollistaen ilmiön. Baumle (2019, s. 92) havaitsi tutkimuksessaan kommenttien roolin käyttäjien välisessä teknisessä viestinnässä, mutta palautteen antaminen toisille ei noussut erikseen esille. Aineistossa Feixiao-hahmon oppaan (PandaFlyh & Elwenz, 2024A) yhteydessä jotkin kommentoijat pyysivät oppaan tekijältä palautetta siitä, ovatko heidän rakentamansa tiimit hyviä tämän hahmon kanssa, ja saivat vastauksena yksilöityjä neuvoja. Kommenttikentissä oli myös itse opastavaan sisältöön

kohdistuvaa palautetta. Esimerkki tästä on kertaus-luvussa nostettu kommentti (kuva 8), jossa Lunie-Junien (2023) kertaavan sisällön kehuttiin olleen kommentoijalle hyödyllinen.

5.1.8 Suositus



Kuva 17. Peli suosittelee kohdistamaan hyökkäyksen tiettyyn hahmoon (Hoyoverse, 2024).

Suositus on pelaajalle esitetty vaihtoehtoinen ratkaisu, jota tarjotaan vastauksena hänen sen hetkiseen tilanteeseensa. Se ei ole ainoa mahdollinen tapa lähestyä ongelmaa, mutta se on toimivaksi todettu. Suositukset saattavat esiintyä esimerkiksi Poretskin ja Tangin (2022, s. 12) mainitsemien kontekstisidonnaisten muistutusten muodossa. Kuvassa 17 on kuvakaappaus samasta edellisessä luvussa käsitellystä taistelutilanteesta. Siinä peli suosittelee seuraavan siirron kohdistamista tiettyyn viholliseen, jos pelaaja haluaa päästä eroon negatiivisesta statusefektistä. Tiukasti toimintaa ohjaavista läpikäyneistä erotuksena pelaajan ei ole kuitenkaan pakko kiinnittää tällaiseen vihjeeseen mitään huomiota, ja voi edelleen valita seuraavaksi kohteekseen minkä tahansa vihollisen.

Suosituksia esiintyy aineistossa erityisesti hahmojen ja tiimien kehittämiseen liittyvissä konteksteissa, todennäköisesti koska niissä on runsaasti vaihtoehtoisia mahdollisuuksia.

Näiden kohdalla takuu suosituksen toimivuudesta pohjautui varsin vahvasti muiden käyttäjien kantaan asiasta. Aineistossa suosittelu tapahtui Kunstin ja Valtrapun (2019) esittelemien teorioiden kaltaisesti joko käyttäjän suoraan ilmaisemana suositteluna (eWOM) tai heidän toimintaansa eli dataan perustuen (eWOB).

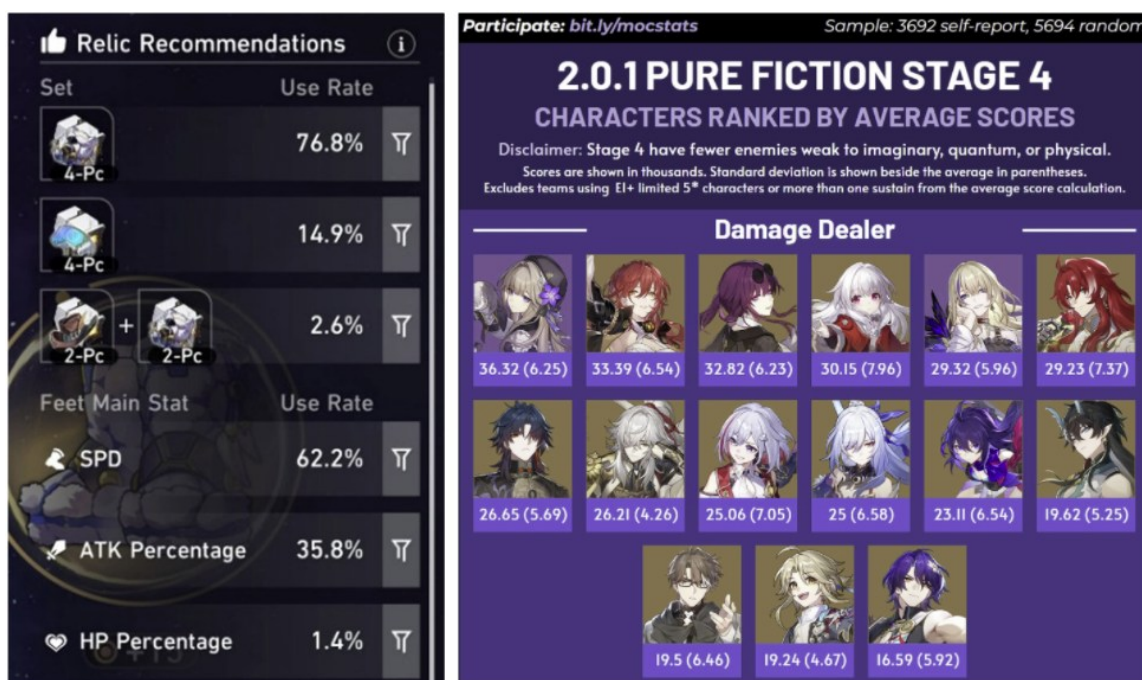


Kuva 18. Käyttäjien tekemä infograafi hahmosta (PandaFlyh & Elwenz, 2024B).

Esimerkki eWOM:ista ovat erityisesti hahmo-oppaat, jollaisen osa kuvan 18 infograafi on. Infograafissa neuvotaan muun muassa, minkä attribuuttien nostamiseen pelaajan kannattaa keskittyä, ja mitkä varusteet ja tiimijäsenet hahmolle sopivat. Käyttäjien antamat suositukset eivät useinkaan keskity pelkästään optimaalisimpaan mahdolliseen lopputulokseen, vaan antavat myös suosituksia pelaajien eri mahdollisuuksien puitteissa. Esimerkiksi Light Coneja ei olla kyseisessä infografiikassa suositeltu niinkään kolmea parasta mahdollista, vaan paras kolmessa eri saatavuusluokassa: esimerkiksi F2P (Free to Play) viittaa Light Coneen, joka on saatavilla ilman, että sitä tarvitsee voittaa gachasta. Hahmo-oppaissa esiintyi myös paikoin tuotearvostelumaisia piirteitä. Niissä voidaan puntaroida hahmojen vahvuuksia ja heikkouksia, kuten vaikkapa kuvan 18 esimerkissä sitä, miten riippuvainen tämä hahmo on siitä, että tietty toinen hahmo on mukana sen

tiimissä. Samassa hahmo-oppaassa (PandaFlyh & Elwenz, 2024B) myös arvioitiin sitä, kannattaako hahmoa ylipäättänsä hankkia metapelin näkökulmasta vai ei.

Toisten käyttäjien toimintaan perustuvista (eWOB) suosituksista nostan aineistosta kuvan 19 havainnollistamat esiintymät. Vasemmalla on kuvakaappaus pelin suositusjärjestelmästä, joka on avattavissa sivulla, jossa hahmolle valitaan sen päälle laitettavat varusteet. Se toimii suodattimen asemassa, klikattaessa suosituksia inventaariosta näkyen ainoastaan kyseiseen varustesettiin kuuluvat tai kyseistä attribuuttia nostavat varusteet. Pelin mukaan varustesettien käyttöaste lasketaan viime aikoina aktiivisena olleiden pelaajien datan pohjalta, suositus perustuen siis puhtaasti suosioon. Tämä on linjassa sen kanssa, että Kunst ja muut (2019, s. 600) kutsuivat prosessoitua ja muilta käyttäjiltä kerättyä dataa suosiotiedoiksi (popularity information).

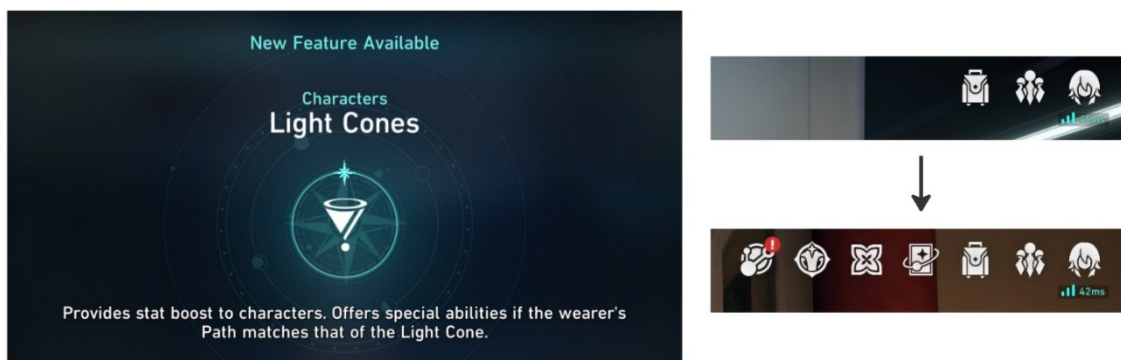


Kuva 19. Vasemmalla varusteiden suositusjärjestelmä (HoYoverse, 2024), oikealla hahmojen keskimääräinen pistetulos pelimuodossa (LvlUrArti, 2024).

Kuitenkin toisen nostamani esimerkin (Kuva 19, oikealla) pohjalta kuvastan sitä, että aineiston valossa näyttää siltä, että pelkkä suosio ei ole videopelien kontekstissa ainoa

relevantti mitattavissa oleva asia suosittelamisen kannalta. Käyttäjä LvlUrArti (2024) on julkaissut HoYoLABissa dataan pohjautuvan statistiikan, jossa on laskettu pelimuodon ta-son läpäisseiden pelaajien tiimitietojen pohjalta muun muassa sitä, miten eri hahmojen esiintyminen tiimeissä vaikutti lopulliseen saatuun pistemäärään. Tällaisen analyysin toteuttamiseen tarvittavan datan keräämisen ovat mahdollistaneet pelaajat, jotka ovat asettaneet pelaajakoontinsa ja siten pelimuotojen läpäisyhistorian julkiseksi. Tämän pohjalta voidaan nähdä, että esimerkiksi listassa ensimmäisenä oleva Herta-hahmo on varsin tehokas tässä pelimuodossa siitä huolimatta, että hän on helposti saatavilla oleva 4 tähden hahmo. Jos tieto pohjattaisiin ainoastaan suosioon, Hertan oleminen ensimmäisenä ei kertoisi paljoa. Hän olisi voinut olla suosittu ihan vain siksi, että kyseinen hahmo on helpon saatavuutensa takia hyvin usean pelaajan pelitilillä.

5.1.9 Porrastus



Kuva 20. Toiminnallisuuksien porrasteinen avautuminen (HoYoverse, 2025A).

Seuraavaksi siirrymme luokkien tarkastelussa sisältöjen eriyttämisen keinoihin, joista ensimmäinen on porrastus. Porrastus on eriyttämisen keino, jolla pelin sisältö avataan asteittain pelaajan saataville. Vaikka pelaajan vapaus on myös tärkeä arvo, vaihtoehtojen ylitarjonta kerralla saattaa aiheuttaa hämmennystä. Onkin lähestyttävää, että Honkai: Star Railissa toiminnallisuudet esiteltiin pikkuhiljaa pelaajalle. Porrastusta esiintyi erityisesti pelin alussa, kun aloittelijalle opetettiin pelimekaniikoita yksi toisensa jälkeen. Läpikäynnit keskittyivät yhteen asiaan kerrallaan, eivätkä yrittäneet opettaa esimerkiksi

kaikkia taisteluihin liittyviä pelimekaniikoita yhden taisteluseSSION aikana. Vaikka porrastus olikin erityisesti esillä pelin alkupuoliskolla aloittelijoille suunnatussa sisällössä, käytetään sitä pelissä myös muualla. Esimerkiksi versiossa 3.0 julkaistussa uudessa tarinatehtävässä yksi kerrallaan annettiin pelaajan kokeiltavaksi erilaisia pelimaailman interaktiivisia mekaniikoita, jotka myöhemmin tulivat sitten uudestaan vastaan pelimaailman alueella, jossa niitä kaikkia täytyi hyödyntää yhdessä pulman ratkaisemiseksi.

Porrastuksessa hyödynnetään usein Poretskin ja Tangin (2022, s. 17) mainitsemaa systeemin lukitusta, mutta systemaattisella pikkuhiljaa lukkoja avaavalla tavalla. Kuva 20 havainnollistaa tätä ilmiötä. Kun uusi toiminnallisuus avautui pelaajan saataville, ilmoitettiin siitä selkeästi pelaajalle, ja usein myös aloitettiin välittömästi toiminnon opettava läpikäynti. Kyseessä on siis samaan aikaan opettavien sisältöjen rytmiä ja järjestystä ohjaava keino. Systeemin lukitusta hyödynnettiin ainoastaan pelin sisällä: HoYo-LABissa kaikki sisältö oli yleisesti saatavilla kaikille käyttäjille. Porrastus olikin ainoa luokka, joka esiintyi aineistossa yksinomaan ainoastaan pelin sisällä.

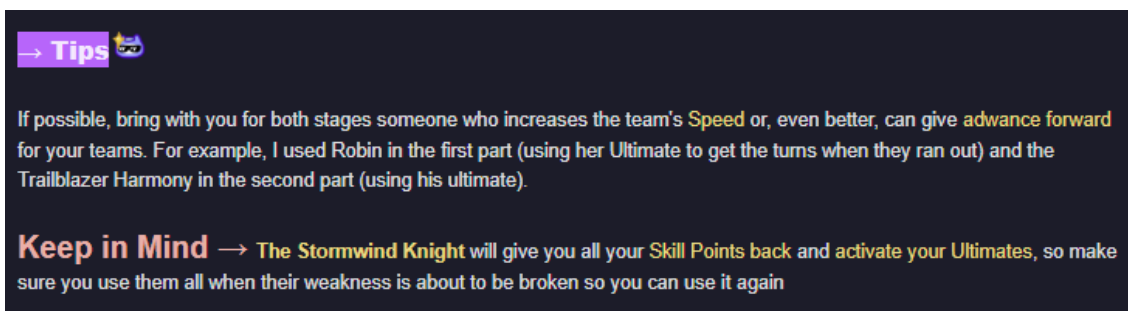
5.1.10 Vaikeusaste

Vaikeusaste luokkana pitää sisällään kaikenlaiset toimenpiteet, joilla säädetään pelikokemuksen vaikeutta pelaajan kykyjen tai preferenssien mukaan. Honkai: Star Railissa tekniikoita tämän käytännön toteuttamiseen oli runsaasti erilaisia. Pelin itsensä vaikeutta säädellään ensisijaisesti vihollisten voimakkuuden kautta, tämä taas merkiten tyypillisesti sitä, miten paljon elämäpisteitä (HP) niillä on ja miten usean elämäpisteen menetyksen niiden hyökkäykset aiheuttavat pelattaville hahmoille.

Avoimesti tutkittavan pelimaailman vaikeutta säädetään tietyn väliajoin pelaajan tason mukaan, joka nousee ajan mittaan pelaamalla saatavista kokemuspisteistä (XP). Vaikeus ei nouse kuitenkaan automaattisesti tietyllä tasolla, vaan pelaajan täytyy läpäistä ensin onnistuneesti hänen taitotasoaan mittaava testi. Pelaajaa ei pakoteta yrittämään testiä heti, vaan pelaaja voi päättää, missä tahdissa hän haluaa tai kykenee edetä. Poretski ja

Tang (2022, s. 17) totesivatkin testin olevan yksi kolmesta oppimiselementtien muodosta, mahdollisuuksista muistuttamisen ja oppitunnin rinnalla. Havaitsin kuitenkin aineistostani, että testi ja oppitunti voivat esiintyä yhdessä. Esimerkiksi pelimekaniikoita opettavissa läpikäynneissä, joita voidaan pitää muodoltaan oppitunteina, testaaminen on tapa varmistaa, että pelaaja on ymmärtänyt asian, ennen kuin läpikäynnissä siirrytään seuraavaan vaiheeseen. Tätä kautta oli siis mielenkiintoista huomata, että varsinaisen pelin vaikeustason lisäksi myös opettavien sisältöjen vaikeusastetta voi olla tarpeen säädellä. Tässä kontekstissa testaaminen näyttäytyy työkaluna, jolla ohjataan ennen kaikkea sopivaa etenemisnopeutta.

Vaikeuden säätö tapahtuu usein myös manuaalisesti pelaajan itsensä toimesta: esimerkiksi eri pelimuodoilla on saatavilla eri vaikeustasoja. Kuitenkin pelaajan kokemustasosta riippuu, mitkä vaikeustasot ovat saatavilla valittavaksi. Pelaajaa houkutellessaan valitsemaan niin vaikea taso kuin hänen kyvyilleen on mahdollista antamalla sellaisen suorittamisesta parempia palkintoja. Palkinnot voivat toisaalta myös kannustaa liikaa ja laittaa pelaajan pyrkimään suorittamaan sisältöjä, jotka ovat hänelle sillä hetkellä liian haastavia. Käyttäjien tuottama sisältö voi kuitenkin auttaa pelaajaa selviytymään vaikeustasoista, joista hän ei omin neuvoin pääsisi läpi. Käyttäjien suositukset ja läpikäynnit antavat usein hyvin konkreettisia vinkkejä, miten kannattaa toimia läpäistäkseen helpommin jonkin tason (kuva 21).



Kuva 21. Käyttäjän vinkkejä pelimuodon tason läpäisemiseen (Sailormamy, 2024A).

Käyttäjät voivat myös välillisesti tukea toisiaan haastavien kohtien läpi pelin sisällä. Mahdollisuus toisen pelaajan kehittämän hahmon lainaamiselle helpottaa riittävän hyvän

tiimin rakentamisen haastetta. Tällöin toisen käyttäjän hahmoon kohdistuneista valinnoista koostuvat tiedot eli data siirtyy väliaikaisesti pelaajan omaan käyttöön. Mahdollisuus tälle on annettu pelimuotoihin, joista kerätään pelin resursseja ja varusteita, joita tarvitaan hahmojen kehittämiseen. Näin estetään syntymästä kohtuuton kehä, jossa käyttäjä ei pysty kehittämään hahmojaan, kun ei läpäise näillä heikoilla hahmoillaan jotain pelitasoa, josta resursseja niiden kehittämiseen saisi.

5.1.11 Syvyysaste

Syvyysaste on sisältöjen eriyttämisen keino, jolla tietomäärää tiivistetään tai laajennetaan pelaajan tarpeiden mukaisesti. On pelaajakohtaista, millainen mahdollisuus tai kiinnostus heillä on paneutua peliin. Esimerkiksi Hamari ja Tuunanen (2014, s. 46) mainitsivat pelaamisen intensiteetin pelaajia erottelevana tekijänä. Tämä on merkityksellistä opittavuuden kannalta, koska oppimisen tavoitteet voivat olla tämän akselin eri ääripään pelaajille varsin päinvastaisia asioita. Myös eri pelaajien oppimistyylit ovat erilaisia, ja joku aloittelija oppii enemmän tekemällä ja toinen lukemalla.

Rento pelaaja todennäköisesti arvostaa sitä, että hän pystyy nauttimaan pelistä ilman, että pelaaminen vaatii liikaa työtä hänen osaltaan. Viitataan tällä pelaamiseen liittyvään toimintaan, joka voi olla kognitiivisesti kuormittavaa, kuten vaikkapa pitkien tietotehtävien tekstien lukeminen. Tällainen materiaali pelissä voi tuntua joillekin uuvuttavalta, ja näin ollen on opittavuuden ja nautittavuuden kannalta ideaalia, jos asiat selitetään mahdollisimman tiiviisti. Rentoa pelaajaa voi resonoida käytettävyyden perinteinen määritelmä, joka korosti nopeaa haltuun ottamista (Albert & Tullis, 2013, s. 93). Toisaalta taas intensiivisempi pelaaja voi turhautua, jos asiat selitetään liian pintapuolisesti, vaikka se olisikin vaivattomampaa. Pelimekaanikoiden yksityiskohtien tietäminen voi olla relevanttia pelaamisen strategisen optimoimisen kannalta.

Peli voi mahdollistaa molemmat pelaamistavat antamalla pelaajalle mahdollisuuden päättää, miten paljon tai vähän hän haluaa syventyä kuhunkin asiaan. Esimerkiksi

hahmojen taitojen kuvauksien kaksi versiota kuvassa 3 (s. 35) oli tyyppiesimerkki tästä. Muissa yhteyksissä tämä näkyi käyttöliittymän kerroksittaisuudessa. Esimerkiksi pelimuodon säännöt voidaan selittää ensisilmäyksellä tiiviimmin, mutta klikkaamalla saa auki yksityiskohtaisemmat kuvaukset. Eri pelaajilla voi olla myös erilainen kiinnostuksen taso pelimaailmaan ja sen tarinaan. Vaikkapa tietopankkien sisältämä dokumentaatio voi olla osalle relevantti oppimisen muoto ymmärtää paremmin tarinan nyansseja. Laajemman informaatiomassan sijoittaminen vapaavalintaisesti selattavaan tietopankkiin tai muuhun vastaavaan sijaintiin varmistaa sen, että mahdollisuus syventymiseen tarjotaan ilman, että uuvutetaan pelaajat, joita tällainen ajankäyttö taas ei innosta.

Bleed Break DoT

Break DoT DMG is the most complicated one because there are these questions to answer:

- Is the enemy a boss?
- Are we using the max HP scaling or Base DMG scaling?

Next, the calculation follows the answer to those questions:

- If the enemy is an Elite Enemy, the Base DMG is **Target max HP x 7%**
- If the enemy is a Normal Enemy, the Base DMG is **Target max HP x 16%**

After that, we also need to choose between two types of Base DMG: **Max HP type** or **Break DMG type**. Max HP type is calculated like above, while Break DMG type is: **2 x Base Break DMG (scales with character's level)**. **The smallest value will be used as the Base DMG**. So for example, consider these cases:

Lv60 Trailblazer is fighting a Lv50 Guardian Shadow with *approximately* 35245 HP.

- **Max HP type** = $7\% \times 35245 = 2467$
- **Break DMG type** = $2 \times 1640 = 3280$

Since the smallest value is the **Max HP**, the **Base DMG** we will use is **2467**.

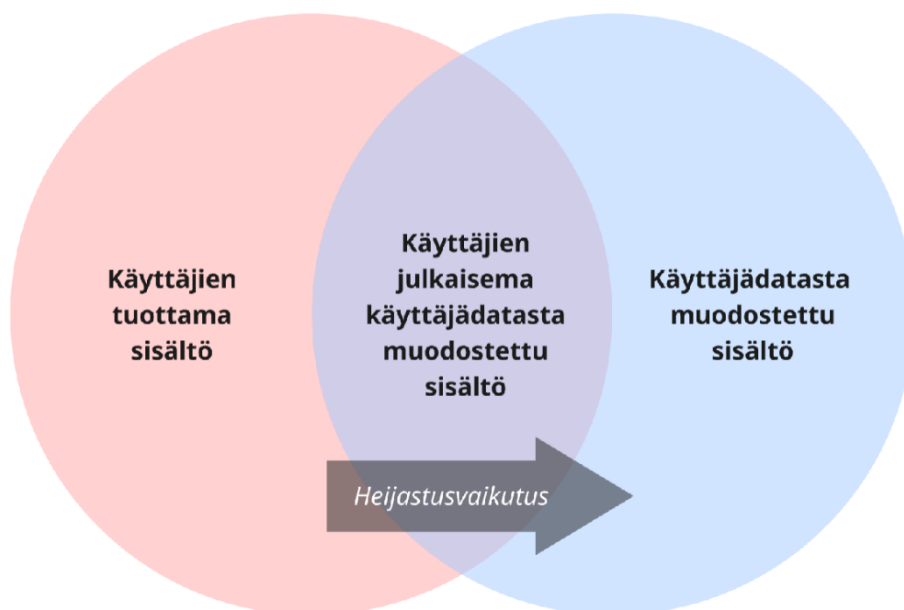
Kuva 22. Pelimekaniikan laskukaavan muuttujien erittelyä (Nable, 2023).

Käyttäjien tuottama sisältö tarjoaa pelaajalle entisestään mahdollisuuksia hakea hänelle sopivaa sisältöä. Muut käyttäjät saattavat esimerkiksi pakata tietoa tiiviimpään muotoon kuin pelissä. Vaikkapa kuvan 18 infografiikan kaltaiset visuaaliset esitykset antavat valtavasti informaatiota tiiviissä, nopeasti silmäiltävässä ja helposti ymmärrettävässä muodossa. Informaatiomuotoilultaan ne sopivat käyttäjille, jotka oppivat paremmin näkemällä, kuin lukemalla. Toisaalta taas käyttäjien tuottamissa sisällöissä on valtavasti myös päinvastoin tietomäärää laajentavia sisältöjä, jotka voivat analysoida kohdettaan

hyvinkin pitkästi ja yksityiskohtaisesti. Esimerkiksi kuvassa 22 näkyy ote analyysistä, jossa selitettiin auki pelimekaniikan laskukaavaa käyttäjän itse tekemien testien pohjalta. Teksti on tietotiheydeltään varsin raskas, sisältäen paljon termejä, lyhenteitä ja numeroita. Kohdeyleisö tällaisille analyyseille on pelaajat, jotka ovat kiinnostuneet ymmärtämään pelin logiikkaa tasolla, joka tekee heistä aiheen asiantuntijoita.

5.2 Käyttäjien tuottama sisältö ja käyttäjätiedosta muodostettu sisältö

Tässä luvussa vastaan toiseen ja kolmanteen tutkimuskysymykseen, jotka käsittelivät sitä, missä kohdin opittavuutta tukevilla sisällöillä oli hyödynnetty käyttäjien tuottamaa sisältöä tai käyttäjätiedosta, ja millaisia pelaajien tarpeita ne täyttivät opittavuuden näkökulmasta. Näitä teemoja on sivuttu jo jonkin verran edellisessä luvussa luokkakohtaisesti, mutta on tarve havaintojen kokoamiselle ja syventämiselle.



Kuvio 2. Käyttäjien tuottaman ja käyttäjätiedosta muodostetun sisällön suhde.

Seuraavissa alaluvuissa tulen käsittelemään käyttäjien tuottaman sisällön ja käyttäjätiedosta muodostetun sisällön omilla alaluvuillaan, keskiössä niiden tyypilliset

ilmenemismuodot eri luokissa sekä se, millaisia pelaajien tarpeita ne täyttävät. Käsittelyn kahtiajaosta huolimatta on keskeistä huomata kategorioiden liukuvuus. Käyttäjien rooli ei ole mustavalkoinen, joko aktiivinen sisällöntuottaja tai passiivinen datantuottaja, vaan tässä esiintyi aineistossa myös pientä päällekkäisyyttä. Asetan käyttäjien tuottaman sisällön ja käyttäjädatasta muodostetun sisällön välimaastoon käyttäjien julkaisemat käyttäjädatasta muodostetut sisällöt (kuvio 2). Esimerkkejä tästä ovat LvlUrArti-käyttäjän (2023; 2024) koostamat statistiikat, sekä HoYoLABin Lineup Assistant -työkalussa pelaajien julkaisemat tiimikokoonpanot (HoYoverse, 2025B). Lisäksi käyttäjien tuottamilla sisällöillä on mahdollisia heijastusvaikutuksia käyttäjädatasta muodostettuun sisältöön. Sisällöntuottajat saattavat toimia suunnannäyttäjinä, joiden antamat suositukset heijastuvat laajemman käyttäjäkunnan toimintaan ja siten heistä kerättävään dataan.

5.2.1 Käyttäjien tuottama sisältö eriyttäjänä ja vaikuttajana

Porrastusta lukuun ottamatta käyttäjien tuottamaa sisältöä löytyi jokaisessa sisällönanalyysin luokassa. Käyttäjien rooli videopelin opittavuuden tukijana näyttäytyi aineistossa erityisesti täydentävänä. Käyttäjien tuottama sisältö ei voi eikä pyrkinytkään korvaamaan itse pelin opittavuutta tukevien sisältöjen ydintehtävää, joka on pelimekaniikoiden opettaminen siten, että pelaaja osaa soveltaa niitä muissa yhteyksissä (Sánchez ja muut, 2012, s. 1037–1039). Sen sijaan käyttäjien visio näytti olevan paikoin lähes päinvastainen: muiden käyttäjien tuki oli korostunutta yleistasoisuuden sijaan spesifeissä, hyvin tilannekohtaisissa konteksteissa. Opastus saattoi liittyä vaikkapa tietyn pelimuodon tiettyyn tasoon. Voi olla siis tarpeen tarkastella, ovatko videopelin opittavuuden perinteiset määritelmät turhan kapeita, jos laajennetaan näkökulmaa ydinsisällöstä vapaavalintaiseen lisätukeen. Aineistossa korostuu pelaajan vapaus yksilönä valita, miten paljon tai vähän hän lopulta tukea kaipaa mahdollisimman miellyttävään pelikokemukseen. Tässä kiteytyy ajatus tuen eriyttämisestä.

Käyttäjien tuottaman sisällön funktiona oli ensinnäkin usein toistaa pelissä ollutta informaatiota uudelleen jossain uudessa muodossa. Joko toiminta oli tietoa eri pelin

sijainneista yhteen paikkaan kokoavaa (tietopankki), tai sitten pelin sisältöjä selitettiin toisin sanoin ymmärtämisen helpottamiseksi (kuvaus, kertaus). Pelaajat voivat hakeutua tällaisen kertaavan tai kokoavan sisällön luo hyvin varioivien syiden takia. Aineistosta nousi esimerkiksi vaikeus ymmärtää kaikkea pelistä kielellisten haasteiden vuoksi (kuva 8, kertaus-luku). Vain satunnaisesti pelaavilla voi olla taas esimerkiksi enemmän haasteita muistaa aiemmin pelissä esillä olleita asioita. Poretskin ja Tangin (2022, s. 6–7) mukaan pelien kertaavat koonnit (engl. recaps) ovat keino palauttaa mieleen unohdettuja asioita pelitauon jälkeen. Käyttäjien tuottama sisältö mahdollistaa pelaajille enemmän materiaalia kertaamiseen, kuin peli itsessään tarjoaa.

Poretski ja Tang (2022, s. 6–7) lukivat ”recaps”-luokkansa alle myös pelien uudesta sisällöstä informoimisen, jonka kuitenkin näin tarpeelliseksi omassa luokittelussani erotella erikseen omaan ajantasaistus-luokkaan. Ajantasaistus oli hyvin keskeistä käyttäjien tuottamassa sisällössä, se ollen pelaajien keino päivittää peliyhteisössä vallitsevaa käsitystä silloisesta metapelistä. Esimerkiksi käyttäjien PandaFlyhin ja Elwenzin (2024B) opas kertoi, miten vanha Jing Yuan -hahmo on metapelin kontekstissa noussut uuteen loistoon, kun hänelle on saatavilla päivityksen myötä erityisen hyvin yhteen sopiva tiimikaveri. Kokkinakiksen ja muiden (2021) tarkastelemissa e-urheilupeleissä kulloisessakin metapelissä selvillä pysymisessä on ensi sijassa kyse voittamisesta ja häviämisestä. Vaikka hyvin pärjäämisen motiivi on tässäkin tapauksessa vahvasti läsnä, gacha-pelin kontekstissa ajan tasalla oleminen näyttää olevan myös osa pelaajien rajallisten resurssien hallintaa. Sisällöntuottajat toimivat vaikuttajina, jotka ohjaavat tätä päätöksentekoa.

Luokista läpikäynnit ja opasteet tarjosivat käyttäjien tuottamina usein suoranaisia valmiita vastauksia, joiden käyttämisen voinee paikoin määritellä myös huijaamiseksi. Esimerkkejä tästä ovat vaikkapa kartta, josta löytyy alueelle piilotettujen aarrearkkujen sijainnit (Equinox Hook, 2024), tai läpikäynti, jossa on ohjeet myös salaisten saavutusten saamiseksi (Best Welt, 2023). Motiivit huijaamiselle voivat olla moninaiset. Consalvon (2007, s. 100–101) haastattelututkimuksesta yhdeksi motiiviksi nousi esimerkiksi se, että joskus pelaajat haluavat säästää aikaansa suorittamalla heille epäkiinnostavan osuuden

pelistä mahdollisimman helposti ja nopeasti, jotta he pääsevät palaamaan taas heille kiinnostavampiin osuuksiin. Lisäisin tätä hieman sivuavana mahdollisena motiivina myös palkinnot, jota pelin eri sisältöjen suorittamisesta saa. Pelin oman valuutan kerääminen on Honkai: Star Railin kaltaisessa gacha-pelissä erityisessä arvossa, sillä se tarkoittaa mahdollisuutta hankkia lisää pelattavia hahmoja. Perinteinen interaktiivisten järjestelmien vaivattomuuden ihanne siis nostaa päätään myös peleissä niiden viihteellisyydestä ja vapaaehtoisuudesta huolimatta, kun pelaajalle epäkiinnostavissa osuuksissa asenne peliin muuttuu haasteesta nauttimisesta lähinnä vain suorittamiseksi. Tätä kautta käyttäjien tuottama sisältö tarjoaa tavan miellyttää laajempaa pelaajakuntaa: mielipiteitä ja kavia pelisisältöjä kuten vaikkapa pulmatehtäviä ei tarvitse vältellä sisällyttämästä pelimaailmaan, kun pelaajilla on useampi kuin yksi tapa päästä niistä läpi.

Suosittelujen ja palautteen osalta käyttäjien tuottama sisältö tarjoaa taas apua pelaajille, joille strateginen optimoiminen on tärkeää tai he muutoin kaipaavat tukea pelissä kehittymisessä. Hahmojen kehittäminen ja tiimien kokoaminen voi tuottaa hämmennystä, kun hahmoja ja varusteita on monia kymmeniä, ja niiden yhdistelmiä lukemattomia. Käyttäjien tekemät oppaat toimivat vaihtoehtojen paljoudessa ikään kuin suodattimina, jotka kaventavat pelaajan fokuksen rajatumpaan valikoimaan vaihtoehtoja. Tarjottuja ratkaisuja on oppaissa yleensä useampia kuin yksi, jotta ne sopivat useamman pelaajan mahdollisuuksiin. Ehdotuksia voi vielä soveltaa edelleen pelaajan omien tarpeiden mukaisesti, mutta esitetyt malliesimerkit voivat helpottaa päätöksentekoa huomattavasti. Lisäksi toinen käyttäjä suosittelijana saattaa tuoda mielikuvan tiedon luotettavuudesta: sama suositus jonkun hahmon hyvyydestä jossain pelimuodossa muuttuu kokemusasiantuntijan antamasta vinkistä nopeasti ylhäältä tulevaksi mainokseksi, jos peliyhtiö itse viestittäisi siitä.

Sisällöntuottajien näkeminen vertaiskäyttäjänä saattaa olla tosin varsin häilyvä kokemus. Aineiston oppaiden tekijät eivät vaikuttaneet aivan kaikki olevan niin sanottuja tavallisia käyttäjiä, sillä sisällöntuotanto on paikoin hyvin systemaattista. Esimerkiksi jotkin käyttäjistä olivat julkaisseet HoYoLABissa melkein samannimisillä rinnakkaiskäyttäjillä samoja

oppaita jopa kuudelle kielelle, mikä laittaa pohtimaan, onko takana organisoituneemmin jokin ryhmä tai taho, eikä opastavia sisältöjä omaksi ilokseen tekevä yksittäinen käyttäjä. Joillakin käyttäjillä taas oli käyttäjänimensä yhteydessä erikseen Guide Creator -tunniste, joka näyttää merkitsevän HoYoversen kanssa yhteistyötä tekeviä sisällöntuottajia, sillä heillä on esimerkiksi pääsy testiserveille, joihin liittyviä julkaisuja HoYoverse jollain tasolla kontrolloi (ks. ajantasaistus-luku).

Sisällönvaikuttajien riippumattomuudella on merkitystä, koska peliyhtiölle on taloudellisesti hyödyllistä, jos vaikkapa uusimmasta juuri banneriin tulevasta hahmosta puhutaan positiivisesti. Voidaan kyseenalaistaa oppaiden tekijöiden riippumattomuus suhteessa peliyhtiöön, jos heitä palkitaan tai ohjataan millään tavalla sisällöntuotto-prosessin aikana. Sillä on myös vaikutusta suosittelun vakuuttavuuteen, sillä eWOM-tutkimuksessa on havaittu viestin välittäjän tulkitun taustamotiivin olevan vaikutin sille, miten luotettavaksi vastaanottaja informaation kokee (Cheung & Thadan, 2012, s. 466). Vaikka huoli osoittautuisi juuri tässä tapauksessa aiheettomaksi, on huomionarvoista, että vertaiskäyttäjän herättämää luottamusta on mahdollista käyttää myös epäeettisiin piilomarkkinointitarkoituksiin. Ilmiötä on kutsuttu muissa tutkimuksissa termillä *astroturffaus* (engl. *astroturfing*), jolla viitataan siihen, että sillä luodaan keinotekoinen illuusio ruohonjuuritason mielipiteestä (Sihvonen & Lehti, 2018, s. 10–11). Toisaalta aineistossa oli nähtävissä myös päinvastaista toimintaa, esimerkiksi F2P- eli ilmaisupelaajien tarpeet huomioitiin varsin hyvin käyttäjien tekemissä suosituksissa. Pelaaja saattaa kuitenkin joka tapauksessa kokea käyttäjätalustaan muodostetun sisällön käyttäjien tuottamaa sisältöä riippumattomampana, sillä kyseessä on suurien käyttäjämassojen ääni.

5.2.2 Käyttäjätalustaan mallioppimisen ja reflektion välineenä

Käyttäjätalustaan muodostettua sisältöä esiintyi aineistossa palautteen ja suosituksien muodossa. Käyttäjätalustaan muodostettua sisältöä on tutkittu pelien kontekstissa vähän, joten hyödynsin havaintojen jäsentämiseen pelitutkimuksen ulkopuolista teoriaa eWOBia (Kunst ja muut, 2022). Rinnastaessa havainnot Kunstin ja muiden (2022, s. 600)

eWOB-nelikenttään, palautteen pystyy havaitsemaan pohjautuvan pelaajalta itseltään kerättyyn dataan, kun taas suositukset muodostuvat yleensä muun käyttäjäkunnan toiminnan pohjalta. Pelaajalta itseltä kerätty tieto voi olla tietoa omasta viimeaikaisesta toiminnasta esimerkiksi taistelutilanteiden aikana, tai prosessoidummassa muodossa tietoa kokoavaa ja tilastoivaa itseseurantaa. Prosessoinnin taso suositusten kohdalla yleensä liittyy siihen, onko kyseessä yksittäisen käyttäjän toimintaan pohjautuva malliesimerkki, vai suuren käyttäjämässan tietojen pohjalta muodostettu tilastotieto tiettyjen käyttäytymismallien yleisyydestä.

Käyttäjätietoon pohjautuvaa palautetta ja suosituksia esiintyi erityisesti hahmojen kehittämisen ja tiimien muodostuksen ympärillä, eli toisin sanoen pelaamisen optimoinnissa. Optimointi on todennäköisesti tärkeää erityisesti sellaisille pelaajille, jotka pitävät pelissä hyvin suoriutumista tärkeänä, mikä voi olla oleellista erityisesti kokeneempien ja intensiivisten pelaajien keskuudessa. Toisaalta käyttäjätietoon muodostetut suositukset laskevat huomattavasti kynnystä lähteä kehittämään hahmoja paremmaksi. Se tuo strategisesti toimivimpien ratkaisujen löytämisen lähemmäksi itse pelin sisälle suositusjärjestelmiin sen sijaan, että niitä tarvitsisi lähteä selvittämään ulkopuolisesta lähteestä tai kokonaan itse. Näin ollen käyttäjätietoon hyödyntävät suosittelevat ominaisuudet tekevät metapelaamisesta lähestyttävämpää myös rennoille pelaajille.

Käyttäjätietoon perustuvat suositukset ovat mielenkiintoinen digitaalisen vertais- ja mallioppimisen ilmentymä. Moninpeleissä pelaajat voivat oppia muilta pelaajilta havainnoimalla heidän toimintaansa reaaliaikaisesti pelissä. Esimerkiksi kahden tiimin välisessä ottelussa häviäjät voivat omaksua voittajatiimin strategioita (Kokkinakis ja muut, 2021, s. 15–16). Honkai: Star Railin kaltaisen yksipelin suhteen tämä ei ole mahdollista, mutta sen sijaan on käytössä tämä julkistettu data eli digitaalinen jalanjälki siitä, miten muut käyttäjät ovat ennen pelaajaa toimineet vastaavassa tilanteessa. Pelaajat pelaavat siis yksin yhdessä, kun he voivat olla omassa yksityisessä peliympäristössään tietoisia muun pelaajayhteisön toiminnasta datavälitteisesti.

Suosiotieto ei kuitenkaan korreloi aidosti parhaimman mahdollisimman ratkaisun kanssa, jos käyttäjäkunta jolta data on kerätty, ei ole pohjannut valintojaan strategisesti optimaalisiin perusteisiin. Tämä todettiin suositus-luvussa saatavuusefektin kautta. Pelissä on ilmeisemmin pyritty rajoittamaan tällaisia virheellisiä tietoja esimerkiksi siten, että varusteiden suosiotiedot eivät ole saatavilla Honkai: Star Railissa juuri julkaistujen hahmojen kohdalla, kun suurella osalla uuden vasta hankitun hahmon kehittäminen on vielä kesken. Alkuvaiheessa siis ainoastaan muiden käyttäjien tuottama sisältö tarjoaa hahmojen rakentamiseen liittyviä vinkkejä. Kuten huomattiin ajantasaistus-luokan yhteydessä, sisällöntuottajat ovat usein aikaisin liikkeellä. Jos heidän oppitaan seurataan isommalla skaalalla, niiden suositusten omaksumisen myötä ne heijastuvat siten myöhemmin myös käyttäjäkunnan datasta muodostuviin suosiotietoihin. Myös käyttäjädataan pohjautuvat suositukset siis pitävät todennäköisesti takanaan tapahtumaketjun, jonka aloittavat suunnannäyttäjänä toimivat sisällöntuottajat.

Palaute ja suositus aineiston perusteella näyttävät kulkevan usein käsi kädessä. Pelaajan toimintaa verrataan muun aktiivisen pelaajakunnan tyypilliseen toimintaan, tämä hybridi tarjoten räätälöityä dataan perustuvaa ohjausta, kuvan 15 tarkistuslista ollen hyvä esimerkki tästä. Palautteen ja suosituksen yhdistävät sisällöt tarjoavat pelaajalle konkreettisia tavoitteita kehittymisen edistämiseksi. Käyttäjän omasta datasta muodostettu informaatio on oppimisen apuväline reflektion tukemisen kautta. Myös Medler (2011) todennäköisesti viittasi reflektointiin puhuessaan siitä, miten pelaajakoonnit ovat mahdollisuus oppia aiemmista kokemuksista. Muiden käyttäjien dataan pohjautuva suositus antaa taas vastauksen reflektoinnin myötä heränneeseen kysymykseen siitä, mitä pelaajan tulisi palautteen antaman tiedon pohjalta tehdä kehittyäkseen pelissä. Palautteen kautta pelaaja siis löytää kehityskohteen, ja suositusta seuraamalla hän pääsee ratkaisuun.

6 Päätäntö

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten käyttäjädatabasta muodostettu sisältö ja käyttäjien tuottama sisältö täydentävät Honkai: Star Rail -nimisen videopelin opittavuutta. Tutkimus oli tapaustutkimus, jonka tutkimuskohteena oli Honkai: Star Rail -videopelin ja sen yhteisöpalvelun HoYoLABin opittavuutta tukevat sisällöt. Tutkimusmenetelmänä hyödynnettiin laadullista sisällönanalyysia, jota ohjasi koodausvaiheessa aiempien tutkimuksien teoriat, mutta jonka lopulliset luokat muodostuivat aineistolähtöisesti. Sisällönanalyysin kautta esiin nousseiden ilmiöiden pohjalta muodostettiin lopulliset johtopäätökset käyttäjien roolista videopelin opittavuudessa.

Tavoite oli pilkottu kolmeen tutkimuskysymykseen. Ensimmäisenä selvitettiin, millaisia pelin opittavuutta tukevat sisällöt Honkai: Star Railista ja HoYoLABista ovat. Vastaukseksi tähän saatiin sisällönanalyysin avulla yksitoista luokkaa, joista kahdeksan kuvasi itse opittavuutta tukevia sisältöjä, ja loput kolme sisältöjen eriyttämisen keinoja, joilla säädellään opittavuutta tukevien sisältöjen esitystapaa. Opittavuutta tukevia sisältöjä olivat kuvaus, tietopankki, kertaus, ajantasaistus, läpikäynti, opaste, palaute ja suositus. Eriyttämisen keinoja olivat porrastus, vaikeusaste ja syvyysaste.

Toisessa tutkimuskysymyksessä pohdittiin, missä kohdin löydettyissä luokissa on hyödynnetty käyttäjätietoa tai käyttäjien tuottamaa sisältöä. Havaittiin, että käyttäjädatabasta muodostettu informaatio antaa pelaajille tukea erityisesti palautteen ja suositusten muodossa. Käyttäjien tuottamaa sisältöä esiintyi jollain tasolla jokaisessa opittavuutta tukevan sisällön luokassa. Sisältöjen eriyttämisen keinoista vaikeusasteen ja varsinkin syvyysasteen osalta käyttäjillä oli havaittavissa rooli, porrastuksen osalta taas ei.

Viimeinen tutkimuskysymys pureutui siihen, millaisia pelaajien tarpeita käyttäjädatabasta muodostettu sisältö ja käyttäjien tuottama sisältö täyttävät opittavuuden kannalta. Vastausta lähdettiin etsimään analysoimalla tällaisten sisältöjen tyypillisiä piirteitä ja miten ne suhteutuvat erilaisten pelaajien tarpeisiin. Pelin omat sisällöt osoittautuivat

opittavuuden suhteen odotetusti keskeisimmäksi, mutta käyttäjädatta ja käyttäjien tuottama sisältö tarjosivat mahdollisuuksia monipuolistaa ja eriyttää tuen muotoja.

Aloittelijoiden kannalta käyttäjien tuottama sisältö on mahdollisuus oppia pelin aiheista uudenlaisessa muodossa, rakenteen ja syvyysasteen muutokset mahdollistaen sisällön paremman sisäistämisen ja ymmärtämisen. Kokemusasiantuntijat pystyvät antamaan konkreettisia neuvoja, joilla pääsee yli jumitilanteista antamalla uusia työkaluja alun perin vaikeaksi koettuun asiaan. Käyttäjädattasta muodostettu palaute taas auttaa reflektoimaan syitä, joista pelaajan kohtaamat haasteet voivat johtua ja siten auttaa häntä tunnistamaan kehityskohteet. Muiden käyttäjädataan pohjautuvat suositukset auttavat kehittymään muun käyttäjäkunnan antaman malliesimerkin kautta. Suosiotietoihin perustuvat suositusjärjestelmät tekevät metapelaamiseen liittyvästä informaatiosta läheslytävämpää ja vaivattomampaa hyödyntää, sillä se ei vaadi tiedonhakua pelin ulkopuolelta tai täysin itsenäistä strategista suunnittelua.

Kokeneemmat pelaajat taas saavat tukea käyttäjien tuottamasta sisällöstä ja käyttäjädattasta pelaamisen strategiseen optimointiin. Suositukset helpottavat myös heillä vaihtoehtojen suodattamista, ja muiden käyttäjien tekemät analyysit ja laskelmat auttavat syventämään pelimekaniikoiden ymmärrystä asiantuntijan tasolle. Muiden käyttäjien antamat valmiit ratkaisut taas antavat mahdollisuuden suorittaa epäkiinnostavat kohdat pelistä nopeasti, mikä säästää aikaa ja pitää mielenkiintoa pelissä yllä. Käyttäjädatta ja käyttäjien tuottama sisältö yleisesti tarjoavat mahdollisuuden olla välillisesti kontaktissa ja oppia vertaiskäyttäjiltä sen sijaan, että pelissä täytyisi suoriutua kaikesta yksin.

Tutkimuksella on rajoitteensa. Huomioitava on ensinnäkin, että tässä tutkimuksessa pelaajien tarpeet perustuivat teoriapohjaisiin pelaajien arkkityyppeihin. Näillä perusteilla ei voida täysin tyhjentävästi todistaa, ovatko analyysissa esitettyjen sisältötyyppien hyödyt pelaajien mielestä aidosti sitä, mitä teorian ja aineiston pohjalta voidaan olettaa. Esitettyjen päätelmien todentamiseen kaivataan siis vielä jatkotutkimusta esimerkiksi kyselyn tai haastattelujen muodossa. Toinen tutkimuksen rajoite on se, että kyseessä on

tapaustutkimus. Tämän aineiston pohjalta muodostetut johtopäätökset eivät ole välttämättä sellaisenaan täysin rinnastettavissa kaikenlaisiin videopeleihin, vaan on keskeistä huomata esimerkiksi genrekohtaiset erot. Lisäksi HoYoLABin kaltainen pelinyhtiön oman yhteisöpalvelun hyödyntäminen tutkimuskohteena toi omat rajoitteensa havaintojen soveltamiselle, mutta toisaalta toi myös uutta näkökulmaa perinteiselle käyttäjien tuottaman sisällön tutkimukselle. Olisi mielenkiintoista pelikulttuurillisesta näkökulmasta tutkia, miten tällainen peliyhtiön omalle yhteisölleen tarjoama julkaisu ympäristö eroaa suhteessa yleisiin sosiaalisen median palveluihin muodostuneisiin itsenäisempiin pelajayhteisöihin. Tällöin voitaisiin selvittää, miten nämä erot heijastuvat niissä julkaistaviin sisältöihin ja käyttäjien kokemuksiin.

Tutkimusaineistosta kumpusi myös mielenkiintoisia lisätutkimusta kaipaavia havaintoja, jotka kohdistuivat erityisesti eWOM- ja eWOB-ilmiöiden ympärille. Tutkimus päivitti eWOB-teoriaa, sillä muiden käyttäjien toiminnasta prosessoitu informaatio pohjautui paikoin myös muunlaisiin mitattaviin määreisiin, kuin ainoastaan suosioon. Voisi olla hedelmällistä tarkastella, onko olemassa tähän liittyen myös pelien ulkopuolella soveltamismuotoja, joita ei olla hyödynnetty aiemmin laajemmin. Järjestelmän tarjoamien käyttäjätietoa hyödyntävien toiminnallisuuksien rinnalla on syytä erottaa myös erilliseksi ilmiökseen tilanteet, joissa käyttäjät julkaisevat itse omilla ehdoillaan käyttäjätietoa muodostettua informaatiota. eWOMin suhteen havainnoksi nousi taas sen potentiaaliset väärinkäyttömahdollisuudet muuhun kuin muita käyttäjiä auttavaan tarkoitukseen, mikäli suosittelija ei olekaan riippumaton vertaiskäyttäjä. Lisäksi eWOMilla on potentiaalinen heijastusvaikutus eWOBiin. Sisällöntuottajat vaikuttavat käyttäjämassojen toimintaan, mikä taas voi heijastua käyttäjätietosta muodostettaviin suosituksiin. Heijastusvaikutuksen voimakkuutta on kuitenkin haastava todentaa.

Lähteet

- Albert, B. & Tullis, T. (2013). *Measuring the user experience : Collecting, analyzing, and presenting usability metrics*. Morgan Kaufmann.
- Baumle, E. E. (2019). *Users solving problems: User generated content as technical communication in complex systems of online game community support sites*. Texas Tech University. <https://hdl.handle.net/2346/85975>
- Blašковиć, L., Žužić, A., & Orehovački, T. (2023). Evaluating a conceptual model for measuring gaming experience: A case study of stranded away platformer game. *Information*, 14(6). <https://doi.org/10.3390/info14060350>
- Boluk, S. & LeMieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctt1n2ttjx.3>
- Chen, C. & Fang, Z. (2023). Gacha game analysis and design. *Proceedings of the ACM on measurement and analysis of computing systems*, 7(1). <https://doi.org/10.1145/3579438>
- Cheung, C. M. K., & Thadani, D. R. (2012). The impact of electronic word-of-mouth communication: A literature analysis and integrative model. *Decision support systems*, 54(1), 461–470. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2012.06.008>
- Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. (2017). Why video game genres fail: A classificatory analysis. *Games and culture*, 12(5), 445-465. <https://doi.org/10.1177/1555412015591900>
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press.
- de Araujo, R. P., & Souto, V. T. (2016). Information design elements in videogames: A proposed classification. Teoksessa A. Marcus (Toim.), *Design, user experience, and usability: Novel user experiences* (s. 294–302). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40355-7_28
- Dubois, L.-E. & Weststar, J. (2021). Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development. *New media & society*, 24(10), 2332–2353. <https://doi.org/10.1177/1461444821995815>

- Greene, J. & Palmer, L. (2011). All in the game: Technical communication's role in game documentation. *Intercom*.
- Grossman, T., Fitzmaurice, G., & Attar, R. (2009). A survey of software learnability: Metrics, methodologies and guidelines. *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 649–658. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518803>
- Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player types: A meta-synthesis. *Transactions of the digital games research association*, 1(2). <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i2.13>
- HoYoverse. (n. d.). *About HoYoverse*. Noudettu 1.11.2024 osoitteesta <https://www.hoyoverse.com/en-us/about-us>
- Kinnunen, J., Prykäri, S. & Mäyrä, F. (2024). *Pelaajabarometri 2024: Seurapelaamisen vastaisku*. Tampereen yliopisto.
- Kokkinakis, A., York, P., Patra, M. S., Robertson, J., Kirman, B., Coates, A., Chitayat, A. P., Demediuk, S., Drachen, A., Hook, J., Nolle, I., Olarewaju, O., Slawson, D., Ursu, M., & Block, F. O. (2021). Metagaming and metagames in Esports. *International journal of Esports*, 2(2), Article 2. <https://www.ijesports.org/article/51/html>
- Koponen, J., Hildén, J., & Vapaasalo, T. (2016). *Tieto näkyväksi: Informaatiomuotoilun perusteet*. Aalto-yliopisto.
- Kunst, K. & Vatrappu, R. (2019). Understanding electronic word of behavior: Conceptualization of the observable digital traces of consumers' behaviors. *Electronic markets*, 29(3), 323–336. <https://doi.org/10.1007/s12525-018-0301-x>
- Kunst, K., Ringberg, T., & Vatrappu, R. (2022). Beyond popularity: A user perspective on observable behaviours in a digital platform. *Information systems journal*, 32(3), 595–622. <https://doi.org/10.1111/isj.12365>
- Lee, S.-K., & Yang, S.-I. (2017). Optimizing game live service for mobile free-to-play games. *2017 IEEE conference on computational intelligence and games (CIG)*, 189–190. <https://doi.org/10.1109/CIG.2017.8080434>

- Medler, B. (2011). Player dossiers: Analyzing gameplay data as a reward. *The international journal of computer game research*, 11(1). <https://www.gamestudies.org/1101/articles/medler>
- Medler, B. & Magerko, B. (2011). Analytics of play: Using information visualization and gameplay practices for visualizing video game data. *Parsons journal for information mapping* 3(1).
- miHoYo (n. d.). *About us*. Noudettu 1.11.2024 osoitteesta <https://www.mi-hoyo.com/en/?page=about>
- Morin, R., Léger, P.-M., Senecal, S., Bastarache-Roberge, M.-C., Lefèbrve, M., & Fredette, M. (2016). The effect of game tutorial: A comparison between casual and hard-core gamers. *Proceedings of the 2016 annual symposium on computer-human interaction in play*, 229–237. <https://doi.org/10.1145/2968120.2987730>
- Mäkelä, V., & Schmidt, A. (2020). I don't care as long as it's good: Player preferences for real-time and turn-based combat systems in computer RPGs. *Proceedings of the annual symposium on computer-human interaction in play*, 231–240. <https://doi.org/10.1145/3410404.3414248>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö & Sanastokeskus ry. (2024). *Opetus- ja koulutussanasto (OKSA): 3. laitos*. Valtioneuvosto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-751-2>
- Poels, Y., Annema, J. H., Verstraete, M., Zaman, B., & De Grooff, D. (2012). Are you a gamer? A qualitative study on the parameters for categorizing casual and hard-core gamers. *Iadis international journal on www/internet*, 10 (1), 1–16.
- Poretski, L., & Tang, A. (2022). *Press A to jump: Design strategies for video game learnability*. 1–26. <https://doi.org/10.1145/3491102.3517685>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press Cambridge.
- Sánchez, J. L. G., Vela, F. L. G., Simarro, F. M., & Padilla-Zea, N. (2012). Playability: Analysing user experience in video games. *Behaviour & information technology*, 31(10), 1033–1054. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2012.710648>
- Schules, D., Peterson, J. & Picard, M. (2018). Single-player computer role-playing games. Teoksessa Zagal, J. P., Deterding, S. (toim.), *Role-playing game studies:*

- Transmedia foundations* (s. 107–122). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315637532-6>
- Sihvonen, T. & Lehti, L. (2018). Keinotekoiset kommentit? Astroturffaus digitaalisen vaikuttamisen keinona. *Lähikuva – audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu*, 31(2), 10–28. <https://doi.org/10.23994/lk.75046>
- Smith Nicholls, F., & Cook, M. (2022). The Dark Souls of archaeology: Recording Elden Ring. *Proceedings of the 17th international conference on the foundations of digital games*. <https://doi.org/10.1145/3555858.3555889>
- Su, Y., Backlund, P., & Engström, H. (2021). Comprehensive review and classification of game analytics. *Service oriented computing and applications*, 15(2), 141–156. <https://doi.org/10.1007/s11761-020-00303-z>
- Švelch, J. (2020). Paratextuality in game studies: A theoretical review and citation analysis. *The international journal of computer game research*, 20(2). https://gamestudies.org/2002/articles/jan_svelch
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in entertainment*, 3(3). <https://doi.org/10.1145/1077246.1077253>
- Targett, S., Verlysdonk, V., Hamilton, H. J. & Hepting, S. (2012). A study of user interface modifications in World of Warcraft. *Game studies*, 12(2). https://gamestudies.org/1202/articles/ui_mod_in_wow
- The Game Awards (2023). *2023 rewind*. Noudettu 1.11.2024 osoitteesta <https://thegameawards.com/rewind/year-2023>
- Tietotekniikan termitalkoot (2013, 25. huhtikuuta). *Videopeli*. Sanastokeskus. Noudettu 18.4.2025 osoitteesta <https://sanastokeskus.fi/tsk/fi/termitalkoot/haku-266.html?page=resurssi&tiedosto=videopeli.svg>
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (Uudistettu laitos). Tammi.
- van Dijck, J. (2009). Users like you? Theorizing agency in user-generated content. *Media, culture & society*, 31(1), 41. <https://doi.org/10.1177/0163443708098245>

- Wulf, T., Possler, D., & Breuer, J. (2023). Content analysis in the research field of video games. Teoksessa F. Oehmer-Pedrazzi, S. H. Kessler, E. Humprecht, K. Sommer, & L. Castro (Toim.), *Standardisierte Inhaltsanalyse in der Kommunikationswissenschaft – Standardized content analysis in communication research: Ein Handbuch – A handbook* (s. 287–297). Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-36179-2_25
- Zhong, K. (2023). Research on the marketing strategy of mobile game applications in Chinese game companies — Taking miHoYo as an example. *Advances in economics, management and political sciences*, 51, 241–246. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/51/20230668>

Aineistolähteet

- Blade's Coming. (2024, 31. toukokuuta). [V2.2] *Our wandering cyborg cowboy is the galaxy's favorite scapegoat?! | Boothill character lore dive*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/29231657>
- Best Welt. (2023, 18. lokakuuta). [V1.4] *Star Rail V1.4 new achievements collection guide (44 total)*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/22403327>
- Best Welt. (2024A, 21. kesäkuuta). [V2.3] *"Divergent Universe" complete gameplay guide | improved mechanics, recommended lineup & equations~ Get 3000 Stellar Jades today!* HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/30102418>
- Best Welt. (2024B, 22. kesäkuuta). [V2.3] *Get 1140 Stellar Jades now! | Origami Bird Clash event full clear guide!* HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/30153355>
- Best Welt. (2025, 17. helmikuuta). [V3.0] *Memory of Chaos [Strife of Creation] clearance guide | stage analysis & team comp*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/37121243>
- Equinox Hook. (2024, 28. lokakuuta). [V2.6] *Penacony complete treasure collection guide | Penacony Paperfold University College*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/34558158>
- HoYoLAB. (2025). *HoYoGuides*. HoYoverse. Noudettu 18.4.2025 osoitteesta https://www.hoyolab.com/circles/6/40/feed?page_type=40&page_sort=hot
- HoYoverse. (2024). *Honkai: Star Rail* (iOS versio 2.9) [videopeli]. Cognosphere.
- HoYoverse. (2025A). *Honkai: Star Rail* (PC versio 3.0) [videopeli]. Cognosphere.
- HoYoverse. (2025B). *HoYoLAB*. (versio 3.6.2) [mobiilisovellus]. App Store. <https://apps.apple.com/fi/app/hoyolab/id1559483982?l=fi>
- HoYoWiki. (2023, 28. elokuuta). *Nanook*. Noudettu 28.2.2025 osoitteesta <https://wiki.hoyolab.com/m/hsr/entry/884>

- HoYoWiki. (2024A, 26. elokuuta). *Moon rage*. HoYoLAB. Noudettu 28.2.2025 osoitteesta <https://wiki.hoyolab.com/m/hsr/entry/3015>
- HoYoWiki. (2024B, 30. marraskuuta). *Sacerdos' relived ordeal*. HoYoLAB. Noudettu 28.2.2025 osoitteesta <https://wiki.hoyolab.com/m/hsr/entry/3162>
- HoYoWiki. (2024C, 18. joulukuuta). *Dan Heng • Imbibitor Lunae*. HoYoLAB. Noudettu 28.2.2025 osoitteesta <https://wiki.hoyolab.com/m/hsr/entry/1226>
- HoYoWiki. (2025). *Upgrade recommendation*. HoYoLAB. Noudettu 2.4.2024 osoitteesta <https://act.hoyolab.com/sr/event/cultivation-tool/#/tools/suggestion>
- Jean101. (2024, 16. toukokuuta). *Clockie: Dreamjoy Memoir- Film editing especial endings walkthrough*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/28680590>
- Kiryu_riy. (2024. 23. kesäkuuta). *Penacony - All hidden achievement in 2.3 | Honkai: Star Rail*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/30203787>
- LuckyPomPom_EN. (2023, 7. joulukuuta). *[V1.6] Selection guide for Memory's redeemable cones | Read this guide before buying and know what you should pick — new ideas from the Memory*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/23445941>
- LuckyPomPom_EN. (2024A, 19. huhtikuuta). *[V2.1] One of Ten Stoneheart / In-depth analysis of Aventurine / Risk lover, always sporting a smile, yet harboring enigmatic depths*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/27391832>
- LuckyPomPom_EN. (2024B, 12. syyskuuta). *[V2.5] Luminary Wardance Ceremony / gameplay and rewards*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/33175457>
- LuckyPomPom_EN. (2024C, 16. syyskuuta). *[V2.5] Skysplitter | All 23 treasure chests collection guide!* HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/33314008>

- Lunie-Junie. (2023, 30. joulukuuta). *[1.6] Honkai: Star Rail summary - Trailblaze continuance - Crown of the mundane and divine*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/23949977>
- LvlUrArti. (2023, 16. syyskuuta). *[StarRail 1.3] Swarm Disaster difficulty V - Most used paths, blessings, curios, characters, and teams (sample size: 2080 clears from 1273 players)*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/21674528>
- LvlUrArti. (2024, 15. helmikuuta). *[Version 2.0] The highest scoring and most used characters, teams, and builds in Pure Fiction stage 4 (sample size: 9386 players)*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/25261047>
- MINTTTGuides. (2024, 4. joulukuuta). *Sunday - Build guide (V2.7) | Honkai: Star Rail*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/35363303>
- Nable. (2023, 14. toukokuuta). *[Analysis] Normal DoT and break DoT calculation - Honkai: Star Rail*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/18525394>
- PandaFlyh & Elwenz. (2024A, 5. syyskuuta). *[EN] [StarRail 2.5] Feixiao early access quick guide*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/32937215>
- PandaFlyh & Elwenz. (2024B, 13. joulukuuta). *[EN] [StarRail 2.7] Jing Yuan updated guide*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/35580840>
- RichMan! (2023, 4. kesäkuuta). *Analysis on toughness weakening. What's the use of break and effect DMG?* HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/19059082>
- Sailormamy. (2024A, 20. kesäkuuta). *[Version 2.3] Apocalyptic Shadow guide tips ⬠ Honkai Star Rail*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/30076294>

- Sailormamy. (2024B, 22. elokuuta). *Pure Fiction 2.4 strategy guide* ♦ *Honkai Star Rail*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/32389514>
- Seasonson. (2024, 18. syyskuuta). *Apocalyptic Shadow S3 strategy / Team-up recommendation*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/33399811>
- Sheele. (2023, 21. heinäkuuta). *[Version 1.2] Team recommendation to complete Tales of the Fantastic, Legends Past and Present event #END*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/20231517>
- Trailblazer No. 1. (2023, 29. joulukuuta). *[V1.6 Guide] Rerun 5-Star [Blade] Advanced guide - Mechanics/gear/team Comp*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/23916429>
- Yaya-Bronya. (2023A, 28. huhtikuuta). *Honkai: Star Rail recommended early-game Trailblaze Power allocation*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/18072829>
- Yaya-Bronya. (2023B, 4. joulukuuta). *[V1.6] Newbie guide / Recommended Light Cone for all characters infographic*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/23384862>
- Wakozi. (2024, 3. elokuuta). *An ancient union traversing the stars: An introduction to Xianzhou culture*. HoYoLAB. Noudettu 27.2.2025 osoitteesta <https://www.hoyolab.com/article/31736105>