



EPÄEETTISET SUUNNITTELMALLIT GENSHIN IMPACT -VIDEOPELISSÄ

Lappeenrannan–Lahden teknillinen yliopisto LUT

Tietotekniikan kandidaatintyö

2022

Miska Hämäläinen

Tarkastaja(t): Yliopisto-opettaja Erno Vanhala

TIIVISTELMÄ

Lappeenrannan–Lahden teknillinen yliopisto LUT

LUT Teknis-luonnontieteellinen

Tietotekniikan koulutusohjelma

Miska Hämäläinen

Epäeettiset suunnittelumallit Genshin Impact -videopelissä

Tietotekniikan kandidaatintyö

25 sivua, 4 kuvaa, 1 taulukkoa ja 0 liitettä

Tarkastaja: Yliopisto-opettaja Erno Vanhala

Avainsanat: epäeettinen suunnittelumalli, manipulaatio, luottamus, etiikka

Tässä työssä tutkitaan yhtä ennalta valittua videopeliä ja millä tavoilla se yrittää manipuloida pelaajaa jatkamaan pelaamista tai kuluttamaan rahaa edetäkseen nopeammin pelissä. Tätä tutkitaan perehtymällä pelin sisältöön, pelattavuuteen ja mikrotransaktioihin. Työssä käydään läpi mitä ovat epäeettiset suunnittelumallit, mistä ne ovat saaneet alkunsa ja miten erilaisia epäeettisiä suunnittelumalleja voidaan kategorisoida. Genshin Impact -videopeliä käytetään työssä tapaustutkimuksena. Lopuksi pohditaan ovatko Genshin Impact -pelin epäeettiset suunnittelumallit sellaisia, jotka vievät hauskuuden pelaamisesta.

ABSTRACT

Lappeenranta–Lahti University of Technology LUT

School of Engineering Science

Degree Programme in Software Engineering

Miska Hämäläinen

Dark patterns utilized in Genshin Impact

Bachelor's thesis 2021

25 pages, 4 figures, 1 tables and 0 appendices

Examiner: University teacher Erno Vanhala

Keywords: dark patterns, manipulation, trust, loyalty, ethics

This work examines a pre-selected video game and the ways in which it tries to manipulate the player to keep playing or spend money to progress faster in the game. This will be explored by looking at the game's content, gameplay and microtransactions. The paper will discuss what unethical design patterns are, where they originated and how different unethical design patterns can be categorised. The Genshin Impact video game is used as a case study. Finally, it will be discussed whether the unethical design patterns in Genshin Impact are those that take the fun out of playing the game.

SYMBOLI- JA LYHENNELUETTELO

P2W	pay-to-win
EXP	experience points, kokemuspisteet
F2P	free to play, ilmaispele
MMO	massive multiplayer online game
ARPG	action role-playing game
CO-OP	cooperative video game, yhdessä pelaaminen
RNG	random number generator, satunnaislukugeneraattori

Sisällysluettelo

Tiivistelmä

Abstract

Symboli- ja lyhenneluettelo

1	Johdanto.....	1
1.1	Tausta.....	1
1.2	Tavoitteet ja rajaukset	2
2	Mitä epäeettiset suunnittelumallit ovat?	3
2.1	Hetkelliset epäeettiset suunnittelumallit	3
2.1.1	Grindaaminen.....	4
2.1.2	Pelaaminen pelin mukaan.....	5
2.2	Sosiaalisesti epäeettiset suunnittelumallit	6
2.3	Psykologisesti epäeettiset suunnittelumallit	7
2.4	Antimalli	7
3	Epäeettiset suunnittelumallit, Case Genshin Impact.....	8
3.1	Genshin Impact	8
3.1.1	Mikromaksut	9
3.1.2	Hetkelliset epäeettiset suunnittelumallit.....	11
3.1.3	Sosiaalisesti epäeettiset suunnittelumallit	14
3.1.4	Psykologisesti epäeettiset suunnittelumallit	15
4	Johtopäätökset.....	16
5	Yhteenveto	17
	Lähteet	1

Kuvaluettelo

Kuva 1: MapleStory tason 26 hahmon kehittämistä.

Kuva 2: Genesis Crystals, pelin ostettava valuutta. 1 Genesis Crystal = 1 Primogem

Kuva 3: Kirjautumispalkinnot

Kuva 4: "Domain of Forgery" luolaston päivittäin vaihtelevat palkinnot

Taulukkuettelo

Taulukko 1: Original Resin -energian lataus

1 Johdanto

1.1 Tausta

Videopelien suosio on kasvanut viimeisen vuosikymmenen aikana räjähdysmäisesti, ja nykypäivänä jopa neljäkymmentä prosenttia väestöstä pelaa videopelejä [1]. Videopelejä voidaan pelata monella eri alustalla, joka tässä tapauksessa tarkoittaa esimerkiksi konsolit, tietokoneet ja mobiililaitteet. Suurin yksittäinen alusta tällä hetkellä on PC-pelaajat, mutta nopeinten kasvava ja todennäköisesti suurin alusta tulevaisuudessa on mobiilipelaajat [1]. Pelaamisen suosion myötä luonnollisesti myös videopelimarkkinoiden arvo on noussut. Vuonna 2019 arvo oli noin 152 miljardia dollaria ja vuoden 2021 odotukset nousevat 180 miljardiin dollariin [2].

Voidaan puhua hyvin aktiivisesta alasta ja tämä tarkoittaa sitä, että ilmaiseksi pelaavien joukosta löytyy myös pelaajia, jotka ovat valmiina kuluttamaan rahaansa enemmän. Tätä ilmiötä on huomattu etenkin mobiilipelaajien puolelta. Vuonna 2018 ilmaisapelit, joita kutsutaan alan sisällä free-to-play ja lyhennettynä F2P -peleiksi tuottivat rahaa yli puolet enemmän PC-peleihin verrattuna [3].

Työn tavoitteena ei ole kritisoida tekijöitä, vaan pikemminkin edistää käynnissä olevaa keskustelua pelien arvoista ja suunnittelijoiden ja tekijöiden roolista tässä prosessissa.

1.2 Tavoitteet ja rajaukset

Työn tarkoituksena on etsiä vastausta kahteen tutkimuskysymykseen:

1. Millä tavoin epäeettiset suunnittelumallit ohjaavat pelaajaa?
2. Voiko pelistä nauttia, vaikka siinä on epäeettisiä suunnittelumalleja?

Tässä työssä tutkitaan yhtä ennalta valittua F2P-peliä, joka on Kiinalaisen kehittäjän mi-HoYo julkaisema Genshin Impact ja millä tavoin se yrittää manipuloida pelaajaa joko jatkaamaan pelaamista tai palaamaan pelin ääreen myös seuraavana päivänä, sekä kuluttamaan rahaa erilaisiin hyödykkeisiin pelin sisällä. Pelin sisällä tarjolla olevat oikealla rahalla ostettavat hyödykkeet tunnetaan paremmin termillä mikrotransaktio. Pelinkehittäjät ovat ripotelleet mikrotransaktioita tarjolle moneen paikkaan, jolloin houkutus voi saada pelaajan kuluttamaan rahaa peliin. Pelinkehittäjän ja pelaajan intressit voivat erota hyvin paljon ja on yksi niistä tilanteista, jolloin epäeettisiä suunnittelumalleja syntyy [4]. Peliä tutkitaan subjektiivisesta näkökulmasta kirjoittajan pelaajakokemuksen kautta. Tutkittavaa on paljon ja tarkoitukseni on rajata alue helpommin käsiteltävään kokoon. Väliaikainen epäeettinen suunnittelumalli, joka voi olla esimerkiksi päivittäiset tehtävät ja aikalukittu progressio, eli joudut odottamaan ennen kuin pystyt etenemään pelissä. Sosiaaliset epäeettiset suunnittelumallit pitävät sisällään asioita kuten, ovatko muut pelaajat riippuvaisia sinusta tai pelko siitä, että jätät paitsi jostain, kun et pelaa aktiivisesti peliä. Psykologiset epäeettiset suunnittelumallit taas voivat olla sitä, että tuntuuko pelaajasta pakonomaiselta jatkaa pelaamista, koska on jo käyttänyt niin paljon aikaa, vaivaa tai rahaa peliin. Pelaajille voidaan antaa myös keinotekoisia palkintoja esimerkiksi saavutuksien muodossa, mikä voi avata kosmeettisia tavaroita hahmolle puettavaksi. Antimalli (engl. anti-pattern) on kuin epäeettinen suunnittelumalli paitsi, että se on vahingossa aiheutettu. [5]

2 Mitä epäeettiset suunnittelumallit ovat?

Suunnittelumallit ovat peräisin arkkitehtuurin alalta, kun vuonna 1977 Christopher Alexander loi teoksen "A Pattern Language". Kirja sisälsi suunnittelumalleja yleisimpien arkkitehtuuristen ongelmien ratkaisemiseksi, kuten ovet ja niiden kahvat [6]. Suunnittelumallit ovat kehittäjien keksimiä tapoja ratkaista jokin ongelma ja luoda sille ratkaisumalli. Vuonna 1995 julkaistiin kirja "Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software" joka toi suunnittelumallit myös tietotekniikan piiriin, jossa niitä ensin käytettiin ohjelmistotuotannossa. [7].

Epäeettiset suunnittelumallit (engl. dark patterns) ovat harhaanjohtavia käyttöliittymä ratkaisuja ja painostusta valintojen tekemiseen, joita muuten ei välttämättä tekisi. Tällaisten suunnittelumallien tarkoitus on yleensä ohjata käyttäjä tekemään yrityksen kannalta hyödyllisiä valintoja. Esimerkki tällaisesta valinnasta on päätös oman datan jakamisesta markkinointiin käyttöön. Yleensä ehdoista tehdään tarkoituksella hämmentäviä, jotta käyttäjä antaisi helpommin hyväksynnän datan käytölle kuin kieltää sen jakaminen.

2.1 Hetkelliset epäeettiset suunnittelumallit

Hetkelliset epäeettiset suunnittelumallit ovat malleja, joiden tarkoitus on saada pelaaja upottamaan peliin paljon aikaa ja palaamaan aina uudestaan ilman kunnollista palkintoa, koska peli luo tunteen, että on pakko. Tämä johtaa siihen, että pelaaja saattaa tuntea itsensä huijatuksi ja tuhlanneensa aikaa. [8] Tätä ei pidä kumminkaan sekoittaa siihen, kun pelaaja haluaa itse tulla takaisin ilman painostusta ja käyttää aikaansa jonkin asian saavuttamiseen.

Monet pelit tarjoavatkin helpotusta ajan hukkaamiseen myymällä mikrotransaktioita, joilla pystyt nopeuttamaan tai jopa ohittamaan sellaisen kohdan mitä et halua pelata. Esimerkkinä Rovion kehittämä Angry Birds, joka tarjoaa mahdollisuuden ohittaa taso ja edetä seuraavaan, mikäli nykyinen taso on liian haastava siinä toivossa, että seuraava on pelaajalle helpompi [9].

2.1.1 Grindaaminen

Grindaaminen on toistuvien tai työläisten tehtävien tekemistä [10]. Koska grindaaminen on usein puuduttavaa tekemistä, tulee siitä helposti dark pattern, tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että grindaaminen aina täyttää dark patternin määritelmän. Grindaamista pidetään halpana tapana, koska siinä korostuu taitojen sijaan kulutettu aika, eikä pelaajan taidot. Grindaaminen dark patternina on tapa pakottaa pelaaja käyttämään aikansa turhiin asioihin vain pelin pelattavan keston pidentämiseksi. Yleisiä tapoja, joilla tämä ilmenee, on samojen vihollisten toistuva tappaminen uudelleen ja uudelleen, kunnes olet saanut riittävästi kokemuspisteitä tai vihollinen pudottaa kuollessaan tarvittavan tavarat [11]. Usein grindaaminen kumminkin täyttää edellä mainitun määritelmän ja silloin sitä voidaan kiistatta kutsua dark patterniksi. Erityisesti uudet pelaajat eivät välttämättä ymmärrä vielä kuinka paljon aikaa peli oikeasti vaatii. Kuvassa 1. havainnollistetaan grindaamista tiimin kanssa, joka lisää kokemuspisteiden kertymistä.

Grindaamisella on myös taipumus hyödyntää pelaajien kilpailuhenkeä. Nauttiakseen pelistä täysin täytyy olla grindannut tarpeeksi. World of Warcraftin pelaaja vastaan pelaaja -taistelussa selvin esimerkki tästä, mikäli et ole pelannut tarpeeksi pystyvät muut pelaajat voittamaan sinut helposti. Grindaaminen on myös päätynyt MMO-pelien ulkopuolelle. Ensimmäisen persoonan Escape from Tarkov -pelissä nousemalla uudelle tasolle pystyt ostamaan pelin sisäisellä valuutalla parempia aseita ja ammuksia, jotka tasapainottavat pelin heidän eduksensa. Aikaisemmin pelit ovat perustuneet pelaajan taitoihin pärjätäkseen, mutta nykyään pelit kallistuvat enemmän heidän eduksensa, jotka ovat käyttäneet enemmän aikaa pelaamiseen. Tämä johtaa siihen, että ollakseen kilpailukykyinen pelissä, täytyy nyt peliin käyttää enemmän aikaa, joka pilaa niiden pelaajien nautinnon, jotka eivät halua grindausta yhtä paljon.

Grindaamisesta löytyy myös kulttuurieroja, länsimaissa tätä pidetään yleensä pakollisena pahana, kun taas monet Korealaiset MMO-pelit perustuvat grindaamiseen ja pidetään näin ollen normaaleina. Koreassa tätä kutsutaan termillä *nogada* (taidoton käsityö) [12]. Korealaisista MMO-peleistä osa ovat saaneet suosiota myös länsimaalaisessa kulttuurissa ja yksi tällä hetkellä suosittu grindaamiseen perustuva peli on vuonna 2016 Euroopassa ja Pohjois-Amerikassa julkaistu Black Desert Online (BDO), jonka pelaajaluvut pyörivät päivittäin kahdensadantuhannen tuntumassa [13]. Black Desert Onlinea edeltäviä Korealaisia grindauspelejä on ollut muitakin kuten vuonna 2003 julkaistu Maplestory 2D-scroller, joka perustui

grindaamiseen ja tavoitteena oli päästä tasolle 200 pelkästään vihollisia kukistamalla ja tehtäviä suorittamalla. Maplestory julkaistiin länsimaihin vuonna 2005 ja ensimmäinen tason 200 saavuttanut oli Fangblade -nimimerkillä pelannut hahmo vuonna 2008. Pelin maksimitalolle pääseminen vaati kolme vuotta hyvin aktiivista pelaamista ja tätä pidettiin erityisen nopeana saavutuksena [14].



Kuva 1. MapleStory tason 26 hahmon kehittämistä [15]

2.1.2 Pelaaminen pelin mukaan

Pelaaminen pelin mukaan -epäeettinen suunnittelumalli edellyttää, että pelaajat pelaavat tiettyinä ajankohtina ja sen määrittelee peli, eikä pelaajat. Esimerkkinä Brittiläisen kehittäjän Jagex:n Old School RuneScape antaa pelaajan istuttaa erilaisia kasveja, joiden satoja voi korjata. Kaikki kasvit vaativat tietyn määrän reaaliaikaa ennen kuin se on valmis. Kasvit voivat myös saada taudin, jolloin jos et ole paikalla kasvi kuolee. Toisin sanoen pelaajien on

pakko suunnata reaali maailman toimintansa pelin velvoitteiden mukaisesti eikä päinvastoin. Tämä epäeettinen suunnittelumalli mitätöityy, jos eteneminen ei edellytä asian tekemistä. Vastaavan kaltainen suunnittelumalli löytyy myös Pokémon -peleissä, joissa pelaajan on pelattava tiettyä kellonaikana, mikäli haluaa pyydystää yö-Pokémonin, vaikka Pokémonien pyydystäminen on tärkeä osa peliä. Tämä ei tosin ole pakollista missään vaiheessa peliä ja näin ollen ei määrity epäeettiseksi suunnittelumalliksi. Pokémon -pelien kohdalla tämä nähdään lisäpalkintona tai bonuksena [4].

2.2 Sosiaalisesti epäeettiset suunnittelumallit

Pelien pelaaminen on monesti sosiaalista toimintaa ja seuraavat esimerkit käsittelevät tilanteita, joissa pelaajan sosiaalinen asema voi horjua reaali maailmassa. Kokeeko pelaaja, että hänen on ensisijaisesti pelattava sosiaalisen velvollisuuden vuoksi? World of Warcraftissa on luolastoja, jotka vaativat läpipelaamiseen asetetun määrän pelaajia ja usein pienet yhteisöt, eli killat määrittävät itse peliaikansa. Killan yhteiseksi peliajaksi voi olla sovittu klo 17.00–22.00 silloin muut pelaajat odottavat ja mikäli et ilmesty paikalla saatat saada palautetta asiasta ja kiltta joutuu etsimään varapelaajan tilallesi.

Kilpailullisuus on myös erittäin tehokas tapa tehdä pelistä haastavampi ja usein jännittävämpi, mutta se voi myös saada pelaajat tuntemaan negatiivisia tunteita hävitessään toiselle pelaajalle. Jos peli antaa voimakkaiden pelaajien kiusata heikompiä pelaajia, se voi lannistaa uutta pelaajaa ja kannustaa joitakin pelaajia maksamaan rahaa, jotta he voisivat kehittyä nopeammin. Ihmiset saattavat aloittaa pelaamisen kateudesta, ahneudesta tai vallan ja aseman keräämisestä [16].

Yleinen tapa, jota pelit käyttävät, on antaa keinotekoisia tavoitteita, jotka pelaajan on saavutettava. Tämä voi olla ansaittavia merkkejä tai kerättäviä asioita. Ihmiset muistavat todennäköisemmin osittain suoritettua tavoitteen kuin täydellisen tavoitteen, joten he palaavat todennäköisemmin pelin pariin edistääkseen mielivaltaisesti asetettua tavoitteen saavuttamista. [16]

2.3 Psykologisesti epäeettiset suunnittelumallit

Halu kerätä esineitä on voimakas tarve, jota pelinkehittäjät käyttävät usein hyväkseen saadakseen pelaajan jatkamaan pelin pelaamista siinä toivossa, että jonain päivänä löydät kaikki harvinaiset esineet. [17] Pelit manipuloivat alitajuntaamme antamalla meille illuusion peliympäristön hallinnasta. Peli voi huijata tai saada meidät tuntemaan, että olemme taitavampia kuin todellisuudessa olemme ja jos tunnemme olevamme tilanteen hallinnassa, pelaamme todennäköisemmin. [18] Pelit antavat meille usein vaihtelevia palkintoja pelissä saavutetuista eduista. Nämä arvaamattomat ja satunnaiset voitot saavat aivomme jatkamaan pelaamista saadaksemme mahdollisuuden suureen palkkioon [18].

Joskus 100-prosenttisen läpipeluun saavuttaminen pelissä voi vaatia satoja tunteja ylimääräistä työlästä työtä. Joskus jotkin kerättävät esineet ovat saatavilla vain erityistapahtumien kautta, ja koska pelaajat pelkäävät jäävänsä paitsi näistä esineistä, he jatkavat pelaamista ja maksavat, vaikka peli ei olisi enää hauska [17].

2.4 Antimalli

Antimalli on aivan kuin perinteinen suunnittelumalli, paitsi että ratkaisun sijaan se antaa jotain, joka näyttää pinnallisesti ratkaisulta, mutta ei ole sitä [17]. Antimalli ei kuitenkaan ole epäeettinen suunnittelumalli, vaikka muistuttaa sitä paljon. Antimallien käyttäminen aiheuttaa haittaa pelaajalle, ne saattavat tehdä pelistä turhauttavamman kuin se voisi olla, tai ehkä se saa pelaajan tuhlaamaan aikaa.

Epäeettiset suunnittelumallit eivät synny vahingossa, vaan niitä on käytettävä tahallisesti tietyn käyttäytymisen aikaansaamiseksi. Haasteena antimallien kanssa on määritellä mikä on rehellinen virhe, jolla on tahattomia tuloksia ja mikä tarkoituksellinen epäeettinen suunnittelumalli.

3 Epäeettiset suunnittelumallit, Case Genshin Impact

Epäeettinen suunnittelumalli on malli, jota pelintekijä käyttää tarkoituksella aiheuttamaan negatiivisia kokemuksia pelaajille [4]. Pelikehittäjiä pidetään yleensä pelaajien puolestapuhujina; pelintekijän edut eivät kuitenkaan välttämättä vastaa pelaajien etuja.

3.1 Genshin Impact

Genshin Impact on vuonna 2020 julkaistu avoimen maailman ARPG, jossa pelaaja voi ohjata yhtä neljästä vaihdettavissa olevasta hahmosta. Vaihtaminen hahmojen välillä voi tapahtua nopeasti taistelun aikana, jolloin pelaaja voi käyttää useita erilaisia taitojen ja hyökkäysten yhdistelmiä. Hahmojen vahvuuksia voidaan parantaa eri tavoin, kuten nostamalla hahmon tasoa ja parantamalla esineitä ja aseita, joita hahmo pitää yllään.

Genshin Impactin kehittäminen alkoi vuonna 2017. Peli sai yleisesti ottaen positiivisia arvosteluja, ja kriitikot kehuivat pelin taistelumeconiikkaa ja avoimen maailman elämyksellisyyttä, mutta kritisoivat sen yksinkertaista loppupeliä ja rahastusmallia [19]. Peli tuotti ensimmäisenä julkaisuvuotenaan yli kolme miljardia dollaria, mikä on kaikkien aikojen suurin ensimmäisen vuoden julkaisutulo videopelissä, ja maaliskuuhun 2022 mennessä se on tuottanut yli neljä miljardia dollaria [20].

Pelaajat ovat verranneet Genshin Impactia The Legend of Zelda: Breath of the Wild -peliin. Vertailu on oikeutettua, sillä monet ympäristöt ja paikat muistuttavat toisiaan molemmissa peleissä. Suurin yhtäläisyys on se, että Genshin Impactissa voi kiivetä melkein millä tahansa pinnalla ja kiipeämistä rajoittaa mittari - aivan kuten Breath of the Wildissa. Kun pääset määränpääsi huipulle, voit käyttää liitovarjoa ja leijailla pois.

3.1.1 Mikromaksut

Pohjimmiltaan Genshin Impact on gacha-peli, jossa vaihdat pelin sisäistä valuuttaa satunnaiseen esineeseen. Voit ansaita pelin sisäistä valuuttaa pelaamalla peliä, mutta nopeampi ja helpompi tapa on kuitenkin ostaa valuutta oikealla rahalla. Suurin ongelma gacha-pelien kanssa, on RNG-tekijä. Voit käyttää aivan liikaa rahaa saadaksesi haluamasi lopputuloksen, oli se sitten kosmeettinen puku tai muu satunnainen esine. Tämä näkyy selvimmin Genshin Impactin toivejärjestelmässä. Mahdollisuus siihen, että ostat paljon toiveita ennen kuin saat haluamasi hahmon tai tavaran, on hyvin suuri.

Genshin Impact sisältää erilaisia bannereita/toiveita, esimerkiksi. "Standard Wish" joka on pysyvästi pelissä ja vaihtuva "Limited-time Event Wish" joka pysyy pelissä kolme viikkoa. Yksi toive maksaa 160 primogemiä, joten vaikka peli tarjoaa primogemejä ilmaiseksi se ei välttämättä riitä, ellei käy hyvä tuuri. Kuvassa 2. oikealla rahalla ostettava valuutta, jota voi vaihtaa primogemeihin. Löydät pelistä suoraan todennäköisyydet toiveiden hahmoille ja tavaroille.

Genshin Impact -bannerit noudattavat melko säännöllistä aikataulua. Jokaisen päivityksen yhteydessä ilmestyy uusi banneri (tai kaksi), joka kestää kolme viikkoa, minkä jälkeen seuraa toinen bannerivaihe, joka kestää myös kolme viikkoa (ellei viivästyksiä tapahdu), ja sen jälkeen peliin ilmestyy uusi suuri päivitys.

Peliin on myös sisällytetty sääliajastin, eli teet vähintään yhdeksän toivetta peräkkäin saamatta 4 tähden tai parempaa tulosta, peli säälii sinua.

Sääli on lukittu nykyiseen valitsemaasi banneriin/toiveeseen, mutta se nostaa todennäköisyyttä nähdä jotain hyvää 1,6 %:iin viiden tähden vetojen osalta ja 13 %:iin neljän tähden vetojen osalta. Pelaajan pitäisi siis aina olla valmis tekemään yli 10 toivetta tietyllä bannerilla, jotta voit hyödyntää säälibonusta.



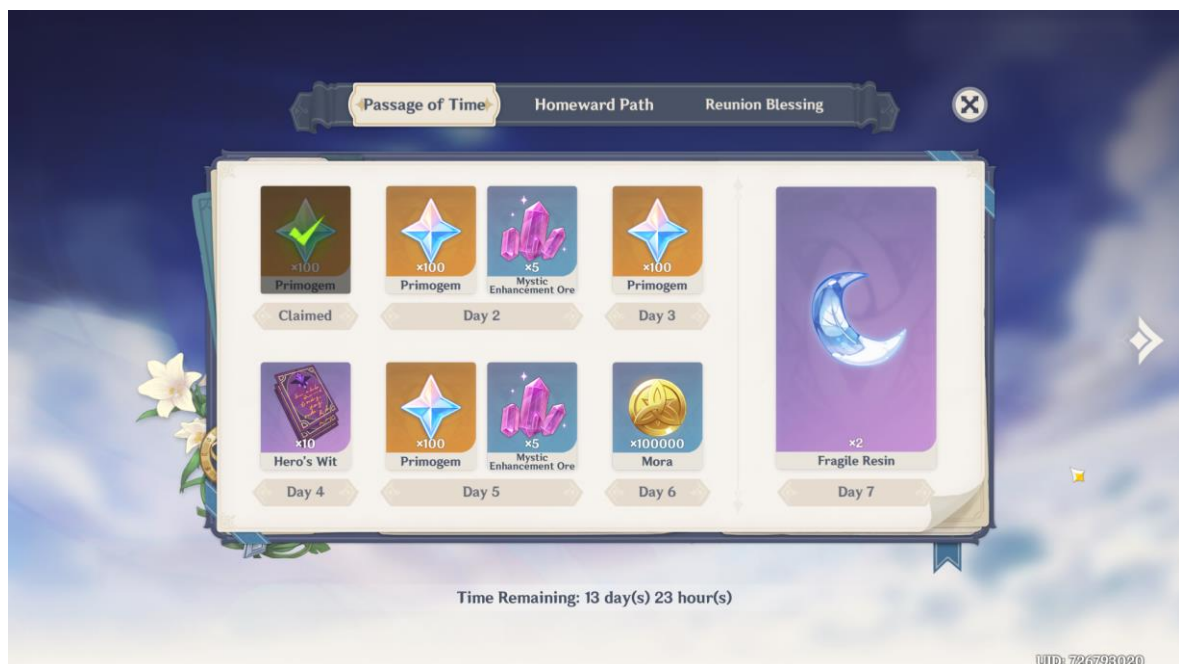
Kuva 2. Genesis Crystals, pelin ostettava valuutta. 1 Genesis Crystal = 1 Primogem [21]

Pelaaja voi varmasti nauttia pelistä ilman rahankäyttöä, mutta toisaalta pelaajan täytyy viettää paljon enemmän aikaa grindaamiseen ja ehkä vielä enemmän aikaa vältellä houkusta ostaa itsellesi tie läpi, mutta se on täysin mahdollista.

3.1.2 Hetkelliset epäeettiset suunnittelumallit

Genshin Impactissa käytetään vahvasti hyväksi pelaamista pelin mukaan -epäeettistä suunnittelumallia, sillä peli tarjoaa hyviä palkintoja, mikäli kirjaudut peliin päivittäin. Primogen on pelin tärkein valuutta, jonka avulla pystyt ostamaan mikrotransaktio toiveita eri banne-reihin, joita avaamalla voit saada peliin erilaisia hahmoja sekä tavaroita; pelissä eteneminen on lähes kokonaan primogemien ympärillä. Kuvassa 3. esitetään Genshin Impactin kirjautumispalkintoja.

Genshin Impactin sisältöpäivityssykli on 42 päivää, eli peliin tulee uutta pelattavaa sisältöä nopealla tahdilla ja hyödynnetään “loputonta oravanpyörää”, sillä peliä jatkuvasti laajennetaan ja tuotetaan uutta sisältöä. Kaikki pelissä oleva sisältö voi olla mahdollista suorittaa loppuun juuri nyt, mutta pian taas kehittäjät julkaisevat uutta sisältöä ja laajentavat peliä. Niin kauan kuin kehittäjät työskentelevät pelin parissa, uutta sisältöä lisätään jatkuvasti, ja pelaajien on jatkettava pelin pelaamista, jos he haluavat pelata sen läpi. Kukaan ei sano, että peli on pakko pelata läpi, mutta pelko siitä, että jää paitsi jostain on vahva motivaatio jatkaa pelaamista.



Kuva 3. Kirjautumispalkinnot [21]

Osassa pelin luolastoissa on päivittäin vaihtelevat palkinnot, mikäli siis haluat kehittää tiettyä hahmoa, joudut pelaamaan ennaltamääräytyinä päivinä, kuten Kuvassa 4. esitetään. Aluksi pelissä edetään nopeasti, eikä tarvetta grindaamiselle ole, mutta todellisuudessa peli muuttuu nopeasti ja vaatii paljon grindaamista, jotta pystyt jatkamaan etenemistä. Hahmojen kehittämisvaatimukset kasvavat nopeasti, jolloin hahmon kehittäminen on hitaampaa. Pelaaja joutuu keräämään tavaroita useita viikkoja päivittääkseen hahmonsa uudestaan, mikäli ei ole suunnitellut pelaamista optimaalisesti ja kerännyt tavaroita viikkoja ennakkoon.



Kuva 4. “Domain of Forgery” luolaston päivittäin vaihtelevat palkinnot [21]

Mobiilipeleistä tutumpi konsepti odota pelataksesi (engl. wait to play) on tuotu myös Genshin Impact:iin. Pelaajilla on tietty määrä “Original Resin” -energiaa. Energiaa käytetään saadakseen lisää palkintoja luolastoista. Pelaajalla on mahdollisuus joko odottaa energian latautumista ajallaan tai sitten pelaaja voi ostaa kaupasta energiaa primogemeillä, jota Taulukko 1. havainnollistaa.

Energia latautuu passiivisesti yhden (1) yksikön vauhdilla 8 minuutin välein, jos se ei ole täynnä (maksimi 160). Täysi latautuminen nolasta kestää 21 tuntia ja 20 minuuttia. Pelaajat näin ollen kuluttavat energiaa aina kun mahdollista, jotta se ei latautuisi koskaan täyteen, mahdollistaen tilanteen, jossa potentiaalista energiaa ei tuhlaantuisi.

Energiaa täyt- tömäärä	Primogem hinta	Kokonaistulos/Kustannus	Vaihtosuhte
1/6	50	≤60 energiaa maksaa 50 Primogemiä	1.2 energiaa per Primogem
2/6	100	≤120 energiaa maksaa 150 Primogemiä	0.8 energiaa per Primogem
3/6		≤180 energiaa maksaa 250 Primogemiä	0.72 energiaa per Primogem
4/6	150	≤240 energiaa maksaa 400 Primogemiä	0.6 energiaa per Primogem
5/6	200	≤300 energiaa maksaa 600 Primogemiä	0.5 energiaa per Primogem
6/6		≤360 energiaa maksaa 800 Primogemiä	0.45 energiaa per Primogem

Taulukko 1. Original Resin -energian lataus

3.1.3 Sosiaalisesti epäeettiset suunnittelumallit

Genshin Impact on täynnä haasteita, tehtäviä ja pomoja, joita vastaan taistella, ja joskus voi olla vaikeaa päihittää niitä yksin. Yksi Genshin Impactin vetovoimatekijöistä on se, että voit pelata verkossa co-op-peliä ystäväsi kanssa, kunhan he ovat samalla palvelinalueella kuin sinä. Näin pelaajat voivat valloittaa maailman yhdessä ja co-op-tilassa voi tehdä paljon asioita. Yksinkertaisimmillaan co-op muuttaa pelin moninpeliksi muuttaen joskus tarinaa ja pelattavuutta laajemmin [22].

Sen pelaajan maailma on aktiivisena, joka isännöi co-op sessiota. Hyvän etiketin mukaan pelaajien kannattaa ensin kysyttävä isännältä, voivatko he ottaa tavaroita heidän maailmastaan. Joillakin resursseilla voi olla pidempi syntymisaika kuin toisilla, kuten hahmonkehitykseen tarvittavilla kukilla tai harvinaisilla malmeilla ja isäntä voi tarvita niitä. Ne tulisi jättää rauhaan, ellei pelaajille anneta nimenomaista lupaa ottaa niitä. Lupaa ei kuitenkaan aina kysytä ja pelaajat käyvät toisten maailmoissa vain tyhjentämässä ne harvinaisista resursseista. Voit estää tämän pelaamalla vain luotettavien ihmisten kanssa tai sitten pelaamalla yksin.

Luolastojen läpäiseminen yhdessä on myös mahdollista ja tiimikokoonpanot ovat ratkaisevia osatekijöitä taisteluissa. Koska kunkin tyyppin hirviöillä on tiettyjä heikkouksia, on parasta hyödyntää näitä heikkouksia, jotta taistelussa olisi mahdollisimman vähän vaikeuksia. Co-op ei ole Genshin Impactissa tai missään muussakaan pelissä riehumisen paikka, jos pelaajat ovat tyytymättömiä nykyisiin jäseniinsä jostain syystä, he voivat vapaasti lähteä tai hajottaa tiimin.

3.1.4 Psykologisesti epäeettiset suunnittelumallit

Genshin Impact hyödyntää erityisesti psykologisia epäeettisiä suunnittelumalleja. Pelissä voi käyttää primogem valuuttaa bannereihin ja koittaa avata mieluisin hahmo, mutta todennäköisyydet ovat pienet. Hahmon voi saada joko ensimmäisellä avauksella tai sitten vasta satojen yritysten jälkeen. Saavutukset ovat myös pelillistetty, sillä niitä suorittamalla saa primogem valuuttaa ja yhteensä erilaisia saavutuksia pelissä on 649 kappaletta. Erityyppiset pelaajat voivat jäädä koukkuun saavutuksien keräämiseen, sillä tarjolla on ilmaista pelivaluuttaa, mutta ajankäytön realiteetti hämärtyy helposti.

Genshin Impact tarjoaa täydellisen alustan kokemaan tunteen, kun hauska pelaaminen muuttuu työksi ja haluat lopettaa, mutta et pysty siihen koska olet käyttänyt niin paljon vapaa-aikaasi ja mahdollisesti rahaa, joten jatkat pelaamista

4 Johtopäätökset

Työn alussa asetin kaksi tutkimuskysymystä: 1. Millä tavoin epäeettiset suunnittelumallit ohjaavat pelaajaa? 2. Voiko pelistä nauttia, vaikka siinä on epäeettisiä suunnittelumalleja?

Epäeettiset suunnittelumallit ovat tapa ohjata ja manipuloida pelaajaa. Epäeettisistä suunnittelumalleista ei vielä puhuta paljon, mutta tulevaisuudessa uskon tämän kasvavan samantyyppiseksi kyseenalaiseksi ongelmaksi kuin mikrotransaktiot. Tässä työssä tutkittiin minkälaisia epäeettisiä suunnittelumalleja Genshin Impact -videopeli hyödyntää pitämään pelaajat pelissä ja ostamaan pelinsisäisiä hyödykkeitä. Työ toteutettiin kirjallisuuskatsaus ja tapaus-tutkimuksena, joita verrattiin keskenään.

Genshin Impact hyödyntää useita erilaisia epäeettisiä suunnittelumalleja, jotka pyrkivät vaikuttamaan pelaajan valintoihin usein huomaamatta. Tällaisia tapoja ovat aikalukittu sisältö, johon pelaaja itse ei pysty vaikuttamaan, pakollinen grindaaminen ja pelaaminen pelin oman aikataulun mukaan. Näistä epäeettisistä suunnittelumalleista huolimatta pelaaja pystyy nauttimaan pelistä, eikä epäeettiset suunnittelumallit pilaa pelin koko tunnelmaa.

Pelin petollisin epäeettinen suunnittelumalli on jäädä koukkuun 100-prosenttiseen pelin suorittamiseen, koska peliin tulee uutta sisältö nopeammalla tahdilla kuin keskivertopelaaja pystyy niitä läpäisemään.

Genshin Impact ohjaa kavalasti pelaajaa käyttämään rahaa peliin, sillä se tarjoaa paljon pelin sisäistä valuuttaa ilmaiseksi, mutta se ei keskivertopelaajalla riitä, joten päätyy helposti ajatukseen, että ostan vain tämän yhden pienen asian. Peli myös pakottaa pelaajia pelaamaan tiettyinä päivinä, mikäli haluaa kehittää hahmoaan. Pelaajan pitää myös käyttää peliin paljon aikaa, mikäli haluaa pysyä sisällönpäivitysten perässä.

Lopputulena pelistä voi siis nauttia, vaikka se sisältää monia epäeettisiä suunnittelumalleja. Pelaajan on hyvä tiedostaa minkä tyyppiseen peliin lähtee mukaan, ennen kuin siihen käyttää satoja tunteja.

5 Yhteenveto

Työssä tutkittiin epäeettisiä suunnittelumalleja ja miten ne johtavat harhaan pelaajaa. Epäeettiset suunnittelumallit ovat manipuloivia ratkaisuja, joilla peli pystyy johdattelemaan pelaajaa tekemään tai olla tekemättä asioita.

Epäeettisiä suunnittelumalleja tutkitaan, koska niiden määrä on lisääntynyt huomattavasti, eikä ne aja pelaajan etua. Pelaajien on hyvä tietää minkälaisia pelejä välttää, mikäli ei halua olla manipuloinnin uhri. Työssä todettiin, että Genshin Impact hyödyntää monia erilaisia epäeettisiä suunnittelumalleja. Kaikki epäeettiset suunnittelumallit eivät olleet yhtä manipuloivia, mutta kumminkin olemassa.

Pelaajan pelikokemuksen ja pelin välillä on riippuvuussuhteita, jotka vaikuttavat pelaamisen kautta syntyvään pelattavuuteen. Tulevaisuuden kannalta olisi hyvä, jos lisätutkimusta tehtäisiin.

Lähteet

- [1] A. Bankhurst, ”Three Billion People Worldwide Now Play Video Games, New Report Shows”, *IGN*, 14. elokuuta 2020. <https://www.ign.com/articles/three-billion-people-worldwide-now-play-video-games-new-report-shows> (viitattu 26. tammikuuta 2022).
- [2] T. Dobrilova, ”How Much Is the Gaming Industry Worth in 2022?”, *TechJury*, 4. huhtikuuta 2019. <https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/> (viitattu 26. tammikuuta 2022).
- [3] J. Ilic, ”Mobile Games to Generate 75% of Free-to-Play Gaming Revenue in 2020”, *Golden Casino News*, 14. huhtikuuta 2020. <https://goldencasinonews.com/blog/2020/04/13/mobile-games-to-generate-75%-of-free-to-play-gaming-revenue-in-2020/> (viitattu 26. tammikuuta 2022).
- [4] J. P. Zagal, S. Björk, ja C. Lewis, ”Dark Patterns in the Design of Games”, 2013. Viitattu: 30. tammikuuta 2022. [Verkossa]. Saatavissa: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:ri:diva-24252>
- [5] ”The patterns handbooks: techniques, strategies, and applications | Guide books”. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/301570> (viitattu 20. heinäkuuta 2022).
- [6] ”Origin of design patterns - Design Patterns”, *CodinGame*. <https://www.codingame.com/playgrounds/503/design-patterns/origin-of-design-patterns> (viitattu 26. tammikuuta 2022).
- [7] C. Bösch, B. Erb, F. Kargl, H. Kopp, ja S. Pfattheicher, ”Tales from the Dark Side: Privacy Dark Strategies and Privacy Dark Patterns”, *Proc. Priv. Enhancing Technol.*, vsk. 2016, ss. 237–254, heinä 2016, doi: 10.1515/popets-2016-0038.
- [8] C. Lewis, ”Temporal Dark Patterns”, teoksessa *Irresistible Apps: Motivational Design Patterns for Apps, Games, and Web-based Communities*, C. Lewis, Toim. Berkeley, CA: Apress, 2014, ss. 103–110. doi: 10.1007/978-1-4302-6422-4_9.
- [9] *Location-Based Gaming*. Viitattu: 20. heinäkuuta 2022. [Verkossa]. Saatavissa: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-981-13-0683-9>
- [10] L. Nakamura, ”Don’t Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft”, *Crit. Stud. Media Commun.*, vsk. 26, nro 2, ss. 128–144, kesä 2009, doi: 10.1080/15295030902860252.
- [11] ”Bad Game Designer, No Twinkie! IV”. http://www.designersnotebook.com/Columns/052_Bad_Game_Designer_4/052_bad_game_designer_4.htm (viitattu 14. kesäkuuta 2022).
- [12] S. C. Rea, ”Calibrating Play: Sociotemporality in South Korean Digital Gaming Culture”, *Am. Anthropol.*, vsk. 120, nro 3, ss. 500–511, 2018, doi: 10.1111/aman.13020.
- [13] ”Black Desert Online - MMO Populations & Player Counts”. <https://mmo-population.com/r/blackdesertonline> (viitattu 16. kesäkuuta 2022).
- [14] Ill-Advised, ”It’s Official, FangBlade Level 200”, *Maple-News Network*, 15. maaliskuuta 2008. <https://maplenewsnetwork.wordpress.com/2008/03/15/its-official-fangblade-level-200-2/> (viitattu 16. kesäkuuta 2022).
- [15] ”Maplestory”. Nexon.

- [16] J. C. Nunes ja X. Drèze, "The Endowed Progress Effect: How Artificial Advancement Increases Effort", s. 30.
- [17] Z. O. Touns, N. K. Crenshaw, R. R. Wehbe, G. F. Tondello, ja L. E. Nacke, "'The Collecting Itself Feels Good': Towards Collection Interfaces for Digital Game Objects", teoksessa *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, New York, NY, USA, loka 2016, ss. 276–290. doi: 10.1145/2967934.2968088.
- [18] E. J. Langer, "The illusion of control", *J. Pers. Soc. Psychol.*, vsk. 32, nro 2, ss. 311–328, 1975, doi: 10.1037/0022-3514.32.2.311.
- [19] "Review: Genshin Impact", *Destructoid*. <https://www.destructoid.com/reviews/review-genshin-impact/> (viitattu 17. heinäkuuta 2022).
- [20] "Genshin Impact Generates \$2 Billion on Mobile in First Year". <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-mobile-two-billion-revenue> (viitattu 17. heinäkuuta 2022).
- [21] "Genshin Impact". miHoYo.
- [22] A. F. Fyn, "Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming", *Ref. Amp User Serv. Q.*, vsk. 52, nro 4, ss. 353–354, kesä 2013.