



Vaasan yliopisto  
UNIVERSITY OF VAASA

Herman Jungell

# **Kuolemaa ja kulutusta verkkoroolipeleissä**

Case Dungeons & Dragons Online

Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö  
Markkinoinnin pro gradu -tutkielma  
Markkinoinnin johtamisen maisteriohjelma

Vaasa 2025

---

**VAASAN YLIOPISTO****Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

<b>Tekijä:</b>	Herman Jungell		
<b>Tutkielman nimi:</b>	Kuolemaa ja kulutusta verkkoroolipeleissä : Case Dungeons & Dragons Online		
<b>Tutkinto:</b>	Kauppateiden maisteri		
<b>Oppiaine:</b>	Markkinoinnin johtaminen		
<b>Työn ohjaajat:</b>	Sammy Toyoki; Henna Syrjälä		
<b>Valmistumisvuosi:</b>	2025	<b>Sivumäärä:</b>	86

---

**TIIVISTELMÄ:**

Peliala on nykyään yksi merkittävimmistä viihteen aloista, joka on tuotoissaan kasvanut ohi sekä musiikki- että elokuva-alan. Tästä syystä digitaalisten pelien tutkiminen on arvokasta sekä kulttuurisesta että taloudellisesta näkökulmasta. Permadeath eli pysyvä kuolema on yksi pelien aihepiiri, jota ei ole vielä tutkittu kovinkaan paljoa, varsinkaan MMORPG-pelien (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) kontekstissa. Tässä tutkimuksessa pyritään paikkaamaan tätä tutkimusaukkoa ja viitoittamaan tietä tuleville tutkimuksille.

Tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella, miten pelissä kuoleminen vaikuttaa kulutukseen digitaalisessa verkkoroolipelien ympäristössä. Ensimmäisenä teoreettisena tavoitteena on rakentaa kuvaus kuolemantutkimuksen kentästä, peleissä kuolemista sekä pelinsisäisistä ostoista. Toisena empiirisenä tavoitteena on selvittää, miten Dungeons & Dragons Onlinen (DDO) pelaajat kokevat permadeath-pelikokemuksen. Kolmantena empiirisenä tavoitteena on selvittää, millainen rooli permadeathillä on DDO:n pelaajien kulutuksessa.

Tutkimuksen teoriaosuudessa esitellään ensimmäiseksi kuolemantutkimuksen kenttää temporaalisuuden ja olemisen-kohti-loppua käsitteiden kautta. Seuraavaksi käydään läpi kuoleman ja permadeathin yleistä roolia digitaalisissa peleissä. Tämän jälkeen avataan pelin sisällä tapahtuvaa kulutusta eri näkökulmista, pääpainon ollessa pelinsisäisissä ostoksissa. Viimeiseksi esitetään teorian pohjalta luotu viitekehys, joka havainnollistaa permadeathin-kokemuksen ja pelinsisäisten ostojen yhteyttä.

Tutkimus on luonteeltaan laadullinen ja paradigmaltaan fenomenologinen. Tutkimuksen aineisto on kerätty puolistrukturoitujen haastatteluiden avulla. Haastateltavia oli yhteensä 13 kappaletta ja he olivat 30–49 vuoden iässä. Tutkimukseen osallistuneita pelaajia oli yhteensä kuudesta eri maasta, joten haastattelut suoritettiin sekä suomeksi että englanniksi. Tutkimukseen valittu pelaajajoukko oli hyvin monipuolinen muun muassa permadeath-pelikokemuksen vaihtelu huomioon ottaen. Haastatteluista kerätty materiaali oli litteroituna yhteensä 150 sivua.

Tutkimuksen tuloksena oli viitekehys, joka auttaa kartoittamaan permadeath-ympäristössä tapahtuvaa pelikokemusta ja pelinsisäistä kulutusta. Pelikokemuksen kannalta tunnistettiin kolme tärkeätä tekijää, jotka olivat sosiaalisuus, menetyksen kokemus ja palkitsevuus. Näihin kolmeen tekijään vaikutti vahvasti pelaajan tavoitteellisuus. Tutkimuksessa hahmottui pelinsisäisen kulutuksen suhteen viisi eri ulottuvuutta, jotka olivat permadeath-kokemukselle ominaisia ja jotka vaikuttivat kulutukseen. Jokainen näistä ulottuvuuksista koostui implisiittisen ja eksplisiittisen tekijän parista, jotka yhdessä loivat täydemmän kuvan pelin sisällä permadeath-ympäristössä tapahtuvasta kulutuksesta.

---

**AVAINSANAT:** Permadeath, MMORPG, Digitaaliset pelit, Pelinsisäiset ostot, Kulutuskäyttäytyminen, Kuolema

## Sisällys

1	Johdanto	6
1.1	Tarkoitus ja tavoitteet	8
1.2	Tutkimusote ja näkökulma	9
1.3	Tutkimuksen rajaus ja rakenne	10
1.4	Keskeiset käsitteet	11
2	Kuolema, permadeath ja kulutus	13
2.1	Filosofinen katsaus kuolemaan	13
2.1.1	Implisiittinen ja eksplisiittinen temporaalisuus	13
2.1.2	Oleminen-kohti-loppua	16
2.2	Permadeath ja kuolema peleissä	19
2.2.1	Kuolema peliominaisuutena	20
2.2.2	Kuolema MMORPG-peleissä	22
2.2.3	Permadeath Dungeons & Dragons Onlinessa	23
2.3	Kuluttaminen ja pelinsisäiset ostokset	26
2.3.1	Pelinsisäinen kulutus	28
2.3.2	Pelinsisäiset ostokset	30
2.3.3	Pelinsisäiset ostokset Dungeons & Dragons Onlinessa	32
2.4	Kuoleman ja kulutuksen yhteys verkkoroolipeleissä	34
3	Metodologia	37
3.1	Fenomenologinen laadullinen tutkimus	37
3.2	Haastattelu aineistonkeruumenetelmänä	38
3.3	Aineistonkeruu	39
3.4	Aineiston analyysi	41
3.5	Tutkimuksen luotettavuus	42
4	Permadeath kulutuskokemuksena	44
4.1	DDO:n permadeath-pelaajat ja pelimotivaatio	44
4.2	Permadeath osana pelikokemusta DDO:ssa	49
4.2.1	Sosiaalinen kokemus	50

4.2.2	Kuolema ja menetys	53
4.2.3	Palkitsevuus	57
4.3	Permadeath ja pelinsisäinen kulutus	60
4.3.1	Helpottavat tekijät ja pelaamisen esteet	61
4.3.2	Mukavuudenhalu ja ajan säästäminen	63
4.3.3	Taloudellinen järkeily ja häpeä	64
4.3.4	Turvallisuus ja madaltunut ostokynnys	66
4.3.5	Kilpailullisuus ja epäreiluus	68
4.4	Permadeath-kokemus ja pelinsisäiset ostot	69
5	Johtopäätökset	72
5.1	Keskeiset tulokset	72
5.2	Liikkeenjohdolliset kehitysehdotukset	73
5.3	Tutkimuksen rajoitteet ja jatkotutkimusehdotukset	74
	Lähteet	76
	Liitteet	83
	Liite 1. Suomenkielinen haastattelurunko	83
	Liite 2. Englanninkielinen haastattelurunko	85

## Kuvat

- Kuva 1.** Kuvakaappaus Hardcore-palvelimelta, jossa näkyy hetki, jolloin pelaajan hahmo kuolee sekä kuoleman jälkeinen olotila. 25
- Kuva 2.** Kuvakaappaus, jossa näkyy DDO Store vuoden 2023 visuaalisen päivityksen jäljiltä. Taustalla oikealla näkyy myös Hardcore League -kausien tulostaulut rivissä seinällä. 33

## Kuviot

- Kuvio 1.** Permadeathin ja pelinsisäisten ostosten yhteyttä havainnollistava kuvio. 35
- Kuvio 2.** Permadeath-kokemukseen ja kulutukseen vaikuttavat tekijät. 69

## Taulukot

- Taulukko 1.** Haastatellut DDO:n pelaajat. 40

# 1 Johdanto

Tutkijoita on jo pitkään kiinnostanut kuolemanpelon yhteys ihmisten kulutuskäyttäytymiseen. Greenberg ja muut (1986) olivat 1980-luvulla edelläkävijöitä kehittäessään etenkin Ernest Beckerin ajatuksiin pohjaavaa kauhun hallinnan teoriaa (engl. Terror Management Theory, TMT), joka alun perin keskittyi tutkimaan itsetunnon merkitystä oman kuolevaisuuden kohtaamisessa. Sosiaalipsykologiasta juurensa juontavaa teoriaa on viimeisten vuosikymmenten aikana laajennettu kattamaan myös markkinoinnin ja kuluttajatutkimuksen kenttää. Useat tutkimukset osoittavat, miten oman kuolevaisuutensa kanssa kasvokkain joutuminen voi johtaa kiihtyneeseen ja materialistiseen, prososiaaliseen tai kokemusorientoituneeseen kulutukseen (mm. Arndt ja muut, 2004; Gobrecht & Marchand, 2023).

Kirjallisuudessa käytetään käsitettä *kuolevaisuuden korostuneisuus* (engl. mortality salience) kuvaamaan kuoleman vääjäämättömyyden tiedostamista. Tämä tiedostaminen johtaa kuluttajissa esimerkiksi odotusten laskemiseen tulevia kulutustapahtumia kohtaan (Goode & Iwasa-Madge, 2019) ja matalan itsetunnon omaavien kuluttajien lisääntyneeseen ruoankulutukseen (Mandel & Smeesters, 2008). Kuoleman ja kulutuksen välisiä yhteyksiä on toisin sanoen mielekästä tarkastella myös markkinoinnin näkökulmasta – ja näin on myös tehtykin.

Digitaalisena aikakautenamme voimme virtuaalimaailman kautta osallistua peleihin ja aktiviteetteihin, joissa voimme toteuttaa itseämme esimerkiksi sankarillisen lohikäärmeiden kukistajan roolissa vailla oikeata kuolevaisuuden luomaa pelkoa. Mutta kuinka käykään, kun kuolemanpelko lisätään takaisin tähän digitaaliseen kontekstiin? Pelihahmon pysyvä kuolema on ollut osa pelikokemusta jo varhaisissa ja huomattavasti suoraviivaisemmissa 1980-luvun peleissä. Yleisimmin peleissä esiintyvistä pysyvistä kuolemista käytetään englanninkielistä termiä *permadeath*. Termillä viitataan pelaajan valinnoille suuren painoarvon antavaan pelitilaan, jossa pelaajan hahmon kuolema tarkoittaa pelin jatkamista uudella hahmolla tai tarvetta aloittaa peli jopa kokonaan alusta (West, 2020, s. 1–2).

Digitaalisilla peleillä on nykyään hyvin merkittävä rooli yhteiskunnassa, sekä kulttuurisesta että taloudellisesta näkökulmasta katsottuna. Noin 53 % Euroopan 6–64-vuotiaasta väestöstä pelaa, keskimääräisen pelaajan käyttäessä noin yhdeksän tuntia viikossa kyseiseen aktiviteettiin (Video Games Europe, 2023). Tuotoissaan peliala on jo vuosia sitten ylittänyt esimerkiksi elokuva- ja musiikkialan yhdistettynä, ja se on maailmanlaajuisesti suurimpiin kuuluva viihdealan kategoria (Accenture, 2021). Vuonna 2023 pelialan tuotot Euroopan markkinoilla olivat noin 25,7 miljardia euroa (Video Games Europe, 2023). Tästä syystä on mielekästä tutkia sekä digitaalisia pelejä että pelialaa yleisesti myös liiketaloudellisesta näkökulmasta.

Yksinpeleistä monella tapaa eroavat massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit eli tuttavallisemmin MMORPG:t (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) ovat sosiaalisia moninpelejä, joita voidaan aktiivisesti kehittää ja laajentaa jopa vuosikymmenten ajan. Modernit kolmeulotteista grafiikkaa hyödyntävät verkkoroolipelit alkoivat todella kasvattaa suosiotaan ja kannattavuuttaan 2000-luvun alkupuolella, minkä vuoksi myös markkinoinnin piirissä saatiin paljon uutta pohdittavaa virtuaaliseen markkinointiin ja brändäykseen liittyen (Lindstrom, 2008). Palvelinten ylläpito sekä jatkuva kehitys ja uudet päivitykset vievät osaltaan paljon resursseja tuotannosta vastaavalta yritykseltä, mutta toisaalta ne myös pitkittävät pelin elinkaarta huomattavasti (Marchand, 2016). Tämän genren peliä on mielenkiintoista tarkastella, sillä teknologia ja kuluttajien preferenssit tapaavat uudistua hyvinkin nopeasti teknologiakeskeisellä pelialalla (Liang, 2022), mikä tekee lähes kaksi vuosikymmentä vanhan ja edelleen aktiivisessa kehityksessä olevan MMORPG:n analysoimisesta mielenkiintoista.

Tässä tutkimuksessa tarkastelun kohteena on 19 vuotta vanha MMORPG Dungeons & Dragons Online (DDO). Vuonna 2006 markkinoille saapuneen yhdysvaltalaisen verkkoroolipelin toiminnasta vastaava yhtiö on myös vaihtanut julkaisijaa jo useampaan otteeseen pelin olemassaolon aikana. Vuodesta 2006 kehittäjänä toiminut pelistudio Turbine Inc. vaihtui vuonna 2016 Standing Stone Games LLC:hen (SSG), joka kuitenkin pitkälti

koostui samasta kehittäjätiimistä (EG7, 2020). Myös julkaisija vaihtui Warner Bros. Interactive Entertainmentista nykyiseen Daybreak Game Company LLC:hen. Vuonna 2020 koko Daybreak Gamesin osti ruotsalainen holdingyhtiö Enad Global 7, joka täten toimii nykyisin SSG:n emoyhtiönä.

Massiivisiin verkkoroolipeleihin liittyviä tutkimuksia on tehty useita viimeisen 20 vuoden aikana (esimerkiksi Badrinarayanan ja muut, 2014; Ren ja muut, 2020; Wang & Hang, 2021), mutta varsin suuri osa tutkimuksista on kohdistunut pelkästään viime vuosikymmenen tunnetuimpaan MMORPG:hen World of Warcraftiin (muun muassa Braithwaite, 2018; Ducheneaut ja muut, 2006; Gürel, 2021). Tästä syystä aihetta on mielekästä tarkastella monella tavalla edellä mainitusta pelistä poikkeavan ja vähemmän suosiota näitä tapauksen kautta ottaen samalla huomioon tuotteen pitkän iän sekä nykyiset pelialan trendit. Kuolemasta on pelien ja etenkin MMORPG-pelien kontekstissa kirjoitettu suhteellisen vähän (esimerkiksi Klastrup, 2008), ja markkinoinnin näkökulmasta on puolestaan keskitytty paljon etenkin pelinsisäisen mainonnan tarkasteluun (esimerkiksi Nelson ja muut, 2004). Tämän tutkimuksen uutuusarvo kumpuaa pelinsisäisen kuoleman asettamisesta kulutuskäyttäytymisen kontekstiin tavalla, jota markkinoinnin saralla ei aiemmin ole tehty.

## **1.1 Tarkoitus ja tavoitteet**

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella, miten pelissä kuoleminen vaikuttaa kulutukseen digitaalisessa verkkoroolipelien ympäristössä. Tutkimuksen ytimessä on permadeath-kokemus Dungeons & Dragons Onlinessa, jonka pelaajakunnan avulla kerättyä aineistoa pyritään hyödyntämään sekä permadeath- että verkkoroolipeli-kokemusta koskevan ymmärryksen kartuttamiseksi, mikä puolestaan hyödyttää sekä pelinkehittäjiä että markkinoinnin tutkimusalaa.

Ensimmäisenä tavoitteena on rakentaa kuvaus kuolemantutkimuksen kentästä ja peleissä kuolemista sekä niiden yhteydestä pelinsisäiseen kulutukseen. Myös aiempia digitaalisuuden ja kuoleman välistä yhteyttä käsitteleviä tutkimuksia pyritään

hahmottamaan. Lisäksi oleellisia käsitteitä pyritään sekä avaamaan että mahdollisuuksien mukaan suomentamaan osuvasti ja kuvaavasti, sillä aihepiiristä on pääosin kirjoitettu englanniksi.

Toisena tavoitteena on selvittää, miten pelaajat kokevat permadeath-pelikokemuksen Dungeons & Dragons Onlinessa. Tämä on mielekästä muun muassa siksi, että se auttaa hahmottamaan ja erottamaan juuri permadeath-kokemukselle tunnusomaisia piirteitä verrattuna yleisempään ja tyypillisempään pelikokemukseen, jossa menetyksen ja kuoleman pelko ei ole samalla tavalla läsnä.

Kolmantena tavoitteena on selvittää millainen rooli permadeathillä on verkkoroolipelien kulutuksessa. Aikeena on selvittää kasvattaako tai vähentääkö alituinen kadotuksen uhan läsnäolo esimerkiksi pelinsisäisten ostosten houkuttelevuutta. Myös pysyvän kuoleman mukanaan tuoman kokemuksen lietsomia mahdollisia muutoksia permadeath-palvelimen ulkopuolella tapahtuvaan kulutuskäyttäytymiseen pyritään kartoittamaan.

## **1.2 Tutkimusote ja näkökulma**

Tutkimuksessa aihetta lähestytään kuluttajanäkökulmasta pyrkien luomaan tarkempi kuva siitä, miten tietoisuus omasta kuolevaisuudesta ilmenee digitaalisten pelien kontekstissa. Tutkimuksen taustalla toimii laadullisen tutkimuksen fenomenologinen paradigma, joka painottaa subjektiivisen ihmiskokemuksen ymmärtämistä (Silverman, 2024, s. 27).

Tutkimuksessa käytettävä empiirinen data kerätään haastatteluilla, joissa vastaajia pyydetään kertomaan omista kokemuksistaan avointen kysymysten avulla. Haastattelu soveltuu metodina erinomaisesti fenomenologisiin tutkimuksiin, joissa pyrkimyksenä on lisätä ymmärrystä yksittäisten kuluttajien subjektiivisista kokemuksista (Silverman, 2024, s. 170–176). Suurin osa tutkimuksen kohderyhmään kuuluvista asuu muualla kuin Suomessa – lähinnä Pohjois-Amerikassa. Tämän takia tutkimukseen rekrytoidaan osallistujia

myös muualta kuin Suomesta ja haastattelut suoritetaan pelaajien laajasti käyttämän Discord-viestintäsovelluksen kautta.

Kerättyä aineistoa analysoidaan hyödyntäen sisällönanalyysiä, mikä auttaa ymmärtämään miten kuluttajat toimivat sekä miten he ajattelevat ja perustelevat toimintaansa (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 119–128). Tutkimus etenee abduktiivisesti sekä teorian että aineistosta esiin tulleen uuden tiedon mukaan.

### **1.3 Tutkimuksen rajaus ja rakenne**

Tässä tutkimuksessa tarkastelu rajataan MMORPG-genren edustajiin. Tämän vuoksi tulokset eivät välttämättä ole yleistettävissä edes MMOG-peleihin (Massively Multiplayer Online Game), mikä on MMORPG-pelien yläkategoria. MMOG-kategorian alle luokiteltavat pelit voivat näennäisistä samankaltaisuuksistaan huolimatta erota hyvinkin paljon juuri MMORPG-genreen kuuluvista peleistä. Ensisijaisesti yksinpeleiksi – mahdollisista kooperatiivista elementeistä huolimatta – luokiteltavat teokset ovat myös kokonaan tämän tutkimuksen tarkastelualueen ulkopuolella. Tämä johtuu muun muassa siitä, että yksinpelit mahdollistavat lähes aina omalla laitteella olevien tiedostojen manipuloimisen ja tallentamisen, mikä puolestaan johtaa siihen, että kuolevaisuuden tunteen kokeminen ei välttämättä ilmene samalla tavalla kuin verkkoympäristössä. Huomionarvoista on, että teoriaosassa käsitellään kuitenkin myös yksinpelejä, sillä kyseisten pelien ja niistä tehdyn tutkimuksen avulla voidaan havainnollistaa yleisiä ominaisuuksia, jotka ovat oleellisia permadeath-kokemukselle.

Tutkielman johdannossa käydään ensiksi läpi aihepiirin taustoja ja tutkimuksen tarkoitus. Tätä seuraa teorialuku, jossa perehdytään temporaalisuuden ja olemisen-kohti-loppua merkityksiin sekä käydään läpi aiempia permadeath-kokemusta käsitteleviä tutkimuksia ja pelien sisällä tapahtuvaa kulutusta. Kolmannessa luvussa käsitellään tutkimuksen metodologisia valintoja ja aineiston keruuta. Neljännessä luvussa analysoidaan kerättyä aineistoa teorialuvuissa esitetyn teorian pohjalta. Viidennessä luvussa tulokset koostetaan

ja niiden perusteella pohditaan tutkimuksen tuloksien soveltamista käytännössä sekä esitetään tutkimuksen rajoitteet ja ehdotukset jatkotutkimukselle.

#### 1.4 Keskeiset käsitteet

Tässä tutkimuksessa tullaan käyttämään englanninkielistä termiä **permadeath**, joka tulee sanoista *permanent death* eli pysyvä kuolema, koska sille ei ole hyvää ja ytimekästä vastinetta suomen kielessä. Kyseinen sana on myös hyvin vakiintunut keskustelussa peleissä esiintyvistä pysyvistä kuolemasta. Permadeath-käsitteellä viitataan pelaamisen muotoon, jossa pelaajahahmon kuolema merkitsee pelin aloittamista alusta tai kokonaan uuden hahmon luomista – pelaamista ei siis pysty jatkamaan siitä kohdasta, jossa hahmo menehtyi (West, 2020, s. 1–2). Etenkin verkkopeleissä kyse voi olla kymmenien tai satojen tuntien peliajan saavutuksista, jotka voivat käytännössä nollaantua hetkessä, mikäli pelaajan hahmo kuolee. Permadeath-pelitila voi olla joko osa varsinaista peliä tai pelaajien itse luoma ja ylläpitämä haaste, jossa hahmon poistaminen kuoleman jälkeen on tehtävä manuaalisesti, jolloin pelaajat odottavat toisiltaan rehellisyyttä.

Pääasiallisena tarkastelun kohteena on **MMORPG**-genre, joka tulee sanoista *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* – eli massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. RPG-genren peleille on ominaista, että pelaaja luo itselleen haluamansa näköisen hahmon, jolle tyypillisesti valitaan muun muassa sukupuoli, rotu ja hahmoluokka. Pelaajan luoma hahmo aloittaa ensimmäiseltä tasolta hyvin vaatimattomin kyvyin varusteltuna, mutta voimistuu pelin kuluessa sitä mukaa, kun erinäisiä tehtäviä suorittamalla pelaaja kartuttaa itselleen kokemuspisteitä sekä parempia varusteita. MMO puolestaan merkitsee, että edellä kuvatut asiat tapahtuvat verkkoympäristössä, jossa samanaikaisesti sadat tai tuhannet muut pelaajat ovat omalla kokemusmatkallaan pelimaailmassa. Muiden pelaajien hahmojen kanssa pystyy olemaan vuorovaikutuksessa esimerkiksi suorittamalla tehtäviä yhteistyössä tai haastamalla heidät taisteluun – on pelikohtaista, kumpi on suositumpaa tai suotavampaa. Pelimaailma on myös pysyvä ja kehittyy pelintekijöiden toimesta mahdollisten sisältö- ja pelimekaniikkapäivitysten myötä. Emergentti tarinankerronta (engl. emergent storytelling) on myös klassisiin RPG-yksinpeleihin

verrattuna huomattavasti tavallisempaa kuin perinteinen (epä)lineaarinen tarinankerronta. Emergentti tarinankerronta viittaa pelikokemuksesta pelaajan toimesta esiin nouseviin narratiiveihin, joita kukaan ei ole ennalta kirjoittanut, ja jotka tästä syystä voidaan rinnastaa jopa oikean elämän tapahtumiin, jotka toisin kuin käsikirjoitettu tarina tapahtuvat *oikeasti* (Gustafsson ja muut, 2020).

**Pelinsisäiset ostot** ovat yleistyneet räjähdysmäisesti 2010-luvulla. Termi ei ole synonyymi vaan yläkäsite mikromaksuille, joihin suurin osa pelinsisäisistä ostoista voidaan kategorisoida. Mikromaksuilla viitataan yksittäisiin pieniin ostoihin, joista voi ajan kuluessa lähes huomaamatta kasautua suuri määrä kuluja kuluttajalle. Mikromaksut ovat toisin sanoen peliyhtiöille varsin houkutteleva ja tuottoisa vaihtoehto itse pelistä maksamisen sijaan tai sen rinnalle, mutta samalla myös kuluttajien keskuudessa hyvin paljon näköä aiheuttava ja usein eettisesti harmaalla alueella liikkuva menettelytapa (Petrovskaya & Zendle, 2022). Pelinsisäisten ostojen kaksi suurinta kategoriaa ovat puhtaasti kosmeettiset tuotteet ja pelissä jonkinlaista etua antavat tuotteet, joilla on taipumusta lisätä peliyhtiöiden ja pelaajien välistä kitkaa sekä luoda eripuraa peliyhteisöön. Pelinsisäisillä ostoksilla voi pelistä riippuen myös olla mahdollista esimerkiksi lunastaa lisää pelattavaa sisältöä, mikä suoraan pidentää ja rikastaa pelikokemusta.

## 2 Kuolema, permadeath ja kulutus

Tässä luvussa käydään ensiksi läpi kuoleman kohtaamista käsittelevää teoriaa, temporaalisuuden ja olemisen-kohti-loppua käsitteiden avulla. Lisäksi tarkastellaan, miten kuolemaa käsitellään digitaalisessa kontekstissa. Toiseksi pyritään antamaan lukijalle kuva siitä, mistä permadeath-peleissä yleisesti ottaen on kyse sekä kuvataan tyypillisiä kuolemaan liittyviä piirteitä verkkoroolipeleissä. Kolmanneksi käydään läpi pelien sisällä tapahtuvaan kulutukseen sekä pelinsisäisiin ostoksiin liittyvää teoriaa, sekä miten ne ilmevät tutkimuksen kohteena olevassa pelissä. Lopuksi käydään lyhyenä yhteenvetona läpi, miten kuolema ja pelinsisäiset ostot liittyvät toisiinsa.

### 2.1 Filosofinen katsaus kuolemaan

Ymmärtääksemme paremmin kuluttajan – ihmisen – toimintaa, on meidän tarkasteltava hänen suhtautumistaan elämään ja kuolemaan. Tässä tutkimuksessa on lukuisten mahdollisten näkökulmien joukosta valikoitunut tarkasteluun kaksi: temporaalisuus ja olemisen-kohti-loppua. Näiden kahden ihmisyyttä ja kuolemaa käsittelevän filosofisen perspektiivin tarkastelulla pyritään tuomaan teoreettista näkökulmaa permadeath-kokemuksen analyysiin tutkimuksen fenomenologista näkökulmaa tukevalla tavalla.

#### 2.1.1 Implisiittinen ja eksplisiittinen temporaalisuus

Temporaalisuudella tarkoitetaan ihmisen subjektiivista näkemystä ajankulusta. Fuchs (2010) esittää, että subjektiivinen temporaalisuus voidaan jakaa implisiittiseen ja eksplisiittiseen aikaan.

Fuchsin (2010) mukaan *implisiittinen aika* koostuu kolmesta eri osasta: retentio, presentaatio ja protentio (engl. retention, presentation, protension). Retentio viittaa menneen tapahtuman säilymiseen muistissa. Presentaatio tarkoittaa nykyhetkestä saatavia vaikutelmia. Protentio puolestaan on tulevan ennakoimista. Implisiittiseen temporaalisuuteen kuuluu myös konaatio (engl. conation), joka on tekemisen merkityksellisyyttä ohjaava

ulottuvuus. Se on muun muassa spontaaniuden, yksilön toimijuuden ja tavoitteellisen toiminnan kannalta ehdottoman tärkeä ulottuvuus, jota voitaisiin luonnehtia eläville olennoille tunnusomaisiksi. Passiivisen synteetin ja konaation luomaa jatkumoa voidaan nimittää implisiittiseksi ajaksi, jonka kulumista subjekti ei tavallisesti aktiivisesti edes tiedosta, ja yhdessä ne luovat huomion, havainnoinnin ja toiminnan tavoitteellisen kaaren.

*Eksplisiittistä aikaa* Fuchs (2010) puolestaan kuvailee useimmiten negatiivisten tapahtumien aiheuttamana rakoiluna implisiittisen ajan tavanomaisessa yhtäjaksoisuudessa. Negatiivisia tapahtumia ovat esimerkiksi sellaiset, joissa henkilö kokee kipua, voimakasta yllättyneisyyttä tai häpeän tunteita. Tällaisen kokemuksen myötä eletty temporaalisuus rakoilee – nyt ja ei enää välille syntyy halkeama. Mielessä säilytetty menneisyys muuttuu muistetuksi, ja tapahtumien yhtenäinen jatkumo katkeaa, kun henkilö tulee tietoiseksi ajankulusta. Odottaessa innokkaasti tulevaa tapahtumaa, ihmisen ei vielä -tila luo myös vastaavanlaisen halkeaman nykyisen ja tulevan välille, jonka seurauksena tulevaisuus tulee etusijalle. Eksplisiittisen ajan kokemukseen sisältyy toisin sanoen usein jonkin asteinen kärsimyksen tai tyytymättömyyden tunne, joka tuo joko menneen, nykyisen tai tulevan – tilanteen mukaan – mielen etualalle.

Implisiittinen aika merkitsee myös useimmiten, että oma keho nähdään elävänä subjektina, ja eksplisiittisenä aikana puolestaan enemmänkin ruumiillisena (Fuchs, 2010). Ensin mainitulla viitataan siihen, että kehon toimiessa kuten sen kuuluu, se nähdään jokapäiväisenä työvälineenä. Jälkimmäisestä hyvä esimerkki on sairastuminen, jolloin keho on ennemminkin itseensä huomiota vetävä objekti tai jopa este – ja samalla koko elämä myös tuntuu hidastuvan. Toisin sanoen, mitä enemmän keskitymme tekemiseemme, sitä vähemmän huomioimme ruumiillisuuttamme ja ajankulua.

Eksplisiittinen aika, joka jakautuu menneeseen, nykyiseen ja tulevaan, on myös syntetisoitava uudelleen aktiivisen synteetin avulla (Fuchs, 2010). Aktiivisen synteetin suorittamiseen tarvitaan *narratiivinen minä*, jolla on reflektiivinen suhde itsensä kanssa. Ihmisen narratiivinen minä alkaa yleensä kehittymään kahden vuoden iässä, muun muassa

aiemmin kuvattujen eksplisiittiseen aikaan liitettävien tunteiden kokemisen myötä. Narratiivisen minän suorittaman aktiivisen synteessin kautta ihminen pystyy nivomaan yhteen menneen ja tulevan, mistä juontuu *elämänkerrallinen aika*. Aktiivisella ja määrätietoisella elämisellä me pystymme *temporalisoimaan* itsemme, jotta eksplisiittinen aika ei pääsee hallitsemaan meitä.

Fuchs (2010) kirjoittaa myös *intersubjekttiivisen temporaalisuuden* merkityksestä ja kuvailee aikaa tässä kontekstissa relationaaliseksi prosessien järjestykseksi. Hän huomauttaa, että ihmisessä on jo biologisella tasolla havaittavissa synkronisointia kosmisen rytmin – kuten päivien ja vuosien – kanssa, mikä vaikuttaa ihmisen suhteeseen sosiaalista ympäristöä, omaa elämää ja maailman aikaa kohtaan. Päivittäisen vuorovaikutuksen mikrodynamiikat edellyttävät täten opittua tiedostamatonta temporaalista virittäytymistä. Tähän liittyy myös käsite *kontemporaalisuus*, joka on tunne temporaalisesta yhteydestä toisen ihmisen kanssa ja elosta samassa intersubjekttiivisessä ajassa. Kontemporaalisuus on ihmisille lähes välttämättömyys ja sen puute johtaa konaation kadottamiseen ja – kuten on muun muassa vauvoja tarkkailemalla havaittu – jopa kuolemaan. Sitä vastoin vahva kontemporaalisuuden tunne auttaa rakentamaan toimintakykyisen ja pärjäävän yksilön.

Fuchs (2010) tuo lopuksi myös esiin näkemyksen sosiaalisesta synkronoitumisesta, joka seuraa yhteisen kulttuurin jakamisesta – muun muassa yhteisen historian ja arvojen kautta – sekä biograafisista siirtymistä kuten koulun aloittaminen tai avioliiton solmiminen. Arkipäiväisessä elämässä tämä synkronointi ilmenee yhteisissä järjestelyissä ja sitoumuksissa, kuten päivittäisissä rutiineissa ja tapaamisissa. Tällaista sosiaalista synkronointia voitaisiin katsoa intersubjekttiivisen temporaalisuuden muotona, joka on edellisessä kappaleessa kuvailtuun verrattuna eksplisiittistä sekä yleisiin käytäntöihin nojautavaa. Oma aika voi tässä kontekstissa myös kokea desynkronoitumista *retardaation* tai *akseleraation* muodossa eli olemalla liian myöhässä tai liian varhain. Kaksi esimerkkiä murtumasta sosiaalisessa synkronoinnissa on suru, jossa yksilö ei pääse irti yhteisestä menneisyydestä, vaikka sosiaalinen aika kuluu samaa vauhtia kuin ennenkin, ja syyllisyys,

jossa odotusten täyttämättömyys sekä menneisyyteen takertuminen voi johtaa ajan *retardaatioon* eli hidastumisen kokemukseen.

Temporaalisuus ilmenee ihmiselle siinä, miten näemme fyysisen maailman muuttuvan ympärillämme, mutta esineet ovat kestäviä eivätkä kuitenkaan yleisesti ottaen kohtaa täydellistä tuhoa hetkessä – samalla kuitenkin olematta pysyviä (Kim, 2001). Tähän verrattuna digitaaliset olennot ja esineet ovat suuressa kontrastissa: ne voivat joko säilyä ikuisesti samassa muodossa tai tuhoutua peruuttamattomasti silmänräpäyksessä. Toisin sanoen Kim (2001) nostaa esiin, miten digitaaliset olennot menevät osittain klassisia temporaalisuuden näkemyksiä vastaan.

Digitaalisessa maailmassa asioiden pysyvyys voi myös saada meidät olemaan tietoisia omasta kuolevaisuudestamme. Muun muassa Kasket (2012) kirjoittaa siitä, miten sosiaalisessa mediassa kuolleiden tuttavien profiilit ovat heidän poismenonsakin jälkeen vielä muistuttamassa meitä heistä, ja samalla kuolemasta. Esimerkiksi valokuvat ja muut fyysiset esineet pystyvät tuomaan edesmenneen mieleemme, mutta digitaalisessa maailmassa tämä on enemmän päällekkäystä, kun pystymme ajasta ja paikasta riippumatta vastaanottamaan sovelluksilta ilmoituksia, jotka kiinnittävät huomiomme kuolevaisuuteen. Digitaalisuus voi tästä näkökulmasta vaikuttaa toimijana, joka tuo kuoleman takaisin lähemmäksi arkista elämäämme. Kuten Kasketin (2012) tapauksessa, nämä muistutukset kuolevaisuudesta voivat saada meidät muistamaan kuoleman sekä oman kuolevaisuutemme ja sen myötä kannustamaan meitä elämään paremmin hetkessä.

### **2.1.2 Oleminen-kohti-loppua**

Temporaalisuus ja oleminen-kohti-loppua (engl. being-towards-death) liitetään hyvin vahvasti Martin Heideggeriin, yhteen 1900-luvun suurimmista fenomenologian filosofiista. Hän käsitteli magnum opuksessaan *Oleminen ja aika* (Sein und Zeit) kumpaakin aihetta, jalostaen kirjoituksissaan opettajansa, fenomenologian isän Edmund Husserlin sekä antiikin Kreikan filosofien ajatuksia.

Heidegger käyttää inhimillisestä olemassaolosta saksankielistä käsitettä Dasein eli *täällä-olo* (Harman, 2007, s. 55–78). Oleminen itsessään on aika, eikä oleminen täten koskaan ole pelkästään nykyhetkessä, vaan se on kolmijakoinen temporaalinen struktuuri, joka kuuluu vain olemiselle itselleen. Dasein on samaan aikaan sekä lähellä ihmistä että kaukana siitä: itsestään ja muista entiteeteistä voi olla paljonkin tietoa, mutta lopulta tämä ”tieto” on vain lista ulkoisista ominaisuuksista eikä olemisesta itsestään. Daseinia ei toisin sanoen voi tarkastella ulkoapäin.

Daseinin koko olemassaolo tulee vasta kokonaan näkyviin sen kuoleman myötä, ja se on myös autenttisimmillaan kokiessaan ahdistusta (saks. Angst) kuolemaa kohtaan (Harman, 2007, s. 55–78). Toisin kuin pelko, joka kohdistuu tiettyyn – usein hyvin konkreettiseen – kohteeseen, ahdistus puolestaan nousee esiin maailmassa olemisesta (engl. being-in-the-world) itsestään. Pelon saadessa meidät pakenemaan pois päin sen aiheuttajasta, ahdistus puolestaan saa meidät pakenemaan aiheuttajaa kohti, pois oman olemuksemme mukanaan tuomasta kauhusta. Samalla ahdistus antaa meille kokemuksen autenttisuudesta vapauttamalla meidät epäautenttisesta uppoutumisesta maailmaan.

Kuolema ei ole yksittäinen tapahtuma, jolle on määrätty ajankohta ja paikka, vaan se kulkee syntymästä lähtien jokaisen mukana toimien mahdollisuuksien ääripisteenä (Harman, 2007, s. 55–78). Dasein ei myöskään voi käsittää itseään kokonaisuudessaan, sillä toistaiseksi toteutumattoman tulevaisuuden potentiaalin myötä sen olemus on keskenäinen aina kuolemaan saakka (MacAvoy, 1996). Kuolemansa jälkeen Dasein ei ymmärrettävistä syistä pysty saattamaan olemustaan kokonaan näkyviin, joten *oleminen loppussa* ei ole järkevä vaihtoehto. Sen sijaan autenttinen *oleminen-kohti-loppua* mahdollistaa olemisen olemuksen saattamisen näkyville ennen kuolemaa.

Oleminen-kohti-loppua eli kuolemaan varautuminen on Heideggerin mukaan ainoa asia, joka antaa autenttisen varmuuden minuudesta, sillä kukaan muu ei voi kuolla puolestasi ja viedä sitä sinulta pois (Harman, 2007, s. 55–78). Dasein voi olla olemassa autenttisesti tarttumalla oman olemisensa mahdollisuuksiin ja potentiaaliin, sen sijaan että se sortuisi

kunnianhimon ja itseymmärryksen johtamiseen yleisistä, julkisista mielipiteistä ja puheista. Dasein on kuitenkin loppujen lopuksi aina jossain määrin sekä autenttinen että epäautenttinen samaan aikaan.

Heideggerin sekä paljon arvostusta että keskustelua herättäneitä ajatuksia on myös kritisoitu useampaan otteeseen. Esimerkiksi MacAvoy (1996) pohtii, onko Heideggerin kuvailema tulkinta autenttisuudesta liian yksilökeskeinen tai jopa solipsismiin (pelkästään oma olemassaolo on varmaa) nojaava ja jättääkö se olemisen-muiden-kanssa (engl. being-with-others) liian vähäiselle huomiolle. Hän esittää myös, että Daseinin olemista-kohti-kokonaisuuttaan ei voida nähdä pelkästään olemisena-kohti-loppua kautta, vaan on myös huomioitava *oleminen-kohti-syntymää*.

MacAvoy (1996) ehdottaa kuoleman aiheuttaman aiempaa suuremman ahdistuksen yhdeksi syyksi nykyisessä yhteiskunnassa havaittavaa vieraantumista kuolemasta ja sen poistamista arkielämästä. Vaikka kuolema on usein läsnä kuluttamassamme mediassa ja uutisissa, ovat henkilökohtaiset kohtaamiset kuoleman kanssa pudonneet lähes kokonaan pois ihmisten elämästä muun muassa modernien hautauspalveluiden myötä. Tästä syystä mahdollisen kuoleman realiteetteja harvoin kohdataan Heideggerin esiin nostamalla tavalla.

Daseinin *heitettyys* (engl. thrownness) eli satunnainen ilmaantuminen tähän maailmaan juuri tiettyyn aikaan ja paikkaan ei tarkoita pelkästään sitä, että olemme tuomittuja kuolemaan ilman, että meillä on mitään sanomista asiaan, vaan olemme myös syntyneet ilman mahdollisuutta vaikuttaa asiaan (MacAvoy, 1996). Sen myötä, että toinen ihminen on päättänyt synnyttää ja kasvattaa yksilön, voi hän olettaa, että hänen saapumisensa tähän maailmaan ei ollut pelkkää sattumaa tai vahinko. Tämä yhteys huoltajaan luo selvästi puitteet olemiselle-muiden-kanssa – jopa vahvemmin kuin Heideggerin suosima ja kuolemaa korostava *oleminen-kohti-loppua*.

Daseinin eksistenssin ytimessä on Heideggerin näkemyksen mukaan *maailmassa oleminen* (engl. being-in-the-world), joka kehystää kaikkea olemista ja tekemistä (Tieteen tutkimuskeskus, 2023). Internetin ja digitalisaation vallankumouksen myötä Kim (2001) on esittänyt aatteen siitä, voiko *verkossa oleminen* (engl. being-in-the-World-Wide-Web) olla toinen muoto olemassa olemiselle. Fyysisyyden osittaisten puutteiden vuoksi hän argumentoi, että digitaalinen olemassaolo on paradoksaalisten luonteenpiirteidensä vuoksi fenomenologisesta näkökulmasta fyysisen maailman ja mielen välimaastossa. Kim (2001) huomauttaa myös viitaten Heideggerin päätelmiin, että Daseinille ei ole oleellista, mikäli toinen Dasein on fyysisesti läsnä, joten digitaaliset olennot ovat osa hänen maailmaansa. Verkon välityksellä Dasein pystyy olemaan toisten Daseinien kanssa ja huolehtimaan heistä, ja tästä syystä *verkossa oleminen* on yksi *maailmassa olemisen* autenttista muodoista.

Lähellä kuolemaa olleille kuluttaminen on myös yksi tapa kohdata epävarma tulevaisuus ja asennoitua uudestaan elämistä kohti. Pavian ja Masonin (2004) löydösten mukaan suurten tulevaisuusorientoituneiden ostosten tekeminen ja niihin sitoutuminen voi auttaa kuolemaa täpärästi välttäneitä henkilöitä saamaan lisää uskoa tulevaisuuteen, vaikka se osalle saattaakin olla hankalaa. Tämä voidaan nähdä vastakkaisena mekanismina lanistumiselle suurten tulevaisuusorientoituneiden projektien edessä, mitä monet myös kokevat.

## 2.2 Permadeath ja kuolema peleissä

Kuolema ei ole pakollinen osa kokemusta kaikissa digitaalisissa peleissä, mutta silti sillä on usein hyvin tärkeä rooli tekemisen ohjaajana ja merkityksellisyyden luojana – samaan tapaan kuin oikeassakin elämässä. Läheskään kaikki pelit eivät sisällä kuolemaa tai siihen viittaavia elementtejä, kuten usein esimerkiksi pulmapelit tai urheilupelit. Lähestulkoon kaikissa toiminta- ja roolipeleissä kuolema on kuitenkin jollain tasolla osa pelikokemusta ja joskus jopa kriittisen tärkeä osa tarinankerrontaa. Kuoleman merkitys voi myös entisestään korostua verkkoympäristössä, jossa jaetun kokemuksen myötä yksittäisellä

pelaajalla on usein vähemmän valtaa esimerkiksi pelin tallentamisen suhteen kuin yksinpeliä pelatessaan.

### 2.2.1 Kuolema peliominaisuutena

Permadeath eli pelaajan pelihahmon pysyvä kuolema on ominaisuus, joka on ollut käytössä osassa varhaisista digitaalisista peleistä jo 1970-luvulla. Alun perin tämä peliominaisuus löytyi peleistä jo pelkästään siitä syystä, että pelaajan etenemistä ei ollut alkeellisen teknologian myötä mahdollista tallentaa. Yksi ensimmäisistä laajasti tunnetuksi tulleista peleistä, jossa permadeath on ominaisuutena, on vuonna 1980 julkaistu vuoropohjainen roolipeli *Rogue*. Pelin tekijöiden mukaan pelihahmon kuoleman pysyvyyden tarkoitus ei ole nostaa haastetasoa ja luoda ärtymystä, vaan tehdä pelikokemuksesta immersioivampi tekemällä pelaajan päätöksistä merkityksellisiä ja täten kokemuksesta hauskemman (Carnevale, 2016).

*Rogue*-pelin suosiota todistaa kokonainen genre nimeltään *roguelike* eli roguen kaltainen, joka on nimetty alkuperäisen pelin mukaan ja joka on edelleen voimissaan neljä vuosikymmentä alkuperäisen pelin julkaisun jälkeen. Bowie-Wilsonin (2020) mukaan *roguelike*-genren teoksissa on permadeathin lisäksi myös korkea vaikeustaso ja proseduraalisesti generoitua sisältöä. Hän argumentoi myös, että vaikka niitä ei välttämättä ole tavallisesti *roguelike*-genren peleiksi mielletty, on useampi 2010-luvun suosituimmista ja eniten voittoa tuottaneista peleistä – kuten *Fortnite* – luokiteltavissa edellä mainitut kriteerit täyttäväksi.

Teknologian kehityksen myötä permadeath ei nykyään ole pakonsanelema piirre vaan ominaisuus, jonka pelinkehittäjät ovat tietoisesti valinneet lisätä peliin. West (2020, s. 2) esittää, että pelaajien päätökseen ottaa osaa permadeath-pelaamiseen vaikuttaa pelkän yksinkertaisen hedonistisen ilon sijaan laajempi arvostus pelihahmon pysyvän kuoleman merkitystä kohtaan. Hän argumentoi tämän arvostuksen johtuvan permadeathin vauhdittamasta reflektoinnista kuoleman ja ihmisyyden ympärillä, mikä kumpuaa pelihahmon kuolemasta ja potentiaalista kokea kuolevaisuuden korostuneisuutta tavallista

suuremmissa määrin. West (2020, s. 3) huomauttaa kuitenkin, että edellä mainittu arvostuksen määrä on vahvasti kytkettynä pelaajan alttiuteen löytää positiivisia merkityksiä negatiivisista tapahtumista. Tästä voimme johtaa ajatuksen, että niin sanotut kasualipelaajat, jotka pelaavat vähemmän tavoitteellisesti ja etsivät hauskoja kokemuksia vailla laajaa sitoutumista (Scharkow ja muut, 2015), ovat hyvin harvoin permadeath-peleiden kohdeyleisöä, ja heidän voi olla vaikeampi saada positiivisia kokemuksia irti kyseisistä peleistä.

Permadeath voi olla joko sisäänrakennettu pelintekijöiden tarkkaan suunnittelema ydinominaisuus tai vapaavalintainen lisäominaisuus, joka on usein kytketty pelin yleistä vaikeustasoa määrittävään asetukseen. Yksinpeleissä se voi myös olla pelaajien itse koodaama modifikaatio, joka on tehty tuomaan haastetta niille, jotka sitä erityisesti kaipaavat. Kolmas ja mielenkiintoisin vaihtoehto on permadeath-kokemus, joka on luotu pelaajan toimesta ilman pelillistä tukea – toisin sanoen, mikäli pelaaja kuolee pelissä, hän omatoimisesti sulkee pelin ja mahdollisesti vielä lisäksi poistaa tallennustiedoston. Omaaloitteisesta ja pelaajalähtöisestä permadeath-kokemuksesta kirjoittaa muun muassa Abraham (2013), jonka mukaan tämän kaltainen lähestymistapa pelaamiseen voi johtaa huomattavasti intensiivisempään kokemukseen, jossa todennäköisemmin hyödynnetään suurempaa määrää käsillä olevista pelimekaniikoista. Bowie-Wilsonin (2020) alustavan tutkimuksen tuloksien mukaan permadeath johtaa hauskuuden kokemiseen suurempana kuin ilman pysyvän kuoleman seuraamuksia pelaaminen, mikä tukee myös väitettä mukaansatempaavammasta pelikokemuksesta.

Vuonna 2017 julkaistu *Hellblade: Senua's Sacrifice* on myös hyvin erottuva esimerkki kuoleman vaikutuksesta pelikokemukseen. Pelin alussa pelaajalle kerrotaan, että hän ei voi kuolla loputtomasti tai muuten hahmon kuolemasta tulee pysyvää ja pelaaja joutuu aloittamaan koko pelin alusta. Pelattava hahmo kärsii lamauttavista mielenterveyden ongelmista ja permadeath-illuusiota käytetään hyväksi ahdistuneisuuden ja vainoharhaisuuden tunteen välittämiseksi pelaajalle. Tässä vihjailu mahdollisesta permadeath mekaniikasta toimii synteesisinä pelin toiminnan ja narratiivin välillä pyrkien kaventamaan

pelaajan ja pelattavan hahmon välistä kuilua ja syventämään immersiota (Meakin ja muut, 2021). Osa pelaajista on myös kritisoinut kyseistä menettelytapaa psykologisesti manipulatiivisena.

Kuten Juul (2009) toteaa, täytyy hyvän pelikokemuksen tasapainotella liian helpon ja liian vaikean välillä, tavoitellen sopivaa haastetta. Juul (2009) esittää myös, että epäonnistuminen ei ole ristiriidassa voiton kanssa, vaan tärkeä osa kokemusta, joka luo peliin syvyyttä ja tuo mukanaan tärkeitä oppimiskokemuksia. Epäonnistuneet yritykset, näiden luoma kannustus strategian muuttamiseen ja viimein saavutettu onnistumisen tunne ovat asioita, joiden voidaan nähdä korostuvan etenkin permadeath-elementtejä sisältävissä peleissä. Toistuvat epäonnistumiset ja korkea vaikeustaso yhdistettynä oppimiseen johtavat suurempaan tyytyväisyyteen ja yleisesti positiiviseen kokemukseen verrattuna aivan liian helpoksi koettuun peliin (Petalito ja muut, 2017). Tässä kontekstissa on kuitenkin myös aiheellista huomauttaa, että niin sanottujen kasuaalipelaajien reaktiot eivät välttämättä ole yhtä positiivisia kuin haasteita etsivien ja pelikokemukseen vakavammin suhtautuvien pelaajien kokemukset voisivat antaa ymmärtää.

### **2.2.2 Kuolema MMORPG-peleissä**

Tyypillisesti MMORPG-peleissä ilman permadeath-mekanismia kuolema on hyvin väliaikaista ja toiset pelaajat – esimerkiksi parantajan roolissa – pystyvät tuota pikaa nostamaan kaatuneet toverinsa takaisin pystyyn. Kuten Klastrup (2008) osuvasti kuvailee, on kuoleminen tässä kontekstissa useimmiten yksi toistettavissa olevista päivittäisistä aktiviteeteista muiden joukossa. Kuoleminen voi myös olla leikkisää, tutkiskelevaa, viihdyttävää tai vain harmillinen riesa. Joskus kuolema on jopa pelaajien hyväksi käyttämä mekanismi jonkin edun saavuttamiseksi. Klastrupkin (2008) toteaa, että pelisuunnittelun näkökulmasta kuoleminen toimii loppujen lopuksi myös kannustimena oman hahmon sekä itse pelaajan kykyjen kehittämiseksi. Pelaajaa myös rangaistaan – useimmiten kevyesti – kuoleman yhteydessä vaurioittamalla hänen varusteitaan ja haaskaamalla hänen aikansa pakottamalla hänet etenemään uudelleen pisteeseen, jossa hänen hahmonsa menehtyi.

Kaikki kuolemat eivät myöskään ole samanvertaisia. Kuten myös Klastrup (2008) huomauttaa, on tarkastelussa otettava huomioon eri kontekstien vaikutus pelaajahahmon kuoleman kokemukseen. Suhtautuminen kuolemaa kohtaan ja kokemuksesta juontuva turhautuminen voi vaihdella merkittävästi riippuen esimerkiksi siitä, onko kuolemasta vastuussa ei-pelattava hahmo (NPC), toinen pelaaja tai pelaajan oma virhe, kuten liian korkealta putoaminen. Myös sosiaaliset seikat vaikuttavat suhtautumiseen kuten, onko pelaaja aktiivisesti osa ryhmää kuoleman hetkellä tai pelaako hän yksin; tapahtuiko kuolema yleisessä pelitilassa tai instanssissa eli eristetyssä tilassa, johon vain pelaajalla ja hänen mahdollisella ryhmällään on pääsy. Klastrupin (2008) löydökset viittaavat myös siihen, että ruumiilliset ”oikeat kokemukset” kuten hukkuminen, joihin pelaaja pystyy jollain tasolla samaistumaan, voivat vaikuttaa pelaajaan syvemmin kuin täysin epäsamaistuttavat kokemukset pelihahmon kuolemasta.

MMORPG-pelien vahvan sosiaalisen luonteen takia on huomioitava, miten tärkeä rooli kuoleman tarinallisuudella voi olla. Etenkin typeränä pidetyt tarinat voivat sankarillisia tarinoita useamminkin toimia varoittavina esimerkkeinä yhteisön pelaajille ja saada laajaa levitystä – jopa pelin ulkopuolisille (Klastrup, 2008). Yksi erinomainen esimerkki tästä on World of Warcraft -pelissä sattunut tapaturma, jonka alkuun panneen pelaajan hahmo Leeroy Jenkins on tullut internetin myötä tunnetuksi maailmanlaajuisesti, toimien sekä symbolina että varoittavana esimerkkinä kommunikaation puutteen ja hätiköinnin vaaroista.

### **2.2.3 Permadeath Dungeons & Dragons Onlinessa**

Tässä tutkimuksessa tarkastelun kohteena olevassa Dungeons & Dragons Online eli DDO-pelissä oli aikavälillä 2010–2024 yhteensä kahdeksan ”normaalia” toisistaan erillään olevaa pelimaailmaa eli palvelinta (engl. server). Näiden lisäksi on olemassa yhdeksäs kausittain kahden tai kolmen kuukauden ajaksi avautuva *Hardcore*-palvelin, jossa tiukemmat permadeath-säännöt ovat voimassa: mikäli pelaajan hahmo kuolee mistä tahansa syystä, päättyy hahmon taipale Hardcore-palvelimella välittömästi. Normaaliin pelinkulkuun

liittyvien kuolemien lisäksi kaikki ohjelmointivirheistä eli bugeista tai verkkoyhteyden katkeamisesta aiheutuvat tapaturmat lasketaan myös poikkeukseksi kuolemiksi. Ensimmäisen vuonna 2019 järjestetyn Hardcore League -kauden jälkeen lähes jokaisen kauden aikana on ollut voimassa myös pysyvän kuoleman lisäksi kaudesta toiseen vaihteleva ja yleensä haastetasoa nostava lisämekaniikka.

Normaalisti pelihahmon kuolema tarkoittaa DDO:ssa lyhyttä taukoa toiminnasta, kunnes ryhmän muut jäsenet onnistuvat palauttamaan hänet elävien kirjoihin tai hän itse pystyy koskemaan ajoittain lähistöltä löytyviin alttareihin, jotka mahdollistavat pelaajan oma-toimisen paluun kuoleman porteilta. Kuoleman jälkeinen elämä on visuaalisesti harmaasävytteinen, eikä pelaaja pysty olemaan vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa tai vaeltamaan kovin pitkälle kuolinpaikastaan. Pahimmassa tapauksessa pelaaja tai ryhmä joutuu kuoleman myötä jättämään tehtävän kesken ja palaamaan takaisin tavernaan tai muuhun vastaavaan turvalliseen, julkiseen tilaan, johon hän on päättänyt sielunsa sitoa. Tällaisissa tilanteissa pelaajan käyttämä ensisijainen resurssi on aika – sekä tehtävässä jo käytetty että tehtävän uudelleen tekemiseen menevä aika (Klastrup, 2008, s. 145–147).

Permadeath-palvelimella harmaaseen, kuolemanjälkeiseen maailmaan (Kuva 1) ei yleisesti ottaen ehdi tutustua kuin sekunnin ajan ennen kuin pelihahmo viskautuu latausruudun kautta purppuransävyiseen tuonpuoleiseen olotilaan (Kuva 1, oikea reuna). Tämä permadeath-palvelimelle ominainen tyhjä tila eristää kuolleet pelihahmot muusta maailmasta koko lopun Hardcore League -kauden ajaksi ja varmistaa, että hahmolla ei pysty enää pelaamaan ennen kuin vasta kauden loputtua. Tähän *Kadotettujen Sielujen Maahan* tullessaan pelaajalle tiedotetaan, että hänet on poistettu kauden tulostaulukolta – oli hän yltänyt sadan parhaan joukkoon tai ei – ja lisäksi ilmoitus kuolemasta lähetetään koko palvelimelle pienen ruudun ylälaitaan ilmaantuvan tekstilaatikon kautta. Ei ole ennenkuulumatonta, että kauden aikana tuonpuoleista purppuraista kadotusta pääsee todistamaan myös hahmoja, joiden kehittämiseen ja varustamiseen yksittäinen pelaaja on panostanut jopa satoja tunteja.



**Kuva 1.** Kuvakaappaus Hardcore-palvelimelta, jossa näkyy hetki, jolloin pelaajan hahmo kuolee sekä kuoleman jälkeinen olotila.

Hardcore-palvelimella pelaajilla on kaksi ylimääräistä motivaattoria etenemiselle ja tehtävien suorittamiselle: kosmeettiset palkinnot sekä tulostaululla kiipeäminen. Pelaaja voi saada kosmeettisia palkintoja, kuten varusteita ja ratsuja, suoritettuaan riittävän määrän tehtäviä samalla pelihahmolla. Palkintojen avulla saavutuksiaan voi esitellä toisille pelaajille ei-permadeath-palvelimilla sekä tulevilla Hardcore League -kausilla, mikä voi olla keino nostaa sosiaalista statustaan kanssapelaajien silmissä (Wang & Hang, 2021). Tulostauluja puolestaan on kaksi per kausi; yksinkertaistettuna, suurimman määrän tehtäviä suorittaneille ja eniten vaikeimmalla vaikeustasolla pelanneille. Kriteerinä listalla pysymiseen on myös, että pelihahmon täytyy olla hengissä kauden päättyessä. Menneiden kausien tulostauluja voi tarkastella sekä pelin sisällä että pelin verkkosivuilla. Permadeathin ja tulostaulun yhdistelmässä näkyy hyvin Kimin (2001) kuvaus digitaalisten olentojen kahdesta vastakkaisesta mahdollisuudesta: ikuisesta kestävydestä ja välittömästä kadotuksesta.

DDO:ssa – kuten perinteisessä pöytäroolipelissä, johon peli perustuu – on pääpaino yhteistyössä muiden pelaajien kanssa, ja tämän vuoksi *pelaaja vastaan pelaaja* (PvP) toiminta on hyvin harvinaista eikä sitä pysty harjoittamaan kuin pienellä tarkkaan määritellyllä alueella. Yhteistyö muiden pelaajien kanssa tapahtuu yleisesti ottaen kahdesta kuu-teen pelaajaa sisältävissä ryhmissä, jotka yhdessä suorittavat avoimesta pelimaailmasta

erillään olevia yksityisissä instansseissa sijaitsevia luonteeltaan vaihtelevia tehtäviä. Pienessä ryhmässä toisen käden kokemus menetyksestä ryhmän jäsenen kuollessa voi olla myös hyvin vahva ja mieleenpainuva, etenkin jos kyseisen pelaajan kanssa on viettänyt aikaa jo useita tunteja tai päiviä. Muita pelaajia on kuitenkin yleisestä yhteistyön hengestä huolimatta mahdollista tapattaa tahallisesti tai tahattomasti esimerkiksi houkuttelemalla yllättäen suuri määrä vihollisia heidän kimppuunsa. Toisen pelaajan toiminnan vuoksi kuoleminen mukanaan tuoma kokemus epäoikeudenmukaisesta kohtelusta on erittäin mieleenpainuva ja tuo usein mukanaan voimakkaita suuttumuksen ja ärtymyksen tunteita, jotka voivat muokata ja värittää koko pelikokemusta (Klastrup, 2008).

Pelaajat voivat usein kuluttajina olla vaativia ja pikkutarkkoja pelien toimivuudesta ja koetusta visuaalisesta elämyksestä. Verkkopeleissä verkkoyhteydestä ja ohjelmistoista johtuvat viiveet ja mahdollinen nykiminen vaikuttavat huomattavasti enemmän pelikokemukseen kuin yksinpelien kohdalla (Halbhuber, 2022). Yli 20 vuotta vanha pelimootori ei myöskään salli lähellekään moderneihin standardeihin yltäviä grafiikoita. Nämä molemmat edellä mainitut tekijät ovat vahvasti läsnä DDO:ssa. Perinteisiä yksinpelejä on myös mahdollista kuluttaa pelaajan halutessa, kun taas palveluna toimivat verkkopelit vaativat tavallisesti toistuvia maksuja (Badrinarayanan ja muut, 2015) ja pääsy niihin on aika ajoin mahdotonta muun muassa huoltokatkojen vuoksi.

### **2.3 Kuluttaminen ja pelinsisäiset ostokset**

Laajasta näkökulmasta katsottuna pelit ovat itsessään yksi kulutuksen muoto samoin kuin vaikkapa musiikin kuuntelu tai elokuvan katsominen. Pelaaminen voidaan useimmiten (pelistä riippuen) myös luokitella hyvin aktiiviseksi kulutukseksi, jossa pelaaja on koko ajan vuorovaikutuksessa pelin kanssa, tehden tietoisia päätöksiä ja reagoiden pelin tapahtumiin (Trabelsi-Zoghلامي ja muut, 2022). Etenkin MMORPG-pelien kulutuksessa oikea ja virtuaalinen maailma ovat usein hyvinkin toisiinsa kietoutuneita kokemuksia; sekä positiiviset että negatiiviset kokemukset ja asenteet oikeassa elämässä voivat syvästi vaikuttaa virtuaalimaailman kuluttamiseen ja virtuaalimaailman kokemukset vastaavasti oikeaan elämään (Trabelsi-Zoghلامي ja muut, 2022).

Perinteisesti pelin pääasiallinen kulutus alkaa pelin ostamisesta. Pelien alkuajoilta lähtien yleisin käytäntö on ollut kokonaisen pelikokemuksen eli pelin ostaminen, mitä seuraa sen pelaaminen. Ajan myötä ja teknologisen kehityksen vauhdittamana pelikokemus on kuitenkin pirstaloitunut enemmän ja enemmän. Yksinkertaisimmillaan tämä on johtanut siihen, että varsinaisen pelin jatkeeksi tulee julkaisijalta lisäosa, joka tuo lisää sisältöä peliin esimerkiksi uusien alueiden, tehtävien ja tarinan muodossa. Internetin kehityksen myötä varsinaiset suuremmat lisäosat on pitkälti syrjäyttänyt ladattava sisältö eli DLC (downloadable content). DLC voi myös käsittää perinteisen, laajemman lisäosan peliin, mutta merkitsee usein pienimuotoisempaa ostettua sisältöä kuten virtuaalisia esineitä tai hahmoja.

MMORPG-pelien kohdalla kuvioihin tulee lisäksi mukaan kaksi hyvin merkityksellistä käsitettä: tilausmalli ja freemium-malli. Genren alkuaikoina tilausmalli oli hyvin dominoiva ja tarkoitti sitä, että pelin ostamisen lisäksi siitä oli vielä maksettava kuukausimaksu, jotta sitä edes pystyi pelaamaan. Freemium-malli puolestaan merkitsee ilmaiseksi ladattavaa ja pelattavaa peliä, johon sisältyy vapaavalintaisia pelinsisäisiä ostomahdollisuuksia. Tilausmallin kuukausimaksu ei myöskään poissulje ostettavien laajennusten ja lisäsisällön olemassaoloa tai muita freemium-peleille tyypillisiä mikromaksuja. Samaan tapaan myös freemium-pelit pystyvät sisällyttämään tarjontaansa vapaaehtoisen kuukausimaksun. Mainittakoon, että vuonna 2006 julkaistu Dungeons & Dragons Online oli yksi freemium-mallin edelläkävijöistä siirtyessään siihen tilausmallista vuonna 2009 (Woleslagle, 2010).

Mäntymäki ja muut (2020) esittävät, että freemium-mallissa tärkeimpiä tekijöitä ilmaisikäyttäjän siirtymisessä maksavaan asiakkaaseen on sisällön tuoma nautinto ja hinta-laatusuhde. Heidän tutkimuksessaan kuitenkin selvisi, että maksavana käyttäjänä pysymiseen vaikuttivat kuitenkin laajemmin kaksi muuta tekijää: uuden sisällön tutkiminen ja sosiaaliset yhteydet. Voimme olettaa, että nämä tekijät ovat myös sovellettavissa MMORPG-peleistä puhuttaessa. Onkin hyvin todennäköistä, että itse pelin täytyy olla

mielenkiintoinen ja viihdyttävä, jotta käyttäjä päättää investoida aikaansa ja rahaansa siihen. Samoin on myös helppo nähdä, että etenkin MMORPG-pelien tyypillisesti hyvin sosiaalisessa kontekstissa pelin sisällä ja ympärillä luodut sosiaaliset verkostot puolestaan sitouttavat pelaajia hyvin laaja-alaisesti – pelaajakohtaisen vaihtelun huomioiden ehkä jopa enemmän kuin uusi sisältö ja sen tutkiminen.

### **2.3.1 Pelinsisäinen kulutus**

Pelin ostamisen lisäksi myös itse pelin pelaaminen – tehdyistä ostoksista riippumatta – on pelin kuluttamista. Tämän kulutusprosessin sisällä on kuitenkin lisäksi havaittavissa pelinsisäisellä tasolla tapahtuvia kulutusvalintoja ja -prosesseja. Tutkimukset osoittavat, että myös MMORPG-peleissä virtuaalinen taloudellinen toiminta seuraa makrotaloudellisia teorioita ja matkii laajalti oikean maailman taloudellisia kuvioita (Castronova ja muut, 2009). Pelinsisäinen kuluttaminen on täten käsitteenä hyvin moniulotteinen, mutta tässä tutkimuksessa keskitytään pääosin oikealla rahalla ja oikealla rahalla ostettavilla pelinsisäisillä valuutoilla tapahtuvaan kulutukseen.

MMORPG-pelilyhteisöt ovat loppujen lopuksi kuin mikä tahansa muukin kuluttajayhteisö, jolla on myös yhteinen jaettu tietoisuus, omat rituaalinsa ja veloitteensa yhteisöä kohtaan, kuten perinteisillä brändiyhteisöilläkin (Badrinarayanan ja muut, 2015). Toisessa tutkimuksessa Badrinarayanan ja muut (2014) puolestaan huomauttavat, miten MMORPG-yhteisö voi vahvan sitoutumisen ansiosta ennemminkin muistuttaa jopa antropologista heimoa muun muassa sosiaalisen struktuurin ja yhteisöllisyytensä vuoksi. Kaikki pelaajien kulutustoiminta tapahtuu toisin sanoen tässä sosiaalisessa ympäristössä suhteessa muihin kanssapelaajiin. Samaistuminen muihin pelaajiin korreloi positiivisesti muun muassa pelinsisäisten ostosaikeiden, uusien pelaajien rekrytoinnin ja myötämielisen mielikuvan levittämisen kanssa (Badrinarayanan ja muut, 2015). Tästä syystä pelinkehittäjienkin on tärkeää pitää sosiaalinen ulottuvuus mielessä. Sosiaalinen ympäristö toimii vahvana ajurina pelaajien kulutukselle heidän pystyessä näkemään esimerkiksi muiden pelaajien ostamia esineitä.

Yksi tärkeimmistä eettisistä kysymyksistä, joka nousee nopeasti esiin verkkopeleissä kuten MMORPG:t, on P2W (pay-to-win) eli konkreettisen etulyöntiaseman saavuttaminen rahaa vastaan. P2W-ominaisuuksista ei ole täysin selvää ja yhtenäistä näkemystä pelaajien keskuudessa, mutta varsinkin kilpailullisissa peleissä mahdollisuus maksaa etulyöntiasemasta on vähintäänkin kyseenalaista (Freeman ja muut, 2022). Muun muassa pelin genre ja eri pelimekaniikat vaikuttavat kuitenkin vahvasti siihen, että peli ylipäänsä koetaan reiluksi, mikä puolestaan vaikuttaa mahdollisten P2W-ominaisuuksien implementointiin havaittuun oikeudenmukaisuuteen (Freeman ja muut, 2022).

Petrovskaya ja Zendle (2022) ovat tutkimuksessaan tunnistaneet yhteensä 35 eri eettisesti kyseenalaista rahastusmenetelmää, joiden kahdeksasta yläkategoriasta yksi on P2W-ominaisuus. Osa heidän tunnistamistaan menetelmistä, joilla pelaajat pyritään saada maksamaan, on jopa ristiriidassa (Yhdistyneen kuningaskunnan) kuluttajansuojalakien kanssa. Näistä syistä pelinsisäistä kuluttamista tarkastellessa on aina syytä pitää eettinen näkökulma mielessä; mikäli peli on hyvin tehty ja viihdyttävä, maksavat useimmat pelaajat siitä mielellään ilman markkinoinnillisten saalistustaktiikoiden käyttöä ja pelaaja-pelinkehittäjä suhde on vahvempi, terveempi ja enemmän symbioottinen kuin riistokeskeinen.

Toisaalta taas, toisin kuin pelkkä pelin ostaminen, nähdään pelin sisällä ylipäänsä tapahtuva kulutus myös usein turhan takia negatiivisena asiana. Vaikka kuluttajat suhtautuvat tavallisesti positiivisesti esimerkiksi elokuva lipun ostamiseen, nähdään pelinsisäiset ostokset ylipäänsä huomattavasti negatiivisemmassa valossa kuin rahan sijoittaminen muuhun perinteisempään viihteeseen – jopa eräänlaisena salaisena paheena tai kiellettyinä nautintona (Li ja muut, 2025). Li ja muut (2025) osoittivat, että pelinsisäisistä ostoksista juontuvaan häpeään ei vaikuta pelaamiseen kulutettu aika tai pelialusta, vaan pääosin pelatun pelin genre ja aiempien ostosten määrä: urheilupelien pelaajat kokivat vähiten häpeää, kun taas pulma-, räiskintä- ja strategiapelejä pelaavat eniten. Alhainen häpeän määrä vaikutti osaltaan positiivisesti tehtyjen pelinsisäisten ostosten määrään (Li ja muut, 2025).

Osana kulutusprosessia on tyypillisesti myös mahdollista tienata pelin sisällä käytettävää yhtä tai useampaa valuuttaa pelkästään peliä pelaamalla eli käyttämällä omaa aikaa resursseina. Pelinsisäisten valuttojen määrä ja hankintatapa voi vaihdella huomattavasti pelistä toiseen. Virtuaalivaluttoja ovat tutkineet muun muassa Meng ja muut (2021), jotka laskivat esimerkiksi, että mikäli pelinsisäisen valuutan tienaamista helpotettaisiin matalan pelitason omaavia pelaajia silmällä pitäen, pystyisivät taitavat pelaajat puolestaan tienamaan pelinkehittäjien kannalta epäsuotuisan suuren määrän kyseistä valuuttaa. Sopivan tasapainon löytäminen sekä pelaajan että pelinkehittäjän näkökulmasta ei toisin sanoen ole kovinkaan helppoa ja joudutaan tarkasti mittaamaan ja suunnittelemaan pelikohtaisesti.

### **2.3.2 Pelinsisäiset ostokset**

Virtuaalisten esineiden hankintaan vaikuttaa sisäänpäin suuntautuvat positiiviset aikomukset, jotka liittyvät itsensä toteuttamiseen, ryhmään kuulumisen tunteeseen ja intii-miyteen (Wang ja Hang, 2021). Pelinsisäisten ostojen tekeminen lisää myös selvästi kulluttajan tunnetta autonomiasta ja yhteenkuuluvuudesta (Wang & Hang, 2021). Myös Zhao ja muut (2024) päätyivät samansuuntaisiin tuloksiin ja heidänkin tutkimuksessaan autonomia ja kyvykkyys vaikuttivat merkittävästi ostoaikeisiin. Hamari ja muut (2017) puolestaan selvittivät, että kolme tärkeintä motivaatiotekijää pelinsisäisten ostosten tekemiselle, jotka lisäävät selvästi ostovalmiutta, ovat esteetön pelaaminen, sosiaalinen vuorovaikutus ja taloudellinen järkeily. Toiset kolme yleisintä ostomotivaatiota olivat kilpailullisuus, uuden sisällön avaaminen sekä lasten pyyntöihin myöntyminen, mutta nämä tekijät eivät kuitenkaan merkittävästi lisänneet ostovalmiutta.

Pelinsisäisen valuutan erottaminen oikeasta rahasta voi johtaa helpommin sattuviin impulssiostoihin, kun esineiden todellisen arvon arvioiminen sumeutuu ja pelinsisäinen kauppa on jatkuvasti yhden painalluksen päässä. Impulssiostoja vauhdittaa myös suosionhakuisuus yhdistettynä kilpailulliseen asenteeseen (Cengiz ja muut, 2025). Samalla myös matalalla sosiaalisella kompetenssilla on haitallinen vaikutus impulssiostosten

tekemiseen, sillä se vahvistaa suosiohakuisen käytöksen vaikutusta (Cengiz ym., 2025). Ihmisen psykologisilla tekijöillä on toisin sanoen hyvin vahva vaikutus kulutuskäyttäytymiseen virtuaalisessa ja sosiaalisessa ympäristössä, jossa ostosten teko käy käden käänteessä muutamalla napin painaluksella.

Pelikokemukseen ainoastaan kosmeettisesti vaikuttavat ostokset, kuten hienon näköinen ase tai haarniska, ovat tätä nykyä varsin suosittuja peleissä. Etenkin sosiaaliset pelit kuten MMORPG:t ovat erinomainen alusta kosmeettisten esineiden myynnille, koska niitä on helppo esitellä kanssapelaajille, mikä voi potentiaalisesti edistää esineiden ostajan sosiaalista statusta. Wang ja Hang (2021) esittävätkin, miten markkinoidessa esineitä, joilla ei ole muuta toiminnallisuutta kuin ulkonäkö, kannattaa pyrkiä korostamaan niiden toisille pelaajille viestittämää kuvaa kyvykkyydestä ja kyvystä saada aikaan positiivinen reaktio kanssapelaajissa.

Kauniit, visuaaliset innovaatiot kosmeettisten esineiden muodossa voivat myös auttaa vastaamaan pelaajan psykologisiin tarpeisiin *hauskuuden* ja *siistien* hankintojen suhteen, mikä itsessään voi nostaa pelaajien halukkuutta tehdä pelinsisäisiä ostoja (Ma & He, 2024). Immersio on useimmiten olennaista etenkin kosmeettisten esineiden kohdalla ja voi lisätä niiden houkuttelevuutta (Ma & He, 2024). Esimerkiksi kosmeettisten futurististen aseiden myyminen fantasiamaailmaan keskittyvässä pelissä voi olla hyvin immersiota rikkovaa ja vaikuttaa niiden houkuttelevuuteen jopa negatiivisesti.

Hinnoittelu on myös oleellinen osa pelinsisäistä kauppaa. Klassiset hinnoittelun perusteet, kuten sekä kuluttajien näkemyksen arvosta että kilpailijoiden hinnoittelustrategioiden ymmärtäminen ovat myös arvokkaita työkaluja MMORPG-pelien kohdalla (Ren ja muut, 2020). Petrovskaya ja Zendle (2022) kuvaavat hinnoittelukäytäntöjä, joita voidaan pitää epäeettisenä kuten harmillisen yleistä strategiaa, jossa yksi tarjolla oleva virtuaalivaluuttapaketti sisältää hieman vähemmän kuin mitä esineen ostoon tarvitaan, kun taas kalliimpi paketti sisältää tarpeeksi pisteitä ostaa lähes kaksi esinettä – mutta ei ihan. Ren ja muut (2020) puolestaan puhuvat sen puolesta, että MMORPG-pelinkesittäjillä olisi

täydet mahdollisuudet keskuspankkien tai valtioiden tavoin valvoa ja säädellä asettamiin hintoihin. Voidaan siis todeta, että peliyhtiöillä on etenkin hinnoittelun suhteen vielä tällä hetkellä paljon sekä valtaa että vastuuta oman toimintansa kannattavuuden ja vastuullisuuden takaamiseksi.

Yllätyslaatikko eli *loot box* on 2010-luvulla peleissä räjähdysmäisesti yleistynyt ominaisuus, jossa pelaaja saa joko rahaa tai pelinsisäistä valuuttaa vastaan satunnaisen esineen tai edun, joka on joko kosmeettinen tai pelin toimintaan vaikuttava. Yllätyslaatikot ovat yleisesti ottaen saaneet runsaasti kritiikkiä muun muassa epäeettisyydestään ja rahapelaamiseen kannustamisesta, mutta ominaisuus ei ole katoamassa peleistä vielä lähiaikoina, sillä yllätyslaatikot tuottavat arvioiden mukaan jopa 30 miljardia dollaria voittoa pelialalle vuosittain (THL, 2022; Zendle ja muut, 2020). Muutoksia voi kuitenkin tapahtua, sillä muutamat maat ovat jo säättäneet lakeja loot box -ominaisuuden sisältäviä pelejä vastaan. Esimerkiksi Belgiassa yllätyslaatikoita sisältävät pelit lasketaan kuuluvan uhkapelilainsäädännön alle, kun taas Alankomaissa peliyhtiöt joutuvat sakon uhalla poistamaan yllätyslaatikot kokonaan peleistään (Petrovskaya & Zendle, 2022).

### **2.3.3 Pelinsisäiset ostokset Dungeons & Dragons Onlinessa**

DDO:ssa on pelinsisäinen kauppa nimeltä *DDO Store* (Kuva 2), josta pelaajat pystyvät milloin tahansa ostamaan satojen tavaroiden valikoimasta esineitä, jotka muun muassa parantavat pelihahmon suorituskykyä, nopeuttavat etenemistä tai visuaalisesti muuttavat pelihahmon ulkonäköä. Kaupan valuuttana toimii DP:t (DDO Points), joita on mahdollista hankkia ostamalla oikealla rahalla yksi kuudesta 5,99–155,99 euron hintaisesta paketista. Vastaavat kaupat ovat hyvin harvoin suosittuja pelaajien keskuudessa, sillä etua antavien esineiden kauppaaminen suoraan rahaa vastaan on sekä eettisesti kyseenalaista että epäreilun tuntuista toisia pelaajia kohtaan (Zendle ja muut, 2020). DDO välttää tämän sudenkuopan pitkälti sillä, että pelin fokus on yhteistyössä muiden pelaajien kanssa eikä kilpailussa heitä vastaan. Kaupasta ei myöskään ole mahdollista ostaa suoraan läheskään niin suurta etulyöntiasemaa kuin mitä pelaaja pystyy saamaan pitkällä aikavälillä karttuneen pelikokemuksen ja tiedon avulla.



**Kuva 2.** Kuvakaappaus, jossa näkyy DDO Store vuoden 2023 visuaalisen päivityksen jäljiltä. Taustalla oikealla näkyy myös Hardcore League -kausien tulostaulut rivissä seinällä.

DP-valuuttaa on mahdollista kerryttää hitaasti pelaamalla peliä: jokainen onnistuneesti suoritettu tehtävä antaa vaikeustasosta ja pituudesta riippuen 2–42 suosiopistettä, ja pelihahmon kerrytettyä 100 suosiopistettä hän saa 25 DP:tä. Pelinsisäistä valuuttaa voi siis kerryttää poikkeuksellisen orgaanisesti pelaamalla peliä normaaliin tapaan. Pelkäättään peliä pelaamalla on toisin sanoen mahdollista ostaa DDO:n pelinsisäisestä kaupasta kaikki mieluisat tuotteet, mutta tähän tarvitaan pelaajan osalta hyvin merkittävä investointi pelin parissa käytetyn ajan suhteen, vaikka hän hyödyntäisi ahkerasti viikoittain vaihtuvia alennusmyyntejä.

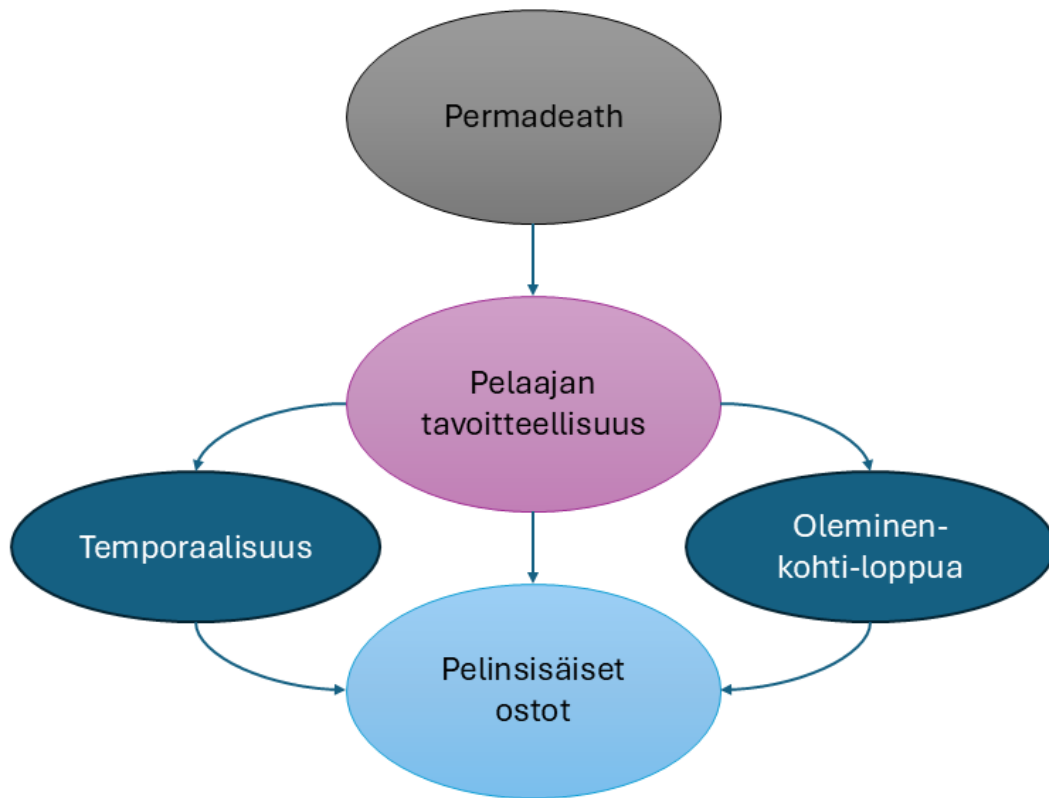
Pelinsisäisestä kaupasta on myös mahdollista ostaa muuten hyvin harvinaista premium-valuuttaa eli Astral Shardeja, joita voi käyttää eri tarkoituksiin kuten kaupantekoon muiden pelaajien kanssa sekä varusteiden ja esineiden hankkimiseen helpottamiseen mahdollistamalla kirstuista saadun saaliin uudelleen arpomisen. Saatujen tavaroiden uudelleen arpominen on Astral Shardien suosituimpia käyttötarkoituksia, mutta siinäkin on rajoitteensa, sillä jokaisen kirstun kohdalla onneaan voi koittaa korkeintaan kolme kertaa

ennen kuin tehtävä on läpäistävä uudelleen. Vaikeimmissa tehtävissä, niin kutsutuissa raideissa, uudelleen arpomista ei puolestaan voi suorittaa laisinkaan, mikä tasoittaa pelikenttää sekä paljon että vähän peliin rahaa käyttävien pelaajien välillä.

Astral Shardeja on myös mahdollista käyttää heittämään satasivuista noppaa, jonka antaman numeron pohjalta pelaaja saa satunnaisen, mutta suhteellisen pienen määrän kokemuspisteitä ja mahdollisesti myös esineen, jonka hyödyllisyys on yhteydessä nopan heitosta saatuun lukuun – mitä korkeampi luku, sitä parempi palkintokin yleisesti ottaen on. Kaikki pelaajat saavat päivässä ilmaisen heiton huonompia palkintoja tarjoavalla *hopeisella* nopalla, kun taas kuukausittain maksavat VIP-pelaajat saavat kerran viikossa ilmaisen heiton *kultaisella* nopalla. Tämän lisäksi kaikki pelaajat saavat halutessaan maksua vastaan heittää molempia noppia heille mieluisan määrän kertoja; kultaisen nopan maksaessa viisi kertaa hopeista enemmän.

## 2.4 Kuoleman ja kulutuksen yhteys verkkoroolipeissä

Edellä käsitellyn teorian pohjalta esitän, että tärkein linssi, jonka läpi pelaajan kulutuskäyttäytymistä tulee tarkastella, on *pelaajan tavoitteellisuus* (Kuvio 1). Tavoitteellisuus värittää suurimmissa määrin pelaajan *permadeath*-kokemuksen ja *pelinsisäisten ostosten* välistä yhteyttä. Mikäli pelaaja identifioituu vähemmän tavoitteelliseksi eli niin sanotuksi kasuaalipelaajaksi, voidaan pelinsisäisten ostosten tekeminen suoraan todeta hyvin epätodennäköiseksi. Tavoitteellisilla tai kilpailuhenkisillä pelaajilla on puolestaan selvästi enemmän motivaatiota etenkin funktionaalisten esineiden ostamiseen myös permadeath-ympäristössä. Sekä enemmän että vähemmän tavoitteellisten pelaajien kohdalla pelinsisäisten ostosten tekemisen todennäköisyyteen permadeath-ympäristössä vaikuttaa kuitenkin myös vahvasti sekä *temporaalisuus* että *oleminen-kohti-loppua* alakäsitteen.



**Kuvio 1.** Permadeathin ja pelinsisäisten ostosten yhteyttä havainnollistava kuvio.

Permadeath-kokemus johtaa tyypillisesti siihen, että pelaaja joutuu tasapainoilemaan implisiittisen ja eksplisiittisen temporaalisuuden välillä, ja pelissä sattuva kuolema – oma tai kansapelaajan – johtaa nopeasti desynkronoitumisen tunteeseen, minkä voidaan olettaa vaikuttavan negatiivisesti ostohalukkuuteen. Vahva kontemporaalisuuden tunne puolestaan johtaa positiiviseen mielentilaan, mikä voi vähentää vastahakoisuutta ostosten tekemisen suhteen. Ostosten tekeminen voi myös auttaa pelaajaa temporalisoimaan itsensä nostamalla hänen tunnettaan toimijuudesta ja antamalla luottoa tulevaan.

Oleminen-kohti-loppua voi ilmetä pelaajan tuntemassa ahdistuksessa pelissä jokaisen nurkan takana vaanivaa kuolemanvaaraa kohtaan, mikä voi lisätä kokemusta autenttista elämisestä ja päämäärällisestä toiminnasta. Tämä voi näyttäytyä etenkin tavoitteellisissa pelaajissa halukkuutena elää täysillä ja tehdä hengissä pysymistä edistäviä ostoja epävarmuuden vähentämiseksi. Toisaalta kuolemanpelko voi etenkin kasuaalipelaajien

kohdalla herkästi johtaa vastahakoisuuteen tehdä pelinsisäisiä ostoksia. Hyväksymällä suurella todennäköisyydellä edessä olevan kuolemansa ja olemalla-kohti-loppua, voivat kasuaalipelaajat kuitenkin myös nauttia kokemuksestaan yhtä suurissa määrin kuin tavoitteellisemmatkin pelaajat. Tämä myönteinen kokemus, jossa olemisella-muiden kanssa on usein tärkeä rooli, voi osaltaan johtaa lisääntyneeseen ostohalukkuuteen.

Tavoitteellisten pelaajien kohdalla tekijöillä kuten kilpailullisuus ja reiluuden tunne on myös huomattavasti suurempi painoarvo. Korkea kilpailuhenkisyys lisää ostohalukkuutta, kun taas tunne epäreilusta pelikokemuksesta laskee motivaatiota pelinsisäisten ostojen tekemisen suhteen. Kasuaalipelaajien löyhempi sitoutuminen ja matalampi kilpailuhenkisyys puolestaan merkitsee vähempää kiinnostusta kanssapelaajien tekemisiä kohtaan, jolloin he keskittyvät enemmän omaan tekemiseensä, eikä muiden tekemien ostojen mielletty (epä)reiluus vaikuta heidän ostopäätöksiinsä.

Tässä luvussa esitettyä teoreettista viitekehystä pyritään laajentamaan ja tarkentamaan neljännessä luvussa esitetyn aineiston analyysin pohjalta. Tarkan viitekehyksen koostaminen aiemman teoreettisen tiedon pohjalta on aiheen uutuuden vuoksi hankalaa. Tästä syystä tutkimusta varten kerätty aineisto edesauttaa merkittävästi tarkemman kuvauksen luomisessa ja teorian eri osien yhteen nivomisessa esimerkkien kautta.

### 3 Metodologia

Tässä luvussa käydään läpi tutkimuksen metodologisia valintoja liittyen analyysimeteodeihin, tiedonkeruuseen ja luotettavuuteen. Ensimmäiseksi käydään läpi fenomenologista näkökulmaa ja haastattelua menetelmänä. Toiseksi selvennetään, millä tavoin tutkimuksen aineisto on kerätty ja miltä haastateltujen joukko näyttää. Sen jälkeen avataan, miten sisällönanalyysiä on sovellettu aineiston läpikäymisessä. Viimeiseksi käydään myös lyhyesti läpi, miten tutkimuksen luotettavuus on varmistettu.

#### 3.1 Fenomenologinen laadullinen tutkimus

Laadulliset tutkimusmenetelmät soveltuvat parhaiten tutkimusasetelmiin, joissa tavoitteena on saada vastaus *mitä* ja *miten* tyylisiin tutkimuskysymyksiin (Silverman, 2024, s. 18–22). Tämän vuoksi laadulliset menetelmät soveltuvat tämän tutkimuksen toteuttamiseen määrällisiä menetelmiä paremmin. Laadulliset menetelmät auttavat myös paremmin huomioimaan kontekstin (Silverman, 2024, s. 18–22), mikä auttaa monipuolista aineistoa läpikäydessä. Tutkimuksen aihepiiriä ei myöskään aiemmin ole tutkittu, minkä vuoksi laadulliset tutkimusmenetelmät sopivat erinomaisesti uuden alueen tutkimukselliseen kartoitukseen (Silverman, 2024, s. 18–22).

Tutkimuksessa taustalla toimii fenomenologinen paradigma, joka pyrkii laadullisen tutkimuksen avulla kuvaamaan subjektiivisia elettyjä kokemuksia oikeassa maailmassa (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 20–21; Silverman, 2024, s. 27). Fenomenologisessa tutkimuksessa itse *kokemus* on ratkaisevasti tarkastelun keskiössä, eivätkä esimerkiksi kokemuksen taustalla olevat tekijät ole yhtä kiinnostavia tai tärkeitä kuin tarkastellun subjektiivisen kokemuksen struktuurin kuvaaminen mahdollisimman tarkasti (Cerbone, 2014, s. 1–10). Täten laadullinen lähestymistapa on fenomenologiselle tutkimukselle myös huomattavasti määrällistä ominaisempaa, sillä vaihtelevia subjektiivisia kokemuksia on huomattavasti haastavampaa analysoida numeerisesti kuin syväluotaavien kuvausten avulla. Fenomenologinen lähestymistapa tukee myös tutkimuksen uutta

aihealuetta kartoittavaa luonnetta, jossa lähdetään selvittämään pelaajien kokemuksia permadeathistä.

### 3.2 Haastattelu aineistonkeruumenetelmänä

Tässä tutkimuksessa analysoitava empiirinen aineisto kerätään haastatteluiden avulla. Haastatteluiden suorittaminen on yksi tyypillisimmistä laadullisen tutkimuksen aineistonkeruumenetelmistä, joka soveltuu erinomaisesti kartoittamaan ja selvittämään ihmisten subjektiivisia näkemyksiä. Haastattelumenetelmän valittuaan tutkijan tulee päättää millaisiin kysymyksiin hän halua vastauksen, sillä tämä vaikuttaa esitettyjen kysymysten tyyppiin ja laajuuteen (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 91–98). Tutkimuksen luonne vaikuttaa vahvasti siihen, pyritäänkö kysymyksillä selvittää *mitä* tapahtui tai *miten* jokin asia tapahtui sekä haastattelijan ja haastateltavan välisen vuorovaikutuksen määrään (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 91–98). Haastattelu valikoitui tässä tutkimuksessa käytettäväksi menetelmäksi siitä syystä, että se on helpoin tapa päästä käsiksi ihmisten mielipiteisiin ja henkilökohtaisiin kokemuksiin.

Kasvotusten ja netin välityksellä suoritetuilla haastatteluilla ei ole lopulta kovinkaan suuria eroja. Yksi huoli voi muun muassa olla se, onko haastateltavilla tarvittava tekninen varustus ja tietotaito sen käyttöön (Silverman, 2024, s. 158–161), mutta tämän tutkimuksen digitaalikeskeisen kohderyhmän ansiosta tällaiset huolet ovat turhia. Lisäksi keskusteleminen netin välityksellä voi potentiaalisesti auttaa etenkin ujompia vastaajia antamaan kattavampia vastauksia, mikäli kasvotusten oleminen tuntuisi liian painostavalta.

Silverman (2024, s. 170–176) esittää, että naturalistisissa haastatteluissa – mihin tässä tutkimuksessa on myös pyritty – on tarkoituksena päästä kiinni haastateltavan roolissa esiintyvän henkilön takana olevaan subjektiin, jolloin eletyt kokemukset ja koetut tunteet ovat tutkimuksen kannalta hyvin olennaisia. Etenkin määrällistä tutkimusta tehdessä pyritään tyypillisesti mahdollisimman objektiivisen aineiston keräämiseen, kun taas laadullisissa haastatteluissa arvo usein kumpuaa juuri kaukana objektiivisista olevien mielipiteiden ja ideoiden tarkastelusta.

Tutkimuksen haastattelut olivat luonteeltaan puolistrukturoituja eli niissä edettiin pääosin ennalta määriteltyjen kysymysten mukaan (Liite 1 ja 2), mutta hieman kysymysten järjestystä ja muotoilua muokaten tilanteeseen ja aiempiin vastauksiin nähden sopivaksi (Silverman, 2024, s. 159). Puolistrukturoituja haastatteluita tehtäessä osallistujamäärä on tavallisesti 6–20 henkilöä (Silverman, 2024, s. 159), mikä pätee myös tähän tutkimukseen. Haastattelujen aikana vastaajille pyrittiin antamaan mahdollisuus vastata niin kattavasti kuin he halusivat, ilman keskeytyksiä tai liian nopeasti esitettyjä jatkokysymyksiä.

### 3.3 Aineistonkeruu

Tutkimuksen empiirinen data kerättiin tammikuun 2025 aikana pääosin pelaajien suosiman Discord-viestintäsovelluksen kautta suoritettujen kolmentoista haastattelun avulla; ainoastaan yksi haastattelu (A) on suoritettu paikan päällä kasvotusten. Haastateltavat valittiin sekä hyödyntäen tutkijan omia verkostoja että lähettämällä haastattelukutsuja pelaajille, joiden aiempi osallistuminen yhdelle tai useammalle Hardcore League -kaudelle oli ennestään tiedossa. Standing Stone Games julkaisi vuonna 2024 DDO:lle oman virallisen itsehallinnoimansa Discord-palvelimen, minkä lisäksi on myös olemassa yksi suurempi epävirallinen pelaajien ylläpitämä palvelin, joka oli myös pelinkehittäjien suosiossa ennen virallisen palvelimen lanseerausta. Näille palvelimille laitettujen avointen ilmoitusten kautta löytyi yksi vapaaehtoinen haastateltava (J).

Taulukko 1:ssä on nähtävissä lista kaikista kolmestatoista tutkimukseen osallistuneesta pelaajasta. Taulukosta selviää kolme demografista tekijää, aloitusvuosi DDO:n pelaamiselle, permadeath-kokemuksen määrä DDO:n parissa sekä haastattelun kesto minuuteissa. Viimeisellä rivillä on myös keskiarvo iästä, aloitusvuodesta sekä haastattelun kestosta.

**Taulukko 1.** Haastatellut DDO:n pelaajat.

Pelaaja	Sukupuoli	Ikä	Kansalaisuus	Aloitti DDO:n	Kokemusta DDO:n Permadeathistä	Haastattelun Pituus
A	Nainen	37	Suomi	2015	Paljon	20:25
B	Mies	42	Suomi	2010	Paljon	15:52
C	Mies	40	Suomi	2010	Vähän	56:45
D	Mies	48	Suomi	2010	Kohtalaisesti	26:04
E	Mies	38	Kanada	2011	Paljon	52:41
F	Mies	40	Tanska	2009	Vähän	16:15
G	Nainen	37	Yhdysvallat	2020	Kohtalaisesti	12:38
H	Mies	49	Iso-Britannia	2009	Kohtalaisesti	56:54
I	Mies	43	Tanska	2010	Vähän	31:51
J	Mies	31	Kanada	2014	Vähän	18:40
K	Nainen	35	Yhdysvallat	2019	Paljon	52:05
L	Nainen	30	Suomi	2010	Paljon	56:02
M	Mies	44	Sveitsi	2007	Paljon	31:48
<b>Keskiarvo:</b>		<b>39,5</b>		<b>2012</b>		<b>34:28</b>

Tutkimukseen osallistuneet pelaajat A–D haastateltiin suomeksi ja pelaajat E–M puolestaan englanniksi. Valtaosalle haastateltavista oli luonnollisinta vastata peliä käsitteleviin kysymyksiin englanniksi, mutta neljä haastattelua suoritettiin kuitenkin suomeksi, jotta aineistoon lukeutuisi myös analyysikieltä edustavaa materiaalia. Aineistosta tuli tutkijan arvion mukaan kattava ja monipuolinen, sillä vastaajista löytyi sekä yhdelle että kaikille tähän asti järjestetyille yhdeksälle Hardcore League -kaudelle osallistuneita vastaajia. Lisäksi vastaajiin lukeutui itseään sekä kasuaali- että hardcore-pelaajina pitäviä henkilöitä, joiden suhtautuminen peliin ja permadeath-pelaamiseen vaihteli vahvasti.

Haastattelut olivat puolistrukturoituja ja seurasivat pääosin ennalta määriteltyä haastattelurunkoa (kts. Liite 1 ja 2), vaihdellen kysymysten järjestystä ja asetelua hieman saatujen vastausten perusteella. Tämä on ominaista naturalistiselle lähestymistavalle, joka pyrkii kannustamaan haastateltavia esittämään omat autenttiset kuvauksensa subjektiivisista kokemuksistaan (Silverman, 2024, s. 170–176). Haastatteluissa oli yhteensä viisi eri pääteemaa: pelaajan suhtautuminen DDO:hon, pelaajaan suhde permadeathiin,

pelaajan Hardcore League -kokemukset, pelinsisäiset ostokset Hardcore-palvelimella sekä pelinsisäiset ostokset Hardcore-palvelimen ulkopuolella.

Lähestulkoon kaikki tutkimukseen osallistuvat suhtautuivat aiheeseen intohimoisesti, joten haastattelut sujuivat rennossa ilmapiirissä. Vastaajien puheliaisuudessa oli kuitenkin suuria eroja, joten haastattelujen pituus vaihteli noin varttitunnista aina vajaaseen tuntiin saakka. Haastattelujen litteroinnit tehtiin manuaalisesti ja niiden yhteenlaskettu pituus oli 150 sivua (noin 59 500 sanaa).

### 3.4 Aineiston analyysi

Tässä tutkimuksessa aineistoa on analysoitu laadullisen sisällönanalyysin avulla. Menetelmän avulla pyritään analysoimaan empiirisen aineiston sisältöä tavoitteena selvittää, mitä aineistossa *sanotaan* ja mitä siinä *tehdään* (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 119). Menetelmä sopii hyvin sekä tekstin että audiovisuaalisen datan analysointiin.

Prosessi aloitettiin litteroimalla kerätty audiomuodossa oleva haastatteluaineisto huolellisesti tekstimuotoon. Litteroinnissa keskitytään hyvin vahvasti siinä ilmenevään asiasisältöön, mikä sopii hyvin kauppatieteellisestä näkökulmasta tehtävälle analyysille (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 98). Tämän jälkeen aineistosta pyrittiin löytämään toistuvia teemoja koskien suhdetta peliin ja permadeathiin, Hardcore-kokemukseen sekä pelinsisäisiin ostoihin. Aineiston pohjalta luotiin päivitetty viitekehys, joka kuvaa kulutukseen vaikuttavia tekijöitä permadeath-ympäristössä. Itse vastausten asiasisällön lisäksi eri teemakategorioiden toistuvuutta voidaan analysoida ja tehdä johtopäätöksiä, jotka auttavat hahmottamaan vastausta tutkimuskysymykseen (Silverman, 2024, s. 134–136). Sisällönanalyysin avulla toisin sanoen havainnollistetaan vastauksien kirjoja ja tuodaan esiin sekä poikkeavia että toistuvia mielipiteitä ja kokemuksia.

Tutkimusnäkökulma on abduktiivinen eli se yhdistelee sekä teorialähtöistä että aineistolähtöistä lähestymistapaa. Abduktiivinen tapa lähestyä tutkimusta on askel askeleelta etenevän yksisuuntaisen prosessin sijaan mielekkäämpää nähdä jatkuvana

vuorovaikutuksena tutkimusaineiston ja teorian välillä (Earl Rinehart, 2021). Earl Rinehart (2021) esittää, että abduktiivinen lähestymistapa voi olla erityisen hyödyllinen, mikäli tutkimuksessa yhdistellään eri tieteenhaarojen näkökulmia – kuten tässä tapauksessa muun muassa kauppatieteellisiä ja pelitutkimuksellisia perspektiivejä.

### 3.5 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksen yleistettävyyteen vaikuttaa osittain se, että vastaajien ikähaarukka oli 30–49 vuotta, joten nuoremmat ja vanhemmat ikäluokat eivät ole tutkimusaineistossa lainkaan edustettuna. Toisaalta pelaajien keskimääräinen ikä on Yhdysvalloissa 35 vuotta (Entertainment Software Association, 2024) ja Euroopassa 31 vuotta (Video Games Europe, 2023), joten haastateltavien henkilöiden 39,5 vuoden keski-ikä on lähellä keskiarvoa, ja kuvastaa samalla DDO:n pelaajien arvioidusti keskiarvoa korkeampaa keski-ikää. Tutkimukseen osallistuneista 31 % oli naisia, mikä ollessaan länsimaista 45 % määrää (Entertainment Software Association, 2024; Video Games Europe, 2023) alhaisempi, myötävaikuttaa kuitenkin siihen, että eri demografiset ryhmät tulevat tutkimuksessa huomioituiksi riittävässä määrin. Tulosten yleistettävyyden voidaan toisin sanoen todeta olevan tyydyttävällä tasolla.

Tutkimuksen luotettavuuteen vaikuttaa muun muassa tutkimusprosessin looginen kuvaaminen lukijalle (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 308). Tämän tutkimuksen luotettavuutta edesauttaa aineiston pikkutarkka litterointi ja huolellinen läpikäynti. Lisäksi lukijoilla on mahdollisuus itse tarkastella haastatteluissa käytettyä haastattelurunkoa. Analyysissä esitetyille väitteille nostetaan myös esiin selvät esimerkit suoraan aineistosta, jotta lukijalle selviää, miksi tutkija on päätenyt kyseiseen näkemykseen.

Tutkimuksen linkittäminen aiempaan tutkimustyöhön puolestaan korostaa siirrettävyyttä eli sitä, missä määrin väitteet pystytään liittämään aiemmin saatuihin tuloksiin (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 308). Tässä tutkimuksessa hyvän siirrettävyyden puolesta puhuu lukuisten pelitutkimuksellisten lähteiden hyödyntäminen aiheen

kartoittamisessa ja teoreettista viitekehystä rakennettaessa. Tutkimuksen rajauksessa on myös selkeästi esitetty, missä määrin tulokset ovat sovellettavissa erityyppisiin peleihin.

Tutkimuksen uskottavuuteen vaikuttaa perehtyneisyys aihepiiriin, kuinka hyvin aineisto tukee väitteitä sekä havaintojen looginen yhdistäminen teoriaan (Eriksson & Kovalainen, 2016, s. 308). Tämän tutkimuksen uskottavuutta parantaa se, että tutkijalla on 20 vuoden laaja kokemus eri peleistä ja hän on lisäksi myös perehtynyt pelikulttuureihin sekä vapaa-ajallaan että akateemisella tasolla. Tutkimuksen kohteena olevasta pelistä hänellä on reilusti yli vuosikymmenen kokemus, joten hän pystyy tulkitsemaan nyansseja ja kontekstuaalisia viittauksia, joita tutkimuksen aineistossa esiintyy. Vastakohtaisesti myös henkilökohtaisesta kokemuksesta esiin nousevat mahdolliset vinoumat ja ennakoasenteet pyritään tunnistamaan ja ottamaan huomioon riittävässä määrin.

Kaikki haastattelut suoritettiin haastattelijan osalta webkamera päällä, jotta vastaajat saivat vaikutelman oikeasta ihmisestä keskustelun toisella puolella sekä tutkimuksen aitoudesta. Tämä voidaan nähdä vaikuttaneen vastausten laatuun ja saatuihin tuloksiin positiivisesti. Haastateltavilla ei yleisesti ottaen ollut kameraa päällä, mikä puolestaan heikentää vastausten tulkintaa, mutta muutamat vastaajat kytkivät kuitenkin vastavuoroisesti myös oman kameransa päälle.

## 4 Permadeath kulutuskokemuksena

Tässä luvussa käydään läpi aineiston analyysin tulokset ja pyritään saamaan vastaus sekä toiseen että kolmanteen tavoitteeseen. Ensimmäisessä alaluvussa esitetään pelaajien mielipiteitä DDO:sta sekä heidän motivaatioitaan pelaamiselle, mikä auttaa luomaan selkeämpää kuvaa kohderyhmästä. Toisessa alaluvussa käydään läpi DDO:n Hardcore-palvelimella pelanneiden yleistä permadeath-pelikokemusta. Kolmannessa alaluvussa keskitytään analysoimaan permadeath-peliympäristön vaikutuksia pelin sisällä tapahtuvaan kulutukseen. Viimeiseksi esitellään aineiston analyysin pohjalta luotua päivitettyä viitekehystä, jonka on tarkoitus kuvata permadeath-ympäristölle tyypillisiä kulutukseen vaikuttavia tekijöitä.

### 4.1 DDO:n permadeath-pelaajat ja pelimotivaatio

Haastateltujen pelaajien joukko oli monilta osin hyvin heterogeeninen. Heitä kuitenkin yhdisti monipuolisuuden arvostaminen ja laajat mahdollisuudet oman pelikokemuksen kustomointiin. Yleisesti ottaen he olivat tyytyväisiä pelikokemukseensa.

DDO:n pariin suuren osa haastatelluista oli alun perin selvästi houkutelut pelin ilmaisuus eli free-to-play -malli sekä teoreettinen mahdollisuus avata kaikki sisältö pelkästään peliä pelaamalla tienatuilla pisteillä. Tämä näkyi muun muassa siinä, miten useampi heistä oli aloittanut pelaamisen juuri 2010-luvun alussa, pelin siirryttyä free-to-play -malliin vuonna 2009. Vaikka osa pelaajista onkin tätä nykyä kuukausitilausta maksavia asiakkaita, on tilauksen vaihtoehtoisuus ja ilmainen peruspeli selvästi aloituksen kynnystä madaltava tekijä.

*The first thing that drew me to the game was that it was free-to-play, and the second thing that kind of kept me there was the level of customization and the level of character potential. And... And from there, once you've kind of invested time in those personalized and customized characters there is sort of a... a sunk investment of interest and personal time, and you know, who has time to... to learn an entirely new game once that's occurred? (Pelaaja E)*

*I mean, I was keen for a Dungeons & Dragons game, but not one set in Eberron. It's only when it went free-to-play and spammed the hell out of my Facebook page with adverts for a week and I was like, you know what, I'll give it a try. (Pelaaja H)*

Haastatelluista pelaajista suurin osa identifioi itsensä sitoutumisen ja pelitaitojen osalta vähintään keskitason pelaajaksi. Tosin moni myös myönsi, että heidän sitoutumisensa sekä intensiteetti, jolla he peliä pelaavat, vaihtelee huomattavasti – mikä on sinällään loogista, jos pelaa samaa peliä yli vuosikymmenen ajan. Huomionarvoista oli, että vaikka kaikki haastateltavat olivat pelanneet lisähaastetta tuovalla Hardcore-palvelimella eivät he kuitenkaan valtaosin arvioineet itseänsä kovin korkean tason pelaajiksi. Yksi pelaaja tosin huomautti, että hänen mielestään yhtäkään DDO-pelaajaa ei välttämättä voi kutsua kasuaalipelaajaksi.

*What I wanted to say was that I was a casual DDO player, but then I realised that that probably doesn't really describe any DDO player, just because of the state of the game. A laid back one, I would say. I mean I mainly play for the social aspect, ... I have played solo in the past, but I would very rarely do so nowadays. (Pelaaja I)*

*Say... casual? More of when I get into mood for something. Then I get into these time frames where I'm super focused on it. Like usually when Hardcore season's out or something like that and I can't stop playing it. But then at times you know it just... Lose a little bit of interest ... It's just when there is a special event or something... something to grind for; something new. I usually I'm... I'm really hooked on it and I try it out and I really dedicate a ton of time and then I'm super hardcore. But then when that's basically done ... I then go back into the super slacking mode again. (Pelaaja M)*

Sosiaaliset elementit nousivat myös esiin toiseksi yleisimpänä DDO:n pelaamisen aloittamiseen myötävaikuttaneena tekijänä. Vaikka pelaajat eivät aina jatkaneetkaan aktiivista pelaamista samojen henkilöiden kanssa, jotka heidät johdatteli pelin äärelle, rakensivat he myöhemmin itsenäisesti uusia sosiaalisia verkostoja pelin sisällä. Alun perin pelin pariin haastateltavia oli houkutellut niin perheenjäsenet, ystävät kuin naapuritkin.

*...muutama kaveri, jotka pelas ... niinku real life kaveri, jotka pelas ja tota sit mä oliin sillen et hei, et se on ilmanen peli, että mä voisin kokeilla ja pelata näitten kavereitten kanssa. (Pelaaja D)*

*To play with my brother. I mean, I like D&D, the universe and all that kind of type of rules and all these kind of things that are associated with D&D. And so the game was instantly interesting to me, and my brother was actually playing it and got me into it. (Pelaaja M)*

Laajat mahdollisuudet pelihahmojen kustomoinnille etenkin varusteiden tuoman kompleksisuuden myötä herätti haastateltavissa pääosin positiivisia, mutta joiltain osin myös negatiivisia tunteita. Tämän monimutkaisuuden voidaan nähdä erottavan DDO:n selkeästi suurimmasta osasta MMORPG-kilpailijoitaan. DDO:n tarjoamat poikkeuksellisen monipuoliset kustomointimahdollisuudet olivat kuitenkin yksiaänisesti haastateltavien pääsyy, miksi kokeiltuaan DDO:ta he päättivät lopulta jatkaa pelin pelaamista.

*...items are not just items, it's generally not a one to one upgrade. If you pick a new item you want to equip, you have to pick another new item for another slot to cover another thing. And I like that part about it a lot; the customization part is probably one of the big best things there is about it, because you can make a lot of builds work. (Pelaaja F)*

*...rakastan buildien monimuotoisuutta. Vihaan gear tetrystä. (Pelaaja D)*

Yleisessä DDO:n mahdollistamassa pelityylissä oli haastateltavien välillä hyvin laaja skaala mieltymyksiä. Osa pelaajista kehui erittäin paljon mahdollisuutta keskittyä yhden ainoan hahmon kehitykseen vuosien ajan, ja he myös kehuivat samojen tehtävien toistamista, sillä he pitivät niitä keskiverto MMORPG-pelien tehtäviä kiinnostavampina ja paremmin tehtyinä.

*...overall, I like the game because of the replayability there is in it, because of all the reincarnations and... being able to focus on one character at a time and just focus on progressing on that character. I like that part a lot. (Pelaaja F)*

*DDO, because people have to play it again and again and again, actually has to make the content good enough that you want to play it again and again and again. So I actually think it's good for the game because it... at least somewhat forced to make quality content in it, it's not all equally good, of course, ... But there is ... a*

*drive for them to actually do good content because people have to play it repeatedly. (Pelaaja I)*

Yksi vastaaja sanoitti myös vastakkaisen mielipiteensä ja kertoi pyrkimyksensä ylläpitää useaa pelihahmoa samanaikaisesti, sillä hän koki sen tuovan lisää vaihtelua hänen omaan pelikokemukseensa. Pelikokemukseen saatiin toisin sanoen vaihtelua sekä yhdellä että usealla hahmolla pelaamisen kautta. Tähän myötävaikuttaa vahvasti MMORPG-genressä harvinainen reinkarnaatiomekaniikka, joka mahdollistaa pelihahmon luomisen uudelleen, kun korkein kokemustaso on saavutettu.

*Like I've got ten different characters going at the same time. I just can kind of balance between them if I feel bored with one. And since everything plays differently enough, it's never the same experience twice. (Pelaaja J)*

Haastatellut pelaajat olivat pitkälti hyvin anteeksiantavia ja ymmärtäväisiä DDO:n negatiivisiksi koettavia piirteitä kohtaan. Useampi vastaaja korosti ymmärtävänsä pelistudio SSG:n tekemiä ratkaisuja, sillä kyseessä ei ole massiivinen yritys, jolla olisi käytössään loputtomat resurssit. Yleisimmiksi valituksen kohteiksi nousivat pelin visuaalinen ilme, joka on pysynyt pari vuosikymmentä kohtalaisen samana, sekä ajoittain pelikokemusta häiritsevät verkkoyhteyden viivepiikit eli lagi.

*I think the visualization is probably the worst. ... if you look at this game, you know we're talking in 2025 ... but then again, it's a really old game. You know, this game's almost older than me. ... I don't want to call it ugly or anything like that, it's not ugly. It does have a lot of tricks that it does to make it visually pleasing ... and the artwork in some areas look really great, but when you look at some of the older content ... you can tell that they're old... (Pelaaja K)*

*...the graphics. They're very dated, but other than that, there's... there's really not much. Sometimes the lag's a bit bad, but they've been working on that. (Pelaaja G)*

Vastaajien kesken ei ollut havaittavissa mitään selviä pelien genrejä, jotka olisivat pelaajia yhdistäneet. Vastauksia kertyi hyvin paljon laidasta laitaan: muutamat vastaajat kertoivat pitävänsä eniten historiallisista strategiapeleistä, osa tykkäsi uppoutua vahvoja roguelike-elementtejä sisältäviin keräilykorttipeleihin, kun taas toisia kiehtoivat enemmän

pulmanratkonta- tai toimintapelit. Kysymykseen aiemmasta DDO:n ulkopuolisesta permadeath-kokemuksesta tuli myös hyvin vaihtelevia vastauksia. Haastatteluista ilmeni, että sekä laajemmalti permadeath-pelejä pelanneet että lajityypille vasta Hardcore Leaguen aikana tuttavuutta tehneet pystyivät kaikki kuitenkin samoissa määrin saamaan jotakin irti DDO:n tarjoamasta permadeath-kokemuksesta.

*They can be fun, but I definitely have to be in the right mindset for it. It's kind of a different... different mentality. It's... it's a lot less casual. Like, if I just wanna sit around and have a couple drinks and play then it... that wouldn't be for me. But if I'm in more of a grindy mindset, hardcore, permadeath stuff can be very fun. ... if I am in good health and good mental health and all that, it's usually something I would be down for. (Pelaaja G)*

*There wasn't really any games that I've played much which everything was lost. I liked games where you had a challenge. ... but I also play, you know, strategic games and also games, MMORPGs, like World of Warcraft. And there was no... there was some PvP, but there was nothing really bad happening besides maybe losing some points or whatnot if you died. So it wasn't like anything scary. I guess it's why I like the Hardcore seasons aspect of DDO, where, oh, if you make a mistake and if it goes bad, it's gone! (Pelaaja M)*

Haastateltujen keskuudessa yleisin tuntemus oli, että vaikka he eivät pelaisikaan paljoa permadeath-elementtejä sisältäviä pelejä DDO:n lisäksi, ei se kuitenkaan estäisi kyseisten pelien kokeilemistä tulevaisuudessa. Vastauksissa korostui, että permadeath on mekaniikkana varsin mielenkiintoinen, kunhan se on toteutettu sujuvalla tavalla ja suunniteltu alusta alkaen lisäämään pelin immersiivisyyttä koko pelikokemus huomioon ottaen. Tuotannon loppuvaiheessa peliin hätäisesti lisätty permadeath-mekaniikka pelkkä vaikeuden lisääminen mielessä ei kuitenkaan kiinnostanut haastateltuja.

*I don't stop a game just because there's permadeath in it. As long as it's fitting, then that's a perfectly fine and valid game mechanic. And it can really enhance a game, right? It adds a certain amount of extra tension to it. (Pelaaja I)*

*Siinä täytyy olla jotain tunnelmaa tai jotain muuta, joka sitten kyllä tasapainottaa sen paljon, koska muuten se ottaa niin nopeasti päähän se, että jos menettää kaiken mihin on laittanut tunteja tai päiviä. (Pelaaja B)*

Osa vastaajista kertoi myös suoraan yleisesti välttävänsä permadeath-henkisiä pelejä DDO:n ulkopuolella. He kokivat tärkeämmäksi esimerkiksi pelin narratiivisen puolen, jolloin pysyvä kuolema rikkoisi immersiota huonolla tavalla. Pysyvän kuoleman koettiin myös tuovan pelikokemukseen liiallinen määrä stressiä, mikä oli ristiriidassa joidenkin pelaajien näkemyksen kanssa peleistä rentouttavana vapaa-ajan toimintana.

*I have done a few challenge runs in things like Dark Souls, but in terms of games that have permadeath specifically, not really, no. I tend to avoid it 'cause it causes stress. And I don't need stress when I'm playing games, unless I'm doing a specific challenge. (Pelaaja J)*

*I'd say permadeath's never really been something that attracted me. ... If I knew I had to start over from the beginning every single time I failed. That... yeah, that would definitely deter me. (Pelaaja H)*

## 4.2 Permadeath osana pelikokemusta DDO:ssa

Haastatteluista ilmeni kolme pääteemaa, jotka olivat permadeath-kokemuksen sosiaalinen puoli, kuolemaan ja menetykseen liittyvät kokemukset sekä pelikokemuksen palkitsevuus. Nämä kolme ulottuvuutta olivat huomattavissa eri mittasuhteissa jokaisen haastateltavan kohdalla, ja ne auttoivat sekä pelaajien pelikokemusten että pelaamisen motivaatioiden ymmärtämisessä.

Hardcore League -kokemus koettiin peruspelistä täysin poikkeavaksi kokemukseksi, joka toi mukanaan uuden perspektiivin DDO:ta kohtaan sekä uudet vaatimukset koko pelikokemuksen suhteen. Permadeath-mekaniikkoihin alun perin epäluuloisesti suhtautuneetkin lämpenivät pysyvän kuoleman idealle pienen totuttelun jälkeen. Vastauksissa korostui myös, miten tuntemus pelin sisällöstä, kuten esimerkiksi tehtävien kuolettavista yksityiskohdista, nousi ensisijaisen tärkeäksi, mikä nosti vaadittua tieto- ja taitotasoa.

*Ensimmäisinä vuosina ehkä se oli liikaa jännitystä vain itnessään, mutta sitte ku tottu siihen niin siinä oli oma charminsa, että piti oikeasti varoa tiettyjä asioita ja piti suunnitella miten tekee, ja yhteistyöjuttuja ja kaikkea. Että se niinku loi uuden*

*näkökulman koko peliin, että kun oli tää permadeath juttu niin piti oikeasti olla varovainen. (Pelaaja A)*

*Aluks olin kyllä vähän skeptinen sitä kohtaan, mutta sitten kun sitä nyt useamman seasonin on vetänyt, niin se... se on kans just että se on NIIN erilainen kuin tuo normaali, että... siinä kaikki täytyy ajatella eri lailla ja siinä on niin kun... Kysytään taitoa ja tietoa niin paljon enemmän sitten taas, että siinä ei saa mitään "hupsis" juttuja ei oo... niille ei oo tilaa enää. (Pelaaja B)*

Useampi vastaaja huomautti, että he eivät haluaisi pelata jatkuvasti permadeath-serverillä ja tämän vuoksi he arvostavat Hardcore Leaguen kausiluontoisuutta. Heidän mielestään stressi ja menetyksen pelko kasvaisi nopeasti liian suureksi, mikäli kyseessä olisi pelikokemus, jolla ei ole selvää alku- ja loppupistettä.

*It's like a one-off that can then repeat on different permadeath events. So basically I wouldn't want to play on a permanent permadeath server. That would hold no real interest for me. (Pelaaja I)*

*I really enjoy it. I think if it was like a permanent part, I'm not sure if I would, because it's like... takes that kind of seasonality... (Pelaaja L)*

#### **4.2.1 Sosiaalinen kokemus**

Sosiaaliset elementit eli oleminen-muiden-kanssa osoittautui aineiston perusteella hyvin merkitykselliseksi osaksi koko permadeath-kokemusta. Osa vähemmän tavoitteellisista pelaajista suosi koko Hardcore League -kokemusta ylipäänsä sen kausittaisen luonnon tuoman väentulvan ja lisääntyneen vuorovaikutuksen vuoksi. Sosiaalisuus oli kuitenkin erittäin merkittävä osa pelikokemusta hyvin tavoitteellistenkin pelaajien kohdalla. Yksi tulostaulukon kärkisijoja tavoittelemassa ollut pelaaja kommentoi, miten permadeath-ympäristö auttoi luomaan hyvin yhteistyöpainotteisen ilmapiirin, mikä oli hänelle merkityksellisempi asia kuin Hardcoren permadeath-luonne.

*The first time I went into the Hardcore in a day one season 4 to go into Korthos, come out of that ... starter quest and joined Korthos and there'd be hundreds of people. ... That it was absolutely heaving with people was mind-blowing. ... I think that's probably my favourite experience of Hardcore. The sense of community, even*

*if you're not talking to them, that you know... that you're still surrounded by people moving around and stuff. They're not just, you know, NPCs following a set route or pattern or just stood on the spot. It makes a big difference. (Pelaaja H)*

*And I think it formed a very... a very cooperative community, and collaborative community especially for those who were aiming for the highest tier goals. I really enjoyed the social aspects of permadeath more than the permadeath nature of the server itself. Because everyone was collaborating, working towards the same goal, and relying on each other to have each other's back. There was a lot of camaraderie. (Pelaaja E)*

Hardcore Leaguen aikana pelaajien sosiaalinen piiri usein myös laajenee sen myötä, että haastava permadeath-ympäristö kannustaa yhteistyöhön toisten pelaajien kanssa. Jaetun haasteellisen kokemuksen myötä yhteisöllisyyden tunne kasvaa ja kynnys toisten auttamiseen madaltuu. Tällöin pelaajat ovat Hardcore-palvelimella muihin palvelimiin verrattuna alttiimpia auttamaan toisia täysin tuntemattomiakin pelaajia saavuttamaan heidän omat tavoitteensa. Tämä kaikki hoituu useimmiten PUG-ryhmien (pickup group) eli avointen ryhmänhakuilmoitusten avulla, mitä kautta kuka tahansa pystyy ilmoittamaan etsivänsä peliseuraa tai liittymään toisten pelaajien muodostamiin ryhmiin.

*No siis tietysti se niinku mikä on Hardcoreella tosi merkittävää on se, että PUGi-skene on ihan älyttömän aktiivinen. Ja sitten... sit on niinku tavallaan se... niinku tavallaan niinku ajatus siitä, et ollaan niinku vähän niinku yhtä isoo kilttaa, että siinä missä niinku normi servereillä niinku kavereita ja kiltalaisia autetaan tosi paljon, jos on tarvetta. Mutta sitte taas niinku Hardcoreella sitä niinku tehdään niinku aika paljon niinku laajemmalti. Että halutaan et niinku kaikki onnistuu. (Pelaaja D)*

Yksi pelaaja myös ilmaisi pääsyyn Hardcore-palvelimen alkuperäiseen testaamiseen ja siellä pelaamiseen olevan sosiaalinen näkökulma ja kaverien kanssa jutustelu yhteisen aktiviteetin tiimoilta.

*I mostly went into doing Hardcore because... I mean these days I tend to run with ... couple guys that I've sort of met whilst playing, but ... the player that I've mostly played with during all my years of playing DDO ... was going to do Hardcore and I was just like, oh, you know what, okay, fair enough, twisting my arm... I'll take up a VIP and I'll come and join you. And yeah, I had a lot of fun. (Pelaaja H)*

Toinen pelaaja puolestaan kertoi välttäneensä pelihahmon kuoleman huomattavasti paremmin pelatessaan yksin tai korkeintaan yhden toisen pelaajan kanssa. Tästä syystä hän myönsi useimmiten välttävänsä pelaamista yhdessä muiden kanssa Hardcore Leaguen aikana. Kyseinen pelaaja totesi kuitenkin myös itse, että yksinpelaaminen Hardcore-palvelimella ei todennäköisesti ole kaikista tyypillisintä.

*I tend to play with like a duo or by myself. Because it keeps the amount of... potential for errors down. Because when you add more people, it's more anomalies. ... I tend to be very leery of grouping with people because that's generally been where I've died, but I've been successful in all of my solo attempts, so that definitely leans me towards being a solo Hardcore player. Which is, I think, not normal. (Pelaaja G)*

Kaiken tasoisten pelaajien halu koittaa permadeath-palvelinta näkyi myös jonkinasteisena kitkana pelaajien välillä. Lukuisten Hardcore-palvelimen pelaajien ollessa vuosikymmenen pelikokemuksen omaavia veteraaneja, tulivat kohtaamiset uudempien tai vähemmän tavoitteellisten pelaajien kanssa välillä yllätyksinä. Pahimmillaan tämän tapaiset kohtaamiset pystyivät johtaa jopa pelihahmojen kuolemaan, kun samassa ryhmässä olevilla pelaajilla oli varsin erilaiset odotukset ja tietotaidot.

*Et mä näin niinku enimmäkseen vaan tollasii ihan turhii kuolemii et... Ku mä luulin niinku et kaikki pelaa samal tasol, et kaikki on tehny nää questit niinku kymmenii kertoi. Et tos on niinku se trappi et älä nyt hyvä mies niinku tai nainen mee tohon niinku seisoon et ... Mä luulin et kaikki suunnilleen siel hardcorella on jotain... tai suuri osa on sellasii, jotka on pelannu tätä peliä vaikka kuinka kauan... (Pelaaja C)*

Hardcore-palvelimella kaikista kuolemista tulee pääsääntöisesti ilmoitus, joka on kaikkien pelaajien nähtävissä ruudun ylälaudassa muutamien sekuntien ajan. Kaikki haastateltavat myönsivät pitävänsä tästä ominaisuudesta hyvin paljon. Ilmoitukset kuolemista myötävaikuttivat vaaran tuntuun, lisäsivät tietoa mahdollisista kuolettavista kohdista ja antoivat pelaajille paremman mahdollisuuden esittää pahoittelunsa kuolleille tuttaville. Pari vastaajista huomautti, että mikäli pelaaja kokee kuolleen tyhmällä tavalla, voi kaikille lähetettävä ilmoitus asiasta myös tuntua ikävältä. Kaikki pelaajat olivat myös yksimielisiä sen suhteen, että ilmoituksia voisi kehittää entisestään antamaan aiempaa tarkempaa tietoa kuolintavasta ja -paikasta.

*...it provided a memento mori. Right? It reminded us to be on our guard, it also... you know, that death could come at any time. It let us know often where the danger zones might be ... it allowed for condolences if you... if someone you'd been playing with met their untimely demise ... I kind of wish that people could choose whether or not to be named in their own obituaries as it were. (Pelaaja E)*

*You can just see like the same culprits killing people again and again because they're getting underestimated all the time. So I think that's fun. And of course, it's also fun seeing a character die that you... I know who that is! And I can see where he died. You can write to him "I saw that!". So yeah, I think that that's a... that's a great feature. (Pelaaja I)*

#### **4.2.2 Kuolema ja menetys**

Muutama pelaajaa huomautti, että DDO:ssa kuolemaa tulee useimmiten hyvin äkkisel-  
tään vastaan, jolloin sen lähestymiseen ei ehdi henkisesti varautua, mutta minkä vuoksi  
sitä ei myöskään ehdi pelätä. Kuolema johtuu usein esimerkiksi ansan laukaisemisesta,  
mikä tekee pelihahmolle usein suuren määrän vahinkoa kerralla. Tästä syystä kokenutkin  
pelaaja, joka ei satu muistamaan jokaisen ansan paikkaa jokaisessa tehtävässä voi sil-  
mänräpäyksessä löytää itsensä tuonpuoleisesta yhden harha-askeleen vuoksi. Tilanteita,  
joissa pelaaja kuolee hitaasti, sattuu harvemmin, sillä hänen on useimmiten mahdollista  
poistua tehtävästä käden käänteessä joko esineiden tai loitsujen avulla.

*It wiped my character out entirely in a single shot. ... the most memorable ones I think were the ones where they were surprising or... or unexpected, or something... you know, because... If the death is kind of... when things start going badly and the death is through attrition, there are ways to avoid it. So usually it would be something that just comes out of the blue, too fast for anyone to react... (Pelaaja E)*

*I mean, it's usually a surprise when you die because it tends to go fast in DDO. I mean, either you get killed really quickly by something; if you like can see, this is not going well, you can usually do something to like retreat or back up out of it. It's rare to get caught in a situation where you're slowly dying. (Pelaaja I)*

Yksi pelaaja kuvasi tilannetta, jossa hänen kuolemansa tuli vasta usean piinallisen sekun-  
nin jälkeen. Tämä tietoisuus johti siihen, että kuolemasta tuli erityisen muistettava ja

vahva kokemus. Tällaisia tilanteita sattuu harvemmin kuin äkkikuolemia, mutta tapahtuessaan ne voivat potentiaalisesti jättää syvemmät jäljet pelaajaan.

*I didn't have a teleport item on me. ... I knew that I was dead the moment I went off the side of the island, but I still had that horrible like five seconds of you drifting across and ... It's just like, yeah, it's... It's like an absolutely horrifically prolonged death. Yeah, that's by far and away my favourite death that I've had or that I've witnessed. (Pelaaja H)*

Pelihahmon kuoleman voimakas vaikutus omaan mielentilaan tuli joillekin pelaajille täysin yllätyksenä. Yleistä oli, että vastaajat kokivat tarvitsevansa päivän tai parin verran taukoa pelistä ennen kuin he kykenivät luomaan uuden hahmon ja jatkamaan pelaamista permadeath-palvelimella. Yksi pelaaja jopa kuvasi kokevansa suruprosessin kaikki viisi vaihetta (kieltäminen, viha, neuvottelu, masennus ja hyväksyminen) hänen pelihahmonsa kuoleman myötä. Omat kuolemat koettiin kaiken kaikkiaan hyvin raskaiksi ja niistä palautuminen vaati aikaa. Osa pelaajista koki pelimotivaation kaikkoavan jopa kokonaan. Nähtävissä oli selvä kuolemasta johtuva densynkronoituminen, jonka korjaantuminen ei hoitunut hetkessä.

*I was a bit blasé towards just how... how much permadeath would affect me. I was quite surprised the first time I actually died in permadeath, just how much it did affect me, because I just didn't want to ... carry on playing at all. At that point it took me a day or so to sort of pull myself together and be like, right, you know, you've got to get back into it. Yeah, I was... I was quite surprised at how emotionally it hurt to actually die in that setting. (Pelaaja H)*

*You know, the usual: denial, bargaining, depression, anger. Eventually acceptance. I think it depends on where I am and how I die, a little bit. ... On the occasion that I have died in the upper tiers, you know, at level thirty ... that is a real tough load to stomach and I... I had to take a day or two away from the game, just to process my frustration with the game and with myself in that moment. ... I had to go through... mourning's a strong word, but a period of frustration and sadness and anger and... and all those things... before I reapproached the server again. (Pelaaja E)*

Oman pelihahmon kuolema tuntui myös joidenkin pelaajien kohdalla niin raskaalta, että se jätti jälkensä itse pelitilanteen päätyttyä jopa vuosiksi. Kuolemasta rankan teki etenkin

se, että olisi mielestään voinut tehdä jotain paremmin, mutta ei pystynyt yllättävässä ja haastavassa tilanteessa reagoimaan optimaalisella tavalla.

*...luulee, että kyllähän kaikki menee oikein vaikka... ei oo riittävä tietotaitoa siinä vaiheessa. Ja se on niinku se, että kun jälkeenpäin on analysoitu sitä tilannetta niin on saanut kuulla niin monta eri asiaa mitä ois voinut tehdä... oikein ... että se ottaa vieläkin päähän. Se ois ollut estettävissä ja ... se ottaa vieläkin päähän... pari vuotta jälkeenpäin. (Pelaaja B)*

Muutamit pelaajat puolestaan eivät ottaneet kuolemaansa raskaasti, vaan kokivat sen enemmän osana permadeath-pelaamista ja suhtautuivat siihen jopa positiivisesti. Tämä asenne näkyi enimmäkseen niiden joukossa, jotka eivät pelanneet äärimmäisen tavoitteellisesti, tavoitteenaan kaikki palkinnot ja korkea sijoitus tulostaululla. Tavoitteellisetkin pelaajat ottivat ajoittain kuolemansa hyvin vastaan, esimerkiksi saavutettuaan jo kaikki asettamansa tavoitteet.

*You kind of expect to die a bit, at least in the beginning when you try it for the first time, so you take it as a fun experience and move on. I mean, I don't think you can do it any other way. I mean if it brought you down, dying in Hardcore, then I don't think you should be playing it; then you're in the wrong place! (Pelaaja I)*

*It is a funny moment because I was like, I was kind of like, oh, I wasn't supposed to live this long. I had already got all the rewards, so I wasn't that worried about it. And then I was like "Dobby is free!" It's like... everyone else was like "No, [Name]!". And then like, "It's fine. I'm free!". So, it was kind of a fun moment as well. (Pelaaja L)*

Kansspelaajien kuolemat koettiin yleisesti ottaen hyvin traagisiksi. Etenkin parantajan roolissa viihtyvät pelaajat kokivat tuskaa siitä, olisivatko he voineet tehdä jotakin paremmin pelastaakseen toverinsa. Vieraampien pelaajien tyhmäksi koetut kuolemaan johtaneet teot eivät herättäneet vastaajissa sympatiaa, mutta muuten myös lähes ventovie-raiden pelaajien kuolema koettiin traagisena jo lyhyenkin yhteispeluun jälkeen. Etenkin pelin myöhemmissä osissa sattuneet kuolemat koskettivat pelaajia syvästi ja auttoivat korostamaan heidän omaa kuolevaisuuttaan.

*...it's terrifying for you, but also it's just so crushing to be there when somebody has their goals cut short in that way and ... you wonder could I have done anything to prevent it? ... was I doing enough for the party? ... it's never a happy thing, but it's, I think, ... the starkest reminder and ... How do you offer your condolences to somebody who's invested, you know... weeks, months into this... this objective with you? Or maybe... maybe separately, but still with at that moment. It's tough to know what to say. (Pelaaja E)*

*They're always hard. They're always tragic. ... I think a lot of, like, deaths in most games, you kind of like, ah, fine. But you feel this; ... I feel them to the core. Early levels not as much, but I think as you get further and further and... As I often play something that's a healing role because I try to keep everyone alive. It hurts, because you're kinda like "Oh no, I could have saved you!" and usually you try your best, and you don't quite make it, so it does hurt. (Pelaaja L)*

Kuolemissa oli myös havaittavissa tietty leikkisä ulottuvuus, joka tuli esiin muutamassa haastattelussa. Yksi pelaaja nosti esimerkkinä esiin tilanteen, jossa kaveriporukalla pelaessa erityisen vaarallisen ansan vahingollinen laukaisu johti usean pelihahmon kuolemaan, mutta kaikkien mielestä tilanne oli varsin hauska, eikä se herättänyt närää pelaajien keskuudessa. Kuoleman sisältäessä koomisia elementtejä, joita sosiaalinen ympäristö vahvisti, otettiin se useassa tilanteessa hyvin vastaan.

*...it was pretty funny because we were all just standing around thinking and trying out different things, and suddenly everything exploded – that's pretty funny! (Pelaaja F)*

*...there's the bear that pops out and ... there's a "roar". ... I think he has forgotten about the bear, so he's like "Oh no!". And it's one of those, because the bear is silly and it's like, oh, that's never gonna get you. But then like, it got someone on Hardcore, so it's just like... just this kind of epic moment of like... it is fantastic! (Pelaaja L)*

Haastatteluista ilmeni, miten raadollisena ja ruumiillisena Hardcore-kokemus näyttäytyi joidenkin pelaajien kohdalla. Etenkin hyvin tavoitteelliset ja paikasta Hardcore League -tulostaululla kilpailevat pelaajat kuvasivat kehossaan Hardcore-kauden aikana syntyvää jännitystä, joka ilmeni muun muassa huomattavasti kohonneena sykkeenä. Stressin

kuvattiin rakentuvan koko Hardcore-kauden ajan ja olevan huipullaan pelaajien päästyä pelin loppuosiin, jolloin menetettävää oli kertynyt varsin suuri määrä.

*Loppujen lopuks se on paljon stressaavampaa sitten... sanotaanko sitten, kun on siinä loppupuolella ja on melkein kiinni palkinnossa ja sillaa, niin se on niin kun... stressitasot on... sillai että se... se menee työn puolelle siinä vaiheessa. Aluks kun ei ole niin paljoa menetettävää, niin se on vielä kevyttä, mutta sitten loppupuolella...* (Pelaaja B)

*Like one thing I do want to maybe someday do is just, like, put a heart rate monitor on me because I know my heart rate jumps up when I play Hardcore. That would be interesting to see.* (Pelaaja L)

Suurin osa pelaajista oli yhteisymmärryksessä siitä, että kuolema oli jossain määrin mielessä koko Hardcore-kokemuksen ajan. Osa pelaajista totesi, että kuolemaa ei voi miettiä ihan koko aikaa, kun taas toinen esitti, että kuolemaa on pakko miettiä alituisesti, jotta oma keskittyminen ei herpaannu. Kuolemaan liittyvien ajatusten nähtiin myös lisääntyvän sitä mukaa, mitä pidemmälle pelihahmolla oli päästy. Kaikkien vastaajien kohdalla oli havaittavissa olemista-kohti-loppua, jossa he pyrkivät toimimaan päämäärätietoisesti ja ajatuksella, samalla selvästi tiedostaen oman kuolevaisuutensa.

*I don't think about dying until I get to a particular point where I say, okay, my time is now valuable. You know the first two hours, my time's not valuable, right? I don't really care; I'm having fun. ... But once you're invested... At least probably, you know, five hours... Once you're five hours into the game. You know, that's almost a day's worth of work, right? If you're looking at it from an employment perspective. So, you know, once you're five to eight hours in ... You have to persevere.* (Pelaaja K)

*...in DDO, Hardcore, it's constantly. You literally have to think all the time. And, you know, just at the moment, usually, where you start forgetting that and start to get cocky and you're... that's usually when you die.* (Pelaaja M)

#### 4.2.3 Palkitsevuus

Etenkin tavoitteellisempien pelaajien kohdalla tuli esille, että pelaamisella permadeath-palvelimella tulee olla jonkin sortin päämäärä ja palkinto, jotta pelaaminen koetaan

merkitykselliseksi. Jotta riski pysyvästä kuolemasta oltiin valmiita ottamaan vastaan, täytyi myös palkinnon olla vaivan arvoinen. Itse pelaamista aktiviteettina ei yksistään koettu riittäväksi motivaattoriksi, että mielenkiinto Hardcore Leagueta kohtaan olisi säilynyt. Riittävän palkitsevaksi koettiin kosmeettiset palkinnot, joista ei pelatessa ole mitään funktionaalista hyötyä, mutta jotka mahdollistavat omien saavutusten viestimisen ulospäin.

*I think it does have to have the reward element of like... even though the rewards are not actually... they're really useless. Like the cosmetics, they're... I mean, they're pretty. I'm glad they've added the wings because it's something more feminine, and I was like, oh, finally something cool (Pelaaja L)*

*I mean I still found it intensely anxiety provoking – I don't think I'm alone in that – but it's... they implemented it in such a way that it was not... it was not a deterrent or at least the... if it was slightly deterring... the attractance; the goals they put and the rewards they put at the end of that tunnel were more than worth it. (Pelaaja E)*

Yksi pelaaja koki hyvin ristiriitaisia tunteita etenkin puhtaasti kosmeettisia palkintoja kohtaan. Hän käytti esimerkkinä yhtä palkintoa, jonka hän koki miellyttävän näköiseksi, mutta myönsi samalla, että hän ei koskaan käytä ansaittua palkintoansa. Silti hän näki hyvin paljon vaivaa, jotta hän pääsi käsiksi kyseiseen palkintoon, joka toimi pelaamisen aikana hyvin vahvana motivoivana tekijänä.

*It's not really so much the reward. Like, one event they had some butterfly wings and I hate... look, they're pretty. I love them, right? They're adorable. But they're too big; their animation is a lot slower than the rest of your character's animations. It ... makes me kind of nauseous to look at them when I'm playing. And it's like that was one of the hardest rewards to get, and I don't even use it! So it's like I went through this whole season, got this reward, I don't even use it. I don't know how to explain that. (Pelaaja K)*

Kaikkien yksittäisen Hardcore League -kauden aikana tarjolla olevien palkintojen ansaitseminen koettiin myös hyvin paljon aikaa vievänä. Tämä voi johtaa siihen, että vähemmän tavoitteelliset pelaajat, jotka eivät välttämättä ajankäytön puolesta ole valmiita panostamaan peliin kovin paljoa, kokevat Hardcore-palvelimen entistä vähemmän

mielenkiintoisena ja kokeilemisen arvoisena, mikäli palkinnot tuntuvat olevan tavoittamattomissa.

*...Hardcore is pretty long when you look at the journey. The journey is pretty long when you want all of the rewards that are offered, and I don't think they're taking into account adults' time in that, in determining who their audience is. Their audience is definitely geared more towards the people who have a lot of expendable time. (Pelaaja K)*

Palkinnot koettiin toisaalta myös motivoivina, vaikka ne olisivatkin hyvin haastavia saavuttaa tai pelaajan näkökulmasta jopa tavoittamattomissa. Tällöin ne toivat mukanaan jotakin tavoiteltavaa, joka samalla antoi pelaajalle mahdollisuuden ja motivaation haastaa itseään, jolloin palkinnon potentiaalinen saaminen tuntui myös ansaitulta ja merkittävältä saavutukselta. Ansaittuja kosmeettisia palkintoja pystyy myös käyttämään Hardcore-palvelimen ulkopuolella, mikä voi lisätä kiinnostusta Hardcore Leagueta kohtaan myös aiemmin permadeath-kokemuksesta vähemmän kiinnostuneiden tai siihen tutustumattomien keskuudessa.

*I remember when I started playing this and I saw somebody having those red bloody footsteps, and I was like, woah, what is that, you know? And it wasn't that I was upset that I couldn't reach it, or I didn't have it, but it was like an inspiration ... I think it's setting stuff for people to look up for; stuff that not everybody can reach is a more positive than trying to please everybody and make sure that everybody can reach everything... (Pelaaja M)*

Jokaisen Hardcore Leaguen yhteydessä sekä pelinsisäiselle että pelin verkkosivuilta löytyvälle tulostaululle yltäminen koettiin yhdeksi isoimmista palkinnoista, joka motivoi etenkin hyvin tavoitteellisia pelaajia. Yksi pelaaja huomautti kokevansa etenkin pelin ulkopuolelta löytyvän tulostaulun erikoisuudeksi, jollaista löytyy harvasta pelistä. Hän piti sitä urheilulle tyypillisenä elementtinä, joka lisäsi Hardcoren kilpailun tuntua.

*So whereas a lot of other games, they tend to stay in the game, and they do have that in DDO where they do have these sort of like plaques that sort of have a characters name permanently in the game. ... But they also update, like outside the*

*game, on the forums and stuff. ... I always thought that was a really cool element.*  
(Pelaaja K)

### 4.3 Permadeath ja pelinsisäinen kulutus

Aineistoa analysoitaessa toistuvista teemoista esiin nousi viisi eri ulottuvuutta, joista jokainen koostui yhdestä *implisiittisestä tekijästä* sekä yhdestä *eksplisiittisestä tekijästä*. Jokaisen ulottuvuuden kaksi tekijää eivät ole toistensa vastakohtia, vaan samankaltaisten tuntemusten eri ilmentymiä. Implisiittiset tekijät ovat tyypillisesti luonteeltaan positiivisävytteisiä ja immersiota lisääviä, kun taas eksplisiittiset tekijät ovat pragmaattisempia ja niihin liittyy usein negatiivisempia konnotaatioita.

Tutkimukseen osallistuneiden keskuudessa ilmenneistä lukuisista eroista huolimatta yhdenmukaista kuitenkin oli, että lähes kukaan ei ostanut pelinsisäistä valuuttaa (DDO Points) yksinomaan Hardcore-palvelinta varten. Tarkennettakoon, että pelitilille kasaan-tuneita DDO Pisteitä on mahdollista käyttää kaikilla palvelimilla eikä niitä ole lukittu pelkästään käytettäväksi esimerkiksi permadeath-palvelimelle. Potentiaalsiin pelinsisäisiin ostoksiin käytettiin joko pelaamalla kerättyjä tai alun perin pääasialliselle pelipalvelimelle ostettuja pisteitä. Kaksi vastaajaa kuitenkin kertoi ostaneensa pisteitä juuri permadeath-palvelin mielessä, ja toinen kuvaili myös budjetoivansa jokaiselle Hardcore League -kaudelle aina tietyn määrän pisteisiin käytettävää rahaa.

*En kaikilla kausilla, mutta luulen että ostin jollain kaudella, että saisin tota shardeja ostettua varta vasten Hardcorea varten. En kaikilla sesongeilla, mutta joillain sesongeilla niin tota taisin ostaa kyllä. Että ehkä noilla myöhemmillä just kun tehtiin vaikeampia asioita.* (Pelaaja A)

*Usually I get a... like I buy up some amount of points usually and I try to stick to that like... maybe like 20, 30 pounds or something like that.* (Pelaaja L)

Kolmas pelaaja puolestaan ilmoitti mieltävänsä permadeath-palvelimen täysin erilliseksi, omaksi kokemuksekseen, minkä takia hänellä ei ole missään vaiheessa ollut aikeita tehdä siellä mitään ostoksia. Tämä kuitenkin esiintyi poikkeuksena aineistossa.

*I just don't really make [purchases] on Hardcore. I tend to just treat it as its own thing. (Pelaaja G)*

#### 4.3.1 Helpottavat tekijät ja pelaamisen esteet

Ylivoimaisesti eniten mainittu ostos Hardcore-palvelimella oli toissijainen pelinsisäinen valuutta Astral Shardit, joita vastaajat raportoivat käyttävänsä pääasiallisesti tavaroiden uudelleen arpomiseen – mikä on jossain määrin rinnastettavissa yllätyslaatikko-ominaisuuteen. Pelaajien keskuudessa tuntui olevan laaja yhteisymmärrys sen suhteen, että Astral Shardit olivat yksi pelikokemusta huomattavasti vauhdittava ja *helpottava tekijä*, joka nähtiin hintansa arvoisena. Epävarmasta tuloksesta huolimatta korkealla tasolla – laskentatavasta ja tarjouksien hyödyntämisistä riippuen – oikeaksi rahaksi muunnettuna noin puolen euron arvoiset kirstujen sisällön uudelleen arpomisesta koettiin pääsääntöisesti hintansa arvoisiksi investoinneiksi. Yksi pelaaja huomautti ohimennen, miten nopeasti Astral Shardit myös usein huomaamatta katoavat.

*The main thing I'm spending points on is Astral Shards for chest rerolls, 'cause you go through those... you go through them surprisingly quickly without even realising you're doing it ... People were using rerolls for each other, which was really good. But, yeah, by far and away my biggest expenditure on the DDO Store during Hardcore is Astral Shards. (Pelaaja H)*

*I think usually at some point when you get to a certain level, you buy some shards. I think, like, usually about 500–1000 shards. That's because any kind of trying to get some of the gear, you kind of... some sections, like in Sharn, you want to kind of free roll a few times. (Pelaaja L)*

Suurella kontrastilla yleiseen mielipiteeseen oli puolestaan yksi pelaaja, joka ilmoitti Astral Shardien olevan varsin epäeettinen tuote, jota hän ei koskaan suostu ostamaan. Hän kuvaili jopa kieltäytyneensä peliyhtiön jakamista ilmaisista Astral Shardeista. Vaikka tämä pelinsisäinen valuutta on hyvin laajalti käytössä ja useimmat ovat siihen tyytyväisiä, on se silti osittain pelaajakuntaa jakava tuote, jota kaikki eivät suostu ostamaan – tai edes vastaanottamaan.

*I have not used Astral Shards, period. I didn't even take the free astral shards they gave out as a code recently. I am that much against the system, 'cause I know exactly what's going on with it. It is a predatory system for gambling and I've already got enough of that with the Threads of Fate, rerolling that damn Legendary Gem of Many Facets. (Pelaaja J)*

Vastauksista selvisi, että suurin osa pelaajista käyttää tai on käyttänyt DDO Storea Hardcore-palvelimella jossain määrin. Yksi pelaaja myönsi Hardcore-kauden motivoineen vahvasti yhden ostopäätöksen, jota ei kuitenkaan tehty suoraan kyseisellä palvelimella, mutta joka kuitenkin *vähensi pelaamisen esteitä* myös Hardcorella. Lisäksi hän kertoi alkaneensa yhdessä ystävänsä kanssa DDO:n kuukausitilaajaksi ensimmäistä kertaa Hardcore-palvelimen vuoksi, mikä oli pääosin myös pelaamisen – keinotekoisien – esteiden poistamisen motivoimaa. Hardcoren jälkeen he myös jatkoivat kuukausitilauksiaan osoittaakseen tukensa pelin kehitykselle.

*I'll buy that patron's coffer because it's Hardcore season and then I can get a mount immediately. Which is... I mean the mount is just so nice; a convenience to have. And because of the patron's coffer thing, when you buy that, all your characters automatically get a fast mount, so it was partially motivated by the Hardcore season that I chose to buy a patron's coffer at that point. (Pelaaja I)*

*...we did specifically become VIPs because of the Hardcore server. Because when we started we realised, hey, we can only open stuff on normal – that shit sucks! I mean, it's both boring to play on normal and it also kind of defeats the whole purpose of “we want to play some difficult content where we can actually die in it”. So me and [Player F] specifically became VIP for the first time because of the Hardcore server, and we have stayed VIP because... well, just to support the game a bit, I guess... (Pelaaja I)*

Pelaamisen keinotekoiset esteet ovat myös yksi esimerkki peleissä käytetyistä riistotaktiikoista, jotka herättävät yleistä närää pelaajissa. Loppujen lopuksi voi olla hyvin haastavaa kunnolla erotella, missä menee raja pelaamista helpottavien ostojen ja keinotekoisien esteiden poistamisen välillä. Pelaajien tuntemuksissa näiden kahden välillä on kuitenkin huomattavissa jonkinasteinen eroa.

### 4.3.2 Mukavuudenhalu ja ajan säästäminen

Yhden pelaajan vastauksista erottui selkeä *mukavuudenhalu*, jossa ei kuoleman uhka eikä hahmojen toistuvat kuolematkaan pysäyttäneet häntä ostamasta jokaiselle luomalleen pelihahmolle tietyn verran pelaamista helpottavia esineitä. Pelaaja kuitenkin myönsi, että tästä tuli nopeasti hyvin kallista, joten hän joutui lopulta uudelleenarvioimaan omaa kulutustaan ja jarruttamaan ostamisensa tahtia.

*I buy some of the crystals so I can do the daily rolls, so I can reroll to get the loot easier ... I buy the bags so I can have bigger storage space for whatnot, or extra storage space, because I'm a hoarder and I can't ever just run to the bank after every dungeon. I like to get a character to a certain standard that makes the game then a bit easier for me and a bit more enjoyable. (Pelaaja M)*

*...I did up to the, like, first or second Hardcore season, I like bought a character +8 tomes, all the bags, all everything; level 5, dead. Okay, new character, +8 tomes, plus bags, plus everything – let's go! Level 7, dead. I'm like, OK, new character plus... And it starts being expensive and you're just like, you know what, you're blowing like 40 to 50 bucks of real money every time; you're just splurging on getting your character top outfitted. Maybe just take it a bit more slow. (Pelaaja M)*

Hardcore-palvelimen ulkopuolella tapahtuvissa pelinsisäisissä ostoksissa esiintyi pääosin samantapaisia esineitä kuin Hardcore Leaguen aikanaan. Suurin ero näkyi odotetusti siinä, että pelaajat suosivat puhtaasti kosmeettisten esineiden ostoa huomattavasti enemmän Hardcore-palvelimen ulkopuolella. Mukavuudenhaluisuus oli myös useimmille pelaajille selvästi tärkeämpää, kun peliympäristö oli selvästi vähemmän stressaavampi.

*I have spent some points on cosmetics on live. ... you're ... generally less focused on character customization and more focused on character survival in that way, or at least less focused on character aesthetic customization on permadeath (Pelaaja E)*

*I think usually it ends up being like an augment or something that I just happen to need and you're like, well, I'm just lazy, I can't be bothered to find it other ways, so you just buy that ... and that's also when you end up buying like tool kits and moving things that you're like, well, it's cheaper to just buy the tool kit than trying to get some augment that you have spent lots of time gathering. (Pelaaja L)*

Pelaaja K esitti hyvin pragmaattisen näkemyksen siitä, miten pelinsisäisessä kulutuksessa ja kaikissa ostoissa on lopulta kyse vain ja ainoastaan *ajasta*: ostoksia tehdään, jotta pelaamiseen kuluu vähemmän aikaa. Tällä tavoin pystytään lyhentämään pitkävetaisinä tai tylsinä pidettyjä osioita pelikokemuksesta. Näkemyksessä ilmenee kuitenkin myös jonkin asteista ristiriitaa siinä, miten tyypillisesti mukavana vapaa-ajan toimintana nähtävästä pelaamisesta maksetaan, jotta sitä ei tarvitsisi tehdä niin paljoa. Permadeath-kontekstissa on tosin huomioitava, että pitempi aika pelin parissa tuo mukanaan enemmän mahdollisuuksia kuolemalle, joten vähemmän aikaa pelin parissa vähentää suoraan kuoleman riskiä.

*Pay-to-win is not so much pay-to-win, it's... It's more pay-to-time. So like I'll get Astral Shards to help, you know, chances of getting better gear because better gear lowers the amount of time that I have to spend in the game. So it's ... not a pay-to-win in... I mean it is... however you want to debate that, right? You can debate whatever it is, but at the end of the day, it's basically time for me. ... it's all about time. (Pelaaja K)*

Mukavuudenhalu ja ajan säästäminen ovat verrattavissa toisiinsa, mutta sillä erotuksella, että mukavuudenhalu nähdään enemmänkin itsensä hemmotteluna, kun taas ajan säästämisessä on puhtaasti kyse pelikokemuksen optimoinnista. Molemmat tekijät voivat lisätä pelinsisäisten ostojen määrää, mutta pelaajan asenne niitä kohtaan on eri.

### **4.3.3 Taloudellinen järkeily ja häpeä**

Yksi pelaaja kertoi, että hänen mielestään Astral Shardeja tarvitsisi ostaa niiden hintaan nähden liian paljon korkeammilla tasoilla, mutta hän sanoi hyödyntävänsä varusteiden uudelleen arpomista pelin alkuvaiheessa, jolloin se on moninkertaisesti halvempaa kuin pelin myöhemmissä osissa. Tämä voidaan nähdä *taloudellisena järkeilynä*, joka motivoi ostosten tekoon, kun tarjous vaikuttaa tarpeeksi houkuttelevalta. Taloudellinen järkeily näkyi myös lukuisten pelaajien vastauksissa siten, että he hankkivat pelihahmoa tehostavia esineitä kaupasta niiden ollessa merkittävässä tarjouksessa.

*I do reroll chests for loot with Astral Shards when I farm for stuff. Almost exclusively, only heroic things – where it's cheap. Where it costs like three or five to reroll a chest. I think fifteen for a... I don't know, is it level 20 and plus chests that cost fifteen? It's a bit steep, but that's probably because I don't really buy astral shards, I only get the ones I get from selling stuff on... on the auction house. (Pelaaja I)*

*...jouluuikaan ne augmentit tais olla niinku miinus seiskytviis. Nii sillon mä kyl ostin joitaki augmentteja tosi halval. Ku ne saa sillo halvemmalla ku noil shardeilla. (Pelaaja C)*

Useamman pelaajan kohdalla nousi välittömästi heti ensimmäisen pelinsisäisiä ostoksia koskevan kysymyksen kohdalla esiin omia kulutustottumuksia puolustelevia vastauksia. Tämä tukee hyvin vahvasti aiemmissa tutkimuksissakin esitettyjä väitteitä siitä, miten pelinsisäiset ostokset turhankin helposti liitetään *häpeään* tai koetaan kiellettyinä nautintona (Li ja muut, 2025). Tämä voidaan selvästi nähdä eksplisiittisen ajan ilmentymänä, jossa pelaaja tulee immersiota rikkovan kulutustapahtuman myötä tietoiseksi koko prosessin raadollisuudesta ja alkaa pohtimaan omaa käytöstänsä.

*Yes, I have. ... I'm not ashamed. I mean, yeah, ... I will definitely buy, like sometimes I'll buy spell potions. That's probably the main thing or an XP potion. So those are probably the two main things that I would generally get. (Pelaaja K)*

*Absolutely. And I'm... therefore, no shame in that. I usually figure, heck, you know, to get myself the leg up. ... So yeah, that's one of the fun things that I... I guess allow myself to spend on an online game. (Pelaaja M)*

Yksi pelaaja toi myös suoraan ilmi, miten hänen silmissään virtuaalisten esineiden ostaminen tuntuu jopa väärältä, eikä hän pysty henkilökohtaisesti oikeuttamaan sitä samalla tavalla kuin vaikka elokuvalipun ostamista. Tämäkin esimerkki tuo selvästi esiin, miten paljon osa ihmisistä vierastaa virtuaalisesta tavarasta maksamista, vaikka nekin ovat osaltaan tuotteita, joiden tekemiseen joku on käyttänyt aikaansa. Kyseinen pelaaja perusteli kantaansa sillä, että hän ei halua kannustaa pelintekijöitä käyttämään riistotaktiikoita, kuten keinotekoisia esteitä, jotka voidaan ohittaa mikromaksujen avulla.

*I don't want to incentivize further ... game development patterns that have shifted towards commodifying inconvenience. ... I know a lot of people, you know... like I said they've invested time and emotion and effort into their characters and that's part of their recreation and... and you know, for them a virtual good is no different than buying a movie ticket. ... But I try very hard to avoid ... investing real world capital in virtual goods. (Pelaaja E)*

Astral Shardien käyttäminen on myös tehty DDO:ssa niin helpoksi, että aineistosta nousi myös esiin pari esimerkkiä, jossa pelaajat olivat vahingossa käyttäneet niitä Daily Dice - ominaisuuteen, mistä nousi esiin turhautumisen ja ärsyyntymisen tunteita. Peli ei kysy minkään sortin vahvistusta Daily Dicen yhteydessä, joten pelaajan jo hyödynnettyä päivän ilmainen nopanheitto johtavat kaikki vahingossa sattuvat painallukset automaattisesti Astral Shardien veloitukseen. Tämä voidaan myös nähdä esimerkkinä lievästä riis-totaktiikasta.

*I have occasionally used astral shards on rolling Daily Dice, but it has always been by mistake, so I don't know how that counts. So not a lot, but it has happened and I hate it every time it does! (Pelaaja I)*

*En. Paitsi vahingos varmaan kerran! (Pelaaja C)*

Häpeän tunteet ovat usein läsnä jossain muodossa pelinsisäisiä ostoja tehtäessä, mikä johtaa negatiivisten tunteiden korostuneisuuteen. Toisaalta taas, kun pelaaja tuntee säästävänsä rahaa ostaessaan tarjoustuotteita, asettaa se hänet huomattavasti positiivisempaan mielentilaan loogisesti motivoitavissa olevien ja hänen järkevyytensä korostavien kauppojen myötä.

#### **4.3.4 Turvallisuus ja madaltunut ostokynnys**

Permadeath-ympäristö ei johtanut laajoihin varmuuden vuoksi tehtyihin ostoksiin, mutta yksi pelaajista kuvasi, miten varmuuden varalle yllättäviin tilanteisiin ostetut tavarat toivat tietyn määrän henkistä *turvallisuuden tunnetta*. Pelaajassa voidaan siis nähdä tietyn tasoinen oleminen-kohti-loppua, sillä hän tiedostaa ja hyväksyy kuoleman

olemassaolon ilman, että se vaikuttaa negatiivisesti kulutukseen, vaan hänen ostoksensa kautta näyttäytyy pikemminkin hyvin autenttinen kuva hänen tuntemuksistaan.

*...there's some items that you just don't buy on live, like the teleport wands. Like, I don't really use them, it's like, it's fine. But on Hardcore you're like, I need my button to escape, if shit hits the fan, so you kind of go like, oh, here's my little clicky. And do I use it? Not actually that much, but it's like, you feel safer. My emotional support branch! (Pelaaja L)*

Tutkijalla oli hypoteesi siitä, että Hardcore-palvelimella korkeamman paineen alla olevat pelaajat tekisivät helpommin ostoja, mikä johtaisi *madaltuneeseen kynnykseen* samankaltaisten ostosten suhteen myös permadeath-ympäristön ulkopuolella. Tästä ei kuitenkaan ollut suurempia merkkejä kuin yhden pelaajan kohdalla.

*Se oli varmaan niin, että tuolla normiservereilläkään ei koskaan tullu ostettua augmentteja edes sitä ennen, ennen kuin tuolla rupes ostamaan niitä. Sen jälkeen se on tarttunut ja on ostanut sitten normiservereilläkin niitä augmentteja. (Pelaaja B)*

Permadeath-ympäristön koettiin kuitenkin vaikuttavan merkittävästi pienten ostosten tekoon Hardcore-palvelimella. Yksi pelaaja kuuli vasta eräästä DDO Storessa myynnissä olevasta esineestä ensimmäistä kertaa Hardcore Leaguen aikana ja osti myös kyseisen tiettyä vihollistyyppiä vastaan suojaavan tavarahan. Usea haastateltava mainitsi myös pelihahmon varustelua helpottavien esineisiin lisättävien tehosteiden (engl. augments) ostamisen lisääntyneen Hardcore-palvelimella huomattavasti normaaliin verrattuna.

*No tavallaan joo, että just siihen että en koskaan ollu ees kuullu ehkä tosta beholder totanoin... trinketistä ... Ja ehkä on pienempi kynnyks ostaa sitte joku tommonen pienempi boosti esimerkiks Hardcore totanoin permadeath-serverillä sitten. ... Ja sitten kotiservereillä en oo koskaan sinänsä oikein ostanu näitä experience potioneita, mutta Hardcorella mikäli en ole saanut niitä Daily Diceista, niin olen joskus ostanut, jotta saisin enemmän reaper experienceä. (Pelaaja A)*

*Tavallaan niin sitten Hardcorella niin tuli ostettua niin kun augmentteja jo lower level... sillaa, että... normaali servereillä mä ostaisin vain siellä end game geariin jotain augmentteja ... se on pahentunut joka vuosi, että... aluks ei mitään, ja sitten*

*vähän augmentteja, ja sitten nyt viimeks rerollattu vielä gearia shardeilla. (Pelaaja B)*

Permadeath-ympäristö toisin sanoen vaikutti suoraan ostosten lisääntymiseen sekä turvaa tuovien tuotteiden kautta että madaltamalla kynnystä ostosten tekoon. Nämä kaksi tekijää ovat hyvin lähellä toisiaan, mutta eroavat taas pelaajille niille antamien positiivisten ja negatiivisten sävyjen myötä.

#### **4.3.5 Kilpailullisuus ja epäreiluus**

*Kilpailullisuuden* motivoimana tehtiin myös lähes impulssiostoksiksi luokiteltavia kulusvalintoja. DDO:n permadeath-palvelimen tulostaululla kiipeäminen ja saavutetusta sijasta kiinni pitäminen näkyi selvästi osalla pelaajista yhtenä tärkeimmistä motivaation lähteistä ostosten tekemiselle sekä itse pelaamiselle. Kilpailullisuuden nimissä yksi haastateltava kertoi jopa tehneensä muuten hänelle epätyypillisen oston, jota hän normaaleissa olosuhteissa välttäisi.

*I did unlock content that I hadn't previously, because the group I was running reapers with wanted to do Saltmarsh, and I didn't have Saltmarsh yet. And it was a good enough group and it was the end of the season that I didn't want to drop out and have my spot taken up by some other ... It's possible at one point in the season that I might've bought an experience potion – again, for the reaper grind – but that would be an unusual situation for me, not a common behavioral... not a common choice. (Pelaaja E)*

Kilpailullisuuden yhteydessä tuli myös esiin Hardcore Leaguen *reiluus* ja miten osa pelaajista toivoisi DDO Storen olevan kokonaan poissa käytöstä palvelimella. Pelinsisäisten ostojen koettiin vaikuttavan negatiivisesti palvelimen kilpailulliseen ulottuvuuteen, mutta ei kuitenkaan ratkaisevalla tavalla. Pelaajat myös tunnustivat DDO Storen käytöstä poistamisen kestävämmänä taloudellisena vetona pelinkehittäjien näkökulmasta.

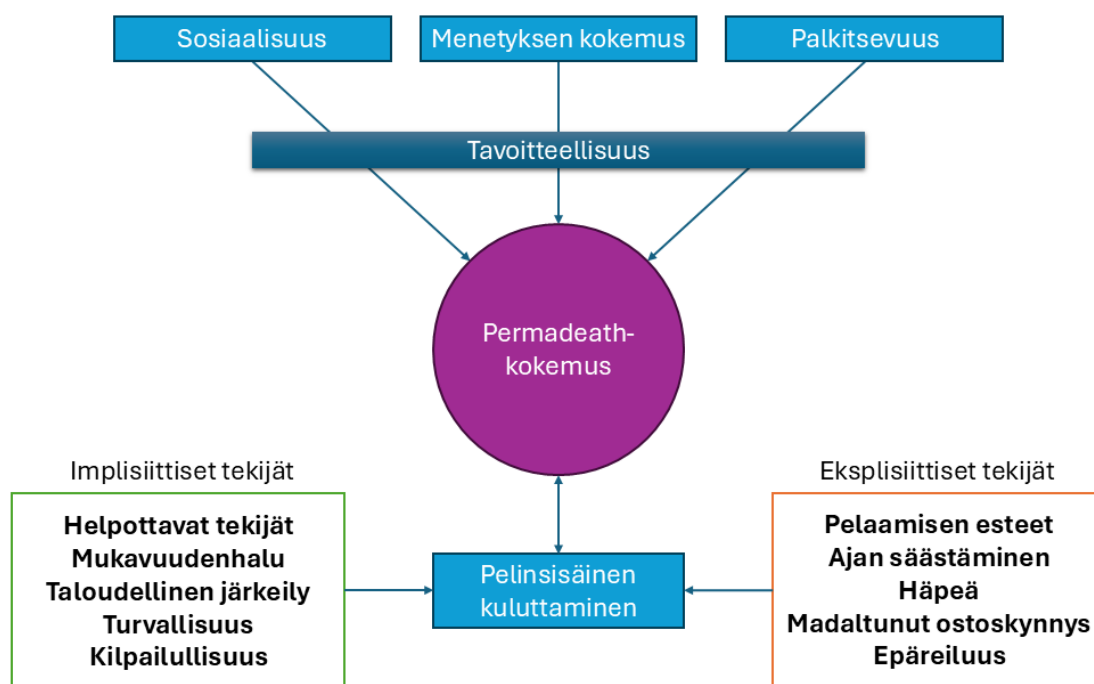
*Ja siis mä oon sitä mieltä, että... mä toivoisin että Hardcorella ei voisi ostaa... käyttää storea. Mä tiedän, että se ei ole kaupallisesti järkevää, mutta toivoisin, että näin on. (Pelaaja D)*

*...if they truly wanted it to be proper Hardcore then maybe they should remove the DDO Store. And I wouldn't be against that. I would not. I would still play Hardcore even if the DDO Store wasn't there, it wouldn't change my perception of wanting to play Hardcore. (Pelaaja K)*

Kilpailuvietti toimi siis vahvana ajurina pelinsisäisille ostoksille ja sai osan pelaajista syventymään peliin suuremmissa määrin. Samalla kilpailulliset elementit ja pelinsisäiset ostot eivät sopineet pelaajien mielestä hyvin yhteen. Huomionarvoista oli, että pelaajat pystyivät samaan aikaan kokemaan negatiivisia epäreiluuden tunteita, vaikka he itsekin tekivät kilpailuasemaansa parantavia ostoja.

#### 4.4 Permadeath-kokemus ja pelinsisäiset ostot

Aineistosta esiin nousseiden havaintojen valossa ja aiemmin käsitellyn teorian pohjalta esitetään Kuvio 2:ssa viitekehys, josta ilmenee sekä yleiseen permadeath-kokemukseen että pelinsisäiseen kulutukseen permadeath-ympäristössä vaikuttavat tärkeimmät tekijät.



**Kuvio 2.** Permadeath-kokemukseen ja kulutukseen vaikuttavat tekijät.

Yleiseen permadeath-kokemukseen vaikuttivat eniten sosiaaliset tekijät, menetyksen kokemukset sekä permadeathin koettu palkitsevuus. Näitä kolmea tekijää täytyy tarkastella pelaajan tavoitteellisuuden kautta, jotta kyetään hahmottamaan, missä määrin ja millä tavalla nämä tekijät vaikuttavat yksittäisen pelaajan permadeath-kokemukseen.

Yleistä oli, että pelaaminen permadeath-ympäristössä nähtiin tavallista sosiaalisempaan ja yhteisöllisempänä kokemuksena. Hyvin tavoitteelliset pelaajat pitivät korkealla tasolla tarpeellisesta ja tiukasta yhteistyöstä, kun taas vähemmän tavoitteelliset pelaajat arvostivat yleistä yhdessä pelaamisen ilmapiiriä.

Kokemukset sekä oman että muiden pelihahmojen kuolemasta otettiin vastaan hyvin vaihtelevasti, mutta yleisesti ottaen huomattavasti raskaammin kuin permadeath-ympäristön ulkopuolella. Erot pelaajien tavoitteellisuudessa tulivat selkeimmin esille menetyksen kokemisessa, jolloin itsensä vähemmän tavoitteellisiksi tunnistautevat ja sosiaalista kokemusta painottavat pelaajat eivät ottaneet menetyksen kokemusta yhtä raskaasti.

Palkitsevuus oli myös oleellinen osa permadeath-kokemusta, mutta ilmeni eri tavoilla tavoitteellisuuden mukaan: hyvin tavoitteelliset pelaajat kaipasivat konkreettisia palkintoja, kun taas vähemmän tavoitteelliset pelaajat kokivat lisääntyneet sosiaaliset kokemukset ja yhdessä pelaamisen jo itsessään palkitsevaksi.

Pelinsisäistä kuluttamista analysoitaessa esiin nousi viisi eri ulottuvuutta, joista jokainen koostui yhdestä implisiittisestä sekä yhdestä eksplisiittisestä tekijästä. Implisiittiset tekijät olivat pelaamista helpottavat tekijät, mukavuudenhalu, taloudellinen järkeily, turvallisuuden tunne ja kilpailullisuus. Eksplisiittiset tekijät olivat pelaamisen esteet, ajan säästäminen, häpeä, madaltunut ostoskynnys ja epäreilisuus.

Implisiittiset tekijät koostuivat kulutukseen vaikuttavista tekijöistä, jotka pelaajat kokivat pääosin positiivisiksi, kun taas eksplisiittiset tekijät edustivat kielteisesti sävyttyneitä kulutuskokemuksia. Kulutustilanteessa on hyvin kontekstisidonnaista ja yksilöstä riippuvaa, onko ostopäätöksen kannalta olennaisten ulottuvuuksien dominantti tekijä implisiittinen vai eksplisiittinen. Implisiittisten ja eksplisiittisten tekijöiden parit eivät olleet toistensa vastakohtia, vaan täydensivät toisiaan ja auttoivat yhdessä selittämään pelaajien kulutusta permadeath-ympäristössä.

Helpottavat tekijät ja pelaamisen esteet muodostivat parin, joka määrittä sitä, missä määrin pelinsisäiset ostot koettiin pelaamista helpottavana ja positiivisena tekijänä, ja missä määrin ne koettiin pelkästään keinotekoisien esteiden poistamisena maksua vastaan. Mukavuudenhalu ja ajan säästäminen määrittivät kokemusta niin, että ensin mainitun näkemyksen mukaan ostot koettiin ylellisinä ja immersiiivisinä, kun taas jälkimmäisen näkemyksen mukaan puolestaan puhtaasti pragmaattisina ja funktionaalisina. Taloudellinen järkeily ja häpeä esiintyi aineistossa ylpeytenä tarjoustuotteen ostosta tai vastaavasti häpeänä omasta kulutuksesta ja rahankäytöstä. Turvallisuus ja madaltunut ostoskynnys tulivat esiin siinä, kokiko pelaaja ostonsa turvallisuuden tunnetta lisäävänä vai kokiko hän permadeathin ansiosta ostoskynnyksensä ostaa tyypillisesti tarpeettomina nähtyjä tuotteita madaltuneen. Kilpailullisuus ja epäreilisuus näkyi selvästi siinä, että kilpailullisen etulyöntiaseman saavuttaminen kannusti pelaajia tekemään pelinsisäisiä ostoja, jotka pelaaja samaan aikaan pystyi myös kokea epäreiluksi.

## 5 Johtopäätökset

Tässä luvussa käydään läpi tutkimuksen tärkeimmät tulokset, esitetään kehitysehdotuksia pelinkehittäjille ja käydään läpi tutkimuksen rajoitteet sekä jatkotutkimuksia koskevat ehdotukset.

### 5.1 Keskeiset tulokset

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella pelissä kuoleamisen vaikutusta kulutukseen digitaalisten verkkoroolipelien ympäristössä. Tarkastelun kohteena oli erityisesti massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli Dungeons & Dragons Online ja vielä tarkemmin pelin kausiluontoinen Hardcore permadeath-palvelin. Tutkimuksen tarkoitukseen päästiin yhden teoreettisen ja kahden empiirisen tavoitteen avulla.

Tutkimuksen ensimmäinen teoreettinen tavoite oli *rakentaa kuvaus kuolemantutkimuksen kentästä ja peleissä kuolemisesta sekä niiden yhteydestä pelinsisäiseen kulutukseen*. Tähän tavoitteeseen päästiin ensinnäkin avaamalla aiempia painotteeltaan filosofisia tutkimuksien sisältöä koskien temporaalisuutta ja olemista-kohti-loppua. Toiseksi käsiteltiin pelihahmon kuolemaa pelin sisällä etenkin permadeath-ominaisuuden yhteydessä. Kolmanneksi valotettiin aiempaa tutkimusta peleissä tapahtuvasta kulutuksesta ja pelinsisäisistä ostoista. Näiden kolmen elementin pohjalta muodostettiin teoreettinen viitekehys, joka kuvaa kulutuksen ja pelissä kuoleamisen yhteyttä.

Tutkimuksen toisena empiirisenä tavoitteena oli selvittää, *miten pelaajat kokevat permadeath-pelikokemuksen Dungeons & Dragons Onlinessa*. Tähän tavoitteeseen päästiin analysoimalla tutkimusta varten kerättyä haastattelumateriaalia, josta nousi esiin kolme päätekijää, jotka vaikuttivat eniten yleiseen pelikokemukseen permadeath-ympäristössä: sosiaalisuus, menetyksen kokemus ja palkitsevuus. Näiden tekijöiden vaikutusta pelikokemukseen määrittä eniten se, kuinka tavoitteellisesti pelaaja peliin suhtautui.

Tutkimuksen kolmas empiirinen tavoite oli selvittää, *millainen rooli permadeathillä on verkkoroolipelien kulutuksessa*. Myös tähän tavoitteeseen päästiin haastatteluilla kerättyä materiaalia analysoimalla. Tutkimuksessa hahmottui viisi eri ulottuvuutta, jotka olivat permadeath-ympäristössä tapahtuvalle kulutukselle ominaisia ja vaikuttivat pelin sisällä tehtyihin ostoksiin. Jokainen näistä viidestä ulottuvuudesta koostui implisiittisen ja eksplisiittisen tekijän parista, jotka yhdessä auttoivat luomaan kuvaa kulutuskokemuksesta.

Vastaukseksi toiseen ja kolmanteen tavoitteeseen rakennettiin myös viitekehys, joka esittelee tärkeimmät tulokset. Viitekehuksesta selviää, miten edellä kuvatut analyysissä havaitut tekijät linkittyvät permadeath-kokemukseen ja kulutukseen.

## 5.2 Liikkeenjohdolliset kehitysehdotukset

Tämän tutkimuksen löydösten perusteella argumentoin, että pelinkehittäjien tulee ensinnäkin harkita tarkasti, tulisiko heidän ylipäänsä lisätä permadeath-ominaisuus kehittämäänsä peliin. Kun permadeath-ominaisuus päätetään lisätä peliin, tulee kuoleman kokemuksesta pyrkiä tekemään mahdollisimman pelaajan aikaa kunnioittava ja kynnystä yrittää uudestaan tulee pyrkiä madaltamaan. Pelaajien positiivisen kokemuksen takaimiseksi tulee permadeathin olla tarkkaan harkittu pelin muiden mekaniikkojen ja narraatiiviin kanssa yhteensopivaksi, tai muuten seurauksena on raivostuttava ja immersiota rikkova pelikokemus. Pelinkehittäjien tulee myös ottaa kokonaisvaltaisesti huomioon, miten vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa yhdistetään permadeath-kokemukseen sekä pyrkiä hyödyntämään pelaajien lisääntyntä yhteistyöhalua. Suunnittelua helpottaa myös huomattavasti selvä päätös siitä, kehitetäänkö peliä kasuaalipelaajille, hyvin tavoitteellisille pelaajille vai yritetäänkö tehdä kokemuksesta houkutteleva molemmille, mikä ei aina ole helppoa – tai edes suotavaa.

Peliyritysten markkinointiosastojen tulee puolestaan oppia kunnioittamaan pelaajia, sillä he ovat kuluttajina yhä enenevässä määrin tietoisia pelialalla laajasti käytössä olevista taktiikoista ja käytännöistä, joilla kulutuksen määrää pyritään lisäämään

pelikokemuksen kustannuksella. Markkinoijien tulee myös pohtia, miten he pystyvät pelinsisäisten ostojen kautta tarjoamaan lisäarvoa pelaajalle ilman, että he kokevat sitä immersiota rikkovana riistotaktiikoiden käyttönä. Tarpeellista olisi myös normalisoida pelinsisäisten ostojen teko, jotta ihmiset eivät tuntisi siitä sen enempää häpeää kuin mistään muustakaan kulutustapahtumasta. Myös markkinoinnin puolella tulee kiinnittää erityistä huomiota siihen, kenelle peliä pyritään myymään. Houkuttelevaa on tietysti kehottaa kaikkia ostamaan yrityksen tuotetta, mutta etenkin permadeath-pelien kohdalla tulisi määrittää selvä kohderyhmä, mikä puolestaan edistää yhteisöllisyyden tunteen rakentumista pelaajakunnassa, kun he pystyvät tuntemaan kuuluvansa heimoon, jolla on jaetut arvot ja tavoitteet.

### **5.3 Tutkimuksen rajoitteet ja jatkotutkimusehdotukset**

Tutkimuksen yleistettävyyttä rajoittaa se, että tarkastelussa on keskitytty yhteen ainoaan peliin. Pelien välillä voi olla hyvin suuria eroja, mikä johtaa siihen, että toisessa peliyhteisössä permadeath-pelikokemuksen suhteen olisi voitu painottaa eri tekijöitä. Pelin luonne ja mekaniikat vaikuttavat perustavanlaatuisesti esimerkiksi siihen, missä määrin pelaajilla edes on mahdollisuus olla toistensa kanssa vuorovaikutuksessa pelikokemuksen aikana. Permadeath-tutkimuksia ei ole aiemmin tehty kovinkaan paljoa, etenkin MMORPG-pelien kontekstissa, joten tästä syystä tutkimuksen luonne on hyvin eksploraatiivinen ja kartoittava, eikä kovinkaan täsmällisiin ja tarkoin määriteltyihin lopputuloksiin juurikaan päästä.

Tämä tutkimus tarjoaa kartoittavan luonteensa vuoksi hyvät puitteet jatkotutkimuksille. Tutkimuksen voisi esimerkiksi toistaa toisen MMORPG-pelin pelaajien keskuudessa tai useammassa eri permadeath-peliyhteisössä, jotta koko permadeath-pelien kentästä saataisiin laajempi kuva. Vastaavan tyyllisessä tutkimuksessa voitaisiin myös tutkia nuorempaa – tai jopa vanhempaakin – kohdeyleisöä, sillä kaikki tutkimuksen haastateltavat olivat 30–49 vuoden ikähaarukan sisällä. Tutkimuksessa luodun viitekehyksen perusteella on mahdollista lähteä tekemään kvantitatiivista tutkimusta siitä, missä määrin tunnistetut ulottuvuudet painottuvat pelaajien pelinsisäisessä kulutuksessa. Lisäksi mahdollinen

jatkotutkimuksen aihe on myös selvittää missä määrin luotu viitekehys ylipäänsä soveltuu pelikokemuksen ja pelinsisäisen kulutuksen analysoimiseen toisen MMORPG-pelin kohdalla.

Tässä tutkimuksessa on hyödynnetty sataprosenttisesti orgaanista verta, hikeä ja kyynelitä, eikä tekoälyllä ole ollut minkäänlaista osaa prosessin yhdessäkään vaiheessa.

## Lähteet

- Abraham, B. (2013). Imposed rules and 'expansive gameplay': A Close Reading of the Far Cry 2 permadeath experiment. Proceedings of the Digital Games Research Association Conference. *Proceedings of the Digital Games Research Association Conference*, s. 26–29. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=E6VspgUAAAAJ&citation\\_for\\_view=E6VspgUAAAAJ:d1gkVwhDplOC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=E6VspgUAAAAJ&citation_for_view=E6VspgUAAAAJ:d1gkVwhDplOC)
- Accenture. (2021, 29. huhtikuuta). *Global Gaming Industry Value Now Exceeds \$300 Billion, New Accenture Report Finds*. Noudettu 8.3.2023 osoitteesta <https://newsroom.accenture.com/news/global-gaming-industry-value-now-exceeds-300-billion-new-accenture-report-finds.htm>
- Arndt, J., Solomon, S., Kasser, T., & Sheldon, K. M. (2004). *The Urge to Splurge: A Terror Management Account of Materialism and Consumer Behavior*. [https://doi.org/https://doi.org/10.1207/s15327663jcp1403\\_2](https://doi.org/https://doi.org/10.1207/s15327663jcp1403_2)
- Badrinarayanan, V. A., Sierra, J. J., & Martin, K. M. (2015). A dual identification framework of online multiplayer video games: The case of massively multiplayer online role playing games (MMORPGs). *Journal of Business Research*, 68(5), s. 1045–1052. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2014.10.006>
- Badrinarayanan, V. A., Sierra, J. J., & Taute, H. A. (2014). Determinants and outcomes of online brand tribalism: Exploring communities of massively multiplayer online role playing games (MMORPGs). *Psychology and Marketing*, 31(10), s. 853–870. <https://doi.org/10.1002/mar.20739>
- Bowie-Wilson, J. (2020). Playing with Permadeath. *2020 IEEE Games, Multimedia, Animation and Multiple Realities Conference (GMAX)*. <https://doi.org/10.1109/GMAX49668.2020.9256829>
- Braithwaite, A. (2018). WoWing Alone. *Games and Culture*, 13(2), s. 119–135. <https://doi.org/10.1177/1555412015610246>
- Carnevale, T. (2016, 19. syyskuuta). *Rogue Creator Says We Need A Better Word For Permadeath*. Noudettu 19.9.2023 osoitteesta <https://kotaku.com/rogue-creator-says-we-need-a-better-word-for-permadeath-1786822855>

- Castronova, E., Williams, D., Shen, C., Ratan, R., Xiong, L., Huang, Y., & Keegan, B. (2009). As real as real? Macroeconomic behavior in a large-scale virtual world. *New Media and Society*, 11(5), s. 685–707. <https://doi.org/10.1177/1461444809105346>
- Cengiz, H., Pouyan, A., & Azdemir, H. (2025). Linking gamers' competitive spirit and in-game impulse purchase: The need for popularity as a mediator and social competence as a moderator. *Computers in Human Behavior*, 163. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108479>
- Cerbone, David. R. (2014). *Understanding phenomenology*. Routledge.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Building an MMO With Mass Appeal. *Games and Culture*, 1(4), s. 281–317. <https://doi.org/10.1177/1555412006292613>
- Earl Rinehart, K. (2021). Abductive Analysis in Qualitative Inquiry. *Qualitative Inquiry*, 27(2), s. 303–311. <https://doi.org/10.1177/1077800420935912>
- EG7. (2020). *Investor Presentation December 2020 – Acquires Daybreak Games*. Nou-dettu 17.10.2024 osoitteesta <https://www.enadglobal7.com/wp-content/uploads/2020/12/EG7-Investor-Presentation-Dec-2020-Acquires-Daybreak-Games.pdf>
- Entertainment Software Association. (2024). *Essential Facts About the U.S. Video Game Industry*. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2024/05/Essential-Facts-2024-FINAL.pdf>
- Eriksson, P., & Kovalainen, A. (2016). *Qualitative methods in business research (2nd edition)*. Sage Publications.
- Freeman, G., Wu, K., Nower, N., & Wohn, D. Y. (2022). Pay to Win or Pay to Cheat: How Players of Competitive Online Games Perceive Fairness of In-Game Purchases. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6. <https://doi.org/10.1145/3549510>
- Fuchs, T. (2010). Temporality and psychopathology. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 12(1), s. 75–104. <https://doi.org/10.1007/s11097-010-9189-4>

- Gobrecht, F., & Marchand, A. (2023). The finitude of life—How mortality salience affects consumer behavior: A review. *Teoksessa Journal of Consumer Behaviour* (Vsk. 22, Numero 1, ss. 199–216). John Wiley and Sons Ltd. <https://doi.org/10.1002/cb.2117>
- Goode, M. R., & Iwasa-Madge, D. (2019). The numbing effect of mortality salience in consumer settings. *Psychology and Marketing*, 36(6), s. 630–641. <https://doi.org/10.1002/mar.21201>
- Greenberg, J., Pyszczynski, T., & Solomon, S. (1986). *The Causes and Consequences of a Need for Self-Esteem: A Terror Management Theory*. Springer, New York. [https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4613-9564-5\\_10](https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4613-9564-5_10)
- Gustafsson, V., Holme, B., & Mackay, W. E. (2020). Narrative Substrates: Reifying and Managing Emergent Narratives in Persistent Game Worlds. *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20)*, s. 1–12. <https://doi.org/https://dl.acm.org/doi/10.1145/3402942.3403015>
- Gürel, R. (2021). MMORPG Games as a Way of Coping During the Pandemic: A Study on World of Warcraft. *The Barcelona Conference on Arts, Media & Culture 2021 (BAMC2021)*.
- Halbhuber, D. (2022). To Lag or Not to Lag: Understanding and Compensating Latency in Video Games. *Extended Abstracts of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI Play '22 EA)*, s. 370–373. <https://doi.org/10.1145/3505270.3558364>
- Hamari, J., Alha, K., Järvelä, S., Kivikangas, J. M., Koivisto, J., & Paavilainen, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior*, 68, s. 538–546. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.045>
- Harman, G. (2007). *Heidegger Explained*. Open Court.
- Juul, J. (2009). Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games. *Teoksessa The Video Game Theory Reader 2* (s. 237–252). <https://www.jesperjuul.net/text/fearoffailing/>

- Kasket, E. (2012). Being towards death in the digital age. *Journal of the Society for Existential Analysis*, 23(2), s. 249–261. <https://www.researchgate.net/publication/289523133>
- Kim, J. (2001). Phenomenology of Digital-Being. *PHENOMENOLOGY OF DIGITAL-BEING Human Studies*, 24(1/2), s. 87–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.1023/A:1010763028785>
- Klastrup, L. (2008). What Makes World of Warcraft a World? Teoksessa *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft® Reader* (s. 143–166). MIT Press.
- Li, M., Guo, H., Lee, G., & Shah, R. (2025). Is In-Game Purchase a Guilty Pleasure? Negative Beliefs and Treatment. *Production and Operations Management*, xx(x), s. 1–17. <https://doi.org/10.1177/10591478241310221>
- Liang, Y. (2022, 1. heinäkuuta). Analysis of the Video Gaming Industry. *Proceedings of the 2022 2nd International Conference on Enterprise Management and Economic Development (ICEMED 2022)*. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220603.185>
- Lindstrom, M. (2008). Playing the brand game. *Young Consumers*, 9(2). <https://doi.org/10.1108/yc.2008.32109bab.001>
- Ma, Y., & He, W. (2024). “Coolness” and “joy’ in games: factors influencing mobile game players’” willingness to make in-game purchases”. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 37(2), 331–348. <https://doi.org/10.1108/APJML-04-2024-0539>
- MacAvoy, L. (1996). The Heideggerian bias toward death: A critique of the role of being-towards-death in the disclosure of human finitude. *Metaphilosophy*, 27(1–2), s. 63–77. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9973.1996.tb00867.x>
- Mandel, N., & Smeesters, D. (2008). The sweet escape: Effects of mortality salience on consumption quantities for high- And low-self-esteem consumers. *Journal of Consumer Research*, 35(2), s. 309–323. <https://doi.org/10.1086/587626>
- Marchand, A. (2016). The power of an installed base to combat lifecycle decline: The case of video games. *International Journal of Research in Marketing*, 33(1), s. 140–154. <https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2015.06.006>

- Meakin, E., Vaughan, B., & Cullen, C. (2021). "Understanding" Narrative; Applying Poetics to Hellblade: Senua's Sacrifice. *Game studies*, 21(2). [https://gamestudies.org/2102/articles/meakin\\_vaughan\\_cullen](https://gamestudies.org/2102/articles/meakin_vaughan_cullen)
- Meng, Z., Hao, L., & Tan, Y. (2021). Freemium pricing in digital games with virtual currency. *Information Systems Research*, 32(2), s. 481–496. <https://doi.org/10.1287/ISRE.2020.0976>
- Mäntymäki, M., Islam, A. K. M. N., & Benbasat, I. (2020). What drives subscribing to premium in freemium services? A consumer value-based view of differences between upgrading to and staying with premium. *Information Systems Journal*, 30(2), s. 295–333. <https://doi.org/10.1111/isj.12262>
- Nelson, M. R., Keum, H., & Yaros, R. A. (2004). Advertainment or Adcreep Game Players' Attitudes toward Advertising and Product Placements in Computer Games. *Journal of Interactive Advertising*, 5(1), s. 3–21. <https://doi.org/10.1080/15252019.2004.10722090>
- Pavia, T. M., & Mason, M. J. (2004). The Reflexive Relationship between Consumer Behavior and Adaptive Coping. *JOURNAL OF CONSUMER RESEARCH, Inc.* •, 31(2), s. 441–454. <https://doi.org/https://doi.org/10.1086/422121>
- Petralito, S., Brühlmann, F., Iten, G., Mekler, E. D., & Opwis, K. (2017, 2. toukokuuta). A Good Reason to Die: How Avatar Death and High Challenges Enable Positive Experiences. *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3025453.3026047>
- Petrovskaya, E., & Zendle, D. (2022). Predatory Monetisation? A Categorisation of Unfair, Misleading and Aggressive Monetisation Techniques in Digital Games from the Player Perspective. *Journal of Business Ethics*, 181(4), s. 1065–1081. <https://doi.org/10.1007/s10551-021-04970-6>
- Ren, Q., Rong, K., Lu, C., Liu, G., & Ross, M. (2020). Value-informed pricing for virtual digital products: Evidence from Chinese MMORPG industry. *International Journal of Market Research*, 62(3), s. 350–368. <https://doi.org/10.1177/1470785318799909>

- Scharkow, M., Festl, R., Vogelgesang, J., & Quandt, T. (2015). Beyond the "core-gamer": Genre preferences and gratifications in computer games. *Computers in Human Behavior*, 44, s. 293–298. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.020>
- Silverman, D. (2024). *Interpreting Qualitative Data* (Seventh Edition). Sage Publications.
- THL. (2022, 1. kesäkuuta). *Yllätyslaatikoiden eli loot boxien sääntelyä tulisi lisätä – yllätyslaatikot ovat raha- ja digipelaamisen välimaastossa*. Terveystieteiden tutkimuskeskus. Noudettu 29.9.2023 osoitteesta <https://thl.fi/fi/-/yllatyslaatikoiden-eli-loot-boxien-saantelya-tulisi-lisata-yllatyslaatikot-ovat-raha-ja-digipelaamisen-valimaastossa>
- Tieteen termipankki. (2023, elokuuta 17). *Maailmassa oleminen*. Tieteen kansallinen termipankki. Noudettu 29.9.2023 osoitteesta [https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:maailmassa\\_oleminen](https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:maailmassa_oleminen)
- Trabelsi-Zoghalmi, A., Touzani, M., Abbes, M., & Charfi, A. A. (2022). The components of the gaming consumption experience: From virtual realisation to real-world virtualisation. *Recherche et Applications en Marketing (English Edition)*, 37(3), s. 121–148. <https://doi.org/10.1177/20515707221119102>
- Video Games Europe. (2023). *Video Games Europe Key Facts Report 2023*. [https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2024/09/Video-Games-Europe-2023-Key-Facts-Report\\_FINAL.pdf](https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2024/09/Video-Games-Europe-2023-Key-Facts-Report_FINAL.pdf)
- Wang, W., & Hang, H. (2021). Exploring the eudaimonic game experience through purchasing functional and nonfunctional items in MMORPGs. *Psychology and Marketing*, 38(10), s. 1847–1862. <https://doi.org/10.1002/mar.21503>
- West, M. S. (2020). *It's All Fun and Games until Somebody Dies: Grief, Mortality Salience, and Coping in Meaningful Permadeath* [Dissertation, West Virginia University Libraries]. <https://doi.org/10.33915/etd.7614>
- Woleslagle, J. (2010, 23. tammikuuta). *The Rise of Free-to-Play*. TenTonHammer. Noudettu 10.4.2025 osoitteesta <https://www.tentonhammer.com/articles/the-rise-of-free-to-play>
- Zendle, D., Meyer, R., & Ballou, N. (2020). The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic

microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019. *PLoS ONE*, 15(5).  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232780>

Zhao, Y. C., Wu, D., Song, S., & Yao, X. (2024). Exploring Players' in-Game Purchase Intention in Freemium Open-World Games: The Role of Cognitive Absorption and Motivational Affordances. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 40(3), s. 744–760. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2121885>

## Liitteet

### Liite 1. Suomenkielinen haastattelurunko

Taustatiedot:

- Ikä
- Kansalaisuus
- Mistä vuodesta lähtien olet pelannut DDO:ta?

Avoimet kysymykset:

#### 1. Pelaaja ja DDO

- Miten kuvailisit itseäsi DDO:n pelaajana?
- Mitä mieltä olet pelistä?
- Mikä tekee pelistä hyvän/huonon?
- Miksi pelaat juuri kyseistä peliä?

#### 2. Pelaaja ja permadeath

- Oletko pelannut muita pelejä, joissa on permadeath-ominaisuus tai vahvoja permadeath-elementtejä?
- Mitä pelejä? Mitä mieltä olit niistä?
- Pelaatko pelejä, joissa ei ole laisinkaan permadeath-elementtejä?
- Voiko permadeath-ominaisuus jopa estää uuden pelin aloittamisen?

#### 3. Hardcore League

- Mitä mieltä olet permadeath-ominaisuudesta DDO:ssa?
- Miten vertaisit sitä omaan pelikokemukseesi muilla palvelimilla?
- Mikä on mieleenpainuvuin kuolemasi ja/tai todistamasi kuolema – voisitko kuvailla sitä?
- Mitä pidät palvelimella sattuneista kuolemista tulevista ilmoituksista?

- Miten koet omassa ryhmässä sattuvat kuolemat?
- Miten olet suhtautunut mahdollisiin omiin kuolemiisi?
- Onko kuolema koko ajan mielessä, vai tulee se aina yllättäen vastaan?

#### 4. Pelinsisäiset ostokset Hardcore-palvelimella

- Oletko käyttänyt DDO Storea Hardcore-palvelimella?
- Mitä olet ostanut?
- Oletko ostanut DDO Pointteja Hardcore-palvelinta varten?
- Oletko käyttänyt Astral Shardeja Daily Dice -ominaisuuteen tai esineiden uudelleenarpomiseen?
- Eroaako mahdolliset ostosi muilla palvelimilla tehdyistä ostoistasi?
- Vaikuttaako permadeath ostosten määrään tai tyyppiin?

#### 5. Pelinsisäiset ostokset Hardcore-palvelimen ulkopuolella

- Suurin piirtein kuinka usein teet ostoja muilla palvelimilla?
- Oletko käyttänyt DDO Storea muilla palvelimilla Hardcore-kauden jälkeen?
- Oletko ostanut uudestaan tuotteita, joita ostit ensimmäistä kertaa Hardcore-palvelimella?

Tuleeko sinulla vielä mieleen jotain muuta, joka liittyy Hardcore Leagueen, tai johonkin muuhun käsittelemäämme aiheeseen?

## Liite 2. Englanninkielinen haastattelurunko

Background information:

- Age
- Nationality
- What year did you start playing DDO?

Open-ended questions:

### 1. The player and DDO

- How would you describe yourself as a DDO player?
- What's your opinion on the game?
- What makes DDO good/bad?
- Why do you play DDO in particular?

### 2. The player and permadeath

- Have you played any other games with the permadeath feature or strong permadeath elements?
- What games? What was your opinion on them?
- Do you play games without any permadeath elements?
- Can permadeath elements deter you from starting a new game?

### 3. Hardcore League

- What is your opinion on the permadeath feature in DDO (Hardcore League)?
- How would you compare it to your experiences on other servers?
- What is your most memorable experience of dying and/or witnessing another player's death – could you describe it?
- What do you think about the serverwide death notifications?
- How do you experience in-party deaths?

- How have you dealt with your own character deaths (if they have happened)?
- Is death constantly on your mind, or does it always hit you as a surprise?

#### 4. In-game purchases on the Hardcore server

- Have you used the DDO Store on the Hardcore server?
- What have you bought?
- Have you purchased DDO Points specifically for use on the Hardcore server?
- Have you used any Astral Shards on rolling the Daily Dice or on rerolling loot?
- Do your eventual purchases differ from the ones made on other servers?
- Does permadeath affect the quantity or type of items you purchase?

#### 5. In-game purchases outside the Hardcore server

- Approximately how often do you buy items on other servers?
- Have you used the DDO Store on other servers after a Hardcore season?
- Have you repurchased any items that you bought for the first time on the Hardcore server?

Do you have anything else related to the Hardcore League or some other topic we discussed that still comes to mind?