



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Pauliina Kivistö

Yksinpelattavat digitaaliset roolipelit sosiaalisina pelikokemuksina

Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö
Digitaalisen median pro gradu -tutkielma
Viestinnän monialainen maisteriohjelma

Vaasa 2021

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

| | | | |
|--------------------------|--|-------------------|-----|
| Tekijä: | Pauliina Kivistö | | |
| Tutkielman nimi: | Yksinpelattavat digitaaliset roolipelit sosiaalisina pelikokemuksina | | |
| Tutkinto: | Filosofian maisteri | | |
| Oppiaine: | Viestinnän monialainen maisteriohjelma Digitaalinen media | | |
| Työn ohjaaja: | Tanja Sihvonen | | |
| Valmistumisvuosi: | 2021 | Sivumäärä: | 116 |

TIIVISTELMÄ:

Tutkielma käsittelee yksinpelattavia digitaalisia roolipelejä sosiaalisina pelikokemuksina. Digitaalisten pelien sosiaalisuuden tutkimus on keskittynyt moninpeleihin, jossa pelaajat jakavat pelimaailman. Sen sijaan yksinpelejä, joissa pelimaailman muut toimijat ovat tekoälyn ohjaamia, peliin kirjoitettuja NPC-hahmoja, ei ole tutkittu sosiaalisina pelikokemuksina. Määrittelen sosiaalisen pelikokemuksen pelaajan tavaksi kokea pelin sosiaalinen sisältö pelikokemuksellisten ilmiöiden kautta. Teoreettisella tasolla yksinpelien sosiaaliseen pelikokemukseen liittyy ensinnäkin pelin sosiaalinen sisältö eli pelaajahahmo, NPC-hahmot ja suhteet niihin sekä sosiaalinen vuorovaikutus. Toisekseen sosiaaliseen pelikokemukseen liittyy pelikokemukselliset ilmiöt (sitoutuminen, osallistuminen, immersio, läsnäolo ja flow). Tutkielma keskittyy yksinpelien sosiaaliseen pelikokemukseen roolipeligenressä.

Tutkimuksen tavoitteenani on selvittää, miten pelaajat merkityksellistävät yksinpelattavia roolipelejä sosiaalisina pelikokemuksina. Tarkastelen merkityksellistämistä diskurssin käsitteen avulla. Tavoitetta tukee kolme tutkimuskysymystä: 1. Millaisia diskursseja liittyy pelaajan tapaan kokea pelaajahahmo? 2. Millaisia diskursseja liittyy pelaajan tapaan kokea NPC-hahmot? ja 3. Millaisia diskursseja liittyy pelaajan tapaan kokea pelinsisäinen sosiaalinen vuorovaikutus? Aineistona on verkkokyselylomakkeen vastauksia. Aineistonkeruumenetelmänä on verkkokyselylomake, jonka suunnittelin tätä tutkimusta varten. Kyselylomakkeen laatimisessa sovellettiin aiemmassa tutkimuksessa käytettyjä mittareita liittyen sosiaalisen pelikokemuksen osa-alueisiin eli sosiaaliseen sisältöön ja pelikokemukseen. Tutkimusmenetelmänä on diskurssianalyysi, jonka keskiössä on toimijuus ja konteksti. Näin analysoidaan vastaajien tapoja merkityksellistää itsensä osaksi sosiaalista pelikokemusta.

Aineistosta erottuu diskursseja kaikkien tutkimuskysymysten kohdalla. Pelaajahahmon kokemiseen liittyy roolipelaamisen, siirtymisen, tarinallisuuden ja toimijuussuhteen diskurssit. NPC-hahmojen kokemiseen liittyy fiktiivisyyden, henkilölistämisen ja mekaniikan diskurssit. Sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemiseen liittyy katsojan, osallistujan ja sivusta seuraajan diskurssit. Tutkimustulokset osoittavat toimijuuden näkökulmasta sen, että pelaaja vaikuttaa omalla toiminnallaan sosiaalisen pelikokemuksen muodostumiseen ja pelaajalla voi kokea oman ja NPC-hahmojen toimijuuden eri tavoin sosiaalisessa pelikokemuksessa. Myös pelikehittäjillä on roolinsa toimijoina pelin hahmojen, mekaniikkojen ja tarinan suunnittelussa ja toteutuksessa. Kontekstin näkökulmasta sosiaalinen pelikokemus voi olla merkityksellinen tukien pelikokemuksellisten ilmiöiden kokemusta. Yksinpelattavat digitaaliset roolipelit voivat olla merkityksellisiä sosiaalisen pelikokemuksen näkökulmasta, mutta se ei ole merkityksellisen pelikokemuksen vaatimus. Tutkimustulokset osoittavat myös sen, että digitaalisena mediana yksinpelit voivat tarjota omalla tavallaan merkityksellisiä sosiaalisia kokemuksia.

AVAINSANAT: digitaaliset pelit, diskurssi, pelaajat, pelihahmot, roolipelit, sosiaalinen vuorovaikutus, yksinpelit

Sisällys

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Johdanto | 5 |
| 1.1 | Tavoite | 7 |
| 1.2 | Aineisto | 11 |
| 1.3 | Menetelmä | 13 |
| 2 | Pelikokemus ja yksinpelien sosiaalisuus roolipeleissä | 17 |
| 2.1 | Tarkastelussa roolipeligenre | 18 |
| 2.2 | Pelaajan toimijuus ja pelaajahahmo pelikokemuksen perustana | 19 |
| 2.3 | Pelaamisen kokemuksellisuus | 22 |
| 2.3.1 | Sitoutuminen ja osallistuminen | 23 |
| 2.3.2 | Immersio, läsnäolo ja flow | 24 |
| 2.4 | Sosiaalinen vuorovaikutus yksinpeleissä | 29 |
| 2.4.1 | NPC-hahmot sosiaalisen vuorovaikutuksen osapuolena | 30 |
| 2.4.2 | Pelinsisäinen sosiaalinen vuorovaikutus ja sosiaaliset suhteet | 32 |
| 3 | Kokemuksesta kielenkäyttöön, kielenkäytöstä diskurssiin | 36 |
| 3.1 | Pelaaja kokijana | 36 |
| 3.2 | Kieli todellisuuden rakentajana | 38 |
| 3.3 | Kielenkäytöstä diskurssiin | 40 |
| 3.3.1 | Monimuotoinen diskurssi | 40 |
| 3.3.2 | Diskurssintutkimus | 42 |
| 4 | Sosiaalisen pelikokemuksen merkityksellistäminen | 46 |
| 4.1 | Pelaajahahmon kokemisen diskurssit | 47 |
| 4.1.1 | Roolipelaamisen diskurssi | 48 |
| 4.1.2 | Siirtymisen diskurssi | 51 |
| 4.1.3 | Tarinallisuuden diskurssi | 54 |
| 4.1.4 | Toimijuussuhteen diskurssi | 58 |
| 4.1.5 | Yhteenveto | 61 |
| 4.2 | NPC-hahmojen kokemisen diskurssit | 62 |
| 4.2.1 | Fiktiivisyyden diskurssi | 63 |

| | | |
|-------|---|-----|
| 4.2.2 | Henkilöllistämisen diskurssi | 67 |
| 4.2.3 | Mekaniikan diskurssi | 70 |
| 4.2.4 | Yhteenveto | 73 |
| 4.3 | Sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskurssit | 74 |
| 4.3.1 | Katsojan diskurssi | 75 |
| 4.3.2 | Osallistujan diskurssi | 76 |
| 4.3.3 | Sivusta seuraajan diskurssi | 77 |
| 4.3.4 | Yhteenveto | 78 |
| 4.4 | Yhteenveto tutkimustuloksista | 79 |
| 5 | Päätäntö | 82 |
| | Lähteet | 86 |
| | Liitteet | 99 |
| | Liite 1. Lista alustoista, joilla kyselylomake jaettiin | 99 |
| | Liite 2. Kyselylomakkeen jakamiseen valittujen alustojen kriteerit | 100 |
| | Liite 3. Kyselylomakkeen kysymykset | 101 |
| | Liite 4. Vastauksissa käytettyjen pelien lista | 107 |
| | Liite 5. Vastajien demografiset ja pelaamistottumusten tiedot (taulukot) | 109 |
| | Liite 6. Esimerkki aineiston analyysiprosessista | 110 |
| | Liite 7. Aineistoesimerkkien alkuperäiset tekstit | 113 |
| | Taulukot | |
| | Taulukko 1. Yhteenveto pelaajahahmon kokemisen diskursseista | 62 |
| | Taulukko 2. Yhteenveto NPC-hahmojen kokemisen diskursseista | 74 |
| | Taulukko 3. Yhteenveto sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskursseista | 78 |

1 Johdanto

Digitaaliset pelit tarjoavat katsauksen virtuaalimaailmoihin, jotka sallivat ihmisen digitaalisten identiteettien ja sosiaalisen toimijuuden neuvottelun ja ilmaisun. Digitaalisen viestinnän näkökulmasta peleihin liittyy ruumiillistumisen teema, kun ihminen siirtyy pelimaailmaan sosiaalisesti toimijaksi ja siirtymisen prosessissa pelimaailman ulkoinen todellisuus ja kuvitteellinen pelimaailma muodostavat uudenlaisen sosiaalisen ja teknologiavälitteisen todellisuuden (ks. Miller, 2011, s. 219–220). Erityisesti roolipeligenreen kuuluvat pelit tarjoavat rikkaan ja vuorovaikutteisen maailman digitaalisen toimijuuden ilmaisuun (Bostan, 2009a, s. 1; Bostan, 2009b, s. 1). Pelejä on tutkittu sosiaalisen pelikokemuksen näkökulmasta moninpeleissä (engl. *multiplayer game*), joissa pelaajat (ihmiset) jakavat pelimaailman ja toimivat siellä yhdessä (Kowert ja muut, 2014, s. 385). *Digitaaliset yksinpelit* (engl. *single-player game*) luovat kuitenkin ainutlaatuisen kontekstin viestinnälle ja sosiaalisuudelle, kun pelaajan ohjaaman pelaajahahmon (engl. *player character*, termin käytöstä ks. esim. Cutumisu & Szafron, 2009; Lankoski, 2011) lisäksi pelimaailmaa asuttavat muiden ihmisten sijaan tekoälyn ohjaamat ei-pelaajahahmot (engl. *non-player character* tai *non-playing character*, vastedes *NPC-hahmo*; Domsch, 2013, s. 43; englannin termistön käytöstä ks. esim. Domsch, 2013, s. 43; Lim & Reeves, 2010, s. 58; Zekany, 2016, s. 71).

Digitaalisten pelien tutkimus on monialaista, mikä heijastaa pelien ja pelikokemuksen monimuotoisuutta, eli digitaaliset pelit ovat niin monimuotoinen ilmiö, ettei niitä voi määritellä yhden tieteenalan sisällä (Calleja, 2011, s. 7). Tarkastelen tässä työssä pelejä digitaalisen median tutkimuskohteena. Aiemmin on tutkittu moninpelien sosiaalisuuden (esim. Eklund, 2015; Hughes ja muut, 2017; Kowert ja muut, 2014; Tseng ja muut, 2015) lisäksi esimerkiksi aggressiivisuutta peleissä (esim. Konijn ja muut, 2007; McGloin ja muut, 2013; Nowak ja muut, 2008), pelaamisen motiiveja (esim. Bostan, 2009a; Ryan ja muut, 2006; Yee, 2006), naisten roolia peleissä (esim. Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Gestos ja muut, 2018; Lynch ja muut, 2016), pelihahmoja (esim. Coulson ja muut, 2012; Lim & Reeves, 2010; Mallon & Lynch, 2014; Merola & Peña, 2010), pelikokemusta (esim. Caroux ja muut, 2015; Michailidis ja muut, 2018; Örtqvist & Liljedahl, 2010),

peliriippuvuutta (esim. Van Rooij ja muut, 2010; You ja muut, 2015) ja pelien tarinankerrontaa (esim. Ip, 2011; Moser & Fang, 2015).

Digitaaliset pelit sisältävät piirteitä eri medioista, kuten elokuvasta, musiikista ja narratiivisista teksteistä (Miller, 2011, s. 40). Mediana digitaaliset pelit ovatkin metamedia, koska ne voivat pitää sisällään kaikkien muiden esittävien medioiden piirteitä (Domsch, 2013, s. 4). Lisäksi digitaalisuus tuo mukanaan omat piirteensä (simulointi, vuorovaikutteisuus) ja peli omansa (säännöt, toimijuus) (Miller, 2011, s. 40). Digitaalisten pelien monimuotoisuus ulottuu sosiaaliseen pelikokemukseen, johon liittyy elokuvan ja sääntöjen piirteitä (sosiaalinen vuorovaikutus) sekä narratiivisten tekstien, toimijuuden ja vuorovaikutteisuuden piirteitä (pelihahmot). Sisällön (piirteiden toteutus) puolesta digitaalisia pelejä yhdistää usein esimerkiksi haasteet, päätöksenteko, säännöt, tehtävät, pelimaailman tutkiminen ja valloittaminen (Coutinho ja muut, 2015, s. 1). Toisaalta näiden piirteiden merkitys ja toteutus vaihtelevat eivätkä kaikki piirteet esiinny jokaisessa pelissä. Digitaaliset pelit mahdollistavat monipuolisia mediakokemuksia, ja yhdessä pelissä voi olla pelattavaa jopa sadoiksi tunneiksi (Barr ja muut, 2007, s. 182; Ip, 2011, s. 104). Pelaaminen on tutkitusti hauskaa ja merkityksellistä, sillä pelaajat pystyvät usein nimeämään heille merkityksellisiä pelejä, jotka ovat saaneet heidät pohtimaan arvoja, opetuksia ja uskomuksia (Oliver ja muut, 2015, s. 7, 19–20).

Pelikokemukset eroavat toisistaan, koska pelaajat ovat ihmisinä erilaisia; digitaalisesta pelaamisesta on tullut suosittu vapaa-ajan viettotapa ja pelaajien demografinen kirjo on laaja (Consalvo, 2007, s. 3; Shaw, 2010, s. 416; Takatalo ja muut, 2011, s. 657; Weber ja muut, 2014, s. 80). Teknologinen kehitys on vaikuttanut pelaamisen suosion kasvuun: erilaisten digitaalisten laitteiden vuoksi pelaaminen ei ole enää paikkaan sidottua, vaan pelaaminen voi tapahtua kodeissa ja niiden ulkopuolella (Takatalo ja muut, 2011, s. 657). Yhteiskunnallisesta näkökulmasta pelillistäminen (engl. *gamification*) on tuonut pelien piirteet lähemmäksi ihmisiä; pelillistäminen tarkoittaa pelillisten elementtien (palaute, pistejärjestelmät, tasot, tehtävät) hyödyntämistä digitaalisessa kontekstissa pelien ulkopuolella, esimerkiksi asiakaspalvelussa, koulutuksessa ja markkinoinnissa (Basten, 2017,

s. 76–79). Tässä tutkielmassa käsittelen digitaalisia pelejä kaupallisina viihdetuotteina. Viihdeteollisuutena digitaaliset pelit ovat merkittävä: globaalilla tasolla 2,7 miljardia ihmistä pelaa digitaalisia pelejä ja digitaalinen peliala on arvoltaan 135,2 miljardia euroa (Wijman, 2020). Myös Suomessa 79% väestöstä pelaa digitaalisia pelejä ja pelaamiseen käytetty aika lisääntyy (Kinnunen ja muut, 2020, s. 27, 64–65). Monipelit ovat globaalisti suosittuja, ja suosituimmilla internetin välityksellä pelattavilla *verkkomonipeill*ä (engl. *online multiplayer game*) on kymmeniä miljoonia, jopa satoja miljoonia pelaajia (Kowert ja muut, 2014, s. 385; Przybylski ja muut, 2010, s. 154; Statt, 2020). Myös yksinpelit ovat merkittäviä, koska suuren budjetin yksinpelejä tehdään ja pelataan paljon, ja monet 2010-luvun menestyneimmistä peleistä ovat ensisijaisesti yksinpelejä (Metacritic, 2021). Lisäksi yksinpelattavat roolipelit ovat yhä suosittuja (Stenros & Sivonen, 2020).

1.1 Tavoite

Tutkielmani aiheena on yksinpelattavat digitaaliset roolipelit sosiaalisina pelikokemuksina. Tässä tutkimuksessa tarkoitan digitaalisella pelillä digitaalisessa muodossa olevaa peliä, jonka pelaamiseen vaaditaan digitaalinen laite (Calleja, 2011, s. 50). Digitaalinen pelilaite voi olla kotikonsoli, käsikonsoli, tablettitietokone, tietokone tai esimerkiksi älykello tai älytelevisio. Määritelmä perustuu wittgensteinilaiseen tapaan käsitteellistää ilmiöt niitä yhdistävien ominaisuuksien kautta; sisällöllisesti digitaaliset pelit eroavat toisistaan, mutta niitä yhdistää digitaalisuus (Calleja, 2011, s. 8–9). Lisäksi määritelmä tekee eron digitaalisen pelin ja esimerkiksi lauta- tai korttipelin välille. Digitaalisen pelin lisäksi käsitteenä käytetään videopeliä (engl. *video game*; käsitteen käytöstä ks. esim. Gee, 2008; Shaw 2010;) ja tietokonepeliä (engl. *computer game*; käsitteen käytöstä ks. esim. Lankoski, 2011; Weibel & Wissmath, 2011) niin tutkimuksessa kuin kaupankäynnissä, pelaajayhteisöissä ja populaariteksteissä. Tutkimuksessa käsitteiden käyttö on paikoin kulttuurisidonnaista, sillä suomalaisessa pelitutkimuksessa, ja paikoin laajemmin eurooppalaisessa tutkimuksessa, suositaan digitaalista peliä (käsitteen käytöstä ks. esim. Ekman ja muut, 2012; Kingsepp, 2007; Van Looy ja muut, 2012).

Tutkin yksinpelattavia digitaalisia roolipelejä sosiaalisina pelikokemuksina. *Sosiaalinen pelikokemus* tarkoittaa tässä tutkimuksessa pelaajan tapaa kokea pelin sosiaalinen sisältö pelikokemuksellisten ilmiöiden kautta. Sosiaalinen sisältö kattaa pelaajahahmon, NPC-hahmot ja suhteet näihin sekä pelinsisäisen sosiaalisen vuorovaikutuksen. Pelaajahahmo on keskeinen sosiaalisessa pelikokemuksessa, koska pelaaja toimii pelimaailmassa pelaajahahmon avulla; pelaajahahmon kokeminen on sosiaalisen pelikokemuksen perusta. Sovellan Hallin (2018, s. 165) sosiaalisen vuorovaikutuksen määritelmää pelikontekstiin ja määrittelen sosiaalisen vuorovaikutuksen kahden osapuolen väliseksi keskusteluksi. Sosiaalinen pelikokemus on osa koko pelikokemusta, minkä vuoksi hyödynnän pelikokemuksellisia ilmiöitä tutkiessani yksinpelien sosiaalisen sisällön kokemista. Koska yksinpelien sosiaalista pelikokemusta ei ole tutkittu juurikaan, lähestyn aihetta yhden peligenren, *roolipelin* (engl. *role-playing game, RPG*) kontekstissa. Valitsin roolipeligenren tarkasteluun, koska genressä yhdistyy pelaajan valta neuvotella paikkaansa pelimaailmassa sekä sosiaalinen pelimaailma, jota asuttaa sosiaaliset toimijat NPC-hahmojen muodossa.

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten pelaajat merkityksellistävät yksinpelattavia digitaalisia roolipelejä sosiaalisina pelikokemuksina. Tutkin merkityksellistämistä diskurssien avulla, eli millaisia toistuvia kielellisiä merkityksellistämisen tapoja pelaajien kokemuksista ilmenee. Diskurssit kuvastavat siis pelaajien kokemuksiin liittämiään merkityksiä. Käsittelen diskurssin käsitettä luvussa 3.3 (alkaen s. 40). Tavoitteen muotoiluun on vaikuttanut se, ettei digitaaliset yksinpelit ole sosiaalisina pelikokemuksina vakiintunut tutkimusilmiö. Tuen tavoitetta tutkimuskysymyksillä, joihin vastaamalla saadaan kokonaiskuva pelaajien tavoista kokea ja merkityksellistää yksinpelattavat digitaaliset roolipelit sosiaalisina pelikokemuksina. Johdin tutkimuskysymykset tavastani käsitteellistää yksinpelien sosiaalinen pelikokemus. Lisäksi hyödynsin Mallonin ja Lynchin (2014, s. 510) pelihahmojen välisten suhteiden tyypittelyä. Tavoitetta täydentää kolme tutkimuskysymystä, jotka huomioivat sosiaalisen pelikokemuksen eri osa-alueet:

1. Millaisia diskursseja esiintyy pelaajien tavoissa kokea pelaajahahmo?
2. Millaisia diskursseja esiintyy pelaajien tavoissa kokea NPC-hahmot?

3. Millaisia diskursseja esiintyy pelaajien tavoissa kokea sosiaalinen vuorovaikutus?

Omaksun yksinpelien sosiaalisen pelikokemuksen eri osa-alueet, joita on tutkittu, ja käsitteellistän ne yhtenä sosiaalisen pelikokemuksen kokonaisuutena. Ensimmäinen tutkimuskysymys liittyy pelaajahahmon kokemiseen. Pelaajahahmon kokeminen säätelee koko pelikokemusta ja toimii perustana sosiaaliselle pelikokemukselle, koska pelaajahahmo on kaiken pelimaailmassa tapahtuvan sosiaalisen vuorovaikutuksen väline (Banks & Bowman, 2016a, s. 1258; Lankoski, 2011, s. 305). Näin ollen on tärkeää huomioida pelaajan toimijuus suhteessa pelaajahahmoon (Chess, 2014, s. 419, 421). *Toimijuus* (engl. *agency*) määritellään kyvyksi toimia ja hallita toimintaa, ja siihen liittyy myös kokemus (ajattelu ja tunteet) tästä toiminnasta ja hallinnasta (Haggard & Tsakiris, 2009, s. 242). Toinen tutkimuskysymys liittyy NPC-hahmojen kokemiseen. NPC-hahmojen kokeminen korostuu yksinpeleissä, koska NPC-hahmot ovat sosiaalisen vuorovaikutuksen vastapuoli ja niihin muodostuu suhteita. Kolmas tutkimuskysymys liittyy pelaajan tapaan kokea pelin sosiaalinen vuorovaikutus. Toisin kuin pelihahmot, yksinpelien sosiaalinen vuorovaikutus ei ole saanut merkittävästi huomiota tutkimuksessa.

Digitaalisten yksinpelien sosiaalisen pelikokemuksen tutkiminen on tärkeää, koska pelit tarjoavat ainutlaatuisia kokemuksia digitaalisen median sekä ihmisen ja teknologian välisen vuorovaikutuksen näkökulmista viestinnän kontekstissa. Erilaisista digitaalisen median alustoista on tullut kiinteä osa ihmisten viestintää, joten digitaalinen ympäristö ei ole vieras viestinnän ja sosiaalisuuden konteksti (Acerbi, 2016, s. 2). Lisäksi digitaalinen media asettuu osaksi viestinnän evoluutiota, jossa vanhat viestinnän keinot (audiovisuaalisuus, kirjoitus, puhe) alkavat elää uudessa ympäristössä (Poe, 2011, s. 228). Näin ollen myös digitaaliset pelit asettuvat jatkumoon, jossa teknologia mahdollistaa uuden ympäristön viestinnälle ja sosiaalisille suhteille. Uudet näkökulmat digitaalisiin peleihin ovat tärkeitä, koska tutkimalla pelaajan ja pelin erilaisten ominaisuuksien suhdetta ymmärrys digitaalisista peleistä ja pelaamisesta kasvaa (Fang ja muut, 2010, s. 869). Tavoitteeni liittyy parempaan ymmärrykseen ihmisestä sosiaalisena olentona ja toimijana digitaalisessa mediassa, kun digitaaliset pelit nähdään pelaajien kautta inhimillisenä ilmiönä ja

tutkimusmenetelmäni (diskurssianalyysi) liittyy ihmisen tutkimiseen sosiaalisena olentona (Calleja, 2011, s. 8; Pynnönen, 2013, s. 4–5).

Digitaalisten pelien sosiaalisuuden tutkiminen on keskittynyt pääosin moninpeleihin. Sosiaalisuus toteutuu moninpeleissä kilpailun, ryhmäytymisen, viestinnän ja yhteistyön kautta eli peliin uppoudutaan yhdessä, ja pelaajat nauttivat tästä (Eklund, 2015, s. 527–528; Kowert ja muut, 2014, s. 385; Tseng ja muut, 2015, s. 602, 609; Van Looy ja muut, 2012, s. 204). Yksinpelejä ei ole tutkittu sosiaalisina pelikokemuksina, vaikka pelaaminen nähdään sosiaalisena toimintana (Ekman ja muut, 2012, s. 322, 327). Tutkielmani haastaa Coulsonin ja muiden (2012, s. 16) väitteen siitä, etteivät yksinpelit voi tarjota aidosti mahdollisuuksia sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Väite nojaa liian yksinkertaiseen käsitykseen sosiaalisesta vuorovaikutuksesta, kun elämme ja viestimme maailmassa, jossa raja ”oikean” ja virtuaalisen maailmojen välillä hälvenee erityisesti digitaalisen median merkityksellisyydessä (ks. Miller, 2011, s. 39). Lisäksi koen, että kokonaisvaltainen ymmärrys digitaalisten pelien sosiaalisesta potentiaalista vaatii ymmärrystä myös yksinpelien sosiaalisesta pelikokemuksesta.

Käytännön näkökulmasta tutkimukseni antaa tietoa pelaajien asenteista pelin sisällön eri osa-alueisiin liittyen, mikä auttaa yksinpelattavien digitaalisten roolipelien luomisessa. Kokonaisuutena tutkimustulokseni kertovat sosiaalisen sisällön merkityksestä osana roolipelejä. Tämä auttaa paikantamaan sosiaalista sisältöä osaksi pelin muuta sisältöä, eli miten sosiaalinen sisältö toteutetaan pelin sisällön piirteenä. Yksin sosiaalisen sisällön näkökulmasta tutkimukseni antaa tietoa pelaajahahmon ja NPC-hahmojen kokemisesta, mikä auttaa niiden kirjoituksessa ja suunnittelussa. Lisäksi tutkimustulokseni voivat auttaa paitsi pelinsisäisten keskustelujen ja ihmissuhteiden kirjoituksessa, myös niihin liittyvien mekaniikkojen suunnittelussa. Koska pelin sosiaalinen sisältö liittyy läheisesti tarinankerrontaan, tutkimustuloksiani voi hyödyntää myös pelin tarinankerronnan ja tehtävien suunnittelussa. Toisaalta käytännön näkökulmaa voi laajentaa digitaalisten pelien ulkopuolelle muidenkin digitaalisten ja sosiaalisten käyttöliittymien suunnitteluun, johon liittyy sosiaalisen vuorovaikutuksen aspekteja tekoälyhahmojen kanssa.

Tutkimuksellani on laajempia konteksteja digitaalisessa mediassa, koska digitaaliset pelit eivät ole irrallinen ilmiö, vaan ne elävät vuorovaikutuksessa kulttuurin ja yhteiskunnan kanssa (Calleja, 2011, s. 8). Ensimmäinen tutkimuskysymykseni liittyy ihmisen tapaan toteuttaa itseään ja toimijuuttaan digitaalisessa ympäristössä. Digitaalisissa peleissä pelaaja toteuttaa itseään digitaalisessa pelimaailmassa, jolla on omat sääntönsä ja toimintatapansa. Pelien lisäksi ihmiset viettävät paljon aikaa digitaalisen median ympäristöissä, jotka muodostavat omat maailmansa: käyttäjä on vuorovaikutuksessa kyseisille ympäristöille uniikeilla tavoilla, tapaa ihmisiä, joita ei välttämättä tapaa digitaalisen ympäristön ulkopuolella ja sisäistää digitaalisen kulttuurin, joka on globaali ja nopeasti muuttuva (Acerbi, 2016, s. 5; Miller, 2011, s. 30, 190). Toinen ja kolmas tutkimuskysymykseni liittyvät ihmisen ja teknologian suhteeseen, sillä tutkimuskysymykset liittyvät ihmisen ja tekoälyhahmojen sosiaaliseen vuorovaikutukseen, sen kokemiseen ja toteutukseen.

1.2 Aineisto

Esittelen tässä aineistoni ja verkkokyselylomakkeen, jolla aineisto kerättiin. Aineistona on 82 kyselylomakkeen vastausta. Aineisto kerättiin 4.3.–7.4.2019. Vastauksia tuli yhteensä 99 kappaletta ja näistä karsittiin pois alaikäisten vastaukset ja vastaukset, jotka perustuivat peliin, joka ei ollut yksinpelattava roolipeli. Hyödynsin Metacritic-tietokantaa tarkastaessani kaikkien vastauksissa esiintyneiden pelien genret (tarkastettu 12.2.2021). Yhden lähteen käyttö takasi johdonmukaisen ja yhtenäisen määrittelyn roolipeligenrelle, toisin kuin esimerkiksi Giyotolla ja muilla (2019), jotka tutkivat roolipeliotantaa ilman roolipelin määritelmää, jolloin heidän peliotantansa valinta vaikuttaa mielivaltaiselta ja satunnaiselta. Kokonsa puolesta otanta on sopiva laadulliseen tutkimukseeni, sillä aiemmin pelejä ja pelikokemusta on tutkittu (pääosin) laadullisesti esimerkiksi 25 vastaajan otannalla (syvälinen haastattelu, Banks & Bowman, 2016a, s. 1262; Calleja, 2011, s. 36), 46 osallistujan otannalla (pelivideoiden katselu ja Likert-kysymyslomake, Moser & Fang, 2015, s. 149, 151), 74 vastaajan otannalla (Likert-kysymyslomake, Coulson ja muut, 2012, s. 8–9), 70, 78 ja 120 osallistujan otannoilla (pelisessio ja Likert-kysymysten

kyselylomake, Weibel & Wissmarth, 2011, s. 3, 6, 8) sekä 104 vastaajan otannalla (Likert-kysymyslomake, Hughes ja muut, 2017, s. 390).

Rajasin aineistonkeruun aluksi kolmeen viikkoon. Koska kolmen viikon jälkeen aineisto oli yhä hallittavissa, jatkoin aineistonkeruuta vielä kahdella viikolla. Jaoin linkin kyselylomakkeeseen sosiaalisessa mediassa sekä digitaalisiin peleihin keskittyvillä keskustelupalustoilla. Alustoja pohtiessa otin vaikutteita Banksin ja Bowmanin (2016b, s. 217) valitsemista digitaalisen median alustoista. Liitteeseen 1 (s. 99) on listattu alustat, joilla jaoin kyselylomakkeen. Jakamisen lisäksi päivitin kyselylomakejulkaisuja alustoilla aineistonkeruuaikana, jotta kyselylomake sai taas näkyvyyttä. Alustojen tuli keskittyä joko digitaalisiin peleihin yleensä tai tarkemmin roolipeligenreen. Liitteeseen 2 (s. 100) on listattu alustojen valinnassa käytetyt kriteerit (kriteerit täyttyivät ajalla 4.3.–7.4.2019). Muiden kriteerien täytyessä hyväksyin wiki-alustat mukaan, koska sivustoille hakeutuu pelaajia, jotka ovat pelanneet ainakin jotain roolipeliä. Lisäksi kyselylomake ei edellyttänyt, että nämä vastaajat käyttävät wikin aiheena olevaa roolipeliä vastauksen pohjana. Tutkimustulosten luotettavuuden näkökulmasta alustojen valinnan kriteereillä on heikoutensa, sillä esimerkiksi englanninkielisyys jättää ulkopuolelle potentiaalisia vastaajia (ks. Morse ja muut, 2002, s. 18). Lisäksi osa kriteereistä (esimerkiksi nimi ja saavutettavuus) voi tukea tietynlaisia vastaajia, mikä niin ikään haittaa luotettavuutta. Toisaalta kriteerit palvelevat pätevyyttä, koska kriteerien valintaan vaikutti tutkimusaiheeni ja tavoitteen rajaukset.

Kyselylomake sisälsi yhteensä 63 kysymystä. Kysymyslista on koottu liitteeseen 3 (alkaen s. 101). Kysymyksiin kuului perustietokysymyksiä, jotka käsittelivät demografisia tietoja ja pelaamistottumuksia (ks. Hughes ja muut, 2017, s. 389; Laffan ja muut, 2016, s. 546; Oliver ja muut, 2015, s. 11, 13). Kyselylomake sisälsi avoimia kysymyksiä ja Likert-kysymyksiä. Likert-kysymyksissä annettiin väite, johon vastaaja reagoi *vahvasti eri mieltä, eri mieltä, en tiedä, samaa mieltä* tai *vahvasti samaa mieltä* (reagointi tapahtui numeroasteikolla 1–5). Lisäksi yksi kysymys oli vapaaehtoinen kommentointi. Tavoittelin eri kysymystyypeillä monipuolisempaa ja perusteellisempaa tiedon saantia. Koska tutkin

yksilöllisiä kokemuksia, avointen kysymysten kautta halusin antaa vastaajille vapaamman tavan merkityksellistää kokemuksiaan – etenkin, kun tutkimus on tunnustanut pelikokemuksen monimuotoisuuden, mutta tutkimus on tapahtunut pääosin Likert-kysymyslomakkeilla, joissa merkityksellistäminen on rajattu (Gillham, 2008, s. 2, 5; ks. esim. Banks & Bowman, 2016b; Hughes ja muut, 2017; Oliver ja muut, 2015).

Pyysin vastaajia vastaamaan kysymyksiin heille mielenkiintoisimman yksinpelattavan digitaalisen roolipelin näkökulmasta (ks. Laffan ja muut, 2016; Oliver ja muut, 2015). Käytin *mielenkiintoinen*-sanaa, koska se voi merkitä (muun muassa) niin hauskaa kuin merkityksellistä, ja pelaajat pystyvät helposti nimeämään heille hauskoja ja merkityksellisiä pelejä (Oliver ja muut, 2015, s. 21–22). Vastaajan ei tarvinnut miettiä kaikkia pelaamiaan yksinpelattavia roolipelejä, mikä tuki vastaamisen helppoutta ja tutkimustulosten tarkkuutta. Digitaalisten pelien mieleenpainuvuus ja mielenkiintoisuus perustavat pelikokemuksen syvällisempään merkityksellistämiseen, ja niihin vaikuttaa pelaajan yksilöllisten piirteiden suhde pelin piirteisiin (Ermi & Mäyrä, 2005, s. 9). Näkökulma sopii yhteen tutkimukseni filosofisen perustan ja tavoitteen kanssa, kun pidän kielen käyttöä yksilöllisten kokemusten merkityksellistämisen keskiössä ja tutkin kielen merkityksiä ja merkitysten kuvaamia kokemuksia (ks. Ermi & Mäyrä, 2005, s. 9). Yhden roolipelin käyttäminen vastaamisen pohjana ei ollut tavatonta, eikä se asettanut vastaajille kognitiivisia haasteita, koska pelaajan näkökulmasta kaikki pelit eivät ole hänelle yhtä merkityksellisiä.

1.3 Menetelmä

Tutkimuksessani menetelminä toimii kyselytutkimus ja diskurssianalyysi. Toteutan kyselytutkimuksen verkkokyselylomakkeen avulla. Kyselylomake on todettu toimivaksi menetelmäksi ihmisten havaintojen tutkimisessa ja se on keskeinen aineistonkeruumenetelmä pelitutkimuksessa, kun tutkitaan pelitapahtuman jälkeen raportoitavia yksilöllisiä pelikokemuksia (Bailenson ja muut, 2005, s. 390; Chung & Gardner, 2012, s. 513; Norris ja muut, 2014, s. 2). Toisaalta Ekman ja muut (2012, s. 328) kritisoivat yksilöllisten kokemusten tutkimusta osana sosiaalisen vuorovaikutuksen tutkimusta, koska sosiaalinen

vuorovaikutus on (vähintään) kahden osapuolen välinen prosessi; yksilöllinen kokemus huomioi vain yhden osapuolen. Tutkimuksessani osapuolet eivät kuitenkaan ole tasa-arvoisia, sillä toinen on ihminen ja toinen on ohjelmoitu tekoälyhahmo, jonka olemassaolo perustuu peliin. Tutkimukseni keskittyy yksinomaan pelaajien kokemuksiin, joten valitsin aineistonkeruumenetelmän, joka sopii yksilöllisiin kokemuksiin. Tästä syystä pidän kyselylomaketta edelleen perusteltuna ja pätevänä aineistonkeruumenetelmänä tässä tutkimuksessa, vaikka kyselylomakkeella on myös heikkoutensa (ks. Gillham, 2008, s. 9–13).

Kyselylomakkeen laatimisprosessi mukaili Fangin ja muiden (2013, s. 459) tapaa rakentaa digitaaliseen pelikokemukseen liittyvä kysely. Esittelen seuraavaksi kyselylomakkeen laatimisprosessini vaiheittain (ks. Fang ja muut, 2013, s. 459):

1. Pehdyin tutkimustavoitteen kannalta oleelliseen kirjallisuuteen (pelaaja, pelikokemus, roolipelit, pelaamisen vuorovaikutuksellisuus ja sosiaalisuus, pelinsisäinen sosiaalisuus, pelihahmot) ja etsin niiden mittaamiseen laadittuja mittareita (ks. Hughes ja muut, 2017, s. 387).
2. Arvioin olemassa olevien mittareiden pätevyyttä tutkimuksessani: mitkä kysymykset liittyvät tavoitteeseeni ja mitkä eivät. Poistin kysymykset, jos ne eivät palvelleet tavoitettani sekä kysymykset, jotka toistuivat. Tarvittaessa muotoilin kysymykset uudelleen omaan tutkimukseeni sopivaksi.
3. Lisäsin kirjallisuuden perusteella uusia kysymyksiä, jotta tavoittaisin kaikki tutkimuskysymykset. Laadin kysymykset englanniksi, koska lomakkeen kieli oli englanti.
4. Muotoilin kysymysten kieliasun. Huomioin tieteellisen kirjoittamisen konventiot ottamalla vaikutteita olemassa olevista mittareista. Samaan aikaan muotoilin kieliasun vastaajat huomioiden: kielen on oltava lyhyttä ja ytimekästä ja kysymykset on pystyttävä ymmärtämään ilman aiheen akateemista tuntemusta.
5. Kysyin palautetta kysymysten kieleen ja sisältöön kahdelta viestintätieteiden tutkijalta.
6. Tein korjauksia saadun palautteen perusteella ja kysyin palautetta uudestaan. Tällä kertaa yhdeltä viestintätieteiden tutkijalta ja neljältä muiden alojen korkeakouluopiskelijalta tai työntekijältä, joihin kuului pelaajia ja ei-pelaajia.
7. Varsinainen kyselylomake laadittiin Google Forms -ohjelmalla ja julkaistiin internetissä.

Suunnittelin kyselylomakkeen tätä tutkimusta varten. Sosiaalisen pelikokemuksen eri osa-alueisiin liittyvä aiempi tutkimus toimi lomakkeen teoreettisena pohjana. Nimesin tärkeimmät lähteet lomakkeen vastausohjeistuksessa. Hyödynsin olemassa olevia mittareita, jotka liittyivät pelihahmojen kokemiseen ja pelikokemukseen. Lisäksi sovelsin joitain aiempia teoreettisia malleja uudessa kontekstissa: esimerkiksi Banks ja Bowman (2016a, s. 1260) erottelivat erilaisia tapoja kokea pelaajahahmo ja sovelsin tätä teoriaa NPC-hahmojen kokemiseen. Räättälöin kieliasun tutkimukseeni sopivaksi. Englanninkielisessä kyselylomakkeessa käytin *video game* -käsitettä. Tähän on syynä kulttuurierot niin pelitutkimuksessa kuin pelikulttuurissa. Lisäksi muotoilin uudelleen mittareiden väitteet, joissa käytettiin *ja*-sanaa tarkempien tulosten saamiseksi. Muotoilin väittämät positiiviseksi, koska kyselyn vapaaehtoisuuden vuoksi ei ollut tarpeellista sekoittaa positiivisia ja negatiivisia väittämiä vastaustottumusmallien murtamiseksi (Barnette, 2000, s. 361–362). Huomioin kieliasussa myös vastaajien tiedot; vastaajat eivät usein tunne teoriaa tai käsitteitä (Calleja, 2011, s. 31; Gillham, 2008, s. 10). Arkikielisyys tuki myös lomakkeen avoimuutta, koska vastaaminen ei edellytä erikoisterminologian tuntemusta (Gillham, 2008, s. 10). Ennen kysymyksiin siirtymistä selitin täysi-ikäisyyden vaatimuksen sekä Likert-kysymysten vastausskaalan.

Tutkimusmenetelmäni on diskurssianalyysini, joka perustuu Parkerin (2005) teoretisoinnin soveltamiseen viestinnätutkimuksessa. Valitsin diskurssianalyysin menetelmäksi, koska se sopii kielen, kielenkäytön, maailman, todellisuuden ja toiminnan suhteen tutkimiseen; diskursseja tutkimalla ymmärretään paremmin aikaa ja paikkaa, kulttuuria ja yhteiskuntaa (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 20; Pynnönen, 2013, s. 5). Menetelmänä diskurssianalyysi on monitieteinen, ja Howarth (2000, s. 10, 133) näkeekin, että tutkijan tulee luoma oma menetelmänsä hyödyntäen diskurssitutkimuksen eri teorioita. Menetelmäni on räätälöity tutkimustani varten hyödyntäen aiempaa tutkimusta sekä teoreettisesta että käytännöllisestä näkökulmasta. Menetelmäni keskittyy analysoimaan vastaajien tapaa merkityksellistää toimijuuttaan pelin sosiaalisen sisällön ja pelikokemuksen konteksteissa. Tulosten luotettavuuden ja pätevyyden näkökulmasta tavoite ja

tutkimuskysymykset on huomioitu menetelmän muodostamisessa (ks. Morse ja muut, 2002, s. 18). Teen diskurssianalyysilla laadullista tutkimusta, ja käsittelen myös Likert-kysymysten vastauksia syvällisemmin kuin tutkimalla, mitkä vaihtoehdot vastaaja valitsi (ks. Gillham, 2008, s. 2). En tue diskurssianalyysia määrällisellä menetelmällä tutkimusongelman ja tavoitteen muotoilun ja rajaamisen vuoksi. Korostan myös sitä, että olen kiinnostunut vain vastausten sisällöstä ja jätän kieliopin tarkastelun ulkopuolelle.

Tutkielma etenee seuraavasti: Siirryn seuraavaksi toiseen lukuun käsittelemään tutkimukseni keskeistä digitaalisiin peleihin liittyvää teoriaa. Käsittelen tutkimuksessani tarkastelun kohteena olevaa roolipeligenreä, pelaajan toimijuutta sekä yksinpelien sosiaalista sisältöä eli pelaajahahmoa, NPC-hahmoja, sosiaalista vuorovaikutusta ja sosiaalisia suhteita. Luvussa kolme käsittelen tutkimukseni viestinnän teoriaa: ihmisen kokemisen ja kielenkäytön suhdetta sekä kielenkäytön ja diskurssin suhdetta. Luvussa neljä analysoin aineiston, eli tunnistan aineistossa esiintyvät diskurssit tutkimuskysymysteni näkökulmasta. Päätän tutkielman luvussa viisi, jossa teen yhteenvedon keskeisistä tutkimustuloksistani ja pohdin kriittisesti niin tutkimukseni rajoitteita kuin tutkimustuloksista johdettavia jatkotutkimusideoita.

2 Pelikokemus ja yksinpelien sosiaalisuus roolipeleissä

Käsittelen tässä luvussa pelikokemuksen ja sosiaalisuuden teoriaa yksinpelattavien roolipelien näkökulmasta. Esittelen ensin roolipeligenren tutkimukseni näkökulmasta, koska yksinpelejä kuuluu moneen peligenreen, mutta tutkielmani keskittyy roolipeleihin. Tämän jälkeen käsittelen pelikokemuksen teoriaa ensin pelaajan ja pelaajahahmon toimijuiden ja suhteen näkökulmasta, joka liittyy ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni ja toimii sosiaalisen pelikokemuksen pohjana. Pelikokemuksen näkökulmasta esittelen myös pelaamisen kokemuksellisia ilmiöitä, jotka ovat keskeisiä, kun tarkastellaan sosiaalisen sisällön kokemista (sosiaalista pelikokemusta). Lopuksi tarkastelen vielä yksinpelien sosiaalista sisältöä pelaajahahmon ulkopuolella, eli NPC-hahmoja, jotka ovat yksinpeleissä sosiaalisen vuorovaikutuksen osapuoli, sekä pelinsisäistä sosiaalista vuorovaikutusta ja sosiaalisia suhteita. Nämä sosiaalisen sisällön piirteet liittyvät toiseen ja kolmanteen tutkimuskysymykseen. Luvussa esitellyt teoreettiset näkökulmat toimivat myös kyselylomakkeen teorian pohjana ja siten analyysin kehyksenä. Kokonaisuutena luku tarkastelee tutkimusaiheittani, yksinpelattavien roolipelien sosiaalista pelikokemusta, teoreettisesta näkökulmasta.

Pelikokemus, joka pitää sisällään sosiaalisen pelikokemuksen, muodostuu pelaajan ja pelin vuorovaikutuksesta (Ermi & Mäyrä, 2005, s. 2). Weber ja muut (2014, s. 83) määrittelevät vuorovaikutuksen (engl. *interactivity*) pelaajan mahdollisuudeksi vaikuttaa peliin sekä pelaajan ja pelilaitteen jatkuvan tiedon vaihtamisen mahdollisuudeksi. Käytän tätä määritelmää, koska siinä korostuu sekä vuorovaikutuksen sisällön että teknologian ulottuvuudet. Pelikokemuksessa yhdistyy siis pelin ja pelaajan piirteet näiden kohdatessa. Pelikokemus ei ole vakaa, vaan se muuttuu: peli reagoi pelaajan toimintaan ja antaa palautetta, mikä taas vaikuttaa pelaajan toimintaan (Calleja, 2007, s. 236; Calleja, 2011, s. 45; Nowak, 2001, s. 1–2). Laajennan tämän näkemyksen myös sosiaaliseen pelikokemukseen, eli sosiaalinen pelikokemus on pelikokemuksen vuorovaikutuksellisuuden vuoksi altis muutoksille, koska sosiaalinen sisältö on monipuolista; NPC-hahmot ovat erilaisia ja sosiaaliset vuorovaikutustilanteet ovat erilaisia. Tästä syystä tutkin sosiaalista pelikokemusta sen osa-alueiden kautta. Pelikokemus on aina yksilöllinen, koska ihmisten

yksilöllisyyden vuoksi pelaajat kokevat samankin pelin eri lailla (Ermi & Mäyrä, 2005, s. 9; Mallon & Lynch, 2014, s. 509). Pelikokemuksen yksilöllisyys toimii lähtökohtana tutkimuksessani: oletan, että pelikokemuksen yksilöllisyys ulottuu myös sosiaaliseen pelikokemukseen, joka on osa pelikokemuksen kokonaisuutta. Näin ollen sosiaalista pelikokemusta voi tutkia laajalla pelaajaotannalla, koska pelaajat ovat erilaisia.

2.1 Tarkastelussa roolipeligenre

Peligenrenä roolipeli on monimuotoinen, koska roolipelejä pelataan digitaalisen ympäristön lisäksi myös esimerkiksi fyysisesti, suullisesti ja tekstin avulla, ja tämä monimuotoisuus erottaa roolipelit muista genreistä (Daniau, 2016, s. 424, 426). Keskityn tässä tutkimuksessa yksinpelattaviin digitaalisiin roolipeleihin. Yksinpelattavat digitaaliset pelit sijoittuvat usein fantasiapelimailmaan, jolla on oma historia, kulttuuri ja politiikka sekä omat ryhmät, säännöt ja taloudelliset järjestelmät (Bostan, 2009b, s. 4). Pelaaja ohjaa pelaajahahmoa, jonka ominaisuuksiin ja piirteisiin pelaaja saa jossain määrin vaikuttaa; esimerkiksi pelaajahahmon asevalikoimaan, persoonallisuuteen, sukupuoleen, taitoihin ja ulkonäköön (etnisyys, kasvopiirteet, nimi, sukupuoli, vaatetus) (Bostan, 2009b, s. 12–13; Coulson ja muut, 2012, s. 17; Merola & Peña, 2010, s. 7; Weber ja muut, 2014, s. 85). Pelaajan vaikutusvaltaan vaikuttaa se, onko pelaajahahmo ”valmis” eli pääosin sama kaikille. Joissain roolipeleissä pelaajan tulee luoda pelaajahahmo pelin antamista vaihtoehtoista (Stenros & Sihvonen, 2020). Pelaajahahmonluonnissa tehdyillä ratkaisuilla voi olla vaikutusta pelin tarinaan ja sosiaaliseen vuorovaikutukseen (Domsch, 2013, s. 40; Lankoski, 2011, s. 304).

Roolipelissä edetäkseen pelaajan tulee pelin narratiivin puolesta suorittaa tehtäviä, joihin liittyy usein päätöksentekoa (Stenros & Sihvonen, 2020). Narratiivit ovat tärkeitä roolipeleissä, ja päätöksenteon kautta pelaajalla on erilaisia vaihtoehtoja suorittaa tehtäviä ja vaikuttaa pelin tarinaan (Bostan, 2009b, s. 4; Moser & Fang, 2015, s. 146; Worth & Book, 2015, s. 132). Näin ollen roolipeleillä voi olla ”haarautuva narratiivi”, jossa pelaajan tekemät päätökset vaikuttavat pelin tarinaan ja johtavat erilaisiin lopputuloksiin

(Domsch, 2013, s. 77, 92; Zekany, 2016, s. 68). Lisäksi roolipelien narratiivi on epälineaarinen, kun pelaaja voi halutessaan sivuuttaa pakolliset tehtävät ja keskittyä vapaaehtoiisiin tehtäviin, pelimaailman tutkimiseen tai itse asettamiinsa tavoitteisiin (Lankoski, 2011, s. 297; Zekany, 2016, s. 68). Roolipeli tarjoaa pelaajalle siis muita genrejä enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa pelaajahahmoon ja pelin tarinaan; pelaaja on voimaantunut valitsemaan pelaajahahmonsensa ja pelitapansa, mutta pelaajan päätösvalta ja vapaus vaikuttaa vaihtelevat pelistä toiseen (Calleja, 2011, s. 45; Desai ja muut, 2017, s. 333; Domsch, 2013, s. 78; Lewis ja muut, 2008, s. 515).

Roolipelien pelimaailma on tavallisesti sosiaalinen, myös yksinpelien tapauksessa (Bostan, 2009b, s. 1, 9; Domsch, 2013, s. 44). Pelaajahahmon lisäksi roolipeleissä, erityisesti yksinpelattavissa roolipeleissä, korostuu NPC-hahmojen merkitys (Mallon & Lynch, 2014, s. 509). Yksinpelattavissa roolipeleissä pelaaja siis jakaa pelimaailman NPC-hahmojen kanssa. Pelimaailman monipuolisuuden ja pelihahmojen merkityksen vuoksi hienostuneimmat roolipelit tarjoavat sosiaalisen ja vuorovaikutteisen pelimaailman, joka tarjoaa pelaajalle ulkomaailman kaltaisia kokemuksia virtuaalisen pelihahmon välityksellä (Bostan, 2009a, s. 1; Bostan, 2009b, s. 1). Roolipelikokemuksen keskiössä on se, miten pelaaja vuorovaikuttaa pelin kanssa (Stenros & Sihvonen, 2020). Tätä mukaillen yksinpelattavien roolipelien sosiaalisessa pelikokemuksessa on keskeistä pelaajan tapa vuorovaikuttaa pelin sosiaalisen sisällön kanssa. Huomionkin tutkimuksessani ainoastaan roolipelien sosiaalisen sisällön, joten jätän tarkastelun ulkopuolelle pelimaailman muut piirteet ja niiden suhteen sosiaalisuuteen.

2.2 Pelaajan toimijuus ja pelaajahahmo pelikokemuksen perustana

Pelaajan toimijuus on pelikokemuksen keskiössä, sillä pelaamisen vuorovaikutuksellisuuden vuoksi peliä ei ole ilman pelaajaa, ja pelaaja haluaa tulla tunnustetuksi toimijaksi ja keskeiseksi osaksi peliä (Ermi & Mäyrä, 2005, s. 1; Mallon & Lynch, 2014, s. 515–516). Pelaaja sitoutuu peliin kahdella tapaa: pelaaja toimii ja samalla seuraa pelin tapahtumia katsojan tapaan (Bostan, 2009b, s. 4; Friedman, 2015, s. 294). Pelaajan toimijuus on

kuitenkin paradoksaalinen: pelaaja on pelikokemuksen keskiössä, voimaantunut toimimaan ja valitsemaan, mutta pelaajan toiminta tapahtuu pelin asettamissa rajoissa (Barr ja muut, 2007, s. 182; Ermi & Mäyrä, 2005, s. 8). Pelaajalla on kuitenkin keinoja ylittää pelin asettamia rajoja: Pelaaja voi vaikuttaa pelin sisältöön *modaamalla* (engl. *modding*), eli luomalla lisäsisältöä tai muutoksia peliin, esimerkiksi uusia esineitä, hahmoja, kulku-neuvoja ja tehtäviä (Bostan, 2009b, s. 14; Sotamaa, 2010, s. 240, 244). Modaus tosin vaatii muun muassa koodauksen tuntemusta, joten se on monen pelaajan ulottumattomissa (Bostan, 2009b, s. 14; Sotamaa, 2010, s. 244–245). Saavutettavammalla tasolla pelaaja voi keksiä *henkilökohtaisia narratiiveja* eli käyttää mielikuvitustaan ja esimerkiksi karakterisoida hahmoja ja keksiä tarinoita pelin ulkopuolella, mutta pelistä vaikuttuneena (Calleja, 2007, s. 250–251; Zekany, 2016, s. 71).

Pelaaja kuitenkin tarvitsee pelaajahahmoa toimiakseen pelimaailmassa; pelaajahahmo toimii pelaajan edustajana, kehona ja mielenä, eli sosiaalisena ja tilallisena ankkurina pelimaailmassa (Calleja, 2007, s. 247; Calleja, 2011, s. 23; Gee, 2008, s. 258; Klimmt ja muut, 2009, s. 354; Lankoski, 2011, s. 306). Pelaajahahmon sijaan voidaan käyttää myös avatar-termiä (ks. esim. Banks & Bowman, 2016a; Merola & Peña, 2010). Pelitutkimuksessa avatar tarkoittaa pelaajien vuorovaikutteisia ja graafisia representaatioita pelimaailmassa (Banks & Bowman, 2016b, s. 215; Green ja muut, 2004, s. 322; Worth & Book, 2015, s. 133). Laajemmassa digitaalisen median kontekstissa avatarit ovat nimimerkkejä, profiilikuvia ja muita digitaalisia representaatioita ihmisistä (Banks & Bowman, 2016a, s. 1258). Käytän tässä tutkielmassa pelaajahahmon termiä, koska se korostaa pelikontekstia. Pelaajan ja pelaajahahmon suhde mahdollistaa merkityksellisiä toimijuuden kokemuksia ja erottaa digitaaliset pelit muista medioista; pelaajahahmot ovat pelaajan ohjaamia ja siten keskeisiä pelikokemukselle (Calleja, 2011, s. 55; Lankoski, 2011, s. 305; Lewis ja muut, 2008, s. 515; Soutter & Hitchens, 2015, s. 1032).

Pelaaja siis tarvitsee pelaajahahmoa, mutta pelaajahahmon voi kokea eri tavoin (Banks & Bowman, 2016, s. 1260). Pelaajahahmon kokeminen vaikuttaa pelaajan tapaan kokea NPC-hahmot, pelimaailma, pelimekaniikat, sosiaalinen vuorovaikutus ja tarinankerronta

(Banks & Bowman, 2016b, s. 215). Sosiaalisessa pelikokemuksessa korostuu pelaajahahmon kokemisen suhde NPC-hahmojen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemiseen. Tämän vuoksi tutkin pelaajahahmon kokemista osana sosiaalista pelikokemusta; pelaajahahmon kokeminen on sosiaalisen pelikokemuksen perusta. Banks ja Bowman (2016a, s. 1260) esittelevät neljä pelaajahahmon kokemisen tyyppiä: *avatar esineenä*, *avatar minuna* (pelaajana), *avatar symbioottina* ja *avatar itsenäisenä sosiaalisena toimijana*. Pelaajahahmon kokemiseen vaikuttaa se, että pelatessa pelaaja saa jatkuvasti tietoa pelaajahahmoon liittyen (Klimmt ja muut, 2009, s. 358–359; Lankoski, 2011, s. 301). Tämä tieto liittyy usein arvoihin, asenteisiin, tavoitteisiin, tunteisiin ja uskomuksiin, joita pelaajahahmolla on tarinan puolesta ja jotka pelaajan tulisi lähtökohtaisesti omaksua (Gee, 2008, s. 258; Klimmt ja muut, 2009, s. 358). Näihin tietoihin vaikuttaa roolipeleissä se, onko pelaajahahmo valmis vai luoko pelaaja sen. Toisaalla myös pelaajan yksilölliset piirteet vaikuttavat pelaajahahmon kokemiseen (Bostan, 2009a, s. 5; Ermi & Mäyrä, 2005, s. 8; Finneran & Zhang, 2003, s. 5, 7; Örtqvist & Liljedahl, 2010, s. 3).

Samastuminen pelaajahahmoon tarkoittaa, että pelaaja on havainnut pelaajahahmossa piirteitä, jotka on omaksunut, eli pelaaja kokee hetkellisesti yhtäläisyyttä pelaajahahmon kanssa (Klimmt ja muut, 2009, s. 356). Samastumisessa ei kuitenkaan ole kyse pelaajan identiteetin korvaamisesta pelaajahahmon identiteetillä, vaan joidenkin piirteiden omaksumisesta hetkellisesti (Klimmt ja muut, 2009, s. 358). Pelaajan on helpompaa samastua, jos kokee pelaajahahmon muistuttavan itseään jossain määrin (Van Looy ja muut, 2012, s. 203). Samastuminen on yksilöllinen kokemus, ja se voi olla eri asteista ja vaihtelevaa (Klimmt ja muut, 2009, s. 360). Samastumista voi puoltaa se, että ihmisellä on luontainen tarve yrittää ymmärtää ihmisiä ympärillään ja tämä tarve voi ulottua myös fiktiiviseen pelaajahahmoon (Green ja muut, 2004, s. 316–317). *Ihannesamastuminen* (engl. *wishful identification*) taas perustuu siihen, että pelaaja tulkitsee pelaajahahmolla olevan piirteitä, joita hänellä ei itsellään ole ja toivoo olevansa enemmän pelaajahahmon kaltainen (Konijn ja muut, 2007, s. 1039). Samastuminen liittyy pääosin pelaajahahmon kognitioon ja sosiaalisiin ominaisuuksiin, mutta pelaaja voi samastua myös

emotionaalisesti heijastamalla tunteitaan pelaajahahmoon (Chess, 2014, s. 422; Klimmt ja muut, 2009, s. 359).

Samastumiseen liittyy läheisesti *roolipelaaminen*, jossa pelaaja luo pelaajahahmolle historian pelin tapahtumien ulkopuolella, ottaa luomansa roolin ja toimii pelissä sen mukaisesti (Klimmt ja muut, 2009, s. 361; Van Looy ja muut, 2012, s. 206). Samastumisen vastapuolena on *toiseuttaminen* (engl. *othering*), jossa pelaajahahmo koetaan pelaajasta erillisenä (Banks & Bowman, 2016a, s. 1261). *Hahmoon kiintyminen* (engl. *character attachment*) on puolestaan samastumista vahvempi tapa luoda yhteys pelaajahahmoon: pelaaja kokee pelaajahahmon osana itseään, eli pelaaja ja pelaajahahmo ovat psykologisesti yhdistyneet (Banks & Bowman, 2016a, s. 1259; Klimmt ja muut, 2009, s. 354; Lewis ja muut, 2008, s. 515). Yhteys pelaajahahmoon voidaan kokea myös ystävyysuhteen kautta (Lewis ja muut, 2008, s. 516). Hahmoon kiintynyt pelaaja hyväksyy pelimaailman todellisena, tuntee hallitsevansa pelaajahahmon toimintaa ja pyrkii turvaamaan pelaajahahmon hyvinvoinnin (Banks & Bowman, 2016a, s. 1259). Hahmoon kiintynyt pelaaja kokee siis yhteyden pelaajahahmoon, mikä ilmenee hallinnassa, huolehtimisessa ja pelaajahahmon tarpeiden ja halujen tuntemisessa. Hahmoon kiintymisessä näkyy vahva *epäuskon pidätys* (engl. *suspension of disbelief*). Epäuskon pidätyksessä pelaaja sivuuttaa digitaalisen peliympäristön epärealistisuuden, jotta voi kokea pelimaailman ärsykkeet aitoina simulaation sijaan (Banks & Bowman, 2016a, s. 1259; Lewis ja muut, 2008, s. 515–516; Nowak ja muut, 2008, s. 259; Ochs ja muut, 2009, s. 281).

2.3 Pelaamisen kokemuksellisuus

Sosiaalisessa pelikokemuksessa sosiaalista puolta edustaa pelin sosiaalinen sisältö eli pelihahmot, pelinsisäinen sosiaalinen vuorovaikutus ja suhteet, pelikokemuksen puolta edustaa sitoutuminen, osallistuminen, immersio, läsnäolo ja flow. Käsittelen tässä luvussa näitä pelikokemuksellisia ilmiöitä. Käsittelen pelikokemuksellisia ilmiöitä, koska ne muodostavat kontekstin sosiaaliselle pelikokemukselle ja ovat siten tärkeitä tutkimuksessani. Kokemuksina immersio, läsnäolo ja flow eivät ole taattuja eli pelaaja ei aina koe

niitä, mutta ne liittyvät pelaamisen nautinnollisuuteen. Ennen kuin käsittelen immersiota, läsnäoloa ja flow'ta, käsittelen sitoutumista ja osallistumista, jotka toimivat niiden perustana tässä tutkielmassa. Teoreettisesta näkökulmasta pelikokemuksellisten ilmiöiden käsittely on paikoin haasteellista, koska käsitteitä määritellään ja käytetään eri tavoin erilaisten käsitesuhteiden kautta. Määrittelen käsitteet oman tutkimukseni näkökulmasta.

2.3.1 Sitoutuminen ja osallistuminen

Käsitteenä sitoutumista käytetään monella alalla, mutta keskityn tässä sitoutumiseen digitaalisissa peleissä. *Sitoutuminen* (engl. *engagement*) on määritelty aiemmin tutkimuksessa esimerkiksi läsnäoloksi ja pelaamisen mielihyväästä, nautinnosta ja osallistumisesta koostuvaksi positiiviseksi tunteeksi (ks. Mallon & Lynch, 2014, s. 509; Martey ja muut, 2014, s. 529). Tässä tutkimuksessa määrittelen sitoutumisen kognitiiviseksi suuntautumiseksi toimintaan tietyksi ajaksi (Martey ja muut, 2014, s. 530). Kognitio on ihmisen tiedon prosessointiin liittyvien mielensisäisten ilmiöiden kokonaisuus, johon kuuluu ajattelu, havaitseminen, kielenkäyttö, mielikuviutus, muisti, oppiminen ja päättely (Ashworth, 2000, s. 58–59). Tätä määritelmää mukailen pidän sitoutumista pelikokemuksen edellytyksenä; pelaaja on valinnut pelaavansa kyseistä peliä jonkun muun aktiviteetin sijaan (Soutter & Hitchens, 2016, s. 1030). Pelaaja siis sitoutuu pelaamiseen, eli suuntaa kognitiiviset kykynsä digitaaliseen peliin. Sitoutuminen kuvaa pelaajan halua olla vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa (Bostan, 2009b, s. 2). Sitoutumisen määritelmäni perustavanlaatuisuuden vuoksi omaksun Mallonin ja Lynchin (2014, s. 512) näkemyksen, jossa sitoutuminen pitää sisällään pelikokemuksen muut aspektit, kuten flow'n, immersion ja läsnäolon.

Sitoutumista ja osallistumista käytetään digitaalisten pelien tutkimuksessa joskus synonyymeina, eli niitä käsitellään samana ilmiönä eri termien kautta (ks. Bostan, 2009b, s. 2). *Osallistuminen* (engl. *involvement*) määritellään tässä tutkimuksessa digitaaliseen pelaamisen toimintaan osallistumiseksi, ja se on yhteydessä sitoutumiseen, muttei

sitoutumisen vastine (Green ja muut, 2004, s. 311–312; Norris ja muut, 2014, s. 2). Sitoutuminen liittyy pelaajan kognitiiviseen toimijuuteen pelimaailmassa ja osallistuminen pelaajan toimintaan pelimaailmassa. Omaksun osallistumisessa Callejan (2011, s. 38, 43–44) pelaajan osallistumisen mallin, joka on jaettu kuuteen osa-alueeseen: *jaettu osallistuminen* (vuorovaikutus pelimaailman muiden toimijoiden kanssa), *kinesteettinen osallistuminen* (pelikontrollien ja pelaajahahmon liikkeen hallinta), *ludinen osallistuminen* (päätöksenteko pelissä ja seurauksiin reagoiminen), *narratiivinen osallistuminen* (pelin ja pelaajan mahdollisten omien narratiivien seuraaminen), *tilallinen osallistuminen* (peliympäristön omaksuminen ja tutkiminen) ja *tunteellinen osallistuminen* (peliin liittyvät tunnereaktiot).

Sovellan Callejan (2011, s. 38, 43–44) osallistumisen mallia tutkimukseeni, koska se perustuu pelikokemuksen yksilöllisyydelle (Calleja, 2011, s. 45). Lisäksi mallissa korostuu sekä digitaalisten pelien että pelaajan osallistumisen monimuotoisuus. Malli sopii myös yhteen sitoutumisen määritelmäni kanssa, koska osallistumisen osa-alueet edellyttävät sitoutumisesta pelimaailmaan: esimerkiksi jaettu osallistuminen edellyttää muun muassa muiden toimijoiden havaitsemista, arvioimista ja päätöksentekoa niihin liittyen. Osallistumisen osa-alueet ovat sitoutumisen kanssa toimineet paikoin pohjana kyselylomakkeeni kysymyksille. Yhdessä sitoutumisen kanssa osallistuminen havainnollistaa pelaamisen syvällisen toimimisen (myös sosiaalisessa pelikokemuksessa) ja miten syvällinen toimijuus pohjustaa pelin kokemista muiden kokemuksellisten aspektien kautta; Whitmer ja Singer (2014, s. 227) esittävät, että osallistuminen on läsnäolon kokemuksen edellytys, Nowakin ja muiden (2008, s. 256) mukaan läsnäoloon liittyy vahva osallistuminen ja sitoutuminen.

2.3.2 Immersio, läsnäolo ja flow

Immersio liittyy pelaamisen nautinnollisuuteen ja yleisesti hyvään pelikokemukseen (Jennett ja muut, 2008, s. 641). Kuten pelikokemus yleensä, immersioikin on monitahoinen ilmiö (Ermi & Mäyrä, 2005, s. 7). Immersion monitahoisuus ilmenee määrittelyssä,

sillä kirjallisuudessa käsitteen määritelmät ovat lukuisia, vaihtelevia ja paikoin ristiriitaisia: immersio on määritelty esimerkiksi addiktion, epäuskon pidätyksen, osallistumisen, realismin, siirtymisen ja sitoutumisen kautta, ja käsitettä käytetään myös esimerkiksi elokuvan, kirjallisuuden ja taiteen aloilla (Calleja, 2011, s. 19, 25; McGloin ja muut, 2013, s. 72; Soutter & Hitchens, 2016, s. 1031; Örtqvist & Liljedahl, 2010, s.3). Määrittelen tässä tutkimuksessa immersion Jennettin ja muiden (2008, s. 641–642) tapaan kokemukseksi siitä, että pelaaja on pelimaailmassa. Immersiossa pelaaja on siis uppoutunut (engl. *to immerse*) peliin ja kokee sen todellisena sen sijaan, että ajattelisi olevansa virtuaalimaailmassa. Immersio ei ole taattu kokemus ja sen voimakkuus vaihtelee, joskin immersion kokemisella voi olla evolutiivinen pohja, koska ihmistä ei tarvitse opettaa uppoutumaan narratiiveihin (Green ja muut, 2004, s. 316).

Immersiolla on kolme tasoa, jotka kuvaavat immersion eri asteita (Jennett ja muut, 2008, s. 642). Ensimmäinen taso on *sitoutuminen*, jossa pelaaja opettelee pelaamaan valitsemaansa peliä (Jennett ja muut, 2008, s. 642). Pelaajan on siis päätettävä, että alkaa pelaamaan peliä ja sitouduttava peliin ja sen opetteluun. Tämä sopii yhteen sitoutumisen ja osallistumisen määrittelyn kokonaisuuteeni, ja muualla on löydetty yhteys osallistumisen ja immersion välillä (ks. Soutter & Hitchens, 2016, s. 1031). Toinen taso on *syventyminen* (engl. *engrossment*): pelaamaan oppinut pelaaja ei ole enää tietoinen pelin kontroleista, vaan syventyy pelin tapahtumiin (Jennett ja muut, 2008, s. 642). Kontrolleilla tarkoitetaan peliohjaimen ja pelaajahahmon kykyjen suhdetta, eli mitä pelaajahahmo tekee peliohjaimen nappeja ja sauvoja painamalla (tai esimerkiksi kosketusnäyttöä koskettamalla) (Williams, 2013, s. 27). Kolmas ja viimeinen taso kuvaa täydellistä immersiota, jossa pelaaja siis kokee olevansa pelissä eikä enää ajattele pelaavansa digitaalista peliä (Jennett ja muut, 2008, s. 641–642). Keskityn immersioon sen ylimmällä tasolla, joten oletan immersion kaikkien tasojen piirteiden toteutuvan. Sosiaalisessa pelikokemuksessa se tarkoittaa, että pelaaja on oppinut pelihahmoihin ja sosiaaliseen vuorovaikutukseen liittyvät kontrollit.

Tämä immersion määritelmä välttää joidenkin immersion määritelmien epäselvyyden, ja immersio erottuu määritelmässä omana ilmiönään (määritelmien epäselvyydestä ks. esim. Soutter & Hitchens, 2016, s. 1031). Määritelmällä on lisäksi yhtäläisyyksiä muiden immersion määritelmien kanssa (ks. Whitmer & Singer, 1998, s. 227). Myös immersion teoretisointi tasojen ja ulottuvuuksien kautta toistuu muualla (ks. esim. Calleja, 2011, s. 26–27; Ermi & Mäyrä, 2005, s. 7–8). Toisaalta jotkut tutkijat, kuten Weibel ja Wissmath (2011, s. 1, 3, 11) näkevät immersion pelikokemuksen ylimpänä tasona, koska heille immersio pitää sisällään flow'n ja läsnäolon. Immersiota ei pidetä tässä tutkimuksessa flow'n ja läsnäolon yläkäsitteenä; immersiolle on omat piirteensä (tietoisuus ajankulusta ja ulkomaailmasta katoaa, kokemus tehtäväympäristössä olemisesta) (Jennett ja muut, 2008, s. 642–643). Immersio on houkutteleva tila, ja ihmiset etsivät kokemuksia, jotka mahdollistavat immersion (Green ja muut, 2004, s. 314). Houkuttelevuus perustuu esimerkiksi sille, että uppoutuminen pelimaailmaan auttaa unohtamaan ulkomaailman huolet ja ongelmat (Green ja muut, 2004, s. 317; Jennett ja muut, 2008, s. 641). Käytän tässä tutkielmassa ulkomaailman käsitettä viittaamaan pelin ulkopuoliseen maailmaan. Valitsin käsitteen sen neutraaliuden vuoksi: en halua vähätellä pelikokemuksia käyttämällä esimerkiksi reaali maailman tai todellisuuden kaltaisia käsitteitä.

Läsnäolo (engl. *presence*) tarkoittaa pelaajan kokemusta siitä, että hän on itse pelimaailmassa ja että pelimaailma on jossain määrin aito ja olemassa omana maailmanaan pelaajasta riippumatta (Heeter, 1992; Nowak ja muut, 2008, s. 259; Weibel & Wissmath, 2011, s. 2; Whitmer & Singer, 1998, s. 225). Läsnäolo perustuu ihmisen ympäristöön liittyvien aistihavaintojen kognitiivisten ja tunteellisten prosessien käsittelyyn (Lombard & Ditton, 1997). Läsnäolo ei ole taattu tila, vaan se voi muuttua pelaamisen aikana (Chung & Gardner, 2012, s. 511, 522). Roolipeligenre on läsnäolossa tärkeä, sillä siinä pelaajat ovat valmiita epäuskon pidätykseen ja hyväksymään pelimaailman omaksi maailmaksi (Bostan, 2009b, s. 4). Kokemuksena läsnäolo vaikuttaa positiivisesti pelikokemuksesta nauttimiseen sekä pelaajan asenteisiin ja käyttäytymiseen (Chung & Gardner, 2012, s. 511; Nowak ja muut, 2008, s. 256). Pelaajat siis haluavat kokea fiktiiviset pelimaailmat ominaan. Heeter (1992) on jakanut läsnäolon kolmeen ulottuvuuteen: *henkilökohtainen*

läsnäolo, sosiaalinen läsnäolo ja ympäristöllinen läsnäolo (Heeter, 1992). Ulottuvuuksien erottelu on paikoin keinotekoinen, koska ulottuvuudet vaikuttavat toisiinsa: esimerkiksi ympäristöllisen läsnäoloon liittyvät pelimaailman visuaaliset elementit ja äänet luovat kontekstin sosiaaliselle läsnäololle (Klimmt ja muut, 2009, s. 354).

Koska tutkin pelikokemuksen sosiaalisuutta, olen pääosin kiinnostunut sosiaalisesta läsnäolosta, josta käytetään joskus myös englannissa termiä *copresence* (ks. Bailenson ja muut, 2005, s. 379). Sosiaalinen läsnäolo lukeutuu myös Lombardin ja Dittonin (1997) kuuteen läsnäolon ulottuvuuteen. Läsnäolon sosiaalinen ulottuvuus kuvaa pelaajan kykyä viestiä pelimaailman muiden toimijoiden kanssa, tutkimuksessani NPC-hahmojen kanssa (Biocca ja muut, 2003, s. 1; Bostan, 2009b, s. 2). Pelaaja ei vain koe olevansa pelimaailmassa, vaan kokee, että siellä on muitakin (Bailenson ja muut, 2005, s. 380). Sosiaalisen läsnäolon vaikutus perustuu siihen, että maailma on helpompi kokea aidoksi, jos siellä on muitakin (Heeter, 1992). Tästä syystä pelin tulisi luoda pelaajalle kokemus sosiaalisesta elämästä (Bostan, 2009b, s. 10). Sosiaaliseen läsnäoloon liittyy sosiaalisen elämän piirteitä: ymmärrys ja yhteys toisiin sekä yhdessä toimiminen (Ekman ja muut, 2012, s. 330). Sosiaalinen läsnäolo digitaalisissa yksinpeleissä edellyttää, että pelaaja kokee NPC-hahmot antropomorfisoituina, eli ihmisen kaltaisina toimijoina (Bailenson ja muut, 2005, s. 380). Tällöin pelaaja kokee viestivänsä ulkomaailmaa muistuttavalla tavalla eikä tekoälyhahmojen kanssa pelimaailmassa.

Flow määritellään tilaksi, jossa tekijä on täydellisen syventynyt toimintaan, joka haastaa tätä juuri sopivasti; tekijä on keskittynyt ja sulkenut muun maailman ulkopuolelleen (Fang ja muut, 2013, s. 457; Sherry, 2004, s. 331). Flow-tilan avulla voidaan tutkia monenlaista toimintaa, kuten leikkiä, taiteen luomista tai työntekoa, mutta keskityn tässä yksinomaan flow-tilaan digitaalisessa pelaamisessa (Sherry, 2004, s. 331). Vaikka flow'n määrittelyt ja tutkimusmenetelmät vaihtelevat, flow on osa pelikokemusta ja vaikuttaa pelaamisen nautintoon (Fang ja muut, 2013, s. 458; Weibel & Wissmath, 2011, s. 11–12). Sosiaalisen pelikokemuksen tutkimisessa flow on tärkeä, koska soveltamalla flow'n piirteitä digitaalisten pelien sosiaaliseen sisältöön, ymmärretään paremmin pelaajan tapaa

toimia sosiaalisuuden viitekehyksessä sekä sosiaalisen sisällön ja toiminnan suhteen merkityksellisyyttä.

Flow'n saavuttamiselle on ehtoja (Fang ja muut, 2013, s. 457). Toiminnan tulee ensinnäkin haastaa ja vaatia taitoja: pelaaja, joka pitää peliä liian helppona tai vaikeana ei voi saavuttaa flow-tilaa, vaan sen sijaan ahdistuu tai tylsistyy (Fang ja muut, 2013, s. 457; Sherry, 2004, s. 332). Toisekseen toiminnan ja tietoisuuden tulee sulautua yhteen eli pelaaja ei näe itseään toiminnasta erillisenä (Fang ja muut, 2013, s. 457). Kolmanneksi toiminnalla tulee olla tavoitteita ja toiminnasta on saatava palautetta (Fang ja muut, 2013, s. 457). Neljänneksi erilaiset häiriötekijät katoavat tilapäisesti keskittymisen kautta (Fang ja muut, 2013, s. 457). Viidenneksi pelaaja tuntee hallitsevansa toimintaansa ja ympäristöään (Fang ja muut, 2013, s. 457). Kuudenneksi pelaaja menettää itsetietoisuutensa ja näkee itsensä osana pelimaailmaa eikä siitä erillisenä (Fang ja muut, 2013, s. 457). Seitsemänneksi pelaajan käsitys ajasta muuttuu ja hän ei tiedosta ajankulua (Fang ja muut, 2013, s. 457; Sherry, 2004, s. 333). Viimeiseksi pelaamisen tulee olla itsessään merkityksellistä eli sitä ei motivoi esimerkiksi ulkoiset palkinnot (Fang ja muut, 2013, s. 457).

Vaikka Mihály Csíkszentmihályi kehitti flow-teorian 1970-luvulla tutkiessaan taiteilijoita, flow'sta on tullut erityisen tärkeä tekijä pelikokemuksen tutkimisessa, koska digitaalisten pelien piirteet vastaavat flow-tilan ulottuvuuksia sekä auttavat flow'n luomisessa ja ylläpitämisessä (Sherry, 2004, s. 331, 339–340; Soutter & Hitchens, 2016, s. 1032; Weibel & Wissmarth, 2011, s. 2, 12). Pelaaja saa nimittäin usein asettaa pelin vaikeustason itselleen sopivaksi ja pelit vaikeutuvat edetessään (haasteellisuus), peleillä on selvät tavoitteet ja pelaaja saa jatkuvasti palautetta toiminnastaan (tavoitteellisuus) ja pelaajahahmon hallitseminen ja siinä roolissa toimiminen vahvistaa pelaajan hallinnan tunnetta (hallinta) (Ermi & Mäyrä, 2005, s. 2; Sherry, 2004, s. 339). Flow'n kohdalla tarkastelen sosiaalista pelikokemusta dekonstruktoidun flow'n avulla, eli flow'n yksilöllisten ehtojen kautta sen sijaan, että omaksuisin radikaalin näkemyksen, jossa flow-tilaa tarkastellaan sen kaikkien ehtojen täyttymisen kautta (Michailidis ja muut, 2018, s. 2). Kokonaisuutena flow on vaikuttanut kyselylomakkeen kysymysten perustaan, mutta olen omaksunut

tutkimukseeni flow'n ehdoista erityisesti palautteen, keskittymisen, hallinnan ja toiminnan merkityksellisyyden. Koska flow liittyy toimintaan, se on tutkimuksessani keskeinen erityisesti sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisessa.

Immersion ja läsnäolon kokemukseen vaikuttaa pelaajan piirteet, pelin sisältö ja peliympäristö (ks. Baños ja muut, 2004, s. 734, 739; Barr ja muut, 2007, s. 182; Bostan, 2009b, s. 2–3; Chung & Gardner, 2012, s. 513; Ermi & Mäyrä, 2005, s. 4; Green ja muut, 2004, s. 321; Nowak ja muut, 2008, s. 264; Oliver ja muut, 2015, s. 12; Przybylski ja muut, 2010, s. 162; Örtqvist & Liljedahl, 2010, s. 1, 3). Flow-tilaan puolestaan vaikuttaa pelaajan pelaamisen liittyvät ominaisuuksien ja pelin sisällön suhde, ei niinkään pelaajan yksilölliset piirteet (Sherry, 2004, s. 336, 344; Soutter & Hitchens, 2016, s. 1035–1036). Tutkimuksessani huomioin lähinnä pelin sisällön piirteet suodatettuna pelaajan kokemuksen läpi; jätin pelaajan ja peliympäristön piirteet tarkastelun ulkopuolelle. Pelikokemukselliset ilmiöt jakavat yhteisen pohjan kokemuksen tavoissa. Toisaalta ilmiöt liittyvät toisiinsa yhteisten piirteiden kautta, mikä on aiemmassa tutkimuksessa heijastunut immersion, läsnäolon ja flow'n käsitteellistämiseen toistensa kautta tai suhteessa toisiinsa (ks. Calleja, 2011, s. 18 ; Caroux ja muut, 2015, s. 368 ; Chung & Gardner, 2012, s. 513; Jennett ja muut, 2008, s. 642; Martey ja muut, 2014, s. 529–530 ; Nowak ja muut, 2008, s. 259 ; Ryan ja muut, 2006, s. 351, 361 ; Soutter & Hitchens, 2016, s. 1031 ; Weibel & Wissmath, 2011, s. 11 ; Örtqvist & Liljedahl, 2010, s. 3). Sosiaalisessa pelikokemuksessa omaksun immersion, läsnäolon ja flow'n omina pelikokemuksellisina ilmiöinä, koska ne ovat yksinäänkin merkityksellisiä pelaamisen nautinnollisuuden näkökulmasta.

2.4 Sosiaalinen vuorovaikutus yksinpeleissä

Yksinpeleissä sosiaalinen vuorovaikutus tapahtuu NPC-hahmojen kanssa ja tuloksena NPC-hahmoihin voi muodostua erilaisia suhteita. Keskityn erityisesti keskusteluihin sosiaalisen vuorovaikutuksen muotona, koska keskustelu on yleinen tapa viestiä digitaalisissa peleissä sekä pelaajan kokemuksen ja toimijuuden kannalta kiinnostava (Domsch, 2013, s. 43). Käytän tässä tutkielmassa pääosin sosiaalisen vuorovaikutuksen ja

keskustelun käsitteitä *dialogin* sijaan, koska tarkastelen kokemuksia pelimaailmassa, jossa kohtaamiset NPC-hahmojen kanssa muistuttavat ihmisten välistä vuorovaikutusta. Käytän dialogin käsitettä silloin, kun viittaan pelinsisäisiin keskusteluihin pelin suunnitellun tasolla. Kognitiivisesta näkökulmasta aivot aktivoituvat samalla tavalla antropomorfisoituja pelihahmoja kohdatessa kuin ulkomaailman ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa (Lankoski, 2011, s. 294). Näin ollen pelaajat ovat kognitiivisella tasolla lähtökohtaisesti valmiita pelinsisäisiin vuorovaikutustilanteisiin yksinpeleissä. Tämä näkyy aiemmassa tutkimuksessa: Mallonin ja Lynchin (2014, s. 524) mukaan pelaajat nauttivat merkityksellisten ja syvien suhteiden muodostamisesta NPC-hahmojen kanssa. Merkityksellisyyttä tukee se, että pelin aikana pelaaja pystyy usein keskustelemaan useasti monen NPC-hahmon kanssa ja pelin tapahtumat vaikuttavat keskustelujen sisältöön (Domsch, 2013, s. 39).

2.4.1 NPC-hahmot sosiaalisen vuorovaikutuksen osapuolena

NPC-hahmot ovat myös pelin tarinankerronnallinen piirre, mutta tässä tutkimuksessa käsitelen NPC-hahmoja sosiaalisen vuorovaikutuksen ja suhteiden näkökulmasta (ks. Domsch, 2013, s. 43). NPC-hahmot vahvistavat sosiaalista läsnäoloa ja voimaannuttavat pelaajaa tarjoamalla esimerkiksi apua, kaupankäyntiä tai tehtäviä suoritettavaksi (Domsch, 2013, s. 39). Digitaalisissa peleissä saattaa olla satoja NPC-hahmoja, joten merkityksellisten suhteiden luominen kaikkiin NPC-hahmoihin on epätodennäköistä (Mallon & Lynch, 2014, s. 516). Merkittäviä toimijoita ovat NPC-hahmot, jotka voivat liittyä pelaajahahmon seuraan, auttaa pelin tehtävien suorittamisessa ja vaikuttaa pelin tarinaan (Coulson ja muut, 2012, s. 6). Toisaalta pelimaailmoihin kuuluu usein myös passiivisia NPC-hahmoja, jotka eivät osallistu pelin tapahtumiin tai saattavat olla sidottu tiettyyn paikkaan tai tehtävään. On siis huomattava, että NPC-hahmo on nimitys kaikille pelihahmoille pelaajahahmoa lukuun ottamatta, mutta ne eroavat toisistaan roolien ja toimijuuden osilta.

NPC-hahmojen käytöstä ja reaktioita ohjaa tekoälyarkkitehtuuri, joka pitää sisällään erilaisia tekoälytekniikoita (Bostan, 2009b, s. 12; Cutumisu & Szafron, 2009, s. 29; Lim & Reeves, 2010, s. 57; Mallon & Lynch, 2014, s. 515; Weber ja muut, 2014, s. 85; tekoälytekniikoista ks. Cutumisu & Szafron, 2009). Käytös on tärkeä osa NPC-hahmoja, koska ihminen on sosiaalistunut tiettyihin sosiaalisiin normeihin ja vihjeisiin sekä näiden tulkintaan; epärealistinen NPC-hahmojen käytös vaikuttaa negatiivisesti pelikokemukseen (Mallon & Lynch, 2014, s. 515). NPC-hahmojen käytöksen tulisi olla johdonmukaista, realistista, toistoa välttävää ja viihdyttävää ja NPC-hahmojen tulisi tehdä (näennäisen) itseenäisiä päätöksiä sekä reagoida pelaajan toimintaan ja pelimaailman tapahtumiin (Bostan, 2009b, s. 10, 12; Mallon & Lynch, 2014, s. 515; Ochs ja muut, 2009, s. 281). Lisäksi muualla tutkimuksessa esitetään, että NPC-hahmojen tulisi myös ilmaista tunteita, pystyä yhteistyöhön ja reagoida ympäristöönsä (ks. Cutumisu ja Szafron, 2009, s. 20; Ochs ja muut, 2009, s. 281–282). Sosiaalisuus on tärkeä osa NPC-hahmojen käyttäytymistä, koska sosiaaliset NPC-hahmot vaikuttavat aidommilta (Bostan, 2009b, s. 12). Tekoälyn avulla NPC-hahmot voivat toimia (näennäisen) älykkäinä keskustelukumppaneina (Weber ja muut, 2014, s. 85). Realistista käytöstä on haastavaa ohjelmoida, koska realistinen käytös vaatii monimutkaista tekoälyarkkitehtuuria, joten usein vain tärkeimpien NPC-hahmojen käytös on yksilöllistä ja muiden käytös voi olla toistuvaa (Cutumisu & Szafron, 2009, s. 20).

Käytöksen lisäksi NPC-hahmoihin liittyy muita piirteitä, joita tarkastelen soveltamalla Tychsenin ja muiden (2008, s. 5) pelaajahahmon suunnittelua. Persoonallisuus pitää sisällään hahmon psyykeen, tavoitteet ja tunteet, joskin näiden hienostuneisuus vaihtelee (Tychsen ja muut, 2008, s. 7). Persoonallisuus on keskeinen osa NPC-hahmoja, ja mielekkään sosiaalisen pelikokemuksen näkökulmasta NPC-hahmoilla tulisi olla oma persoonallisuus (Bostan, 2009b, s. 15; Tychsen ja muut, 2008, s. 7). Pelaajan tapa kokea NPC-hahmon persoonallisuus vaikuttaa pelaajan valintoihin: Ferstl ja muut (2017, s. 2, 9) löysivät yhteyden NPC-hahmon kokemisen ja pelaajien päätöksenteon välillä. NPC-hahmolla tulee olla paikka maailmassa: sijainti, sosiaalisia suhteita ja taustatarina (Tychsen ja muut, 2008, s. 6). Ulkonäkö on niin ikään keskeinen piirre, ja se pitää sisällään visuaalisen ulkonäön ja vuorovaikutuksen, jotka ilmaisevat hahmon identiteettiä ja roolia

pelimaailmassa (Tychsen ja muut, 2008, s. 6). Ulkonäön osalta tutkimus on keskittynyt pitkälti pelaajahahmoihin (Ferstl ja muut, 2017, s. 3). Huomioin tutkimuksessani myös NPC-hahmojen ulkonäön kyselylomakkeessa, koska fyysinen viehätysvoima on tärkeää sosiaalisissa suhteissa (Coulson ja muut, 2012, s. 4). Hyvin suunnitellut NPC-hahmot ovat osa miellyttävää pelikokemusta; uskottavat NPC-hahmot parantavat immersion kokemusta ja nautintoa (Mallon & Lynch, 2014, s. 524; Ochs ja muut, 2009, s. 295).

Kokonaisuutena NPC-hahmot ovat usein antropomorfoituja. *Antropomorfismi* on ilmiö, jossa ihminen näkee ei-ihmisiä, kuten eläimiä ja koneita, ihmisen kaltaisina (Zlotowski ja muut, 2015, s. 347–348). Antropomorfismi voi liittyä sekä ulkonäköön että vuorovaikutukseen, ja antropomorfismi voi tapahtua eri tavoin (Zlotowski ja muut, 2015, s. 348, 356). Antropomorfoituna NPC-hahmot voivat kuulostaa ja näyttää ihmiselle sekä käyttäytyä, viestiä ja tulkita sosiaalisia normeja ja vihjeitä ihmisen tavoin. Antropomorfismi on luonnollista, koska NPC-hahmoja suunnittelevat pelisuunnittelijat ovat ihmisiä ja he ovat sosiaalistuneet ihmisten tapaan elää ja viestiä. Antropomorfismi tukee myös mielekästä sosiaalista pelikokemusta, koska ihmiset ovat tottuneita viestimään tietyllä tavalla muiden ihmisten kanssa (Hegel ja muut, 2008, s. 1). NPC-hahmot voivat siis suunnittelun tasolla olla vahvasti antropomorfoituja, mutta suunnittelu ei takaa tietynlaista kokemusta, ja se, miten antropomorfoituna pelaajat kokevat NPC-hahmot, on keskeistä sosiaalisessa pelikokemuksessa; esimerkiksi immersion ja NPC-hahmojen kokemisella on yhteys (Green ja muut, 2004, s. 318–319).

2.4.2 Pelinsisäinen sosiaalinen vuorovaikutus ja sosiaaliset suhteet

Pelinsisäinen sosiaalinen vuorovaikutus voi tapahtua keskustelun (puheen) lisäksi myös tekstin välityksellä (Coulson ja muut, 2012, s. 6). Digitaalisissa peleissä sosiaalinen vuorovaikutus saattaa rakentua vähiin sosiaalisin vihjeisiin, vaikka ulkomaailmassa ihminen viestii multimodaalisesti eli sanallisin ja sanattomin keinoin (Berko ja muut, 2010, s. 146–161; Biocca ja muut, 2003, s. 7). Puheen ja sanojen merkitys siis korostuu. Ohjelmointinsa vuoksi pelin hahmot viestivät kuitenkin tehokkaasti vähäisistä vihjeistä huolimatta

(Biocca ja muut, 2003, s. 7). Tehokkuus ilmenee esimerkiksi siinä, että pelinsisäisissä keskusteluissa ei esiinny keskeytyksiä, päällekkäisyyksiä, toistoa ja vuorosekaannuksia, jotka ovat ulkomaailmassa inhimillisiä keskusteluhäiriöitä. Keskusteluihin liittyy myös tunteellinen ulottuvuus, sillä ne voivat herättää pelaajassa erilaisia reaktioita hahmoihin liittyen, kuten epäilyä, ihailua, iloa, luottamusta, pelkoa, surua (Mallon & Lynch, 2014, s. 520).

Sosiaaliset vuorovaikutustilanteet voivat olla passiivisia, jolloin pelaaja ei voi vaikuttaa tilanteeseen (Domsch, 2013, s. 32). Roolipeleissä sosiaalinen vuorovaikutus on kuitenkin usein pelaajan toimijuuden näkökulmasta aktiivisempaa eli pelaaja saa vaikuttaa sosiaaliin vuorovaikutustilanteisiin (ks. Domsch, 2013, s. 38). Tällöin mekaniikkana on jonkinlainen *vuorovaikutteinen dialogijärjestelmä* (myös *dialogipuu*, engl. *dialogue tree*, ks. Domsch, 2013, s. 38), jota käyttämällä pelaaja saa valita ennen tilannetta, sen aikana tai sen jälkeen, miten pelaajahahmo reagoi (Caroux ja muut, 2015, s. 372; Domsch, 2013, s. 38; Ip, 2011, s. 109; Moser & Fang, 2015, s. 150). Vuorovaikutteinen dialogijärjestelmä voi pitää sisällään kysymyksiä, vastauksia ja muita reaktioita (Stenros & Sihvonen, 2020). Yleensä peli pysähtyy odottamaan, että pelaaja valitsee pelin antamista vaihtoehdoista, useimmiten vastauksen sävyn sanatarkan vastauksen sijaan, minkä jälkeen keskustelukumppanina oleva NPC-hahmo reagoi pelaajan valintaan (Domsch, 2013, s. 38, 40). Pelaajan valinnat voivat vaikuttaa keskustelujen lisäksi pelaajahahmoon, pelimaailmaan ja sosiaalisiin suhteisiin (Stenros & Sihvonen, 2020).

Pelaajan ja pelaajahahmon suhde vaikuttaa keskustelujen kokemiseen: kokeeko pelaaja osapuolena pelaajahahmon vai itsensä (Mallon & Lynch, 2014, s. 521). Edellisessä pelaajahahmo ja NPC-hahmo ovat toimijoita samassa maailmassa, jolloin keskustelutilannetta voidaan tarkastella ulkomaailman keskustelun tapaan. Tällöin pelaaja on seuraajan roolissa, tosin pelaaja voi olla aktiivinen seuraajana. Näkökulma pohjaa ihmisen tapaan seurata medioita, sillä ihmisillä on tapana arvioida hahmoja ja reagoida näihin tunteellisella tavalla (Klimmt ja muut, 2009, s. 352). Jälkimmäisessä keskustelutilanne on *parasosiaalinen vuorovaikutustilanne*, jossa pelaaja pitää NPC-hahmoa keskustelukumppaninaan, joskin hän saattaa olla tietoinen illuusiosta (Banks & Bowman 2016; Dibble ja muut,

2016, s. 21, 23). Tällöin pelaaja on siis keskustelun osapuoli. Parasosiaalinen vuorovaikutus pohjaa identiteettiin ja kumppanuuteen (Green ja muut, 2004, s. 319). Identiteetin näkökulmasta pelaajan tulee paikantaa itsensä pelimaailmaan keskustelun osapuoleksi. Kumppanuuden aspekti puolestaan edellyttää jonkin asteista antropomorfismia NPC-hahmon tapauksessa.

Sosiaalisten suhteiden näkökulmasta merkitykselliset suhteet NPC-hahmoihin tukevat positiivista pelikokemusta, ja pelaajat nauttivat suhteiden muodostumisesta (Mallon & Lynch, 2014, s. 516, 521, 524). Suhteiden kokemiseen vaikuttaa se, esitetäänkö suhde valmiiksi muodostuneena vai näkeekö pelaaja suhteen kehittyvän (Mallon & Lynch, 2014, s. 520). Suhteiden tulisi kehittyä ja muuttua NPC-hahmon kanssa keskustelussa, ja pelaajan tulisi oppia pelin edetessä lisää NPC-hahmosta (Mallon & Lynch, 2014, s. 518–519). Lisäksi pelaajahahmon ja NPC-hahmon tulisi kokea yhteisiä kokemuksia (Mallon & Lynch, 2014, s. 518). NPC-hahmojen uskottavuus ja yksilöllisyys tukevat suhteiden muodostumista (Mallon & Lynch, 2014, s. 516). Myös antropomorfismilla voi olla rooli suhteiden kokemisessa: Zlotowski ja muut (2015, s. 350–351) esittävät, että ihmiset välittävät enemmän roboteista, kun nämä muistuttavat ihmistä. Näin NPC-hahmojen suunnittelu luo perustaa sosiaaliselle pelikokemukselle. Roolipeleissä korostuu pelaajan toimijuus sosiaalisissa suhteissa, koska pelaaja voi joskus vaikuttaa suhteiden muodostumiseen esimerkiksi keskusteluissa ja pelin tehtävissä tehtävien valintojen kautta. Erityisesti romanttiset suhteet kiinnostavat pelaajia (Mallon & Lynch, 2014, s. 521).

NPC-hahmojen vahva kokemus voi johtaa *parasosiaalisen suhteen* syntyyn: kun parasosiaalinen vuorovaikutus on tilanteista, parasosiaalinen suhde on pidempiaikainen yhteys mediahahmoon (Dibble ja muut, 2016, s. 25). Tällöin pelaajan asenteet ja tuntemukset NPC-hahmoa kohtaan kantavat yksittäisen pelinsisäisen vuorovaikutustilanteen ulkopuolelle. Ihmisen kognition näkökulmasta parasosiaalinen suhde on monella tapaa samanlainen kuin ulkomaailman sosiaalinen suhde, esimerkiksi voimakas parasosiaalinen suhde muistuttaa ystävyysuhdetta (Dibble ja muut, 2016, s. 29). Parasosiaalinen vuorovaikutus ja parasosiaalinen suhde liittyvät toisiinsa, mutta ovat omia ilmiöitään, sillä

parasosiaalinen suhde ei välttämättä edellytä parasosialista vuorovaikutusta (Dibble ja muut, 2016, s. 25, 28). Pelaajan suhde pelaajahahmoon vaikuttaa parasosiaaliin suhteisiin: Song ja Fox (2016, s. 209) tutkivat parasosiaalisuutta romanttisissa digitaalisissa peleissä ja heidän mukaansa pelaajahahmoonsa voimakkaasti samastuneet pelaajat kokivat parasosiaaliset suhteet voimakkaammin.

Käsittelin tässä digitaalisia pelejä pelikokemuksen ja sosiaalisuuden näkökulmista yksinpelien kontekstissa. Havainnollistin roolipelien sisältöä tutkimukseni kontekstissa. Käsittelin myös pelaajan toimijuutta pelikokemuksessa sekä pelaajan ja pelaajahahmon suhdetta, joka on sosiaalisen pelikokemuksen perusta, koska pelaajan toiminta pelimaailmassa tapahtuu pelaajahahmon välityksellä. Lisäksi käsittelin pelikokemuksellisia ilmiöitä, joiden kautta sosiaalisen sisällön kokemista tarkastellaan sosiaalisessa pelikokemuksessa. Viimeiseksi käsittelin yksinpelien sosiaalista vuorovaikutusta, johon liittyy NPC-hahmot, sosiaalinen vuorovaikutus ja suhteet NPC-hahmoihin. Siirryn seuraavaksi lukuun kolme käsittelemään tutkimukseni teoreettista perustaa kokemuksessa, kielessä ja diskurssissa.

3 Kokemuksesta kielenkäyttöön, kielenkäytöstä diskurssiin

Käsittelen tässä luvussa aineiston ja menetelmän teoreettista perustaa. Aloitan luvun esittelemällä näkökulmani ihmiseen kokijana, koska aineistoni ja menetelmäni rakentuvat kokemuksen ja kokemisen päälle. Mainitsin aiemmin kokemusten yksilöllisyyden tärkeydestä osana tutkimustani. Rakennan teoriaa kokemuksen päälle, sillä sen jälkeen käsittelen tutkimukseni kielikäsitystä, joka toimii perustana menetelmilleni. Kielen ja kielenkäytön teorian käsittely selittää myös sen, miksi ylipäätään koen, että yksinpelattavien roolipelin sosiaalista pelikokemusta voi tutkia kielen avulla. Tutkimusaineistoni kannalta on tärkeää ymmärtää ihmisen kokemuksen ja kielenkäytön suhde. Lopuksi käsittelen diskurssia ja diskurssintutkimusta, koska tutkimusmenetelmänäni on diskurssianalyysi. Käsitteinä kokemus, kieli ja diskurssi ovat monimuotoisia, joten keskityn käsitteisiin tutkimukseni kannalta oleellisista näkökulmista.

3.1 Pelaaja kokijana

Kokemuksen voi määritellä eri tavoin, mutta tässä tutkimuksessa *kokemus* määritellään ajatusten, toimintojen, tunteiden, tuntemusten ja merkityksellistämisen kokonaisuudeksi tietyssä kontekstissa (Ermi & Mäyrä, 2005, s. 2). Tässä tutkielmassa käsittelen pelaajien kokemuksia sosiaalisessa pelikokemuksessa eli millaisia ajatuksia, merkityksiä, toimintoja, tunteita ja tuntemuksia liittyy sosiaalisen pelikokemuksen osa-alueisiin. Tutkimukseni tavoite puolestaan perustuu näiden kokemusten kielelliseen merkityksellistämiseen ja merkitysten tulkintaan. Teoreettisesti kokemus nojaa tässä tutkimuksessa ihmisen tajuntaa käsittelevään filosofian alaan, fenomenologiaan, jonka mukaan kokemuksella on universaali ja yksilöllinen taso: universaali taso käsittää kokemuksen tavat (kognitio) ja yksilöllisyys kokemusten sisällön (Perttula, 1996, s. 6–7, 29). Tarkoitin yksilöllisyydellä ihmisten tunnistamista yksilöksi, joka toimii oman minuutensa viitekehyksessä omien ideologioidensa, mielipiteiden ja uskomusten pohjalta; kokemukset ovat yksilöllisiä, koska ihmiset ovat yksilöllisiä (Chess, 2014, s. 418). Kokemus perustuu siis kognitiivisiin piirteisiin, mutta kokemukset ovat sisällöltään erilaisia. Ihminen ei kuitenkaan voi

irrottautua yksilöllisyydestään eikä siten pysty kokemaan ja kuvaamaan maailmaa objektiivisesti (Gee, 2016, s. 351).

Omaksuin kokemukseen ja kokemusten merkityksellistämiseen fenomenologisen pohjan, koska fenomenologiassa korostuu kokemusten yksilöllisyys: tutkimusaiheeni näkökulmasta ei ole olemassa mitään ”oikeaa” yksinpelien sosiaalista pelikokemusta, vaan ihmisille muodostuu erilaisia kokemuksia (ks. Ashworth, 2000, s. 109). Tästä syystä erilaisten pelaajien kokemusten tutkiminen on tärkeää; tutkinkin erilaisia merkityksiä enkä etsi ”oikeaa” tapaa kokea yksinpelattavien roolipelien sosiaalinen vuorovaikutus (ks. Gee, 2016, s. 352). Fenomenologinen kokemuksellisuus liittyy digitaalisiin peleihin, sillä kokemuksia ei voi suunnitella ja taata: pelikehittäjät voivat yrittää tehdä käyttökokemuksesta mahdollisimman miellyttävän, mutta ihmisiä ei voi pakottaa tulkitsemaan sisältöä tietyllä tapaa (Pucillo & Cascini, 2013, s. 161, 164). Pelaajan tulkinta taas on keskeinen osa kokemuksen muodostumisessa: pelikehittäjät voivat luovat tietynlaisen pelin sisältöineen, mutta pelaajat kokevat ja merkityksellistävät sen eri tavoin. Pelaaja on kokijana aktiivinen havaintijana ja reflektioijana; ihminen paikantaa itsensä kognition kautta (Kingsepp, 2007, s. 368). Kokemuksen taustalla on siis kognitiivisuus, mutta aineistoni kautta keskityn kognition ja ihmisen yksilöllisten piirteiden läpi suodatettuihin kokemusten sisältöihin.

Kokemuksen fenomenologisen pohjan vuoksi omaksun näkökulman todellisuuksien lukuisuuteen. Yksilöllisiin kokemuksiin ei siis liity oletusta yhdestä, oikeasta ja kaikkien jakamasta maailmasta (Ashworth, 2000, s. 108). Sen sijaan todellisuuksia on useita, koska mikään ilmiö ei ole kiistattomasti jotain, kun ihmiset kokevat asioita yksilöllisesti (Ashworth, 2000, s. 109). Kieli ja viestintä ovat todellisuuksien muodostumisen ja merkityksellistämisen (kokemisen) keskiössä. Siten kielen ja viestinnän tutkiminen on tärkeää, koska se opettaa eri todellisuuksista ja niiden eri piirteistä, kuten ajasta, paikasta, kulttuurista ja yhteiskunnasta (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 13). Tutkimusmenetelmäni liittyy todellisuuksien piirteet ja neuvottelu, koska keskityn analyysissä kokemusten toistuviin merkityksiin eli korostan aineistossa vallalla olevia merkityksellistämisen

tapoja. Lisäksi tarkastelen erilaisia sosiaalisia pelikokemuksia diskurssien kautta, joten keskityn todellisuuksien merkityksiin ja piirteisiin, en niiden konteksteihin ajassa, paikassa, kulttuurissa ja yhteiskunnassa. Korostan tässä kohtaa sitä, että kun analysoidaan ihmisten tapaa jäsentää kokemuksiaan kielen avulla, analysoidaan kokemuksia sellaisena kuin ne muistetaan (Martey ja muut, 2014, s. 541). Kokemusten muistamista tukee ai-neistossani se, että vastaajat käyttivät vastausten pohjana heille mielenkiintoisinta yksinpelattavaa roolipeliä. Mielenkiintoisuuden vuoksi on perusteltua olettaa, että peliin liittyvät kokemukset ovat mieleenpainuvia ja vastaajat pystyvät merkityksellistämään kokemuksiaan kielen avulla.

3.2 Kieli todellisuuden rakentajana

Kieli ja viestintä ovat kokemusten merkityksellistämisen keskiössä, koska kokemukset saavat merkityksensä kielen kautta, ja viestimme omista kokemuksistamme erilaisissa konteksteissa. Kielenkäyttöä ohjaa kieliopin järjestelmä, joka pitää sisällään muun muassa lauseiden säännönmukaisen muodostamisen ja sanojen merkitykset (Berko ja muut, 2010, s. 111; Gee, 2016, s. 347). Tämä järjestelmä määrittää sen, mitä kielenkäyttö tarkoittaa: kielenkäyttäjä voi lauseessa sanoa mitä haluaa, mutta jos hän haluaa, että lauseen sisältö tarkoittaa jotain, hänen on noudatettava sääntöjä (Berko ja muut, 2010, s. 111; Coulter, 1999, s. 167, 172). Kieli on myös toimintaa, jossa kielenkäyttäjä on sosiaalinen toimija, jolla on käytössään resursseja (diskurssit, genret, narratiivit, sanasto) ja valtaa merkityksellistää asioita kielenkäytön kautta (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 14, 16). Kieli on siis joustava ja sitä voi käyttää monin eri tavoin (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 13). Kielenkäyttöä ohjaa kielenkäyttäjän henkilökohtaiset, kulttuuriset, tilanteiset ja yhteiskunnalliset ominaisuudet ja piirteet – kielenkäyttö on yksilöllistä (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 13, 15, 18; Piippo, 2016, s. 24; Schiffrin, 1994, s. 139). Vaikka kielenkäyttäjien eri ominaisuuksien ja piirteiden rooli kielenkäytössä tarjoaa mielenkiintoisia näkökulmia tutkimukseen, keskityn tässä tutkimuksessa ainoastaan kielellisten merkitysten sisältöihin.

Kielenkäyttäjät tekeekin jatkuvasti valintoja erilaisten kielellisten resurssien välillä (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 14–15). Aineistoni tapauksessa kielenkäyttökonteksti oli kyselylomakkeen rajaama, eli vastaajat vastasivat lomakkeen kysymyksiin (ks. Gibson, 2011, s. 170). Toisaalta kyselylomakkeen ulkopuolella en voinut vaikuttaa kontekstiin, vaan vastaajat pystyivät täyttämään missä tahansa (kunhan heillä on laite, jolla pääsee internetiin) (ks. Graham, 2008, s. 6). Kielenkäyttökontekstina kyselylomake on siis omanlaisensa (Gibson, 2011, s. 170). Aineistossa on huomattavaa, että Likert-kysymyksissä vastaajat merkityksellistivät kokemuksiaan ei-kielellisten merkkien, numeroiden, avulla. Numeroilla (1–5) on kuitenkin kielellinen vastine (*vahvasti eri mieltä–vahvasti samaa mieltä*) ja rajattu kehys kysymyksessä. Koska numeroilla on näin rajattu kielellinen konteksti, koodaan Likert-kysymysten vastaukset kielellisesti käyttämällä numeroiden kielellisiä vastineita. Näin ollen aineistoni on edelleen kielellinen, ja keskityn yksinomaan kielen merkkijärjestelmän sekä todellisuuden rakentaja. Aineistossani on myös huomattava, että kielelliset merkitykset muuttuvat (Berko ja muut, 2010, s. 111; Gee, 2016, s. 347). Aineistoni on siis kerätty tietynä hetkenä ja heijastaa siten vastaajien kokemusten merkityksiä juuri sillä hetkellä.

Tässä tutkimuksessa kieli ymmärretään resurssina. Tällöin on keskeistä se, mitä kielellä tehdään. Siltä osin omaksun sosiaaliskonstruktivistisen näkemyksen kielen toimintaan. *Sosiaalinen konstruktionismi* näkee kielen todellisuuden rakentajana; siten kielenkäytöllä on aina seurauksia, jotka ilmenevät tietynlaisen todellisuuden muodossa (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 17; Whetton & Maclure, 2017, s. 563). Tutkimukseni aineisto rakentuu vastaajien yksilöllisille kokemuksille, joita he merkityksellistävät kielellisin resurssein (ks. Gee, 2016, s. 350–351). Tuloksena on tietynlainen todellisuus vastaajan sosiaalisesta pelikokemuksesta, koska erilaiset tavat käyttää kieltä johtavat erilaisiin lopputuloksiin (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 12). Näin sosiaalinen konstruktionismi sopii yhteen kielen resurssina -näkemyksen kanssa. Sosiaalisen konstruktionismin mukaan kieltä on tärkeä tutkia, koska se on keskeinen todellisuuden rakentamisessa ja muokkaamisessa; koska todellisuus on kielellisesti rakennettu, todellisuus avautuu kieltä

tulkitsemalla (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 12). Kielen ja todellisuuden suhde on kuitenkin vuorovaikutteinen, kun kielenkäyttö rakentaa todellisuutta ja rakennettu todellisuus vaikuttaa kieleen (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 17). Tutkimukseni ansio nojaa siihen, että tutkimustulokset rakentavat pohjaa yksinpelien merkityksellistämiseksi sosiaalisina pelikokemuksina, mikä taas voi vaikuttaa tapoihin, joilla yksinpelien sosiaalisuudesta puhutaan jatkossa.

3.3 Kielenkäytöstä diskurssiin

Kieli ja diskurssi eroavat toisistaan: Kieli on abstrakti, yhteisesti jaettujen sääntöjen ja kielellisten resurssien järjestelmä (Berko ja muut, 2010, s. 111–112; Pynnönen, 2013, s. 5). Diskurssi sen sijaan liittyy ihmisten tapaan käyttää tätä järjestelmää kokemuksen ja tiedon pohjalta tehdäkseen asioita maailmassa: luomiseen, tiedon vaihtamiseen, tunteiden ilmaisuun, viihdyttämiseen (Johnstone, 2002, s. 2–3). Diskurssintutkimuksessa on tavoitteena ymmärtää sitä, miten erilaisia asioita ja ilmiöitä merkityksellistetään (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 13). Tutkin diskursseja sosiaalisen konstruktionismin viitekehyksessä, eli miten diskurssit rakentavat merkitysten kautta todellisuutta (Gibson, 2016, s. 161). Tutkimuksessani olen kiinnostunut vain yksinpelattavien roolipelien sosiaalisen pelikokemuksen todellisuudesta. Siten olen rajannut tarkasteluun yhden pienen todellisuuden osan; diskurssit liittyvät moniin ilmiöihin digitaalisissa peleissä ja muissa konteksteissa. Nojaan Howarthin (2000, s. 133) ajatukseen siitä, että diskurssintutkijan tulee mukauttaa käsitteet omaan tutkimusongelmaansa sopivaksi.

3.3.1 Monimuotoinen diskurssi

Diskurssi voidaan määritellä eri tavoin, koska käsitettä käytetään viestintätieteiden lisäksi muillakin tieteenaloilla, kuten antropologian, filosofian, lingvistiikan ja sosiologian aloilla (Howarth, 2000, s. 1; Schiffrin, 1994, s. 5). Monialaisuutensa vuoksi käsite on saanut lisämerkityksiä ja konnotaatioita, mikä tekee diskurssista monimuotoisen ja paikoin

kiistanalaisen käsitteen (Howarth, 2000, s. 3). Diskurssin käsite on tutkimuksessani keskeinen, koska lähestyn tutkimusaihetta diskurssien näkökulmasta ja menetelmänäni on diskurssianalyysi. Diskurssin pohjana on ajatus siitä, että kaikki esineet ja toiminta on merkityksellistä, mutta eri aloilla diskurssi liitetään erilaisiin teorioihin, joihin liittyy erilaiset käsityksensä maailmasta ja tavoistamme kerätä tietoa (Howarth, 2000, s. 3, 8). Käsitteen monimuotoisuuden vuoksi Cameron ja Panović (2014, s. 3) jakavat diskurssin määrittelyt kolmeen teemaan: diskurssi nähdään lausetta suurempana kokemuksena, diskurssi nähdään kielenkäyttönä ja diskurssi nähdään sosiaalisena toimintana, jonka keskiössä on kieli. Viimeiseen näkökulmaan liittyy diskurssintutkimukselle tyypillinen oletus siitä, että diskurssit kertovat ihmisten asenteista, kokemuksista, tavoista ja uskomuksista (Cameron & Panović, 2013, s. 6). Tämä oletus oli pohjana, kun valitsin diskurssianalyysin menetelmäksi.

Määrittelen diskurssin toistuvaksi kielelliseksi tavaksi merkityksellistä ilmiötä. Määritelmä perustuu ensinnäkin Cameronin ja Panovićin (2014, s. 3) näkökulmiin: käsittelen diskursseja kyselylomakkeen osioiden viitekehityksessä (lausetta suurempi kokonaisuus), kielenkäyttöä analysoimalla (myös Likert-kysymysten tapauksessa; diskurssi on kielenkäyttöä) tavoitellen ymmärrystä vastaajien tavoista kokea yksinpelattavat digitaaliset roolipelit sosiaalisina pelikokemuksina (diskurssi on sosiaalista toiminta). Toisekseen määritelmä nojaa myös Piippon (2016, s. 32), joka näkee diskurssit tiettyinä, tunnistettavina tapoina kuvata ilmiötä. Lisäksi määritelmä kattaa näkökulman diskurssiin käytäntöinä ja ratkaisuina, missä korostuu niin kielenkäyttäjän toimijuus kuin kielen resurssit. Määritelmäni mukailen diskursseja tutkimalla selviää siis, miten ilmiötä merkityksellistetään ja millaisesta todellisuudesta se kertoo. Näin määritelmäni sopii yksinpelattavien roolipelien sosiaalisen pelikokemuksen tutkimiseen pelaajien kokemusten merkityksiin perustuvien diskurssien avulla. Sen sijaan määritelmäni on ottanut etäisyyttä diskurssin kriittiseen koulukuntaan ja sen ideologioiden ja vallan teemoihin, koska nämä näkökulmat eivät tärkeydestään huolimatta ole keskeisiä tässä tutkimuksessa.

Diskurssin määritelmäni keskittyy kielellisiin merkityksellistämisen tapoihin, mutta määritelmä ei sulje pois diskurssien kontekstuaalisuutta, jonka mukaan diskurssit ovat kietoutuneet yhteiskuntaan ja elävät tiettyjen rajoitusten mukaan (Howarth, 2000, s. 8–9). Näihin rajoituksiin liittyy esimerkiksi aika ja paikka, kielenkäyttäjät ja tilanne, koska nämä vaikuttavat kielen käyttöön ja siten diskursseihin (Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 11). Määritelmässäni ilmenee potentiaali merkitysten moninaisuuteen, mikä luo yhteyden ihmisten yksilöllisyyteen ja erilaisiin tapoihin käyttää kieltä eri tilanteissa (ks. Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 12–13). Tutkielman laajuus huomioiden jätin kuitenkin kontekstuaaliset piirteet tarkastelun ulkopuolelle. Kontekstuaalisuuden tunnustaminen diskurssin taustalla torjuu kritiikin, joka väittää diskurssin teorian supistavan kaiken kielen tasolle ja kyseenalaistavan kielen ulkopuolisen maailman olemassaolon (ks. Howarth, 2000, s. 8–9). Tutkimukseni teoreettinen viitekehys nojaa kokonaisuutena ajatukseen kielen, ja siten diskurssien, vuorovaikutuksesta maailman muiden ilmiöiden kanssa: diskurssit liittyvät ihmisiin, kokemuksiin, konteksteihin ja toimintaan.

3.3.2 Diskurssintutkimus

Kuten diskurssin määritelmä, myös diskurssintutkimus nähdään eri tavoin: laajuutensa puolesta diskurssintutkimuksen kohteena nähdään välillä yksi lause tai kahden ihmisen välinen keskustelu, välillä diskurssi ymmärretään koko yhteiskunnan kattavana järjestelmänä (Howarth, 2000, s. 2; Pietikäinen & Mäntynen, 2014, s. 18). Tästä syystä menetelmien kirjo on laaja eikä yhtä oikeaa diskurssianalyysin menetelmää ole; diskurssintutkimusta voi tehdä esimerkiksi etnografisen, kriittisen tai multimodaalisen diskurssianalyysin avulla sekä esimerkiksi argumentaatioanalyysin, genreanalyysin, keskusteluanalyysin, korpusanalyysin, narratiivianalyysin, pragmatiikan ja puheaktiteorian avulla (Gee, 2016, s. 343; Howarth, 2000, s. 134; Hyland & Partridge, 2011; Schiffrin, 1994, s. 5; Van Dijk, 2009; Whitton & Maclure, 2017, s. 563). Diskurssianalyysi on hyödyllinen laadullinen menetelmä monilla aloilla, ja diskurssianalyysia voi tehdä erilaisilla aineistoilla (Greckhamer & Cilesiz, 2014, s. 422–423; Howarth, 2000, s. 140; Piippo, 2016, s. 33). Jokainen aineisto tuo kuitenkin mukanaan omat kontekstinsa, jotka voivat liittyä esimerkiksi ajankohtaan,

tutkijan rooliin ja valtasuhteisiin (Howarth, 2000, s. 140). Aineistoni kohdalla merkittävää on sen keinotekoisuus: aineisto on olemassa tällaisenaan, koska keräsin sen tietyllä kyselylomakkeella. Aineistoni on myös kerätty jälkikäteen (pelikokemus on ohitse). Tutkijan roolin näkökulmasta voin todeta, että aineistossani vastausten pohjana olevat roolipelit ovat minulle tuttuja vuosien digitaalisen pelaamisen vuoksi.

Diskurssianalyysini perustuu Parkerin (2005) diskurssin teoretisointiin, jossa hän soveltaa ja tulkitsee Jacques Lacanin työtä diskurssin viitekehyksessä. Sovellan menetelmääni joi-tain Parkerin (2005, s. 167–178) piirteitä eikä tavoitteenani ole omaksua kaikkia piirteitä. Sen sijaan rakensin menetelmäni niin, että se sopii osaksi teoreettista viitekehystäni, eli tapaani teoretisoida kokemus, kieli, todellisuus ja diskurssi. Lisäksi käytännön tasolla otin menetelmääni vaikutteita Swalesin ja muiden (2020, s. 675–677) diskurssianalyysista. Sovellan tätä teoriaa diskurssin määritelmäni ja viestinnätutkimuksen kontekstissa; omaksuin diskurssintutkimukselle tyypillisen ajatuksen siitä, ettei menetelmiä tarvitse pakottaa tiettyihin tutkimusongelmiin, vaan diskurssintutkimuksessa tulee soveltaa käsitteitä ja menetelmiä omaan tutkimukseen sopivalla tavalla (ks. Howarth, 2000, s. 139). Tämä ei kuitenkaan tarkoita teoreettisen pohjan hataruutta tai tutkimusprosessin mieli-valtaisuutta: rikkaasta teoriaperinteestä ammentaminen omaan tutkimukseen sopivalla tavalla vaatii niin teorian kuin oman tutkimuksen tuntemusta. Menetelmäni onkin räätä-löity yksinomaan tätä tutkimusta varten, mikä tukee myös analyysin tarkkuutta (Greckhamer & Cilesiz, 2014, s. 425).

Parkerista (2005) ja Swalesista ja muista (2020, s. 675–677) vaikuttuneena otan diskurssianalyysini keskiöön kielenkäyttäjän toimijuuden ja kielenkäytön kontekstin, koska näissä yhdistyy kaksi tutkimukseni keskeisintä näkökulmaa aineistooni: pelaajien yksilölliset kokemukset (toimijuus) ja yksinpelien sosiaalinen pelikokemus vastaajien valitsemissa digitaalisissa roolipeleissä (konteksti). Toimijuuden näkökulmasta ihminen on kielenkäyttäjä, jolla on suhde kieleen ja joka paikantaa itsensä maailmaan kielenkäytön kautta; diskurssissa realisoituu aina suhde kielenkäyttäjän ja puhuttavan ilmiön välillä (Parker, 2005, s. 172–174). Tämä idea sopii yhteen tutkimukseni muun teorian kanssa,

jossa ihminen on sosiaalinen toimija, joka voi valita erilaisista kielellisistä resursseista (ks. Pynnönen, 2013, s. 6). Kontekstin näkökulmasta kielenkäyttäjä on aina yhteydessä laajempaan sosiaaliseen maailmaan, ja tämä suhde tulisi huomioida analyysissä (Swales ja muut, 2020, s. 676). Sovellan ajatusta tutkimuksessani niin, että sosiaalinen pelikokemus, tarkemmin kyselylomakkeen kysymysten ja niiden teoreettisten näkökulmien rajat, edustaa sosiaalista maailmaa. Yhdessä toimijuus ja konteksti ohjaavat analyysiani: diskurssianalyysini keskittyy tutkimaan pelaajien kokemusten merkityksiä (toimijuus) yksinpellattavien roolipelien sosiaalisen pelikokemuksen näkökulmasta (konteksti).

Menetelmäni on ottanut vaikutteita diskurssitutkimuksen laajemmasta perinteestä, funktionaalisesta kielikäsitelmästä. Funktionaalisen kielikäsitelmän mukaan kielellä nähdään olevan kolme tehtävää: kieli on viestinnän väline (*tekstuaalisuus*), kieli kuvaa todellisuutta (*ideationaalisuus*) ja kieli rakentaa sosiaalisia identiteettejä ja suhteita (*interpersoonallisuus*) (Pynnönen, 2013, s. 5). Funktionaalinen kielikäsitelmä näkyy menetelmässäni siten, että analysoin kielellisiä (tekstuaalisuus) merkityksiä (ideationaalisuus) toimijuuden ja sosiaalisen pelikokemuksen näkökulmista (interpersoonallisuus). Funktionaalisessa kielikäsitelmässä diskurssit ovat kielenkäytön tuloksia (Schiffrin, 1994, s. 20). Aineistonkeruun näkökulmasta oletin, että kyselylomakkeen vastauksissa ilmenee diskursseja. Oletus sopii myös sosiaaliseen pelikokemukseen, sillä kokemuksen yksilöllisyydestä huolimatta pelaajiin voi vedota pelin sosiaalisen sisällön samat piirteet (ks. Pucillo & Cascini, 2014, s. 165). Näin ollen yksilöllisten kokemusten joukosta voi erotella diskursseja.

Diskurssianalyysin ongelmana on ollut sen suhde kognitiivisiin ilmiöihin, kun ne ymmärretään vain kielenkäytössä realisoitumisen kautta (Coulter, 1999, s. 168). Tällöin uskotaan, että diskursseja tutkimalla oppii jotain kielenkäyttäjän mielestä (Coulter, 1999, s. 163). Tällöin diskursseista tehdään johtopäätöksiä aineiston ulkopuolisista piirteistä, esimerkiksi kielenkäyttäjän ajatuksista. Omaksun jokseenkin lingvistisestä idealismista vaikuttuneen näkökulman, kun lingvistisen idealismin mukaan mikään ei ole todellista ennen kuin siitä viestitään (Hacking, 1999, s. 44). Sovellan ajatusta siten, että keskityn analysoimaan ainoastaan aineistossa esiintyvää kieltä ja sen merkityksiä – en siis yritä tehdä

johtopäätöksiä vastaajien kognitiosta tai muista piirteistä aineistossa ilmenevien merkitysten kautta. Tämä näkyy myös tavoitteessani, eikä minun tarvitse omaksua lingvististä idealismia täydellisesti, koska tutkimustavoitteeni sallii kognition ja todellisuuden olemissaolon diskurssien ja yleensä kielenkäytön ulkopuolella tai sen taustalla. Myös Parker (2005, s. 174) huomauttaa, ettei tutkijan tulisi mennä tekstin ulkopuolelle, vaan keskittyä tekstin tulkintaan.

Käsittelin tässä luvussa aineistooni ja tutkimusmenetelmään liittyvää teoreettista perustaa. Kokemusta käsittelemällä loin yhteyden tutkimukseni perustaan ja aineistoon: kokemusten yksilöllisyyden vuoksi sosiaalista pelikokemusta voi (ja pitää) tutkia laajalla pelaajaotannalla, eivätkä tulokset kärsi siitä, että kyselylomakkeen vastausten pohjana on käytetty samaa roolipeliä useasti. Kokemuksen yksilöllisyyden vuoksi on myös tarpeellista tavoitella ymmärrystä yhdestä oikeasta sosiaalisesta pelikokemuksesta, vaan tavoitteeni, joka luo tilaa kokemusten lukuisuudelle on sopiva. Käsittelin myös kieltä, koska kieli on keskiössä, kun kokemuksia merkityksellistetään; kieli rakentaa todellisuuksia ja todellisuus avautuu kieltä tutkimalla. Diskurssin käsite liittyy sosiaalisen pelikokemuksen kielellisiin merkityksellistämisen tapoihin; pelaaja kokee, merkityksellistää kokemaansa kielen avulla ja toistuvat merkityksellistämisen tavat kertovat pelaajan sosiaalisesta pelikokemuksesta. Diskurssintutkimuksen näkökulmasta diskurssianalyysini menetelmä keskittyy analysoimaan pelaajan toimijuutta sosiaalisen pelikokemuksen kontekstissa. Seuraavassa luvussa analysoin aineistoni menetelmäni avulla ja esittelen aineistosta tunnistamani diskurssit liittyen pelaajahahmon, NPC-hahmojen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemiseen.

4 Sosiaalisen pelikokemuksen merkityksellistäminen

Tässä luvussa analysoin aineistoni, eli analysoin sosiaalisen pelikokemuksen merkityksellistämistä tunnistamalla aineiston diskurssit. Aineistona toimivat kyselylomakkeen vastaukset perustuvat vastaajien valitsemiin yksinpelattaviin roolipeleihin. Olen listannut vastausten pohjana olleet roolipelit liitteeseen 4 (alkaen s. 107). Analyysin käsitteistön osalta huomautan, että käytän *vastaajaa* viitatessani suoraan aineistooni. Käytän taas *pelaajaa* viitatessani aineistosta tehtyihin yleistettäviin johtopäätöksiin. Vastaajien demografiset ja pelaamistottumusten tiedot on koottu liitteeseen 5 (s. 109). Otantani on demografisesti homogeeninen: 76% vastaajista kokee itsensä mieheksi, 98% vastaajista kokee itsensä binäärisukupuolisesti ja 79% vastaajista on Euroopan tai Pohjois-Amerikan maasta. Näin ollen en pysty tekemään päteviä johtopäätöksiä diskurssiprofiileista (diskurssien esiintyminen tietynlaisten vastaajien keskuudessa), vaikka aiempi tutkimus on löytänyt yhteyksiä pelikokemuksen ja sukupuolen välillä (ks. esim. Desai ja muut, 2017, s. 339–340; Nowak ja muut, 2008 s. 256). Homogeenisyydestään huolimatta otanta tukee näkemystä digitaalisten pelien levinneisyydestä: digitaalisia pelejä pelataan iästä, kansallisuudesta ja sukupuoli-identiteetistä riippumatta (Shaw, 2010, s. 416). Pelaamistottumusten osalta vastaajat ovat kokeneita pelaajia (pelikokemus ka. 17,7 vuotta), jotka pelaavat keskimäärin 21,7 tuntia viikossa ja 85% vastaajista on pelannut jotain roolipeligenreen kuuluvaa digitaalista peliä viimeisen puolen vuoden aikana (ks. liite 5, s. 109).

Siirryn seuraavaksi aineiston analyysiin. Tutkimuskysymyksiäni mukaillen käsittelen ensin pelaajahahmon kokemisen diskursseja ja tämän jälkeen NPC-hahmojen kokemisen diskursseja ja sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskursseja. Menetelmänä diskurssi-analyysia on kritisoitu epäjohdonmukaisuudesta ja sekavuudesta (Howarth, 2000, s. 13). Tästä syystä tuen analyysini johdonmukaisuutta ja selvyyttä jakamalla analyysin tasoihin. Ensimmäisellä tasolla käsittelen vastauksia yksitellen vertaamatta niitä muihin vastauksiin. Käyn vastaukset läpi osio kerrallaan. Erottelen osion vastauksista toimijuuden kokemisen merkityksellistämisen lomakekysymysten rajaaman pelikokemuksellisuuden kontekstissa. Toisella tasolla tutkin, millaiset merkityksellistämisen tavat toistuvat niin usein, että niitä voi kutsua diskurssi-*piirteiksi* (diskurssi-analyysin tunnistettavaksi *piirteiksi*).

Kolmannella tasolla vertailen sitä, muodostavatko diskurssipiirteet yhdessä esiintymällä kokonaisuuksia, eli diskursseja. Tällä tasolla siis erottelen aineiston diskurssit ja nimeän ne diskurssipiirteiden, pelaajan toimijuuden ja pelikokemuksen viitekehyksessä. Analyysini lähestymistapa on induktiivinen: etenen yksittäisistä havainnoista yleistyksiin (ks. Mallon & Lynch, 2014, s. 513). Lähestymistapa tukee tulosten luotettavuutta ja pätevyyttä (Morse ja muut, 2002, s. 18). Tulosten luotettavuutta ja analyysin läpinäkyvyyttä tukien liitteessä 6 (alkaen s. 110) on esimerkki aineiston käytännön analyysistä (ks. Greckhamer & Cilesiz, 2014, s. 431–432).

Analyysini on ottanut vaikutteita Kahlin ja Grodalin (2016, s. 150) kolmitasoisesta diskurssianalyysistä, joka tutkii tekstien suhdetta toisiinsa. Sovellan tasoja oman aineistoni kontekstissa, kun tarkastelen yksittäisiä vastauksia ja niiden suhteita toisiinsa diskurssipiirteiden ja diskurssien kautta. Lisäksi käytän Swalesin ja muiden (2020, s. 677–684) tapaan aineistoesimerkkejä diskurssianalyysini tukena; näin tuon esille aineiston ja tehtyjen johtopäätösten yhteyttä (ks. Greckhamer & Cilesiz, 2014, s. 433). Valitsin aineistoesimerkit, koska niissä tulee esiin tekstissä mainittu diskurssipiirre. Selvyden vuoksi lyhensin esimerkkejä tarvittaessa (poistin esimerkiksi pelihahmojen nimiä) ja käänsin aineistoesimerkit suomeksi. Aineistoesimerkkien englanninkieliset tekstit on koottu liitteeseen 7 (s. 113). Aineistoesimerkkien tarkoituksena on myös torjua diskurssianalyysille suunnattua mielivaltaisuuden ja tulkinnallisuuden kritiikkiä, koska ne tukevat analyysin johdonmukaisuutta ja läpinäkyvyyttä (Greckhamer & Cilesiz, 2014, s. 425). Analyysini johdonmukaisuutta ja läpinäkyvyyttä tukevat toimet, tasot, analyysin esimerkki ja aineistoesimerkit, lisäävät tulosten luotettavuutta (Greckhamer & Cilesiz, 2014, s. 426).

4.1 Pelaajahahmon kokemisen diskurssit

Käsittelen tässä luvussa diskursseja, jotka ilmenevät pelaajahahmon kokemisessa; luku vastaa ensimmäiseen tutkimuskysymykseen. Aineistosta erottuu neljä diskurssia, jotka nimesin roolipelaamisen, siirtymisen, tarinallisuuden ja toimijuussuhteen diskursseiksi. Aineistoon mahtuu lisäksi *hybrididiskursseja*. Tarkoitin hybrididiskurssilla diskursseja,

jotka eivät edusta yhtä diskurssia, vaan niissä esiintyy vähintään kahden diskurssin diskurssipiirteitä; diskurssipiirteiden tulee olla tasapainossa niin, ettei yksi diskurssi nouse selvästi muita merkityksellisemmäksi (tällöin vastaus kuuluisi vahvimman diskurssin ryhmään). Hybrididiskurssien diskurssipiirteet eivät saa olla aineistossa ainutlaatuisia ja toistuvia, koska tällöin ne muodostaisivat oman diskurssinsa ja niitä tulisi käsitellä sellaisena. Aineistoni hybrididiskurssit täyttävät edellä esiteltyt piirteet. Tutkimustavoitteen ja hybrididiskurssien harvuuden vuoksi en käsittele hybrididiskursseja omana ryhmänä. Analyysin läpinäkyvyyden vuoksi halusin kuitenkin mainita tämän aineistoilmiön. Hybrididiskurssit selittyvät vastaajien ja pelikokemuksen monipuolisuudella. Esittelen seuraavaksi nimetyt diskurssit omissa luvuissaan.

4.1.1 Roolipelaamisen diskurssi

Ensimmäinen pelaajahahmon kokemisen diskurssi on *roolipelaamisen diskurssi*. Se ilmenee vastauksissa siten, että pelaajahahmo nähdään fiktiivisenä hahmona, jonka vastaaja luo itse. Näin pelaajahahmo on pelaajasta erillinen toimija, kun sillä koetaan olevan oma persoonallisuus, tosin pelaajan luoma. Toimiessaan pelimaailmassa pelaaja kuitenkin ottaa luomansa pelaajahahmon roolin ja toimii sen mukaisesti. Roolipelaamisen diskurssiin liittyy eskapismi, eli pelaaja saa kokea olevansa joku muu ja siten jättää omat huolensa ja itsetietoisuutensa pelin ulkopuolelle (Green ja muut, 2004, s. 317; Van Looy ja muut, 2012, s. 214). Roolipelaamisen diskurssissa pelaajahahmo nähdään osana laajempaan kokonaisuutta, eli pelin tarinaa. Tarinat ovat tärkeitä, ja pelaajat kokevat pelaajahahmon tarinankerronnan välineenä, mikä näkyy esimerkeissä (1) ja (2).

- (1) Kun pelaajahahmo on suureksi osaksi minun luomani ja hallitsema, tunnen samanlaista vastuuta kuin muita mahdollisia luomiani hahmoja kohtaan siinä, että haluan luoda tietynlaisen tarinan hahmolle, mikä tuo minulle ilo samaan tapaan kuin muiden tarinoiden kokeminen. (Mies, 23–27 vuotta, Eurooppa)
- (2) Keksin tarinoita kaikille pelaajahahmoilleni elävöittääkseni niitä ja näyttääkseni, että pelaajahahmot ovat olleet matkalla, jolla on ollut hyviä ja

huonoja hetkiä, ja joka on muokannut niitä henkilöinä. (Mies, 18–22 vuotta, Eurooppa)

Esimerkissä (1) (s. 48) tulee esiin pelaajahahmon rooli tarinan osana: pelaajahahmo luodaan siten, että se sopii osaksi vastaajan luomaa tarinaa. Diskurssi esiintyy vastauksissa, joiden pohjana on roolipeli, jossa pelaaja luo pelaajahahmon. Tällöin pelaajan toimijuus on kuitenkin rajattu, koska peli tarjoaa pelaajalle tietyt vaihtoehdot pelaajahahmon luonnissa. Roolipelaamisen diskurssissa vastaajat kuitenkin menevät pelaajahahmon luonnissa pidemmälle ja diskurssissa toistuu vastaukset, joissa pelaajahahmolle keksitään myös pelin ulkopuolisia tarinoita, mikä tulee esiin esimerkissä (2) (s. 48). Omat tarinat kertovat vahvasta henkilökohtaisesta narratiivista. Historiat ja tarinat paikantavat pelaajahahmon pelimaailmaan, mikä tukee pelaajahahmon itsenäistä toimijuutta sekä immersion kokemista ja tunnesidettä (Banks & Bowman, 2016a, s. 1260; Green ja muut, 2004, s. 320). Näin pelaaja ottaa aktiivisen toimijan roolin tarinankerronnassa, ja diskurssi-piirteinä on *tarinan yhdessä luominen*. Diskurssi-piirre selittyy narratiivien keskeisellä roolilla roolipeleissä (ks. Moser & Fang, 2015, s. 146). Tarinankerrontaan liittyy pelaajahahmon persoonallisuuden karakterisointi, mikä ilmenee esimerkeissä (3) ja (4).

- (3) Näin luon hahmoja: Otan yhden positiivisen piirteen itseltäni ja kaksi, joita minulla ei ole. Otan yhden negatiivisen piirteen itseltäni ja kaksi, joita minulla ei ole. Yhdistän ne ja luon hahmon, jolla on aavistus minun mieltymyksiäni/inhoamiani asioita, tarpeeksi ymmärtääkseni osan hahmon tavoitteista, mutta hahmot eivät ole kaltaisiani ja pitävät monista asioista, joista en itse pidä. (Nainen, 33–37 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (4) [...]. Yleensä pidän niistä [pelaajahahmoista] ja pidän niitä mielenkiintoisina hahmoina. Jotkut ovat ihailtavampia kuin toiset. Muutamaa pitäisin suoranaisin ääliöinä. (Nainen, 33–37 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Pelaajahahmon persoonallisuuden luominen voi olla järjestelmällinen prosessi, kuten esimerkissä (3). Samalla esimerkissä (3) näkyy myös se, miten roolipelaamisen diskurssissa pelaajahahmo on pelaajasta erillinen, kun pelaajahahmo saa piirteitä, joita vastaajalla itsellään ei ole. Diskurssiin liittyy siis jossain määrin samastumisen, toivesamastumisen ja toisaalta toiseuttamisen kokemukset. Esimerkissä (4) tulee esille paitsi

toiseuttaminen, myös se, miten luotu pelaajahahmo voi olla vastaajan mielestä epämiellyttävä. Diskurssissa pelaajahahmon syvä karakterisointi on sen miellyttävyyttä tärkeämpää, ja näin ollen *karakterisointi* on diskurssipiirre. Karakterisointi määritellään tässä prosessiksi, jossa hahmoon liitetään erilaisia ominaisuuksia liittyen kehoon, käytökseen, mieleen ja sosiaalisiin suhteisiin sekä tietoa hahmoon liittyvistä ajoista, paikoista, tapahtumista ja toimista (Eder ja muut, 2010, s. 31–32). Karakterisointi liittyy pelaajan aktiiviseen toimijuuteen pelaajahahmon piirteiden ja historian luomisessa. Hyvä karakterisointi on tärkeää pelikokemuksessa (Mallon & Lynch, 2014, s. 524).

Karakterisointi on päätöksenteon keskiössä, sillä se ohjaa päätöksentekoa muiden motiivien sijaan. Osa vastaajista kertoo tekevänsä heille epämiellyttäviä päätöksiä, esimerkiksi sivuuttaa pelin palkintoja, jos päätös on pelaajahahmon karakterisoinnille uskollinen ratkaisu. Tämä kuvastaa vahvaa pelaajahahmon mielen ruumiillistumista, eli pelaaja omaksuu pelaajahahmon mielentilat (arvot, asenteet, tavoitteet, tunteet, uskomukset), mikä kertoo hahmoon kiintymisestä (ks. Banks & Bowman, 2016a, s. 1259; Gee, 2008, s. 258). Lisäksi epämiellyttävien päätösten teko havainnollistaa pelien potentiaalia pelaajan omien rajojen kokeilussa, esimerkiksi epämiellyttävien tunteiden kokemista turvallisessa (fiktiivisessä) ympäristössä (Green ja muut, 2004, s. 315). Päätöksenteossa ilmenee myös tarinan yhdessä luominen, kun pelaaja haluaa luoda tietynlaisen tarinan, vaikka siihen liittyisi epämiellyttäviä tunteita. Ruumiillistetun mielen lisäksi diskurssiin liittyy hahmoon kiintymisen osalta vahva kokemus pelaajahahmon hallinnasta ja siitä nauttimisesta. Siten pelaajan toimijuus on vahva pelaajahahmon luomisessa ja hallinnassa. Luomisen toimijuus ja sen tuoma ymmärrys pelaajahahmosta näkyy aineistossa pelaajahahmon halujen ja tarpeiden tuntemisessa. *Vahva hahmoon kiintyminen* on diskurssipiirre.

Roolipelaamisen diskurssissa pelaajahahmon kokeminen perustuu roolipelaamiseen: pelaaja karakterisoi pelaajahahmon, joka sopii tarinaan, jonka pelaaja haluaa kokea ja pelaaja toimii pelissä karakterisoimansa hahmon mukaisesti. Diskurssipiirteisiin kuuluu tarinan yhdessä luominen, karakterisointi ja vahva hahmoon kiintyminen. Pelaajan ja pelaajahahmon suhde on diskurssissa monimuotoinen, koska pelaajahahmo luodaan

pelaajasta erilliseksi, mutta hahmoon kiintyminen on kuitenkin vahva. Diskurssiin liittyy immersio, kun pelaaja haluaa uppoutua peliin ja kokea luomansa pelaajahahmon ja pelin tarinat. Osa vastaajista tavoittelee immersiota oman toimijuutensa avulla esimerkiksi luomalla pelaajahahmolle tietyn sukupuolen tai taustatarinan. Roolipelaamisen diskurssi liittyy pelien potentiaaliin tarinankerronnan mediana ja (digitaalisten) identiteettien kokeilussa: roolipelaava pelaaja voi kokeilla erilaisia identiteettejä ja rooleja turvallisesti, mikä voi opettaa itsetuntemusta, joka kantaa ulkomaailmaan (Green ja muut, 2004, s. 317–318). Identiteetin kokeilun osalta diskurssi muistuttaa Banksin ja Bowmanin (2016a, s. 1260) esittelemää *avatar symbioottina* -tyyppiä pelaajahahmon kokemisessa.

4.1.2 Siirtymisen diskurssi

Toinen pelaajahahmon kokemisen diskurssi on *siirtymisen diskurssi*, jossa pelaaja kokee olevansa pelaajahahmo; pelaaja siirtyy pelaajahahmoon. Siirtymisen diskurssissa korostuu pelaajan tapa siirtää omia piirteitään pelaajahahmoon (ks. Gee, 2008, s. 260). Aiemman tutkimuksen mukaan pelaajat nauttivat pelaajahahmoon siirtymisestä (ks. Mallon & Lynch, 2014, s. 524). Lisäksi Green ja muut (2004, s. 311) huomauttavat artikkelissaan, että mediakokemuksista nauttiminen perustuu usein siihen, että ihminen saa siirtyä arjesta fiktiivisen tarinan maailmaan. Siirtymisen diskurssissa pelaaja siis on pelaajahahmo pelimaailmassa, eli pelaajahahmoa ei koeta pelaajasta erillisenä toisena. Tämä ilmenee esimerkeissä (5) ja (6).

- (5) Pelaajahahmo on minun ilmentymäni pelimaailmassa. Tunnen pelaajahahmoa kohtaan samoin kuin tunnen itseäni kohtaan. (Nainen, 23–27 vuotta, Eurooppa)
- (6) Voin samastua pelaajahahmon persoonallisuuteen ja tavoitteisiin. Ne toimivat jatkeina omistani ja siitä, miten haluaisin toimia niissä [pelin] olosuhteissa. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkissä (5) näkyy, että vastaaja kokee pelaajahahmon omana ilmentymänään pelimaailmassa; vastaaja näkee itsensä pelaajahahmona ja tuntee pelaajahahmoa kohtaan

samoin kuin itseään kohtaan ulkomaailmassa. Tässä korostuu diskurssin representatiivinen luonne: pelaajahahmo ei ole pelaajasta erillinen, vaan pelaajan representatio pelimaailmassa (ks. Banks & Bowman, 2016a, s. 1260). Tästä syystä diskurssissa vastaajat voivat samastua pelaajahahmoon, kuten esimerkissä (6) (s. 51), jossa vastaaja kokee pelaajahahmon persoonallisuuden ja tavoitteiden olevan jatkeita omistaan. Siirtymisen diskurssin keskiössä on juuri tämä kokemus: sen sijaan, että pelaaja kokisi pelaajahahmolla olevan piirteitä, joihin voi samastua, pelaaja siirtää omia ominaisuuksiaan pelaajahahmoon. Diskurssipiirteenä on *siirtäminen*, jossa pelaaja siis siirtää omia ominaisuuksiaan (persoonallisuus, tavoitteet) pelaajahahmoon. Siirtäminen tapahtuu digitaalisen pelin fantasiakontekstissa, koska vastaajat pystyvät siirtämään ominaisuuksiaan pelaajahahmoon, vaikka tiedostavat pelin antamien tavoitteiden ja pelaajahahmon sukupuolen eroavan omistaan. Esimerkit (5) (s. 51) ja (6) havainnollistavat myös sen, miten siirtämisestä huolimatta pelaajan toimijuus neuvotellaan aina pelin kontekstissa, suhteessa pelin asettamiin olosuhteisiin. Pelikonteksti kuitenkin ylitetään henkilökohtaisilla narratiiveilla, kuten esimerkeissä (7) ja (8).

- (7) Kyllä [luon tarinoita], omien tarinoiden/historioiden keksiminen auttaa minua uppoutumaan syvemmin, koska pelimaailma on todella omani. Lisäksi se auttaa pakenemaan todellisuutta. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (8) [...] Keksin tarinoita luodakseni paremman yhteyden pelaajahahmoon. Se saa minut tuntemaan parempaa yhteyttä pelimaailmaan, se saa minut tuntemaan kuin kokisin pelimaailman ja sen tarinat. (Mies, 23–27 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkissä (7) vastaaja luo omalla toiminnallaan syvemmän yhteyden pelimaailmaan ja tekemään pelimaailmasta omansa; vastaaja tunnistaa omat mahdollisuutensa vaikuttaa pelaajahahmon ja pelimaailman kokemiseen pelin asettamien rajojen ulkopuolella ja toimii niin. Siirtäminen onkin prosessi, jonka keskiössä pelaajan toimijuus. Esimerkissä (7) korostuu myös vastaajan pyrkimys immersioon ja läsnäoloon, kun vastaaja ottaa pelihittäjän luoman pelimaailman ja pyrkii tekemään siitä omansa lisäämällä tarinoita. Tässä pelaajahahmon kokemiseen liittyy myös eskapismien ulottuvuus, kun vastaaja kokee, että

henkilökohtaiset narratiivit auttavat pakenemaan todellisuutta. Pelaaja voi säädellä siirtämisen prosessia oman toimijuutensa kautta; pelaajat tiedostavat oman toimijuutensa roolin merkityksellisen pelikokemuksen syntymisessä. Tämä näkyy myös esimerkissä (8) (s. 52), jossa vastaaja tavoittelee läsnäolon kokemusta henkilökohtaisten narratiivien kautta. Lisäksi henkilökohtaiset narratiivit palvelevat esimerkissä (8) siirtämisen prosessia identiteetin neuvottelun kautta, kun tarinoiden avulla vastaaja paikantaa itseään suhteessa pelaajahahmoon.

Siirtämisen prosessi on aineistossa onnistunut, koska päätöksenteko pelissä perustuu vastaajan ominaisuuksiin, esimerkiksi vastaajan ajatuksiin, etiikkaan, moraaliiin ja tilanteen tulkintaan. Löydös tukee aiempaa tutkimusta, jonka mukaan pelaajat tekevät roolipelissä päätöksiä samaan tapaan kuin ulkomaailmassa (Moser & Fang, 2015, s. 147). Päätöksenteko on diskurssissa johdonmukaista, koska sitä ohjaa pelaajan oma koodi, jonka hän on siirtänyt pelaajahahmoon. Henkilökohtaisten narratiivien tapaan päätöksentekoon liittyy pelaajan paikantaminen pelimaailmaan toimijuuden kautta. Päätöksenteossa pelaaja peilaa omia, siirrettyjä ominaisuuksiaan päätöksentekotilanteessa: pelaaja tulkitsee tilannetta ja perustaa päätöksensä esimerkiksi omaan moraaliiinsa. Diskurssi-piirteinä onkin *paikantaminen*, jossa pelaaja toimijuudellaan sijoittaa itsensä peliin (pelimaailma, pelitilanteet). Paikantamiseen liittyy vahvasti paitsi immersio ja läsnäolo, myös epäuskon pidätys, koska epäuskoa pidättävä pelaaja on halukas kokemaan pelimaailman omanaan.

Siirtymisen diskurssissa onnistunut paikantaminen ja siirtäminen näkyy aineistossa vahvana antropomorfismina ja paikoin vahvana hahmoon kiintymisen kokemuksena. Pelaajahahmon kokemisen diskursseissa antropomorfismi on vahvimmillaan siirtymisen diskurssissa. Pelaajahahmo on antropomorfoitu erityisesti ajatusten, inhimillisyyden, itenäisyyden ja tunteiden osalta. *Vahva antropomorfismi* on diskurssi-piirre. Vahva antropomorfismi selittyy sillä, että pelaajan siirtyessä pelaajahahmoon pelaajahahmo tulee ihmisen kaltaiseksi pelaajan ominaisuuksien kautta. Pelaajan toimijuus muissakin diskurssi-piirteissä heijastuu hahmoon kiintymisessä erityisesti hallinnan, halujen ja tarpeiden

osilta sekä paikoin myös huolen osalta. Myös samastuminen on tietoisuuden ja tunteiden osilta paikoin vahva. Kun pelaaja kokee siirtyneensä pelaajahahmoon, on ymmärrettävää, että pelaaja kokee hallitsevansa pelaajahahmoa ja huolehtii tästä ja voi samastua. Samoin siirtämisen prosessissa pelaaja siirtää esimerkiksi omia halujaan, tarpeitaan ja tunteitaan pelaajahahmoon, joten pelaaja voi kokea tuntevansa nämä.

Siirtymisen diskurssissa pelaaja kokee pelaajahahmon edustavan pelaajaa itseään pelimaailmassa. Pelaajahahmo ei ole toimija tai pelihahmo, vaan tyhjä kuori, jonka pelaaja ottaa haltuunsa. Haltuunotto ilmenee diskurssipiirteissä: Ensinnäkin pelaaja siirtää omia ominaisuuksiaan pelaajahahmoon. Kyse ei ole samastumisesta, koska pelaajahahmolla ei koeta olevan omia piirteitä, johon samastua. Toisekseen pelaaja paikantaa itsensä niin makrotasolla (pelimaailma) kuin mikrotasolla (yksittäiset pelitilanteet), jolloin siirtymisen ja pelaajan toimijuus ovat kokonaisvaltaista. Pelaajahahmo koetaan vahvasti antropomorfoituna, koska pelaaja siirtyy pelaajahahmoon. Siirtymisen diskurssi perustuu pelaajan haluun ja kykyyn pidättää epäuskoaan, mikä realisoituu immersion ja läsnäolon kokemuksen potentiaalissa. Siirtymisen diskurssissa pelaaja haluaa kokea pelimaailman itse ja tekee tämän siirtymällä pelaajahahmoon. Diskurssi ilmenee enimmäkseen vastauksissa, jotka perustuvat peliin, jossa pelaaja luo pelaajahahmon. Siirtymisen diskurssi lähentelee teoreettisesti Banksin ja Bowmanin esittelemää (2016a, s. 1260) *avatar minuna* -tyyppiä, sillä molemmissa pelaaja kokee itsensä pelaajahahmona.

4.1.3 Tarinallisuuden diskurssi

Kolmas pelaajahahmon kokemuksen diskurssi on *tarinallisuuden diskurssi*. Diskurssissa pelaaja kokee pelaajahahmon itsestään erillisenä pelihahmona. Aiemmista diskursseista poiketen pelaaja ei itse karakterisoi pelaajahahmoa eikä siirry pelaajahahmoon. Niimensä mukaisesti tarinallisuuden diskurssissa pelaajahahmo saa merkityksensä sen roolista osana pelin tarinaa ja siitä, miten pelaaja kokee pelaajahahmon toteutuksen; pelaajahahmo on siis jonkun muun luoma. Tämä näkyy esimerkissä (9) (s. 55).

- (9) Pidän hänestä [pelaajahahmosta]. Hän on hyvin kirjoitettu hahmo riippumatta siitä, miten pelaaja ohjaa häntä. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkistä (9) tulee ilmi se, että tarinallisuuden diskurssissa pelaajahahmo on pelaajasta erillinen, tarinaan kirjoitettu pelihahmo, mutta pelaajahahmo voi silti olla miellyttävä ja kiinnostava, jos se on toteutettu hyvin. Tarinallisuuden diskurssi jakaakin roolipelaamisen diskurssin arvostuksen pelin tarinaa kohtaa. Roolipelaamisen diskurssista poiketen pelaaja ei tarinallisuuden diskurssissa kuitenkaan halua toimijuutensa kautta luoda tarinaa pelin ulkopuolella. Tämä näkyy myös esimerkissä (9), jossa vastaaja erottaa oman toimijuutensa (ohjaaminen) pelaajahahmon karakterisoinnista, jonka joku muu on tehnyt. Tarinallisuuden diskurssissa pelaajan toimijuus pelaajahahmon kokemisessa liittyy luomisen sijaan pelaajahahmon tulkintaan ja arviointiin. Tulkinta ja arviointi ovat diskurssissa keskeisiä, koska pelaajahahmo nähdään jonkun muun luomana. Tulkinnan ja arvioinnin kautta pelaaja muodostaa mielipiteensä pelaajahahmosta ja paikallistaa itsensä suhteessa pelaajahahmoon. Tämä näkyy esimerkeissä (10) ja (11).

- (10) Voin samastua hänen sarkastiseen huumoriinsa (jokseenkin samanlainen kuin omani), en voi samastua [pelaajahahmon tytärahahmon] etsintään (minulla ei ole lapsia). (Mies, 18–22 vuotta, Eurooppa)
- (11) Kyllä [pystyn samastumaan]. Aivan pelin alussa näet pelaajahahmon lapsena ja se antaa käsityksen siitä, millainen tyttö hän on. Näet hänen persoonallisuutensa enemmän muiden hahmojen kanssa käydyissä keskusteluissa. [...] Hänen täytyy ratkaista maailmaa uhkaava mysteeri, joka voi myös paljastaa jotain hänen omasta historiastaan. (Nainen, 23–27 vuotta, Eurooppa)

Esimerkissä (10) vastaaja on tulkinnut niin pelaajahahmon persoonallisuutta kuin tavoitteita ja löytänyt yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia itsensä ja pelaajahahmon välillä. Vahva samastuminen ei ole diskurssissa oleellista, sillä peli voi olla kiinnostava, vaikkei pelaaja voi samastua pelaajahahmoon. Esimerkissä (10) ja diskurssissa yleensä ilmenee myös se, ettei pelaajahahmon tarvitse edustaa pelaajan tavoitteita (Merola & Peña, 2010, s. 7). Toisaalta samastumista voi tapahtua, kuten esimerkissä (11). Samastumista tai sen poisaloa keskeisempää on pelaajahahmon *tunnistaminen*, joka on diskurssipiirre ja

tarkoittaa pelaajan tulkintaa ja arviota pelaajahahmosta (ks. Lankoski, 2011, s. 300). Esimerkissä (11) (s. 55) tulee esiin myös se, miten digitaalisten pelien monipuolisuus mediana auttaa tunnistamisessa, kun pelin keskustelut, narratiivi ja tehtävät auttavat pelaajahahmon kokonaisvaltaisessa tulkinnassa. Tällöin toimijuus on syvällistä tulkintaa, kun pelaaja sitoutuu läpi pelin tulkitsemaan pelaajahahmoa eri konteksteissa. Pelaajan toimijuus on siis vahva tunnistamisen kautta. Toisaalta pelaajan toimijuus voi realisoitua muilla tavoin, mikä näkyy diskurssin suhteessa henkilökohtaisiin narratiiveihin esimerkeissä (12) ja (13).

- (12) En keksi [tarinoita]; haluan mieluummin oppia pelimaailmasta ja pelaajahahmon historiasta pelaamalla. (Mies, 43–47 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (13) Kyllä [keksin tarinoita], käytin liian paljon aikaa ja vaivaa antaakseni sen loppua pelin kanssa. (Mies, 23–27 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkissä (12) vastaaja ei keksi tarinoita, koska haluaa ennen kaikkea kokea pelin keksimät tarinat. Aineistossa toistuu pelin tarinoiden merkitys ja sillä perustellaan henkilökohtaisten narratiivien tarpeettomuutta. Tosin esimerkissä (13) vastaaja luo henkilökohtaisia narratiiveja, koska ei ole valmis päästämään irti pelistä sen loppumisen jälkeen. Muualla aineistossa henkilökohtaisiin narratiiveihin liittyy satunnaisuus ja hauskuus, sillä jos tarinoita keksitään, syynä on useimmiten hauskuus. Tällöin henkilökohtaisia narratiiveja motivoi pelaajan piirre (pitää tarinoiden keksimisestä) pelaajahahmon kokemisen sijaan (ei ole tarvetta karakterisoida pelaajahahmoa tai uppoutua pelimaailmaan). Vaikka pelaaja voi diskurssissa toimia myös tarinan kertojana, tämä tapahtuu pelin ulkopuolella ja voi perustua pelin tarinan merkityksellisyydelle, kuten esimerkissä (13). Näin ollen diskurssipiirteenä on *pelin tarinan kokeminen*, eli pelaaja haluaa ennen kaikkea kokea pelaajahahmon osana pelin tarinaa. On huomattava, ettei pelaaja ole tarinan koki-jana passiivinen toimija, vaan pelaaja toiminnallaan paljastaa narratiivin, mikä näkyy esimerkissä (12). Pelaajan toimijuus on diskurssissa neuvottelevaa, mikä ilmenee myös päätöksenteossa ja esimerkeissä (14) ja (15) (s. 57).

- (14) Perustan päätökset siihen, mikä on mielestäni johdonmukaista minun ja pelaajahahmon persoonallisuuksien osilta. (Mies, 18–22 vuotta, Etelä-Amerikka)
- (15) [Päätöksenteko perustuu] omaan uteliaisuuteeni, itse asetettuihin haasteisiin, mikä vaikuttaa kaikista mielenkiintoisimmalle. (Mies, 28–32 vuotta, Eurooppa)

Toimijuuden neuvottelu perustuu siihen, että tarinallisuuden diskurssissa pelaaja haluaa kokea pelaajahahmon jonkun muun luoman tarinan osana, mutta pelaamisen vuorovaihtteisuus edellyttää pelaajan toimijuutta; pelaaja on paikallistettava itsensä suhteessa pelin tarinaan. Esimerkissä (14) vastaaja perustaa päätöksenteon omaan ja pelaajahahmon persoonallisuuksiin, mikä palaa tunnistamisen diskurssiin: pelaaja tulkitsee pelaajahahmoa päätöksentekotilanteessa ja tekee siitä arvioiteja, joita peilaa omaan persoonallisuuteensa. Esimerkissä (14) tulee esiin myös se, että pelaajahahmo on pelaajasta erillinen ja pelaajahahmolla on toimijuus. Muualla aineistossa päätöksentekoon vaikuttaa tulkinta pelaajahahmosta ja tämän moraalista. Toisaalta esimerkiksi (15) vastaaja jättää pelaajahahmon päätöksenteon ulkopuolelle ja perustaa päätökset omiin mieltymyksiinsä. Aineistossa toistuu vastaajan omat halut ja moraalit päätöksenteon perustana. Esimerkeissä (14) ja (15) ilmenee erilaiset lopputulokset toimijuuden neuvottelussa, sillä edellisessä pelaaja jakaa toimijuuden pelaajahahmon kanssa ja jälkimmäisessä pelaaja ottaa toimijan roolin itselleen.

Toimijuuden neuvottelu korostuu tarinallisuuden diskurssissa, koska pelaajahahmo on antropomorfoitu erityisesti ajatusten, inhimillisyyden ja tunteiden osilta. Antropomorfismi voidaan nähdä tunnistamisen sivutuotteena, koska se edellyttää tulkittavaa sisältöä (ajatukset, persoonallisuus, tunteet), mikä antropomorfisoi pelaajahahmoa. Tämä näkyy myös esimerkiksi (14), jossa pelaajahahmo koetaan toimijana, jolla on persoonallisuus, mikä vaikuttaa päätöksentekoon. Toisaalta pelaajahahmon toimijuus on sidottu peliin, koska pelaajahahmo ei diskurssissa pysty tuntemaan pelaajaa kohtaan tai luomaan ystävyyssuhdetta. Näin ollen diskurssiin kuuluu *toimijuuden neuvottelu*, jossa pelaaja neuvottelee omaa ja pelaajahahmon toimijuutta pelin eri tilanteissa. Diskurssissa

pelaajan valta toimijana on hajautuneempaa ja alttiimpaa tilanteisille muutoksille kuin muissa pelaajahahmon kokemisen diskursseissa. Toimijuuden neuvottelu näkyy myös hahmoon kiintymisessä, sillä pelaajat kuitenkin kokevat hyvin vahvasti hallitsevansa pelaajahahmoa ja nauttivat siitä. Toisaalta pelaajahahmon toiseutumisen pelaajasta näkyy diskurssissa vahvana ihannesamastumisena.

Tarinallisuuden diskurssissa pelaajahahmo koetaan pelaajasta erillisenä pelin tarinan hahmona, jolla on toimijuus roolipelin viitekehäksessä. Diskurssiin kuuluu tunnistaminen, pelin tarinan kokeminen ja toimijuuden neuvottelu. Koska pelaajahahmo koetaan pelaajasta erillisenä, pelaaja tulkitsee pelaajahahmoa ja tekee tästä arvionsa. Pelaajahahmon kokemiseen liittyy myös keskeisesti pelin tarinan tärkeys, sillä pelaaja ei diskurssissa luo omaa tarinaa, vaan haluaa kokea pelin tarinan. Pelaajahahmo voi olla merkityksellinen pelaajalle, jos pelaajahahmo arvioidaan hyvin kirjoitetuksi. Pelaajahahmolla on oma toimijuus pelissä. Koska niin pelaajalla kuin pelaajahahmolla on muutoksille altis toimijuus, diskurssiin liittyy toimijuuden neuvottelu. Tarinallisuuden diskurssi esiintyy lähes poikkeuksetta vastauksissa, joiden roolipeleissä on valmis pelaajahahmo. Diskurssin esiintyminen roolipeligenressä on ymmärrettävää, koska tarinat ovat roolipelin keskeinen genrepiirre. Tarinankerronnan merkitys ulottuu tässä pelaajahahmon kokemiseen, kun pelaaja haluaa uppoutua pelin tarinan kokemiseen. Tämä taas tukee immersion kokemista diskurssissa.

4.1.4 Toimijuussuhteen diskurssi

Neljäs ja viimeinen aineistoni pelaajahahmon kokemisen diskurssi on *toimijuussuhteen diskurssi*, jossa pelaajahahmo koetaan pelaajan työkaluna pelimaailmassa toimimisessa (ks. Klimmt ja muut, 2009, s. 358). Pelaajahahmo koetaan toiseuttamisen kautta eli pelaajasta erillisenä, ja keskinäinen suhde perustuu toimijuuteen: pelaaja tarvitsee pelaajahahmoa pelimaailmassa toimimiseen, joten pelaajan on hallittava pelaajahahmon liikkeen kyvyt ja rajoitukset (Gee, 2008, s. 258). Tämä kinesteettinen osallistuminen ei

edellyttä syvempää yhteyttä pelaajan ja pelaajahahmon välillä – pelaajahahmo on pelaajan toimijuuden väline. Tämä näkyy esimerkeissä (16) ja (17).

- (16) [...] Näen sen [pelaajahahmon] sätkynuken kaltaisena, jonka kautta toimin fiktiivisissä maailmoissa [...] tai vain yhtenä juonen hahmona. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (17) En välitä hänestä [pelaajahahmosta], hän on sätkynukkeni, en tunne häntä kohtaan, enintään tunnen sympatiaa hänen nykyistä tilannettaan kohtaan. (Mies, 18–22 vuotta, Eurooppa)

Esimerkissä (16) vastaaja korostaa omaa toimijuuttaan pelaajahahmon kokemuksessa, eli vastaaja hallitsee pelaajahahmoa ja tunnustaa tarvitsevansa pelaajahahmoa pelimaailmassa toimimiseen. Tosin esimerkissä (16) pelaajahahmolla koetaan olevan funktio myös pelin juonen hahmona, mutta pelaajahahmolle ei anneta erityistä merkitystä osana tarinaa. Esimerkissä (17) pelaajahahmossa ei koeta olevan mitään sisältöä, joka mahdollistaisi syvällisemmän yhteyden pelaajahahmoon; vastaaja ei tunne mitään pelaajahahmoa kohtaan, joskin sympatisoi pelaajahahmon vaikeuksia kohtaan. Niin esimerkissä (16) kuin esimerkissä (17) vastaajat kuvailevat pelaajahahmoa ”sätkynukeksi”, mikä kuvastaa pelaajan toimijuuden merkitystä pelaajahahmon kokemisessa. Diskurssi-*piirteisiin* kuuluu *hermeneuttisuus*: pelaaja käyttää pelaajahahmoa työkaluna, ja pelaajahahmon ansiosta pelaaja voi kokea ja toimia pelimaailmassa, mikä ei olisi mahdollista ilman pelaajahahmoa. Käytän hermeneuttisuutta Don Ihden tapaan ihmisen ja teknologian suhteen kontekstissa (ks. Miller, 2011, s. 220). Diskurssissa pelaajahahmo koetaan vahvasti toiseuttamisen kautta, kun pelaaja kokee pelaajahahmon itsestään erotettuna eikä samastumista tapahdu. Tämä näkyy esimerkeissä (18) ja (19).

- (18) Ehkä en [voi samastua pelaajahahmon persoonallisuuteen ja tavoitteisiin]. Hänellä on ennustus, joka liittyy lohikäärmeisiin. Meillä ei ole lohikäärmeitä täällä. (Nainen, 18–22 vuotta, Asia)
- (19) Voin ymmärtää ne [pelaajahahmon persoonallisuuden ja tavoitteet], mutta en ole kovin vaikuttunut niistä. Niistä puuttuu syvyyttä. (Nainen, 23–27 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Sekä esimerkissä (18) (s. 59) että esimerkissä (19) (s. 59) vastaajat yhdistävät näkevät pelaajahahmolla olevan persoonallisuus ja tavoitteita, mutta niihin ei liity samastumista. Esimerkissä (18) pelaajahahmon tulkinta jää pinnalliselle tasolle, kun pelaajahahmon tavoitteet tulkitaan pelin juonen kautta eikä vastaaja mainitse pelaajahahmon piirteitä juonen ulkopuolella. Tämä näkyy myös esimerkissä (19), jossa vastaaja ymmärtää pelaajahahmoa, muttei voi samastua siihen ja kritisoi persoonallisuuden ja tavoitteiden pinnallisuutta. Greenin ja muiden (2004, s. 320) mukaan ihmiset eivät siirry tai uppoudu huonosti kirjoitettuihin tarinoin, joten esimerkissä (19) samastumista voi estää pelaajahahmon huono karakterisointi. Esimerkissä (19) vastaaja kuitenkin hyväksyy pinnallisuuden. Aineistossa tämä näkyy myös henkilökohtaisten narratiivien vähäisyydessä. Diskurssissa pelaajalla ja pelaajahahmolla on selvät funktiot: pelaaja hallitsee pelaajahahmoa ja pelaajahahmo mahdollistaa pelimaailmassa toimimisen. Pelaajan toimijuus sallisi näiden rajojen ylityksen, mutta näin ei tapahdu toimijuussuhteen diskurssissa. Pelaajan toimijuus ulottuu myös päätöksentekoon, mikä näkyy esimerkissä (20).

- (20) Mielenkiinto [ohjaa päätöksentekoa]. Koska kyseessä on fiktiivinen peli, perustan päätökset siihen, mikä olisi minusta mielenkiintoinen ratkaisu tai haluan nähdä mihin päätös johtaa. Tai sitten tavoittelen tiettyjä tavaroita. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkissä (20) vastaajan päätöksentekoa ohjaa mielenkiinto ja pelin palkinnot (tavarat). Diskurssissa toimijuus päätöksentekotilanteessa on yksin pelaajan, ja aineistossa mainittiin myös esimerkiksi pelaajan mielialan ja moraalien vaikutus päätöksenteossa. Päätöksenteko pohjaa siis joko hyötyihin pelissä tai pelaajan tilanteisiin mieltymyksiin. Näin ollen *pelaajakeskeisyys* on diskurssipiirre, koska diskurssissa korostuu pelaajan toimijuus, kun pelaajahahmon toimijuuden potentiaali sivuutetaan. Diskurssiin liittyykin heikko antropomorfismi, mikä selittyy pelaajan vahvalla toimijuudella ja kinesteettisellä osallistumisella, jotka rajaavat pelaajahahmon työkalun rooliin. Toimijuuden osalta pelaaja ja pelaajahahmo ovat erilaisissa asemassa, joihin liittyy omat funktionsa. Näin ollen raja pelaajan ja pelaajahahmon toimijuuksien välillä on muita diskursseja selvempi. *Heikko antropomorfismi* on diskurssipiirre. Selvät toimijuuden rajat näkyvät myös pelaajan vahvassa hallinnan tunteessa. Hallinnan ulkopuolella näkemykset hahmoon kiintymisen

ulottuvuuksista ovat hajanaisempia, joskin useimmiten pelaaja kokee tuntevansa pelaajahahmon halut ja tarpeet. Näkemys voi olla muiden diskurssipiirteiden tuotos: kun pelaajahahmolla ei koeta olevan merkittävää psykologista ulottuvuutta, pelaajahahmoon liitetyt ominaisuudet ovat pelaajahahmoa ohjaavan pelaajan.

Toimijuussuhteen diskurssissa pelaajahahmo koetaan pelaajan työkaluna; kyseessä on toimijuussuhde, koska pelaaja kuitenkin tarvitsee pelaajahahmoa pelimaailmassa toimimiseen. Diskurssipiirteisiin kuuluu ensinnäkin hermeneuttisuus, joka kuvaa pelaajahahmon passiivisuutta ja funktiota pelaajan työkaluna. Näin pelaajan toimijuus realisoituu vahvasti kinesteettisen osallistumisen kautta. Toinen diskurssipiirre on pelaajakeskeisyys, koska diskurssissa pelaajahahmon hallintaa ohjaa pelaajan mieltymykset. Kolmas diskurssipiirre on heikko antropomorfismi, mikä kuvastaa pelaajan ja pelaajahahmon funktioiden roolia pelaajahahmon kokemisessa. Nämä diskurssipiirteet mahdollistavat yhdessä pelikokemuksen näkökulmasta flow'n piirteitä ja läsnäolon. Toimijuussuhteen diskurssi ei ole sidottu tietynlaiseen pelaajahahmoon yhtä vahvasti kuin muut diskurssit. Teoreettisesti toimijuussuhteen diskurssi muistuttaa Banksin ja Bowmanin (2016a, s. 1260) *avatar esineenä* -tyyppiä, sillä molemmissa korostuu pelaajan toimijuus ja pelaajahahmon passiivisuus toimijana.

4.1.5 Yhteenveto

Pelaajahahmon kokemisessa aineistosta erottuu diskurssipiirteiden kautta neljä pelaajahahmon kokemisen diskurssia. Diskurssit vastaavat paikoin Banksin ja Bowmanin (2016a, s. 1260) pelaajahahmon kokemisen tyypittelyä, joskin heidän tyypittelystä poiketen diskurssini eivät muodosta selvää jatkumoa. Siirtymisen diskurssin ulkopuolella pelaajahahmon kokemisen diskurssit tukevat Stenrosin ja Sihvosen (2020) väitettä siitä, että roolipeleissä pelaajahahmolla voi pelata muutenkin kuin pelaajan ilmentymänä, millä tahansa merkityksellisellä tavalla. Yhteenvetona olen koonnut diskurssit ja niiden diskurssipiirteet taulukkoon 1 (s. 62).

Taulukko 1. Yhteenveto pelaajahahmon kokemisen diskursseista

| Roolipelaamisen diskurssi | Siirtymisen diskurssi | Tarinallisuuden diskurssi | Toimijuussuhteen diskurssi |
|----------------------------------|------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| tarinan yhdessä luominen | siirtäminen | tunnistaminen | hermeneuttisuus |
| karakterisointi | paikantaminen | pelin tarinan kokeminen | pelaajakeskeisyys |
| vahva hahmoon kiintyminen | vahva antropomorfismi | toimijuuden neuvottelu | heikko antropomorfismi |

Tutkimustuloksena taulukossa 1 nähtävät pelaajahahmon kokemisen diskurssit paljastavat ensinnäkin pelaajan toimijuuden kautta erilaisia tapoja kokea pelaajahahmo. Diskurssit havainnollistavat pelaajahahmon kokemisen yhteyttä digitaalisen pelin mediaan, sillä roolipelaamisen ja erityisesti tarinallisuuden diskursseissa pelaajahahmo liittyy laajemmin tarinankerrontaan ja tarinoiden kokemiseen. Havainto osoittaa, että perustan tasolla sosiaalinen pelikokemus on yksi pelaamisen ja pelikokemuksen aspekti, eli pelaajahahmon kokemista voivat ohjata myös pelin muut aspektit (diskurssieni tapauksessa tarinallisuus ja toiminta). Pelaajan toimijuuden näkökulmasta diskurssit osoittavat pelaajan vallan neuvotella oma toimijuutensa roolipeleissä: pelaaja voi säädellä toimijuuttaan, pysyä pelin asettamien rajojen sisällä tai ylittää ne. Pelaajan toimijuuden kautta erilaiset pelaajahahmojen kokemisen tavat toimivat erilaisina pohjina sosiaalisessa pelikokemuksessa; pelaajan toimijuus on vaikuttaa pelikokemuksellisuuteen.

4.2 NPC-hahmojen kokemisen diskurssit

Aiemmassa analysoin pelaajahahmon kokemisen diskursseja, jotka kertovat sosiaalisen pelikokemuksen perustasta. Tässä luvussa analysoin NPC-hahmojen kokemisen diskursseja, jotka kertovat sosiaalisen vuorovaikutuksen vastapuolien kokemisesta. Analysoin edelleen toimijuudesta ja pelikokemuksellisuudesta ilmeneviä diskursseja, mutta NPC-hahmojen viitekehyksessä: miten vastaajat kokevat NPC-hahmot toimijoina ja

sosiaalisen vuorovaikutuksen osapuolina. Nimesin aineistossa esiintyneet diskurssit fiktiivisyyden, henkilölistämisen ja mekaniikan diskursseiksi. Pelaajahahmon kokemisen tapaan myös NPC-hahmojen kokemiseen liittyi hybrididiskursseja nimettyjen diskurssien ulkopuolella. Esittelen seuraavaksi NPC-hahmojen kokemisen nimetyt diskurssit.

4.2.1 Fiktiivisyyden diskurssi

Ensimmäinen NPC-hahmojen kokemisesta nouseva diskurssi on *fiktiivisyyden diskurssi*. Fiktiivisyyden diskurssissa pelaaja kokee NPC-hahmot monitahoisina toimijoina, joiden toimijuus on kuitenkin rajattu peliin. NPC-hahmot ovat tärkeitä pelikokemukselle ja ne saavat merkityksensä pelin tarinan osana ja fiktiivisen pelimaailman asuttajina. Diskurssissa NPC-hahmojen kokemisen keskiössä on pelaajan tulkinta kirjoituksen laadusta NPC-hahmojen karakterisoinnissa. Diskurssi tukee Domschin (2013, s. 44) väitettä NPC-hahmojen laadun tärkeydestä. Diskurssissa kirjoituksen laadun tärkeys tulee ilmi vastaajien tavoissa merkityksellistää heidän suosikki-NPC-hahmojaan, kuten esimerkissä (21).

- (21) [...] Hän on hahmo, jossa on syvyyttä ja monipuolisuutta, ja jonka motiivit ja sisäinen kamppailu vaikuttavat aidolle. (Nainen, 28–32 vuotta, Australia ja Oseania)

Esimerkissä (21) vastaaja kuvailee suosikki-NPC-hahmoaan *hahmoksi*, mutta näkee NPC-hahmossa syvyyttä ja sisäisen kokemusmaailman (sisäinen kamppailu). Lisäksi tämä vastaaja tulkitsee NPC-hahmolla olevan motiiveja toimintaansa. Esimerkissä (21) NPC-hahmo koetaan monipuolisena toimijana: NPC-hahmolla on kognitiivinen ulottuvuus, sillä hahmo kykenee johdonmukaiseen toimintaan (motiivit) ja refleктоimaan omia ajatuksiaan, toimintaansa ja tunteitaan (sisäinen kamppailu). Tässä fiktiivinen NPC-hahmo elävöityy toimijaksi onnistuneella kirjoituksella. Suosikki-NPC-hahmojen valintaa perustellaan diskurssissa hyvällä kirjoituksella esimerkiksi karakterisoinnin ja henkilöhahmon kaaren (engl. *character arc*) kautta. Hyvä kirjoitus on NPC-hahmojen kokemisessa tärkeämpää kuin perinteiset tarinankerronnan roolit, sillä vastaajien suosikki-NPC-hahmoin kuuluu myös pelaajahahmon vihollisia. Vastaajat kokivat myös pelaajahahmon ystävät

erityisen merkityksellisinä, ja tällöinkin valintaa perusteltiin karakterisoinnin onnistumisella. Hyvän kirjoituksen merkitys näkyy myös vastaajien inhoamien NPC-hahmojen tapauksessa, sillä vastaajat perustelavat inhoaan huonon kirjoituksen kautta, kuten esimerkissä (22).

- (22) [...] hänen hahmonsa oli täynnä kamalia, rasistisia stereotyyppioita mustista miehistä ja tapa, jolla he [pelistudio] esittivät hänen isänsä (vastuuton rikollinen, joka hylkää perheensä) teki siitä vielä pahemman. [...]. (Nainen, 38–42 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkissä (22) vastaaja kritisoi karakterisointia laiskana (stereotyyppiat) ja loukkaavana (rasistisuus). Lisäksi esimerkissä (22) korostetaan pelikehittäjän toimijuutta rasistisessa karakterisoinnissa: pelihahmojen taustalla on aina ihmisiä, jotka ovat suunnitelleet ja toteuttaneet ne. Tämä näkökulma korostaa sitä, miten huonosti karakterisoitu NPC-hahmo jää hahmon tasolle. Esimerkissä (22) tulee myös ilmi, miten vastaaja tuo pelikokemukseen omat arvonsa, joita ei sivuuteta epäuskon pidätyksessä. Tämä tukee Daniaun (2016, s. 436) väitettä, jonka mukaan pelaajat osittain paljastavat itseään pelaamisessa. Inhotuihin NPC-hahmoihin liitetään myös negatiivisia piirteitä, joskin tällöin karakterisointi saattoi onnistua: jos pelaaja kokee NPC-hahmon julmaksi, karakterisointi on onnistunut, koska pelaajan inho perustuu tulkittuihin piirteisiin, ei huonoon kirjoitukseen. NPC-hahmojen toimijuuden kokeminen riippuu siis kirjoituksesta, joten diskurssipiirteenä on *kirjoituksen tulkinta*. Tulkinnessa korostuu pelaajan toimijuus, mikä näkyy aineistossa siinä, että sama NPC-hahmo esiintyy jonkun vastaajan suosikkina ja toisen inhoamana. Kirjoituksen rooli liittyy keskeisesti myös NPC-hahmojen toimijuuteen henkilökohtaisissa narratiiveissa, mikä näkyy esimerkissä (23).

- (23) En [keksi tarinoita NPC-hahmoille], pidän enemmän siitä, että jotkut pelin elementit ovat ulottumattomissani. Haluan pystyä kokemaan persoonallisuudet ja tarinat, jotka hahmoille on kirjoitettu. (Mies, 23–27 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkissä (23) näkyy, miten NPC-hahmoilla koetaan olevan toimijuus, mutta vain pelin ja sen tarinan viitekehyksessä. Tätä tukee vastaajan näkemys siitä, että NPC-hahmot ovat

jonkun muun luomia ja siten vastaajan toimijuuden ulottamattomissa. Pelin tarinoiden kokemisen tärkeys toistuu aineistossa, sillä henkilökohtaisten narratiivien tarpeettomuutta perustellaan pelin tarinoilla. Diskurssissa pelaajat ankkuroivat NPC-hahmojen toimijuuden peliin eivätkä vie toimijuutta pelin ulkopuolelle henkilökohtaisten narratiivien avulla. Näin myös pelaajan toimijuus on rajattu makrotasolla (suhde koko peliin) ja mikrotasolla (suhde NPC-hahmoihin). Aineistoon tosin mahtuu vastaajia, jotka keksivät tarinoita NPC-hahmoille. Tällöin syynä on vastaajan mieltymykset (vastaaja pitää tarinoiden keksimisestä) ja tulkinta (pelin tarinoiden puutteet), ja nämä vastaajat haluavat kokea heille eheämmän version pelin tarinasta – henkilökohtaisilla narratiiveilla tuetaan pelin tarinoita, ei muuteta tai pyyhitä niitä. NPC-hahmojen toimijuus on yhteydessä tarinaan, ja epäuskon pidätyksen kautta pelaajat haluavat kokea NPC-hahmot toimijoina. Näin ollen *tarinaan uppoutuminen* on diskurssipiirre. Tämän immersion vuoksi suhteet NPC-hahmoihin voidaan fiktiivisyydestä huolimatta kokea tunteellisesti, mikä tukee aiempaa teoriaa (ks. Green ja muut, 2004, s. 319). Tämä näkyy esimerkissä (24).

- (24) Luulen, että [suhteilla on] "teatraalinen" vaikutus. [...] mitä tahansa tapahtuu, tiedän että se on peli. Minä todella välitän tarinasta, mutta riippumatta siitä miten hyvin se on kirjoitettu, tiedän silti, ettei se ole totta, mutta se herättää tunteita joskus. (Mies, 18–22 vuotta, Eurooppa)

Esimerkissä (24) näkyy aineistossa toistuva piirre: suhteet herättävät tunnereaktioita, mutta vastaaja on tietoinen niiden fiktiivisyydestä. Aineistossa tunnereaktioita verrattiin muiden medioiden, kuten elokuvan ja kirjallisuuden, vastaaviin. Diskurssille ominaiseen tapaan vastaaja mainitsee esimerkissä (24) kirjoituksen roolin tunnereaktioissa. Jos kirjoitus tulkitaan onnistuneeksi, NPC-hahmot voivat olla monipuolisia toimijoita, kun ne pystyvät toimimaan ja tuntemaan suhteiden osapuolina. Koska toimijuus koetaan lopulta aina fiktiona, kuten esimerkissä (24), diskurssipiirteisiin kuuluu *kontekstuaalisuus*. Kontekstuaalisuus kuvastaa sitä, että NPC-hahmojen toimijuuden kokeminen on aina sidottu peliin. Kontekstuaalisuudesta huolimatta diskurssiin liittyy epäuskon pidätys ja immersio, sillä vastaajat raportoivat halua ja kykyä uppoutua fiktiiviseen tarinaan ja kokea se tunteellisesti. Tunteista mainitaan ilo, järkytys, onnellisuus, sääli, syyllisyys, vihaisuus, ylpeys ja ärsytys. Eniten toistuu kuitenkin suru, ja osa vastaajista kertoo itkeneensä pelissä.

Esimerkkinä mainitaan useimmiten NPC-hahmon kuolema, mikä tukee kokemusta NPC-hahmon toimijuudesta, koska toimijuuden menetys tunnetaan. Lisäksi kuolema edustaa riipaisevaa kokemusta, joka auttaa luomaan suhteen NPC-hahmoon (Mallon & Lynch, 2014, s. 518). NPC-hahmon kuoleman aiheuttama suru on toistunut muuallakin tutkimuksessa (ks. Mallon & Lynch, 2014, s. 520).

Kontekstuaalisuus näkyy antropomorfismin kokemisen hajautumisessa, sillä antropomorfismiin liittyy vahvuutta (ajatukset, toimijuus, tunteet), heikkoutta (aitous, inhimillisuus) ja epätietoisuutta. Vahva antropomorfismi kuvastaa NPC-hahmojen toimijuutta, kun taas heikko antropomorfismi sitoo toimijuuden peliin. Epätietoisuus voi heijastaa kontekstuaalisuuden tuomaa haastetta NPC-hahmojen toimijuuden paikantamisessa pelin ja ulkomaailman risteyksessä. NPC-hahmojen merkityksellisyys tulee kuitenkin ilmi hahmoon kiintymisessä, sillä vastaajat kokivat ainakin jonkun NPC-hahmon heille tärkeänä ja viehättävänä. Moni vastaaja raportoi myös haaveilleensa NPC-hahmosta, mikä heijastaa toimijuutta. Näin hahmoon kiintymiseen liittyy läheisesti kirjoituksen tulkinnan diskurssipiirre sekä epäuskon pidätys ja immersio. Kontekstuaalisuudesta huolimatta NPC-hahmojen kokeminen monipuolisina toimijoina on tärkeää fiktiivisyyden diskurssissa, sillä vastaajat kokivat NPC-hahmojen uskottavuuden kauttaaltaan tärkeänä ja se toteutuu valituissa roolipeleissä. Vastaajat ovat siis valinneet vastaamisen pohjaksi pelejä, joissa NPC-hahmot ovat uskottavia toimijoita pelissä (myös hahmoon kiintyminen tukee tätä).

Fiktiivisyyden diskurssissa pelaajat kokevat NPC-hahmot omina toimijoinaan, mutta vain pelin sisällä. Diskurssipiirteisiin kuuluu kirjoituksen tulkinta, tarinaan uppoutuminen ja kontekstuaalisuus. Kirjoituksen tulkinta on tärkeää, koska NPC-hahmojen toimijuus riippuu siitä, miten pelaaja arvioi karakterisoinnin ja henkilöhahmon kaaren onnistuneen. Tarinaan uppoutumisessa korostuu pelin tarinan rooli NPC-hahmojen kokemisessa; tarinaan uppoutumisen vuoksi suhteet NPC-hahmoihin koetaan tunteellisesti fiktiivisyydestä huolimatta. Kontekstuaalisuus kuvastaa sitä, että NPC-hahmot voidaan kokea monipuolisina toimijoina, joilla on esimerkiksi ajatusmaailma, motiiveja ja tunteet, mutta

toimijuus on sidottu pelimaailmaa. Fiktiivisyyden diskurssi esiintyi aineistossa eniten, mikä voi selittyä diskurssipiirteiden yhteydellä sekä roolipeligenreen että pelikokemukseen. Tarinat liittyvät keskeisesti niin roolipeligenreen, ja fiktiivisyyden diskurssi voi olla luonnollinen tapa kokea NPC-hahmot pelaajille, jotka arvostavat roolipelien tarinankerontaa. Pelikokemuksen osalta diskurssiin liittyy erityisesti epäuskon pidätys ja immersio, jotka ovat merkityksellisiä kokemuksia roolipeleissä.

4.2.2 Henkilöllistämisen diskurssi

Toinen NPC-hahmojen kokemisen diskurssi on *henkilöllistämisen diskurssi*. Henkilöllistämisen diskurssissa NPC-hahmot koetaan kuitenkin fiktiivisen hahmon sijaan inhimillisinä toimijoina, joihin voi muodostua syvempiä suhteita, joista pelaajat nauttivat (ks. Mallon & Lynch, 2014, s. 517, 521). Henkilöllistämisen diskurssissa NPC-hahmot koetaan vahvasti toimijoina, ennemmin henkilöinä kuin fiktiivisinä hahmoina. Tämä näkyy vastaajien tavoissa merkityksellistää NPC-hahmoja, esimerkeissä (25) ja (26).

(25) [...]. Hän on salaperäinen ja nenäkäs ja kova, mutta kun pääset hänen muuriensa yli, hän on ystävällinen ja yrittää taistella tunteitaan vastaan, muttei voi mitään romanttiselle puolelleen. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

(26) [...]. Inhoan häntä, koska hän on tekopyhä ja antaa jatkuvasti neuvoja, joita ei kysytty, ja lisäksi hän sallii sorron ja pitää itseään silti moraalisesti muita parempana. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkissä (25) vastaaja kokee, että hänen suosikki-NPC-hahmonsa pystyy reflektoi-
maan sitä, miten esittää itsensä muille (persoonallisuuden eri puolet) sosiaalisessa vuoro-
vaikutuksessa; lisäksi NPC-hahmolla koetaan olevan rikas tunnemaailma (tunteiden
taistelu, romanttisuus) ja kyky kehittyä. Esimerkissä (25) vastaaja kuvailee NPC-hahmoa
inhimillisellä tavalla katsoen karakterisointia pidemmälle. Tuloksena NPC-hahmo koe-
taan toimijana, jolla on kognitio, persoonallisuus, suhteita muihin hahmoihin ja tunne-
maailma. Tämä toistuu aineistossa. Mallonin ja Lynchin (2014, s. 518) mukaan NPC-hah-
moihin syntyy syvempiä suhteita, kun NPC-hahmosta näkyy erilaisia puolia ja

pelinsisäiset kohtaamiset ja tapahtumat vaikuttavat NPC-hahmoon. Nämä toteutuvat esimerkiksi (25) (s. 67). Myös inhotut NPC-hahmot koetaan toimijoina, joilla on psykologisia piirteitä, kuten esimerkiksi (26) (s. 67): NPC-hahmo koetaan toimijana, jolla on arvoja/ideoita, joiden viitekehyksessä hahmo toimii (tekopyhyys, moraalit) ja suhde muihin hahmoin (neuvominen). Diskurssipiirteisiin kuuluu *psykologinen personifikaatio*. Kun personifikaatio tarkoittaa elottoman tekemistä elolliseksi kielen kautta, tässä psykologinen personifikaatio tarkoittaa elottoman (NPC-hahmo) tekemistä elollisemmaksi liittämällä siihen psykologisia ominaisuuksia (kognitio, persoonallisuus, sosiaalisuus).

Psykologinen personifikaatio ilmenee diskurssissa myös henkilökohtaisten narratiivien hajautumisessa. Osa vastaajista ei keksi tarinoita NPC-hahmoille, koska niillä on jo omat tarinansa. Tämä tukee NPC-hahmojen toimijuutta ja henkilölistämistä: pelaaja ei tiedä NPC-hahmosta muuta kuin sen, mitä NPC-hahmo ja peli kertovat pelaajalle. Pelaajilla ei siis ole tarvetta laajentaa NPC-hahmojen toimijuutta omien tarinoiden kautta. Samaan aikaan aineistoon kuuluu vastauksia, joissa vastaajat keksivät tarinoita NPC-hahmoille tai pohtivat NPC-hahmojen toimijuutta. Tällöin henkilökohtaisia narratiiveja motivoi vastaajan suhde ja mielenkiinto NPC-hahmoa kohtaan. Suhteen tapauksessa vastaaja haluaa henkilökohtaisilla narratiiveilla kehittää NPC-hahmoa pidemmälle. Mielenkiinnon tapauksessa vastaaja pohtii esimerkiksi NPC-hahmon menneisyyttä, jolloin pohdinta nojaa pelin tapahtumiin, hahmojen välisiin suhteisiin ja NPC-hahmon toimijuuteen. Toteutuksessaan ja puuttuessaan henkilökohtaiset narratiivit palvelevat psykologista personifikaatiota. Psykologinen personifikaatio ulottuu myös pelinsisäisten suhteiden kokemiseen, mikä näkyy esimerkeissä (27) ja (28).

- (27) [...]. Kun olen surullinen, NPC-hahmot voivat piristää minua ja pitävät minulle seuraa, kun olen yksinäinen. Kun jotain dramaattista tai surullista tapahtuu, voi sympatisoida NPC-hahmoja. (Nainen, 38–42 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (28) [...]. Uppoudun peliin ja tunnen samoin NPC-hahmojen kanssa, eläydyn heihin ja heidän tilanteisiinsa. Vaikka voin aidosti liikuttua NPC-hahmojen

puolesta, tiedän aina, että kyseessä on peli eivätkä nämä tunteet vaikuta minuun, kun palaan pelin immersioista oikeaan maailmaan. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Diskurssissa pelinsisäiset ihmissuhteet koetaan tunteellisesti. Esimerkissä (27) (s. 68) vastaaja kokee pelinsisäiset suhteet niin henkilökohtaisella tasolla kuin pelin tasolla: Henkilökohtaisella tasolla NPC-hahmot koetaan niin vahvasti toimijoina, että ne voivat piristää vastaajaa ja pitää tälle seuraa. Pelin tasolla NPC-hahmojen kokemuksia myötäläetään. Aineistossa toistuu vastaukset, joissa suhteet koetaan parasosiaalisesti. Parasosiaalisissa suhteissa NPC-hahmot koetaan ystävinä, ja suhteita työstetään ulkomaailman tapaan. Moserin ja Fangin (2015, s. 147) mukaan pelaajat kokevat sosiaalisen vuorovaikutuksen roolipelien NPC-hahmojen tunteellisesti samaan tapaan kuin ulkomaailmassa. Myös Coulson ja muut (2012, s. 14) esittävät, että NPC-hahmot voidaan kokea aidosti ja merkityksellisesti tunteellisesti pitämisen, jopa rakastamisen, kautta. Syynä tähän voi olla se, että ihmiset ovat sosiaalistuneet tuntemaan ja ymmärtämään muiden tunteita (Green ja muut, 2004, s. 316–317). Diskurssiin ei kuitenkaan liity epäselvyyttä pelimaailman ja ulkomaailman rajoista, mikä näkyy esimerkissä (28) (s. 68). NPC-hahmot koetaan toimijoina, kun suhteet niihin koetaan tunteellisesti; *tunteellinen eläytyminen* on diskurssipiirre.

Tunteellinen eläytyminen on ymmärrettävää, koska NPC-hahmot koetaan diskurssissa monitahoisina toimijoina. Toimijuus näkyy myös antropomorfismin kokemisessa, sillä henkilölistämisen diskurssiin liittyy *vahva antropomorfismi*, joka on diskurssipiirre; antropomorfismi on kauttaaltaan vahva. Ihmiset tutkitusti antropomorfisoivat robotteja tavalla, joka vaikuttaa niiden kokemiseen toimijoina, joskin tässä antropomorfismilla on yhteys NPC-hahmojen kokemiseen (ks. Hegel ja muut, 2008, s. 5; Zlotowski ja muut, 2015, s. 351–352). Antropomorfismin kokemista tukee diskurssissa se, että NPC-hahmojen uskottavuus toteutuu aineistossa. Uskottavuuden toteutuminen onkin vastaajille tärkeää. Uskottavuuden tärkeys diskurssissa selittyy sen keskeisyydellä, sillä uskottavuus liittyy diskurssipiirteisiin: uskottavuus liittyy psykologiseen personifikaatioon, tukee tunteellista eläytymistä ja mahdollistaa vahvan antropomorfismin. Vahva antropomorfismi

heijastuu myös hahmoon kiintymiseen, sillä vahva antropomorfismi herättää fantasioita ja kuvitelmia (Zlotowski ja muut, 2015, s. 352). Moni vastaaja onkin haaveillut NPC-hahmosta ja useampi kokee jonkun NPC-hahmon erityisen merkityksellisenä ja viehättävänä.

Henkilöllistämisen diskurssissa NPC-hahmot koetaan monitahoisina, inhimillisinä toimijoina. NPC-hahmojen kokeminen perustuu niiden merkityksellistämiseen inhimillisinä toimijoina, ei fiktiivisinä hahmoina. Diskurssipiirteisiin kuuluu psykologinen personifikaatio, joka kuvaa NPC-kokemista psykologian näkökulmasta monipuolisina toimijoina, kun hahmoilla koetaan olevan persoonallisuus sekä kognitiivisia ja sosiaalisia ominaisuuksia. Toinen diskurssipiirre, tunteellinen eläytyminen liittyy NPC-hahmoihin luotujen suhteiden kokemiseen tunteellisesti, jopa parasosiaalisina suhteina. NPC-hahmojen monitahoinen toimijuus näkyy myös vahvassa antropomorfismissa, joka on kolmas diskurssipiirre. Henkilöllistämisen diskurssiin liittyy immersio, sillä pelaajat haluavat uppoutua sosiaaliseen pelimaailmaan ja kokea NPC-hahmot monitahoisina toimijoina (psykologinen personifikaatio). Pelaajat tiedostavat kuitenkin digitaalisen pelikontekstin, joten NPC-hahmojen toimijuuteen liittyy epäuskon pidätys. Diskurssiin liittyy myös sosiaalinen läsnäolo, sillä NPC-hahmot koetaan sosiaalisen vuorovaikutuksen osapuolena niin, että suhteet niiden kanssa koetaan tunteellisesti ja paikoin parasosiaalisesti.

4.2.3 Mekaniikan diskurssi

Viimeinen NPC-hahmojen kokemiseen liittyvä diskurssi on *mekaniikan diskurssi*. Mekaniikan diskurssissa NPC-hahmot koetaan pelin yhtenä mekaniikkana; määrittelen pelin mekaniikat pelin sisällön ja vuorovaikutuksen ominaisuuksiksi (mitä pelimaailmassa on ja mitä siellä voi tehdä) (ks. Boyan & Sherry, 2011, s. 83). Mekaniikan diskurssissa NPC-hahmoilla on funktio pelin sisällön osana, mutta NPC-hahmoja ei koeta toimijoina. Aineistossa tämä näkyy jo siinä, että moni vastaaja ei nimennyt mieluisinta tai inhotuinta NPC-hahmoa, koska heillä ei ollut niitä tai he eivät maininneet hahmoa nimeltä. Tässä ero aiempiin diskursseihin on merkittävä. Mekaniikan diskurssissa NPC-hahmojen

merkitys ei perustu niiden kokemiseen merkityksellisinä toimijoina, mikä näkyy esimerkissä (29).

- (29) [...], [NPC-hahmo] perustuu pelisarjan faniin, joka kuoli. NPC-hahmo haluaa jättää taakse elämänsä maanviljelijänä ja lähteä seikkailemaan. Arkea pakeneminen myyttiseen on iso syy sille, miksi ihmiset ylipäättään pelaavat tätä peliä. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

Esimerkissä (29) vastaaja perustelee suosikki-NPC-hahmonsa valinnan välittömän peli-kontekstin ulkopuolisella syillä: kuolleen fanin kunnioittamisella. Tämä vastaaja tuntee NPC-hahmon tarinan ja yhdistää sen pelaamisen motiiveihin, mutta NPC-hahmon toimijuus jää kuvailun tasolle. Vastaaja ei esimerkissä (29) myöskään luo yhteyttä NPC-hahmon ja omien motiivinsa välille, vaan mainitsee ”ihmiset” yleensä. Esimerkki (29) osoittaa sen, että NPC-hahmot voidaan kokea pelikokemukselle merkityksellisinä, mutta merkityksellisyys ei perustu NPC-hahmon kokemiseen toimijana. Muualla aineistossa, niin suosikkien kuin inhottujen tapauksessa, NPC-hahmot voidaan merkityksellistää pelin vii-tekehyksessä, mutta merkitys jää pinnalliselle tasolle (viihteellisyys, yksi kiinnostava persoonallisuuspiirre). Diskurssipiirteisiin kuuluu *passiivisuus*, koska NPC-hahmoja ei koeta toimijoina; NPC-hahmot ovat passiivisia, pelin sisällön piirteitä. Passiivisuus näkyy diskurssissa myös henkilökohtaisten narratiivien puutteessa, kuten esimerkissä (30).

- (30) En [keksi tarinoita]. En oikein halua keksiä taustatarinoita NPC-hahmoille, koska ne ovat koodattuja hahmoja ja ne pysyvät sellaisina. (Nainen, 33–37 vuotta, Afrikka)

Mekaniikan diskurssissa pelaajat eivät keksi tarinoita NPC-hahmoille. Esimerkissä (30) vastaaja ei keksi tarinoita, koska NPC-hahmot koetaan pelin hahmoina, jotka joku muu on luonut; vastaajalla ei ole mielenkiintoa elävöittää NPC-hahmoja. Kun henkilökohtaisten narratiivien puutteen yhdistää NPC-hahmojen merkityksiin toimijuuden ulkopuolella, NPC-hahmot koetaan diskurssissa ilman toimijuutta ja pelaajat hyväksyvät tämän. Tarinankerronta jätetään pelikehittäjän vastuulle, sillä aineistossa toistuu vastaukset, joissa henkilökohtaisten narratiivien tarpeettomuutta perustellaan pelin tarinoilla, eli pelin tarinat riittävät pelaajille. Sekä pelaajalla että NPC-hahmoilla on rajattu toimijuus, sillä

pelaaja ei osallistu tarinankerrontaan ja NPC-hahmojen toimijuus perustuu niiden rooliin osana peliä. NPC-hahmoja merkityksellistetäänkin myös niiden pelimaailman roolin (esimerkiksi kauppias ja vartija) kautta. Diskurssiin ei liity epäuskon pidätystä, joka sallisi NPC-hahmojen ylittävän pelimaailman toimijuuden asettamat rajat. Epäuskon pidätyksen poissaolo näkyy myös henkilökohtaisissa narratiiveissa, kun osa vastaajista perusteli tarinoiden keksimisen tarpeettomuutta, sillä ettei peli ole oikea.

NPC-hahmojen heikko toimijuus heijastuu myös suhteiden kokemiseen, sillä ne eivät vaikuta pelaajiin tunteiden tasolla. NPC-hahmojen kokeminen passiivisina toimijoina ei tue tunteellista eläytymistä. Kun NPC-hahmojen toimijuuden kokemiseen ei liity tunnesidosta, joten diskurssipiirteenä on *emotionaalinen sitoutumattomuus*. Emotionaalisen sitoutumattomuuden vuoksi epäuskon pidätys ja sosiaalinen läsnäolo eivät liity diskurssiin, sillä pelaajat ovat tietoisia pelikontekstista, mutta eivät ole kiinnostuneita pelimaailman omaksumisesta syvemmällä tasolla epäuskon pidätyksen kautta. Koska raja pelaajan ja NPC-hahmojen välillä on vahva, diskurssiin ei liity sosiaalista läsnäoloa. Vaikka diskurssipiirteessä korostuu tunteiden pieni rooli NPC-hahmojen toimijuuden kokemisessa, se jättää tilaa muunlaisille kokemuksille; pelikokemus voi olla merkityksellinen ilman syvempiä suhteita NPC-hahmoihin (Mallon & Lynch, 2014, s. 517). Epäuskon pidätyksen ja (sosiaalisen) läsnäolon puuttuminen ei sulje pois esimerkiksi flow'n ja immersion kokemista. Lisäksi emotionaalisen sitoutumattomuuden diskurssipiirre jättää tilaa paikalliselle ja tilanteiselle tunteelliselle kokemukselle, sillä sitoutuminen viittaa pidempiaikaiseen kokemukseen.

Tunteiden paikallisuus ja tilanteisuus näkyvät diskurssissa hahmoon kiintymisessä, kun passiivinen NPC-hahmo voi olla merkityksellinen; useimmat vastaajat kokevat jonkun NPC-hahmon muita merkityksellisempänä. Kokonaisuutena hahmoon kiintyminen on diskurssissa hajautunut. Hajautumisen voi johtaa diskurssipiirteistä, jotka rajaavat NPC-hahmon heikon toimijuuden, mutta sallivat kuitenkin NPC-hahmojen kokemisen rajauksen viitekehyydessä. Myös NPC-hahmojen uskottavuus koetaan eri tavoin, joskin uskottavuutta pidetään enimmäkseen tärkeänä, mikä kertoo siitä, että vastaajat haluavat pelin

mekaniikkojen toimivan. Uskottavuuden kohdalla on huomattavaa, että mekaniikan diskurssissa esiintyi eniten epätietoa muihin diskursseihin verrattuna. Tämä voi selittyä NPC-hahmojen pienellä merkityksellä, eli NPC-hahmot eivät ole niin kiinnostavia, että niiden persoonallisuuksia ja tunteita tulkitaan aktiivisesti. Antropomorfismi on puolestaan kauttaaltaan heikko mekaniikan diskurssissa. Heikko antropomorfismi selittyy sillä, että NPC-hahmot koetaan pelin hahmoina, mutta karakterisoinnin sijaan kokemus perustuu mekaniikkaan. *Heikko antropomorfismi* on diskurssipiirre.

Mekaniikan diskurssissa NPC-hahmot koetaan pelin mekaniikkojen tapaan yhtenä pelin sisällön piirteenä. Näin NPC-hahmojen toimijuus on heikko ja rajattu niiden rooliin osana pelin tarinaa tai pelimaailmaa; NPC-hahmoilla on funktio, mutta ei toimijuutta. Mekaniikan diskurssipiirteisiin kuuluu passiivisuus, joka kuvaa NPC-hahmojen roolia osana pelin muuta sisältöä. Heikko toimijuus ilmenee myös siinä, ettei pelinsisäisiä suhteita NPC-hahmoin koeta tunteellisesti, ja diskurssipiirteisiin kuuluu emotionaalinen sitoutumattomuus. Emotionaalinen sitoutumattomuus jättää kuitenkin tilaa tilanteiselle tunteelliselle kokemiselle, ja ainakin joku NPC-hahmo voidaan kokea merkityksellisenä toimijuuden ulkopuolella. Myös heikon antropomorfismin diskurssipiirre kertoo NPC-hahmojen kokemisesta pelimekaniikkana. Mekaniikan diskurssissa NPC-hahmojen merkitys ei perustu niiden toimijuuteen, vaan paikkaan osana peliä ja pelikokemusta. Vaikka diskurssipiirteisiin liittyy epäuskon pidätyksen ja läsnäolon poissaolot, mikään diskurssipiirre ei sulje pois esimerkiksi flow'n ja immersion kokemista.

4.2.4 Yhteenveto

Aineistossa erottuu kolme NPC-hahmojen kokemisen diskurssia. Kokonaisuutena diskurssit mukailevat Mallonin ja Lynchin (2014, s. 517) artikkelissaan esittämää löydöstä, jonka mukaan merkitykselliset suhteet NPC-hahmoin voivat vaikuttaa positiivisesti pelikokemukseen, mutta ne eivät ole välttämättömiä pelikokemukselle. Diskursseihin liittyy paikoin NPC-hahmojen merkityksellisyys, mikä on todettu myös aiemmissa tutkimuksissa (ks. Bailenson ja muut, 2005, s. 380; Mallon & Lynch, 2014, s. 522, 524).

NPC-hahmojen kokemisen diskurssit ja niiden diskurssipiirteet on koottu yhteenvetona taulukkoon 2.

Taulukko 2. Yhteenveto NPC-hahmojen kokemisen diskursseista

| Fiktiivisyyden diskurssi | Henkilöllistämisen diskurssi | Mekaniikan diskurssi |
|---------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------|
| kirjoituksen tulkinta | psykologinen personifikaatio | passiivisuus |
| tarinaan uppoutuminen | tunteellinen eläytyminen | emotionaalinen sitoutumattomuus |
| kontekstuaalisuus | vahva antropomorfismi | heikko antropomorfismi |

Taulukosta 2 ilmenee, miten NPC-hahmojen toimijuus voidaan kokea eri tavoin: Fiktiivisyyden ja henkilöllistämisen diskurssien tapauksessa NPC-hahmot koetaan toimijoina, joskin fiktiivisyyden diskurssissa toimijuus on rajattu pelin kontekstiin. Puolestaan mekaniikan diskurssissa NPC-hahmoja ei koeta toimijoina ja siten niiden merkitys ei ole suuri sosiaalisen pelikokemuksen näkökulmasta. Yhdessä diskurssit havainnollistavat pelaajahahmon kokemisen diskurssien tapaan sosiaalisen pelikokemuksen roolia pelaamisessa: sosiaalisen pelikokemuksen osa-alue voidaan kokea vahvasti pelikokemuksellisena, jopa parasosiaalisesti, mutta roolipeli voi olla kiinnostava ilman vahvaa sosiaalista pelikokemusta. Lankoski (2011, s. 294) esittää artikkelissaan, että kognition tasolla pelaajat ovat ulkomaailman tapaan valmiita sosiaaliseen vuorovaikutukseen NPC-hahmojen kanssa. Näin ollen NPC-hahmojen kokemisen erot perustuvat muihin syihin, jotka heijastuvat epäuskon pidätykseen ja immersioon. Kokonaisuutena NPC-hahmot ovat keskeinen osa yksinpelien sosiaalista pelimaailmaan ja niiden toteutus on tärkeää, sillä Ochs ja muiden (2009, s. 281–282) esittelemät NPC-hahmojen uskottavuuteen liittyvät piirteet toistuvat tärkeinä, myös mekaniikan diskurssissa. Näin NPC-hahmojen merkitys toimijoina perustuu ulkonäköä syvemmälle tasolle.

4.3 Sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskurssit

Tässä luvussa käsittelen sosiaalisen vuorovaikutuksen diskursseja. Sosiaalisen vuorovaikutuksen diskurssien analyysi eroaa pelaajahahmon ja NPC-hahmojen kokemisen diskursseista, koska aineisto koostuu Likert-kysymyksistä (ks. Likert-kysymysten analysointi

liitteessä 6, s. 110). Aineistosta erottui kolme sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskurssia, jotka nimesin pelaajan toimijuuden näkökulmasta katsojan, osallistujan ja sivusta seuraajan diskursseiksi. Myös sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskurssit on tunnistettu analysoimalla kyselylomakkeen vastauksia pelaajan toimijuuden näkökulmasta pelikokemuksellisuuden kontekstissa. Aineistossa esiintyy jälleen hybrididiskursseja. Esittelen seuraavaksi sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen nimetyt diskurssit.

4.3.1 Katsojan diskurssi

Ensimmäinen sosiaalisen vuorovaikutuksen diskurssi on *katsojan diskurssi*. Nimensä mukaisesti katsojan diskurssissa pelaaja kokee sosiaalisen vuorovaikutuksen katsojan roolissa. Välittömän keskustelutilanteen osapuolina koetaan olevan pelaajahahmo ja NPC-hahmo, koska vastaajat eivät aineistossa kokeneet itseään keskustelun osapuoleksi. Pelaaja ei kuitenkaan ole keskustelutilanteessa passiivinen, koska pelaajat arvioivat NPC-hahmojen vastauksia ja suuntaavat huomionsa keskustelun epäjohdonmukaisuuksiin. Ulkomaailman keskustelun tapaan tämä edellyttää keskustelutilanteen aktiivista seuraamista: kuuntelemalla ja lukemalla pelaaja saa palautteena toimivaa tietoa keskustelun kehittymisestä ja arvioi viestinnällisten ratkaisujen sopivuutta tulkitussa tilanteessa (Berko ja muut, 2010, s. 69). Tulos mukailee pelien tarinankerrontaa tutkineita Bormanian ja Greitemeyeria (2015, s. 650), joiden mukaan tarinaa seuraavat pelaajat ovat aktiivisia tarinallisten elementtien prosessoinnissa. Tämä aktiivinen toimijuus prosessoinnissa näkyy diskurssissa myös siinä, että palautteen saaminen keskustelutilanteessa on tärkeää. Lisäksi keskustelun epäjohdonmukaisuuksien etsiminen on paikoin tärkeää ja siten osa keskustelutilannetta.

Katsojan diskurssissa sosiaaliset vuorovaikutustilanteet ovat pelikokemuksellisesti vahvoja, sillä pelaajat keskittyvät ja sitoutuvat pelaamiseen keskustelutilanteissa. Sitoutumisen lisäksi flow'n piirteet ovat läsnä keskittymisen ja palautteen osin. Pelikokemuksellisuutta selittää ensinnäkin katsojan rooli, joka on toimijuuden puolesta aktiivinen. Toiseen keskustelut koetaan diskurssissa tärkeinä ja itsessään palkitsevina. Tällöin

keskustelujen merkityksellisyys tukee pelikokemuksellisuutta, kun keskustelut ovat mielekäs osa koko pelikokemusta. Kolmanneksi pelikokemuksellisuutta tukee keskustelun mekaniikkojen tulkinta, sillä vastaajat kokevat keskusteluihin liittyvät mekaniikat enimmäkseen onnistuneina: keskustelut koetaan luonnollisina ja mahdolliset vuorovaikutteiset dialogisysteemit ovat toimivia eli niitä on helppo käyttää ja tulkita. Näin ollen pelaajien on kontrollien tasolla helppo toimia vuorovaikutustilanteissa. Lisäksi vastaajat ovat enimmäkseen tyytyväisiä omiin mahdollisuuksiinsa vaikuttaa keskusteluihin, eli ovat tyytyväisiä katsojan roolissa, joskin toimivuudestaan huolimatta vuorovaikutteisiin dialogijärjestelmiin toivottiin lisää sisältöä. Tämä kuvastaa sosiaalisen vuorovaikutuksen merkityksellisyyttä, koska pelaajat halusivat keskustella enemmän NPC-hahmojen kanssa.

4.3.2 Osallistujan diskurssi

Toinen sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskurssi on *osallistujan diskurssi*. Osallistujan diskurssissa pelaaja kokee olevansa keskustelun osapuoli. Näin ollen keskustelutilanteet ovat diskurssissa parasosiaalisia vuorovaikutustilanteita, kun keskustelun osapuolina on pelaaja (ihminen) ja NPC-hahmo (mediahahmo). Pelaajan toimijuus perustuu aktiivisen osallistujan rooliin: aineistossa vastaajat raportoivat arvioivansa NPC-hahmojen vastauksia ja usea vastaaja puhuu keskustelutilanteissa ääneen, mikä korostaa osallistujan rooliin uppoutumista. Parasosiaalisuutta tukee ensinnäkin se, että vastaajat kokevat valitsemansa pelin keskustelut luonnollisina, palkitsevina ja tärkeinä. Toisekseen Lankoski (2011, s. 294) huomauttaa, että pelaajan aivot aktivoituvat ulkomaailman sosiaalisen vuorovaikutuksen tapaan myös pelinsisäisessä vuorovaikutuksessa. Kolmanneksi valtaosa vastaajista kokee toimijan roolinsa sopivaksi, eli heillä on tarpeeksi vapautta vaikuttaa keskusteluihin ja suhteisiin. Samaan aikaan vastaajat, joiden pelissä oli vuorovaikutteinen dialogijärjestelmä, toivoivat siihen lisää sisältöä. Pelaaja voi siis kokea osallistujan roolin itselleen sopivaksi, mutta toivoa samalla lisää mahdollisuuksia toteuttaa toimijuuttaan.

Vahva parasosiaalinen toimijuus heijastuu vahvaan pelikokemuksellisuuteen, kun vastaajat keskittyvät ja sitoutuvat pelaamiseen keskustelutilanteissa. Lisäksi parasosiaalisuuteen liittyy immersio eli keskustelutilanteeseen uppoutuminen sekä epäuskon pidätys ja sosiaalinen läsnäolo, kun pelaaja kokee olevansa NPC-hahmon keskustelukumppani. Pelaajan toimijuus realisoituu näin pelikokemuksessa, kun pelaaja pystyy epäuskon pidätykseen ja haluaa kokea sosiaalisen vuorovaikutuksen immersion ja läsnäolon kokemuksen kautta. Epäuskon pidätys ulottuu diskurssissa paikoin myös keskustelujen epäjohdonmukaisuuksiin, koska monet vastaajat eivät suuntaa erityisesti huomiota epäjohdonmukaisuuksiin eikä epäjohdonmukaisuuksien etsintää koeta tärkeänä. Tämä voi johtua diskurssin parasosiaalisuudesta: epäjohdonmukaisuudet keskustelussa ovat yleisiä ulkomaailmassa, joten ne hyväksytään osana keskustelua. Pelikokemuksellisuutta tukee diskurssissa paitsi keskustelujen toteutus (luonnollisuus), myös vuorovaikutteisten dialogijärjestelmien toteutus, sillä vastaajat kokevat ne toimivina. Osallistujan diskurssia puoltaa siis niin pelaajan toimijuus (halu ja kyky toimia keskustelujen osapuolena) kuin pelikehittäjän toimijuus pelin luojina (mekaniikkojen ja sisällön toteutus).

4.3.3 Sivusta seuraajan diskurssi

Kolmantena ja viimeisenä sosiaalisen vuorovaikutuksen diskurssina on *sivusta seuraajan diskurssi*. Sivusta seuraajan diskurssi perustuu pelaajan heikkoon toimijuuteen sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, sillä pelaaja ei koe itseään keskustelun osallistujana. Heikkoa toimijuutta selittää diskurssissa se, että diskurssissa keskusteluja ei koeta niin merkityksellisinä (tärkeinä ja palkitsevina) kuin muissa sosiaalisen vuorovaikutuksen diskursseissa. Myös NPC-hahmojen vastausten arviointi ja palautteen saaminen eivät ole merkityksellisiä, joten sivusta seuraajan diskurssista puuttuu aktiivinen seuraamisen prosessi. Toisaalta aineistoon mahtuu vastauksia, joissa keskustelut koetaan merkityksellisinä. Koska vastaajien toimijuus on heikko, keskustelut koetaan tällöin merkityksellisinä mekaniikkoina, eli keskustelujen merkitys perustuu niiden funktioon osana pelin sisältöä. Heikkoon toimijuuteen voi vaikuttaa myös se, että osa vastaajista kokee, ettei heillä ole tarpeeksi vapautta vaikuttaa keskusteluihin ja suhteisiin. Toisaalta taas se, että osa

vastaajista on tyytyväinen vapauteensa, muttei koe keskusteluja tärkeinä, kertoo keskustelujen pienestä merkityksestä.

Sivusta seuraajan diskurssiin liittyy myös heikko pelikokemuksellisuus, sillä diskurssiin ei liity keskittymistä tai sitoutumista. Vastauksien pohjana on kuitenkin vastaajille kiinnostavin roolipeli, joten on perusteltua olettaa, että pelikokemuksiin liittyy paikoin näitä kokemuksia. Nämä kokemukset eivät kuitenkaan toteudu keskusteluissa, mikä kertoo sosiaalisen vuorovaikutuksen pienestä merkityksestä pelin sisältöä. Pelikokemuksellisuuden näkökulmasta myös jo se, ettei pelaaja koe itseään osallistujana osoittaa immersion ja sosiaalisen läsnäolon heikon kokemuksen keskusteluissa. Heikkoon pelikokemuksellisuuden voi vaikuttaa se, etteivät vastaajat koe keskusteluja luonnollisina; luonnottomiksi koettuihin keskusteluihin voi olla vaikea keskittyä ja sitoutua. Sen sijaan heikkoa toimijuutta ja pelikokemuksellisuutta ei voi selittää yksinään sosiaalisen vuorovaikutuksen mekaniikoilla: vuorovaikutteiset dialogijärjestelmät koetaan toimiviksi, mutta niihin toivotaan lisää sisältöä (keskusteluaiheita ja reagoinnin vaihtoehtoja). Sivusta seuraajan diskurssi korostaa sitä, että sosiaalinen vuorovaikutus on yksi pelin piirre, joten pelikokemus ei riipu sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisesta.

4.3.4 Yhteenveto

Sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisessa erottui kolme diskurssia. Pelinsisäistä sosiaalista vuorovaikutusta ei ole tutkittu yksinpeleissä merkittävästi. Diskurssit kuitenkin paljastavat erilaisia tapoja kokea ja merkityksellistää sosiaalinen vuorovaikutus, joten ilmiötä kannattaisi tutkia jatkossa lisää. Diskurssit ja niiden diskurssipiirteet on koottu taulukkoon 3.

Taulukko 3. Yhteenveto sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskursseista

| Katsojan diskurssi | Osallistujan diskurssi | Sivusta seuraajan diskurssi |
|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| aktiivinen seuraaja | osallistuja | passiivinen seuraaja |
| vahva pelikokemuksellisuus | vahva pelikokemuksellisuus | heikko pelikokemuksellisuus |

Taulukkoon 3 on koottu sosiaalisen vuorovaikutuksen kokemisen diskurssit, jotka eroavat toisistaan pelaajan toimijuuden ja pelikokemuksellisuuden näkökulmista. Katsojan diskurssi osoittaa, että sosiaalinen pelikokemus voi olla merkityksellinen myös katsojan roolissa, eli pelaajan kaksijakoisessa toimijuudessa myös seuraajan rooli voi tarjota merkityksellisiä kokemuksia ainakin sosiaalisen pelikokemuksen näkökulmasta. Diskurssissa ilmenee myös pelaajan valta toteuttaa toimijuuttaan haluamallaan tavalla, sillä pelaaja ei koe itseään osallistujana, mutta aktivoi omaa toimijuuttaan aktiivisella seuraamisella. Osallistujan diskurssissa sosiaalinen pelikokemus on vahva, kun sosiaalinen vuorovaikutus koetaan parasosiaalisesti. Sivusta seuraajan diskurssi puolestaan korostaa aiemmin ilmi tullutta näkökulmaa, jonka mukaan vahva sosiaalinen pelikokemus ei ole merkityksellisen pelikokemuksen edellytys. Eli vaikka sosiaaliset vuorovaikutustilanteet ovat heikosti pelikokemuksellisia, se ei tarkoita, ettei pelikokemuksellisia ilmiöitä voisi kokea muualla pelissä. Aineistossa sosiaalinen pelikokemus ei jää riippuvaiseksi mekaanikoista, sillä kaikissa diskursseissa vuorovaikutteiset dialogijärjestelmät koettiin toimiviksi.

4.4 Yhteenveto tutkimustuloksista

Kokonaisuutena tutkimustulokset osoittavat sen, että yksinpelattavat digitaaliset roolipelit voidaan kokea merkityksellisinä sosiaalisina pelikokemuksina, koska eri osa-alueet koetaan sosiaalisen toimijuuden ja pelikokemuksen näkökulmista merkityksellisinä. Osa-alueisiin liittyy vahvoja pelaajan toimijuuden kokemuksia sekä vahvoja pelikokemuksellisia kokemuksia. Bormannin ja Greitemeyerin (2015, s. 650) mukaan yksinpelissä ei esiinny ulkomaailmaan verrattavissa olevaa sosiaalista vuorovaikutusta. Tämän väitteen kumoamisen sijaan esitän, että yksinpelit voivat olla sosiaalisina pelikokemuksina merkityksellisiä omalla tavallaan digitaalisen median viestinnän viitekehyksessä. Digitaalisen median näkökulmasta katsottuna väite ei ole radikaali, sillä esimerkiksi sosiaalinen media tarjoaa sosiaalisia kokemuksia, joita ei kuitenkaan koeta ulkomaailman tapaan (ks. Hall, 2018, s. 166–167, 174–175). Myös yksinpelattavien digitaalisten roolipelien näkökulmasta digitaalisen median viestintä asettuu osaksi viestinnän evoluutiota, joka on

alati kehittyvä paitsi kielen, myös viestintäteknologioiden näkökulmasta – erilaiset viestintäteknologiat mahdollistavat erilaisia kokemuksia ja viestintäkulttuureita ja pohjustavat tulevaa kehitystä (Poe, 2011, s. 10, 60, 100, 151, 201).

Tutkimukseni diskursseissa näkyy se, että pelaajat haluavat uppoutua pelimaailmoihin ja kokea ne sosiaalisesti: pelaajat tavoittelevat omalla toiminnallaan esimerkiksi immersiota ja sosiaalista läsnäoloa, karakterisoivat pelaajahahmoa, keksivät henkilökohtaisia narratiiveja, pidättävät epäuskoa ja siirtävät itsensä pelaajahahmon rooliin. Yksinpelien sosiaalisen pelikokemuksen keskiössä on pelaajan toimijuus myös siten, että pelaajan mieltymykset ohjaavat ja säätelevät sosiaalisen pelikokemuksen vahvuutta. Pelaajan tavat toteuttaa toimijuuttaan kertovat myös digitaalisten pelien ja pelaajien sosioteknologisesta suhteesta, jossa ulkomaailman ihminen (pelaaja) luo pelin ulkopuolella omaa sisältöä digitaaliseen peliin. Vaikka peli ei voi tunnustaa esimerkiksi pelaajan henkilökohtaisia narratiiveja, ne antavat kontekstia pelihahmoille ja vaikuttavat (sosiaaliseen) pelikokemukseen. Sosiaaliseen pelikokemukseen vaikuttaa myös pelikehittäjien toimijuus roolipelien luojina. Aineistossani näkyy, miten pelikehittäjät keskittyvät sosiaaliseen sisältöön, sillä vuorovaikutteiset dialogijärjestelmät koetaan lähes poikkeuksetta toimivina ja keskustelut pääosin luonnollisina.

Toisaalta tutkimustulokseni kertovat, että pelikokemus voi olla merkityksellinen, vaikkei sitä koeta vahvasti sosiaalisena pelikokemuksena. Toimijuuden näkökulmasta kaikki pelaajat eivät ole halukkaita toimimaan niin, että sosiaalinen pelikokemus vahvistuisi. Roolipelit ovat sisältönsä puolesta monipuolisia ja niihin liittyy muiden pelien tapaan tavoitteisuuden ja suorituksen aspektit, joten on ymmärrettävää, ettei sosiaalinen sisältö vetoa kaikkiin pelaajiin samalla tapaa; pelitapaan, ja sitä kautta pelikokemukseen, vaikuttaa pelaajan halut ja mieltymykset (Friedman, 2015, s. 292). Roolipelien sisällön puolesta on huomattavaa, että sosiaalisen pelikokemuksen osa-alueilla on joka tapauksessa oma funktionsa osana peliä. Pelaajahahmon tärkeys on tunnustettu teoriassa aiemminkin, mutta tutkimustulokseni kuvaavat myös NPC-hahmojen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen funktioita sosiaalisen pelikokemuksen ulkopuolella. Yksinpelien sosiaaliseen

pelikokemukseen liittyy oleellisesti pelaajan halu pelata tietyllä tapaa ja pelaajan toimijuus pelitavan toteuttamisessa. Pelaajien mieltymysten merkitys korostuu, koska aineiston vastaukset perustuvat niin uudempiin kuin vanhempiin roolipeleihin, joten puhtaasti teknologian merkitys on pieni sosiaalisessa pelikokemuksessa.

5 Päättäntö

Tutkielmani aiheena oli yksinpelattavat digitaaliset roolipelit sosiaalisina pelikokemuksina pelaajakokemusten diskurssien näkökulmasta. Esittelen seuraavaksi keskeisimmät tutkimustulokseni tavoitteen ja tutkimuskysymysten näkökulmasta. Lisäksi käsittelen myöhemmin tässä luvussa tutkimukseni rajoituksia ja jatkotutkimusideoita. Ensimmäinen tutkimuskysymykseni käsitteli diskursseja pelaajien tavoissa kokea pelaajahahmo, jonka käsitän sosiaalisen pelikokemuksen perustana. Aineistostani erottui neljä diskurssia. Roolipelaamisen diskurssissa pelaaja karakterisoi pelaajahahmon tietynlaiseksi, itsestään erilliseksi hahmoksi, jonka roolissa pelaaja toimii. Siirtymisen diskurssissa pelaaja siirtyy pelaajahahmon roolin eli kokee itsensä pelaajahahmona. Tarinallisuuden diskurssissa pelaajahahmo koetaan tarinan hahmona, jolla on pelaajasta erillinen, pelistudion luoma persoonallisuus. Toimijuussuhteen diskurssissa pelaaja kokee pelaajahahmon työkalunaan pelimaailmassa, eli pelaajahahmo on olemassa pelaajan toimijuuden realisoimisessa. Erilaiset diskurssit pelaajahahmon kokemisessa perustuvat pelaajien erilaisiin tapoihin kokea oma toimijuus; pelaajat neuvottelevat oman toimijuutensa eri tavoin suhteessa paitsi pelaajahahmoon, myös pelimaailmaan ja pelin muuhun sisältöön, mikä luo erilaisia pohjia sosiaaliselle pelikokemukselle.

Toinen tutkimuskysymykseni käsitteli pelaajien tapoja kokea NPC-hahmot, jotka ovat yksinpeleissä sosiaalisen vuorovaikutuksen toinen osapuoli. NPC-hahmojen kokemisessa aineistosta erottui kolme diskurssia. Fiktiivisyyden diskurssissa NPC-hahmot koetaan monitahoisina toimijoina, mutta monitahoisuuden perusta on fiktiivisyydessä ja toimijuus on sidottu fiktiivisen pelimaailman. Henkilöllistämisen diskurssissa NPC-hahmot koetaan niin ikään monitahoisina toimijoina, mutta toimijuus on inhimillistä. Mekaniikan diskurssissa NPC-hahmot puolestaan koetaan passiivisina toimijoina, jotka ovat osa pelin sisältöä, yksi pelimekaniikka. Myös NPC-hahmojen tapauksessa diskurssit kertovat erilaisista tavoista kokea NPC-hahmojen ja pelaajan toimijuuden suhde. Näin ollen sosiaalisen vuorovaikutuksen toinen osapuoli voidaan kokea eri tavoin, joissa vaihtelee toimijuuden lisäksi pelikokemuksellisuus. Sosiaalisessa pelikokemuksessa NPC-hahmot voidaan siis

kokea toimijoina, parasosiaalisten suhteiden kautta tai passiivisina pelimekaniikkoina. Fiktiivisyyden ja henkilölistämisen diskursseissa sosiaalinen pelikokemus on vahvimmil-
laan.

Kolmas ja viimeinen tutkimuskysymykseni käsitteli pelaajien tapoja kokea pelinsisäinen sosiaalinen vuorovaikutus. Aineistosta erottui kolme diskurssia sosiaalisen vuorovaiku-
tuksen kokemisessa, ja ne perustuvat pelaajien eri tapoihin kokea oma toimijuus sosiaa-
lisessa vuorovaikutuksessa, erityisesti keskusteluissa. Katsojan diskurssissa pelaaja kokee
itsensä sosiaalisen vuorovaikutuksen ulkopuolisena seuraajana, ei osapuolena. Pelaaja
on kuitenkin katsojana aktiivinen toimija, koska hän arvioi, seuraa ja tulkitsee keskuste-
lujä. Osallistujan diskurssissa pelaaja taas kokee olevansa osallistuja, osapuoli NPC-hah-
molle. Sosiaalinen vuorovaikutus koetaan siis parasosiaalisesti. Sivusta seuraajan dis-
kurssissa pelaajan toimijuus on muita diskursseja heikompi, koska pelaaja on passiivinen
toimija sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Keskustelut eivät myöskään ole yksiselitteisen
merkityksellisiä eivätkä ne ole pelikokemuksellisesti vahvoja. Muiden sosiaalisen peliko-
kemuksen osa-alueiden tapaan sosiaalisen vuorovaikutuksen erilaiset diskurssit kertovat
erilaisista tavoista kokea pelinsisäinen sosiaalinen vuorovaikutus: katsojan ja osallistujan
diskurssit kuvaavat osiltaan vahvaa sosiaalista pelikokemusta ja sivusta seuraajan dis-
kurssi heikkoa sosiaalista pelikokemusta.

Tutkimustulosteni mukaan yksinpelattavat digitaaliset roolipelit voidaan kokea merkityk-
sellisinä sosiaalisina pelikokemuksina, joissa pelaajat ovat sosiaalisia toimijoita, jotka ko-
kevat, toimivat ja tuntevat pelimaailmoissa. Yksinpelien sosiaalisen pelikokemuksen
merkityksellisyys perustuu niiden potentiaaliin omanlaisinaan digitaalisen median sosi-
aalisina kokemuksina, ei ulkomaailmaa vastaavina sosiaalisina kokemuksina. Digitaaliset
yksinpelit voivat siis tarjota oman sosiaalisen kokemuksen muiden digitaalisten medioi-
den, kuten sosiaalisen median, tapaan. Näin ollen yksinpelit, ainakin roolipeligenren
osalta, asettuvat osaksi todellisuutta, jossa ulkomaailma ja teknologia sulautuvat yhteen
ja jossa ihminen on ulkomaailman tapaan ajatteleva, tulkitseva ja tunteva toimija. Yksin-
pelattavissa digitaalisissa roolipeleissä sosiaaliseen pelikokemukseen liittyy pelaajan

toimijuus hänen tavassaan kokea pelaajahahmo, NPC-hahmot ja sosiaalinen vuorovaikutus. Myös pelikehittäjillä on roolinsa sosiaalisessa pelikokemuksessa roolipelin sosiaalisen sisällön ja siihen liittyvien mekaniikkojen luojana. Tutkimustulosteni perusteella sosiaalisen pelikokemuksen kokonaisuudesta voidaan siis puhua myös yksinpelien tapauksessa. Tutkimustulokseni osoittavat toisaalta myös sen, että sosiaalinen pelikokemus on vain yksi pelikokemuksen osa-alue; digitaaliset roolipelit voivat tarjota merkityksellisiä pelikokemuksia, vaikka niitä ei koeta vahvoina sosiaalisina pelikokemuksina.

Tutkimuksellani on rajoituksensa. Tavoitteen rajauksen vuoksi tutkimukseni jätti ulkopuolelle psykologisia ja sosiaalisia ilmiöitä, kuten pelaajien elämäntilanteet sekä persoonallisuudet ja muut psykologiset tapahtumat, jotka olisivat tuoneet uusia konteksteja ja näkökulmia tutkimustuloksiin. Myös pelaamisen motiivit, joilla voi olla yhteys diskurssien kokemiseen, jäi tutkimuksen ulkopuolelle. Rajasin tutkimukseni tiettyihin näkökulmiin, mikä heijastui myös suunnittelemani kyselylomakkeeseen. Kyselylomakkeesta tuli varsin pitkä, mikä saattoi vieraannuttaa joitain potentiaalisia vastaajia (joskin vastaajat antoivat hyvää palautetta kyselylomakkeesta). Lisäksi yksilöllisten kokemusten tutkimisessa otanta voidaan aina nähdä liian pienenä. Otantani on myös varsin homogeeninen iän ja pelitottumusten ulkopuolella, sillä se painottuu vahvasti eurooppalaisiin ja pohjoisamerikkalaisiin miehiin. Otannan koon ja homogeenisyyden vuoksi en voinut tehdä päteviä johtopäätöksiä diskurssiprofiileihin liittyen.

Rajoitteistaan huolimatta tutkimuksellani on ansionsa, sillä se kokoaa yhteen aiemmin tutkittuja digitaalisten pelien ilmiöitä ja piirteitä (pelikokemukselliset ilmiöt, pelihahmot) ja käsitteellistää ne sosiaalisen pelikokemuksen kokonaisuudeksi yksinpeleissä ja paikantaa tämän kokonaisuuden osaksi pelikokemusta. Tutkimustulosteni mukaan yksinpelit voidaan kokea sosiaalisina pelikokemuksina, mikä kannustaa aiheen tutkimiseen jatkossa ja luo pohjaa jatkotutkimukselle. Aiemmin käsitellyt tutkimukseni rajoitukset tarjoavat jatkotutkimuspotentiaalia. Lisäksi yksinpelien sosiaalista pelikokemusta voi tutkia muissa genreissä, sillä keskityin tässä ainoastaan roolipeleihin, ja yksinpelien sosiaalisen pelikokemuksen potentiaali paljastuu, kun sitä tutkitaan laajemmin erilaisissa peleissä.

Tutkimustuloksissani näkyy myös esimerkiksi erilaisten pelaajahahmojen merkitys (valmis vai pelaajan luoma) pelaajahahmon kokemisen tavoissa, mikä kannustaa erilaisten pelien tutkimiseen. Jatkotutkimus voi tarttua aineistosta nousseihin diskursseihin. Diskurssipiirteiden ja diskurssien nimeäminen perustuu niiden esiintymiseen aineistossani. Tutkimuksen vähäisyyden vuoksi yksinpelien sosiaalisen pelikokemuksen nimeämistä ja tyypittelyä ei voi vakiinnuttaa vielä. Samoin diskurssipiirteitä on tarpeen tutkia lisää, jotta yksinpelien sosiaalisen pelikokemuksen sisältö tarkentuu.

Esittelin edellä joitain tutkimustuloksista johdettuja suuntia jatkotutkimukseen. Pelitutkimuksen näkökulmasta jatkotutkimusta voi tehdä monialaisesti, sillä jatkotutkimusideoita voi soveltaa nähdäkseni esimerkiksi filosofian, psykologian, sosiaalitieteiden, tietojenkäsittelytieteen aloilla sekä viestintätieteiden alalla. Viestintätieteiden näkökulmasta voi jatkaa diskurssien tutkimusta, jotta diskursseille voi luoda vakiintuneemman käsitteistön ja sisällön. Viestinnätutkimuksessa on valtavasti tutkimuspotentiaalia, koska se pitää sisällään erilaisia menetelmiä, joiden avulla voi tutkia laajasti eri aiheita ja aineistoja yksinpelien sosiaalisen pelitutkimuksen viitekehyksessä. Yleisesti koen, että on tärkeää alkaa kriittisesti pohtimaan yksinpelien potentiaalia sosiaalisina pelikokemuksina ja laajemmin tarkastella ihmisen ja tekoälyhahmojen kohtaamisia. Tutkimustulosteni suhde digitaaliseen mediaan kannustaa hyväksymään digitaalisten ympäristöjen sosiaalisten kokemusten eri muodot ja merkityksellisyyden potentiaalin ja antaa niille arvoa omanlaisina sosiaalisina kokemuksinaan.

Lähteet

- Acerbi, A. (2016). A Cultural Evolution Approach to Digital Media. *Frontiers in Human Neuroscience*, 10, 1–12. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2016.00636>
- Ashworth, P. (2000). *Psychology and "Human Nature"*. Psychology Press/Taylor & Francis.
- Bailenson, J. N., Swinth, K., Hoyt, C., Persky, S., Dimov, A. & Blacovich, J. (2005). The Independent and Interactive Effects of Embodied-Agent Appearance and Behavior on Self-Report, Cognitive, and Behavioral Markers of Copresence in Immersive Virtual Environments. *Presence*, 14(4), 379–393. <https://doi.org/10.1162/105474605774785235>
- Banks, J. & Bowman, N. (2016a). Avatars Are (Sometimes) People Too: Linguistic Indicators of Parasocial and Social Ties in Player–Avatar Relationships. *New Media & Society*, 18(7), 1257–1276. <https://doi.org/10.1177%2F1461444814554898>
- Banks, J. & Bowman, N. (2016b). Emotion, Anthropomorphism, Realism, Control: Validation of a Merged Metric for Player-Avatar Interaction (PAX). *Computers in Human Behavior*, 54, 215–223. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.030>
- Baños, R. M., Botella, C., Alcañiz, M., Liaño, V., Guerrero, B. & Rey, B. (2004). Immersion and Emotion: Their Impact on the Sense of Presence. *CyberPsychology & Behavior*, 7(6), 734–741. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.734>
- Barnette, J. J. (2000). Effects of Stem and Likert Response Option Reversals on Survey Internal Consistency: If You Feel the Need, There Is a Better Alternative to Using Those Negatively Worded Stems. *Educational and Psychological Measurement*, 60(3), 361–370. <https://doi.org/10.1177/00131640021970592>
- Barr, P., Noble, J. & Biddle, R. (2007). Video Game Values: Human–Computer Interaction and Games. *Interacting with Computers*, 19(2007), 180–195. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2006.08.008>
- Basten, D. (2017). Gamification. *IEEE Software*, 34(5), 76–81. <https://doi.ieeecomputer-society.org/10.1109/MS.2017.3571581>

- Behm-Morawitz, E. & Mastro, D. (2009). The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*, 61, 808–823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Berko, R., Aitken, J. E. & Wolvin, A. (2010). *ICOMM: Interpersonal Concepts and Competencies: Foundations of Interpersonal Communication*. Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Biocca, F., Harms, C. & Borgoon, J.K. (2003). Towards a More Robust Theory and Measure of Social Presence: Review and Suggested Criteria. *Presence: Teleoperators and Virtual Environment*, 12(5), 456–480. <https://doi.org/10.1162/105474603322761270>
- Bormann, D. & Greitemeyer, T. (2015). Immersed in Virtual Worlds and Minds: Effects of In-Game Storytelling on Immersion, Need Satisfaction, and Affective Theory of Mind. *Social Psychological and Personality Science*, 6(6), 646–652. <https://doi.org/10.1177%2F1948550615578177>
- Bostan, B. (2009a). Player Motivations: A Psychological Perspective. *Computers in Entertainment*, 7(2), artikkeli 22, 1–32. <https://doi.org/10.1145/1541895.1541902>
- Bostan, B. (2009b). Requirements Analysis of Presence: Insights from a RPG Game. *Computers in Entertainment*, 7(1), artikkeli 9, 1–17. <https://doi.org/10.1145/1486508.1486517>
- Boyan, A. & Sherry, J. L. (2011). The Challenge in Creating Games for Education: Aligning Mental Models with Game Models. *Child Development Perspectives*, 5(2), 82–87. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00160.x>
- Calleja, G. (2007). Digital Game Involvement: A Conceptual Model. *Games and Culture*, 2(3), 236–260. <https://doi.org/10.1177/1555412007306206>
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Caroux, L., Isbister, K., Le Bigot, L. & Vibert, N. (2015). Player-Video Game Interaction: A Systematic Review of Current Concepts. *Computers in Human Behavior*, 48, 366–381. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.066>

- Cheng, M-T., She, H-C. & Annetta, L. A. (2014). Game Immersion Experience. Its Hierarchical Structure and Impact on Game-Based Science Learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 232–253. <https://doi.org/10.1111/jcal.12066>
- Chess, S. (2014). Strange Bedfellows: Subjectivity, Romance, and Hidden Object Video Games. *Games and Culture*, 9(6), 417-428. <https://doi.org/10.1177%2F1555412014544904>
- Chung, J. & Gardner, H.J. (2012). Temporal Presence Variation in Immersive Computer Games. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 28(8), 511–529. <https://doi.org/10.1080/10447318.2011.627298>
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. MIT Press.
- Coulson, M., Barnett, J., Ferguson, C.J. & Gould, R.L. (2012). Real Feelings for Virtual People: Emotional Attachments and Interpersonal Attraction in Video Games. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(3), 176–184. <https://doi.org/10.1037/a0028192>
- Coulter, J. (1999). Discourse and Mind. *Human Studies*, 22, 163–181. <https://doi.org/10.1023/A:1005484316659>
- Coutinho, L. R., Galvão, V. M., Batista Jr., A. A., Moraes, B. R. S. & Fraga M. R. M. (2015). Organizational Gameplay: The Player as Designer of Character Organizations. *International Journal of Computer Games Technology*, 2015, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2015/731031>
- Cutumisu, M. & Szafron, D. (2009). An Architecture for Game Behavior AI: Behavior Multi-Queues. *Proceedings of the Fifth Artificial Intelligence for Interactive Digital Entertainment Conference*, 5(1), 20–27. Noudettu 15.06.2020 osoitteesta <https://ojs.aaai.org/index.php/AIIDE/article/view/12350>
- Daniau, S. (2016). The Transformative Potential of Role-Playing Games: From Play Skills to Human Skills. *Simulation & Gaming*, 47(4), 423–444. <https://doi.org/10.1177%2F1046878116650765>
- Davis, B. H. & Brewer, J. P. (1997). *Electronic Discourse. Linguistic Individuals in Virtual Space*. State University of New York Press.

- Dibble, J. L., Hartmann, T. & Rosaen, S. F. (2016). Parasocial Interaction and Parasocial Relationship: Conceptual Clarification and a Critical Assessment of Measures. *Human Communication Research*, 42(1), 21–44. <https://doi.org/10.1111/hcre.12063>
- Dijk, T. A. van (2009). *Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction* (2nd edition). SAGE.
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. De Gruyter.
- Eder, J., Jannidis, F. & Schneider, R. (2010). Characters in Fictional Worlds: An Introduction. Teoksessa J. Eder, F. Jannidis & R. Schneider (toim.), *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media* (s. 3–66). De Gruyter.
- Eklund, L. (2015). Bridging the Online/Offline Divide: The Example of Digital Gaming. *Computers in Human Behavior*, 53, 527–535. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.018>
- Ekman, I., Chanel, G., Järvelä, S., Kivikangas, J. M., Salminen, M. & Ravaja, N. (2012). Social Interaction in Games: Measuring Physiological Linkage and Social Presence. *Simulation & Gaming*, 43(3), 321–338. <https://doi.org/10.1177%2F1046878111422121>
- Ermí, L. & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience. *Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play*, 1–14. Noudettu 28.04.2020 osoitteesta https://www.researchgate.net/publication/221217389_Fundamental_Components_of_the_Gameplay_Experience_Analysing_Immersion
- Fang, X., Chan, S., Brzezinski, J. & Nair, C. (2010). Development of an Instrument to Measure Enjoyment of Computer Game Play. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 26(9), 868–886. <https://doi.org/10.1080/10447318.2010.496337>
- Fang, X., Zhang, J. & Chan, S.S. (2013). Development of an Instrument for Studying Flow in Computer Game Play. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 29(7), 456–470. <https://doi.org/10.1080/10447318.2012.715991>

- Ferstl, Y., Kokkinara, E. & McDonnell, R. (2017). Facial Features of Non-player Creatures Can Influence Moral Decisions in Video Games. *ACM Transactions on Applied Perception*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.1145/3129561>
- Finneran, C. & Zhang, P. (2003). A Person-Artifact-Task (PAT) Model Flow Antecedents in Computer-Mediated Environments. *International Journal of Human-Computer Studies*, 59(4), 475–496. [https://doi.org/10.1016/S1071-5819\(03\)00112-5](https://doi.org/10.1016/S1071-5819(03)00112-5)
- Friedman, A. (2015). The Role of Visual Design in Game Design. *Games and Culture*, 10(3), 291–305. <https://doi.org/10.1177%2F1555412014559977>
- Gee, J. P. (2008). Video Games and Embodiment. *Games and Culture*, 3(3–4), 253–263. <https://doi.org/10.1177/1555412008317309>
- Gee, J. P. (2016). Discourse Analysis Matters: Bridging Frameworks. *Journal of Multicultural Discourses*, 11(4), 343–359. <http://dx.doi.org/10.1080/17447143.2016.1226316>
- Gestos, M., Smith-Merry, J. & Campbell, A. (2018). Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Well-being. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(9), 535–541. <http://doi.org/10.1089/cyber.2017.0376>
- Gibson, S. (2011). ‘I’m Not a War Monger but...’: Discourse Analysis and Social Psychological Peace Research. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 22(2), 159–173. <https://doi.org/10.1002/casp.1099>
- Gillham, B. (2008). *Developing a Questionnaire* (2nd edition). Continuum.
- Giyoto, G., Purnomo, L. A., Untari, L., Purnama, L. S. & Asiyah, N. (2019). Gaminguistics: Proposing a Framework on the Communication of Video Game Avatars. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(3), 364–386. Noudettu 31.03.2021 osoitteesta <https://www.learntechlib.org/p/216498/>
- Greckhamer, T. & Cilesiz, S. (2014). Rigor, Transparency, Evidence, and Representation in Discourse Analysis: Challenges and Recommendations. *International Journal of Qualitative Methods*, 13(1), 422–443. <https://doi.org/10.1177%2F160940691401300123>

- Green, M. C. & Brock, T. C. (2000). The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–721. <https://doi.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Green, M. C., Brock, T. C. & Kaufman, G. F. (2004). Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation into Narrative Worlds. *Communication Theory*, 14(4), 311–327. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00317.x>
- Haggard, P. & Tsakiris, M. (2009). The Experience of Agency: Feelings, Judgments, and Responsibility. *Current Directions in Psychological Science*, 18(4), 242–246. <https://doi.org/10.1111%2Fj.1467-8721.2009.01644.x>
- Hall, J. A. (2018). When Is Social Media Use Social Interaction? Defining Mediated Social Interaction. *New media & Society*, 20(1), 162–179. <https://doi.org/10.1177%2F1461444816660782>
- Heeter, C. (1992). Being There: The Subjective Experience of Presence. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.2.262>
- Hegel, F., Krach, S., Kircher, T., Wrede, B. & Sagerer, G. (2008). Understanding Social Robots: A User Study on Anthropomorphism. *RO-MAN 2008 - The 17th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication*, 574–579. <https://doi.org/10.1109/ROMAN.2008.4600728>
- Howarth, D. (2000). *Discourse*. Open University Press.
- Hughes, C.M., Griffin, B.J. & Worthington, E.L., Jr. (2017). A Measure of Social Behavior in Team-Based, Multiplayer Online Games: The Sociality in Multiplayer Online Games (SMOG) Scale. *Computers in Human Behavior*, 69(2017), 386–395. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.043>
- Huh, S. & Williams, D. (2009). Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game. Teoksessa W. S. Bainbridge (toim.), *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual* (s. 161–174). Springer.
- Hyland, K. & Paltridge, B. (2011). *The Continuum Companion to Discourse Analysis*. Continuum International Publishing Group.

- Ip, B. (2011). Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings. *Games and Culture*, 6(2), 103–134. <https://doi.org/10.1177%2F1555412010364982>
- Jennett, C., Cox, A.L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T. & Walton, A. (2008). Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(2008), 641–661. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.04.004>
- Johnstone, B. (2002). *Discourse Analysis*. Blackwall Publishing
- Kahl, S. J. & Grodal, S. (2016). Discursive Strategies and Radical Technological Change: Multilevel Discourse Analysis of the Early Computer (1947–1958). *Strategic Management Journal*, 37, 149–166. <https://doi.org/10.1002/smj.2453>
- Kingsepp, E. (2007). Fighting Hyperreality With Hyperreality: History and Death in World War II Digital Games. *Games and Culture*, 2(4), 366–375. <https://doi.org/10.1177%2F1555412007309533>
- Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. (2020). Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. *TRIM Research Reports*, 29. Noudettu 02.04.2021 osoitteesta <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>
- Klimmt, C., Hefner, D. & Vorderer, P. (2009). The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception. *Communication Theory*, 19(4), 351–373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>
- Konijn, E. A., Nije Bijvank, M. & Bushman, B. J. (2007). I Wish I Were a Warrior: The Role of Wishful Identification in the Effects of Violent Video Games on Aggression in Adolescent Boys. *Developmental Psychology*, 43(4), 1038–1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R. & Quandt, T. (2014). Social Gaming, Lonely Life? The Impact of Digital Game Play on Adolescents’ Social Circles. *Computers in Human Behavior*, 36(2014), 385–390. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.003>
- Laffan, D. A., Greaney, J., Barton, H. & Kaye, L. K. (2016). The Relationships Between the Structural Video Game Characteristics, Video Game Engagement and Happiness

- Among Individuals Who Play Video games. *Computers in Human Behavior*, 65(2012), 544–549. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.004>
- Lankoski, P. (2011). Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture*, 6(4), 291–311. <https://doi.org/10.1177%2F1555412010391088>
- Lewis, M. L., Weber, R. & Bowman, N. D. (2008). “They May Be Pixels, But They’re MY Pixels”: Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 515–518. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0137>
- Lim, S. & Reeves, B. (2010). Computer Agents Versus Avatars: Responses to Interactive Game Characters Controlled by a Computer or Other Players. *International Journal of Human-Computer Studies*, 68, 57–68. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2009.09.008>
- Lombard, M. & Ditton, T. (1997). At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>
- Looy, J. van, Courtois, C., De Vocht, M. & De Marez, L. (2012). Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs. *Media Psychology*, 15(2), 197–221. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.674917>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Van Driel, I. I. & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Mallon, B. & Lynch, R. (2014). Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players with Game Characters. *Simulation & Gaming*, 45(4–5), 508–527. <https://doi.org/10.1177%2F1046878114553572>
- Martey, R. M., Kenski, K., Folkestad, J., Feldman, L., Gordis, E., Shaw, A., Stromer-Galley, J., Clegg, B., Zhang, H., Kaufman, N., Raubkin, A. N., Shaikh, S. & Strzalkowski, T. (2014). Measuring Game Engagement: Multiple Methods and Construct Complexity. *Simulation & Gaming*, 45(4–5), 528–547. <https://doi.org/10.1177%2F1046878114553575>

- McGloin, R., Farrar, K. & Krcmar, M. (2013). Video Games, Immersion, and Cognitive Aggression: Does the Controller Matter? *Media Psychology*, 16(1), 65–87. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.752428>
- Merola, N. & Peña, J. (2010). The Effects of Avatar Appearance in Virtual Worlds. *Journal of Virtual Worlds Research*, 2(5), 4–12. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v2i5.843>
- Metacritic (2021). Best Video Games of the Decade (2010-19). Noudettu 29.03.2021 osoitteesta <https://www.metacritic.com/feature/best-videogames-of-the-decade-2010s>
- Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E. & He, X. (2018). Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge. *Frontiers in Psychology*, 9(September 2018), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01682>
- Miller, V. (2011). *Understanding Digital Culture*. SAGE.
- Morse, J. M., Barrett, M., Mayan, M., Olson, K., & Spiers, J. (2002). Verification Strategies for Establishing Reliability and Validity in Qualitative Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 1(2), 13–22. <https://doi.org/10.1177/160940690200100202>
- Moser, C. & Fang, X. (2015). Narrative Structure and Player Experience in Role-Playing Games. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(2), 146–156. <https://doi.org/10.1080/10447318.2014.986639>
- Norris, A.E., Weger, H., Bullinger, C. & Bowers, A. (2014). Quantifying Engagement: Measuring Player Involvement in Human-Avatar Interactions. *Computers in Human Behavior*, 34(2014), 1–11. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.044>
- Nowak, K. (2001). Defining and Differentiating Copresence, Social Presence and Presence as Transportation. *Presence 2001*, 1–24. [Rajattu pääsy]. Noudettu 06.04.2020 osoitteesta <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.19.5482&rep=rep1&type=pdf>
- Nowak, K., Krcmar, M. & Farrar, K.M. (2008). The Causes and Consequences of Presence: Considering the Influence of Violent Video Games on Presence and Aggression. *Presence*, 17(3), 256–268. <https://doi.org/10.1162/pres.17.3.256>

- Ochs, M., Sabouret, N. & Corruble, V. (2009). Simulation of the Dynamics of Nonplayer Characters' Emotions and Social Relations in Games. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 1(4), 281–297. <https://doi.org/10.1109/TCIAIG.2009.2036247>
- Oliver, M. B., Bowman, N. D., Woolley, J. K., Rogers, R., Sherrick, B. I. & Chung, M-Y. (2015). Video Games as Meaningful Entertainment Experiences. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(4), 390–405. <http://dx.doi.org.proxy.uwasa.fi/10.1037/ppm0000066>
- Parker, I. (2005). Lacanian Discourse Analysis in Psychology: Seven Theoretical Elements. *Theory & Psychology*, 15(2), 163–182. <https://doi.org/10.1177%2F0959354305051361>
- Perttula, J. (1996). *Kokemus psykologisena tutkimuskohteena: Johdatus fenomenologiseen psykologiaan*. SUFI.
- Pietikäinen, S. & Mäntynen, A. (2014). *Kurssi kohti diskurssia* (2. painos). Vastapaino.
- Piippo, I. (2016). Kielen kuva. Teoksessa I. Piippo, J. Vaattovaara & E. Voutilainen (toim.), *Kielen Taju: Vuorovaikutus, asenteet ja ideologiat*, (s. 23–52). Art House.
- Poe, M. T. (2011). *A History of Communications: Media and Society from the Evolution of Speech to the Internet*. Cambridge University Press.
- Przybylski, A.K., Rigby, C.S. & Ryan, R.M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 14(2), 154–166. <https://doi.org/10.1037%2Fa0019440>
- Pucillo, F. & Cascini, G. (2013). A Framework for User Experience, Needs and Affordances. *Design Studies*, 35, 160–179. <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2013.10.001>
- Pynnönen, A. (2013). Diskurssianalyysi: Tapa tutkia, tulkita ja olla kriittinen. *Jyväskylän yliopiston kauppakorkeakoulun Working Paper*, 379, 1–44. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5471-0>
- Rooij, A. J. van, Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>

- Ryan, R. M., Rigby, C. S. & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30, 344–360. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Schiffrin, D. (1994). *Approaches to Discourse*. Blackwell.
- Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5(4), 403–424. <https://doi.org/10.1177%2F1555412009360414>
- Sherry, J. L. (2004). Flow and Media Enjoyment. *Communication Theory*, 14(4), 328–347. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00318.x>
- Song, W. & Fox, J. (2016). Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women's Romantic Beliefs. *Mass Communication and Society*, 19(2), 197–215. <https://doi.org/10.1080/15205436.2015.1077972>
- Sotamaa, O. (2010). When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture. *Games and Culture*, 5(3) 239–255. <https://doi.org/10.1177%2F1555412009359765>
- Soutter, A. R. B. & Hitchens, M. (2015). The Relationship Between Character Identification and Flow State within Video Games. *Computers in Human Behavior*, 55(B), 1030–1038. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.012>
- Statt, N. (2020). *Fortnite Is Now One of the Biggest Games Ever with 350 Million Players*. The Verge. Noudettu 13.04.2021 osoitteesta <https://www.theverge.com/2020/5/6/21249497/fortnite-350-million-registered-players-hours-played-april>
- Stenros, J. & Sihvonen, T. (2020). Like Seeing Yourself in the Mirror? Solitary Role-Play as Performance and Pretend Play. *Game Studies*, 20(4). Noudettu 27.04.2021 osoitteesta http://gamestudies.org/2004/articles/stenros_sihvonen
- Swales, S., May, C., Nuxoll, M. & Tucker, C. (2020). Neoliberalism, Guilt, Shame and Stigma: A Lacanian Discourse Analysis of Food Insecurity. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 30(6), 673–687. <https://doi.org/10.1002/casp.2475>

- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J. & Nyman, G. (2011). User Experience in Digital Games: Differences Between Laboratory and Home. *Simulation & Gaming*, 42(5), 656–673. <https://doi.org/10.1177%2F1046878110378353>
- Tseng, F-C., Huang, H-C. & Teng, C-I. (2015). How Do Online Game Communities Retain Gamers? Social Presence and Social Capital Perspectives. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(6), 601–614. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12141>
- Tychsen, A., Hitchens, M. & Brolund, T. (2008). Character Play: The Use of Game Characters in Multi-Player Role-Playing Games Across Platforms. *Computers in Entertainment*, 6(2), artikkeli 22, 1–24. <http://doi.acm.org/10.1145/1371216.1371225>
- Weber, R., Behr, K. & DeMartino, C. (2014). Measuring Interactivity in Video Games. *Communication Methods and Measures*, 8(2), 79–115. <https://doi.org/10.1080/19312458.2013.873778>
- Weibel, D. & Wissmath, B. (2011). Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow. *International Journal of Computer Games Technology*, 2011, 1–14. <https://doi.org/10.1155/2011/282345>
- Whitmer, B.J. & Singer, M.J. (1998). Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. *Presence*, 7(3), 225–240. <https://doi.org/10.1162/105474698565686>
- Whitton, N. & Maclure, M. (2017). Video Game Discourses and Implications for Game-Based Education. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 38(4), 561–572. <http://dx.doi.org/10.1080/01596306.2015.1123222>
- Williams, K. D. (2013). The Effects of Video Game Controls on Hostility, Identification, and Presence. *Mass Communication & Society*, 16(1), 26–48. <https://doi.org/10.1080/15205436.2012.661113>
- Wijman, T. (2020). *The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023*. Newzoo. Noudettu 02.04.2021 osoitteesta <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>

- Worth, N.C. & Book, A.S. (2015). Dimensions of Video Game Behavior and Their Relationships with Personality. *Computers in Human Behavior*, 50(2015), 132–140. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.056>
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- You, S., Kim, E. & Lee, D. (2017). Virtually Real: Exploring Avatar Identification in Game Addiction Among Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) Players. *Games and Culture*, 12(1), 56–71. <https://doi.org/10.1177%2F1555412015581087>
- Zekany, E. (2016). “A Horrible Interspecies Awkwardness Thing”: (Non)Human Desire in the Mass Effect Universe. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 36(1), 67–77. <https://doi.org/10.1177%2F0270467615624565>
- Zlotowski, J., Proudfoot, D., Yogeewaran, K. & Bartneck, C. (2015). Anthropomorphism: Opportunities and Challenges in Human–Robot Interaction. *International Journal of Social Robotics*, 7(2015), 347–360. <https://doi.org/10.1007/s12369-014-0267-6>
- Örtqvist, D. & Liljedahl, M. (2010). Immersion and Gameplay Experience: A Contingency Framework. *International Journal of Computer Games Technology*, 2010, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2010/613931>

Liitteet

Liite 1. Lista alustoista, joilla kyselylomake jaettiin

Facebook: henkilökohtainen profiili

Facebook-ryhmä: *Role-playing Games (RPG)* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3. ja 7.4.)

Facebook-ryhmä: *Video Games Fans* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3. ja 7.4.)

GameFAQs (jaettu 21.3.2019, päivitetty 25.3. ja 7.4.)

Reddit (kaksi keskustelua; jaettu 4.3.2019 ja 18.3.2019, päivitetty 11.3., 25.3. ja 7.4.)

RPGnet (jaettu 18.3.2019, päivitetty 25.3. ja 7.4.)

Twitter: henkilökohtainen profiili

Video Game Geek (jaettu 18.3.2019, päivitetty 25.3. ja 7.4.)

Videogamer (jaettu 5.4.2019, päivitetty 7.4.)

Wiki: *Dark Souls* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3.)

Wiki: *Dragon Age* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3.)

Wiki: *The Elder Scrolls* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3.)

Wiki: *Fallout* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3.)

Wiki: *Mass Effect* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3.)

Wiki: *Undertale* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3.)

Wiki: *Witcher* (jaettu 4.3.2019, päivitetty 25.3.)

Liite 2. Kyselylomakkeen jakamiseen valittujen alustojen kriteerit

Aihe: alustojen tuli keskittyä digitaalisista peleistä keskusteluun (ei esimerkiksi e-urheiluun, huumoriin, kaupalliseen toimintaan tai striimaamiseen).

Aktiivisuus: alustoilla tuli olla jäseniä/keskustelijoita, alustoilla oli ollut keskusteluaktiivisuutta viimeisen viikon aikana.

Englanninkielisyys: alustan tuli olla englanninkielinen.

Keskustelumahdollisuus: alustojen etusivulla tuli olla selvästi esillä mahdollisuus keskusteluun.

Nimi: nimestä tuli ilmetä yhteys digitaalisiin peleihin tai roolipeligenreen, mutta nimessä ei saa näkyä rajausta tiettyyn maahan. Wiki-sivustojen tapauksessa alustan tuli keskittyä yksinpelattavaan digitaaliseen roolipeliin tai roolipelisarjaan.

Saavutettavuus: alusta löytyy digitaalisiin peleihin liittyvillä hakusanoilla (*video game, gaming, rpg, roleplaying game, gamer, forum*). Koska etsin englanninkielisiä alustoja, käytin hakusanana englannissa suosituimpaa *video game* -käsitettä suomenkielisen tutkielmani *digitaalisen pelin* sijaan. Saavutettavuus toteutui myös siten, että toiselta alustalta löytyi linkki toiselle alustalle, joka täytti nämä kriteerit.

Säännöt: alustojen tuli sallia ulkopuolisten linkkien ja tarkemmin tutkimusten jakaminen.

Liite 3. Kyselylomakkeen kysymykset

(Suomennos / *Alkuperäinen englanninkielinen kysymys* / Kysymyksen teoreettinen näkökulma / Kysymyksen lähde)

- Kun vastaat kysymyksiin, ajattele yksinpelattavaa roolipeliä, joka on pelikokemuksena ollut sinulle kaikista mielenkiintoisin. Tämä peli on _ / *When answering the questions, please think of the single-player role-playing video game, that has been, as a gaming experience, most interesting to you. This game is _*

1. Ikä / *Age*

2. Sukupuoli / *Gender*

3. Kotimaa / *Country of Origin*

4. Kuinka monta tuntia viikossa pelaat digitaalisia pelejä? (arviolta) / *How many hours you spend weekly playing video games? (approximately)*

5. Kuinka monta vuotta olet pelannut digitaalisia pelejä? (arviolta) / *How many years have you been playing video games? (approximately)*

6. Listaa joitain muita pelejä, joita olet pelannut viimeisen puolen vuoden aikana / *Please list some of the other titles you have played in the last 6 months*

7. Pelaajahahmolla (vastedes PC) on omat ajatukset / *The player-character (PC from now on) has its own thoughts* / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b

8. PC:llä on omat tunteet / *The PC has its own feelings* / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b

9. PC on autonominen, eli toimii itsenäisesti / *The PC is autonomous, that is, acts own its own* / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b

10. PC on kuin ihminen / *The PC is like a human being* / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b

11. PC on oikea henkilö / *The PC is a real person* / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b

12. PC voi ymmärtää minua / *The PC can understand me* / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b

13. PC ja minä olemme ystäviä / *The PC and I are friends* / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b
14. PC voi rakastaa minua / *The PC can love me* / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b
15. Olen haaveillut PC:stä / *I have daydreamed about the PC* / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008
16. Hallitsen PC:tä / *I control the PC* / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008
17. Nautin PC:n hallitsemisesta / *I enjoy controlling the PC* / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008
18. Tiedän mitä PC haluaa / *I know what the PC wants* / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008
19. Tiedän mitä PC tarvitsee / *I know what the PC needs* / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008
20. Voin tuntea PC:n tunteet / *I can feel the PC's feelings* / Samastuminen / Cheng ja muut, 2014
21. Teen päätökset PC:n paras mielessä pitäen / *I make decisions with the PC's best intentions in mind* / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008
22. PC:n ja minun tietoisuudet ovat yhdistyneet / *The consciousnesses of the PC and me are connected* / Samastuminen / Cheng ja muut, 2014
23. Toivon, että olisin enemmän PC:n kaltainen oikeassa elämässä / *I wish I was more like the PC in real life* / Toivesamastuminen / Konijn ja muut, 2007
24. (avoin kysymys) Mitä mieltä olet PC:stä? Pidätkö tai inhoatko PC:stä? Oletko viehätynyt PC:stä? / *How do you feel about the PC? Do you like or dislike the PC? Are you attracted to the PC?* / Tunteellisuus / Banks & Bowman, 2016b
25. (avoin kysymys) Pystytkö samaistumaan PC:n persoonallisuuteen ja tavoitteisiin? Miksi/Miksi ei? / *Can you identify with the PC's personality and goals? Why/Why not?* / Samastuminen / Fang ja muut, 2013
26. (avoin kysymys) Vaikuttaako PC:n sukupuoli tapaasi samaistua PC:hen tai pelitapaasi? Pelaatko/haluaisitko pelata omalla sukupuolellasi? / *Does the PC's gender affect the way*

you identify with the PC or the way you play? Do you play/Would you like to play as the same gender as you identify with? / Samastuminen / Huh & Williams, 2009

27. (avoin kysymys) Keksitkö tarinoita ja historioita PC:lle? Miksi/Miksi ei? / *Do you make up stories and histories for the PC? Why/Why not? / Henkilökohtainen narratiivi / Calleja, 2007*

28. (avoin kysymys) Miten teet päätökset pelissä? Mikä ohjaa päätöksentekoasi pelissä? / *How do you make in-game decisions? What guides your in-game decision-making? / Roolinotto / Calleja, 2007*

29. Ei-pelaajahahmoilla (vastedes NPC-hahmot) on omat ajatukset / *The non-player characters (NPCs from now on) have their own thoughts / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b*

30. NPC-hahmoilla on omat tunteet / *The NPCs have their own feelings / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b*

31. Kun ne eivät ole PC:n kanssa, NPC-hahmoilla on omat elämät / *When they are not with the PC, the NPCs have their own lives / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b*

32. NPC-hahmot ovat kuin ihmisiä / *The NPCs are like human beings / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b*

33. NPC-hahmot ovat oikeita ihmisiä / *The NPCs are real people / Antropomorfismi / Banks & Bowman, 2016b*

34. Ainakin yksi NPC-hahmo on hyvin erityinen minulle / *There is at least one NPC that is very special to me / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008*

35. Olen viehätynyt ainakin yhdestä NPC-hahmosta / *There is at least one NPC that I'm attracted to / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008*

36. Olen haaveillut NPC-hahmosta / *I have daydreamed about an NPC / Hahmoon kiintyminen / Lewis ja muut, 2008*

37. Minulle on tärkeää, että NPC-hahmot käyttäytyvät johdonmukaisesti niiden persoonallisuuksiin sopivilla tavoilla / *It is important to me, that the NPCs act consistently in ways that fit their personalities / NPC-hahmojen uskottavuus / Ochs ja muut, 2009*

38. Kaiken kaikkiaan NPC-hahmot ovat monitahoisia hahmoja, joilla on uniikit persoonallisuudet / *Overall, the NPCs are complex characters with unique personalities* / NPC-hahmojen uskottavuus / Ochs ja muut, 2009
39. NPC-hahmot ovat tunteellisesti ilmaisevia / *The NPCs are emotionally expressive* / NPC-hahmojen uskottavuus / Ochs ja muut, 2009
40. Minun on helppo tulkita hahmojen tunnereaktioita pelin keskusteluissa / *I find it easy to interpret characters' emotional reactions in the in-game conversations* / NPC-hahmojen uskottavuus / Ochs ja muut, 2009
41. Pelin keskustelut ovat tärkeitä minulle / *The in-game conversations are important to me* / Pelin sisältö / Caroux ja muut, 2015
42. Pelin keskustelut ovat itsessään palkitsevia / *The in-game conversations are rewarding on their own* / Flow / Calleja, 2007
- PELIN KESKUSTELUSSA / *IN AN IN-GAME CONVERSATION*
43. Puhun säännöllisesti ääneen hahmoille / *I regularly talk out loud to the characters* / Läsnaolo / Fang ja muut, 2010
44. Arvioin säännöllisesti NPC-hahmojen vastauksia / *I regularly judge the NPCs' replies* / Osallistuminen / Fang ja muut, 2010
45. On tärkeää saada selvää palautetta / *Receiving a clear feedback is important* / Flow / Calleja, 2007
46. Arvostan sitä, jos osallistuva NPC-hahmo on viehättävä / *I appreciate, if the participating NPC is attractive* / Läsnaolo / Lombard & Ditton, 1997
47. Näen itseni osallistujana / *I see myself as a participant* / Läsnaolo / Green & Brock, 2000
48. Pystyn keskittymään helposti / *I can easily concentrate* / Flow / Calleja, 2007
49. Olen mentaalisesti sitoutunut / *I am mentally engaged* / Sitoutuminen / Green & Brock, 2000
50. (avoin kysymys) Kuka on suosikki NPC-hahmosi pelissä? Miksi? / *Who is your favourite NPC in the game? Why?* / Tunteellisuus / Oliver ja muut, 2015

51. (avoin kysymys) Inhoatko jotain NPC-hahmoa? Miksi inhoat tätä NPC-hahmoa? / *Is there an NPC you dislike? Why do you dislike this NPC?* / Tunteellisuus / Oliver ja muut, 2015
52. (avoin kysymys) Keksitkö tarinoita ja historioita NPC-hahmoille? Miksi? / *Do you make up stories and histories for the NPCs? Why?* / Henkilökohtainen narratiivi / Calleja, 2007
53. (avoin kysymys) Onko pelin suhteilla emotionaalista vaikutusta sinuun? Jos on, millainen emotionaalinen vaikutus niillä on? / *Do the in-game relationships have emotional impact on you? If yes, what kind of emotional impact they have?* / Tunteellisuus / Green & Brock, 2000
54. Pelin keskustelut ovat minusta luonnollisia / *I find the in-game conversations natural* / Realismi / Lombard & Ditton, 1997
55. Minulla on tarpeeksi vapautta vaikuttaa pelin keskusteluihin / *I have enough freedom to affect the in-game conversations* / Pelin sisältö / Caroux ja muut, 2015
56. Minulle on tarpeeksi vapautta vaikuttaa pelin suhteisiin / *I have enough freedom to affect the in-game relationships* / Pelin sisältö / Caroux ja muut, 2015
57. Suuntaan huomioni mahdollisiin epä johdonmukaisuuksiin pelin keskusteluissa / *I direct my attention to possible inconsistencies in the in-game conversations* / Epäuskon pidätys / Lewis ja muut, 2008
58. Minulle on tärkeää tarkastaa, onko keskusteluissa epä johdonmukaisuuksia / *It is important for me to check whether inconsistencies are present in the in-game conversations* / Epäuskon pidätys / Lewis ja muut, 2008
59. Vuorovaikutteinen dialogijärjestelmä on minusta helppokäyttöinen / *I find the interactive dialogue system easy to operate* / Osallistuminen / Calleja, 2007
60. Minulla on tapana tulkita dialogivaihtoehdot oikein / *I tend to interpret the different dialogue options correctly* / Osallistuminen / Calleja, 2007
61. Kaiken kaikkiaan toivon lisää dialogivaihtoehtoja dialogivalikkoon / *Overall, I wish there were more dialogue options in the dialogue menu* / Osallistuminen / Calleja, 2007
62. Kaiken kaikkiaan toivon lisää keskustelun aiheita NPC-hahmojen kanssa / *Overall, I wish there were more discussion topics with the NPCs* / Osallistuminen / Calleja, 2007

63. (avoin kysymys) Tässä voit jakaa muita tunteita ja ajatuksia liittyen valitsemaasi peliin tai jakaa ideoitasi liittyen vastaamiisi kysymyksiin tai kyselyyn yleisesti / *Here you can share any other feelings and thoughts regarding your chosen game or share your ideas about the questions you answered or the survey in general*

Liite 4. Vastauksissa käytettyjen pelien lista

(Käytän ilmestymisvuotena pelin alkuperäistä ilmestymisvuotta, en huomioi mahdollisia uudelleen julkaisuja.)

Baten Kaitos Origins. Nintendo (2006) Monolith Soft, Namco Bandai Games.

Bloodborne. Sony Interactive Entertainment (2015) FromSoftware.

Chrono Trigger. Square (1995) Square. (Peliä ei löytynyt Metacritic-tietokannasta, joten tiedot on haettu MobyGames-yhteisötietokannasta <https://www.mobygames.com/>)

Dark Souls. Namco Bandai Games (2011) FromSoftware.

Dark Souls III. Bandai Namco Games (2016) FromSoftware.

Dragon Age II. Electronic Arts (2011) BioWare.

Dragon Age: Inquisition. Electronic Arts (2014) BioWare.

Dragon Age: Origins. Electronic Arts (2009) BioWare.

Dragon Quest. Enix (1986) Chunsoft. (Peliä ei löytynyt Metacritic-tietokannasta, joten tiedot on haettu MobyGames-yhteisötietokannasta <https://www.mobygames.com/>)

Dragon Quest VII. Enix (2001) Heart Beat. (Peliä ei löytynyt Metacritic-tietokannasta, joten tiedot on haettu MobyGames-yhteisötietokannasta <https://www.mobygames.com/>)

The Elder Scrolls III: Morrowind. Bethesda Softworks (2002) Bethesda Softworks.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Softworks (2011) Bethesda Game Studios.

Fable. Microsoft Games Studios (2004) Big Blue Box.

Fallout 4. Bethesda Softworks (2015) Bethesda Game Studios.

Fallout: New Vegas. Bethesda Softworks (2010) Obsidian Entertainment.

Final Fantasy VI. Square (1994) Square. (Peliä ei löytynyt Metacritic-tietokannasta, joten tiedot on haettu MobyGames-yhteisötietokannasta <https://www.mobygames.com/>)

Final Fantasy VII. Sony Interactive Entertainment (1997) SquareSoft.

Gothic II. Atari (2003) Piranha Bytes.

Horizon Zero Dawn. Sony Interactive Entertainment (2017) Guerrilla.

Kingdom Come: Deliverance. Deep Silver/Warhorse Studios (2018) Warhorse Studios.

Mass Effect. Microsoft Game Studios/Electronic Arts (2007) BioWare.

Mass Effect 2. Electronic Arts (2010) BioWare.

Mass Effect 3. Electronic Arts (2012) BioWare.

Mass Effect: Andromeda. Electronic Arts (2017) BioWare.

Neverwinter Nights 2: Mask of The Betrayer. Atari (2007) Obsidian Entertainment.

Persona 5. Atlus (2017) Atlus.

Shin Megami Tensei: Persona 4. Atlus Co. (2008) Atlus Co.

Tales of Vesperia. Namco Bandai Games (2008) Namco Bandai Games.

Ultima V: Warriors of Destiny. ORIGIN Systems (1988) ORIGIN Systems. (Peliä ei löytynyt Metacritic-tietokannasta, joten tiedot on haettu MobyGames-yhteisötietokannasta <https://www.mobygames.com/>)

The Witcher. Atari (2007) CD Projekt Red.

The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt (2015) CD Projekt Red.

Xenoblade Chronicles 2. Nintendo (2017) Monolith Soft.

Liite 5. Vastaajien demografiset ja pelaamistottumusten tiedot (taulukot)

| Ikä | | Sukupuoli | | Kotimaa | |
|-----------------|--------------------------|-----------------|--------------------------|----------------------|--------------------------|
| Ikävuodet | Vastaajat (lukumäärä) | Sukupuoli | Vastaajat (lukumäärä) | Maanosa | Vastaajat (lukumäärä) |
| 18–22 | 29 | Mies | 62 | Aasia | 6 |
| 23–27 | 22 | Nainen | 18 | Afrikka | 2 |
| 28–32 | 7 | Muu | 2 | Australia ja Oseania | 2 |
| 33–37 | 11 | Yhteensä | 82 | Etelä-Amerikka | 6 |
| 38–42 | 5 | | | Eurooppa | 28 |
| 43–47 | 3 | | | Pohjois-Amerikka | 37 |
| 48+ | 5 | | | eos | 1 |
| Yhteensä | 82 | | | Yhteensä | 82 |

| Pelikokemus | | Pelitunnit | | Roolipelikokemus (viimeiset 6kk) | |
|-----------------|--------------------------|-----------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Vuodet | Vastaajat (lukumäärä) | Tunnit/vko | Vastaajat (lukumäärä) | Pelannut roolipeliä | Vastaajat (lukumäärä) |
| 0–5 | 6 | 0–10 | 24 | Kyllä | 70 |
| 6–10 | 13 | 11–20 | 26 | Ei | 12 |
| 11–15 | 21 | 21–30 | 13 | Yhteensä | 82 |
| 16–20 | 18 | 31–40 | 8 | | |
| 21–25 | 7 | 41–50 | 2 | | |
| 26–30 | 11 | 51+ | 6 | | |
| 30+ | 6 | eos | 3 | | |
| Yhteensä | 82 | Yhteensä | 82 | | |

Liite 6. Esimerkki aineiston analyysiprosessista

Seuraavassa pelkistetty ote aineiston analyysiprosessista, eli mitä käytännössä tein eri tasoilla. Esimerkki on pelaajahahmon kokemisen analysoimisesta. Esimerkkinä oleva vastaus 1 on valittu satunnaisesti aineistosta, muut kaksi vastausta on valittu vastaus 1:n diskurssin näkökulmasta. Havainnollistan ennen kaikkea analyysiprosessia; liitteessä esityt tulokset havainnollistavat vain kolmen vastauksen analyysin tuloksia. Kursivoitu teksti kuvaa analyysia. Otin analyysiin vaikutteita Greckhamerin ja Cilesizin (2014, s. 432–433) tavasta kuvata läpinäkyvää diskurssianalyysin prosessia.

Ensimmäinen taso (ote antropomorfismin Likert-kysymyksistä ja tunteellisuuden avoimesta kysymyksestä; kysymykset 7–14 ja 24, ks. liite 3, alkaen s. 101):

Vastaus 1.

- | | |
|--|------------------------------------|
| 7. Pelaajahahmolla (vastedes PC) on omat ajatukset | 5 (<i>vahvasti samaa mieltä</i>) |
| 8. PC:llä on omat tunteet | 5 (<i>vahvasti samaa mieltä</i>) |
| 9. PC on autonominen, eli toimii itsenäisesti | 5 (<i>vahvasti samaa mieltä</i>) |
| 10. PC on kuin ihminen | 5 (<i>vahvasti samaa mieltä</i>) |
| 11. PC on oikea henkilö | 5 (<i>vahvasti samaa mieltä</i>) |
| 12. PC voi ymmärtää minua | 5 (<i>vahvasti samaa mieltä</i>) |
| 13. PC ja minä olemme ystäviä | 3 (<i>EI TIEDÄ</i>) |
| 14. PC voi rakastaa minua | 1 (<i>vahvasti eri mieltä</i>) |

> *vahva antropomorfismi pelaajahahmon kokemisessa: pelaajahahmo on pelaajasta erillinen (itsenäisyys, inhimillisuus, aitous), pelaajahahmolla on psykologista syvyyttä (ajatukset, tunteet, ymmärrys).*

> *ei kuitenkaan voi tuntea vastaajaa kohtaan (epätieto ystävydessä, vahvasti eri mieltä rakkaudesta) eli antropomorfismi toteutuu pelimaailmassa toimimisessa.*

24. (avoin kysymys) Mitä mieltä olet PC:stä? Pidätkö tai inhoatko PC:stä? Oletko viehätynyt PC:stä?

Mielestäni pääpelaajahahmoni on kiltti, älykäs ja moraalinen henkilö, joka on miellyttävä.

> *pelaajahahmoa kuvaillaan "henkilöksi" ja siihen yhdistetään erilaisia adjektiiveja (pelaajahahmo karakterisoidaan vastaajasta erilliseksi).*

> "pää-" viittaa useampiin pelaajahahmoihin < karakterisoituja hahmoja on useita.

Toinen taso (ote vastausten 1, 2 ja 3 piirteistä ja niiden toistuvuudesta):

Vastaus 1: Vahva antropomorfismi (paitsi ystävyys ja rakkaus); pelaajahahmo on vastaajasta erillinen ja antropomorfismi on sidottu peliin.

Vahva hahmoon kiintyminen (paitsi hallinta ja siitä nauttiminen).

Vastaaja karakterisoi itsestään erillisiä pelaajahahmoja.

Samastuu ja toivesamastuu.

Sukupuoli vaihtelee, se on yksi hahmon piirre.

Henkilökohtaiset narratiivit elävöittävät pelaajahahmoa.

Vastaaja ottaa päätöksissä pelaajahahmon roolin.

Vastaus 2: Heikko antropomorfismi (paitsi inhimillisyys ja ystävyys).

Vahva hahmoon kiintyminen.

Vastaaja karakterisoi itsestään erillisiä pelaajahahmoja; hahmojen ja tarinoiden luominen on tärkeää.

Samastuu paikoin.

Sukupuoli vaihtelee, se on yksi hahmon piirre.

Henkilökohtaiset narratiivit elävöittävät pelaajahahmoa; rakastaa tarinan-kerrontaa.

Päätöksenteossa moraali ja vaihtoehtojen kokeilu.

Vastaus 3: Vahva antropomorfismi (paitsi aitous ja rakkaus).

Epäselvä hahmoon kiintyminen (halut ja huoli toteutuu, hallinta ja siitä nauttiminen ei).

Samastuu; vastaaja arvioi pelaajahahmon toimintaa.

Pelaajahahmo on vastaajan ystävä eli vastaajasta erillinen.

Ei henkilökohtaisia narratiiveja, koska pelaajahahmolla on jo oma tarina.

Päätöksentekoa ohjaa pelaajahahmon hyvinvointi.

> vahva antropomorfismi, vahva hahmoon kiintyminen, samastuminen, pelaajahahmon erillisyys, pelaajahahmon karakterisointi, henkilökohtaiset narratiivit toistuvat eli ovat diskurssipiirteitä.

Kolmas taso (vertailen diskurssipiirteiden esiintymistä vastauksissa 1, 2 ja 3):

> *Vastauksissa 1 ja 2 esiintyy paljon samoja diskurssipiirteitä (vahva hahmoon kiintyminen, osin samastuminen, pelaajahahmon erillisuus, pelaajahahmon karakterisointi ja henkilökohtaiset narratiivit) < vastaukset 1 ja 2 kuuluvat edustavat samaa diskurssia (diskurssi nimetään sen piirteiden esiintymisen, toimijuuden ja sosiaalisen pelikokemuksen kontekstin kautta).*

> *Vastaukset 1 ja 3 jakavat vähän diskurssipiirteitä (vahva antropomorfismi, samastuminen, osin pelaajahahmon erillisuus) < vastaukset 1 ja 3 eivät edusta samaa diskurssia.*

> *Vastaukset 2 ja 3 jakavat hyvin vähän diskurssipiirteitä (paikoin samastuminen) < vastaukset 1 ja 2 eivät edusta samaa diskurssia.*

Liite 7. Aineistoesimerkkien alkuperäiset tekstit

Aineistoesimerkit lyhennetty vastaamaan tekstissä esiintyneitä. Aineistoesimerkit on kirjoitettu samalla lailla, kun ne esiintyvät aineistossa vastaajien kirjoittamana. Lisäsin pisteet aineistoesimerkkien loppuun.

- (1) As the PC is a character largely of my own creation and control, I feel the same sort of responsibility that I do with other characters I might create, in that I desire to create a certain story for the character which brings me the sort of pleasure I get from seeing other types of stories unfold before my eyes. (Mies, 23–27 vuotta, Eurooppa)
- (2) I make up stories for all of my PCs to help give them life and seem as though they have went on a journey with good and bad moments that shaped them as people. (Mies, 18–22 vuotta, Eurooppa)
- (3) Here is how I create characters: I take one positive personal trait of mine and two that I don't have. I take one negative personal trait of mine, and two that I don't have. I mix them together and create a character that has a hint of my likes/dislikes, just enough to understand some of their goals, but they are not me, and like many things that I don't like. (Nainen, 33–37 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (4) Generally I like them and find them interesting characters. Some are more admirable than others. A few I would consider downright jerks. (Nainen, 33–37 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (5) the player character is a manifestation of me in the game world. i mostly feel towards them the way i feel towards myself. (Nainen, 23–27 vuotta, Eurooppa)
- (6) I can identify with the PC's personality and goals. They serve as an extension of my own and how I would like to act under those circumstances. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (7) Yes, by creating my own stories/ histories it helps immerse me even deeper because it is truly my world. Plus it helps to escape from reality. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

- (8) [...] I make up stories to connect more with the PC. Doing such makes myself feel more connected to that world, makes me feel as if I was there experiencing the world and stories with them as well. (Mies, 23–27 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (9) I like him. He is a solidly written character, no matter how the player guides him. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (10) I can identify with his sarcastic humor(kinda similar to mine), cant really identify with his search for Ciri (I dont have children). (Mies, 18–22 vuotta, Eurooppa)
- (11) Yes. You get to see the PC as a child at the very beginning of the game and it gives you an idea of what kind of girl she is. Through out conversations with other characters you'll get to see more of her personality. [...] She has to solve this world threatening mystery, which could also reveal something about her own history. (Nainen, 23–27 vuotta, Eurooppa)
- (12) I do not; I prefer to learn about the world and the PC's history through the game. (Mies, 43–47 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (13) Yes, spent too long and worked too hard to let it end with the game. (Mies, 23–27 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (14) I make decisions depending of what i think is more consistent with my personality and PC's. (Mies, 18–22 vuotta, Etelä-Amerikka)
- (15) My own curiosity, self imposed challenges, what seems most interesting. (Mies, 28–32 vuotta, Eurooppa)
- (16) [...] I view it as a puppet through which I interact with fictional worlds [...] or just another character in a plot. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (17) I don't really care about him, he is my puppet, I don't feel for him, atmost I feel for his current situation. (Mies, 18–22 vuotta, Eurooppa)
- (18) Maybe not. He has a prophecy that has something to do with dragons. We don't have dragons here. (Nainen, 18–22 vuotta, Aasia)
- (19) I can understand them, but am not that compelled by them. They lack depth. (Nainen, 23–27 vuotta, Pohjois-Amerikka)

- (20) Interest. As it is a fictional game, I choose to make decisions based on how interesting I think they would be or to just see where they lead. That or to get certain gear or items. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (21) [...] he is a character with depth and complexity, whose motivations and internal conflict appear genuine. (Nainen, 28–32 vuotta, Australia ja Oseania)
- (22) [...] because his character was riddled with horrible racist stereotypes about black men and the way they represented his father (deadbeat criminal who abandons his family) made it even worse. [...]. (Nainen, 38–42 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (23) No, I prefer some elements of the game to be outside my control. I want to be able to experience the personalities and stories written for other characters. (Mies, 23–27 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (24) Well I guess a "theatrical" impact. [...] no matter what happens I know it's a game. I care about the story, I do, but no matter how well written it is I still know that it's not real, but oh man it still gets you in the feels sometimes. (Mies, 18–22 vuotta, Eurooppa)
- (25) [...]. She is mysterious and sassy and tough, but what's your able to get past her walls she is friendly and tries to fight her feeling but in the end she can't help her romantix side. [...]. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (26) [...]. I dislike her because of her sanctimoniousness & constant unasked-for advice, as well as her permissiveness of oppression while maintaining that she holds the moral high ground. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (27) [...]. When I'm sad, the NPC party members can lift my spirits and keep me company when I'm lonely. When something dramatic and sad happens, I can sympathize with the NPCs. (Nainen, 38–42 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (28) [...]. I immerse myself in the game & feel as they feel, empathize with them & their situations, & although I can even be moved to some degree of genuine emotion on their behalf, I always know that it is a game & such emotions do not impact me once I have left the immersion of the game & returned to the real world. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)

- (29) [...], based on a fan of the series who passed away. He wishes to leave behind his life as a farmer for one of adventure. Escaping the mundane for mythical, big reason for people to play this game to begin with. (Mies, 18–22 vuotta, Pohjois-Amerikka)
- (30) No. I don't really care to create a backstory for NPCs, because they're scripted characters and they stay within those parametres. (Nainen, 33–37 vuotta, Afrikka)