

Monet minät

The Elder Scrolls Online -pelaajan virtuaalinen ja
fyysinen pukeutumisidentiteetti

Inkeri Kylämäki

Pro gradu -tutkielma

Lapin Yliopisto

Taiteiden Tiedekunta

Vaatetussuunnittelu

2021

Lapin yliopisto

Tiedekunta: Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Monet minät - The Elder Scrolls Online -pelaajan virtuaalinen ja fyysinen pukeutumisidentiteetti

Tekijä/-t: Inkeri Kylämäki

Koulutusohjelma/oppiaine: Vaatetus suunnittelun koulutusohjelma

Työn laji: Pro gradu -tutkielma/Maisteritutkielma_x_ Lisensiaatintutkimus__

Sivumäärä, liitteiden lukumäärä: 111 + 59

Vuosi: 2021

Tiivistelmä:

Peliala ja pelit eivät ole uusia ilmiöitä, mutta digitaalisten pelien suosio on noussut nopeasti viime vuosikymmenten aikana. Vuosien 2021–2021 aikana vaikuttanut Covid-19-pandemia on osaltaan vaikuttanut digitaalisten pelien suosioon karanteenien ja etätyöskentelyn johdosta. Maailmanlaajuisesti videopelaajia on jo yli kolme miljardia. Pelialaa tutkitaan myös paljon, mutta vaatetus alaa ja pelialaa yhdistävä näkökulma on vielä varsin kapea.

Tämä tutkimus käsittelee *The Elder Scrolls Online* -pelaajan pukeutumisidentiteettejä online- ja offline-ympäristöissä. *The Elders Scrolls Online* -pelaajat voivat vaikuttaa pelihahmojensa pukeutumiseen monin eri tavoin, mutta minkälaisia valintoja pelaajat tekevät omaan pukeutumiseensa ja pelihahmojen pukeutumiseen liittyen? Tutkimuksessa tarkastellaan samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia pukeutumisidentiteettien välillä. Tutkimuksen pääkysymys on: *Minkälainen suhde The Elder Scrolls Online -pelaajan offline- ja online-pukeutumisidentiteettien välillä on?*

Tutkimuksen aineisto kerättiin web-kyselyllä ja se analysoitiin käyttäen teoriaohjaavaa sisällönanalyysiä sekä kuvailevaa tilastollista analyysiä. Aineistoa tarkasteltiin Magic Circle -teorian ja pukeutumisidentiteetin teorioiden näkökulmista. Vastaajia luokiteltiin Bartlen Player type -teorian avulla. Virtuaalista ja fyysistä tarkasteltiin lähtökohtaisesti samanarvoisina toiminnan alustoina.

Tuloksissa kävi ilmi, että pelaajat käyttävät pelin pukeutumismahdollisuuksia monipuolisesti ja vaihtoehtojen määrää arvostetaan. Omasta pukeutumisesta kerrottiin vähäsanaisemmin ja hillitymmin kuin pelihahmon pukeutumisesta, mutta pelaajat käyttivät samankaltaisia valintaperusteita pukeutumisen muuttamiseen sekä virtuaalisessa että fyysisessä ympäristössä. Omat mieltymykset vaikuttivat sekä omaan että pelihahmon pukeutumiseen. Pelaajat simuloivat käytännöllisyyden ja ympäristön vaikutuksia pelihahmon pukeutumiseen. Fyysinen ympäristö vaikutti peliin, mutta pelaajat eivät kokeneet pelien pukeutumisen vaikuttaneen omaan pukeutumiseensa.

Pelaajasta ei voi tutkimuksen tulosten perusteella luoda yhtä kaikille soveltuvaa muottia. Tärkeämpää pelaajalle on oman ja pelihahmon pukeutumisen valinnan vapaus.

Avainsanat: Peliala, vaatetusala, pelihahmot, pelaajat, pukeutuminen, pukeutumisidentiteetti, sisällönanalyysi

Suostun tutkimuksen luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi. _x_

University of Lapland

Faculty: Faculty of Art and Design

Thesis title: Many selves – The Elder Scrolls Online player’s virtual virtual and physical dress identities

Author(s): Inkeri Kylämäki

Degree Programme: Clothing design

The type of the work: Pro gradu -thesis _x_ Laudatur work__

Number of pages: 111 + 59

Year: 2021

Abstract:

The game industry and games aren’t new phenomena, but the popularity of digital gaming has increased over the last decades making it an important field of study. The Covid-19-pandemic during 2020-2021 has also influenced the popularity of digital gaming as people are quarantined and working from home. Over three billion people worldwide play digital games. There’s research on the gaming industry but combining it with the clothing industry is still relatively sparse.

This study is about the virtual and physical dress identities of *The Elder Scrolls Online* -player. *The Elder Scrolls Online* -players can change their characters’ outfits in many different ways, but what kind of choices do players make in regard to dress? The study investigates the similarities and differences between these dress identities. The research question is: *What is the relationship between TESO players’ online- and offline-dress identities?*

The data was gathered with a web-survey and analysed using content analysis and descriptive analysis. Magic Circle -theory and theories relating to dress identity were used to look at the data during the analysis. Bartle’s player type -theory was applied to categorise the respondents. The virtual and physical environments were treated as fundamentally equal during the research.

The results show that the players are versatile in their use of the game’s dressing options and they value having alternatives. Their own dress was described with in a more subdued fashion, but the players use similar principles to dress themselves and their characters. The player’s own preferences play into both the offline- and online-choices. They simulate practicality and the effects of the environment in their characters’ dress. The physical environment influenced how they dress in game, but they did not feel that the game affects their physical dress.

This research did not form a unified image of a “gamer” in terms of dress. It is more important to have the options and choices to express both yourself and your character in varying ways.

Key words: Game industry, clothing industry, game characters, players, gamers, dress, dress identity, content analysis

I give permission for the Pro gradu -thesSis to be read in a library. _x_

Sisällys

1. JOHDANTO	3
1.1 Tutkimuksen lähtökohdat	5
1.2 Tutkimustehtävä ja viitekehys	7
2. PELI JA PELAAJA	11
2.1 Pelaaja ja Player Type -teoria	16
2.2 Pelihahmo ja roolit	21
2.3 Magic Circle – virtuaalisen ja fyysisen ympäristön vuorovaikutus	24
3. IDENTITEETTI	29
3.1 Identiteetti ja virtuaalisuus	30
3.2 Pukeutumisentiteetti ja keho	32
3.3 Peli ja identiteetti	37
4. METODISET VALINNAT	40
5. TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	45
5.1 Aineiston keruu	49
5.2 Aineiston analyysi	51
5.2.1 Kuvaileva analyysi	52
5.2.2 Teoriaohjaava sisällönanalyysi	63
6. TULOKSET	69
6.1 Online-pukeutumisentiteetit	69
6.2 Offline-pukeutumisentiteetit	82
7. JOHTOPÄÄTÖKSET	90

8. POHDINTA

95

Lähteet:

3

Litteet

1. JOHDANTO

Digitaalisuuden merkitys kasvoi maailmanlaajuisesti vuosien 2020–2021 aikana, kun ihmiset siirtyivät Covid-19 tartuntavaaran vuoksi työskentelemään kotoa käsin ja joutuivat viettämään paljon aikaa sisällä. Tämän vuoksi digitaalisilla alustoilla olevat virikkeet, kuten pelit, olivat erityisen suosittuja pandemian aikana. Covid-19 pandemia vaikutti vahvasti myös sosiaalisen kanssakäymisen siirtymiseen virtuaalisille alustoille, ei vain peleihin. Sosiaalisen median ja digitaalisten palvelujen merkitys kasvoi sosiaalisen eristäytymisen myötä.¹ Koronapandemian vaikutuksia pelialaan tutkittiin jo vuoden 2020 lopussa, ja kävi ilmi, että videopelien keskimääräinen päivittäinen käyttö nousi 46 % verrattuna vuoteen 2019. Mobiilipelien pelaamisen vastaava luku oli 17 %². Tarkempia tilastoja koronapandemian vaikutuksesta sosiaalisen median ja digitaalisten palveluiden käyttämiseen tulee varmasti tulevien vuosien aikana paljon. Tämän tutkimuksen kirjoittamishetkellä elämme vielä pandemian keskellä, joten kaikkia sen vaikutuksia ei vielä varmasti tiedetä.

Pelimaailma ja pelit eivät ole uusia ilmiöitä, mutta niiden jatkuva kasvu tekee niistä erittäin ajankohtaisia tutkimuskohteita. Vuonna 2019 julkaistiin artikkeleita, joissa peliteollisuutta verrattiin elokuvateollisuuteen ja todettiin peliteollisuudessa kulkevan elokuva- ja musiikkiteollisuutta enemmän rahaa³, ja vuonna 2020 julkaistiin raportti, jonka mukaan videopelien pelaajia on jo yli kolme miljardia maailmanlaajuisesti⁴. Tässä tutkimuksessa näkökulmana on *The Elder Scrolls Online*⁵ -peli (”TESO”). Sen on Zenimax Online Studios -yhtiön markkinointipäällikön mukaan ostanut 15 miljoonaa ihmistä vuosien 2014 ja 2020 välisenä aikana⁶. Peliala on selkeästi kasvanut erittäin merkittäväksi teollisuuden ja liiketoiminnan alaksi maailmanlaajuisesti. Suomessa peliala työllisti vuoden 2018 lopussa n. 3200 henkilöä ja sen arvo oli n. 2 miljardia euroa vuosina 2017–2018⁷.

Pelialaan liittyen on myös tehty paljon tutkimuksia, joiden aiheet ovat vaihdelleet suunnittelusta peliyhteisöihin ja myös pelien psykologisiin ja sosiaalisiin vaikutuksiin.

¹ Kumar & Nayar. 2021, 1-2.

² Unity Technologies, 2020.

³ EconoTimes, 2019.

⁴ DFC Intelligence, 2020.

⁵ Zenimax Online, 2014.

⁶ Hines, 2020.

⁷ Neogames Finland ry. 2019, 15.

Myös identiteetti ja sen tutkimus on ajankohtaista fyysisessä maailmassa, jossa on tärkeää ilmaista omaa itseä ja yksilöllisyyttä sosiaalisissa yhteisöissä. Monet yhteisöt käyttävät kuitenkin nykyisin erilaisia digitaalisia alustoja, ja myös peleissä on paljon erilaisia yhteisöjä, jotka kommunikoivat ja vaikuttavat toisiinsa. Pelien pelaaminen ei ole vain poikien ja nuorten miesten harrastus, vaikka tämä näkemys onkin yhä erittäin yleinen. On mahdollista, että pelaajien ikä- ja sukupuolijakauman kasvaessa myös pelien merkitys identiteetillemme kasvaa.

Tässä tutkimuksessa pelialaa lähestytään vaatetussuunnittelun kautta. Vaatetusala ja pelialaa yhdistelevää tutkimusta on vaikeampi löytää niin, että tutkimus olisi tehty vaatetusalan näkökulmasta. Useat vaateen ja pelimaailman tutkimukset liittyvät naisrepresentaatioon tai sukupuolittumiseen pelien sisällä, tai vaate saatetaan nähdä hahmosuunnittelullisena elementtinä, ja nämä ovat myös tärkeitä aiheita. Yhdistävää tutkimusta tehdään myös 3D-mallintamisen tavoista, ja myös vaatetusallalla hyödynnetään yhä enemmän ja enemmän 3D-mallinnuksen keinoja, jotka kehittyvät nopeasti peliteollisuuden rinnalla. Vaatetuksen ja vaatetusalan näkökulma on olemassa olevassa tutkimuksessa kuitenkin verrattain suppea, tai tutkimusaiheeseen ei pureuduta vaatetusta korostaen.

Vaateen ja pelialan yhdistäminen ei ole kuitenkaan täysin uusi asia. Vuonna 2015 muotitalo Louis Vuitton käytti Square Enix -peilyhtiön tunnettua *Lightning* -nimistä pelihahmoa esittelemään kevät-kesä-mallistoaan digitaalisesti. Tätä ennen samaa hahmoa oli käytetty mallina Japanissa puettuna Pradaan vuonna 2012.⁸ Vaatetusalan ammattilaiset ovat siis löytäneet uusia tapoja edistää ammattitaitoaan peliteollisuuden avulla, ja myös vaatetta ja pelialaa yhdistävän tutkimuksen hyödyllisyys voisi olla merkittävää vaatetusalan toimijoille. Jos vaatetussuunnittelija voi tuoda omaa ammattitaitoaan pelien virtuaaliseen ympäristöön, voivat alati kehittyvät digitaaliset palvelut avata uusia työllistymismahdollisuuksia ja myös kehittää vaatetusalan toimintatapoja.

⁸ CNN Style. 2015.

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Oma kiinnostukseni vaatetusalaan on lähtöisin pelien pelaamisesta, minkä aloitin katselemalla isoveljeni pelaamista, kun olin itse vielä liian nuori. Aloin kiinnittää huomiota pelihahmojen vaatetukseen jo ala-asteikäisenä, ja myöhemmin tästä lähti kipinä opiskella vaatetusalaan ensin ompelijana ja myöhemmin suunnittelijana. En kuitenkaan ollut ajatellut yhdistää opinnoissani vaatetusta ja pelialaa ennen kuin kirjoitin kandidaatintutkimukseni molempiin aihepiireihin liittyen vuonna 2017. Kandidaatintutkimukseni tutkimuskysymys oli: *Millä tavoin pelihahmon vaatetus vaikuttaa pelaajan pelikokemukseen?* Keräsin aineiston teemoitetun ryhmähaastattelun avulla, jonka tarkoitus oli saada selville tietoa pelaajien kokemuksista pelimaailman vaatetukseen liittyen. Tutkimuksen tuloksissa kävi ilmi, että pelien vaatetusta pidetään osana pelin maailman kokonaisuutta, mutta sitä harvoin pohditaan yhtenä itsenäisenä osana.

Pelin maailmaan suhteutettu ”vääränlainen” vaatetus voi vaikuttaa pelaajan kokemukseen negatiivisesti, mutta pelimaailmaan sopiva vaatetus voi tukea ja rikastuttaa sitä kokemusta, mikä pelaajalle pelistä jää, vaikka vaateen merkitystä siinä ei aina tietoisesti huomatakaan. Tutkimuksen mukaan kokemukset ja merkitykset olivat kuitenkin yksilöllisiä, eikä tutkimuksen esimerkkipelien, *Assassin's Creed*⁹ ja *Dark Souls*¹⁰ vaatetus miellyttänyt kaikkia vastaajia täysin samalla tavalla. Haastateltavat korostivat vaatevaihtoehtojen merkitystä positiivisten kokemusten muodostumisessa. Haastateltavien määrä kandidaatintutkimuksessa oli kuitenkin pieni, n=3, minkä vuoksi tutkimuksen tuloksia ei voi täysin yleistää kattamaan koko pelaajayhteisöä. Ne toimivat kuitenkin suuntaa antavina olettamuksina.¹¹

Kandidaatintutkimukseni tulokset voivat osittain selittää sitä, minkä vuoksi pelialan tutkimusta harvoin tehdään vaatetuksen näkökulmasta, vaikka sitä tehdäänkin muista näkökulmista paljon. Jos vaatetus koetaan itsestään selvänä osana pelimaailmaa, sen tutkimista ei ehkä pidetä riittävänä merkittävänä pelialalle. Toisaalta monissa peleissä virtuaalisia asuja annetaan palkintona pelaajalle, esimerkiksi muistutuksena erilaisten virstanpylväiden saavuttamisesta. Tämän tutkimuksen esimerkkipeli *The Elder Scrolls*

⁹ Ubisoft, 2007.

¹⁰ From Software 2011.

¹¹ Kylämäki. 2017.

Online julkaisee säännöllisesti uusia asukokonaisuuksia ja vaatekappaleita pelaajan ostettavaksi tai vaihtoehtoisesti saavutettavaksi. Näillä ei ole pelin kulkuun minkäänlaista vaikutusta, vaan ne ovat täysin visuaalisia ja kosmeettisia lisäyksiä. Vaatteilla on selkeästi jonkinlaista arvoa pelin sisällä, ja peliyitykset ovat huomanneet ainakin niiden rahallisen potentiaalin, mutta julkista kommenttia peliyityksiltä aiheeseen liittyen en ole löytänyt. *The Elder Scrolls Online*:sta käytetään myös lyhennettä *TESO*. Tutkimuskohteeksi valittiin *TESO*, sillä pelin hahmon pukeutuminen on pitkälti pelaajan päätettävissä ja muokattavissa. Peliä käsitellään tarkemmin luvussa 5.

Tutkimus edustaa laadullista tutkimusta, jossa keskitytään merkityksiin ja ilmiöiden ymmärtämiseen. Tutkimukseni ei liity vahvasti digitaalisen antropologian alaan, mutta joitakin digitaalisen antropologian periaatteita sovelletaan tässä tutkimuksessa. Digitaalisen antropologian näkökulmasta digitaalisuus uudistaa ihmiskuntaa ja on aivan yhtä ”tosi” kuin niin sanottu oikea elämä, ja voi kertoa paljon ihmisyydestä nykyaikana¹². Pyrin tutkimuksessa välttämään termien ”oikea elämä” tai ”todellisuus” käyttöä, sillä se antaa mielikuvan virtuaalisuudesta todellisuuden vastakohtana, eli epätodellisena¹³. Tämä on ongelmallinen ajattelutapa tutkimukseni rajoissa, sillä ”epätodellinen” voi luoda mielikuvia sen vähäpätöisyydestä, kun taas tutkimukseni lähtökohtana on virtuaalisuuden ja fyysisen tilan samanarvoisuus. Ajatusta samanarvoisuudesta tukevat myös jotkin pelialan tutkimukset, joissa sekä fyysiset että virtuaaliset maailmat kuvataan ihmisten tekemisen ja vuorovaikuttamisen alustoina, vaikka maailmojen sisäiset säännöt voivatkin poiketa toisistaan¹⁴.

Tässä tutkimuksessa käytetty sana *online* viittaa peliympäristöön, jossa pelaajan kokemisen välineenä toimii pelihahmo. Pelaaja menee ”online-tilaan” toimiakseen peliympäristössä. Offline-sanalla tarkoitetaan taas fyysistä, ”oikeaa elämää”, jossa pelaaja on itse kehollisesti läsnä. Offline-termin sijaan internetin käyttäjät käyttävät usein termiä ”in real life”, lyhennettynä IRL, joka kääntyy suoraan ”oikeassa elämässä”.

¹² Horst & Miller. 2012, 30.

¹³ Horst & Miller. 2012, 42.

¹⁴ Bartle. 2004, 473-478; Doh & Whang. 2014, 32.

1.2 Tutkimustehtävä ja viitekehys

Oman kandidaatintutkimukseni ja henkilökohtaisen kokemukseni pohjalta aloin pohtia pelien vaatetuksen vaikutusta pukeutumisentiteettiin fyysisessä maailmassa. Voivatko pelit toimia identiteettiä kehittävänä alustana pelaajalle ja millä tavoin ne vaikuttavat tähän kehitykseen? Pro Gradu -tutkimuksessani tarkastelen samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia pukeutumisentiteettien välillä sekä virtuaalisessa että fyysisessä ympäristössä. Identiteettiä on tutkittu pelien avulla aiemminkin ¹⁵, mutta uusi näkökulma tutkimukseen tulee vaatetusalan ja pukeutumisentiteetin kautta. Pukeutumisentiteetillä tarkoitetaan pukeutumisella ilmaistua identiteettiä.

Tämän tutkimuksen tutkimusongelma koostuu yhdestä pääkysymyksestä ja kahdesta aineiston analyysiä ja tulkintaa ohjaavasta kysymyksestä.

Tutkimuksen pääkysymys on: *Minkälainen suhde The Elder Scrolls Online -pelaajan offline- ja online-pukeutumisentiteettien välillä on?*

Tutkimuskysymyksen avulla haluan selvittää, mitä yhteistä ja erilaista *The Elder Scrolls Online* -pelaajan offline ja online pukeutumisentiteettien välillä on ja onko niiden välillä vuorovaikutussuhteita. *The Elder Scrolls Online* toimii tutkimusta rajaavana tarkastelualustana, mutta tutkimuksen tuloksia voi silti tarkastella laajemmin peli- ja vaatetusalojen näkökulmista. Tarkoituksena ei ole luoda tarkkaa menetelmää tai teoriaa, vaan herättää ajatuksia ja rakentaa pohjaa mahdollisia jatkotutkimuksia tai projekteja varten.

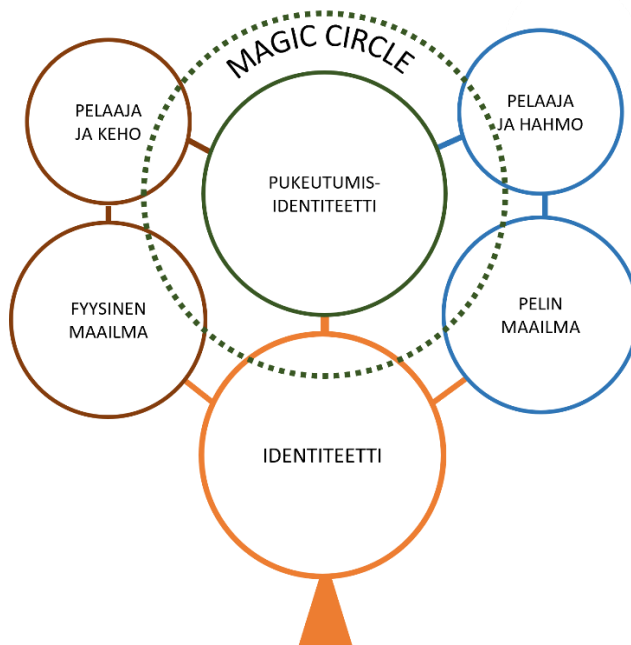
Aineistoa ohjaava kysymys on: *Minkälaisia asioita The Elder Scrolls Online- pelin pelaajan offline- ja online-pukeutumisentiteetit pitävät sisällään?*

Aineistoa ohjaavan kysymyksen avulla varmistetaan aineiston soveltuminen tutkimuskysymykseen vastaamiseen. Aineistoa ohjaava kysymys auttaa siis aineiston tulkinnassa ja johtopäätösten tekemisessä, ja se on myös tärkeä kyselylomakkeen rakentamisessa. On selvitettävä, mitkä asiat muodostavat pelaajan

¹⁵ Doh & Whang. 2014; Ensslin & Muse. 2011; Fromme & Unger. 2012, 219-232.

pukeutumisidentiteetit online- ja offline-ympäristöissä sekä minkälaisista valinnoista identiteetit koostuvat.

Kuvio 1 esittää tutkimuksen viitekehyksen. Tutkimusaiheen tarkennettuja aihepiirejä ovat pukeutumisidentiteetti, pelaaja ja pelihahmo. Viitekehyksen keskiössä on identiteetti, jota tarkastellaan fyysisessä ja virtuaalisessa ympäristössä performatiivisen identiteettikäsitteen näkökulmasta. Pukeutumisidentiteettiä on tutkittu fyysisen ympäristön puitteissa¹⁶, ja sen teoriaa käsitellään luvussa 3.2. Tämän lisäksi käytän teoriaa identiteetin ilmenemisestä virtuaalisissa ympäristöissä, erityisesti hahmoon samaistumisen näkökulmasta. Samaistumista ja virtuaalista identiteettiä käsitellään luvussa 3.3. Identiteetin tutkimiseen pukeutumisen näkökulmasta liittyy vahvasti kehollisuus, joka fyysisessä maailmassa ilmenee pelaajien kehoissa, jota virtuaalisessa ympäristössä vastaa avatar tai pelihahmo. Bartlen Player type -teoriaa¹⁷ käytetään pelaajien luokittelussa ja avattaren ja pelaajan suhdetta tarkastellaan muun muassa samaistumisen näkökulmasta. Magic Circle -teoriaa eli taikaympyräteoriaa sovelletaan tutkimuksen vuorovaikutussuhteiden ymmärtämisessä.



Kuvio 1: Tutkimuksen viitekehys. Kylämäki, 2021.

¹⁶ Kaiser. 1990; Lennon & Johnson & Rudd. 2017.

¹⁷ Bartle. 2004, 126–127.

Identiteetti on erittäin laaja ja monitulkintainen osa ihmisten psykologiaa, joka kehittyy läpi elämän. Identiteettejä voi joidenkin näkemysten mukaan olla useita ja termille ei tunnu olevan yhtä selkeää määrittelyä.¹⁸ Tämä tekee sen tutkimuksesta vaikeaa, joten aiheen rajausta on tärkeää. Identiteetti on pohdintaa siitä, ”kuka minä olen?” ja se käsittää sekä symboliset, että keholliset ilmentymät.¹⁹ Tässä tutkimuksessa rajausta pidetään pukeutumisella ilmaistussa identiteetissä *TESO*-pelaajien näkökulmasta. Tutkimuksen tarkoituksena ei ole perehtyä sukupuoli-identiteettiin tai sen vaikutuksiin digitaalisessa ympäristössä eikä pohtia tarkasti kansalaisuuden tai iän vaikutusta, elleivät ne nouse merkittäviksi aineistossa. TESOn kaltaisen MMORPG (*Massively multiplayer role-playing game*) -pelin sisällä on paljon pelaajia eri ikäryhmistä ja kulttuureista. Näiden tekijöiden roolia olisi tarkoituksenmukaisempaa tutkia omana aiheenaan, eikä siihen ole tämän tutkimuksen aikana mahdollista syventyä. Identiteettiin perehdytään tarkemmin luvussa 3.

Tutkimuksen keskiössä olevalla pukeutumisidentiteetillä tarkoitetaan identiteettiä, jota ilmaistaan pukeutumisen kautta. Tutkimuksen alkuvaiheessa terminä oli vaateidentiteetti, mutta se vaihdettiin pukeutumisidentiteettiin, joka on terminä kattavampi. Pukeutuminen ei ole pelkkää tekstiilipohjaista vaatetusta, vaan siihen kuuluvat myös asusteet, keholliset muokkaukset ja muut materiaaliset tai visuaaliset objektit, jotka liitetään kehoon²⁰. Pukeutumisidentiteetillä tarkoitetaan siis sitä identiteettiä, jota ilmaistaan pukeutumisen keinoin, joko tietoisesti tai tiedostamatta. Kyselyssä käytettiin englannin kielen termejä *dress* ja *dress identity*, jotka selitettiin auki kyselyn saatekirjeessä. Lisää pukeutumisesta ja pukeutumisidentiteetistä kerrotaan luvussa 3.

Samaistumiseen ja *identifikaatioon* perehdytään tarkemmin luvussa 3.3. Samaistumisella tarkoitetaan tämän tutkimuksen yhteydessä sitä, miten pelaaja löytää samaistuttavia ja tunnistettavia elementtejä pelihahmojen toiminnasta, ulkonäöstä tai ilmeistä, ja minkälaisia nämä samaistuttavat asiat ovat.²¹ Englanniksi käytän termejä ”identification” ja ”identifying”.

¹⁸ Davis & Love & Fares, P. 2019, 254–273; Itäpuisto & Kuusela & Korhonen & Valkonen & Pirskanen & Rautio & Saastamoinen. 2006, 173.

¹⁹ Côté & Levine. 2002, 14; Itäpuisto ym. 2006, 11, 170–173.

²⁰ Lennon ym. 2017, 1-20.; Roach-Higgins & Eicher & Johnson & Eicher. 1995, 7.

²¹ Isbister. 2006a, 149–150.

Avatar on tässä tutkimuksessa pelaajan pelihahmo tai pelihahmot. Pelihahmosta käytetään myös lyhennettä PC, joka tulee englannin kielen sanoista ”player character”, pelattava hahmo. Pelihahmoa käsitellään luvuissa 2.2 ja 3.3.

Tutkimuksen aineisto kerättiin kyselyllä ja se analysoitiin teoriaohjaavan sisällönanalyysin, sekä kuvailevan tilastollisen menetelmän avulla. Lisää metodologisista valinnoista kerrotaan luvussa 4. Aineisto ja aineiston keruu käsitellään luvussa 5.

2. PELI JA PELAAJA

Pelin ja pelaamisen määrittely on aiheuttanut paljon keskustelua eri pelialan tutkimuksissa, ja siitä tuntuu olevan useita eri mielipiteitä ja teorioita. Useissa pelialan tutkimuksissa käytetään paljon aikaa sanojen *pelejä* ja *leikkiä* määrittelyyn. Englannin kielen vastineet ovat *game* ja *play*. Suomen kielessä *pelejä pelataan* ja *leikkejä leikitään*, mutta englanniksi sanotaan *playing a game* ja *playing* vastaavasti. Suomen kielen sanat tuntuvat olevan selkeästi erotettavissa toisistaan verrattuna englannin kielen sanoihin. Englannin kielen sanat taas ovat toisiinsa kietoutuneita, mutta kuitenkin itsenäisiä, mikä voi selittää joidenkin tilanteiden häilyvää rajaa pelin ja leikin välillä²². Jos lapset leikkivät ulkona hippaa sitä voidaan pitää pelkinä leikinä, mutta siihen voidaan liittää myös erilaisia sääntöjä hippatyypistä riippuen: jahtaajia, eli hippoja, on perinteisessä hippaleikissä vain yksi ja hippa vaihtuu aina, kun joku saadaan kiinni. Toisissa leikeissä hippoja voi olla useampi ja kiinniotetut joutuvat seisomaan paikallaan, kunnes joku leikkijöistä tulee ”pelastamaan”, yleensä koskettamalla. Näiden sääntöjen myötä leikkiin tulee pelimäisyyttä²³: leikki voidaan nähdä vapaamuotoisempana ja vähemmän organisoituna kuin pelaaminen, mutta molemmissa voi olla toistensa piirteitä.²⁴

Pelien historia ei kokonaisuudessaan ole lyhyt tai helposti selitettävissä. Pelien kirjo on laaja ja pelin käsite sisältää esimerkiksi aiemmin mainitut lasten pelit, jalkapallopelit, sekä lauta- ja korttipelit ja nyt myös digitaaliset pelit. Digitaalisia pelejä pidetäänkin yhtenä pelien uusimmista muodoista, mutta pelit yleisesti ovat vakiintunut osa ihmisen historiaa ja kehitystä leikkien ja pelien myötä. Todisteita erilaisista lautapeleistä on löydetty tuhansien vuosien ajalta²⁵ ja monista erilaisista kulttuureista, ja pelaaminen vaikuttaakin erittäin universaalilta osalta ihmiskunnan historiaa²⁶. Lautapelejä on nykyäänkin monia erilaisia ja niitä pelataan usein sosiaalisissa tilanteissa ystävien ja perheen kanssa, joko ajanvietteeksi tai omien taitojen kehittämiseksi.

²² Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 72.

²³ Juul. 2005, 13, 28.

²⁴ Leino & Wirman & Fernandez. 2008, 48–50.; Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 72–73.

²⁵ Gizmodo. 2013; Openculture. 2018.

²⁶ Juul. 2005, 23; Knuutila. 2020; Mäyrä. 2008, 37–38.

Digitaalisten pelien lajittelu samaan ryhmään lautapeliin kanssa voi tuntua oudolta, mutta monet digitaaliset pelit ovat digitalisoituja versioita perinteisistä peleistä. Perinteisten pelien mekaaniset elementit on tehty uudelleen digitaaliseen muotoon, kuten monille tuttu *pasiassi*, joka on usein automaattisesti asennettuna tietokoneisiin. Myös shakkia digitalisoitiin jo 1950. Siihen suunniteltiin tekoälyä, jossa digitaaliseen laitteeseen ohjelmoitaisiin shakkiin liittyviä älyllisiä toimintoja, joita vastaan pelaaja pystyisi pelaamaan. Teknologia ei kuitenkaan tuolloin pystynyt tuottamaan ja esittämään niin monimutkaista koodia, joten sen kehittäjä Alan Turing testasi prototyyppiä olemalla itse tekoälyn roolissa. Tästä syntyi termi ”Turingin testi”, jolla mitataan tekoälyn ihmismäisyyttä.²⁷



Kuva 1: Tennis for Two. Wikipedia, 2021.²⁸ *Tennis for Two* oli yksi ensimmäisiä videopeliejä. Se simuloi tenniksen pelaamista. Ruudun vaakaviiva kuvaa maata ja pystyviiva on verkko, jonka yli pallo on lyötävä.

Digitaalisten pelien taipaleen alkua voi olla vaikea paikantaa, mutta niiden kehityksen voidaan nähdä kulkeneen teknologiakehityksen rinnalla. Koneistuminen ja tietotekniikan kehittyminen on suoraan vaikuttanut pelien kehittymiseen, flipperipeleistä ja kolikkoautomaateista nykyajan digitaalisiin peleihin.²⁹ Ensimmäisten videopelien ajatellaan syntyneen 50- ja 60-lukujen aikana, ja

²⁷ Donovan. 2010, 4; Mäyrä. 2008, 39.

²⁸ Wikipedia. 2021.

²⁹ Goldstein & Raessens. 2005, 5–8, 24.

ensimmäisen videopelin tittelin ehdokkaaksi nimitetään usein *Tennis for Two*³⁰, kuva 1, ja *Spacewar!*³¹. *Spacewar!* oli myös ensimmäinen peli, jota jaettiin yksittäisen tutkimuslaitoksen ulkopuolelle. Tuohon aikaan pientenkin tiedostomäärien siirtäminen paikasta toiseen oli työlästä. Tämän lisäksi *Spacewar!* oli tehty tietokoneelle, joka oli erittäin kallis, minkä vuoksi sen käyttäjiä oli rajallinen määrä.³² ”Turhiksi” ajateltuja ohjelmistoja myös poistettiin usein muistitilan säästämiseksi, minkä vuoksi monet 60–70-lukujen digitaaliset pelit ja pelikokeilut katosivat jäljettömiin³³.

Digitaalisten pelien historia ei tietenkään rajoitu vain edellä mainittuihin peleihin tai ohjelmistoihin. Lyhyenä aikajana mainittakoon, että kotiin asennettavat pelikonsolit tulivat markkinoille 70-luvulla ja kehitys kasvoi läpi 80-luvun, jolloin tietokoneet saapuivat tavallisten ihmisten koteihin. Vuonna 1982 Atari julkaisi laajasti tunnetun *Pac-Man*³⁴-pelin 2600-konsolilleen³⁵. Näihin aikoihin alettiin nähdä myös nykyisin tuttuja konsolivalmistajien nimiä, kuten Nintendo ja 90-luvulla Sony.³⁶ 3D-elementit tulivat peleihin 90-luvun alussa³⁷. Tämän jälkeen digitaaliset pelit ovat kehittyneet nopeasti nykyiselle tasolle, ja pelejä pelataan jopa taskuun mahtuvilla mobiililaitteilla. Teoriassa kuka vain voi nykyään tehdä oman pelin omalta kotikoneeltaan, joko tuttuja kaavoja noudattaen tai pyrkien kokeelliseen, *indie*-pelin kehittämiseen. Indie tulee sanasta *independent* ja digitaalisena aikana pientenkin peliprojektien levittäminen on helppoa. Esimerkkinä indie -pelistä mainittakoon *Undertale*³⁸, joka oli yhden henkilön luoma projekti. Siitä tuli erittäin suosittu YouTube ja Twitch -pelaajien keskuudessa.³⁹

Viime vuosikymmenten aikana digitaalisten pelien suosio on kasvanut ja nykyajan pelit edustavat laajaa kirjoa lautapeleistä digitaalisiin peleihin ja myös aiemmin

³⁰ Higinbotham, 1958.

³¹ Russel, 1962.

³² Donovan. 2010, 8–11; Goldstein & Raessens. 2005, 24–25; Juul. 2005, 5; Rutter & Bryce. 2006, 31–32.

³³ Donovan. 2010, 50–51.

³⁴ Atari, 1982.

³⁵ Arjoranta & Friman & Koskimaa & Mäyrä & Sotamaa & Suominen & Välisalo. 2020, 13–14.

³⁶ Knuutila. 2020; Rutter & Bryce. 2006, 32–36.

³⁷ Goldstein & Raessens. 2005, 40–41; Mäyrä. 2008, 91–95.

³⁸ Toby Fox, 2015.

³⁹ Juul. 2019, 157.

mainittuihin kokeellisiin peleihin. Pelien välillä on niin paljon eroja, että pelejä voidaankin tutkia monesta erilaisesta näkökulmasta ja monien tieteenalojen tukemana. Pelialan tarkastelu muiden tieteenalojen kautta voi tuoda tutkimukseen paljon uudenlaisia ulottuvuuksia⁴⁰.

Digitaalisten pelien joukkoon mahtuu useita eri genrejä ja alagenrejä, jotka eroavat toisistaan ja jotka vaativat hieman erilaisia lähestymistapoja. Yksi tyypillinen ja nykyisin suosittu genre on niin sanottu Battle Royale, johon lasketaan esimerkiksi *Fortnite*⁴¹ ja *PlayerUnknown's Battleground*⁴². Battle Royale -peleillä on tyypillisesti gladiaattorimainen lähestymistapa, missä peliarenalle viedään jopa 100 pelaajaa, mutta vain yksi pelaaja tai tiimi jää jäljelle turnauksen lopussa⁴³. Muita suosittuja genrejä ovat urheilupelit, toimintapelit ja roolipelit, joista jälkimmäisestä käytetään usein lyhennettä RPG, *role-playing game*. Joskus genren rajat eivät ole selkeitä, vaan pelissä voi olla piirteitä useasta eri genrestä, kuten toiminta-seikkailupelit tai *Pac-Manin* yhdistelmä keräily, pakenemis- ja sokkelotyyli⁴⁴. Genret ovat hyödyllisiä pelaajalle ostopäätöksen tekemisessä, jotta pelaaja tietää, mitä peliltä voi odottaa sen genren perusteella.⁴⁵

Tässä tutkimuksessa tarkastelun kohteena oleva *The Elder Scrolls Online* on Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG. Se koostuu kahdesta erillisestä pelityypistä, MMOG ja RPG, ja sillä on molempien genrejen tyypillisiä piirteitä. MMO-alku viittaa peliin, jossa on nimensä mukaisesti massiivinen määrä pelaajia samassa peliympäristössä. Nämä peliympäristöt voivat olla valtavia ja ne antavat pelaajalle paljon vapautta kulkea virtuaalisessa maailmassa.⁴⁶ RPG on roolipeli, jolle on tyypillistä vieraaseen maailmaan uppoutuminen erilaisten hahmoroolien omaksumisen kautta. Usein näissä peleissä pelaaja voi vaikuttaa hahmonsa ulkonäköön ja ”rotuun”, jotka tavallisesti perustuvat fantasiatrooppeihin, kuten haltiat, kääpiöt, ihmiset ja niin edelleen. Avattaren kustomoinnin laajuus voi

⁴⁰ Mäyrä. 2008, 152.

⁴¹ Epic Games, 2017.

⁴² PUBG Corporation, 2017.

⁴³ Rosenbusch & Röttger & Rosenbusch. 2020, 461.

⁴⁴ Goldstein & Raessens. 2005, 194.

⁴⁵ Bartle. 2004, 40; Crawford & Gosling & Light. 2011, 3-6; Fromme & Unger. 2012, 66-67, 73.

⁴⁶ Bessiere & Seay & Kiesler. 2007, 530.

vaihdella pelikohtaisesti: joissakin peleissä muutoksia voi tehdä vain vähän, kun taas toisissa on mahdollista luoda täysin yksilöllisiä pelihahmoja.⁴⁷

Roolipeissä omaksutaan genren nimen mukaisesti jokin rooli tai teema, minkä kautta pelaaja kokee pelimaailman. Tämän lisäksi niissä on paljon non-player character -hahmoja (NPC), jotka esiintyvät pelimaailmassa mutta joita pelaaja ei voi itse ohjata.⁴⁸ Roolipelien voidaan nähdä kehittyneen niin sanotusta kynä ja paperi -tyylistä, jossa pelaajat pelasivat erilaisia fantasiapelejä noppien ja kirjoitettujen hahmokuvausten avulla. Tunnetuin esimerkki tästä tyylistä on *Dungeons & Dragons*, joka perustui vahvasti J.R.R Tolkienin *Taru Sormusten Herrasta* -kirjasarjan maailmaan. Nykyisten RPG-pelien virtuaalinen aspekti voi lisätä fantasiamaailman todellisuudentuntua verrattuna tekstipohjaiseen versioon, jossa lohikäärmetaistelut on kuviteltava, kun taas virtuaalisessa pelissä lohikäärmeestä tulee paljon todellisempi kokemus pelaajalle.⁴⁹

MMORPG-peleissä pelaaja siis voi luoda itselleen avattaren, pelihahmon, jonka kautta hän voi kommunikoida ja olla vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Näin oma pelihahmo toimii myös tunnistimena, joka luo yhteyden pelaajan ja hahmon välille.⁵⁰ Näiden pelien kautta pelaajat muodostavat erilaisia pelaajaryhmiä, kuten yhteisöjä ja kiltoja. Yhteisöjen avulla rakennetaan ihmissuhteita laidasta laitaan joko omana itsenä, pelihahmon roolissa, tai molemmissa ja pelien sosiaalinen aspekti voi olla suuri osa MMORPG-pelaajien pelimotivaatiota.⁵¹ Useat yhteisöt leviävät myös pelien ulkopuolelle, esimerkiksi Discord⁵²-palvelimiin. Discord on sovellus, jossa pelaajat voivat keskustella pelin ulkopuolella joko tekstin tai puheen välityksellä.

⁴⁷ Villani & Gatti & Triberti & Confalonieri & Riva. 2016, 1-2.

⁴⁸ Goldstein & Raessens. 2005, 202, 206.

⁴⁹ Donovan. 2010, 52-53; Fromme & Unger. 2012, 395; Juul. 2005, 1-2.

⁵⁰ Bessiere & Seay & Kiesler. 2007, 530.

⁵¹ Crawford. 2012, 47-48; Crawford & Gosling & Light. 2011, 11-12; Fromme & Unger. 2012, 396-397.

⁵² Discord Inc. 2015.

2.1 Pelaaja ja Player Type -teoria

Myös pelaajia on monenlaisia, kuten pelejäkin. Viime vuosikymmenten aikana digitaalisten pelien suosio on vain kasvanut, ja pelejä pelaavat nyt kaikenikäiset ihmiset sukupuolesta riippumatta. Tästä huolimatta pelit usein nähdään nuorten miesten harrastuksena, ja mielikuvaan ”videopelien pelaajasta” liittyy paljon stereotyyppioita siitä, miltä he näyttävät ja mitä he ajattelevat. Jotkut näistä mielikuvista ovat negatiivisia. Pelaajaa voidaan pitää huonoryhtisenä, kalpeana ja yleisesti epämiellyttävänä henkilönä, joka asuu vanhempiensa kellarissa tai henkilönä, joka ei tuo yhteisölleen minkäänlaista arvoa. Yleensä näin ajattelevat videopelimaailman ulkopuolelta sisään katsovat henkilöt, kun taas pelaajat itse kokevat stereotyypin ja kuvauksen vääräksi.⁵³ Viime vuosien aikana eri medioissa on käyty keskustelua, joka voi lisätä pelaajiin liitettyjä negatiivisia mielikuvia. Pelien vaikutuksesta pelaajien aggressiivisuuteen⁵⁴ on tehty paljon tutkimuksia ja käyty julkisia keskusteluja, minkä vuoksi jotkut voivat välttää julkista assosioitumista termin ”pelaaja” kanssa. Aihe on kuitenkin vaikeasti tutkittava ja siihen liittyy paljon muuttujia. Tutkimuksia löytyy sekä aggressiivisuuden puolesta että vastaan⁵⁵.

Myös peliriippuvuus on herättänyt keskustelua julkisuudessa. Vuonna 2018 World Health Organization lisäsi peliriippuvuuden tautiluokitukseen⁵⁶, joka herätti pelaajien kesken huolta tautiluokituksen lisäämistä harmillisista stereotyyppioista pelaajia kohtaan. Usein negatiiviset piirteet yleistetään koskemaan yhteisöä kokonaisuudessaan. Monet olivat myös huolissaan omista pelitapahtumuksistaan ja pelaajat vertasivat omia pelituntejaan tautiluokituksen määritelmään.⁵⁷ Peliriippuvuus voi vaikuttaa esimerkiksi henkilön sosiaaliseen elämään, työhön sekä opiskeluun negatiivisesti⁵⁸. Tämä voi lisätä pelaajiin kohdistuvia negatiivisia stereotyyppioita.

Pelin ja pelaajan moninaisuutta voi olla vaikea nähdä, kun katsoo peliyhteisön ulkopuolelta sisään. Jos kolme miljardia ihmistä pelaa videopeljä

⁵³ Kowert & Oldmeadow. 2012, 2; Paaßen & Morgenroth & Stratemeyer. 2017, 2, 10; Quandt & Kröger. 2014, 99.

⁵⁴ Anderson & Carnagey & Flanagan & Benjamin & Eubanks & Valentine. 2004, 199–249; Sherry. 2001, 423-426.

⁵⁵ Quandt & Kröger. 2014, 226-227.

⁵⁶ World Health Organization.

⁵⁷ Marketwatch. 2018.

⁵⁸ Quandt & Kröger. 2014, 197.

maailmanlaajuisesti⁵⁹, mahtuu tähän lukuun ihmisiä monista eri taustoista. Pelaajaa on vaikea asettaa yhteen tiettyyn muottiin ja stereotyypit eivät kuvaa koko pelaajayhteisöä.

Pelaajan ja pelin välistä suhdetta voidaan yrittää yksinkertaistaa kuvaamalla pelaajaa pelin käyttäjäksi, mutta käytännössä suhde ei ole aivan näin yksiselitteinen. Elokuvaa tai näytelmää katsoessa katsoja kokee tapahtuvat asiat omalta istuimeltaan ja voi tempautua mukaan elokuvan tarinaan, mutta kokemus pelin ja pelaajan välillä on vuorovaikutteisempi, vaikka samankaltaisuuksia näiden eri medioiden kuluttamisen välillä onkin. Elokuvilla ja näytelmissä on *katsojia*, mutta peleissä katsojan rooli on vain osa pelaajan tekemistä.⁶⁰ Pelityypin mukaan pelaaja vaikuttaa maailmaan pelin sisällä aktiivisena tekijänä, mahdollisesti tavoilla, joita pelin tekijät eivät täysin voi ennakoita.⁶¹ Peli ei yleensä voi edetä ilman pelaajan tekemiä valintoja. Usein pelaajan rooli onkin valintojen tekemistä ja näillä valinnoilla on usein erilaisia seuraamuksia, jotka vaikuttavat pelin kulkuun⁶².

Pelaaja-termin määrittely voi olla vaikeaa, samoin kuin aiemmin mainittujen termien *pelejä* ja *leikkiä*. Suomen kielessä on vain termi pelaaja, joka voi tarkoittaa pelaajaa sekä fyysisessä urheilussa että videopeleissä, jolloin konteksti sanan ympärillä on tärkeää ymmärtää. Usein sanan eteen laitetaan kuvaava liitesana, kuten jalkapallonpelaaja, mutta videopelien kohdalla puhutaan vain pelaajasta tai joskus videopelien pelaajasta tai videopelaajasta. Tavallisesti käytetään vain sanaa pelaaja. Tässä tutkimuksessa konteksti sanalle on selkeä, joten *videopelaaja* tai *digipelaaja*-termien kaltaisia täsmennyksiä ei käytetä. Pelaajan käsitettä on myös pohdittava suhteessa sen englanninkielisiin vastineisiin *player* ja *gamer*, joita käytetään englannin pelislangissa synonyymimäisesti. Gamer-sanaa ei voi sekoittaa jalkapallonpelaajaan, sillä se on selkeästi peliyhteisöön liittyvä käsite. Englanti on pelialalla yleisesti käytetty kieli ympäri maailman, minkä vuoksi monille termeille ei ole suoraa suomenkielistä vastinetta.

Player- ja gamer-sanojen käyttö voi luoda mielikuvia pelaajan sitoutumistasosta peliin: Player voidaan mieltää rennommaksi, jopa satunnaiseksi pelaajaksi ja gamer voi olla

⁵⁹ DFC Intelligence. 2020.

⁶⁰ Crawford. 2012, 32-34.

⁶¹ Tekinbaş & Zimmerman. 2006, 31.

⁶² Goldstein & Raessens. 2005, 60.

kilpailuhenkisempi tai ammattitason pelaaja. Moni kuvaa gamer-pelaajan henkilöksi, joka pelaa peliä voitonhaluisesti ja saavutushakuisesti kun taas player-pelaaja on pelityyliltään rennompia. Monet videopelaajat allekirjoittavat tämän kuvauksen.⁶³ Virallista eroa sanoille ei aina tehdä, ja niitä voidaan käyttää hyvin samankaltaisesti. Voi olla, että sanat hakevat vielä omia merkityksiään ja paikkojaan pelialan kehittyessä.

Eryteisesti naisten on voinut olla vaikea liittää itseään termiin gamer, sillä siihen liitetyt mielikuvat koetaan usein perinteisesti maskuliiniseksi. Gamerit ovat kilpailunhaluisia ja toiminnaltaan aggressiivisia, kun monet naiset omaksuvat rauhallisemman pelityylin, joskaan eivät kaikki.⁶⁴ Pitkään on vallinnut mielikuva, että naiset pelaavat vain hyvin vähän, mutta Ylen tammikuussa 2021 julkaissu artikkele väittää, että jopa 50 % Suomen videopelaajista on naisia⁶⁵. Yhdysvaltojen vastaava luku vuonna 2020 oli 41 % ja vuonna 2011 se oli 40 %⁶⁶. Myös pelaajien ikäjakauma on kasvanut. Saman Ylen artikkelin mukaan pelaajien keski-ikä oli 44 vuotta vuoden 2021 alussa⁶⁷.

Pelaaja on tärkeä osa pelialan tutkimuksia erityisesti pelisuunnittelun näkökulmasta. Pelisuunnittelijoiden on tärkeää ymmärtää pelin kohderyhmää, jotta peli tarjoaisi pelaajille tarpeeksi mielekäästä sisältöä. Bartlen Player Type -teoria on erityisesti MMO-peleissä käytetty tapa ymmärtää pelaajia suunnittelua ohjaavana mallina.⁶⁸ Online-pelien menestys riippuu paljon siitä, miten paljon pelaajia siinä on ja miten kauan he pelaavat. Pelin sisällön on oltava mahdollisimman houkutteleva mahdollisimman monelle pelaajalle ja mahdollisimman pitkäksi aikaa. Bartlen teorian yksi tavoite on varmistaa, että peli tai virtuaalinen ympäristö vastaa pelaajan tarpeita, kategorisoimalla pelaajatyyppejä.⁶⁹ Player Type -teorian perusmalli on visualisoitu kuviossa 2.

⁶³ Wolf & Perron. 2014, 199-200.

⁶⁴ Paaßen & Morgenroth & Stratemeyer. 2017, 14-15.

⁶⁵ Yle. 2021.

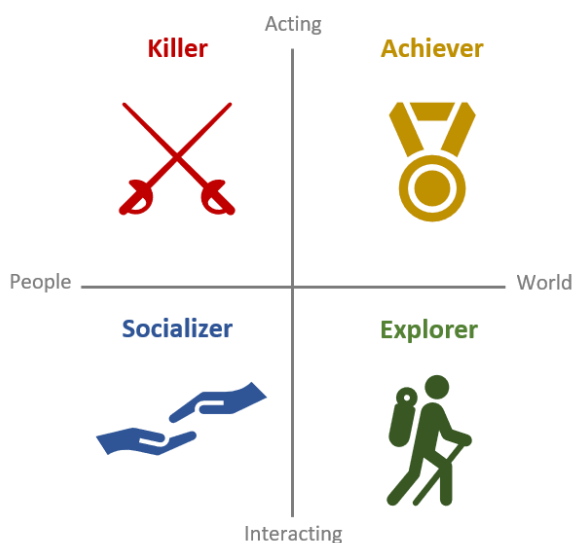
⁶⁶ Crawford. 2012, 50-51; Entertainment Software Association. 2020.

⁶⁷ Yle. 2021.

⁶⁸ Bartle. 2004, 126-127.

⁶⁹ Bartle. 2004, 127; Quandt & Kröger. 2014, 12–13; Wolf & Perron. 2014, 200.

Bartlen Player Type -teoria



Kuvio 2. Bartlen player type -teorian perusjako. Muokannut Kylämäki, Bartlen teorian pohjalta. 2021.

Player type -teoria jakaa pelaajat neljään eri luokkaan: *Killer*, *Achiever*, *Explorer* ja *Socializer*, joilla on omat tunnuspiirteensä. Pelaaja määrittellään sen mukaan, mitä tyyppiä hän kuvaa pääasiallisesti, vaikka kukaan tuskin edustaa ainoastaan yhtä tiettyä kategoriaa täydellisesti. Teorian taustalla on ajatus hauskuudesta: mitkä asiat virtuaalisessa maailmassa ovat eri pelaajatyypeille hauskoja. Suuri pelaamisen motivaattori onkin hauskanpito⁷⁰.

Yksi pelaajatyyppeistä on *achiever* (saavuttajat). Tähän ryhmään kuuluvat pelaajat jahtaavat joko itse asetettuja tai pelin asettamia saavutuksia, palkintoja tai virstanpylväitä. Se voi olla esimerkiksi pelihahmon ”*levelin*” kasvattamista. Level on pelihahmon tai pelaajan yleensä numeerisesti esitetty vahvuustaso, joka kasvaa tavallisesti eri aktiviteeteista saaduilla kokemuspisteillä. Tämän lisäksi saavuttaja voi tavoitella pelin sisäisten sijoituslistojen kärkipaikkoja tai vain omia henkilökohtaisia ennätyksiään. Pelaaja voi myös tavoitella pelin ”voittamista” enemmän muihin pelaajatyyppeihin verrattuna. Bartlen taulukossa nämä pelaajat osuvat ”*world*” ja ”*acting*” pylväiden väliin. Saavuttajista on hauskaa hallita virtuaalista maailmaa.⁷¹

⁷⁰ Bartle. 2004, 128–129; Leino & Wirman & Fernandez. 2008, 55.

⁷¹ Bartle. 2004, 130, 132; Quandt & Kröger. 2014, 12; Wolf & Perron. 2014, 200.

Socializer (seurustelijat) keskittyvät nimensä mukaisesti muiden pelaajien kanssa toimimiseen ja vuorovaikuttamiseen. He sijoittuvat ”people” ja ”interacting” pylväiden väliin. Seurustelijat nauttivat vuorovaikutuksesta muiden pelaajien kanssa. Tähän ryhmään kuuluvat myös roolipelaajat, mutta kaikki seurustelijat eivät kommunikoi itsestään erillisen roolin avulla.⁷² Roolipelaaminen on yksi tapa, jolla pelaajat voivat kommunikoida ja eläytyä MMORPG:n kaltaisten virtuaalimaailmojen sisällä. Roolipelaajat kokevat pelin tarinan ja maailman jonkun toisen näkökulmasta, esimerkiksi pelattavan hahmon ympärille rakennetun roolin kautta.⁷³ Tämä roolipelaaminen on vapaaehtoista ja pelaajalähtöistä, ja sille on usein omat yhteisönsä pelien sisällä. Yhteisöllisyys on tärkeä osa seurustelijoiden pelikokemusta.

Explorer-pelaajat (seikkailijat) keskittyvät etsimiseen ja uusien asioiden löytämiseen. Heistä on hauskaa toimia vuorovaikutuksessa virtuaalimaailman kanssa. Seikkailijat haluavat tietää mahdollisimman paljon peliympäristöstä ja he saattavat yrittää päästä tavallisesti luoksepääsemättömille alueille. He käyttävät aikaa pelimaailman ymmärtämiseen, tutkimiseen ja uusien asioiden löytämiseen.⁷⁴

Killer (tappajat) ovat erittäin aktiivisia, ja heidän käyttäytymisensä tyypillisesti kohdistuu muihin pelaajiin, joko hyökkäämällä tai kiusaamalla. Heidän tavoitteensa voi olla muiden hallitseminen tai alistaminen. Heistä on hauskaa hallita toiminnallaan muita pelaajia. He ovat kilpailuhenkisiä ja haluavat kehittää omia taitojaan, erityisesti muita pelaajia vastaan.⁷⁵

On mainittava, että vaikka tappajakategoriassa esitetyt piirteet voivat kuulostaa negatiivisilta, voi tämä käytös olla toivottua tai peliin rakennettua, pelityypistä riippuen. Esimerkiksi aiemmin mainittu *Battle Royale* -genre nojaa vahvasti pelaajien keskiseen kilpailuun, johon ei lähtökohtaisesti liity pahantahtoisuutta. Myös TESO:ssa on erilliset rajatut alueet ja aktiviteetit, joissa pelaaja voi pitää hauskaa taistelemalla toisiaan vastaan tuottamatta muille tahallista harmia. Tietenkin myös ne pelaajat, jotka tahallisesti tuottavat oikeaa harmia muille pelaajille, kuuluvat tähän pelaajakategoriaan. Heistä käytetään usein nimityksiä ”griefer” tai ”troll”⁷⁶. Griefer

⁷² Bartle. 2004, 130, 132; Wolf & Perron. 2014, 200.

⁷³ Leino & Wirman & Fernandez. 2008, 77.

⁷⁴ Bartle. 2004, 130, 132; Wolf & Perron. 2014, 201.

⁷⁵ Bartle. 2004, 130; Wolf & Perron. 2014, 200.

⁷⁶ Bartle. 2004, 130.

tulee sanasta *grief*, joka tarkoittaa surua tai murhetta. Troll on suoraan suomennettuna peikko, mutta troll on monille internetin käyttäjille tuttua nettislangia, joka viittaa ärsyttävään henkilöön tai riidankylväjään.

Player Type -teoria ei ole täydellinen ja kukaan tuskin osuu täysin yhteen ja ainoaan kategoriaan. Koen itseni seikkailijan ja seurustelijan yhdistelmäksi, mutta päätyypikseni valitsisin seikkailijan. Teorian syväluotaavampi versio pyrkii tarkentamaan kategorisointia lisäämällä perusmalliin kolmannen ulottuvuuden *implicitly* (epäsuorasti) ja *explicitly* (suorasti, selvästi). Se jakaa pelaajatyypit neljästä kahdeksaan, mutta tätä mallia käytetään vain harvoin.⁷⁷ Bartlen malli on tarkoitettu virtuaalimaailmojen suunnittelijoille, ei pelaajille itselleen. Jos pelisuunnittelija haluaa vetää peliinsä tietyn tyyppisiä pelaajia, on hänen huomioitava ryhmien vuorovaikutus toistensa kanssa. Teoria ei ole kategorisointi, vaan suunnittelua ohjaava ja testaava malli, jonka avulla pelintekijät voivat varmistaa pelinsä soveltuvuuden eri tyyppien pelaajille.⁷⁸ TESO on virtuaalimaailma, jossa on aktiviteetteja kaikille neljälle eri tyyppille. En tiedä onko teoriaa käytetty pelin suunnittelussa, mutta se on mahdollista.

2.2 Pelihahmo ja roolit

Jos pelaaja on pelin aktiivinen tekijä, pelaajan toiminta ja aktiivisuus toteutuu pelattavan pelihahmon kautta, millä voi olla ainutlaatuinen, jopa tiedostamaton vaikutus pelaajan pelikokemukseen⁷⁹. Samoin kuin pelaajan ja pelin välinen suhde, myös pelaajan ja pelihahmon suhde voi olla erittäin monimuotoinen. Niitä ei voi suoraan rinnastaa muiden medioiden, kuten elokuvien ja kirjojen, päähenkilöihin⁸⁰. Pelaaja pelaa peliä, mutta ei kuitenkaan pelaa pelihahmoa. Pelaaja voi ohjata pelihahmoa, mikä johtaa ajatukseen pelihahmosta ajoneuvona, jonka sisällä on pysyttävä, mutta jonka avulla pääsee paikkoihin, joihin ei muutoin pääse.⁸¹

⁷⁷ Quandt & Kröger. 2014, 13.

⁷⁸ Bartle. 2004, 135–137; Knuutila. 2020; Quandt & Kröger. 2014, 13.

⁷⁹ Isbister. 2006, 203; Lankoski. 2010, 11–12.

⁸⁰ Wolf. & Perron. 2014, 355.

⁸¹ Wardrip-Fruin & Harrigan. 2007, 140-141.

Tässä tutkimuksessa painotus on pelattavassa hahmossa, johon pelaaja vaikuttaa. Sen lisäksi peleissä voi olla valtava määrä NPC-hahmoja⁸². Pelaaja ei voi ohjata näitä hahmoja, mutta tarinallisissa videopeleissä NPC:t ovat erittäin tärkeitä pelin maailman rakentamisessa. Niillä voi olla erilaisia sosiaalisia rooleja, jotka tukevat pelaajan ymmärrystä pelin tarinasta ja maailmasta, sekä pelattavan hahmon roolista ja statuksesta pelimaailmassa. Nämä hahmot voivat myös antaa pelaajalle tehtäviä ja jotkut hahmot voivat tehdä asioita pelaajan ja pelattavan hahmon puolesta.⁸³ Pelaaja ei yleensä voi vaikuttaa näiden hahmojen pukeutumiseen. Tässä tutkimuksessa sana ”pelihahmo” ei viittaa NPC:hin, ellei siitä mainita erikseen esimerkiksi aineistossa.

Pelaaja kokee pelin pelattavan hahmon kautta, mutta hän voi lisäksi reagoida pelihahmoon psykologisella tasolla, erityisesti jos ja kun pelihahmo on ihminen tai ihmismäinen olento. Pelattavaa hahmoa voi kuvata pelaajan sijaiskehoksi pelin maailmassa.⁸⁴ Pelaajan suhde pelihahmoon voi kuitenkin muuttua pelin genren ja tyylin vaikutuksesta. Erilaisissa peleissä on erilaisia pelihahmoja ja pelihahmon tyyppi voi vaikuttaa siihen, miten pelaaja pelaa tai uppoutuu peliin. Hahmo voi olla niin sanottu ”tyhjä astia”, johon pelaaja voi asettaa itsensä. Esimerkiksi *Undertale*-pelissä hahmo on nuori lapsi, jonka sukupuolta ei määritellä ja jonka nimen pelaaja voi päättää itse. Peli määrittelee pelihahmon suhteet muihin hahmoihin ja tarinaan pelaajan valintojen kautta. Joissakin peleissä pelattavaa hahmoa ei ole sen tavallisessa merkityksessä. *Warcraft III*⁸⁵ -pelissä pelaaja ohjaa sotilasjoukkoja lintuperspektiivissä taistelusta toiseen.⁸⁶

Pelattava hahmo voi myös olla valmiiksi rakennettu persoona ja ulkonäkö, johon pelaaja voi vaikuttaa vain vähän tai ei ollenkaan. Esimerkki tällaisesta pelistä on *Tomb Raider*⁸⁷ -pelisarja, jonka päähenkilö on brittiläinen arkeologi Lara Croft, jonka henkilökohtaisista motivaatioista tulee pelin päämääriä. Larasta on vuosien saatossa muodostunut ikoninen sankaritar, jolla oli sarjan aikaisimmissa peleissä aina sininen toppi, shortsit, pistoolivyö, sekä pieni reppu. Hänen ulkonäköään on päivitetty vuosien

⁸² Non-Player character.

⁸³ Bartle. 2004, 287-288.; Isbister. 2006, 227, 251.

⁸⁴ Isbister. 2006, 203, 205.

⁸⁵ Blizzard Entertainment, 2002.

⁸⁶ Isbister. 2006a, 212-213.

⁸⁷ Eidos Interactive, 1996-2009. Square Enix, 2010-.

varrella teknologian kehittymisen myötä. Kuva 2 näyttää vasemmalla ensimmäisen version Larasta vuodelta 1996 ja oikealla yhden uusimmista versioista vuodelta 2018.



Kuva 2. Lara Croft vuonna 1996 ja 2018. Reddit⁸⁸.

Laran lisäksi on myös muita ikonisia pelihahmoja, joista on tullut Mikki Hiiren kaltainen keulakuva eri peliyrityksille ja sarjoille. Nintendon *Pokémon*⁸⁹-pelisarjan Pikachu on monille tuttu esimerkki, samoin Nintendon toinenkin klassinen hahmo, Mario.⁹⁰

Tutkimuksen näkökulmana oleva peli on MMORPG, jossa roolit nousevat tärkeiksi elementeiksi pelihahmossa. TESO:ssa pelaaja voi itse päättää suuren osan pelattavan hahmon ominaisuuksista, aina ulkonäöstä hahmon motivaatioihin. Tällöin hahmo on lähempänä ajatusta tyhjästä astiasta, johon pelaaja voi itse tuoda tai olla tuomatta haluamaansa sisältöä. Katherine Isbister kuvailee tämän kaltaista hahmotyyppiä ”naamioksi” ja korostaa näiden hahmojen ulkonäön muokkauksen ja erilaisiin sosiaalisiin rooleihin sonnustautumisen tärkeyttä⁹¹. Naamio, roolit ja eri rooleihin sonnustautuminen korostuu TESO:ssa esimerkiksi siinä, miten yhdellä pelaajalla on mahdollisuus tehdä ainakin yhdeksän eri hahmoa. Kaikille voi asettaa täysin eri rooleja ja ulkonäköjä. MMORPG-peleissä pelihahmon ja pelaajan suhteeseen nousee myös

⁸⁸ Reddit.

⁸⁹ Nintendo, 1996.

⁹⁰ Comics gaming magazine. 2017.

⁹¹ Isbister. 2006a, 215.

muiden pelaajien vaikutus, ellei pelaaja tietoisesti välttä muita pelaajia. Lisää TESOn näkökulmasta kerrotaan luvussa 5.

Hahmo on aina jollain tavalla sidottu pelisuunnittelijan asettamiin rajoihin ja päätöksiin, eikä pelaaja täysin vaikuttaa kaikkiin hahmon osa-alueisiin. Myös tyhjää astiaa vastaavilla hahmoilla on käsikirjoitus, mikä vaikuttaa pelaajalle mahdollisiin valintoihin.⁹² Ensimmäiset hahmoon liittyvät valinnat TESOn kaltaisessa pelissä alkavat hahmonluonnin (*character creation*) aikana. Hahmonluonnin sallimat valinnat voivat vaihdella valtavasti. Joskus valittavissa on vain hahmon sukupuoli ja hahmoluokka, joskus pelaaja voi vaikuttaa vaikkapa hahmon jalkojen tai hartioiden kokoon. Rajoituksia voi olla paljonkin, sillä jos pelihahmosta tehdään esimerkiksi leveä, se voi vaikuttaa siihen, miten erilaiset animaatiot toimivat pelissä. Tämä voi aiheuttaa 3D-mallien leikkaantumista tai muita visuaalisia toimintahäiriöitä. Pelihahmon luominen on ensimmäinen kerta, jolloin pelaaja on vuorovaikutuksessa hahmonsa kanssa.⁹³

2.3 Magic Circle – virtuaalisen ja fyysisen ympäristön vuorovaikutus

Pelialan tutkimuksissa käytetyistä teorioista yksi tunnetuimpia on Magic Circle -teoria (taikaympyräteoria). Se liittyy virtuaalisen ympäristön ja fyysisen ympäristön vuorovaikutukseen ja niiden välisiin eroihin ja samankaltaisuuksiin. Teoriaa käytetään Player Type -teorian lisäksi tutkimuksen aineiston tulosten pohtimisessa, erityisesti onlineen ja offlineen välisen vuorovaikutuksen näkökulmasta.

Taikaympyrän arvellaan saaneen alkunsa hollantilaisen historioitsijan, Johan Huizingan *Homo ludens* -kirjasta⁹⁴. Huizinga käytti ajatusta taikaympyrästä leikkikenttänä ja monet pelialan tutkijat ja suunnittelijat ovat kehittäneet taikaympyrää pidemmälle, esimerkiksi Katie Salen Tekinbaş, Eric Zimmerman ja Jesper Juul⁹⁵. Taikaympyrä liittyy pelin tai leikin sääntöihin ja rajoihin. Yksinkertaistettuna taikaympyrä on itsensä eristävä alue, jossa peli tai leikki tapahtuu ja jonka sisään astutaan. Se voi muodostua pelaajan toimesta tämän aloittaessa pelin tai leikin ja

⁹² Schultze. 2014, 84-95.

⁹³ Bartle. 2004, 371.

⁹⁴ Huizinga. 1984.

⁹⁵ Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 95; Juul. 2005, 164.

omaksuessa siihen liittyvät säännöt ja rajat.⁹⁶ Taikaympyrä ei kuitenkaan aina viittaa fyysisiin rajoihin tai johonkin selkeästi havaittavaan reunaan, joka erottaa arjen pelistä, vaan se voi myös olla verrattavissa mielentilaan. Kun *Afrikan Tähti*⁹⁷ -peli aloitetaan, pelaajat eivät kirjaimellisesti astu konkreettiseen ympyrään, vaan he omaksuvat pelin säännöt omaan käytökseensä ja antavat niiden määrittäjä tehtyjä valintoja pelin ajan. Ympyrä onkin joskus lähempänä psyykkistä paikkaa, kuin fyysistä.⁹⁸

Pelaaja sopeuttaa omaa käytöstään sen mukaan, onko hän pelissä vai sen ulkopuolella sekä mitä hän pelissä kulloinkin tekee. Joskus taikaympyrä on suljettu, jolloin raja pelin ja arjen välillä on tarkka. Se voi myös olla avoin, jolloin se jättää tilaa vuorovaikutukselle pelin sisäisen ja pelin ulkopuolisen maailman kanssa.⁹⁹ Kuvio 3 kuvaa taikaympyrää jalkapallon pelaamisen näkökulmasta. Se havainnollistaa sitä, miten tavanomaisena pidetty ele saa uuden merkityksen pelin sisällä. Jalkapallon aikana pallon potkaiseminen verkkoon tarkoittaa maalia pelijoukkueelle. Taikaympyrä voikin kuvata sitä, minkälaisia erilaisia merkityksiä pelin säännöt antavat pelin pelaajille¹⁰⁰. Videopelien kohdalla vastaava esimerkki voisi olla napin painallus fyysisessä ympäristössä, mikä saa pelihahmon hyppäämään peliympäristössä. Juul nostaa esimerkiksi myös säännön, jossa peli päättyy pallon poistuessa pelialueelta. Fyysisessä maailmassa ei ole mitään ympäristön tai koodin asettamaa pakkoa sille, että peli päättyisi juuri silloin, mutta pelaajat määrittävät säännön itse. Videopeleissä pallo ei edes voi poistua alueelta, jos sitä ei ole kirjoitettu pelin koodiin.¹⁰¹

⁹⁶ Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 95.

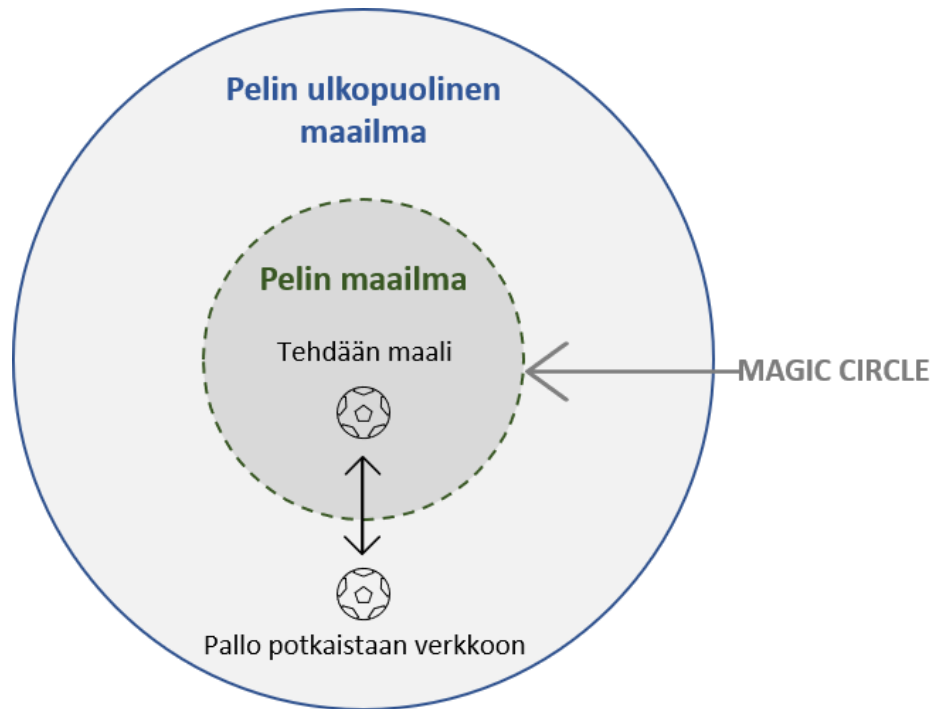
⁹⁷ Mannerla, 1951.

⁹⁸ Crichton. 2019, 35–52; Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 95–96.

⁹⁹ Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 96.

¹⁰⁰ Crichton. 2019, 35–52; Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 99.

¹⁰¹ Juul. 2005. 164–165.



Kuvio 3. Magic Circle kuvallisesti esitettyä. Fyysisessä ympäristössä merkityksetön ele saa pelin maailmassa uuden merkityksen. Muokannut Inkeri Kylämäki, pohjautuen Juulin kuvaukseen. 2021.

Videopelit ovat järjestelmiä, joiden taustalla kulkee pelintekijöiden rakentamat koodit, jotka määrittelevät esimerkiksi sen, mitä tapahtuu eri nappien painalluksesta. Pelaaja ei voi nähdä tätä koodia, mutta se asettaa rajoja pelille ja pelaajalle. Fyysisessä ympäristössä kaupungissa asuva henkilö voi päättää minä hetkenä hyvänsä haluavansa matkustaa kaupungin ulkopuolelle ja mennä kävelemään metsään. Pelissä pelaaja voi olla rajattu yhteen kaupunkiin ja metsän ympärillä voi olla näkymätön seinä tai se voi olla muuten rajattu pelialueen ulkopuolelle, jolloin pelaaja ei voi normaalitilanteessa päästä sinne. Pelaajaa voidaan myös varoittaa pelialueelta poistumisen mahdollisista seuraamuksista.¹⁰² Tämän esimerkin tarkoituksena on havainnollistaa sitä, että pelien suunnittelussa joudutaan aina tekemään rajaavia valintoja. Täysin rajattoman pelimaailman tekeminen veisi paljon teknologisia, rahallisia ja ajallisia resursseja pelisuunnittelijoilta. Rajaton maailma myös sisältäisi paljon ”turhaa tilaa”, jolla ei ole mitään annettavaa pelin päätarkoitukselle. Tällöin virtuaalinen ympäristö ei ehkä olisi edes peli, jos siinä ei olisi lainkaan rajoja tai sääntöjä¹⁰³. Samoin pelien konfliktit poikkeavat fyysisen ympäristön konflikteista. Pelaaja voi milloin tahansa sammuttaa

¹⁰² Juul. 2005, 165.

¹⁰³ Juul. 2005, 45.

videopelin ja jatkaa pelaamista myöhemmin, ilman suuria seuraamuksia. Moninpelin keskeyttäminen voi kuitenkin vaikuttaa kanssapelaajiin, jolloin keskeyttäminen voi aiheuttaa sosiaalisia seuraamuksia tai mielipahaa.¹⁰⁴

Siitä huolimatta, että peleissä on näkymättömiä seiniä tai muita rajoituksia, pelaajat yleensä ymmärtävät niiden tarkoituksen ja pystyvät keskittymään pelistä nauttimiseen.¹⁰⁵ Taikaympyrää on kuitenkin kritisoitu esimerkiksi siitä, että se voi joidenkin mielestä olla painostava ja alistava rakennelma, joka rajoittaa enemmän kuin mahdollistaa, tai että leikin tai pelaamisen erottaminen ei ole niin helppoa kuin miltä taikaympyrä saa sen vaikuttamaan.¹⁰⁶

Juul kuitenkin ilmaisee, että taikaympyrän tarkoitus ei ole olla täysin erottava raja, vaan se kuvaa vain huomattavia eroja pelin ja muun toiminnan välillä. Hän myös nostaa esille Richard Garfieldin käsitteen *metapeleistä*, jotka viittaavat pelin ja elämän liittymäkohtiin. Metapeli kuvaa sitä, miten pelaajat tuovat erilaisia asioita elämästään peliin, ja pelistä elämään.¹⁰⁷ Erityisesti sosiaalisissa peleissä muiden pelaajien aiheuttava harmi tai ilo voi vaikuttaa myös elämään fyysisessä ympäristössä, pelin päättymisen jälkeen. Jos aviopari pelaa peliä yhdessä, voi avioliiton kaltaista ihmissuhdetta olla vaikea täysin erottaa pelistä ja sen tapahtumista. Virtuaalimaailman sosiaalisuus voi toimia hyvin samankaltaisesti kuin fyysisessä maailmassa ja tunnesiteet voivat vaikuttaa pelaajaan vahvasti¹⁰⁸.

Pelaajat myös saattavat käydä pelien asettamia rajoja vastaan ja jopa neuvotella niistä, ainakin sosiaalisten lautapelien ja korttipelien suhteen. Näitä neuvotteluja voivat olla esimerkiksi ryhmän sisäisesti päätetyt sääntömuutokset. Videopelien koodi voi olla rajoittava tekijä digitaalisten pelien sisällä, mutta rajoja voi rikkoa muillakin tavoilla. Toisten pelaajien auttaminen voi jollekin pelaajalle olla kirjoittamaton sääntö, toisille taas vähäpätöinen ajatus, jolloin pelaajien välille voi syntyä erimielisyyksiä näiden koettujen rajojen sisällä.¹⁰⁹ Joskus pelaajat myös yrittävät päästä pelin näkymättömien seinien toiselle puolelle. Player Type -teorian seikkailija-pelaajatyypin pelaajilla on

¹⁰⁴ Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 97.

¹⁰⁵ Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 98.

¹⁰⁶ Juul. 2009, 58–59.

¹⁰⁷ Juul. 2009, 60.

¹⁰⁸ Quandt & Kröger. 2014, 136.

¹⁰⁹ Juul. 2009, 61–62.

taipumus etsiä uusia asioita, joka saattaa johtaa tahalliseen rajojen ja sääntöjen rikkomiseen. Toisaalta myös voitonhalu voi saada pelaajan taivuttamaan sääntöjä tavoitteisiin pääsemiseksi, kuten saavuttaja- ja tappaja-pelityyppien pelaajilla. Digitaalisissa peleissä sääntöjen rikkominen voi olla vaikeampaa kuin fyysisessä ympäristössä pelatuissa peleissä, ellei pelaaja hakkeroi pelin koodia muokataksaan sitä itse tai hyväksikäytä pelin toimintahäiriöitä¹¹⁰.

¹¹⁰ Crichton. 2019, 35–52.

3. IDENTITEETTI

Tässä luvussa käsitellään identiteettiä ja sen perusteita. Identiteetti on erittäin monisyinen aihepiiri, johon liittyy monia erilaisia teorioita ja näkökulmia. Näiden näkökulmien välillä käydään myös jonkin verran kiistaa, joten identiteetin kuvaaminen lyhyesti on erittäin vaikeaa.¹¹¹ Tässä tutkimuksessa pääpaino on pukeutumisidentiteetissä, joka tarkoittaa omalla ulkonäöllä ilmaistua identiteettiä.

Identiteetti yksinkertaistettuna vastaa kysymyksiin ”kuka olen” tai ”keitä olemme”, ”kuka olet”, ja ”mitä olemme” – miten *identifioimme* itsemme. Siihen liittyy se mitä ajattelemme itsestämme ja mitä muut ajattelevat meistä tai mitä *luulemme* muiden ajattelevan meistä.¹¹² Identiteetti voidaan myös jakaa erilaisiin identiteettikäsitteisiin, kuten representaationaalinen identiteettikäsitte ja performatiivinen identiteettikäsitte.¹¹³ Representaationaalinen käsitte identiteetistä pitää identiteettiä tasaisena ja muuttumattomana kohteena, kun taas performatiivinen käsitte kuvaa identiteettiä jatkuvana prosessina.¹¹⁴ Tässä tutkimuksessa nojataan performatiiviseen käsitteeseen, jossa identiteettiä pidetään vuorovaikutteisena ja muovailtavana kokonaisuutena omista uskomuksista ja minäkäsityksistämme.¹¹⁵

Performatiivisen identiteetin käsitteen mukaan identiteetti on enemmän sitä, *mitä teemme*, kuin jotakin mikä meillä on tai mitä omistamme.¹¹⁶ Identiteetti ei performatiivisen käsitteen mukaan ole pysyvä, vaan se on jatkuva prosessi. Vaikka lapsuuden merkitystä identiteetin rakentumisessa korostetaankin, se ei tarkoita identiteetin jäävän muuttumattomaksi aikuistuessamme. Identiteetti heijastaa elämäämme ja sitä voidaan pyrkiä kehittämään tietoisesti, vaikka sitä ei ehkä voidakaan täysin kontrolloida.¹¹⁷ Siihen liittyy myös luokittelua ja jäsentelyä sekä *rooleja*, jotka kertovat omista sosiaalisista konteksteistämme, kuten roolit

¹¹¹ Itäpuisto, ym. 2006, 23.

¹¹² Itäpuisto, ym. 2006, 170; Jenkins. 2014, 6; Schultze. 2014, 84–95.

¹¹³ Schultze. 2012, 80.

¹¹⁴ Schultze. 2012, 80.

¹¹⁵ Lennon, ym. 2017, 207–234; Schultze. 2012, 80; Villani, ym. 2016, 1.

¹¹⁶ Jenkins. 2014, 1, 6; Villani, ym. 2016, 1.

¹¹⁷ Côté & Levine. 2002, 50; Itäpuisto, ym. 2006, 170–171; Jenkins. 2014, 18–19.

vanhempana tai kansalaisuuteen liittyvät roolit, jotka voivat olla yhtä tosia samanaikaisesti.¹¹⁸

3.1 Identiteetti ja virtuaalisuus

Representaationaalinen käsitys identiteetistä erottaa virtuaalisen ja fyysisen minän toisistaan, ja online-identiteettiä pidetään passiivisena ja ruumiista irrallisena. Performatiivinen käsitys taas näkee virtuaalisuuden ja fyysisyyden muodostavan vuorovaikutteisen kokonaisuuden ihmisen identiteetistä.¹¹⁹ Schultzen mukaan tätä identiteettiä voi ajatella kyborgimaisena, missä teknologia vaikuttaa aisteihimme ja laajentaa niitä digitaalisissa ja fyysisissä ympäristöissä.¹²⁰

Fyysisessä ympäristössä identiteettiä ilmaistaan monella tavalla, kuten keholla ja pukeutumisella. Virtuaalisessa ympäristössä ihmisellä ei kuitenkaan ole kehoa samalla tavalla kuin fyysisessä ympäristössä. Ruumiillisuuden ilmeneminen tapahtuu virtuaalimaailmoissa kuitenkin monin tavoin, kuten kuvilla ja teksteillä. Se tapahtuu myös niissä ympäristöissä, joissa emme voi puheella ilmaista omaa itseämme.¹²¹ Sosiaalinen kanssakäyminen online-ympäristöissä voi tuntua hyvin erilaiselta, sillä keholliset viestit puuttuvat ja vuorovaikutus ja itsensä ilmaiseminen visuaalisesti perustuu valokuviin, avattariin ja tekstiin.¹²² Toisaalta oman fyysisen kehon voidaan ajatella olevan läsnä myös virtuaalisessa tilassa. Blogien kirjoittamiseen tarvitaan tavallisesti käsiä, minkä vuoksi kirjoittamista ja tekstiä voidaan pitää yhtenä kehon ilmentymänä virtuaalisessa ympäristössä.¹²³ Kirjoittamisella myös ilmaistaan omaa läsnäoloa esimerkiksi tekstipohjaisissa peleissä.¹²⁴

Millä tavalla identiteetti rakentuu ja ilmenee virtuaalisessa maailmassa, jossa anonymiteetti on erittäin yleistä? Tämä ajatus linkittyy tutkimuksen ajatukseen onlinesta ja offlinea keskenään vuorovaikutteisina, ei toisiaan poissulkevana. Peliympäristö toimii offline-ympäristöä vastaavana kontekstina identiteetin

¹¹⁸ Itäpuisto, ym. 2006, 173; Jenkins. 2014, 18; Schultze. 2014, 84–95.

¹¹⁹ Schultze. 2012, 79-80.

¹²⁰ Phillips & Plesner. 2014, 53-54; Schultze. 2012, 79-81; Schultze. 2014, 84-95.

¹²¹ Wiseman. 2014, 172.

¹²² Bardzell & Bardzell. 2008, 11-12; Serfaty. 2003, 35-47; Schultze. 2014, 84-95.

¹²³ Serfaty. 2003, 35–47 (16–17).

¹²⁴ Leino, ym. 2008, 63.

kehittymiselle, mikä sopii myös kyborgimaiseen käsitykseen ihmisen identiteetistä.¹²⁵ Fyysisyyden vaikutusta on vaikea sulkea täysin pois virtuaalisuudesta ja monet virtuaalisten alustojen käyttäjät ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa fyysisten ja digitaalisten ruumiillistumiensa kanssa.¹²⁶

Sosiaalisuudella on myös suuri merkitys virtuaalisissa ympäristöissä, joissa monet nykyajan kohtaamiset tapahtuvat. Se on korostunut erityisesti Covid-19 pandemian aikana. Tässä tutkimuksessa kohteena oleva MMORPG tuo tutkimukseen sosiaalisen kanssakäymisen elementin, sillä pelissä on samanaikaisesti suuri määrä pelaajia. Se ajaa pelaajia muodostamaan yhteisöjä ja ryhmiä, minkä seurauksena pelaajilla on sosiaalisia rooleja myös virtuaalisessa ympäristössä.¹²⁷ Online-ympäristössä tehdään samanlaisia valintoja itsensä ilmaisuun liittyen kuin fyysisessä ympäristössäkin. Samalla ihmisellä voi olla useita rooleja, kuten työntekijänä, opiskelijana tai pelaajana. Ne eivät sulje toisiaan pois eikä vaihto näiden roolien välillä ole täysin rajattua. Roolit voivat olla olemassa samanaikaisesti: henkilö voi olla samaan aikaan opiskelija, pelaaja ja äiti¹²⁸.

Virtuaalisessa ympäristössä on helpompi tehdä halutessaan paljon radikaalimpia roolimutoksia: Mies voi esiintyä naisena, aikuinen voi olla lapsi tai lapsi voi valehdella ikänsä ja yrittää ottaa roolin aikuisena.¹²⁹ Virtuaalisten alustojen käyttäjä voi myös esittää itsestään erittäin idealisoitua kuvaa. Joidenkin roolien ja sosiaalisen median käytön kohdalla nousee esille eettisiä ja moraalisia kysymyksiä, esimerkiksi kehonkuvan häiriöiden¹³⁰ ja rikollisuuden¹³¹ näkökulmasta. Näihin alueisiin ei tässä tutkimuksessa perehdytä, mutta ne havainnollistavat roolien ottamisen monimuotoisuutta virtuaalisessa ympäristössä. Sherry Turklen mukaan online-ympäristöt toimivat ikkunoina ja rinnakkaiseläminä itseudelle. Käyttäjät voivat luoda itselleen uusia ilmentymiä, joiden kautta he voivat tutkia itseään ja kanssakäymistään muiden kanssa.¹³² Virtuaalisen ympäristön käyttäjällä on käytettävissä tyhjä astia,

¹²⁵ Doh & Whang. 2014, 49; Horst & Miller. 2012, 30, 42; Juul. 2009, 60; Quandt & Kröger. 2014, 136.

¹²⁶ Schultze. 2012, 80; Schultze. 2014, 84-95.

¹²⁷ Bessiere, ym. 2007, 530; Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 463.

¹²⁸ Turkle. 1999, 644; Wardrip-Fruin & Harrigan. 2007, 300.

¹²⁹ Bartle. 2004, 188-189; Hardey. 2002, 570-571; Turkle. 1999, 644, 646.

¹³⁰ Anixiadis & Wertheim & Rodgers & Caruana. 2019, 181-190.

¹³¹ Weulen Kranenbarg. 2020, 327-331.

¹³² Turkle. 1997, 72-84.

jonka hän voi täyttää haluamallaan tavalla ja hänen on sen avulla mahdollista päästää irti fyysisen ympäristön asettamista rajoista ja rooleista.¹³³

3.2 Pukeutumisidentiteetti ja keho

Pukeutumisidentiteetti (*dress identity*) on yksi osa kokonaisvaltaista identiteettiä, joka kehittyy jatkuvasti läpi elämämme. Pukeutumisella voidaan ilmaista ja rakentaa omaa ihanneidentiteettiä sekä ilmaista tiedostamattomiakin osia omasta itsestämme. Pukeutumisidentiteetti on muun identiteetin tapaan erittäin yksilöllinen ja myös omat tulkintamme muiden identiteeteistä pohjautuu omiin kokemuksiimme ja ympäristövaikutteisiimme¹³⁴. Pukeutumisidentiteetti on identiteetin ilmaisullista tuottamista ja ilmentämistä, mikä kietoutuu vahvasti performatiiviseen käsitykseen identiteetistä¹³⁵. Pukeutuminen on tarpeeksi laaja käsite kuvaamaan kaikkia siihen liittyviä asioita, verrattuna esimerkiksi pukuun tai asuun. Nämä sanat eivät kuvaa pukeutumisen kehollista aspektia yhtä hyvin.¹³⁶

Pukeutuminen, vaate ja pukeutumisidentiteetti ovat osa laajempaa *ulkonäön* (*appearance*) käsitettä. Ulkonäkö muodostuu kaikista visuaalisista piirteistä, jotka muodostuvat pukeutumisen ja kehonpiirteiden myötä.¹³⁷ Fyysisessä ympäristössä ulkonäköä ilmentää omat kehomme, jotka erottavat meidät muista ja antavat meille fyysisen läsnäolon ja viestivät meistä fyysisellä tasolla. Keho on yksi tärkeimpiä oman *itseyytemme* ilmenemismuotoja, fyysinen minä, joka kuvaa ja kertoo meistä yksilöinä.¹³⁸ Pelissä sitä vastaa pelihahmo.

Keho on tärkeä osa pukeutumista ja pukeutumisidentiteettiä. Pukeutumisidentiteetin määrittelyssä keho ja kehollisuus ovat keskeisessä roolissa. Pukeutuminen ei ole pelkkää vaatetusta, vaan myös tatuointeja, lävistyksiä, implantteja ja monia muita kehollisia muokkauksia kuvaava termi.¹³⁹ TESOssa pelaajan on mahdollista käyttää kehollisten muokkausten kaltaisia elementtejä hahmonsa ulkonäössä. Susan Kaiser

¹³³ Hardey. 2002, 571; Serfaty. 2003, 35-47 (4-5).

¹³⁴ Roach-Higgins, ym. 1995, 11.

¹³⁵ Itäpuisto, ym. 2006, 173.

¹³⁶ Koskennurmi-Sivonen. 2021, 6; Lennon, ym. 2017, 1–20; Roach-Higgins, ym. 1995, 9–10.

¹³⁷ Kaiser. 1990, 3, 5.

¹³⁸ Eicher & Evenson. 2014, 116; Lennon, ym. 2017, 207–234; Schultze. 2014, 84–85.

¹³⁹ Johnson, ym. 2014, 1; Lennon, ym. 2017, 1–20.

määrittelee kehollista muokkausta (*body modifications*) siten, että niihin kuuluu erilaiset väliaikaiset tai pysyvät muutokset tai muotoilut. Hiusten värjäys ja tyyli, ihoon tehdyt muokkaukset ja myös meikki kuuluvat kehollisten muokkausten piiriin. Myös implantit, joiden saatavuus on kasvanut nopeasti viime vuosikymmenten aikana, lasketaan kehon muokkauksiin.¹⁴⁰ Vaatetus ja asusteet ovat omia osa-alueitaan pukeutumisen sisällä. Asusteina voidaan pitää kaikenlaisia kehoon tai vaatteeseen ripustettavia elementtejä, kuten tekoriisiä ja koruja.¹⁴¹

Useat pukeutumiseen ja identiteettiin liittyvät tutkimukset käsittelevät pukeutumisen kulttuurisia juuria. Kulttuuriin liittyvä pukeutumisidentiteetin tutkimus voi auttaa ymmärtämään pukeutumisen perimmäisiä tarkoituksia.¹⁴² Kulttuurin kuuluu monisyisiä elementtejä tiedosta, uskomuksista, moraaleist, perinteistä ja käytännöistä ja se voi vaikuttaa käsityksiimme muista.¹⁴³ Jos identiteetti koostuu omista käsityksistä ja uskomuksista¹⁴⁴, voi kulttuurin vaikutuksen ajatella olevan merkittävä, ihmisestä riippuen. Pukeutumiseen vaikuttavat meistä ulkoiset tekijät, kuten kasvuympäristö, elämäntilanteet ja sukupolvet ja omat arvomme muodostuvat niiden kautta.¹⁴⁵ Myös tiettyjen värien merkitys voi vaihdella paljon eri kulttuureissa.¹⁴⁶

Pukeutumisviestintä on sosiaalisten tilanteiden näkökulmasta erittäin tärkeä. Pukeutumisella kommunikoidaan vuorovaikutteisesti, tiedostaen ja tiedostamatta, ja pukeutumista tulkitaan joskus hyvin mustavalkoisesti tai stereotyyppisesti. Pukeutumisidentiteettiin liittyy vahvasti ajatus kommunikaatiosta,¹⁴⁷ mikä ei rajoitu vain visuaaliseen ilmaisuun. Pukeutuminen voi viestiä vuodenaikaa, lämpötilaa ja työpaikkaa. Pukeutumisen merkitystä on rinnastettu myös puhumiseen: Haluamme puhumalla ja pukeutumalla korostaa tai peittää tai muuten vaikuttaa omaan ulosantiimme¹⁴⁸.

¹⁴⁰ Lennon, ym. 2017, 1–20; Roach-Higgins. ym. 1995, 44–45.

¹⁴¹ Johnson, ym. 2014, 1; Kaiser. 1990, 7.

¹⁴² Koskennurmi-Sivonen. 2021, 6-7.

¹⁴³ Eicher & Evenson. 2014, 31; Kaiser. 1990, 13; Lennon, ym. 2017, 1–20.

¹⁴⁴ Schultze. 2012, 80; Villani, ym. 2016, 1.

¹⁴⁵ Lennon, ym. 2017, 1–20.

¹⁴⁶ Johnson, ym. 2014, 1–24.

¹⁴⁷ Roach-Higgins, ym. 1995, 11-12.

¹⁴⁸ Barnard. 1996, 48.

Viestintä pukeutumisella voi urheilun ja työn piirissä olla hyvin tietoista ja mietittyä. Urheilijoilla on omat vaatteensa urheilutilanteisiin, ja niiden funktio on pitkälti urheilusuorituksen ympärille rakennettu: Vaatteet valitaan sen mukaan, mikä tukee urheilijan urheilusuoritusta parhaiten¹⁴⁹. Näiden asujen pohjimmainen tarkoitus voi olla suojaaminen tai suorituksen tukeminen, mutta se voi vaikuttaa myös pukijan itsevarmuuteen. Asun käyttäjä voi kuitenkin yleensä tehdä jonkin verran itsenäisiä päätöksiä urheiluvaatteen väriin ja paljastavuuteen tai peittävyysliittymään, kunhan turvallisuuteen ja suoritukseen liittyvät kriteerit täyttyvät¹⁵⁰. Pukeutumisella ihmiset pystyvät tekemään toisistaan nopeita ja monimutkaisia tulkintoja hyvin vähäisellä informaatiolla.¹⁵¹ Joskus pukeutumista kuitenkin ”luetaan” hyvinkin kirjaimellisesti, tulkitsemalla muiden pukeutumista omien arvojen ja kokemusten kautta. Tämä ei aina vastaa sitä, mitä henkilö itse on pukeutumisellaan halunnut viestiä.¹⁵²

Stereotyypit ja niiden käyttäminen ovat osa sosiaalista havaitsemista, johon kuuluu myös kategorisointi, vaikutelmien muodostaminen ja ennakkoluulot. Me tulkitsemme vihjeitä toisistamme, ja pukeutuminen on yksi nopea keino tehdä tulkintoja.¹⁵³ Pukeutumisviestinnällä voi tietoisesti pyrkiä vaikuttamaan muiden käsityksiin. Käytämme pukeutumista myös selittämään ja kuvaamaan omia sosiaalisia kokemuksiamme¹⁵⁴.

Pukeutumisella viestiminen nojaa väistämättä jonkin verran stereotyyppeihin eri ihmisryhmistä. Henkilöiden yksilöllisyyttä ei välttämättä osata huomioida nopeasti tapahtuvan tulkinnan aikana¹⁵⁵. Stereotyypit tarkoittavat niitä tyypillisiä piirteitä, joita mieleemme nousee ajatellessamme erilaisia sosiaalisia ryhmiä ja joiden avulla tulkitaan ja prosessoidaan informaatiota muista ihmisistä. Ennakkoluulot sitä vastoin kuvaavat enemmän asenteita, joita meillä on erilaisista sosiaalisista ryhmistä.¹⁵⁶ Näistä kahdesta stereotyyppi ovat ”kevyempiä”, ehkä jopa helpommin muutettavia, kuin ennakkoluulot. Ne voivat olla sekä negatiivisia että positiivisia ja vaikka ne ovat usein

¹⁴⁹ Lennon, ym. 2017, 207–234.

¹⁵⁰ Lennon, ym. 2017, 207–234.

¹⁵¹ Barnard. 1996, 26.; Lennon, ym. 2017, 95–119.

¹⁵² Johnson, ym. 2014, 1-24; Lennon, ym. 2017, 95-119; Roach-Higgins, ym. 1995, 10-11, 209-210.

¹⁵³ Kaiser. 1990, 34; Lennon, ym. 2017, 68–94.

¹⁵⁴ Kaiser. 1990, 31.

¹⁵⁵ Dovidio. 2010, 118.

¹⁵⁶ Dovidio. 2010, 5-7.

hyödyllisiä nopeiden tulkintojen tekemisessä, ne voivat myös rajoittaa tulkintojamme opittuihin muotteihin. Toiset mukautuvat stereotyyppisiin rooleihin ulkopuolisten odotusten vuoksi tai omasta tahdostaan, ja toiset voivat tahallaan rikkoa näitä rooleja ja odotuksia.¹⁵⁷

Voimme myös tuottaa pukeutumisellamme merkityksiä, joita muut eivät pysty tulkitsemaan, tai joiden tulkitseminen on vaikeaa.¹⁵⁸ Meillä kaikilla on omia sisäistettyjä ja epäsuoria käsityksiä siitä, minkälaiset persoonallisuustyypit kulkevat käsikkäin ja miten persoonat ilmenevät vaatetuksessa ja pukeutumisessa. Nämä pohjautuvat omiin kokemuksiimme ja havaintoihimme.¹⁵⁹ Pukeudumme päivän aikana usealla eri tavalla. Vaatteiden vaihtaminen illalla voi olla jonkinlainen identiteetin muutos – tai oikeastaan vain osa suurempaa pukeutumisidentiteettiä, jota ilmaistaan vain kotona, vain läheisille tai vain itselleen. Se ei kuitenkaan tee muista päivän rooleista yhtään vähemmän *tosia*, vaan myös ne ovat kietoutuneita toisiinsa ja osa kokonaisuutta.¹⁶⁰

Stereotyyppjä ei voi fyysisessä elämässä välttää, vaikka ne eivät aina ole toivottavia. Peleissä niitä voidaan kuitenkin käyttää tarkoituksellisesti viestinnän välineenä, jolloin pelaaja voi muuttaa lähestymistapaansa omien tulkintojensa mukaan.¹⁶¹ Pelissä vaikeammat vastustajat voivat olla visuaalisesti näyttävämpiä, kuin helpot, mutta eivät aina. Odotusten kumoaminen (*subverting expectations*) on tapa, jolla tahallisesti lähetetään vääriä, ennakkokäsityksiä rikkovia viestejä. Pukeutumisessa, tätä voi käyttää esimerkiksi pukeutumalla jonkin roolin ulkopuolella (*”dressing-out-of-role”*)¹⁶². Esimerkiksi poliisi siviilisasussa. Stereotyyppin tai roolin rikkomisella voidaan tuottaa viestin vastaanottajalle vahvempi reaktio, kuin sen noudattamisella. Esimerkiksi jos pelin päähenkilö on ulkonäöltään erittäin epäsovinnainen mutta saa silti paljon huomiota vastakkaiselta sukupuolelta, tai jos sankarillisesti kuvattu päähenkilö onkin pelin päävihollinen.¹⁶³

¹⁵⁷ Roach-Higgins, ym. 1995, 141.

¹⁵⁸ Roach-Higgins, ym. 1995, 285.

¹⁵⁹ Lennon, ym. 2017, 95–119.

¹⁶⁰ Lennon, ym. 2017, 95–119; Schultze. 2012, 80; Turkle. 1999, 644.

¹⁶¹ Isbister. 2006a, 12-13, 43.

¹⁶² Lennon, ym. 2017, 95–119.

¹⁶³ Lennon, ym. 2017, 95–119; Isbister. 2006a, 12–13, 14.

Fyysisessä ympäristössä myös vaatetusfysiologia vaikuttaa pukeutumispäätöksiimme: Talvella pukeudumme lämpimästi, kesällä kevyesti. Emme voi välttää ulkopuolisten asioiden vaikutusta pukeutumiseemme ja kehoomme fyysisessä ympäristössä.¹⁶⁴ Peleissä tämä joudutaan kuitenkin tekemään keinotekoisesti. Pelihahmo ei koe fyysistä kipua, jos hänet vie bikinissä tundralle, eikä pelihahmo saa lämpöhalvausta aurinkoisella säällä, vaikka hänet olisikin puettu paksuun turkikseen. Virtuaalisessa ympäristössä fysiologiset vaikutukset on simuloitava esimerkiksi niin, että kylmässä ympäristössä pelaaja liikkuu hitaammin, jos hahmoa ei ole puettu ilmastoon sopivasti. Monissa peleissä niitä ei ole tarpeen huomioida.

Pukeutuminen on yksi osa hahmon luontia ja rakentamista, ja sillä voi ilmaista hahmon yksilöllisyyttä.¹⁶⁵ Käytännössä virtuaalisessa ympäristössä voidaan viestiä pukeutumisella samalla tavalla, kuin fyysisessä ympäristössä. *Second Life*¹⁶⁶ -virtuaaliympäristöstä tehdyissä tutkimuksissa on saatu näyttöä siitä, että virtuaalimaailman käyttäjät saattavat reagoida toistensa pukeutumiseen. Esimerkiksi yhdessä Ulrike Schultzen tutkimuksessa kävi ilmi, että uudet käyttäjät erottuivat joukosta avattaren pukeutumisen vuoksi: Uusille hahmoille annetaan alussa rajoitettu määrä oletusasuja, joista käyttäjä voi valita mieleisensä. Muut pelaajat kiinnittivät huomiota niihin ja lahjoittivat esimerkiksi ilmaisia hiustyyliä tai muita pukeutumiseen liittyviä osia uusille käyttäjille, jotta ”aloittelijalook” katoaisi ja uusien käyttäjien hahmot pääsisivät irti oletusasuista. Oletusasuja ja -ulkonäköä pidettiin tutkimuksen mukaan negatiivisena ja toistensa näköiset hahmot olivat ei-toivottuja. Samankaltaisuutta muiden pelaajien avattarien kanssa haluttiin välttää ja yksilöllisyyttä korostaa.¹⁶⁷ Samanlaiset hahmot rikkoivat illuusion realismista, mikä rikkoi käyttäjien uppoutumisen (*immersion*) ja läsnäolon kokemukset.¹⁶⁸ Uppoutumisella viitataan siihen, miten hyvin pelaaja voi irrottautua fyysisestä ympäristöstä ja sisäistää pelin ympäristön ja sen maailman itseensä. Pelaaja kokee uppoutuessaan olevansa jossain muualla kuin missä hän fyysisessä ympäristössä on.¹⁶⁹ *Second Life* on käyttäjävetoinen virtuaaliympäristö, jossa pääpaino on

¹⁶⁴ Eicher & Evenson. 2014, 149.

¹⁶⁵ Schultze. 2014, 84–95.

¹⁶⁶ Linden Lab, 2003.

¹⁶⁷ Schultze. 2014, 84–95.

¹⁶⁸ Schultze. 2014, 84–95.

¹⁶⁹ Lankoski. 2010, 30–31.

sosiaalisilla aktiviteeteilla, ja se on osin verrattavissa TESOn kaltaisen pelin peliympäristöön.¹⁷⁰

3.3 Peli ja identiteetti

Tässä alaluvussa tarkastellaan aiemmin käsiteltyjä identiteetin elementtejä pelin, pelihahmon ja pelaajan näkökulmasta. Pääpaino on pelihahmon suhteessa identiteettiin, mutta tässä luvussa käsitellään lyhyesti myös peleissä tapahtuvaa roolipelaamista. Pelihahmoa voidaan kuvata ajoneuvoksi, joka kuljettaa pelaajaa peliympäristössä, mikä herättää kysymyksen siitä, miten näillä ajoneuvoilla voidaan kuvata minuutta ja itseä virtuaalisessa ympäristössä. Pelihahmo tai avatar voi olla erittäin konkreettinen visuaalinen *itse* ilmentymä virtuaalisissa ympäristöissä.¹⁷¹

Pelattavia hahmoja on paljon erilaisia, tyhjästä astioista valmiisiin hahmoihin, joilla on nimi ja identiteetti. TESO:ssa pelattava hahmo edustaa tyhjää astiaa, jonka pelaaja itse luo. Lara Croft taas on valmis kokonaisuus, jonka kautta pelaaja kokee Laran tarinan. Kummassakin tapauksessa pelaaja voi kuitenkin reagoida hyvin samankaltaisesti, samalla tavalla kuin he reagoivat muihin ihmisiin fyysisessä ympäristössä. Stereotypit, roolit, ulkonäkö ja *samaistumisen* käsitteet vaikuttavat myös siihen, miten tulkitsemme pelihahmoja.¹⁷²

Imitaatio, eli matkiminen, ja *identifikaatio*, eli samaistuminen tai tunnistaminen, ovat tärkeä osa ihmisen kehitystä. Peilaamme omia kokemuksiamme muihin, erityisesti lapsena, kun kopioimme vanhempiemme käytöstä ja ajatusmalleja.¹⁷³ Samaistuessamme vanhempiimme otamme itseemme heidän elämänkatsomustaan. Voimme myös samaistua satukirjojemme hahmoihin, jotka sitten päätyvät hahmoiksi lapsuutemme leikkeihin. Me hyödynnämme omaa mielikuvitustamme, ja sen vaikutukset meihin voivat olla hyvinkin todellisia. Samaistuminen rakentaa identiteettiämme.¹⁷⁴

¹⁷⁰ Phillips & Plesner. 2014, 35.

¹⁷¹ Wiseman. 2014, 172.

¹⁷² Isbister. 2006a, 10–13, 139.

¹⁷³ Cohen. 2001, 245; Leino, ym. 2008, 62–63.

¹⁷⁴ Cohen, J. 2001, 247–249.

Samaistumiseen liittyy myös käsityksiä samanlaisuudesta ja eroista ihmisten ja ihmisryhmien välillä.¹⁷⁵ Myös pelihahmoja voidaan tulkita samaistumisen kautta. Pelihahmot ovat kokonaisuuksia, joista pelaaja lukee viestejä ja merkkejä, aivan niin kuin luemme toisiamme fyysisessä ympäristössä. Reaktiomme perustuvat omaan taustaamme ja kokemuksiimme, minkä vuoksi pelaajan reaktioita pelihahmoon ei voi täysin ennakoita, mutta sitä voi yrittää ohjata haluttuun suuntaan suunnitteluvalinnoilla.¹⁷⁶ Myös fyysisessä ympäristössä luemme toisiamme ja voimme yrittää vaikuttaa siihen millä tavoin muut lukevat meitä.¹⁷⁷ Samaistuminen pelihahmoihin tapahtuu samalla tavalla kuin kirjojen ja elokuvien hahmojen kohdalla, aivan kuin kokisimme tapahtumat itse.¹⁷⁸

Pelaajan aktiivisen roolin takia identifikaatio pelihahmoon voi olla vahvempi kuin esimerkiksi katsojan tai lukijan identifikaatio fiktiivisiin hahmoihin muissa medioissa. Esimerkiksi sotilashahmoa pelaava pelaaja voi kokea itsensä rohkeammaksi pelaamisen jälkeen.¹⁷⁹ Jotkut hahmot kuitenkin luodaan alusta asti itse, pelaajan toimesta, kuten monissa MMORPG-peleissä ja muissa virtuaalisissa maailmoissa. Pelaajat voivat siten kokea virtuaalisissa maailmoissa uusia ja erilaisia tapoja olla omia itsejään.¹⁸⁰

Osa pelaajista harrastaa omatoimista roolipelaamista pelien sisällä. Tällä ei tarkoiteta RPG-genreen liittyvää roolipelaamista, vaan oma-aloitteisesti valitun roolin ”näyttelyä” joko yksin tai ryhmässä. He ”pukevat ylleen” hahmonsa, aivan kuin näyttelijät teatterilavalla sen sijaan, että mukauttaisivat hahmoaan omiin tarpeisiinsa.¹⁸¹ Roolipelaaminen voi olla improvisoitua, mutta siinä voi olla myös tiukat säännöt tai jopa käsikirjoitus.¹⁸² Bartlen mukaan pelaamme pelejä, jotta voimme tutkia omia identiteettejämme: Teeskentelemällä olemamme joku muu voimme kehittyä paremmiksi versioiksi itsestämme.¹⁸³

¹⁷⁵ Jenkins. 2014, 19.

¹⁷⁶ Isbister. 2006a, 41.

¹⁷⁷ Jenkins. 2014, 2–3.

¹⁷⁸ Cohen. 2001, 245; Klimmt & Hefner & Vorderer & Roth & Blake. 2010, 323-338.

¹⁷⁹ Klimmt, ym. 2010, 323–338.

¹⁸⁰ Bartle. 2004, 163.

¹⁸¹ Bartle. 2004, 190.

¹⁸² Wardrip-Fruin & Harrigan. 2007, 297-298.

¹⁸³ Bartle. 2004, 195.

Joskus pelaajat voivat myös naamioitua toisenlaiseksi pelaajaksi. Bartle kuvaa naamioinniksi esimerkiksi sitä, kun miespuolinen pelaaja teeskentelee olevansa naispuolinen pelaaja. Naiseksi naamioitunut mies kertoo muille pelaajille olevansa nainen myös fyysisessä ympäristössä. Naishahmoa roolipelaava mies kertoo avoimesti olevansa fyysisessä ympäristössä mies, mutta naamioitunut mies piilottaa totuuden.¹⁸⁴ Konsepti voi esiintyä myös sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi jos alaikäinen teeskentelee olevansa aikuinen saavuttaakseen jonkin ikäiseltään kielletyn paikan tai aineiston. Naamioinnilla on näissä tilanteissa negatiivinen konnotaatio, mutta se ei aina ole pahantahtoista. Virtuaalialustan ylläpitäjä voi naamioitua käyttäjäksi saadakseen käyttäjän näkökulman tai mielipiteen palvelusta ja sen toimimisesta.¹⁸⁵ Peleissä naamiointi voi olla yksi tapa testata ja kokeilla uusia ja erilaisia sosiaalisia rooleja.¹⁸⁶

¹⁸⁴ Bartle. 2004, 197.

¹⁸⁵ Bartle. 2004, 197–198.

¹⁸⁶ Isbister. 2006a, 215.

4. METODISET VALINNAT

Tässä luvussa käsitellään tutkimuksen valintoja. Tämän tutkimuksen tutkimustehtävä on *Minkälainen suhde The Elder Scrolls Online -pelaajan offline- ja online-pukeutumisidentiteettien välillä on?* Tarkasteltavana ilmiönä on pelaajan pukeutumisidentiteettiin liittyvät ajatukset, siitä saadun tiedon ymmärtäminen ja käyttömahdollisuuksien pohtiminen.

Tämä tutkimus kuuluu laadullisen tutkimuksen piiriin. Laadullisessa tutkimuksessa tyypillistä on pyrkimys muodostaa yleiskuva tutkittavasta aiheesta.¹⁸⁷ Tutkimuksen kohteena voivat olla ihmisryhmät tai yksilöt. Ominaista sille on merkityssuhteiden etsiminen ja merkityksien tulkitseminen erilaisista aineistoista. Tutkijan roolina on koota tutkimuksesta nousevista merkityskokonaisuuksista syvempiä merkityksiä.¹⁸⁸ Merkitykset voivat olla abstrakteja tai vaikeasti tavoitettavissa, minkä vuoksi laadullinen tutkimus ei tähtää lopullisen vastauksen löytämiseen tutkimuskysymykseen.¹⁸⁹

Laadullisen tutkimuksen pyrkimys ymmärtää tutkittavaa aihetta soveltuu tämän tutkimuksen ajattelutapaan, jossa tarkoituksena on selvittää kohderyhmän, pelaajan, omia ajatuksia ja merkityksiä heille normaalissa tilanteessa ja ympäristössä. Tutkimus pyritään tekemään luonnollisessa ympäristössä niin, että ilmiö tai tutkittava aihe huomioidaan. Näin ilmiöstä tai ongelmasta voidaan luoda kokonaisvaltainen kuva.¹⁹⁰ Tutkimus kuitenkin tarkastelee vain pientä osaa kohderyhmästä ja pukeutumisidentiteetistä.

Laadullinen tutkimus keskittyy vähemmän yksilöiden välisiin eroihin ja enemmän kokonaisuuksien ymmärtämiseen kuin määrällinen tutkimus.¹⁹¹ Tässä tutkimuksessa määrällisiä menetelmiä kuitenkin käytetään laadullisen aineiston tukena. Määrällinen aineisto tuottaa numeroita, mutta numeroista voi etsiä merkityksiä ja kaavamaisuuksia

¹⁸⁷ Eskola. & Suoranta. 1996, 9–11; Lennon, ym. 2017, 39–67; Miles & Huberman & Saldaña, J. 2014, 9.

¹⁸⁸ Bernard. 2013, 393-394; Creswell. 2009, 4; Hennink & Hutter & Bailey. 2011, 10; Neuman. 2014, 167.

¹⁸⁹ Bernard. 2013, 394; Neuman. 2014, 2, 176–177.

¹⁹⁰ Silverman, D. 2013, 6; Tuomi J. & Sarajärvi, A. 2009, 28.

¹⁹¹ Alasuutari & Alasuutari. 2011, 34, 38–39; Silverman. 2013, 6.; Tuomi & Sarajärvi. 2009, 28.

graafien tai taulukoiden avulla¹⁹². Tässä tutkimuksessa määrällisestä aineistosta etsitään merkityksiä ja merkityskokonaisuuksia laadullisen tutkimuksen periaattein: Laadullisuus on linssi, jonka kautta määrällisesti tuotettua aineistoa tarkastellaan. Määrällisiä ja laadullisia tutkimusmenetelmiä voi yhdistää mixed methods - näkökulman mukaan. Nämä eivät ole toisiaan poissulkevia vastakohtia, vain erilaisia strategioita, joiden kautta tutkimusaihetta lähestytään.¹⁹³ Tämä tutkimus ei kuitenkaan sovi puhtaasti mixed methods -strategiaan, joka yhdistelee sekä laadullista että määrällistä aineistoa. Mixed methods tutkimuksen tavoitteena on luoda tietoa, jota ei pelkästään laadullisella tai määrällisellä strategialla ole saatavissa.¹⁹⁴

Menetelmien valintaan vaikuttaa myös kohderyhmä ja tutkimusympäristö. Tutkimusympäristö on tässä tutkimuksessa moninainen: tutkin sekä offline- että online-ympäristön pukeutumisidentiteettiä Tausta-ajatuksena tässä on digitaalisen antropologian tuoma ajatus siitä, että nämä ympäristöt ovat keskenään samanarvoisia¹⁹⁵. Antropologia on tieteenala, jossa tutkitaan ihmistä yhteiskunnassa, ympäristössä ja kulttuurissa, ja digitaalinen antropologia on ihmisen tutkimista digitaalisessa ympäristössä¹⁹⁶. Kulttuuri on vahva osa antropologiaa, ja usein antropologisessa tutkimuksessa käytetäänkin etnografisia menetelmiä.¹⁹⁷ Etnografia viittaa etnisten tai muiden kulttuuristen ryhmien tutkimiseen.¹⁹⁸ Etnografisia menetelmiä on hyödynnetty myös muussa digitaalisen ympäristön tutkimuksessa, esimerkiksi Ulrike Schultzen tutkimuksessa¹⁹⁹. Virtuaaliset maailmat ovat paikkoja ihmisen toiminnalle, kokoontumiselle ja vuorovaikutukselle, joten antropologiaa ja etnografiaa voi soveltaa virtuaalisten maailmojen tutkimiseen. Se on hyödyllinen lähestymistapa ympäristöihin, joissa ihmiset kommunikoivat.²⁰⁰ Tässä tutkimuksessa menetelmien valinta perustuikin paljon identiteetin ja online-tutkimusten käyttämiin

¹⁹² Bernard. 2013, 394.

¹⁹³ Creswell. 2009, 3-4.

¹⁹⁴ Creswell. 2009, 4.

¹⁹⁵ Horst & Miller. 2012, 30.

¹⁹⁶ Antroblogi. 2021; Horst & Miller. 2012; Williams. 1975.

¹⁹⁷ Horst & Miller. 2012, 39–60.

¹⁹⁸ Creswell. 2009, 13; Gray. 2004, 22; Hennik. 2011, 46.

¹⁹⁹ Schultze. 2014, 84–95.

²⁰⁰ MALABY. 2009, 525–526; Phillips & Plesner. 2014, 76–77.

menetelmiin, joissa oli suosittu laadullisia ja etnografisia menetelmiä²⁰¹. Pelaajia voidaan pitää sosiaalisena ryhmänä, jotka toimivat virtuaalisessa tilassa.

Tämän tutkimusaineiston keräämiseen paras menetelmä on kysyä asioita suoraan pelaajilta itseltään. Tavoitteena on muodostaa käsitys ilmiöstä usean tutkittavan antaman datan pohjalta. Mahdollisia menetelmiä tähän ovat haastattelut ja kyselyt.²⁰² Kasvotusten tehty haastattelu on kuitenkin kohderyhmän huomioon ottaen vaikeaa, sillä TESO-pelaajia on ympäri maailmaa, ei vain Suomessa. Tämä on yksi syy, miksi päädyin keräämään aineistoa Webropol-palvelussa tehtävällä web-kyselyllä. Pelaajat saavutettiin pelinsisäisten yhteisöjen *Discord*²⁰³-palvelimien avulla. Discord on erityisesti peliyhteisöjen käytössä oleva keskustelualusta, jossa pelaajat voivat keskustella ja jakaa informaatiota toisilleen. Pelin sisällä kyselyä ei ollut mahdollista jakaa luotettavasti, sillä peli poistaa chat-tiedot säännöllisesti.

Toinen peruste kyselymenetelmän käytölle on tutkimuksen kohde, eli pelaajat. TESO-pelaajat käyttävät pelissä erilaisia käyttäjänimiä ja toimivat pelimaailmassa pelihahmojen kautta. Tämän vuoksi anonymiteetin mahdollisuuden säilyttäminen on ensisijaisen tärkeää. Haastattelu kasvotusten tai edes virtuaalisessa tilassa on aina jokseenkin tunkeilevaa ja ne tilanteet ovat myös erittäin reagoitiherkkiä, mikä nostaa tilanteen ja ympäristön roolit erittäin tärkeiksi. Anonymiteetti luo turvaa sekä tutkijalle että tutkittavalle aineistonkeruutilanteissa.²⁰⁴ Fyysisissä haastatteluissa myös haastattelijan olemus ja puhetyyli voivat vaikuttaa siihen, miten haastateltava suhtautuu haastattelutilanteeseen.²⁰⁵ Kyselyllä pystyy turvaamaan pelaajien anonymiteetin. Online-maailmassa anonymiteetti on yleistä sekä positiivisessa että negatiivisessa merkityksessä: Toisille se voi olla turvallinen paikka ilmaista itseään, toisille se voi tarjota mahdollisuuden tuottaa muille harmia ilman seuraamuksia. Tämän kyselyn rajoissa se kuitenkin tarjoaa vastaajille mahdollisuuden vastata kysymyksiin ilman tuomitsemisen pelkoa²⁰⁶.

²⁰¹ Laaksonen & Matikainen & Tikka. 2013, 151.

²⁰² Hirsjärvi & Hurme. 2000, 11–12; Neuman. 2014, 48-49.

²⁰³ Discord Inc. 2015.

²⁰⁴ Bernard. 2013, 220, 222; Neuman. 2014, 328-329.

²⁰⁵ Gray. 2004, 223.

²⁰⁶ Bartle, R. A. 2004, 174–175.

Kyselyn etuna on myös se, että sillä voidaan saavuttaa suurempi vastaajajoukko verrattain lyhyessä ajassa²⁰⁷. Perinteiset haastattelut vaativat paljon aikataulullisesti sekä tutkijalta että tutkittavilta, kun haastatteluajatauluja sovitetaan yhteen. Lisäksi yksilöhaastattelujen tekeminen vie merkittävästi aikaa.²⁰⁸ Kyselyssä kaikille vastaajille on myös samat kysymykset, jotka esitetään kaikille samalla tavalla ja samassa järjestyksessä. Kysymykset voivat myös olla moniosaisempia, vaikka liian monimutkaisia kysymyksiä kannattaakin välttää. Haasteena on se, että tutkijan ei ole mahdollista vaikuttaa siihen, miten kysymykset ymmärretään, mistä johtuen on tärkeää muotoilla kysymykset selkeiksi. Vastaajat voivat myös tarvittaessa palata takaisin aiempiin kysymyksiin.²⁰⁹ Toisaalta kyselyssä ei myöskään voi olla täysin varma siitä, kuka kyselyn täyttää.

Kyselytutkimuksessa kysymysten selkeys on ensisijaisen tärkeää, jotta vastaajat ymmärtävät kysymykset oikein. Oli myös huomioitava kohderyhmä. Avointen kysymysten lisääminen olisi voinut vähentää vastaajia, mutta suljetut kysymykset voivat ohjailla vastaajien ajatuksia liikaa.²¹⁰ Kysymyksissä ainoastaan perustiedot oli merkitty pakollisiksi. Loogisuus ja vastattavuuden helppous on myös testattava etukäteen. Kyselyn kysymysten on hyvä vastata arkikielen käyttöä.²¹¹

Kerätty aineisto analysoitiin **teoriaohjaavalla sisällönanalyysillä**. Sisällönanalyysi on menetelmä, jolla tarkastellaan tekstipohjaisia aineistoja. Sisällönanalyysi voidaan jakaa kolmeen eri strategiaan: Aineistolähtöinen, teorialähtöinen ja teoriaohjaava sisällönanalyysi. Aineistolähtöisessä lähestymistavassa merkitykset ja koodit luodaan aineistosta, kun taas teorialähtöisessä tavassa koodien ja luokkien taustalla on aiemmin tiedetty teoria. Teoriaohjaava pyrkii lähestymään aineistoa näiden kahden välimuotona, jossa aikaisempi tieto vaikuttaa analyysiin, mutta sitä ei testata, vaan sovelletaan.²¹² Sisällönanalyysiin liittyy systemaattista koodaamista ja tekstiaineiston analysointia esimerkiksi jakamalla tekstin sisältöä kategorioihin ja luokkiin.

²⁰⁷ Gray. 2004, 98.

²⁰⁸ Bernard. 2013, 220.

²⁰⁹ Bernard. 2013, 221–222; Neuman. 2014, 338.

²¹⁰ Bernard. 2013, 228; Hirsjärvi & Hurme. 2000, 45.

²¹¹ Leeuw. 2008, 137–138, 143; Mertala & Selkälä & Alasaarela & Karjalainen & Keso & Pietiläinen . . . Immonen. 2008, 39; Neuman. 2014, 322–324; Russell & Purcell. 2009, 130.

²¹² Tuomi J. & Sarajärvi, A. 2009, 95–98.

Sisällönanalyysi paljastaa tekstin sisällön, mutta sen merkitysten tulkitseminen jää tutkijan vastuulle.²¹³ Sisällönanalyysissä etsitään ja luodaan merkityksiä.²¹⁴

Avoimet kysymykset tuottavat valmiiksi tekstipohjaista aineistoa, josta etsitään pelaajien kertomia tai rivien väliin kirjoitettuja merkityksiä. Sisällönanalyysi tarjoaa tämän kaltaiseen aineiston tarkasteluun systemaattisen koodaus- ja luokittelutavan. Teoriaohjaavan lähestymistavan avulla analyysin kohteet ja luokittelu nousevat aineistosta, mutta myös aikaisempaa teoriaa käytetään aineiston tarkasteluun.²¹⁵

Sisällönanalyysiä ei voi käyttää suljetuilla kysymyksillä tuotettuun taulukkoaineistoon, johon käytetään **kuvailevaa tilastoanalyysiä** tai **kuvailevaa tilastollista menetelmää** (*descriptive analysis* tai *descriptive statistics*). Tällä menetelmällä muokataan tilastoissa kerrottu tieto niin, että se voidaan tulkita laadullisesti merkityskokonaisuuksia etsimällä. Kuvailevan analyysin avulla kuvataan ja tiivistetään dataa ja se tehdään kaikenlaisille määrällisille taulukoille. Sen tarkoitus on kuvata olemassa olevaa tietoa²¹⁶ Kuvaileva analyysi auttaa kaavamaisuuksien löytämisessä aineistosta.²¹⁷

Kuvailevan analyysi valittiin, sillä suljetuilla kysymyksillä tuotettu data täytyy ilmaista selkeästi ja kuvailevasti, jotta merkitysten löytäminen onnistuisi. Sisällönanalyysiä käytetään avoimilla kysymyksillä hankittuun aineistoon. Tilastoaineistoa verrataan sisällönanalyysin tuloksiin. Kuvaileva analyysi auttaa tarkastelemaan aineistoa erilaisten muuttujien kautta, eli sen avulla voidaan esimerkiksi tarkastella, miten luvussa 2.1 käsitelty *pelaajatyyppejä* vaikuttaa pukeutumisidentiteetin ilmaisemiseen.

²¹³ Bernard. 2013, 536; Bryman. 2015, 283; Neuman. 2014, 372–373.

²¹⁴ Leetaru, K. 2012, 2; Miles, M. ym. 2014, 8; Tuomi J. & Sarajärvi, A. 2009, 104.

²¹⁵ Bernard. 2013, 536; Tuomi J. & Sarajärvi, A. 2009, 95–98.

²¹⁶ Pestleanalysis. Thomas Bush. 2020.

²¹⁷ Gray. 2004, 29; Laerd statistics. 2020; Pestleanalysis. Thomas Bush. 2020.

5. TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

The Elders Scrolls Online on Zenimax Online Studios yhtiön vuonna 2014 julkaisema MMORPG-peli. Se on osa *The Elder Scrolls* -pelisarjaa, jonka aiemmat julkaisut ovat olleet Bethesda Softworksin julkaisemia yksinpelejä. Sarjan ensimmäinen peli *The Elder Scrolls: Arena*²¹⁸ julkaistiin jo vuonna 1994, mutta vasta vuonna 2011 julkaistun *The Elder Scrolls V: Skyrim*²¹⁹ -pelin suosio loi edellytykset TESOn kehitystyölle. TESO sijoittuu samaan virtuaaliseen maailmaan kuin sarjan muutkin pelit, joten vuonna 2021 TESOn maailmaa voidaan tästä näkökulmasta pitää 27 vuotta vanhana. Lähes kaikki sarjan pelit kuuluvat RPG-genreen, paitsi vuonna 2017 julkaistu virtuaalinen keräilykorttipeli, *The Elder Scrolls: Legends*²²⁰.

Aloitin itse TESOn pelaamisen vuonna 2018. Monet asiat tässä tutkimuksessa pohjautuvat omaan kokemukseeni pelistä ja sen ympäristöstä. Tarkoituksena on antaa lukijalle käsitys pelistä ja sen maailmasta. Pelasin peliä yksin lähes vuoden ennen kuin otin kontaktia muihin pelaajiin. Monet pelin pelaajat eivät välttämättä koskaan pelaa peliä muiden kanssa vaan keskittyvät pelin tarinaan ja maailmaan.

Olin pelannut *The Elder Scrolls* -sarjan pelejä jo ennestään, mikä oli suuri henkilökohtainen motivaatio TESOn aloittamiselle. Pelaajien joukossa on kuitenkin myös heitä, joita kiinnostaa pelin MMORPG-elementit tai sosiaalinen kanssakäyminen virtuaalisessa fantasiamaailmassa enemmän kuin sarja itsessään. Tarkkoja tietoja pelaajien pelimotivaatioista ei ole, mutta TESOn pelaajakunta on erittäin laaja, minkä vuoksi myös pelimotivaatioita voi olla monia.

The Elder Scrolls Online voi pelata tietokoneilla ja PlayStation 4-²²¹ sekä Xbox One²²² -konsoleilla. Pelissä on erilliset palvelimet Euroopan ja Amerikan alueille kullakin alustalla. Aktiivisia kuukausittaisia pelaajia alustoilla ja palvelimilla yhteensä arvioidaan olleen noin 2,5 miljoonaa vuonna 2017²²³. Pelaajamäärät ovat todennäköisesti kasvaneet tämän jälkeen.

²¹⁸ Bethesda Softworks, 1994.

²¹⁹ Bethesda Softworks, 2011.

²²⁰ Bethesda Softworks, 2017.

²²¹ Sony, 2013.

²²² Microsoft, 2013.

²²³ MCV/Develop. Dealessandri. 2017.

RPG-genrelle tyypillisesti TESOn ensimmäinen valinta liittyy hahmonluontiin, joka on esitetty kuvassa 3. Hahmonluonti jakautuu neljään eri päävalikkoon: hahmon rotu ja sukupuoli, luokka, kehonrakenne sekä kasvon rakenne, ja näille on saatavilla useita eri valintoja ja liukusäätimiä.



Kuva 3. The Elder Scrolls Online hahmoluonnin valikko. Kuvassa esitettyssä ikkunassa pelaaja voi määrittää hahmon kehonosien kokoa ja muotoa. Kuvakaappaus. Kylämäki, 2021.

Rodut roolipeleissä ovat usein kirjaimellisesti eri *rotuja*. Pelissä on ihmisrotujen lisäksi haltioita ja örkkejä sekä myös kissa- ja liskohumanoideja. Tämän lisäksi hahmolle voi valita sukupuolen. Hahmon luokka puolestaan vaikuttaa siihen, minkälaisia taitoja hahmolla on. Keho- sekä kasvovalikot ovat nimensä mukaisesti niitä, joissa pelaaja voi määrittellä hahmonsensa ulkonäön. Ulkonäköön vaikuttavat tekijät voivat vaihdella jonkin verran hahmorodun mukaan, esimerkiksi pituuden liukusäädin on eri roduilla erilainen. Tämän lisäksi voi olla joitakin asusteita tai kehollisia muokkauksia, joita tarjotaan vain tietyn rotuisille hahmoille. Lopuksi pelaaja valitsee hahmolleen nimen ja voi aloittaa pelin pelaamisen.

Hahmonluonnin jälkeen pelaajalla on mahdollisuus ostaa poletteja, joilla luodun hahmon ulkonäköä voi muokata myös jälkeempään. Pelissä on aluksi yhdeksän hahmopaikkaa, joita pelaaja voi halutessaan hankkia lisää, joten useiden hahmojen luominen on mahdollista. Pelissä saa ostettua myös uusia hiustyylejä, asusteita ja kehollisia muokkauksia. Niitä voi saada myös joidenkin saavutusten tai tehtävien tekemisen päätteeksi. Lisäksi pelissä voi vaikuttaa paljonkin siihen, mitä pelihahmolla on päällä. Kuva 4 esittää pelissä olevan ”Outfit Stationin” (ulkoasuasema) muokkausmahdollisuuksia. Asemalla pelaaja voi valita keräämistään asutyyleistä haluamiaan kokonaisuuksia.



Kuva 4. The Elder Scrolls Onlinen ulkoasuasema, jossa pelaaja voi vaikuttaa hahmonsa pukeutumiseen. Tässä kuvassa käytetty satunnaistoimintoa, joka valitsee satunnaisen kokonaisuuden pelaajan omistamista asutyyleistä. Kuvakaappaus. Kylämäki, 2021.

Kuvassa näkyy, että pelaaja voi vaikuttaa asutyyleihin päästä jalkoihin, mikä mahdollistaa monien hyvin erilaisten asukokonaisuuksien muodostamisen. Kuvassa on käytetty pelihahmon ylle satunnaistamisvalintaa, joka valitsee kaikista pelaajan omistamista tyyleistä satunnaisen tyylikokonaisuuden. Tyylejä voi löytää tehtävien tai saavutusten kautta ja myös ostaa muilta pelaajilta tai pelin kaupasta. Pelaaja voi lisäksi määrittellä asun värit omistamistaan värityyleistä. Kun haluttu kokonaisuus löytyy, pelaaja voi maksaa asun muokkauksen pelirahalla tai asupoiteilla. Pelaajalla on alussa vain yksi asupaikka, mutta niitä voi ostaa lisää kullekin hahmolle erikseen.

Tämän lisäksi pelissä on myös valmiita asukokonaisuuksia. Niitäkin voi saada tehtävistä, saavutuksista tai ostamalla. Valmiita asuja vaihdetaan pelin kokoelmavalikossa. Monet valmiit asukokonaisuudet ovat samanlaisia sekä mies että naishahmoille. Ulkoasuasemalla (kuva 4) monet asut ovat ainakin jonkin verran sukupuolitettuja, mutta eivät kaikki. Kokoelmavalikossa voi myös vaikuttaa pelihahmon tatuointeihin, arpiin, partaan, asusteisiin ja muokkauksiin. Kokoelmavalikossa tehdyt muokkaukset ovat ilmaisia, ja niitä voi vaihtaa milloin vain.

The Elder Scrolls Online tarjoaa paljon eri vaihtoehtoja pelihahmon muuttamiseksi. Pelin alussa pelaajalla on vähemmän muokattavaa, mutta mitä enemmän peliä pelaa, sitä enemmän pelaaja voi kerätä erilaisia kokoelmakappaleita ja asutyylejä. TESO valittiin tähän tutkimukseen näkökulmaksi siitä syystä, että sen suuren valikoiman ja vaikutusmahdollisuuksien myötä se tarjoaa hyvän pohjan pukeutumisidentiteettiin ja pelihahmojen pukeutumiseen liittyvän tutkimuksen tekemiselle.

The Elder Scrolls Onlinen virtuaalinen maailma on laaja, ja siihen tulee vuosittain jonkin verran uutta sisältöä. Peli tapahtuu yhdellä mantereella, jonka sisällä on monia eri provinssia. Provinssien ympäristöt vaihtelevat aavikosta ja tundrasta tulivuorimaisemaan. Fantasiapelinä siinä on myös elementtejä, jotka poikkeavat fyysisestä maailmasta, kuten jättiläisten täyttämä maa, jossa on outoja jättimäisiä hyönteisiä. Monille pelin maille on suunniteltu oma kulttuuri, joka näkyy esimerkiksi pelin asusteissa: viikinkivaikutteisen ihmisrodun pukeutumisessa ja arkkitehtuurissa näkyy paljon pohjoismaisia ja viikinkimäisiä elementtejä.

Pelissä on mahdollista muodostaa peliyhteisöjä eli kiltoja, jotka usein vaihtelevat sen mukaan, mihin yhteisössä olevat pelaajat haluavat keskittyä. On kiltoja, jotka keskittyvät pelin sosiaaliseen aspektiin, kun taas jotkin muut killat erikoistuvat pelaaja vastaan pelaaja -sisältöön. Pelin sisällä näille killeille on varattu oma keskustelukanava, jossa voi kommunikoida sanallisesti muiden killan jäsenten kanssa. Killan johtajat voivat lähettää pelin sisällä tiedotuksia, joista killan jäsenet saavat ilmoituksen. Peli ei kuitenkaan tallenna keskustelua, joten nämä keskustelut katoavat uloskirjautumisen yhteydessä. Pelinsisäistä tekstikeskustelua voi olla hankala kontrolloida, jos kolmesataa ihmistä kirjoittaa yhtäaikaan viestiä samaan paikkaan. Siitä johtuen monet killat tekevät pelinulkoisen keskustelukanavan Discord -sovellukseen,

joka tarjoaa yhteisöille enemmän mahdollisuuksia kommunikointiin ja kommunikaation organisoimiseen. Pelaajat voivat jakaa näissä kuvia, videoita ja linkkejä helposti, mitä on pelin sisällä vaikea tehdä, sekä myös kommunikoida keskenään pelaamisen ulkopuolella.

5.1 Aineiston keruu

Tutkimuksen aineisto kerättiin web-kyselyllä, joka julkaistiin Webropol-palvelussa 10. –21.3.2021. Kysely oli auki 12 päivää.

Kohderyhmänä tutkimuksessa ovat The Elder Scrolls Online -pelin pelaajat. Kohderyhmää ei ole rajattu iän, sukupuoli-identiteetin tai kansalaisuuden mukaan. Kyselylinkkiä jaettiin TESO-yhteisöjen Discord -palvelimilla nettilinkin avulla.

Lähestyin eri yhteisöjen johtajia etukäteen, jotta he voisivat itse päättää, haluavatko he osallistua kyselyyn ja linkin jakamiseen. Halusin varmistaa, että kysely tuntuisi turvalliselta ja kiltojen johtajat saisivat mahdollisuuden esittää kysymyksiä kyselyn tarkoituksesta ennen päätöksentekoa. Yhteisöjen johtajat pystyivät myös varmistamaan sen, että kyselylinkki ei hukkuisi muun keskustelun sekaan. Lähestytyjä yhteisöjä oli yhteensä seitsemän ja sen lisäksi pelaajat saattoivat jakaa kyselyä itsenäisesti.

Kysely laadittiin englanniksi, koska kohderyhmä on kansainvälinen. Kyselyssä oli kaksitoista kysymystä, joista kaksi oli avoimia kysymyksiä. Loput kysymyksistä oli suljettuja kysymyksiä, kuten perusvalintakysymyksiä ja yksi monivalintakysymys. Matriisikysymyksiä, joissa vastaajat arvioivat määrättyjä asioita annetulla asteikolla (samaa mieltä – eri mieltä), oli kolme. Kysely oli jaettu kolmeen osioon: perustiedot, online-pukeutumisidentiteetit ja offline-pukeutumisidentiteetit.

Perustietojen tarkoitus oli kerätä dataa, jonka avulla vastaajia voidaan luokitella, kuten ikää, sukupuoli-identiteettiä ja pelaajatyyppejä. Ikäjakaumalle oli vaihtoehtoja 18 vuodesta yli 70 vuoteen. Alaikärajaksi asetettiin 18 vuotta, sillä se on pelin ikärajoitus suurimmassa osassa maailmaa paitsi Saksassa, missä ikäraja on 16. Pelaajaa pyydettiin määrittämään oma pelaajatyypkinsä ja valitsemaan annetusta listasta pelin aktiviteetteja, joihin hän käyttää aikaansa pelissä.

Toinen osio keskittyi online-pukeutumisisidentiteettiin eli pelihahmoon. Kysymykset liittyivät pelaajan omiin kuvauksiin hahmoistaan ja valintoihin hahmojen pukeutumisen taustalla. Vastaajalla oli myös mahdollisuus lähettää kuva hahmostaan. Kuvien esittämiseen tutkimustekstissä pyydettiin lupaa.

Kolmas osio käsitteli offline-pukeutumisisidentiteettejä. Kysymykset olivat samankaltaisia kuin online-pukeutumisisidentiteetissä, mutta näkökulma oli pelaajan omassa identiteetissä. Osion lopussa kysyttiin kokevatko pelaajat pelien pelaamisella olleen vaikutusta siihen, miten he ajattelevat pukeutumista ja pukeutumisisidentiteettiä fyysisessä ympäristössä.

Kysely testattiin 5.–6. maaliskuuta 2021, minkä jälkeen kysymysten asettelua muokattiin saatujen kommenttien pohjalta. Muutokset kyselyn rakenteeseen olivat pieniä. Sana ”sukupuoli” muutettiin ”sukupuoli-identiteetiksi” kielten välisten erojen vuoksi, jotta kysymyksestä tulisi selkeä ja kattava. Sukupuoli-identiteettiin vaihtoehtoiksi asetettiin *male, female, non-binary, transgender, a-gender* ja *if other, please specify*. Viimeinen vastausvaihtoehto ”muut” oli tärkeää asetella niin, että se ei anna kuvaa ”muista” outoina tai vieraina, vaan tasa-arvoisena muihin vastausvaihtoehtoihin nähden.

Kyselyn saatekirje ja kyselylomake ovat **liitteessä 1**. Kyselyn saatekirjeessä korostettiin anonymiteetin säilymistä ja sitä, että vastaajilta ei kysytä tunnistettavia henkilökohtaisia tietoja. Anonymiteetin poistaminen saattaisi vaikuttaa siihen, miten moni pelaaja vastaa kyselyyn.²²⁴ Saatekirjeessä tähdennettiin, että pelin julkaisija, Zenimax Online Studios Oy (LLC), ei ole osallisena tutkimuksessa. Saatekirjeessä määriteltiin joitakin tärkeitä termejä, jotta pelaajat pystyisivät vastaamaan kysymyksiin. Esimerkiksi sana *dress* voi luoda mielikuvia mekosta, mutta se viittaa myös pukeutumiseen kokonaisuudessaan. Pukeutumisisidentiteetin käsite avattiin saatekirjeessä, jotta vastaajien olisi helpompi ymmärtää kysymyksiä tarkoituksenmukaisesti.

²²⁴ Mann & Stewart. 2000, 73-74; Russell & Purcell. 2009, 27-28.

Kyselyn ulkoasussa käytettiin Lapin Yliopiston tunnusvärejä ja logoa. Väreillä voi tehdä nettikyselyistä miellyttävämmän vastata ja vaikuttaa myös siihen, miten uskottavaksi vastaaja kyselyn kokee²²⁵.

5.2 Aineiston analyysi

Kyselyä jaettiin ainakin seitsemässä yhteisössä, joiden koko vaihteli noin 10–300 jäseneen. Yhteensä kysely saavutti noin $n = 1090$ pelaajaa eri yhteisöjen välillä, mutta tähän lukuun kuuluu myös yhteisöjen ei-aktiiviset jäsenet. Kysely avattiin 256 kertaa ja vastaamisen aloitti 121 henkilöä. Lopullinen vastaajamäärä oli $n = 89$, mikä oli 79 % vastaamisen aloittaneista. Vastaamisen keskeyttämisen syitä ei ollut mahdollista selvittää. Vastaajilla oli mahdollisuus tallentaa kyselyn vastaukset ja jatkaa myöhemmin. Lopullinen vastausprosentti kaikista saavutetuista oli 8,17 %.

Suurin osa pelaajista vastasi kaikkiin paitsi avoimiin kysymyksiin. Vastausprosentti avointen kysymysten kohdalla oli noin 56 % ($n = 51$) kyselyn 89 vastaajasta. Kaikki 89 vastausta olivat käyttökelpoisia.

Ennen aineiston analyysiä aineisto oli tuotava luettavaan muotoon eli litteroitava. Litteroinnin aikana aineisto tarkastetaan ja muokataan tekstin muotoon. Siihen liittyy samalla myös aineiston pelkistämistä, jossa aineistosta karsitaan kaikki tutkimuskysymyksen ulkopuolelle jäävä data.²²⁶ Pelkistämisessä keskitytään tutkimuskysymyksen näkökulmasta olennaiseen.²²⁷ Webropol-palvelu tekee litterointivaiheesta helppoa, sillä sieltä voi suoraan tallentaa tulokset erillisiin tekstitiedostoihin, jolloin litteroinnin mekaaniset vaiheet nopeutuvat. Suljettujen kysymysten tuottama data tulee Webropol-palvelussa valmiiksi erilaisiin taulukkomuotoihin, jolloin tutkijan ei tarvitse luoda tilastotaulukkoja alusta asti itse.

Pelkistämävaiheen aikana merkitsin aineistosta tutkimuskysymykseni kannalta tärkeältä vaikuttavia asioita, esimerkiksi ”väri” tai ”asusteet”. Kävin aineiston lävitse useaan kertaan, pelkistäen ja väljästi ryhmitellen. Merkinnät auttavat, kun aineiston eri kohtiin palataan myöhemmin²²⁸. Tässä vaiheessa auttoi myös tutkimuskysymyksen ja

²²⁵ Mann & Stewart. 2000, 70; Mertala, ym. 2008, 42.

²²⁶ Hirsjärvi & Hurme. 2000, 138; Miles, ym. 2014, 71–72; Tuomi & Sarajärvi. 2013, 92–93, 109.

²²⁷ Alasuutari & Alasuutari. 2011, 40; Miles, ym. 2014, 12.

²²⁸ Saldanã. 2011, 95–97; Eskola & Suoranta. 1996, 93.

tutkimuksen aineistoa ohjaavan kysymyksen tarkastelu. Aineistoa ohjaava kysymys on: *Minkälaisia asioita The Elder Scrolls Online- pelin pelaajan offline- ja online-pukeutumisidentiteetit pitävät sisällään?* Kysymyksen avulla pystyin nostamaan aineistosta asioita, jotka liittyivät pelaajien pukeutumisidentiteetteihin sekä online-että offline-tilanteissa.

Vastaajien vastauslomakkeet merkittiin koodeilla V00 (S-m). V-merkintä tarkoittaa vastaajaa ja numero on vastaajan järjestysnumero. S-merkintä tarkoittaa *socializer* -pelaajatyyppejä. Muita merkintöjä ovat E, A ja K, jotka viittaavat luvussa 2.1 esitettyihin pelaajatyyppeihin *explorer*, *achiever* ja *killer*. M-merkintä viittaa sukupuoleen, mies (*male*). Tämän lisäksi käytetään merkintöjä f (*female*) ja b (*trans, non-binary, gender-fluid* -ryhmä). Pelaajatyypit ja sukupuoli toimivat muuttujina suljettujen kysymysten tarkastelussa ²²⁹. Käytin myös värimerkintöjä eri pelaajatyypeille. Seikkailijat ovat sinisiä, seurustelijat vihreitä, saavuttajat oransseja ja tappajat punaisia (kuvio 5).

Litteroitua aineistoa avoimista kysymyksistä tuli noin 17 A4 sivua. Fontti oli Calibri ja koko 12, rivivälillä 1,5. Suljettujen kysymysten taulukoiden kanssa aineistoa oli 30 sivua. Tämän lisäksi vastaajat lähettivät 44 kuvatiedostoa, joissa oli yhteensä 66 eri pelihahmoa.

5.2.1 Kuvaileva analyysi

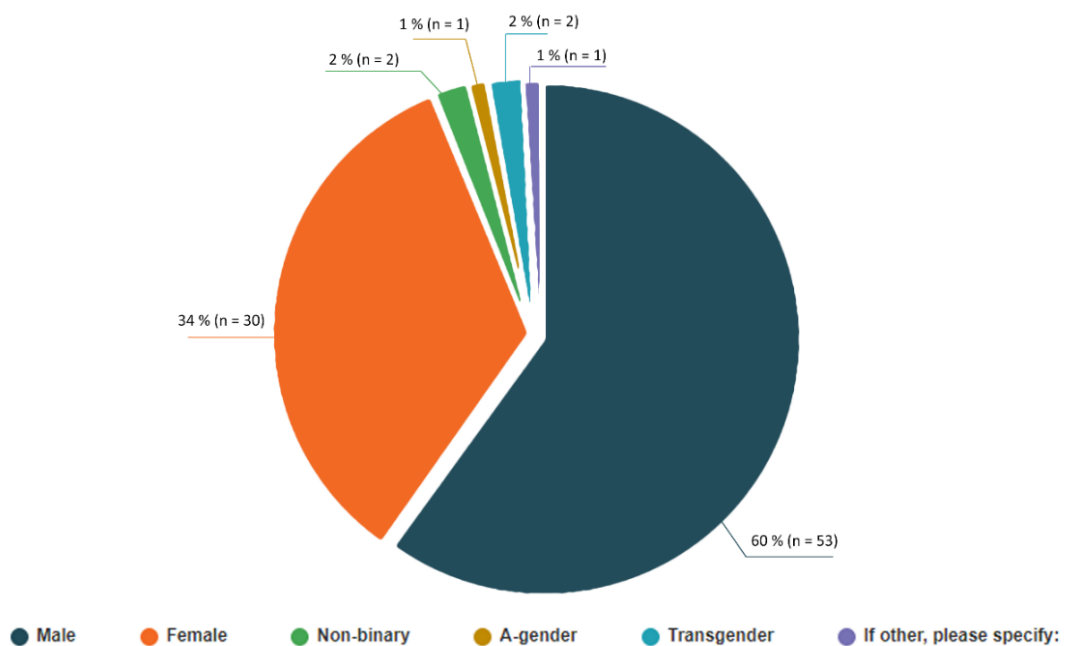
Litteroinnin jälkeen aloitin varsinaisen analyysin kuvailevalla tilastoanalyysillä, jota käytettiin suljettujen kysymysten analysoimiseen. Kuvaileva analyysi tiivistää ja kuvailee sitä mitä aineiston eri muuttujat kertovat.²³⁰ Muuttuja voi olla esimerkiksi ikä tai sukupuoli, joiden tuottama tieto muutetaan visuaaliseen muotoon taulukoiksi ja diagrammeiksi. Tämän jälkeen kuvailevan analyysin avulla tarkastellaan, millä tavoin muuttujat jakautuvat tai erottuvat, ja analyysi kirjoitetaan sanallisesti auki.²³¹ Aloitin analyysin perustietojen tarkastelulla, minkä jälkeen käsittelin online- ja offline-pukeutumisidentiteettien taulukot erikseen.

²²⁹ Leeuw. 2008, 317.

²³⁰ KvantiMOTV. 2021.

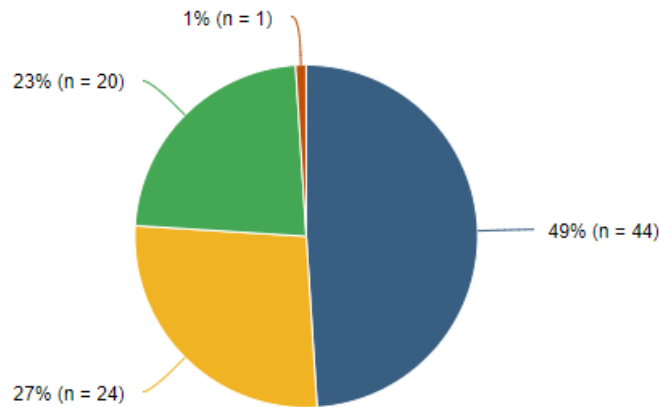
²³¹ Creswell. 2009, 152.

Perinteisesti sukupuoli on tutkimuksissa tärkeimpiä muuttujia, mutta online-pukeutumisisidentiteettiä koskevissa vastauksissa sukupuolen mukaan jäsentäminen ei tuottanut paljon uutta tietoa tai uusia näkökulmia tutkimuskysymykselle. Sukupuoli nostetaan esille tarpeen mukaan ja sen painoarvo kasvaa erityisesti pelaajien offline-pukeutumisisidentiteettiä käsittelevässä osiossa. Online-pukeutumisisidentiteetissä pääpaino on pelaajatyypin tarkastelussa. Kuvio 4 esittää sukupuoli-identiteetin jakauman.



Kuvio 4. Vastaajien sukupuoli-identiteetin jakauma. Kylämäki, 2021.

Vastaajista jopa 60 % (n = 53) olivat miehiä, joiden jälkeen seuraavana ryhmänä ovat naiset, joita oli 34 % (n = 30) vastaajista. Loput 6 % vastaajista (n = 6) jakautuivat transsukupuolisiin, muunsukupuolisiin, a-sukupuolisiin sekä *muu*-vaihtoehtoon. Muu-vastauksia oli yksi, johon vastaaja kirjoitti olevansa sukupuolijoustava (*gender-fluid*). Yhteensä tähän ryhmään kuului vain kuusi henkilöä ja heille annettiin yhteinen koodi *b*. Heistä käytetään yhdessä termiä muun sukupuolinen, jolla ei tarkoiteta samaa asiaa kuin muunsukupuolisella.



- Explorer (Exploration, discovery. Taking the time to search and learn about the game and its world.)
- Achiever (Collecting points, trophies, leveling, etc. Aiming for personal bests and results.)
- Socializer (Community, friends, communication and networking. Doing things with friends and groups.)
- Killer (Competitive, honing and testing your skills. Usually PVP oriented.)

Kuvio 5. Vastaajat pelaajatyypeittäin. Webropol, 2021.

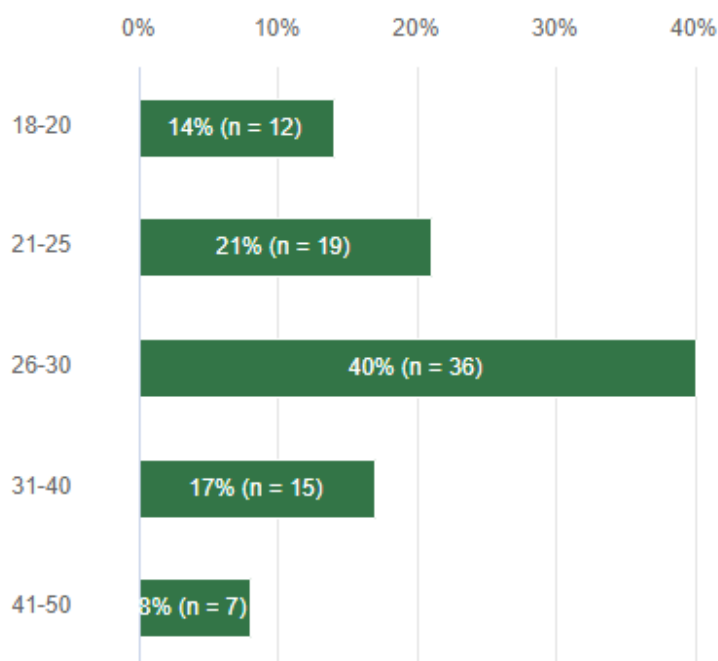
Kuvio 5 kuvaa pelaajatyypien jakautumista aineistossa. Vain 1 vastaaja oli tappaja-tyypin pelaaja. Eniten oli seikkailija-tyypin pelaajia, joita oli 49 % vastaajista (n = 44). Saavuttajia oli 27 % (n = 24) ja seurustelijoita 23 % (n = 20). Kuviosta näkee myös pelaajatyyppeihin liitettyt värikoodit ja tyyppien kuvaukset. Kuvaukset on tehty luvussa 2.1 esitetyn Bartlen teorian mukaisesti.

Kuvio 6 esittää, miten pelaajatyypit jakautuvat sukupuoli-identiteetteihin.

Player type	<i>m</i>		<i>f</i>		<i>b</i>		Total
	n	%	n	%	n	%	
EXPLORER	23	43,4 %	16	53,3 %	5	83,3 %	44
KILLER	0	0,0 %	1	3,3 %	0	0,0 %	1
SOCIALIZER	12	22,6 %	8	26,7 %	0	0,0 %	20
ACHIEVER	18	34,0 %	5	16,7 %	1	16,7 %	24
Total	53		30		6		89

Kuvio 6. Pelaajatyppi ja sukupuoli-identiteetti. *M* = mies, *f* = nainen *b* = muun sukupuoliset. Kylämäki, 2021.

Taulukossa kuvatut prosenttiluvut kuvaavat sitä, miten suuri osa miehistä (*m*), naisista (*f*) tai muun sukupuolisista (*b*) on osa kutakin pelaajatyyppejä. Seikkailija-tyypin pelaajia oli eniten joka sukupuoliryhmässä. Tappaja-pelaajatyypin ainoa edustaja oli nainen, mutta tästä ryhmästä ei voi tehdä yleistyksiä vain yhden henkilön perusteella. Miehistä 34 % on saavuttajia ja seurustelijoita 22 %. Naisten ryhmässä jakauma on päinvastainen ja suurempi osa naisista kokee olevansa seurustelijoita (26 %) kuin saavuttajia (16 %). Muun sukupuolisista oli vain 6 % (n = 6) kaikista vastaajista. Heistä n = 5 kuului seikkailija-pelaajatyypin ja vain n = 1 kuului saavuttajiin. Muun sukupuolisten ryhmä on pieni, joten en tee yleistyksiä koko ryhmästä tämän tutkimuksen pohjalta.



Kuvio 7. Vastaajien ikäjakauma. Webropol, 2021.

Kuvio 7 esittää vastaajien ikäjakauman. 40 % vastaajista (n = 36) oli 26–30-vuotiaita. Vähiten oli 41-50-vuotiaita, joita oli vain 8 % kaikista vastaajista (n = 7). Kyselyssä oli myös vastausvaihtoehdot yli 50-vuotiaille sekä yli 70-vuotiaille, mutta kukaan vastaajista ei ollut yli 50-vuotias. Vastaajien ikä ei noussut tärkeäksi muuttujaksi vastausten kannalta.

Perustiedoissa pelaajia pyydettiin myös arvioimaan miten paljon erilaiset pelin aktiviteetit motivoivat heitä pelaamaan. Kysymyksen asettelu oli ”*arvioi miten paljon seuraavat elementit motivoivat sinua pelaamaan The Elder Scrolls Onlinea*”. Kaikki vastaukset on esitetty **liitteessä 2**. Kuvio 8 esittää tulokset pukeutumisesta pelaamisen motivaattorina. Pukeutuminen oli neljänneksi motivoivin kaikista kymmenestä vaihtoehdosta, keskiarvolla 3,2.

Outfitting	Not at all	A little	Somewhat	A lot	Average	Median	Total
Explorer	3	3	17	21	3,3	3,0	44
	6,8%	6,8%	38,7%	47,7%			0
Killer	1	0	0	0	1,0	1,0	1
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	0	4	5	11	3,4	4,0	20
	0,0%	20,0%	25,0%	55,0%			0
Achiever	4	3	9	8	2,9	3,0	24
	16,7%	12,5%	37,5%	33,3%			0
Total	8	10	31	40			89

Kuvio 8. Pukeutuminen TESO-pelaamisen motivaattorina. Player type -vertailu. Webropol, 2021.

Ylimpänä taulukossa on annetut vastausvaihtoehdot asteikolla ei yhtään – paljon. Näille vaikuttavuusasteille annettiin numeerinen arvo yhdestä neljään. Näin on mahdollista tarkastella vastausten keskiarvoa ja mediaania, joilla vaikuttavuusasteita voidaan vertailla helpommin. Vaikuttavuusasteiden alla esitetään vastausten jakautuminen pelaajatyypin mukaan. Alimpana taulukossa on vastausten kokonaismäärä. Kaikista vastaajista 9 % (n = 8) vastasi, että pukeutuminen ei motivoi heitä lainkaan ja 11 % (n = 10) vastasi sen motivoivan vain vähän. 35 % (n = 31) koki pukeutumisen jonkin verran tärkeäksi ja 45 % (n = 40) kertoi pukeutumisen motivoivan paljon.

Vasemmalla on listattuna neljä eri pelaajatyyppeä. Seikkailijoista 47 % koki pukeutumisen motivoivan paljon ja 38 % vastasi sen vaikuttavan jonkin verran. Selkeästi suurempi osa seikkailijoista koki pukeutumisen edes jokseenkin tärkeäksi ja vain 14 % kertoi sen vaikuttavan vain vähän tai ei yhtään. Seikkailijoiden vastausten keskiarvo on 3,3, asteikolla yhdestä neljään. Tappajia oli vastaajien joukossa vain yksi,

joten tarkkaa käsitystä tämän tyyppin taipumuksista ei voi muodostaa. Vastaaja ei kokenut pukeutumisen olevan osa pelimotivaatiota.

Saavuttajista 33,3 % vastasi pukeutumisen motivoivan paljon, ja 37 % vastasi sen vaikuttavan jonkin verran. Vähän ja ei yhtään vastasi 12 % ja 16 %. Saavuttajien vastausten keskiarvo on 2,9.

Seurustelijoiden keskiarvo on 3,4 ja heistä jopa 55 % vastasi pukeutumisen motivoivan pelaamista paljon. Yksikään seurustelija ei vastannut ”ei yhtään” ja 20,0 % (n = 4) vastasi sen vaikuttavan vähän. Seurustelijoilla oli korkein keskiarvo pukeutumiselle motivaattorina ja toiseksi tulivat seikkailijat.

Liitteessä 2 on miesten, naisten ja muun sukupuolisten vastaukset pukeutumisesta pelaamisen motivaattorina. Naisista 50 % (n = 15) ja muun sukupuolisista noin 67 % (n = 4) koki pukeutumisen vaikuttavan paljon. Miehistä noin 40 % (n = 21) vastasi sen vaikuttavan paljon ja noin 42 % (n = 22) vastasi sen vaikuttavan jonkin verran. Pukeutuminen siis koettiin enimmäkseen motivoivaksi sukupuolesta riippumatta.

Pukeutuminen oli neljänneksi tärkein motivaattori, mutta tärkeimmäksi vastaajat nostivat PVE-vaihtoehdon (*player versus environment*). Tähän kuuluu kaikki pelin tekeminen, jossa taistellaan tai kilpaillaan ympäristöä ja NPC-hahmoja vastaan. Suuri osa pelin sisällöstä on jollakin tavalla sidottu PVE-elementteihin. PVE:n vastausten keskiarvo oli kokonaisuudessaan 3,7 kun pukeutumisen oli 3,2. Pienimmäksi motivaattoriksi muodostui PVP (*player versus player*), mikä käsittää kaiken pelaajien välisen kilpailun tai taistelun. PVP:n keskiarvo oli 1,8. PVP:n ja PVE:n taulukot on esitetty **liitteen 2** lopussa.

Online-pukeutumisidentiteetin kuvaileva analyysi

Online-pukeutumisidentiteetti-osion ensimmäinen kysymys oli ”*arvioi miten tosia seuraavat väittämät ovat sinulle TESOA pelatessasi*”. Siinä esitettiin pelihahmojen pukeutumiseen liittyviä väittämiä, joihin pelaajat vastasivat asteikolla eri mieltä – samaa mieltä. Vaihtoehtoja oli viisi, joista kolmas ”ei samaa, eikä eri mieltä” osoittautui analyysin aikana ongelmalliseksi. Se ei kerro tarkalleen mitä pelaaja vastauksellaan tarkoittaa. Oletuksena päätin tarkastella vastausta neutraalista näkökulmasta. Vastaaja saattaa tehdä väittämän mukaisia asioita, mutta ne eivät kuvaa hänen pääasiallisia mieltymyksiään tai tapojaan, eivätkä he tietoisesti välttä niitä.

Kuvio 9 esittää tämän osuuden tulokset. Osaan vaihtoehtoista vastasi n = 89 vastaajasta vain n = 88. Vastaamatta jättämisen syitä ei tiedetä. Selkeyden vuoksi kuviossa ei ole pelaajatyyppien vertailua, mutta se esitetään **liitteessä 3**.

	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Total	Average	Median
I spend a lot of time on my characters' dress and design	5 5,6%	7 7,9%	7 7,9%	26 29,2%	44 49,4%	89	4,1	4,0
I change or tweak my characters' dress often	11 12,4%	11 12,4%	10 11,2%	27 30,3%	30 33,7%	89	3,6	4,0
It's important for me to have a lot of colour and style options in game	3 3,4%	4 4,5%	4 4,5%	20 22,5%	58 65,1%	89	4,4	5,0
I use accessories to express my characters' identities	3 3,4%	4 4,5%	11 12,4%	19 21,3%	52 58,4%	89	4,3	5,0
I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to express my characters' identities	8 9,0%	7 7,9%	8 9,0%	28 31,4%	38 42,7%	89	3,9	4,0
I use my characters' dress as a storytelling method	10 11,2%	9 10,1%	11 12,4%	21 23,6%	38 42,7%	89	3,8	4,0
I choose quirky or or odd clothing for one or more of my characters on purpose	14 15,9%	11 12,5%	17 19,3%	18 20,5%	28 31,8%	88	3,4	4,0
When it comes to dress, I put visuals over functionality	8 9,1%	9 10,2%	12 13,7%	28 31,8%	31 35,2%	88	3,7	4,0
I go out of my way to look for new outfit "motifs" to use, through purchases, events and / or dungeons.	4 4,5%	4 4,5%	11 12,5%	26 29,6%	43 48,9%	88	4,1	4,0
Total	66	66	91	213	362	798	3,9	4,0

Kuvio 9. ”Arvioi miten tosia seuraavat väittämät ovat sinulle TESOa pelatessasi”. Webropol, 2021.

Eniten samaa mieltä -vastauksia tuli väittämään ”Minulle on tärkeää, että pelissä on useita väri- ja tyylivaihtoehtoja”. 65 % vastasi olevansa täysin samaa mieltä ja vain 3 % vastasi täysin eri mieltä. Jonkin verran samaa mieltä oli 23 %. 49 % vastaajista kertoi etsivänsä uusia tyylivaihtoehtoja pelissä, ja noin 30 % vastaajista oli jokseenkin samaa mieltä. Tyylivaihdot ovat siis tärkeitä ja pelaajat ovat aktiivisia niiden hankkimisessa. Uusia tyylejä saattaa saada esimerkiksi tehtävien palkintona ja tyylikokonaisuuteen saattaa kuulua useita eri osia, jotka on kerättävä erikseen.

Myös asusteiden käyttö koettiin tärkeäksi ja 58 % kertoi käyttävänsä asusteita hahmon pukeutumisisidentiteetin ilmaisemiseen. 21 % vastasi olevansa jonkin verran samaa mieltä. Neutraalin vaihtoehdon valitsi 12 % vastaajista. Kehollisia muokkauksia, kuten tatuointeja käytti noin 74 % vastaajista olemalla joko jokseenkin samaa mieltä tai täysin samaa mieltä.

49 % vastaajista kertoi myös käyttävänsä paljon aikaa oman hahmons pukeutumiseen ja jokseenkin samaa mieltä oli 29 % vastaajista. Pukeutumista myös muokataan säännöllisesti ja sitä käytetään tarinankerronnan välineenä. Pelaajat saattoivat myös käyttää tahallaan outoja tai erikoisia vaatteita yhdellä tai useammalla hahmolla.

Pelaajatyyppien vertailu on **liitteessä 3**. Seikkailijat olivat yleisesti samaa tai jokseenkin samaa mieltä esitettyjen väittämien kanssa ja heidän vastauksensa näyttivät hyvin samankaltaiselta kuin kuviossa 9. Pukeutuminen tarinankerronnan välineenä nosti merkitystään seikkailijoille, joista 52 % oli täysin samaa mieltä ja 20 % olivat jokseenkin samaa mieltä pukeutumisesta tarinankerronnan välineenä koskevan väitteen kanssa. Myös väri- ja tyylivaihtoehtojen tärkeys korostui seikkailijoiden vastauksissa samoin kuin kuviossa 9. Myös seurustelijoiden vastaukset olivat samankaltaisia. Saavuttajien vastaukset jakautuivat eri vaihtoehtojen välille eniten. Esimerkiksi pukeutumisen käyttö tarinankerronnan välineenä jakoi saavuttajien vastaukset jokaiseen eri vastausvaihtoehtoon.

Liitteessä 4 esitetään sukupuoli-identiteetin muuttajat. Suurelta osin eri sukupuoli-identiteettien vastaukset vastasivat kuviota 9, mutta jopa 73,3 % (n = 22) naisista oli täysin samaa mieltä asusteiden käyttämiseen pelihahmon identiteetin ilmaisemiseen liittyen. Miesten vastaava luku oli 49 % (n = 26) ja muun sukupuolisten 66 % (n = 4). Naiset olivat myös vahvemmin samaa mieltä kehollisten muokkausten käyttämisestä ja noin 57 % naisista kertoi olevansa täysin samaa mieltä, kun miehillä tämä luku oli vain 34 %. Miehet kuitenkin vastasivat etsivänsä uusia tyynejä pelin aktiviteettien avulla enemmän kuin naiset ja muun sukupuoliset.

Kysymys 6, ”*Minkälaisia asioita ilmaiset TESO-hahmojesi pukeutumisella?*” listasi erilaisia pukeutumisella ilmaistavia asioita, kuten persoonallisuus tai hahmoluokka. Vaihtoehtoista valittiin kaikki pelihahmoon ja pelihahmon pukeutumiseen soveltuvat vaihtoehdot (Kuvio 10).

	Explorer		Killer		Socializer		Achiever		Total
	n	Percent	n	Percent	n	Percent	n	Percent	
The characters' values	26	59,1%	0	0,0%	12	60,0%	7	30,4%	45
The characters' tastes	32	72,7%	0	0,0%	14	70,0%	8	34,8%	54
Belonging to a faction or a group	22	50,0%	1	100,0%	5	25,0%	12	52,2%	40
The characters' individuality	34	77,3%	0	0,0%	15	75,0%	11	47,8%	60
The characters' class	27	61,4%	1	100,0%	11	55,0%	13	56,5%	52
The characters' status	18	40,9%	1	100,0%	10	50,0%	13	56,5%	42
The characters' state of mind	22	50,0%	0	0,0%	7	35,0%	7	30,4%	36
The characters' personalities	33	75,0%	1	100,0%	14	70,0%	14	60,9%	62
The characters' environments	27	61,4%	1	100,0%	12	60,0%	4	17,4%	44
My own values	11	25,0%	1	100,0%	5	25,0%	6	26,1%	23
My own ideals (in dress)	16	36,4%	1	100,0%	7	35,0%	10	43,5%	34
My own personality	18	40,9%	1	100,0%	6	30,0%	8	34,8%	33
My own status within the game community	8	18,2%	0	0,0%	0	0,0%	2	8,7%	10
My own status outside the game community	2	4,5%	0	0,0%	0	0,0%	1	4,3%	3
Other, please specify:	1	2,3%	0	0,0%	3	15,0%	0	0,0%	4

Kuvio 10. ”Minkälaisia asioita ilmaiset TESO-hahmojesi pukeutumisella”. Pelaajatyypien vertailu. Webropol, 2021.

Taulukon oikealla näkyy vastaajien kokonaismäärät. Tärkeimmäksi ilmaistavaksi asiaksi nousee pelihahmon persoonallisuus, jonka valitsi 70 % (n = 62) vastaajista, sekä pelihahmon yksilöllisyys, jonka valitsi 68 % (n = 60) vastaajista. Pelaajat myös ilmaisevat pelihahmon luokkaa, arvoja ja mieltymyksiä, sekä pelihahmojen ympäristöjä. Hahmojen status, ryhmä ja mielentila saivat kukin myös yli 40 %, mutta alle 50 % vastauksista.

Erityisesti seikkailijoiden ja seurustelijoiden vastaukset ovat samankaltaisia suhteessa kuviossa 10 esitettyyn. Saavuttajat vastasivat selkeästi vähemmän hahmon arvoihin ja mieltymyksiin liittyviin vaihtoehtoihin. Seurustelijat taas ilmaisevat vähemmän hahmon kuulumista erilaisiin ryhmiin.

Vähiten vastauksia tuli vaihtoehtoihin, jotka liittyivät pelaajaan itseensä kuten pelaajan omaan statukseen peliympäristössä ja sen ulkopuolella. Niihin tuli 11 % (n = 10) ja 3 % (n = 3) vastauksista. Omaan statustaan peliympäristössä ja sen ulkopuolella ilmaisi pukeutumisella seikkailijoista vain noin 18 % (n = 10) ja saavuttajista 13 % (n = 3).

Tämän lisäksi vastaajilla oli mahdollisuus kirjoittaa omia vastauksiaan. Tähän vastasi yksi seikkailija ja kolme seurustelijaa. Vastauksissa mainittiin väreillä viestiminen, oman ja hahmon sukupuoli-identiteetin ilmaiseminen, käytännöllisyys ja realismi, sekä oma henkilökohtainen estetiikantaju.

Offline-pukeutumisidentiteetin kuvaileva analyysi

Offline-pukeutumisidentiteetissä päämuuttujana oli pelaajan sukupuoli-identiteetti, sillä sukupuoli on fyysisessä ympäristössä luontevampi muuttuja. Pelaajatyypit eivät näyttäneet vaikuttavan vahvasti pelaajan offline-ympäristössä. Bartlen mallia ei myöskään ole tarkoitettu sen soveltamiseen fyysisessä ympäristössä.

Kysymys ”Arvioi, miten tosia seuraavat väittämät ovat suhteessa omaan pukeutumiseesi ja pukeutumisidentiteettiisi offline-ympäristössä” pyysi pelaajia arvioimaan annettuja väittämiä asteikolla eri mieltä – samaa mieltä. Vastaukset esitetään kuviossa 11.

	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Total	Average	Median
I spend a lot of time choosing or thinking of my own dress and design	14 15,7%	19 21,4%	19 21,3%	26 29,2%	11 12,4%	89	3,0	3,0
I express myself and my identity through dress	8 9,0%	15 16,8%	17 19,1%	33 37,1%	16 18,0%	89	3,4	4,0
I use accessories to express my identity	18 20,2%	21 23,6%	14 15,7%	24 27,0%	12 13,5%	89	2,9	3,0
I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to further express my identity	51 57,3%	5 5,6%	10 11,3%	10 11,2%	13 14,6%	89	2,2	1,0
My dress varies depending on the situation and the environment (work, school, etc.)	9 10,1%	5 5,6%	8 9,0%	27 30,3%	40 45,0%	89	3,9	4,0
I try to express being part of a group through my dress	24 27,6%	18 20,7%	25 28,7%	15 17,2%	5 5,8%	87	2,5	3,0
I try to express my individuality through my dress	12 13,5%	11 12,3%	20 22,5%	26 29,2%	20 22,5%	89	3,3	4,0
When it comes to dress, I put visuals over functionality	28 31,5%	24 27,0%	19 21,3%	11 12,3%	7 7,9%	89	2,4	2,0
Total	164	118	132	172	124	710	3,0	3,0

Kuvio 11. ”Arvioi, miten tosia seuraavat väittämät ovat suhteessa omaan pukeutumiseesi ja pukeutumisidentiteettiisi offline-ympäristössä”. Webropol, 2021.

Kuviossa esitetyt väittämät ovat samankaltaisia kuin kuviossa 9. Taulukosta nähdään, että vastausten keskiarvo on lähellä neutraalia tai neutraalin alapuolella. Vain muutaman väittämän kohdalla on havaittavissa selkeää nojaamista

vastausvaihtoehtojen ääripäihin. Online-pukeutumisidentiteettiä käsittelevässä osiossa oli selkeämpi jakauma ja paljon samaa mieltä -vastauksia.

Jopa 57 % vastaajista oli täysin eri mieltä väittämän ”käytän kehollisia muokkauksia identiteettini ilmaisemiseksi” kanssa ja vain 15 % vastaajista oli täysin samaa mieltä. Kehollisiin muokkauksiin liitetään tatuoinnit, implantit ja muut vastaavat. Online-pukeutumisessa kehollisia muokkauksia käytti noin 74 % vastaajista. Tatuointien ottamista varmasti mietitään tarkasti fyysisessä ympäristössä. Pelihahmon tatuointeja ja muita kehonmuokkauksia on helppo muuttaa milloin tahansa.

45 % vastaajista oli vahvasti sitä mieltä, että heidän pukeutumisensa määrittyy paljon tilanteen ja ympäristön, kuten koulun, työn tai muun vastaavan mukaan. 30 % oli asiasta jokseenkin samaa mieltä. Vain noin 6 % vastaajista kertoi ilmaisevansa pukeutumisellaan ryhmään kuulumista. 29 % vastasi väittämään ryhmään kuulumisesta neutraalisti ja 27 % oli täysin eri mieltä. Pelihahmon ryhmään kuulumista ilmaisi 44 % vastaajista.

Vastaajat ilmaisivat pukeutumisellaan yksilöllisyyttä. 22 % oli täysin samaa mieltä ja 29 % olivat jokseenkin samaa mieltä, mikä on yhteen laskettuna noin 51 %. Pelihahmojen yksilöllisyyttä ilmaisi pukeutumisella 67 % (n = 60) vastaajista.

Asusteiden käyttö on jakanut mielipiteitä melko tasaisesti, ja vastaajista noin 44 % (n = 39) oli joko täysin eri mieltä tai jokseenkin eri mieltä, kun taas noin 40 % (n = 36) oli samaa mieltä tai jokseenkin samaa mieltä. Pelihahmojen kohdalla asusteista oltiin kuitenkin pääasiallisesti samaa mieltä.

Sukupuoli-identiteettien vertailu on esitetty **liitteessä 5**. Naiset vastaavat pukeutumiseen käytettyyn aikaan liittyvään väitteeseen myönteisemmin ja 36 % (n = 11) naisista vastasi olevansa jokseenkin samaa mieltä ja 20 % oli täysin samaa mieltä. Miehistä noin 25 % (n = 13) oli täysin eri mieltä ja vain noin 4 % oli täysin samaa mieltä. Miehistä 28 % oli jokseenkin samaa mieltä ajankäyttöön liittyen.

Asusteiden käyttöön liittyen naisista noin 27 % oli täysin samaa mieltä ja 40 % oli jokseenkin samaa mieltä. Muun sukupuolisten vastaukset jakautuivat melko tasaisesti kaikkiin vaihtoehtoihin. Kehollisiin muokkauksiin liittyvässä kysymyksessä erityisesti miehet olivat täysin eri mieltä, 64 % (n = 34).

Kyselyn viimeiset kysymykset pyysivät pelaajaa kertomaan, ovatko pelit vaikuttaneet heidän ajatuksiinsa pukeutumisesta fyysisessä ympäristössä. Vastaajille annettiin myös mahdollisuus nimetä pelejä. 85 % (n = 75) vastaajista vastasi, että pelit eivät ole vaikuttaneet heidän ajatuksiinsa pukeutumisesta. Noin 15 % (n = 13) vastasi kyllä. He listasivat erilaisia RPG-genreen kuuluvia pelejä, kuten *The Witcher*²³², *Dragon Age*²³³ ja *The Elder Scrolls*²³⁴. Myös MMORPG-genren pelejä mainittiin, kuten *Guild Wars 2*²³⁵ ja *World of Warcraft*²³⁶. Lista mainituista peleistä esitetään **Liitteessä 6**. Pelit, joissa hahmojen pukeutumiseen ja tyyliin on käytetty aikaa vaikuttavat erään vastaajan näkemyksiin pukeutumisesta.

Vastaajilta kysyttiin myös *The Elder Scrolls Online* -pelin vaikutuksesta heidän pukeutumiskäsityksiinsä. 92 % (n = 82) vastasi, että TESO ei ole vaikuttanut heidän ajatuksiinsa. 8 % (n = 7) vastasi kyllä ja heistä neljä mainitsi värin. Yksi vastaaja kertoi, että TESO on inspiroinut häntä kokeilemaan uusia väri- ja materiaaliyhdistelmiä omassa pukeutumisessaan. Toinen kertoi, että hän ei enää käytä ainoastaan mustaa väriä omaa tyyliä ilmaistakseen. Värit myös loivat mielleyhtymiä muihin pelaajiin.

Vastaajista yksi mainitsi toivovansa, että jotkin pelissä nähdyt tyylit olisivat mahdollisia myös fyysisessä ympäristössä. Toinen kertoi valitsevansa TESOn ansiosta vaatteita enemmän oman mieltymyksensä mukaan ja välittävänsä vähemmän muiden mielipiteistä. Yksi vastaaja kertoi myös tuomitsevansa muiden pukeutumista vähemmän.

5.2.2 Teoriaohjaava sisällönanalyysi

Kuvailevan analyysin jälkeen aloitin teoriaohjaavan sisällönanalyysin. Sisällönanalyysi jaoteltiin aineistoa ohjaavan tutkimuskysymyksen mukaan, joka jaettiin kahteen osaan: *Minkälaisia asioita TESO-pelaajan online-pukeutumisidentiteetit pitävät sisällään?* ja *Minkälaisia asioita TESO-pelaajan*

²³² Atari, 2007.

²³³ BioWare, 2009.

²³⁴ Bethesda Softworks, 1994.

²³⁵ NCsoft, 2012.

²³⁶ Blizzard Entertainment, 2004.

offline-pukeutumisidentiteetit pitävät sisällään? Aloitin analyysin online-identiteettiä tarkastelemalla.

Avoimeen kysymykseen pelihahmon pukeutumisidentiteetistä vastasi 51 vastaajaa eli noin 57 % kaikista kyselyn vastaajista. Pelaajat kuvailivat omia pelihahmojaan ja ajatuksia niiden suunnittelun takana pääasiallisesti hyvin innostuneen ja ylpeän oloisesti. Pelaajat lähettivät myös 44 hahmokuva, joissa oli yhteensä 66 eri pelihahmoa.

Teoriaohjaavan sisällönanalyysin ensimmäisiä vaiheita on analyysiyksikön valinta. Analyysiyksikkö voi olla lause, sana tai jopa ajatus. Teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä analyysiyksiköt voivat nousta aineistosta, mutta teoria ohjaa tulkintaa ja ryhmittelyä analyysin edetessä.²³⁷ Sisällönanalyysin taustalla on ajatus siitä, että suurempi aineisto pilkotaan pienempiin osiin, joiden avulla aineiston merkityskokonaisuudet ja ominaispiirteet selkiytyvät.²³⁸ Valitsin tämän tutkimuksen analyysiyksiköksi ajatuksen, joka saattoi muodostua useammasta lauseesta, tai vain muutamasta sanasta.

Yksi tapa aineiston tarkastelulle on luokittelu. Luokittelun tarkoitus on järjestää ja jäsentää aineistoa ja sen avulla voi nähdä montako kertaa erilaiset asiat esiintyvät aineistossa. Luokittelu on hyvä aloitus aineiston tulkinnalle, sillä se on jo alustavaa päätelmien tekoa ja nopeuttaa havaintojen tekemistä.²³⁹ Pääluokat luokittelulle tulivat tutkimuskysymyksestä. Pääluokat ovat online-pukeutumisidentiteetit ja offline-pukeutumisidentiteetit. Luokittelun avulla löysin nopeasti erilaisia pukeutumiseen liittyviä lisäkatteita aineistosta, kuten esimerkiksi värit tai käytännöllisyys.

Online-pukeutumisidentiteetin luokittelussa nousi esiin 29 alaluokkaa, jotka jaottelin sen jälkeen 10 yläluokkaan. Luokittelu on esitetty taulukkona **liitteessä 7**. Luokittelussa merkitsin myös sen, montako kertaa eri asiat aineistossa esiintyivät. Esimerkiksi väri nousi esiin $n = 17$ vastauksessa, eli noin 33 % kaikista avoimen kysymyksen vastauksista. Luokittelun päätarkoitus oli kuitenkin tutustua aineistoon ja

²³⁷ Krippendorff. 2013, 100–101; Tuomi & Sarajärvi. 2013, 110.

²³⁸ Gray. 2004, 327–328.

²³⁹ Hirsjärvi & Hurme. 2000, 147; Gray. 2004, 328; Tuomi & Sarajärvi. 2013, 93, 117.

sen sisältöön lähemmin. Se myös tuotti tärkeää numerotietoa, jota pystyin käyttämään analyysin seuraavien vaiheiden tukena.

Lopullisen sisällönanalyysin tein teemoittelemalla. Teemoittelu keskittyy lukumäärien sijaan siihen, mitä teemoista tai tutkimusaiheesta on aineistossa sanottu.²⁴⁰ Teemoittelussa aineistosta etsitään pukeutumisidentiteetin teemoihin soveltuvia ajatuksia, joista muodostetaan pelkistettyjä ilmauksia. Pelkistetyt ilmaisut listataan, minkä jälkeen samankaltaiset ilmaisut ryhmitellään ja niistä muodostetaan teemoja tai luokkia.²⁴¹ Kuvio 12 esittää online-pukeutumisidentiteetin ala- ja yläluokat.

Online-pukeutumisidentiteetistä nousi noin 230 pelkistettyä ilmaisua, jotka jaottelin 33 alaluokkaan. Alaluokat jakautuivat 8 yläluokkaan. Pelkistetyt ilmaisut ovat **liitteessä 8**. Yläluokissa on täysin aineistosta nousevia käsitteitä kuten *pelin konteksti ja maailma* -yläluokka, joka liittyy pelin sisäiseen tarinaan ja teemaan. Yläluokissa on myös vaatetusviestinnän teoriaan liittyviä yläluokkia, *viestintä ja vuorovaikutus* -yläluokassa. *Pelaajan ajatukset* -yläluokka pohjautuu ihanteisiin ja arvoihin ja pelaajan ajatuksiin online ja offline vuorovaikutuksesta ja hieman myös *samaistumisesta*. Sisällönanalyysin luokkien sisältö esitetään tarkemmin luvussa 6.

²⁴⁰ Bernard. 2013, 538; Gray. 2004, 328; Tuomi & Sarajärvi. 2013, 93.

²⁴¹ Tuomi & Sarajärvi. 2013, 109–110.

ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
ARVET JA VAMMAT ASUSTEET JA KEHONMUOKKAUKSET YKSITYISKOHDAT JA VISUAALISUUS PELKISTETYT JA HILLITYT VALINNAT MATERIAALIT VÄRI	PUKEUTUMISIDENTITEETIN ILMAISUKEINOT JA VISUAALISUUS	ONLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
RYHMÄT MUUT PELAAJAT HAHMOROOTIT STEREOTYYPPIEN JA ODOTUSTEN RIKKOMINEN STEREOTYYPPIEN JA ODOTUSTEN NOUDATTAMINEN SUKUPUOLINORMIT	VIESTINTÄ JA VUOROVAIKUTUS	
PELIN TARINA JA MAAILMA KULTTUURI JA LIITTOUTUMAT HAHMON ROTU PELIHAHMO JA MAAILMA	PELIN KONTEKSTI JA MAAILMA	
HAHMON TAUSTATARINA SAAVUTUKSET JA TEHTÄVÄT AIKA HAHMOSUUNNITTELLISET AJATUKSET	PELAAJALÄHTÖINEN TARINANKERRONTA	
SÄÄ YMPÄRISTÖT TAPAHTUMA JA YMPÄRISTÖ TAPAHTUMAT	PUKEUTUMISEN VAIHTAMISEEN VAIKUTTAVAT ASIAT	
HAHMON JA PUKEUTUMISEN KUVAILU HAHMON PERSOONALLISUUS ANIMAATIOILLA ILMAISTU IDENTITEETTI	PELIHAHMO	
PELISSÄ MAHDOLLISET, FYYSISESSÄ YMPÄRISTÖSSÄ VAIKEAT ASIAT PELAAJAN IHANTEET JA MIELTYMYKSET KÄYTÄNNÖLLISYYS JA REALISMI OMA JA HAHMON SUKUPUOLI PUKEUTUMISEEN LIITTYVÄT AJATUKSET	PELAAJAN AJATUKSET	
EN TIEDÄ / EI AIKAA	EN TIEDÄ / EI AIKAA	

Kuvio 12. Online-pukeutumisidentiteetin teemoittelun tuottamat ala- ja yläluokat. Kylämäki, 2021

Lähestyin offline-pukeutumisisidentiteettiä koskevia vastauksia samalla tavalla. Avoimeen kysymykseen pelaajan omasta offline-pukeutumisisidentiteetistä vastasi 50 vastaajaa, eli noin 56 % kaikista kyselyyn vastaajista. Jo nopea vertailu online- ja offline-pukeutumisisidentiteettien vastauksien välillä näyttää, että pelaajat vastasivat keskimääräisesti lyhyemmin omaan pukeutumiseensa liittyvään kysymykseen kuin pelihahmoon liittyvään. Lyhyitä ja pitkiä vastauksia oli molemmissa, mutta vähemmän offline-vastauksissa.

Offline-pukeutumisisidentiteetin luokittelu on visualisoitu **liitteessä 9**. Alaluokkia luokittelussa muodostui 24, jotka jaottelin edelleen 9 yläluokkaan. Luokittelussa muodostui jonkin verran samoja ala- ja yläluokkia kuin online-pukeutumisisidentiteetin luokittelussa. Esimerkiksi väri, tilanteet ja käytännöllisyys nousivat esiin molemmissa. Luokittelun jälkeen teemoittelin offline-pukeutumisisidentiteetin aineiston samalla tavalla kuin online-pukeutumisisidentiteetin. Offline-pukeutumisesta ei pyydetty vastaajien kuvia anonymiteetin säilyttämiseksi.

Offline-pukeutumisisidentiteetistä muodostui noin 180 pelkistettyä ilmausta, jotka jakautuivat 32 alaluokkaan ja 8 yläluokkaan. Jotkin pelkistetyt ilmaisut sopivat useampaan alaluokkaan niiden moniulotteisuuden vuoksi. Esimerkiksi väreihin liittyvät maininnat saattoivat liittyä ajatuksiin väristä itsestään mutta myös pelaajan omiin mieltymyksiin ja tyylien yhdistelyihin. Offline-pukeutumisisidentiteettiin kuuluvat ala- ja yläluokat on esitetty kuviossa 13. Pelkistetyt ilmaisut ovat **liitteessä 10**.

Teemoittelusta nousi jonkin verran online-pukeutumisisidentiteetin teemoittelun kuvioon rinnastettavia yläluokkia. Sosiaalisen ympäristön vaikutus korostui kuitenkin enemmän pelaajien kertomuksissa omasta pukeutumisestaan offline-ympäristössä. Molemmissa nousi ajatuksia tapahtumista ja tilanteista ja pukeutumisasiestinnästä. Myös offline-vastauksissa nostettiin esille pelihahmo, jota käsitellään *ajatukset pelistä* -yläluokassa. Online-pukeutumisisidentiteetissä vastaava luokka oli *pelaajan ajatukset*. Luokkien näkökulma oli kuitenkin jonkin verran erilainen, minkä vuoksi nimesin ne eri tavoin: *Ajatukset pelistä* -yläluokka sisältää esimerkiksi ajatuksia, joissa pelaajat vertaavat omia valintojaan ja jopa omaa itseään pelissä tehtyihin valintoihin ja pelihahmoon. *Pelaajan ajatukset* -yläluokka online-pukeutumisisidentiteetin

teoimittelussa vuorostaan sisältää ajatuksia siitä mitä pelaajat tuovat omasta itsestään pelimaailmaan.

ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
VAATEKAPPALEET ASUSTEET MEIKKI JA HIUKSET TATUINNIT VÄRIT JA PRINTIT PELKISTETTY LOOK	ILMAISUN KEINOT	OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
HARRASTUKSET MUSIIKKI ALAKULTTUURIT TYYLIT VIESTIT KANNANOTTOJEN VÄLTTÄMINEN	TYILI JA PUKEUTUMISVIESTINTÄ	
TYILIEN YHDISTELY TYILIEN VAIHTELU IDENTITEETTI OMA PERSONA JA TAUSTA OMAT MIELTYMYKSET OMAT ARVOT	OMAT AJATUKSET	
TILANTEET KORONA MUKAVUUS JA KÄYTÄNNÖLLISYYS KÄYTÄNNÖLLISYYS JA ULKONÄKÖ	TILANTEET JA KÄYTÄNNÖLLISYYS	
MUIDEN PUKEUTUMINEN SOPIMINEN JOUKKOON ULKOPUOLINEN PAINA	SOSIAALISET VAIKUTTIMIT	
PAINO IKÄ SUKUPUOLI	KEHON JA MIELEN MUUTOKSET	
MUOTI EN KÄYTÄ AIKAA AJATTELEN PUKEUTUMISTA	AJANKÄYTTÖ JA KIINNOSTUS	
TESO - VIITTAUKSET	AJATUKSET PELISTÄ	

Kuvio 13. Offline-pukeutumisisidentiteetin teoimittelun tuottamat ala- ja yläluokat. Kylämäki, 2021

6. TULOKSET

Esittelen sisällönanalyysissa muodostettujen yläluokkien sisällön ensin online-pukeutumisidentiteetin ja sitten offline-pukeutumisidentiteetin näkökulmasta. Online-pukeutumisidentiteetin rinnalla esittelen myös joitakin pelaajien lähettämistä kuvista. Pelaajat myönsivät luvan kuvien käyttämiseen. Kaikki kuvat ovat esillä **liitteessä 11**. Sitaateista on poistettu vastaajien koodit anonymiteetin varmistamiseksi, jotta kuvia ei voisi yhdistää tiettyihin sitaatteihin.

6.1 Online-pukeutumisidentiteetit

Online-pukeutumisidentiteettien vastaukset olivat kuvailevia ja pelaajat kertoivat hahmoistaan yksityiskohtaisesti ja yleästi. Pelaajilla oli paljon ajatuksia hahmojensa pukeutumisesta ja valinnoista pukeutumisen taustalla. Olen jäsentänyt nämä ajatukset 8 erilaiseen yläluokkaan, jotka on esitetty aiemmin kuviossa 12. Selostan näitä luokkia seuraavissa alaluvuissa, jotka on nimetty luokkien mukaan.

Online-pukeutumisidentiteetin ilmaisun keinot ja visuaalisuus

Tähän yläluokkaan kuuluu pelaajan ajatuksia siitä, minkälaisilla visuaalisilla tavoilla he ilmaisevat hahmojensa pukeutumisidentiteettiä. Arvet ja vammat, asusteet, ja esimerkiksi materiaalit ja värit olivat aineistosta nostettuja alaluokkia, joista yläluokka koostuu.

Arvet ja vammat voitaisiin laskea kehonmuokkauksiksi, mutta pelaajat usein nostivat ne esiin muista kehonmuokkauksista, kuten tatuoinneista, irrallisina. Arvilla ja vammoilla kuvataan esimerkiksi hahmon menneisyyttä. Osasy sille, miksi arvet erotetaan kehonmuokkauksista, voi myös olla muokkausten tahallisuus. Kehonmuokkaukset ja tatuoinnit ovat tavallisesti tietoisia valintoja, mutta arvet ja vammat johtuvat usein tilanteista ja tapahtumista, joihin ei itse voi vaikuttaa. Pelissä arpia ei tietenkään ole ilman pelaajan valintoja, mutta pelaajat ilmaisivat niillä tarinaa tai loivat mielikuvia. Arpia on pelissä mahdollista valita ja vaihtaa milloin tahansa.

Arpeutumiseen liittyi perinteisten viiltoarpien tai palovammojen lisäksi myös suuremmat vammat, kuten näkökyvyn menettäminen. Näön menettämistä voitiin ilmaista muun muassa silmälapuilla tai sokeutuneilla silmillä. Eräs vastaaja mainitsi

pukeutumisen avulla ilmaisevansa sitä, että hänen hahmonsa oli menettänyt jalkansa ja korvannut ne metallijaloilla (kuva 5).



Kuva 5. Vastaajan kuvakaappaus pelihahmostaan. Metallisilla jaloilla ilmaistaan hahmon jalkojen menetystä. V82 (A-m), 2021.

Kehonmuokkaukset mainitsivat vastauksissaan noin 23,5 % avoimeen kysymykseen vastanneista. Kaikista vastaajista kehonmuokkauksia kertoi käyttävänsä noin 43 %. Niistä nostettiin esille esimerkiksi kaunisteet, kuten meikki, sekä tatuoinnit ja hiustyylit. Tatuoinneista käytettiin myös termiä *sotamaalaus*, erityisesti kun kuvaukseen liitettiin ajatuksia hahmon soturimaisuudesta. Eräs vastaaja kertoi käyttävänsä kolmella eri hahmollaan tatuointeja, vaikka ei henkilökohtaisesti pidä tatuoinneista. Hän kertoi tatuointien korostavan niitä ominaisuuksia, joita hän haluaa hahmojensa kautta ilmaista. Tatuointeja esiintyy myös useissa pelaajien lähettämässä hahmokuviissa.

Meikki mainittiin naishahmojen yhteydessä naisellisuutta korostavana elementtinä, mutta se mainittiin aineistossa vain kerran. Vastaajien lähettämistä kuvista kuitenkin huomataan, että meikkiä käytettiin, vaikka niitä ei vastauksissa erikseen mainittukaan. Meikkiä näkyy myös miespuolisilla hahmoilla, kuten kuvassa 6.



Kuva 6. Vastaajan kuvakaappaus pelihahmostaan. Pukeutumisessa on käytetty meikkiä ja asusteita osana pukeutumista. V67 (A-m), 2021.

Kuvassa 6 on myös asusteita, kuten hopeinen kruunu. Asuna on toogamainen mekko, jonka värejä pelaaja on muokannut itse. Asusteet mainitsivat avoimessa kysymyksessä $n = 5$ ($n. 10 \%$) vastaajaa kuvaamalla esimerkiksi koruja tai päähineitä ja jopa pelihahmon lemmikkiä tai ratsua. Asusteiden ja kehomuokkausten kerrottiin olevan osa hahmon kokonaisuutta.

“I always select a non-combat pet and mount to go with the clothes, accessories, body markings, etc. For me, this all ties together.”

Pelaajat leikkittelivät myös hahmon visuaalisuudella ja yksityiskohdilla, jotka mainittiin 12% ($n = 6$) vastauksista. Yksityiskohdat oli usein liitetty hahmon persoonallisuuteen. Pelaajat mainitsivat näyttävät yhdistelmät ja halun näyttää hyvältä, mutta siihen liittyi myös asukokonaisuuksien pelkistämistä ja koruttomuutta. Hillityt ja värittömät visuaaliset elementit olivat yksi osa pelaajien valintoja pelihahmojen pukeutumisessa.

43 % avoimen kysymyksen vastauksista kuvaili erilaisia vaatetyyppejä tai panssareita, joita pukeutumisen ilmaisemisessa käytetään. Materiaalivalinnat mainitsi noin 10 % avoimen kysymyksen vastaajista, ja materiaalien joukossa oli sekä oikeita että fantasiamaailman materiaaleja.



Kuva 7. Vastaajan kuvakaappaus pelihahmostaan. Vastaaja kertoi etsivänsä visuaalisesti näyttäviä yhdistelmiä hahmojensa pukeutumiselle. V79 (A-m), 2021.

Kuvassa 7 näkyvät pelaajan väri- ja tyylivalinnat, joita hän on yhdistellyt itse. Väri nousi esiin 33 % vastauksista. Pelaajat puhuivat väreistä esimerkiksi pelihahmon lempivärinä, ja pelaajat valitsivat myös hahmokohtaisia väripaletteja, joiden avulla he määrittivät pelihahmojensa tyyliä. Värit liittyvät moneen muuhun yläluokkaan ja olivat tärkeä osa visuaalisia valintoja. Eräs vastaaja kertoi käyttävänsä punaista väriä metallipanssarissa luodakseen illuusion metallin kuumuudesta. Värien yhtenäisyyttä ja loogisuutta pidettiin tärkeänä.

Viestintä ja vuorovaikutus

Vastauksista nousi jonkin verran pukeutumisviestintään ja vuorovaikutukseen liittyviä ajatuksia. Niihin liittyi ajatuksia ryhmistä, kuten killoista, muista pelaajista ja myös rooleista ja stereotyyppioista.

Kuvailevan analyysin mukaan noin 45 % vastaajista ilmaisi ryhmään kuuluvuutta pelihahmon pukeutumisella. Taulukosta ei kuitenkaan selviä minkälaiset ryhmät ovat kyseessä. Avoimessa kysymyksessä ryhmät mainittiin noin 12 % (n = 6) vastauksista. Ryhmiin kuuluvuus ei ollut pukeutumisella ilmaistavista asioista tärkein, mutta muutamille vastaajille se vaikutti erityisen tärkeältä. Eräs pelaaja kertoi ilmaisevansa sosiaalista kilttaansa aina kun mahdollista. Toinen kertoi näyttävänsä pukeutumisella hahmon kuulumista pelin fiktiiviseen varkaiden kilttaan.

Pelaajat nostivat esille myös muut pelaajat. Muut pelaajat saattoivat vaikuttaa hahmon pukeutumiseen, mutta muille myös viestittiin pukeutumisen avulla. Eräs pelaaja pelaa peliä puolisonsa kanssa, ja he suunnittelevat hahmojaan yhdessä ja vaikuttavat toisiinsa myös pelissä. Pelaajat ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, ja muiden pelaajien valinnat ja viestit saattoivat ajan myötä muokata sitä, millä tavoin pelaaja pukee oman hahmonsensa. Tähän liittyi ajatuksia roolipelaamisesta muiden kanssa, mutta pelkästään muiden seurassa oleminenkin saattoi vaikuttaa pelaajien asuvalintoihin.

Eräs vastaaja kertoi, että hänelle on tärkeää sopeuttaa hahmonsensa ympäröivään maailmaan. Hän korosti uppoutumisen kokemusta, joka voisi rikkoontua liian räikeällä pukeutumisella. Hän oli kuitenkin huomannut mukautuvansa enemmän myös pelaajien muodostamaan ympäristöön muiden vaikutuksesta.

33 % avoimeen kysymykseen vastanneista nosti hahmoroolin tai pelityylin esille vastauksissaan, ja hahmorooli nousi tärkeäksi viestinnän osa-alueeksi. Kaikista kyselyn vastaajista noin 58 % (n = 52) ilmaisi hahmon luokkaa pukeutumisella. Vastaajat saattoivat valita hahmoilleen temaattisesti uniikkeja kokonaisuuksia, joilla ilmaistiin hahmoluokkaa tai persoonallisuutta. Värit olivat suuressa roolissa hahmotroopeista viestimisessä. Eräs vastaaja kertoi käyttävänsä värejä kertomaan muille, onko hänen hahmonsensa parantaja vai *tankki*. Peleissä tankilla viitataan hahmoon, jonka tehtävänä on pitää vihollisen huomio itsessään, jotta muut voivat keskittyä vihollisen voittamiseen.

Tankkeihin liitettiin paljon ajatuksia suojelevaisuudesta ja suurin osa mainitsi tankkien yhteydessä raskaat panssarit ja voiman. Maagi-hahmoille valittiin usein kevyitä panssareita tai vaatteita. Tämän voi nähdä olevan stereotyyppien noudattamista ja niistä viestimistä. Stereotyyppisiä ja hahmotroopeja hyödynnettiin ja mukailtiin tietoisesti pukeutumista ohjaavina johtolankoina. Kuva 8 esittää hahmoa, joka elää

luonnonläheisesti ja tietää paljon parantavista yrteistä. Pelaaja on pyrkinyt kuvaamaan näitä piirteitä pukeutumisen avulla.



Kuva 8. Vastaajan pelihahmon ulkonäön muodostamisessa oli käytetty hahmotrooppia, jota haluttiin ilmaista. Hahmo asuu lähellä luontoa ja tietää paljon parantavista yrteistä. V02 (E-m), 2021.

Rooleja ja stereotyyppejä saatettiin myös tietoisesti rikkoa. Eräs pelaaja kertoi pukevansa hahmonsa mieluummin mekkoihin ja muihin epäkäytännöllisiin vaihtoehtoihin myös taistelussa. Hän koki humoristisen lähestymistavan enemmän itselleen ominaiseksi ja miellyttäväksi kuin panssareiden käyttämisen. Odotuksia saatettiin rikkoa myös hahmon persoonan näkökulmasta. Eräs vastaaja kertoi hahmonsa näyttävän kiltiltä ja viattomalta, vaikka onkin pimeä maagi. Hänellä oli myös kiltti parantaja, jonka pukeutumisella ilmaistiin auttavaisuutta ja kiltteyttä (kuva 9). Sama pelaaja saattoi siis eri hahmoillaan sekä rikkoa, että noudatella erilaisia hahmoroleja ja odotuksia. Rooleja saatettiin rikkoa ja noudatella samanaikaisesti myös yhdellä hahmolla.



Kuva 9. Vastaajan kolme eri pelihahmoa. Keskimmäinen hahmo on parantaja ja oikeanpuolimmainen hahmo on pimeä maagi, mikä ei suoraan välity hahmon ulkonäöstä. Pelaaja sekä noudatteli että rikkoivat hahmorooleja ja odotuksia. V41 (E-f), 2021.

Myös sukupuolinormit vaikuttivat pukeutumiseen, ja niitä sekä rikottiin että noudatettiin asuvalinnoissa. Vastaaja saattoi kuvailla pelaavansa maskuliinista naista, kun toinen kertoi käyttävänsä naishahmoilla meikkiä ja mekkoja ja mieshahmoilla raskaita panssareita.

Pelin konteksti ja maailma

Pelin sisäinen konteksti ja maailma viittaa pelin sisäiseen kokonaisuuteen, joka muodostuu pelin tarinasta ja maailmasta, sen sisältämistä kulttuureista ja esimerkiksi hahmoroduista. Sana *konteksti* tarkoittaa tässä yhteydessä pelimaailman perimätietoa tai taustatarinaa, joka kulkee pelin taustalla joskus hyvin huomaamattomasti tai epäsuorasti. Se kuitenkin vaikuttaa moneen eri aspektiin pelissä osana sen visuaalista ja tarinallista teemaa. Tässä yläluokassa käsitellään ajatuksia maailman vaikutuksesta pukeutumisvalintoihin. Monet pelaajat osoittivat vastauksissaan tietävänsä paljon pelin maailmasta ja tarinasta, ja he hyödynsivät tätä tietoa pukeutumisen suunnittelussa. Pelaajat uppoutuivat pelin maailmaan ja ymmärsivät sitä.

Uppoutuminen tai immersio viittaa siihen, miten hyvin pelin maailma saa pelaajan niin sanotusti irtautumaan arjesta ja uppoutumaan pelin maailmaan ja ympäristöön²⁴².

Pelin tarinan vaikutuksen nosti esille 15 % (n = 8) vastauksista. Kulttuurin mainitsi 13 % (n = 7). Yksi esimerkki maailman ja kontekstin vaikutuksesta pukeutumiseen oli uskonnollisten symbolien käyttö hahmon pukeutumisessa.

“She (the character) is a Cleric in service of the God Akatosh. His signs are swirls, dragons, and hourglasses. All of these motifs I tried to incorporate into her design.”

Pelin eri kulttuureille on suunniteltu niille ominaisia tyylejä. Kulttuuri määrittäi pelaajille hahmon rodun ja esimerkiksi kuvitellun syntymäpaikan mukaan. Kuvassa 11 on hahmo, joka on puettu rotuomaisen kulttuurinsa mukaisesti. Kissamaisen rodun kulttuurissa kuut ovat suuressa roolissa, minkä vuoksi kuuhun liittyvät symbolit esiintyvät sille ominaisissa tyyleissä ja arkkitehtuurissa. Monet pelin kulttuurit lainaavat elementtejä fyysisen maailman kulttuureista, kuten viikingeistä tai mayoista.



Kuva 10. Hahmolla on kulttuuria mukaileva asukokonaisuus, jossa näkyy kuuhun liittyviä symboleja. Hahmolla on myös sokeutuneet silmät ja erilaisia koruja. Persoonallisuutta ilmaistaan myös animaatiolla, jolla hahmo nojaa seinää vasten. V63 (S-f), 2021.

²⁴² Lankoski, 2010. 30–31.

Vastauksissa korostui myös pelaajien pyrkimys sopeuttaa hahmojensa pukeutuminen pelin ympäristöön ja pelin ei-pelattaviin hahmoihin. Ainakin kolme vastaajaa korostivat pukeutumisen merkitystä uppoutumisen kannalta. Eräs vastaaja kertoi pukeutumisen olevan paras tapa kuvata hahmon tarinaa, sillä hahmot eivät voi puhua. Luvussa 3.2 pukeutumista rinnastettiin puhumiseen. Ilmaissimme itseämme puhumalla tai puhumattomuudella. Pukeutumisen avulla voimme korostaa tai peittää haluttuja piirteitä.²⁴³ Vastaajan mielestä puhumattomuus korostaa visuaalisten elementtien merkitystä.

Pelaajalähtöinen tarinankerronta

Pelaajalähtöinen tarinankerronta -yläluokka koostuu asioista, joita pelaajat tekevät omaehtoisesti ilman pelin asettamaa pakkoa. Kuvailevassa analyysissä huomattiin, että jopa 43 % kaikista vastaajista käytti pukeutumista tarinankerronnan välineenä. 23 % oli jokseenkin samaa mieltä pukeutumisen merkityksestä tarinankerronnassa. Tarinankerronnalla tarkoitetaan tässä yläluokassa pelaajan omaa tarinaa, jonka hän on hahmolleen luonut. Peli ei pakota pelaajaa luomaan omia tarinoita, mutta monet pelaajat tekevät niin oma-aloitteisesti.

Hahmojen tarinat saattoivat olla hyvinkin yksityiskohtaisia, ja eräs vastaaja kuvaili jopa hahmon perheen heraldisia värejä. Pukeutumisella kuvattiin hahmon menneisyyttä ja annettiin myös vihjeitä tulevaisuudesta. Eräs vastaaja kertoi käyttävänsä värejä kuvaamaan tehtävistä saatuja palkintoja.

“For instance, when I completed a quest for a King, I added gold accents to my sword to give the impression that I was rewarded with a new greatsword.”

Lainaus ei viittaa pelissä automaattisesti saatuihin saavutuksiin ja palkintoihin, vaan vastaaja on muuttanut hahmon aseiden värejä oma-aloitteisesti kuvaamaan kuninkaalta saatua palkintoa.

Pelaajat ilmaisivat pukeutumisella myös ajan kulumista. Eräs pelaaja kertoi pelaavansa aloittelevaa vampyyrihahmoa, jonka pukeutuminen jalostuu

²⁴³ Barnard. 1996, 48.

hienostuneemmaksi vuosisatojen kuluessa ja kokemuksen karttuessa. Myös arvilla voitiin ilmaista ajan kulumista.

“For example, if my character got beat up in the last battle, he might end up having a couple of scars the following weeks.”

Kaikki pelaajat eivät aloittaneet hahmon luomista tarkan suunnitelman pohjalta vaan suunnitelma saattoi elää pelaamisen aikana.

Pukeutumisen vaihtamiseen vaikuttavat asiat

Pelaajan ei ole pakko vaihtaa hahmon pukeutumista koskaan. Pelaaja voi myös valita pukevansa hahmon pelkkään pyyhkeeseen. Avointen kysymysten vastauksissa annettiin kuitenkin esimerkkejä tilanteista, joissa pelaajat vaihtoivat hahmonsä pukeutumista. Aiemmin mainittu tarina vaikutti siihen ajan myötä, mutta pelaajat mainitsivat myös esimerkiksi erilaiset ympäristöt ja säät. Sää ja ympäristö mainittiin 21,5 % (n = 11) vastauksista. Kuvailevan analyysin vastauksissa ympäristöä ilmaisi 50 % kaikista kyselyn vastaajista.

Vampyyrit ovat perinteisesti herkkiä auringonvalolle, mutta pelissä aurinko ei tuota pelihahmolle vahinkoa. Eräs vampyyrihahmoa pelaava pelaaja kuitenkin kertoi peittävänsä hahmoaan enemmän aurinkoisella säällä. Pelaajilla saattoi myös olla eri asukokonaisuuksia eri ympäristöihin, kuten kyliin tai kaupunkiin. Sosiaaliset tapahtumat pelaajien välillä vaikuttivat myös pukeutumiseen. Jopa fyysisen maailman juhlapyhiä, kuten joulua, saatettiin ilmaista pukeutumisella. Eräs pelaaja kertoi poikkeavansa juhlapyhien aikaan asettamistaan pukeutumissäännöistä. Juhlan aikaan juhlallisuutta ja jopa hassuttelua näytettiin helpommin ja uppoutumista tietoisesti rikottiin. Juhlien aikana sai ”irrotella”.

Hahmoilla on asuja arkeen, juhlaan, kiltatapahtumiin ja muihin sosiaalisiin tilanteisiin.

Pelihahmo

Pelihahmo on olennainen osa online-identiteetin kaikkia yläluokkia, mutta tämä yläluokka sisälsi paljon sanallisia kuvauksia hahmosta ja tämän pukeutumisesta. Pelaajat käyttivät sanoja synkkä, eloisa, kirkas ja kiiltävä monien muiden lisäksi.

Pukeutumisella saatettiin pyrkiä kuvaamaan hahmon seikkailunhaluisuutta, soturimaisuutta ja huolehtivaisuutta. Hahmon persoonallisuus vaikutti merkittävästi pelaajan pukeutumisvalintoihin. Jopa 70 % kaikista kyselyn vastaajista kertoi ilmaisevansa hahmojen persoonallisuuksia pukeutumisen avulla. Avoimen kysymyksen vastauksissa persoonallisuus nostettiin esille n = 19 kertaa (37 %).



Kuva 11. Vastaajan kaikki hahmot olivat yhtä rotua, ja hän kertoi vaihtavansa hahmojensa asuja eri tilanteiden mukaan. Hahmoilla on myös erilaiset animaatiot. V28 (E-b), 2021.

Persoonallisuuteen liittyy pitkälti kaikki aiemmissä yläluokissa mainittu. Hahmon lempivärit, käytös ja ihanteet vaikuttavat siihen, minkälainen hahmo on. Persoonallisuutta ilmaistiin myös erilaisten animaatioiden avulla. Esimerkiksi kuvassa 11 on pelaajan kuusi eri hahmoa, joilla jokaisella on käytössään eri animaatio, joka luo

mielikuvia hahmon olemuksesta, persoonallisuudesta ja identiteetistä. Animaatiot ja asennot näkyvät myös muissa pelaajien lähettämässä hahmokuviissa.

Pelaajan ajatukset

Pelaajan ajatukset -yläluokka sisältää pelaajan mieltymyksiin, ihanteisiin ja arvoihin liittyviä ajatuksia. Kuvailevan analyysin vastauksissa ilmeni, että vain muutamat vastaajat ilmaisivat omaa statustaan, mutta omaa persoonaa, arvoja tai ihanteita ilmaistiin jonkin verran. Avointen kysymysten tuoma tieto kuvaa tarkemmin sitä, minkälaisia asioita pelaajat tuovat omasta itsestään pelimaailmaan ja omiin pelihahmoihinsa.

Joissakin vastauksissa nousi ajatuksia pelistä keinona kokeilla ja tehdä asioita, joita pelaaja ei normaalisti voi tai uskalla tehdä pelin ulkopuolella. Joidenkin vastaajien hahmot edustivat esimerkiksi pelaajan haaveita. Monet eivät kuitenkaan halunneet irtautua omasta itsestään täysin. Eräs vastaaja kertoi, että on joskus pelannut joitakin muita pelejä nopeasti läpi päästäkseen eroon epämiellyttävästä tai vastenmielisestä pelihahmosta. Pelihahmon oli oltava sellainen, jonka kanssa pelaaja voisi kuvitella tulevansa toimeen myös fyysisessä ympäristössä. Tämä voi osaltaan liittyä samaistumisen käsitteeseen: kun samaistumme pelihahmoon, koemme tapahtumat pelihahmon kautta hyvinkin todentuntuisesti ²⁴⁴. Vääränlainen hahmo voi tuntua epämiellyttävältä, jos hahmon arvot ja käytös poikkeavat liikaa omista tai totutuista.

Jotkut pelaajat mainitsivat myös ajatuksia asioista, joita ei pysty fyysisessä ympäristössä ilmaisemaan joko sosiaalisen paineen tai vallitsevan muodin vuoksi.

Pelaajan ihanteet ja mieltymykset johdattelivat monia valintoja, ja eräs vastaaja kertoi valitsevansa jokaiselle hahmolle ainakin yhden tumman asun, joka kuvaa hänen henkilökohtaista mieltymystään. Toisaalta hahmoille myös annettiin piirteitä, jotka saattoivat mennä pelaajan ihanteita tai mieltymyksiä vastaan.

Avoimen kysymyksen vastauksissa nousivat esiin myös ajatukset *self-insert*-hahmosta. Termille ei ole vakiintunutta suomenkielistä vastinetta, mutta se tarkoittaa pelaajan ”itsensä sijoittamista” joskus hyvinkin kirjaimellisesti johonkin hahmoon. Self-insert-hahmo voi kuvata pelaajaa täysin, tai se voi olla esimerkiksi idealisoitu

²⁴⁴ Cohen. 2001, 245; Klimmt & Hefner & Vorderer & Roth & Blake. 2010, 323-338.

versio pelaajasta pelin maailmassa. Eräs vastaaja kertoi self-insert hahmonsa olevan hänen ”oikea minänsä”, jonka hän pukee niin kuin hänet itsensä olisi tuotu pelin maailmaan. Kuva 13 kuvaa toisen vastaajan kolmea eri hahmoa, joista yksi on self-insert-hahmo. Myös tämä hahmo kuvaa pelaajan mukaan hänen pukeutumismieltyksiään.



Kuva 12. Vastaajan kolme eri hahmoa. Oikeanpuolimmainen on pelaajan self-insert-hahmo, joka on puettu täysin pelaajan omien mieltymysten mukaan. V62 (E-m), 2021.

Käytännöllisyys ja realismi olivat myös osa pelaajien pukeutumisarvoja. Niiden merkitys saattoi vaihdella pelaajan eri hahmojen välillä, hahmon persoonallisuuden vaikutuksesta. Eräs vastaaja kertoi pitävänsä realistisuudesta eri asuissa, minkä vuoksi fantasiapeleissä hän joutuu olemaan erityisen nirso valintojensa kanssa. Fantasiapelien asut eivät aina vastanneet hänen mieltymyksiään realistisuuden suhteen.

Käytännöllisyys nousi esille 17 % vastauksista ja realismi 7 % vastauksista. 35 % kaikista kyselyn vastaajista kertoi laittavansa visuaalisuuden käytännöllisyyden edelle, kun taas 32 % vastaajista oli jokseenkin samaa mieltä väittämän kanssa (**liite 3**).

Pelaajat kertoivat myös ilmaisevansa omaa ja hahmojensa sukupuoli-identiteettiä hahmon pukeutumisen kautta. Muutamat vastaajat kertoivat pelaavansa vain naispuolisia hahmoja, mutta yksikään vastaaja ei kokenut tärkeäksi mainita pelaavansa

vain mieshahmoja. Naisten hyperseksualisointi nousi esille yhdessä vastauksessa, ja vastaaja koki sen negatiivisena osana pelikulttuuria.

Viimeinen yläluokka *En tiedä* koostui kahdesta vastauksesta, jotka kuvasivat pelaajan epätietoisuutta pukeutumisidentiteetin kuvaamisesta tai pelaajan vähäistä kiinnostusta tai ajanpuutetta pukeutumiseen liittyen. Vastaukset olivat lyhyitä, mutta on tärkeää nostaa ne esille. Toinen vastaaja kertoi, että hänellä ei ole aikaa miettiä pukeutumista pelissä muun tekemisen lomassa. Toinen ei tiennyt, miten kuvailisi hahmonsa pukeutumisidentiteettiä.

6.2 Offline-pukeutumisidentiteetit

Offline-pukeutumisidentiteettiin liittyvä alakysymys pyysi pelaajaa kertomaan ja kuvailemaan omaa pukeutumisidentiteettiään. Kysymykseen vastasi $n = 50$ vastaajaa, ja vastaukset olivat keskimääräisesti lyhyempiä kuin pelihahmoja kuvailevat vastaukset, joita oli $n = 51$. Osa pituuserosta selittyy pelaajien yksilöllisellä kirjoitustyyllillä, mutta offline-vastauksissa oli enemmän lyhyitä vastauksia myös sellaisilta henkilöiltä, jotka olivat kirjoittaneet pitkästi omasta pelihahmostaan.

Omaan pukeutumisidentiteettiin liittyi paljon ajatuksia musiikista, tilanteista ja sosiaalisista vaikuttimista. Jäsentelin ne 8 eri yläluokkaan, jotka on esitetty aiemmin kuviossa 13.

Ilmaisun keinot

Ilmaisun keinot -yläluokka offline-pukeutumisidentiteetissä sisältää ajatuksia pukeutumisidentiteetin visuaalisista ilmaisun keinoista. Yläluokka on rinnastettavissa online-pukeutumisidentiteetin vastaavaan, jossa oli jonkin verran samankaltaisia alaluokkia, kuten värit, kehonmuokkaukset ja asusteet.

Pelaajat nostivat erille paljon erilaisia vaatetyyppejä ja kuvailivat vaatekaappiensa sisältöä. Erityisesti farkut, hupparit, t-paidat ja mekot toistuivat aineistossa. Joissakin vastauksissa nostettiin esiin myös korut ja muut asusteet. Eräs vastaaja kertoi, että ei lähde kotoaan ilman helmiäiskorvakujaan ja toinen ei käytä vaatteita, joissa ei ole taskuja. Pienet asusteet ja yksityiskohdat saattoivat siis olla tärkeä osa pelaajan

pukeutumista. Asusteet kuitenkin jakoivat mielipiteitä kuvailevassa analyysissä, jossa jopa 44 % vastaajista oli eri mieltä asusteiden käyttämisestä ja 40 % oli samaa mieltä. Asusteita käytetään, mutta niiden käyttämättä jättäminen on myös osa pelaajien valintoja oman pukeutumisen suhteen. Asusteet mietitään osana pukeutumisen kokonaisuutta.

Meikki ja hiukset -alaluokka sisälsi pelkistettyjä ilmaisuja meikin ja hiustyylin merkityksestä. Kolme vastaajaa kertoi käyttävänsä meikkiä itsensä ilmaisemiseen, ja hiustyyli ja henkilökohtainen huolittelu nostettiin myös esille. Meikin mainitsivat naiset tai muun sukupuoliset. Tatuoinnit mainittiin vain yhdessä vastauksessa, jossa pelaaja kertoi, ettei hänellä ole tatuointeja. Hänen mukaansa tatuointeja näkyy yhä useammin hänen ympäristössään ja niiden puute käy harvinaisemmaksi. Kehonmuokkausten käyttäminen omassa pukeutumisessa oli vähäisempää kuin pelihahmon pukeutumisessa. Jopa 57 % kaikista kyselyn vastaajista ei käytä kehonmuokkauksia pukeutumisessaan. On kuitenkin mahdollista, että kaikki tatuointeja tai meikkiä käyttävät eivät maininneet niitä vastauksissaan, samoin kuin pelihahmoihin liittyvissä vastauksissa, joissa tatuointeja ja meikkiä näki hahmokuviissa enemmän kuin mitä niistä kerrottiin vastauksissa.

Värit korostuivat myös offline-pukeutumisidentiteettiin liittyvissä vastauksissa ja ne mainittiin 28 % vastauksista. Erityisesti musta väri nostettiin esille, mutta myös muut värit mainittiin. Väri nostettiin esille tyylin tai asusteiden kuvailemisen rinnalla. Pelihahmon pukeutumisessa väri oli osa tarinankerrontaa ja tyyliä. Omassa pukeutumisessa värejä katsottiin enemmän omien henkilökohtaisten mieltymysten näkökulmasta. Värien tuli olla sopusointuisia ja helposti yhdisteltäviä. Pelkistetyt ja hillityt valinnat olivat osa sekä online- että offline-pukeutumisidentiteettejä.

Tyyli ja pukeutumisviestintä

Pelaajien omassa pukeutumisessa korostuivat maininnat tyyleistä ja yhteisöistä, kuten alakulttuureista ja harrastuksista, joista viestittiin pukeutumisella. Omat harrastukset ja yhteisöt muovasivat pelaajan pukeutumista myös harrastusten ulkopuolella. Tässä yläluokassa on myös pukeutumisviestintään liittyviä ajatuksia.

Musiikki ja siihen liittyvät alakulttuurit ja alatyylit, kuten goottityyli, nostettiin esille useassa eri vastauksessa ja eri sukupuoli-identiteettien välillä. Musiikki mainittiin 10

% vastauksista ja alakulttuurit 14 % vastauksista. Vastaajat kertoivat näyttävänsä pukeutumisellaan musiikkiin identifioitumista, ja goottityyliin liittyen he halusivat ilmaista yhteisöön tai ryhmään kuulumista. Ryhmät eivät kuitenkaan nousseet merkittäväksi tekijäksi suljettujen kysymyksien vastauksissa, joissa vain noin 23 % (n = 20) vastaajista ilmaisi ryhmään kuulumista. On kuitenkin mahdollista, että kaikki vastaajat eivät koe alakulttuureja tai musiikkityylejä osana ryhmiin kuulumista, eivätkä siten vastanneet ryhmään kuulumista koskevaan kysymykseen.

Eräs vastaaja kertoi LARP-harrastuksensa (*live-action role-play*) vaikuttavan siihen, miten hän pukeutuu.

"I usually pick something I would call "formal boho", or however very baggy -- that uses more thick fabrics and fewer laces. It looks modern and sometimes even sporty, but with a slight tint of medieval 11-13 cent. Style that comes from my LARP hobby."

Vastauksessaan hän kuvaa tyyliään sanoilla "formal boho", jossa boho viittaa boheemiin tyyliin. Hän kuitenkin kertoo käyttävänsä paksumpia kankaita ja vähemmän pitsiä kuin tyylissä perinteisesti. Hänen henkilökohtainen ilmaisunsa tekee tyylistä sporttimaisemman ja modernimman. Myös muut pelaajat nostivat esille erilaisia kuvauksia tyylistä käyttämällä sanoja kuten "nörttimäinen", "retro", "vintage" tai esimerkiksi "klassinen". Erilaisia tyyliä mainittiin 36 % (n = 18) vastauksista. Muutamit vastaajat myös kuvasivat omaa tyyliään ja mieltymyksiään tavanomaisiksi ja geneerisiksi lähes vähättelevään sävyyn. Osalla vastaajista oli oma vakiintunut tyyli, jota ilmaistiin tyyliä sekoittamalla.

Harrastusten ja alakulttuurien lisäksi pukeutumisella saatettiin viestiä myös esimerkiksi vastaajan ammattimaisuutta, siisteyttä tai elämäntyyliä. Pukeutumisella saatettiin myös viestiä epäsuorasti. Eräs vastaaja kertoi piilottavansa pukeutumisellaan viittauksia eri medioihin, joita vain kyseisten medioiden kuluttajat ymmärtävät. Muille ihmisille vaate saattaa välittyä tavallisena kuvallisena t-paitana.

Monet vastaajat kertoivat välttävänsä kannanottoja pukeutumisellaan ja tietoisesti lähetetyt viestit eivät liittyneet esimerkiksi poliittisiin arvoihin. Eräs vastaaja kertoi välttävänsä tiettyjä vaatteita, kuten kaulus- ja flanellipaitoja, sillä ne loivat mielikuvia ihmistyyppistä, jollainen hän ei ole. Hän ei kuitenkaan kuvaillut sitä, minkälainen

mielikuva hänelle mainituista vaatekappaleista nousee. Tietoisesti lähetetyillä viesteillä haluttiin viestiä mielikuvia tai omia mieltymyksiä.

Omat ajatukset

Aiemmassa sitaatissa pelaaja kuvasi omaa tyyliään sanoilla ”formal boho”, mutta kertoi myös muuttaneensa tyyliä itselleen sopivaksi. Myös muut vastaajat puhuivat tyylien yhdistelemisestä, ja oma tyyli luotiinkin pelaajien mukaan yhdistelemällä erilaisia kokonaisuuksia tai värejä. Eräs vastaaja kertoi pukevansa tahallisesti erilaisia asukokonaisuuksia samoihin tilanteisiin. Tällä hän halusi ilmaista sitä, että yksi henkilö voi pukea monia eri asioita.

“I also choose to dress in somewhat different styles -- in the same environments, to show that I, or a person in general, who wears one thing can also be the same person who wears the other thing.”

Pelaajat puhuivat myös pukeutumiseen ja identiteettiin liittyvistä ajatuksistaan. Eräs vastaaja kertoi hänen pukeutumisensa kertovan hänen omasta maustaan ja identiteetistään ja toinen koki pukeutumisen olevan voimakas ja julkinen identiteetin toteamus. Jokseenkin samaa mieltä tai täysin samaa mieltä oman yksilöllisyyden ilmaisemisesta pukeutumisella oli 51 % kaikista kyselyn vastaajista.

Myös oma persoona ja tausta vaikuttivat pukeutumiseen. Vastaajat kokivat esimerkiksi oman ujoutensa vaikuttavan siihen, miten he uskaltavat pukeutua. Eräs vastaaja kertoi oman vaikean lapsuuden vaikuttavan yhä siihen, millä tavalla hän pukeutuu, sillä hänen turvallisuutensa oli riippuvainen siitä, että hän herätti pukeutumisellaan mahdollisimman vähän huomiota. Vaatteella hän toi itselleen suojaa.

Omat mieltymykset nousivat esille tärkeänä osana pelaajan fyysisen ympäristön pukeutumisvalintoja. Joidenkin vastaajien vastaus koostui ”Kunhan pidän niistä” -kaltaisista ilmaisuista. Mieltymyksinä saatettiin myös mainita erilaisia vaatekappaleita. Eräs vastaaja kertoi, että ei ilmaise itseään pukeutumisella vaan pukeutuu sellaisiin vaatteisiin, joista pitää.

Omat arvot nousivat esille vastauksissa, esimerkiksi laadun näkökulmasta. Laatua ja tasokkuutta korostettiin myös brändejä enemmän. Yksi vastaaja mainitsi kestävän

kehityksen vaikutuksen ostopäätöksiinsä ja hän pyrkii etsimään kokonaisuuksia, joita on mahdollista käyttää monin eri tavoin.

“I dress the way I like, my values come into play here a lot. I try to buy sustainable clothing and I try to find a capsule collection that can be used in many different ways.”

Tilanteet ja käytännöllisyys

Pelaajat vaihtoivat pukeutumista eri tilanteissa, käytännöllisyys edellä. Monet kertoivat, että heillä on arkityyli ja työasut erikseen. Puhtaus koettiin tärkeäksi, ja pukeutumisen tuli olla mukautuvaista odotettuun päivään. Eräs vastaaja kertoi pukeutuvansa tarkoituksenmukaisesti, mutta esimerkiksi opiskelutilanteissa hän halusi esitellä muille uusia vaatteitaan tai lempivaatteitaan. 45 % kaikista kyselyn vastaajista oli täysin samaa mieltä siitä, että tilanteet ja ympäristöt vaikuttavat pukeutumiseen (kuvio 11). 30 % oli jokseenkin samaa mieltä. Tämä näyttikin olevan yksi merkittävin vaikuttaja avoimen kysymyksen vastausten perusteella.

Karanteenin vaikutus mainittiin yhdessä vastauksessa, jossa vastaaja kertoi karanteenin vaikuttaneen kehoonsa ja sen kautta pukeutumisen rentouteen. Toisaalta hän kertoi kiinnittävänsä karanteenista huolimatta erityistä huomiota yksityiskohtiin ja asujen ulkonäköön. Pukeutuminen oli rennompaa, mutta silti tärkeää.

Kaikista eniten pelaajat mainitsivat vaateen mukavuuden ja rentouden, mitkä nousivat esille 38 % avoimen kysymyksen vastauksista. Yksityisesti pelaajat kertoivat valitsevansa pukeutumisensa mukavuus edellä, mutta mukavuus vaikutti myös työ- ja juhlapukeutumiseen. Käytännöllisyys mainittiin 28 % vastauksista. Tämä liittyy tietysti myös ympäröiviin tilanteisiin ja tapahtumiin. Ulkonäköä ja käytännöllisyyttä tasapainoteltiin, mutta käytännöllisyys nousi useimpien vastauksissa tärkeämmäksi. Jos vaate oli sekä tyylikäs että mukava, siitä tuli erään pelaajan mukaan tärkeä osa pukeutumista.

“I mostly favour functionality and comfort over style when it comes to my own clothing. Sometimes I will buy something that has both and that will become a valued piece of clothing due to its comfort and style.”

Kuvailevan analyysin mukaan 31 % kaikista vastaajista oli täysin eri mieltä siitä, että he painottavat visuaalisuutta ennen käytännöllisyyttä. 27 % oli jokseenkin eri mieltä.

Sosiaaliset vaikuttimet

Offline-pukeutumisisentiteetistä kertovissa vastauksissa korostui sosiaalisuuden ja muiden ihmisten merkitys. Pelaajat myös vertasivat omaa pukeutumistaan muihin. Eräs vastaaja koki muiden ihmisten pukeutuvan värittömästi omaan pukeutumiseensa verrattuna, minkä vuoksi hän erottui joukosta usein. Toinen koki, että muut eivät ajattele pukeutumista yhtä paljon ja samoilta lähtökohdilta kuin hän itse, johtuen omasta taustastaan, jossa pukeutumisella oli suuri merkitys.

Tähän luokkaan liittyivät myös ajatukset joukkoon sopimisesta. Suurin osa ilmaisi haluavansa sopeutua joukkoon, mutta oma tyyli koettiin kuitenkin tärkeäksi. Eräs vastaaja kertoi, että hänellä on ollut toive pukeutua räikeämmin, mutta hän mieluummin välttää siitä mahdollisesti aiheutuvaa negatiivista huomiota. Vastaajat eivät tarkentaneet, minkälaista negatiivinen huomio voisi olla, paitsi yhdessä vastauksessa. Tämä vastaaja koki, että hänen on pukeuduttava peittävästi, jotta välttäisi ei-toivotun seksuaalisen huomion saamista vastakkaiselta sukupuolelta. Joukkoon haluttiin sopia, mutta omilla ehdoilla.

Ympäristöstä tulee pukeutumiseen liittyviä paineita myös työ- ja arkiasun ulkopuolella. Vastaajan sosiaalinen ympäristö voi vaatia esimerkiksi värikkäämpää pukeutumista kuin mitä henkilö itse haluaisi.

Kehon ja mielen muutokset

Keho esiintyi vastauksissa vain vähän. Pelaajat eivät kuvailleet yksityiskohtaisesti omia kehojaan, mutta paino nousi esille kahdessa vastauksessa. Toinen viittasi karanteenin aikana tapahtuneeseen painonnousuun ja toinen kertoi pukeutuvansa painon laskettua enemmän omien mieltymysten mukaisesti. Ylipainon kerrottiin vaikuttavan siihen, että vaateen istuvuuden tärkeys korostuu, mikä saattaa rajoittaa vaihtoehtoja.

Toinen kehoon ja mieleen liittyvä alaluokka oli vastaajan ikä. Ikä mainittiin kahdessa vastauksessa, jotka tulivat kahdelta eri-ikäiseltä naiselta. Toinen kertoi pukeutumisansa muuttuneen rennommaksi iän myötä. Nuorempana hän oli käyttänyt omaan ulkonäköönsä enemmän aikaa. Toinen pohti ikäänsä suhteessa muihin ikäisiinsä naisiin ja koki pukeutuvansa hyvin eri tavalla kuin muut.

“Where I live, everyone dresses in mostly black, with the exceptions of maybe greys, whites and blues. I love wearing bright colours, especially red. Also, while most women my age wear leggings and a nice hoodie, I more often than not wear dresses, so I tend to stick out like a sore thumb.”

Sukupuoleen ei offline-pukeutumisidentiteettiin liittyvissä vastauksissa viitattu paljon. Pukeutumisesta käytettiin joskus termejä feminiininen, mutta eniten sukupuoli nousi esille yhdessä vastauksessa, jossa vastaaja koki pukeutumisen sukupuolineutraaliuden olevan tärkeää. Miesten, naisten ja muun sukupuolisten vastausten pituudet eivät myöskään merkittävästi eronneet toisistaan.

Ajankäyttö ja kiinnostus

5 vastauksessa (10 %) vastaajat kertoivat suoraan, etteivät joko ajattele pukeutumista tai käytä aikaa pukeutumiseen. Vastaukset saattoivat ilmaista sitä, että pelaaja valitsee ensimmäiset käsiin sattuvat vaatteet ajattelematta asiaa sen enempää. Asia saatettiin ilmaista myös sanomalla ”kunhan on vaatteet päällä”. Muotiin viitattiin vastauksissa kahdesti, ja vastaajat ilmaisivat, etteivät ole kiinnostuneita muodista tai ajankohtaisesta muodista. Muoti-sana ei noussut muissa merkityksissä esille avoimen kysymyksen vastauksissa.

Eräs vastaaja kertoi ajattelevansa pukeutumista kyselyn jälkeen hieman enemmän. Suurin osa tähän yläluokkaan tulleista pelkistetyistä ilmauksista tuli miehiltä, mutta eivät kaikki.

Ajatukset pelistä

Ajatukset pelistä -yläluokka sisältää esimerkiksi ajatuksia, joissa pelaajat vertaavat omia valintojaan tai jopa omaa itseään pelissä tehtyihin valintoihin ja pelihahmoihinsa. Peliin viitattiin $n = 7$ vastauksessa (14 %). Pelaajat vertasivat omaa pukeutumistaan hahmon pukeutumiseen löytämällä samankaltaisuuksia tai eroavaisuuksia. Jotkut kokivat fyysisen ympäristön pukeutumisen olevan täysin irrallinen TESO-hahmojen pukeutumisesta, sillä ”oikea elämä” on peliä monimuotoisempaa. Toisaalta pelaaja saattoi kuitenkin löytää yhtäläisyyksiä oman ja hahmon identiteetin ilmaisemisessa, kuten statuksen ilmaisemisessa. Sekä omassa että hahmon pukeutumisessa saatettiin ilmaista yksilöllisyyttä. Jotkut kokivat pelihahmojensa pukeutuvan värikkäämmiin

kuin he itse. Eräs vastaaja kuvasi omaa pukeutumistaan tylsäksi verrattuna TESO-hahmonsa pukeutumiseen.

"I'd say my own appearance is way more drab than anything I make my characters in the game wear... not only style, but in colours too. - - My own clothes are more or less black, somewhat plain, but casual stylish. So, you could say that the characters I make in game, express what I wish I could."

7. JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksen tavoitteena oli tarkastella pelaajien pukeutumisidentiteettejä online- ja offline-ympäristöissä tasavertaisesti niin, että niitä voitaisiin verrata ja heijastaa toisiinsa. Pyrin selvittämään, minkälaisia samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia pukeutumisidentiteettien välillä on ja minkälaisilla tavoilla niitä ilmaistaan. Tarkennettuna kohderyhmänä tutkimuksessa olivat The Elder Scrolls Online -pelin pelaajat.

Tutkimuksen viitekehys muodostui pelialan ja vaatetusalan teorioista. Tärkeimmät teoriapohjat nousivat taikaympyräteoriasta, joka esitettiin luvussa 2.3, ja pukeutumisidentiteetin periaatteista, joita käsiteltiin luvussa 3.2. Tämän lisäksi tutkimuksen viitekehukseen kuului käsityksiä pelihahmoon samaistumisesta, ja vastaajia luokiteltiin player type -teorian pohjalta. Viitekehys on kuvattuna tutkimuksen johdannossa kuviossa 1.

Käyn ensin läpi vastaukset tutkimuksen aineistoa ohjaavaan kysymykseen, joka oli: *Minkälaisia asioita The Elder Scrolls Online -pelin pelaajan offline- ja online-pukeutumisidentiteetit pitävät sisällään?* Tämä kysymys jakautui kahteen osaan, online-pukeutumisidentiteettiin ja offline-pukeutumisidentiteettiin. Kysymyksen oli tarkoitus ohjata aineistoa, jotta se vastaisi tutkimukselle asetettuja tavoitteita ja toisi vastauksen tutkimuksen pääkysymykseen.

The Elder Scrolls Online -ympäristössä pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa pelihahmon pukeutumiseen monella eri tavalla. Pelaajat kokevat, että vaihtoehtoja on tärkeä olla riittävästi, osittain koska pelien pukeutuminen on aina jollain tavalla rajoittunutta. Vaihtoehtojen määrä antaa pelaajalle keinot ilmaista hahmojensa identiteettiä eri tavoin, ja yhdellä pelaajalla voi olla useita hyvin erilaisia hahmoja – tai samanlaisia. Pelaajat puhuivatkin hahmoistaan hyvin eläväisesti: he käyttivät sanoja *hän* tai *he*, ei *se* tai *ne*. Pelaajat ilmaisevat omia mieltymyksiään pelihahmon kautta, mutta omia arvoja tai statusta ilmaistiin vain vähän. Pelihahmon pukeutumisella viestittiin hahmon luokasta ja tarinasta.

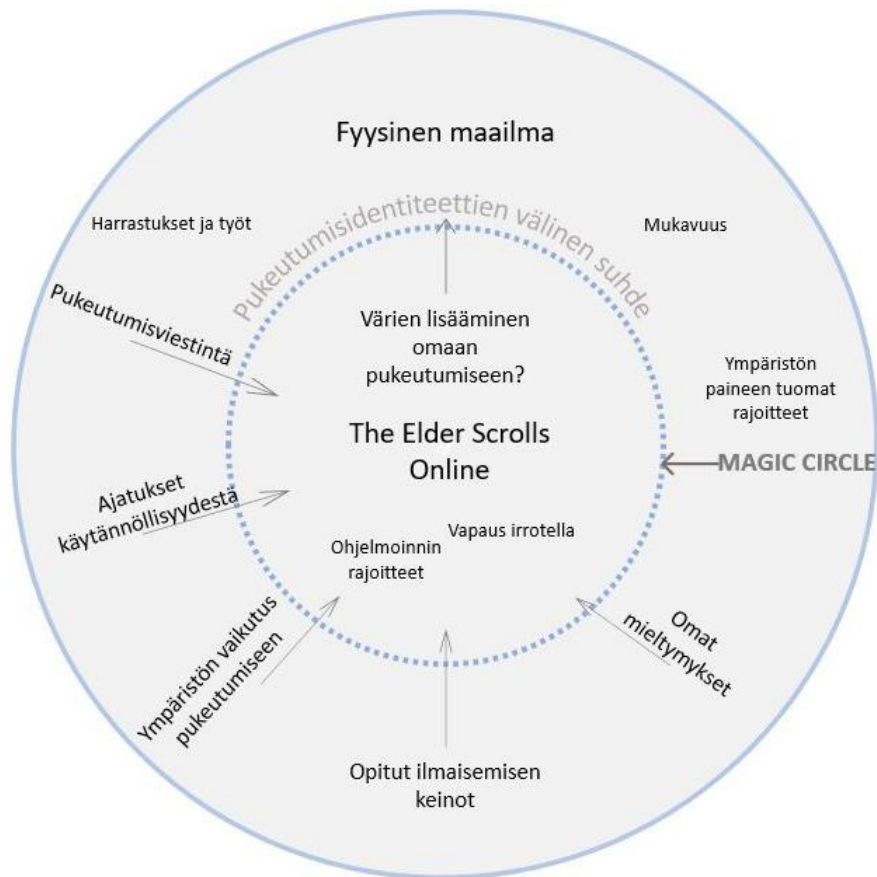
Fyysisessä ympäristössä pelaajat eivät ole suoranaisesti kahlittuja koodin luomiin rajoituksiin. Teoriassa kuka vain voi pukeutua haluamallaan tavalla. Fyysisessä

elämässä rajoitukset tulevatkin enemmän ympäristön paineesta ja mahdollisesti itsevarmuuden puutteesta. Pukeutumisidentiteetin ilmaisussa korostui mukavuuden ja käytännöllisyyden merkitys. Fyysisessä ympäristössä oli enemmän jakautuvia mielipiteitä esimerkiksi asusteiden käytön suhteen, ja erityisesti kehollisten muokkausten käytöstä ei kerrottu avointen kysymysten vastauksissa. Vastaukset noudattelivat pitkälti sitä, mitä pukeutumisidentiteetistä jo tiedetään: Sitä ilmaistaan vaatetuksen lisäksi esimerkiksi asusteilla ja meikillä ja siihen vaikuttavat oma tausta, persoona ja esimerkiksi työ ja harrastukset.

Tutkimuksen pääkysymys oli: *Minkälainen suhde The Elder Scrolls Online -pelaajan offline- ja online-pukeutumisidentiteettien välillä on?* Tutkimuskysymykseen vastaamiseksi tuon takaisin ajatuksen taikaympyrästä. Luvussa 2.3 taikaympyrää kuvattiin peliä eristävänä alueena, jossa peli tapahtuu. Se ei aina ole konkreettinen maahan piirretty ympyrä tai rajattu alue, vaan se voi olla mielentila, joka omaksutaan pelin alkaessa.²⁴⁵ ”Nyt pelaan peliä, ja tähän peliin kuuluu sääntöjä, joita minun on noudatettava ollessani ympyrän sisällä”. Tämä on kärjistetty ja yksinkertaistettu ajatus taikaympyrästä.

Kuviossa 15 on esitetty tutkimuksen keskeisiä tuloksia taikaympyrän avulla. Kuviossa oleva suurempi ympyrä kuvaa fyysistä ympäristöämme. Pienempi ympyrä on pelin maailma, ja näitä maailmoja erottaa katkoviivalla kuvattu taikaympyrä. Olen kuviolla pyrkinyt havainnollistamaan, minkälaisia asioita pukeutumisidentiteettiin liittyen kulkee ulkoympyrästä sisäympyrään ja jonkin verran myös päinvastoin.

²⁴⁵ Crichton. 2019, 35–52; Tekinbaş & Zimmerman. 2004, 95–96.



Kuvio 15: Taikaympyrä ja pukeutumisidentiteetti. Kylämäki, 2021.

Vastauksena tutkimuskysymykseen esitän, että pelaajien pukeutumisidentiteettien välinen suhde on vuorovaikutteinen taikaympyrän ulkopuolelta sen sisälle. Kuten tuloksista havaittiinkin, pelaajat käyttivät paljon omaehtoista tarinankerrontaa, ja fyysisen maailman periaatteita simuloitiin pelihahmon pukeutumisessa. He pohtivat hahmon pukeutumisen käytännöllisyyttä – ja joskus tahallista epäkäytännöllisyyttä. Käytännöllisyys esiintyi vahvasti sekä online- että offline -osioiden vastauksissa. Omien mieltymysten annettiin vaikuttaa pelihahmon pukeutumiseen, ja yleisesti pukeutumisidentiteettiä ilmaistiin samankaltaisilla keinoilla ja periaatteilla kuin fyysisessä ympäristössä. Pelihahmon pukeutumisella viestitään muille pelaajille ja mahdollisesti myös pelaajalle itselleen niitä asioita, jotka pelaajan mielestä ovat hahmon kannalta tärkeitä.

Vuorovaikutus taikaympyrän sisältä ulos on kuitenkin vähäistä pelaajien antamien vastauksien perusteella. Kuviossa ei ole monia nuolia sille, mitä pelaajat tuovat pelistä fyysiseen ympäristöön. Tähän aspektiin tutkimus toi vain vähän vastauksia, sillä suurin osa vastaajista koki, että pelit eivät ole vaikuttaneet heidän

pukeutumiskäsityksiinsä. On myös mahdollista, että nämä vaikutukset ovat niin hienovaraisia, että niitä on vaikea havaita. Muutamit pelaajat mainitsivat sisällyttävänsä enemmän värejä omaan pukeutumiseensa TESOn vaikutuksesta, minkä olen sisällyttänyt kuvioon 15. Pelaajat eivät pääsääntöisesti kokeneet pelien vaikuttaneen omaan pukeutumiseensa, vaikka muutamia poikkeuksia olikin.

Online- ja offline-identiteettejä pidettiin toisistaan irrallisina, vaikka samankaltaisia ajatuksia valintojen takana olikin. Vaikka tutkimuksen perusteella pelihahmon ei ollut tarpeellista vastata pelaajan offline-identiteettiä, vaikutti kuitenkin siltä, että pelihahmon oli oltava jonkin verran miellyttävä hyvän pelikokemuksen saavuttamiseksi. Luvussa 3.3 nostettiin esille käsite *samaistumisesta*. Samaistuminen tämän tutkimuksen yhteydessä on tapa, jolla asetamme itsemme pelihahmon rooliin. Reagoimme siihen, mitä virtuaaliset hahmot ruudulla kokevat ja tuntevat, oman kokemustamme pohjalta.²⁴⁶ Samaistumisen vaikutusta on vastausten perusteella vaikeaa arvioida, sillä kaikki vastaajat eivät nostaneet samaistumiseen liittyviä esimerkkejä vastauksissaan. Samaistumiseen liittyy toki roolipelaaminen, mutta kiinnostavia olivat myös muutamien pelaajien kertomukset omista self-insert-hahmoistaan, jotka kuvasivat heitä itseään pelin maailmassa.

Vastausten perusteella ei myöskään voi luoda kuvaa ”stereotyyppisen pelaajan” käyttäytymisestä tai ulkonäöstä. Pelaajat pukeutuivat eri tyylihin laidasta laitaan. Jos en tietäisi vastaajien olevan pelaajia, en todennäköisesti saisi sitä selville heidän offline-pukeutumisisidentiteettiensä kuvailun perusteella.

Viimeisenä ajatuksena sanoisin, että pukeutuminen pelissä voi olla hyvinkin merkityksellistä pelaajasta riippuen. Valinnat ja ilmaisukeinot ovat erittäin monimuotoisia ja pelaajilla oli paljon mielipiteitä pukeutumisesta ja mitään yhtenäistä totuutta pelaajien mielipiteistä ei voi muodostaa. En kuitenkaan ajattele, että yhtenäinen mielipide on edes toivottua identiteetistä puhuttaessa. Olemme kaikki yksilöitä ja puemme itsemme ja omat hahmomme omien ajatustemme pohjalta. Tärkeämpää on se, että pelaajalla on mahdollisuus ja *vapaus* tehdä näitä valintoja, halusi hän sitten pelkistää tai liioitella, sekä online- että offline-ympäristöissä.

²⁴⁶ Isbister. 2006a, 41.

“I judge other people’s style way less often, as I consider them untied to what sometimes ties me to remain like I am. And I respect that.”

8. POHDINTA

Aloitin Pro gradu -tutkimukseni syksyllä 2019 ja sain sen päätökseen syksyllä 2021. Ajallisesti tutkimus vei enemmän aikaa kuin alun perin oli suunniteltu. Suuri syy siihen on vuoden 2020 alussa levinnyt Covid-19-pandemia, joka on vaikuttanut meihin kaikkiin lähes kaikilla elämän osa-alueilla. Tutkimukseni onnekseni kärsi vain vähän koronapandemian vaikutuksesta, sillä digitaalisuus on alusta asti ollut vahva osa tutkimuksen aihepiiriä ja valittuja menetelmiä. Minun ei ollut tarpeen muuttaa suunniteltuja menetelmiä etätyöskentelyä varten. Pandemia on kuitenkin vaikuttanut tutkimukseen henkilökohtaisella tasolla. Vaikka tutkimukseni käsittelee digitaalisia pelejä ja alustana ovat virtuaaliset yhteisöt, digitaalisuus ei vielä voi korvata kaikkia opiskeluelämän osa-alueita esimerkiksi sosiaalisen kanssakäymisen näkökulmasta. Opiskelun muuttuminen etätyöskentelyksi on saanut minut huomaamaan, miten tärkeää muiden opiskelijoiden tuki on Pro gradun etenemisen kannalta. Digitaalisuus ei ole vielä voinut täysin korvata muiden opiskelijoiden muodostamaa tukiverkkoa, ja tutkimuksen kanssa voi helposti tuntea jäävänsä yksin.

Pandemia ei kuitenkaan suuresti vaikuttanut tutkimuksen menetelmiin. Tutkimuksen kohteena ovat digipelaajat, jotka osaavat käyttää digitaalisia menetelmiä sujuvasti, ja Webropol-kyselyn avulla oli mahdollista saavuttaa heidät helposti. Kysely oli menetelmänä toimiva tähän tutkimukseen. Aluksi en kuitenkaan voinut olla varma siitä, miten moni vastaisi kyselyyn, sillä kohderyhmän kiinnostusta oli vaikeaa arvioida ennalta. TESO-pelaajilta ei ole julkaistu vastaavanlaisia kyselyitä. Asetin henkilökohtaiseksi tavoitteeksi noin 50 vastaajaa ja lopullinen 89 ylitti odotukseni ja oli erittäin sopiva määrä tämän tutkimuksen aineistoksi. Koen myös lopullisen vastausprosentin olevan hyvä. Vastauksia tuli monipuolisesti myös miehiltä, naisilta ja muun sukupuolisilta.

Kyselyn rakenteen suunnitteluun ja testaukseen olisi kuitenkin voinut käyttää enemmän aikaa. Kysely testattiin 5.3.2021, mutta useampi testivaihe olisi voinut auttaa aineiston analyysin myöhemmissä vaiheissa. **Liitteessä 2** esitetyissä kysymyksissä käsiteltiin joitakin asioita toistuvasti ja olisin mahdollisesti voinut tehdä enemmän avoimia kysymyksiä. Oletin, että liiallinen avointen kysymysten määrä olisi voinut vähentää vastaajamäärää. En myöskään ollut harjoitellut suljettujen kysymysten aineiston analyysiä tutkimuksen testivastauksien perusteella, mikä olisi

voinut nopeuttaa lopullista aineistonkeruuta. Näistä huolimatta koen lopputuloksen onnistuneen, vaikka tarkempi analyysirunko olisi voinutkin nopeuttaa analyysin vaiheita. Monet kyselyn ja aineiston analyysin testaamiseen liittyvät ongelmat ovat varmasti aloittelevalla tutkijalla tyypillisiä kompastuskiviä.

Kyselyssä käytin myös termiä ”*somewhat*”, joka on voinut olla liian tulkinnanvarainen kyselyn vastaajille. *Somewhat* tarkoittaa *jokseenkin* tai *hiukan*, mutta se voi tarkoittaa eri ihmisille eri asioita. Olisi voinut olla tarkoituksenmukaisempaa käyttää matriisikysymyksissä asteikkoa yhdestä kolmeen, jolloin kysymyksissä olisi *samaa mieltä*-, *neutraali*- ja *eri mieltä* -vastaukset. Toisaalta tämä olisi voinut saada vastaajat käyttämään neutraalia vastausta enemmän. Termeihin liittyy aina erilaisia käsityksiä ja ne aiheuttavat varmasti vastaavanlaisia pohdintoja tutkimuksesta riippumatta. Myös käsitys pukeutumisesta ja siitä, mitä pukeutuminen sisältää, on voinut olla hyvin erilainen eri vastaajien välillä. Käsitys voi erota myös vaatetusalan opiskelijan ajatuksista. Pyrin välttämään ammattisanaston liiallista käyttöä kyselyssä, jotta kysymykset olisivat mahdollisimman helposti tulkittavissa vastaajan taustasta riippumatta. Koen onnistuneeni siinä, että omat käsitykseni eivät liikaa vaikuta pelaajien vastauksien tulkitsemiseen.

Sisällönanalyysi oli menetelmänä sopiva tulkitsemaan pelaajien antamia merkityksiä ja analysoimaan avointen kysymysten aineistoa. Käytin sisällönanalyysiä myös kandidaatintutkimuksessani, joten se oli menetelmänä jo ennestään tuttu. Kuvaileva analyysi oli kuitenkin minulle uusi menetelmä, jonka toin tutkimukseeni menetelmäksi vasta aineiston keruun jälkeen. Jos olisin testannut kyselyä ja sen analyysiä enemmän, olisin ehkä osannut ennakoida menetelmän tarpeellisuuden aiemmin. En ollut kyselyä suunnitellessani ottanut huomioon sitä, onko kaikkien kysymysten tuottama data analysoitavissa ja tulkittavissa sisällönanalyysin avulla. Sisällönanalyysi on tarkoitettu tekstipohjaisen tai tekstiksi muutetun aineiston analysointiin, mitä tilastot ja taulukot eivät ole. Kuvaileva analyysi on kuitenkin yksi tilastojen tarkastelun perusmenetelmistä, joten uusi menetelmä ei vaatinut liian suuria muutoksia Pro graduun kokonaisuudessaan.

Käytin tutkimuksessa Bartlen player type -mallia luokittelemaan vastaajia neljään eri luokkaan. Kolmen luokan vastaajia oli riittävästi muodostamaan käsitystä siitä, miten pelaajatyypin vaikuttaa pelaajien ajatuksiin pukeutumisesta pelissä. Tappaja-tyypin

vastaajia oli kuitenkin vain yksi. Uskon tämän johtuvan osittain siitä, että kyselyä jaettiin pääasiallisesti sosiaalisten pelaajayhteisöjen kautta. Ehkä tappajia olisi ollut vastaajien joukossa enemmän, jos olisin lähestynyt PVP-yhteisöjä (*player versus player*) kyselylinkin jakamiseksi. On kuitenkin myös mahdollista, että pukeutumiseen liittyvä kysely ei yksinkertaisesti ole kiinnostava tappaja-tyypin pelaajille, mutta tyyppin vastaajien vähäisyyden vuoksi en halua tehdä liikaa oletuksia.

En koe, että tappaja-tyypin pelaajien vähäisyys olisi merkki epäonnistumisesta, mutta olisi ollut mielenkiintoista nähdä tappajien vastauksia enemmän. Player type oli vastaajia jäsentelevä ja luokitteleva muuttuja, mutta lopulliset johtopäätökset muodostettiin yleisellä tasolla kaikista pelaajista. Yleisesti eri tyyppien vastaukset sopivat pelaajatyypin kuvauksiin: seikkailijat tutkivat, saavuttajat saavuttavat ja seurustelijat sosialisivat.

Avoimet kysymykset saivat pituudeltaan vaihtelevia vastauksia, ja vastausten yksityiskohtaisuus vaihteli niin ikään. Suurin osa vastauksista liittyi kuitenkin annettuun kysymykseen. Olisin ehkä voinut saada tasaisemmin yksityiskohtaisia vastauksia, jos olisin liittänyt avoimen kysymyksen yhteyteen enemmän apukysymyksiä. Online-pukeutumisidentiteettiin liittyvän avoimen kysymyksen muotoilu on: *”Kerro lisää siitä, miten ilmaiset hahmojesi pukeutumisidentiteettejä ja / tai minkälaisilla sanoilla kuvailisit sitä”*. Jos olisin liittänyt kysymyksen yhteyteen mainintoja esimerkiksi meikin tai tatuointien käyttämisestä olisivat ne voineet esiintyä vastauksissa enemmän. Nykyisessä muodossaan kysymys ei kuitenkaan ole liian johdatteleva ja tatuoinneista ja asusteista kysyttiin aiemmissa kysymyksissä. Vastaajat eivät välttämättä kokeneet tarpeelliseksi mainita niitä uudestaan.

Näistä ongelmakohdista huolimatta en koe tutkimukseni ja sen tulosten luotettavuuden kärsineen niiden vuoksi. Valitut menetelmät toivat vastaukset tutkimuskysymyksiin, joita tarkastellaan tarkemmin luvussa 8. Suljettujen kysymysten tuottama tieto oli tukena avointen kysymysten vastausten tulkitsemisessä. Yksi osa luotettavuuden tarkastelua on tietysti tutkimuksen tulosten toistettavuus ja vaiheiden läpinäkyvyys. Olen kirjoittanut tutkimuksen vaiheista raportissa avoimesti ja pyrkinyt lisäämään läpinäkyvyyttä myös liitteiden avulla, joista nähdään analyysissä muodostuneet tärkeät taulukot ja kaaviot. Uskon, että tutkimuksen tulokset olisivat samankaltaisia riippumatta siitä, kuka tutkimuksen tekee. On kuitenkin huomioitava, että minun

valintani ja jotkin ennakkokäsitykseni ovat vaikuttaneet tutkimuksen etenemiseen sen alusta asti. Oma kiinnostukseni pelialaan ja vaatetukseen voi vaikuttaa siihen, minkälaisiin asioihin kiinnitän aineistossa huomiota. Olen esittänyt tuloksia myös numerotietoina, jolloin se ei ole täysin omien tulkintojeni varassa. Olen myös kiinnittänyt huomiota omiin ennakkokäsityksiini, enkä koe niiden värittäneen aineiston analyysiä niin, että olisin tiedostamatta johdatellut tuloksia haluamaani suuntaan.

On myös muistettava, että tähän tutkimukseen kerätty aineisto tuli $n = 89$ The Elder Scrolls Online -pelaajalta. Tutkimuksen tulokset kuvaavat siis hyvin pientä ryhmää. On mahdollista, että tutkimuksen tulokset olisivat erilaisia, jos samanlainen kysely tehtäisiin jollekin toiselle pelaajaryhmälle. Toisaalta pelaajat harvoin pelaavat vain yhtä peliä, ja koen tulokset jonkin verran yleistettäväksi myös laajemmin, tietoenkin pienellä varauksella. TESOssa on erityisen paljon mahdollisuuksia ilmaista pelihahmon pukeutumisentiteettiä, joten se voi osaltaan myös korostaa pukeutumisen merkitystä pelaajalle. Kaikissa peleissä vastaava pukeutumisenjärjestelmä ei ole tarpeellinen. Tutkimusaihetta voisi jatkaa laajentamalla aihepiiriä koskemaan muitakin pelejä tai esimerkiksi peligenrejä. Onko RPG -genrellä erityinen vaikutus pukeutumiseen?

Kyselytutkimuksessa, erityisesti anonyymissä, on myös valehtelun mahdollisuus. En kuitenkaan usko, että vastaajilla oli syytä valehdella tai liioitella. Esiinnyin kyselyssä vain omalla nimelläni, en käyttäjänimelläni, oman henkilökohtaisen turvallisuuteni vuoksi ja jotta henkilöllisyyteni ei vaikuttaisi pelaajien vastauksiin.

Tulokset voidaan katsoa luotettaviksi myös siltä osin, että ne eivät ole ristiriidassa jo olemassa olevan tiedon kanssa vaan tuovat siihen uusia näkökulmia. Erityisesti offline-pukeutumisentiteettiä käsittelevä osio nosti pukeutumisentiteettiin liittyviä ajatuksia, jotka sopivat tämän tutkimuksen teoriaosiossa käsiteltyyn kirjallisuuteen. Graduni aineiston offline-pukeutumisentiteetti-osion ei ollut tarkoitus tuottaa uutta tietoa pukeutumisentiteetistä ja sen ilmaisemisesta, vaan tärkeämpää oli käyttää sitä vertailukohtana online-pukeutumisentiteetistä kerrotulle. Pukeutumisentiteettiin vaikuttavat paitsi yksilön omat ajatukset itsestä myös ympäristön tuomat vaatimukset, ihanteet ja paineet. Online-pukeutumisentiteetistä ja sen kehittymisestä on kuitenkin verrattain vähän tutkimusta. Pukeutuminen mainitaan hahmojen yhteydessä tai muun

ulkonäön yhteydessä, mutta vaateen näkökulmaa ei yleensä korosteta, ainakaan niissä tutkimuksissa, joita graduni pohjustuksen aikana tarkastelin. Graduni ei voi tätä tutkimusaukkoa täysin täyttää, mutta toivon sen ainakin herättävän ajatuksia siitä, mitä kaikkea pelien kautta ilmaistu pukeutumisidentiteetti pitää sisällään ja minkälaisia mahdollisuuksia se voi tuoda vaate suunnittelijalle.

Miten tästä voisi jatkaa? Peliala kasvaa kasvamistaan, ja uskon myös siihen liittyvien tutkimusten määrän nousevan tulevaisuudessa. Tämä tutkimus keskittyi pelaajien ajatuksiin pukeutumisidentiteetistä. Tutkimuksessa ei kuitenkaan pohdittu sitä, minkälaisia ajatuksia pelien suunnittelijoilla on aiheesta. Kuinka tarkoituksenmukaisesti esimerkiksi TESOn tarjoamat pukeutumisvaihtoehdot on suunniteltu, vai ovatko suunnittelijat onnistuneet luomaan mielenkiintoisen ja pelaajia innostavan pukeutumisjärjestelmän osittain vahingossa? Epäilen, että se on ollut täysi vahinko, mutta en myöskään usko, että suunnittelijat ovat pohtineet järjestelmän kehittämistä pukeutumisidentiteetin näkökulmasta. Voi myös olla, että pukeutumisidentiteetin näkökulma suunnittelussa ei ole riittävän merkittävä, jotta siihen kannattaisi käyttää aikaa ja muita resursseja. Vaate suunnittelijoilla on kuitenkin mielestäni paljon annettavaa pelialalle, ja alan ammattilainen voisi mahdollisesti kehittää näitä järjestelmiä ja myös suunnitella pelaajille mielekkäitä asukokonaisuuksia.

Tutkimuksesta ei myöskään selviä, miten paljon koronapandemia on vaikuttanut pelaajien ajatuksiin omasta offline-pukeutumisestaan. Vastauksissa korostui mukavuudenhalu, mutta onko se yhtä vallitseva pandemian ulkopuolella vai onko se korostanut pelaajien toivetta pukeutua mukavuus edellä?

Jatkotutkimusta voisi tarkastella myös siitä näkökulmasta, miten pelaajien kokemuksia omasta ja hahmon pukeutumisesta voitaisiin tuoda lähemmäs toisiaan. Vastaajien joukossa oli pelaajia, jotka kertoivat hahmoistaan itsevarmasti ja ylpeästi, mutta omasta pukeutumisesta kerrottiin lähes vähättelevästi. Tähän voi tietenkin olla monia syitä, mutta olisi hienoa, jos vastaajat voisivat olla ylpeitä myös itsestään, pukeutumisidentiteetistä riippumatta.

Lähteet:

Alasuutari, P. & Alasuutari, P. (2011). *Laadullinen tutkimus 2.0* (4. uud. p.). Vastapaino.

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent Video Games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 199–249.

Anixiadis, F., Wertheim, E. H., Rodgers, R. & Caruana, B. (2019). Effects of thin-ideal instagram images: The roles of appearance comparisons, internalization of the thin ideal and critical media processing. *Body image*, 31, 181–190.

Arjoranta, J., Friman, U., Koskimaa, R., Mäyrä, F., Sotamaa, O., Suominen, J. & Välisalo, T. (toim.). (2020). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*. Pelitutkimus.fi/vuosikirja-2020.

Bardzell, J. & Bardzell, S. (2008). FEATURE Intimate interactions: Online representation and software of the self. *Interactions (New York, N.Y.)*, 15(5), 11–15.

Barnard, M. (1996). *Fashion as communication*. Routledge.

Bartle, R. A. (2004). *Designing virtual worlds*. New Riders.

Berger, P. L. & Luckmann, T. (1967). *The social construction of reality : A treatise in the sociology of knowledge*. London: Open Road Media.

Bernard, H. R. (2013). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (2nd ed.). SAGE Publications.

Bessiere, K., Seay, A.F., Kiesler, S. (2007). The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *Cyber Psychology & Behavior* 10, 530–535.

- Bryman, A. (2015). *Social research methods* (5. ed.). Oxford University Press.
- Côté, J. E. & Levine, C. (2002). *Identity formation, agency, and culture: A social psychological synthesis*. L. Erlbaum Associates.
- Crawford, G., Gosling, V. . K. & Light, B. (2011). *Gamers*. Taylor and Francis.
- Crawford, G. (2012). *Video gamers*. Routledge.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Sage.
- Crichton, J. A. (2019). The Magic Circle: Gaming and Postmodernity. *Jung journal*, 13(4), 35-52.
- Davis, J. L., Love, T. P., & Fares, P. (2019). Collective Social Identity: Synthesizing Identity Theory and Social Identity Theory Using Digital Data. *Social Psychology Quarterly*, 82(3), 254–273.
- Doh, Y. Y. & Whang, S.-M. L. (2014). From Separation to Integration: Identity Development of Korean Adult Players in Online Game World. *Games and Culture*, 9(1), 30–57.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. United Kingdom: Yellow Ant.
- Dovidio, J. F. (2010). *The SAGE handbook of prejudice, stereotyping and discrimination*. SAGE.
- Eicher, J. B. & Evenson, S. L. (2014). *The visible self: Global perspectives on dress, culture and society* (4. p.). Fairchild books.
- Ensslin, A. & Muse, E. J. (2011). *Creating second lives: Community, identity and spatiality as constructions of the virtual*. Routledge.

Eskola, J. & Suoranta, J. (1996). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Rovaniemi: Lapin Yliopistopaino.

Fisher, H. D. (2015). Sexy, Dangerous—and Ignored: An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video game Magazines. *Games and Culture*, 10(6), 551–570.

Fromme, J. & Unger, A. (2012). *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. Dordrecht: Springer.

Goldstein, J. H. & Raessens, J. (2005). *Handbook of computer game studies (Paperback edition 2011)*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Gray, D. E. (2004). *Doing research in the real world*. SAGE.

Hall, S. d. G., Du Gay, P. & Hall, S. (1996). *Questions of Cultural Identity*: SAGE Publications.

Hardey, M. (2002). Life beyond the Screen: Embodiment and Identity through the Internet. *The Sociological review (Keele)*, 50(4), 570–585.

Hennink, M., Hutter, I. & Bailey, A. (2011). *Qualitative research methods*. SAGE.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (1995). *Teemahaastattelu*. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (2000). *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Yliopistopaino.

Horst, H. A. & Miller, D. (2012). *Digital anthropology*. London: Berg.

Huizinga, J. (1984). *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittämiseksi* (3. p.). WSOY.

Williams, T. R. (1975). *Psychological anthropology* (Reprint 2011.). Mouton: Aldine.

Isbister, K. (2006a). *Better game characters by design: A psychological approach*. Elsevier/Morgan Kaufmann.

Isbister, K. (2016b). *How games move us: Emotion by design*. Cambridge, MA: MIT Press.

Jenkins, R. (2014). *Social Identity*.

Johnson, K., Lennon, S. J. & Rudd, N. (2014). Dress, body and self: Research in the social psychology of dress. *Fashion and textiles, 1*(1), 1-24.

Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

Juul, J. (2008). Magic Circle and the Puzzle Piece. *Philosophy of Computer Games conference*. 56–67.

Juul, J. (2019). *Handmade pixels: Independent video games and the quest for authenticity*. The MIT Press.

Kafai, Y. B., Fields, D. A., & Cook, M. S. (2010). Your Second Selves: Player-Designed Avatars. *Games and Culture, 5*(1), 23–42.

Kaiser, S. B. (1990). *The social psychology of clothing: Symbolic appearances in context* (2. ed.). New York: Macmillan.

Klimmt, C., Hefner, D., Vorderer, P., Roth, C. & Blake, C. (2010). Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions. *Media psychology, 13*(4), 323–338.

Koskennurmi-Sivonen, R (toim.). (2012). Johdatuksia pukeutumisen tutkimukseen. *Tekstiilikulttuuriseuran julkaisuja*. Helsinki: Tekstiilikulttuuriseura.

Kowert, R. & Oldmeadow, J. (2012). The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype? *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*, 10.

Kumar, A. & Nayar, K. R. (2021). COVID 19 and its mental health consequences. *Journal of mental health (Abingdon, England)*, 30(1), 1–2.

Leetaru, K. (2012). *Data mining methods for the content analyst: An introduction to the computational analysis of content*. Routledge.

Leino, O., Wirman, H. & Fernandez, A. (2008). *Extending experiences: Structure, analysis and design of computer game player experience*. Lapland University Press.

Lennon, S. J., Johnson, K. K. P. & Rudd, N. A. k. (2017). *Social psychology of dress*. New York: Bloomsbury.

Madge, C. & O'Connor, H. (2005) Mothers in the making? Exploring liminality in cyber/space. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 30(1), 83-97.

MALABY, T. M. (2009). Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human by Tom Boellstorff. *American anthropologist*, 111(4), 525-526.

Mann, C. & Stewart, F. (2000). *Internet communication and qualitative research: A handbook for researching online*. Sage.

McAdams, D. P. (2018). Narrative Identity: What Is It? What Does It Do? How Do You Measure It? *Imagination, Cognition and Personality*, 37(3), 359–372.

Mertala, S., Selkälä, A., Alasaarela, E., Karjalainen, A., Keso, H., Pietiläinen, T., . . . Immonen, N. (2008). *Sähköä kyselyyn! Web-kysely tutkimuksessa ja tiedonkeruussa*. Lapin yliopisto : Tila [jakaja].

Miles, M. B. k., Huberman, A. M. & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd Ed.). Sage.

Miller-Spillman, K. A. (2012). *The meanings of dress* (3rd ed.). Fairchild Publications.

Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: Games in culture*. Sage Publications.

Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th ed.) Pearson.

Paaßen, B. & Morgenroth, T. & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*. 76(7-8), 1-15.

Phillips, L. & Plesner, U. (2014). *Researching virtual worlds: Methodologies for studying emergent practices*. Routledge.

Quandt, T. & Kröger, S. (2014). *Multiplayer: The social aspects of digital gaming*. London: Routledge.

Itäpuisto, M., Kuusela, P., Korhonen, P., Valkonen, S., Pirskanen, H., Rautio, P. & Saastamoinen, M. (2006). *Minuus ja identiteetti: Sosiaalipsykologinen ja sosiologinen näkökulma*. Tampere University Press : Taju [jakaja].

Krippendorff, K. (2013). *Content analysis: An introduction to its methodology* (3rd ed.). SAGE.

Leeuw, E. D. d., Hox, J. J. & Dillman, D. A. (2008). *International handbook of survey methodology*. Lawrence Erlbaum Associates (LEA).

Roach-Higgins, M. E., Eicher, J. B., Johnson, K. K. P. & Eicher, J. B. (1995). *Dress and identity*. New York: Fairchild Publications.

Rosenbusch, H., Röttger, J., & Rosenbusch, D. (2020). Would Chuck Norris Certainly Win the Hunger Games? Simulating the Result Reliability of Battle Royale Games Through Agent-Based Models. *Simulation & Gaming*, 51(4), 461–476.

Russell, B. & Purcell, J. (2009). *Online research essentials: Implementing and designing research studies*. Jossey-Bass.

Rutter, J. & Bryce, J. (2006). *Understanding digital games*. SAGE.

Saldaña, J. (2011). *Fundamentals of qualitative research*. Oxford University Press.

Salkind, N. J. k. (2014). *Statistics for people who (think they) hate statistics* (5th ed.). SAGE.

Salmons, J. (2012). *Cases in online interview research*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.

Schultze, U. (2010). Embodiment and presence in virtual worlds: A review. *Journal of information technology*, 25(4), 434-449.

Schultze, U. (2012). *Using Photo-Diary Interviews to Study Cyborgian Identity Performance in Virtual Worlds*. (Konferenssijulkaisu)

Schultze, U. (2014). Performing embodied identity in virtual worlds. *European journal of information systems*, 23(1), 84-95

Seale, C., Gobo, G. & Gubrium, J. F. (toim.), David Silverman. (2004). *Qualitative research practice*. London: Sage Publications.

Serfaty, V. (2003) Me, myself, and I: online embodied identity in America. *Recherches Anglaises et Nord-Américaines (RANAM)*, 36(3), 35-47.

Silverman, D. (2013). *Doing qualitative research* (4th ed.). Los Angeles, CA: Sage.

Tekinbaş, K. S. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Tekinbaş, K. S. & Zimmerman, E. (2006). *The game design reader: A rules of play anthology*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Jyväskylä: Tammi. 5. painos.

Turkle, S. (1997). Multiple Subjectivity and Virtual Community at the End of the Freudian Century. *Sociological inquiry*, 67(1), 72–84.

Turkle, S. (1999). Cyberspace and Identity. *Contemporary sociology (Washington)*, 28(6), 643-648.

Villani, D., Gatti, E., Triberti, S., Confalonieri, E. & Riva, G. (2016). Exploration of virtual body-representation in adolescence: The role of age and sex in avatar customization. *SpringerPlus*, 5(1), 1–13.

Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (2007). *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. MIT Press.

Weulen Kranenbarg, M. (2020). An impressive view on profit driven cybercrime: A review of J. Lusthaus' industry of anonymity. *Global crime*, 21(3-4), 327-331.

Williams, D., Kennedy, T. & Moore, R. (2011). Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs. *Games and Culture - Game Cult*, 6. 171-200.

Wiseman, S. (2014). *Assembling identities*. Cambridge Scholars Publishing.

Wolf, M. J. & Perron, B. (2014). *Routledge Companion to Video Game Studies*. Taylor and Francis.

Internet-lähteet

Antroblogi -sivusto. Luettu 31.5.2021. <https://antroblogi.fi/antropologia/>

Cambridge dictionary www-sivusto. Luettu 9.12.2019.
dictionary.cambridge.org/dictionary/english/meta

CNN Style www-sivusto. (2015). “*Model of the future? Louis Vuitton's newest face is a video game character*”. Luettu 22.3.2021. edition.cnn.com/style/article/louis-vuitton-final-fantasy-model/index.html

Comics Gaming Magazine -sivusto. (2017). “*Do video games have a place in fashion?*”. Luettu 4.1.2021. www.cgmagonline.com/2017/02/06/video-games-place-in-fashion/

Dazeddigital www-sivusto. (2016). “*Is virtual reality the future of the fashion show?*”. Luettu 5.4.2020. www.dazeddigital.com/fashion/article/30163/1/is-virtual-reality-the-future-of-the-fashion-show

DFC Intelligence www-sivusto. (2020). *Global Video Game Consumer Segmentation*. Luettu 25.1.2020. www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/

Entertainment Software Association www-sivusto. *Pelialan raportti 2020*. Luettu 28.3.2021. www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/

Finto, suomalainen asiasanasto- ja ontologiapalvelun www-sivusto. Luettu 4.10.2019. finto.fi/ysa/fi/

Gizmodo internet -sivusto. (2013). “*Archaeologists Unearth Pieces from a 5,000 Year-Old Board Game*”. Luettu 20.3.2021. io9.gizmodo.com/archaeologists-unearth-the-pieces-of-a-5-000-year-old-b-1153886602

Hines, P. [DCDeacon]. (10.1.2020). *More than 15 million people have bought ESO. It's doing fine. 76 has had issues and that game needs to continue to improve, but that has nothing to do with what ZOS is doing on ESO, or id on DOOM Eternal, or whatever. Different studios, different games.* [Twiitti].
twitter.com/DCDeacon/status/1215430963896995840

Jyväskylän yliopiston Koppa www-sivut. Luettu 5.4.2020. Haettu osoitteesta koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/etnografinen-tutkimus

KvantiMOTV www-sivut. Luettu 29.5.2021.

<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/paattely/paattely.html>

Laerd Statistics www -sivusto. Luettu 30.5.2021. ”*Descriptive and Inferential Statistics*”.

<https://statistics.laerd.com/statistical-guides/descriptive-inferential-statistics.php>

Marketwatch www -sivusto. (2018). “*Video gamers react to the WHO adding ‘gaming disorder’ to its mental health conditions*”. Luettu 27.3.2021.

<https://www.marketwatch.com/story/video-gamers-react-to-the-who-adding-gaming-disorder-to-its-mental-health-conditions-2018-06-18>

MCV/DEVELOP -sivusto. (2017). “*Ten million in Tamriel: The slow-build success story of Elder Scrolls Online*”. Luettu 5.4.2021.

www.mcvuk.com/business-news/publishing/ten-million-in-tamriel-the-slow-build-success-story-of-elder-scrolls-online/

Neogames Finland ry 2018 -raportti. Luettu 7.1.2021.

Haettu osoitteesta neogames.fi

OpenCulture -sivusto. (2018). ”*Watch a Playthrough of the Oldest Board Game in the World, the Sumerian Royal Game of Ur, Circa 2500 BC*”. Luettu 21.3.2021.

www.openculture.com/2018/12/the-oldest-board-game-in-the-world.html

PestleAnalysis -sivusto. (2020). ”*Descriptive Analysis: How-To, Types, Examples*”. Luettu 30.5.2021.

<https://pestleanalysis.com/descriptive-analysis/>

Quora -sivusto. Luettu 9.12.2019.

www.quora.com/What-is-a-metagame-and-how-does-it-affect-the-gameplay-of-a-game

The Verge -sivusto. ”*Designing the futuristic City of Glass for Mirror’s Edge Catalyst*”. Luettu 2.4.2021.

www.theverge.com/2016/5/13/11670184/mirrors-edge-catalyst-city-design

Unity3D -sivusto. (2020). ”*COVID-19’s Impact on the Gaming Industry: 19 Takeaways*”. Luettu 14.12.2020.

create.unity3d.com/COVID-19s-impact-on-the-gaming-industry

World Health Organization -sivusto. (2018) ”*Addictive behaviours: Gaming Disorder*”. Luettu 20.12.2020.

www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder.

Yle uutiset -sivusto. (2021) ”*Keskivertopelaaja ei ole enää parikymppinen vaan yli 40-vuotias – videopelaajien keski-ikä jatkaa nousuaan myös tulevaisuudessa.*”

<https://yle.fi/uutiset/3-11710151>

Muut lähteet

Tomi K. (2020). Kesäpeliopintojen luentomateriaali. PDF.

Ulkoiset kuvalähteet

Reddit www-sivusto. Luettu 2.4.2021.

https://www.reddit.com/r/TombRaider/comments/dxjhv6/it_never_ceases_to_amaze_me_how_far_weve_come/

Wikipedia, luettu 22.3.201.

https://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two

Liitteet:

LIITE 1: Kyselylomake Englanniksi.

Many selves - A survey on dress identities in the Elder Scrolls Online player



Mandatory fields are marked with an asterisk (*) and must be filled in to complete the form.

This survey is part of a pro gradu thesis made in University of Lapland's clothing design master's degree programme. The study's working title is "**Many selves - the relation between virtual and physical dress identity in The Elder Scrolls Online -player**", and its goal is to examine the thoughts players have regarding their own dress identity and that of their virtual characters in The Elder Scrolls Online. Dress is not limited to clothing, and the term also includes accessories, tattoos and other body modifications. Dress identity refers to the identity you display and communicate visually through means of dress.

The survey is anonymous and does not require your personally identifiable information, or your in-game account details. The data gathered is only used in this pro gradu thesis and handled with confidentiality. Zenimax Online Studios LLC is not involved in this study or its results.

The survey is open until 21st of March, 10 pm UTC, and it takes approximately 10 minutes to finish, depending on how detailed your answers are. The survey has three parts and 13 questions, including open questions. You can save your answers and continue at a later time.

There are no right, or wrong answers and I hope you will take the time to answer to as many questions as possible.

For additional details related to the study or the survey you can inquire by sending an email to ikylamak@ulapland.fi. The thesis supervisor is Professor Ana Nuutinen from the University of Lapland.

Thank you for your interest!

Inkeri Kylämäki
University of Lapland - Faculty of Arts

PART 1: Basic information

Some questions might be displayed differently when using mobile devices.

1. Age *

18-20

21-25

26-30

31-40

41-50

51-60

61-70

Over 70

2. What is your gender identity? *

Male

Female

Non-binary

A-gender

Transgender

If other, please specify:

3. Estimate how much the following aspects motivate you to play The Elder Scrolls Online. *

	Not at all	A little	Somewhat	A lot
Story and Characters*	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Crafting *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Housing *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outfitting*	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PVE *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PVP *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exploration*	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Socializing *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Role-playing*	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Achievement hunting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Which of the following player types mirrors your predominant gaming habits the best, in TESO? *

This is based on Bartle's player type -theory, that is used as a generalization of different player types and motivations in MMO game design process.

- Achiever** (Collecting points, trophies, leveling, etc. Aiming for personal bests and results.)
- Explorer** (Exploration, discovery. Taking the time to search and learn about the game and its world.)
- Killer** (Competitive, honing and testing your skills. Usually PVP oriented.)
- Socializer** (Community, friends, communication and networking. Doing things with friends and groups.)

PART 2: Online dress identities

In the context of this study, online refers to the in-game world of The Elder Scrolls online, while offline environment and physical environment refer to your own personal environment, i.e. "in real life".

5. Evaluate how true the following statements are to you, while playing The Elder Scrolls Online.

	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree
I spend a lot of time on my characters' dress and design	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I change or tweak my characters' dress often	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
It's important for me to have a lot of colour and style options in game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I use accessories to express my characters' identities	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to express my characters' identities	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I use my characters' dress as a storytelling method	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I choose quirky or or odd clothing for one or more of my characters on purpose	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
When it comes to dress, I put visuals over functionality	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I go out of my way to look for new outfit "motifs" to use, through purchases, events and / or dungeons.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. What kind of things do you express with your TESO characters' dress? Select all that apply.

- The characters' values
- The characters' tastes
- Belonging to a faction or a group
- The characters' individuality
- The characters' class
- The characters' status
- The characters' state of mind
- The characters' personalities
- The characters' environments
- My own values
- My own ideals (in dress)
- My own personality

My own status within the game community

My own status outside the game community

- Other, please specify:

7. Please tell more about the way you express your characters' dress identity or identities and / or what kind of words you would use to describe them.

Maximum of 1500 characters.

8. You may add a picture of one of your characters and their outfit here. This is completely optional.

The picture should be in .jpeg, .jpg, .gif, or .png format and should not exceed over 20 Mb in size.

9. **If you submitted a picture of your character in question 8, will you give permission to display it in the research paper?**

Yes

No

PART 3: Offline dress identities

In the context of this study, online refers to the in game world of The Elder Scrolls online, while offline environment and physical environment refer to your own personal environment, i.e. "in real life".

10. **Evaluate how true the following statements are, in relation to your dress and dress identity in an offline environment.**

	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree
I spend a lot of time choosing or thinking of my own dress and design	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I express myself and my identity through dress	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I use accessories to express my identity	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to further express my identity	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
My dress varies depending on the situation and the environment (work, school, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I try to express being part of a group through my dress	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I try to express my individuality through my dress	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
When it comes to dress, I put visuals over functionality	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. **Please tell more about how you express your own dress identity and what kind of words you would use to describe it.**

Maximum of 1500 characters.

12. **Has playing games (in general) affected the way you think and see dress in your every day life?**

No

Yes, which games?

13. **Has playing TESO affected the way you think and see dress in your every day life?**

No

Yes, how?

LIITE 2: Kysymys 3.

3. Estimate how much the following aspects motivate you to play The Elder Scrolls Online.

	Not at all	A little	Somewhat	A lot	Total	Average	Median
Story and Characters	3	8	23	55	89	3,5	4,0
	3,4%	9,0%	25,8%	61,8%			
Crafting	13	31	23	22	89	2,6	3,0
	14,6%	34,8%	25,9%	24,7%			
Housing	20	22	18	29	89	2,6	3,0
	22,5%	24,7%	20,2%	32,6%			
Outfitting	8	10	31	40	89	3,2	3,0
	9,0%	11,2%	34,8%	45,0%			
PVE	1	4	18	66	89	3,7	4,0
	1,1%	4,5%	20,2%	74,2%			
PVP	42	30	9	8	89	1,8	2,0
	47,2%	33,7%	10,1%	9,0%			
Exploration	2	11	21	55	89	3,4	4,0
	2,2%	12,4%	23,6%	61,8%			
Socializing	4	21	30	34	89	3,1	3,0
	4,5%	23,6%	33,7%	38,2%			
Role-playing	25	30	19	15	89	2,3	2,0
	28,1%	33,7%	21,3%	16,9%			
Achievement hunting	15	23	28	23	89	2,7	3,0
	16,9%	25,8%	31,5%	25,8%			
Total	133	190	220	347	890	2,9	3,0

TESO-pelaamisen motivaattorit. Webropol, 2021.

Outfitting	Not at all	A little	Somewhat	A lot	Average	Median	Total
m	5	5	22	21	3,1	3,0	53
	9,5%	9,4%	41,5%	39,6%			0
f	2	5	8	15	3,2	3,5	30
	6,7%	16,6%	26,7%	50,0%			0
b	1	0	1	4	3,3	4,0	6
	16,7%	0,0%	16,7%	66,6%			0
Total	8	10	31	40			89

Pukeutuminen TESO-pelaamisen motivaattorina. Sukupuoli-identiteetin vertailu. Webropol, 2021.

PVE	Not at all	A little	Somewhat	A lot	Average	Median	Total
Explorer	0	3	10	31	3,6	4,0	44
	0,0%	6,8%	22,7%	70,5%			0
Killer	0	1	0	0	2,0	2,0	1
	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	1	0	5	14	3,6	4,0	20
	5,0%	0,0%	25,0%	70,0%			0
Achiever	0	0	3	21	3,9	4,0	24
	0,0%	0,0%	12,5%	87,5%			0
Total	1	4	18	66			89

PVE TESO-pelaamisen motivaattorina. Player -type vertailu. Webropol, 2021.

Pukeutuminen oli neljänneksi tärkein motivaattori, mutta tärkeimmäksi vastaajat nostivat ”PVE” (*player versus environment*) -vaihtoehdon. Tähän kuuluu kaikki pelin tekeminen, jossa pelaajat taistelevat ympäristöä ja ei-pelattavia hahmoja vastaan. PVE on suuressa osassa peleistä tärkeässä roolissa, ja ilman sitä monet pelit eivät välttämättä olisi kiinnostavia pelaajille. PVE:n vastausten keskiarvo oli 3,7, kun pukeutumisen oli 3,2. Vain yksi vastaaja kokee, että PVE ei vaikuta pelimotivaatioon lainkaan. Tämä vastaaja kuuluu seurustelija-pelaajatyypin. ”Vähän” vastauksia oli 4,5 %, jonka vastaajat olivat tappaja- ja seikkailija-pelaajatyyppejä. Erityisesti saavuttajat pitävät PVE:tä tärkeänä osana pelimotivaatiota.

PVP	Not at all	A little	Somewhat	A lot	Average	Median	Total
Explorer	25	14	1	4	1,6	1,0	44
	56,8%	31,8%	2,3%	9,1%			0
Killer	0	0	0	1	4,0	4,0	1
	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%			0
Socializer	13	5	1	1	1,5	1,0	20
	65,0%	25,0%	5,0%	5,0%			0
Achiever	4	11	7	2	2,3	2,0	24
	16,7%	45,8%	29,2%	8,3%			0
Total	42	30	9	8			89

PVP TESO-pelaamisen motivaattorina. Player -type vertailu. Webropol, 2021.

Pienimmäksi motivaattoriksi muodostui PVP (*player versus player*), joka käsittää kaiken pelaajien välisen taistelun tai kilpailun. 47 % vastaajista (n = 42) koki, että PVP ei motivoi lainkaan. Tappaja-pelaajatyypin nosta PVP:n erittäin tärkeäksi, mikä sopii pelaajatyypin kuvaukseen, jossa pelaajien välinen kilpailu on tärkeä osa pelaajan pelityyliä. Sosialisoijista 65 % vastasi, että PVP ei motivoi heitä lainkaan. Saavuttajista kuitenkin jopa 29 % (n = 7) koki sen vaikuttavan jonkin verran.

LIITE 3: Kysymys 5. Pelaajatyyppien vertailu.

5. Evaluate how true the following statements are to you, while playing The Elder Scrolls Online.

I spend a lot of time on my characters' dress and design	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	0	3	3	16	22	4,3	4,5	44
	0,0%	6,8%	6,8%	36,4%	50,0%			0
Killer	0	1	0	0	0	2,0	2,0	1
	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	0	1	1	6	12	4,5	5,0	20
	0,0%	5,0%	5,0%	30,0%	60,0%			0
Achiever	5	2	3	4	10	3,5	4,0	24
	20,8%	8,3%	12,5%	16,7%	41,7%			0
Total	5	7	7	26	44			89

I change or tweak my characters' dress often	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	3	7	3	15	16	3,8	4,0	44
	6,8%	15,9%	6,8%	34,1%	36,4%			0
Killer	0	1	0	0	0	2,0	2,0	1
	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	1	2	5	3	9	3,9	4,0	20
	5,0%	10,0%	25,0%	15,0%	45,0%			0
Achiever	7	1	2	9	5	3,2	4,0	24
	29,2%	4,2%	8,3%	37,5%	20,8%			0
Total	11	11	10	27	30			89

It's important for me to have a lot of colour and style options in game	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	0	1	3	11	29	4,5	5,0	44
	0,0%	2,3%	6,8%	25,0%	65,9%			0
Killer	0	1	0	0	0	2,0	2,0	1
	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	0	1	0	5	14	4,6	5,0	20
	0,0%	5,0%	0,0%	25,0%	70,0%			0
Achiever	3	1	1	4	15	4,1	5,0	24
	12,5%	4,2%	4,2%	16,6%	62,5%			0
Total	3	4	4	20	58			89

I use accessories to express my characters' identities	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	0	4	4	10	26	4,3	5,0	44
	0,0%	9,1%	9,1%	22,7%	59,1%			0
Killer	0	0	1	0	0	3,0	3,0	1
	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	0	0	3	3	14	4,6	5,0	20
	0,0%	0,0%	15,0%	15,0%	70,0%			0
Achiever	3	0	3	6	12	4,0	4,5	24
	12,5%	0,0%	12,5%	25,0%	50,0%			0
Total	3	4	11	19	52			89

I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to express my characters' identities	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	2	5	3	15	19	4,0	4,0	44
	4,5%	11,4%	6,8%	34,1%	43,2%			0
Killer	0	0	1	0	0	3,0	3,0	1
	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	2	0	2	5	11	4,2	5,0	20
	10,0%	0,0%	10,0%	25,0%	55,0%			0
Achiever	4	2	2	8	8	3,6	4,0	24
	16,7%	8,4%	8,3%	33,3%	33,3%			0
Total	8	7	8	28	38			89

I use my characters' dress as a storytelling method	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	3	5	4	9	23	4,0	5,0	44
	6,8%	11,4%	9,1%	20,4%	52,3%			0
Killer	0	0	0	1	0	4,0	4,0	1
	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%			0
Socializer	1	2	3	4	10	4,0	4,5	20
	5,0%	10,0%	15,0%	20,0%	50,0%			0
Achiever	6	2	4	7	5	3,1	3,5	24
	25,0%	8,3%	16,7%	29,2%	20,8%			0
Total	10	9	11	21	38			89

I choose quirky or or odd clothing for one or more of my characters on purpose	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	5	5	8	12	13	3,5	4,0	43
	11,6%	11,6%	18,6%	27,9%	30,3%			0
Killer	0	0	1	0	0	3,0	3,0	1
	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	3	5	2	3	7	3,3	3,5	20
	15,0%	25,0%	10,0%	15,0%	35,0%			0
Achiever	6	1	6	3	8	3,3	3,0	24
	25,0%	4,2%	25,0%	12,5%	33,3%			0
Total	14	11	17	18	28			88

When it comes to dress, I put visuals over functionality	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	5	5	7	13	14	3,6	4,0	44
	11,4%	11,4%	15,9%	29,5%	31,8%			0
Killer	0	1	0	0	0	2,0	2,0	1
	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	1	1	2	9	7	4,0	4,0	20
	5,0%	5,0%	10,0%	45,0%	35,0%			0
Achiever	2	2	3	6	10	3,9	4,0	23
	8,7%	8,7%	13,0%	26,1%	43,5%			0
Total	8	9	12	28	31			88

I go out of my way to look for new outfit "motifs" to use, through purchases, events and / or dungeons.	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	3	1	5	14	20	4,1	4,0	43
	7,0%	2,3%	11,6%	32,6%	46,5%			0
Killer	0	0	0	0	1	5,0	5,0	1
	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%			0
Socializer	0	3	3	4	10	4,1	4,5	20
	0,0%	15,0%	15,0%	20,0%	50,0%			0
Achiever	1	0	3	8	12	4,3	4,5	24
	4,2%	0,0%	12,5%	33,3%	50,0%			0
Total	4	4	11	26	43			88

LIITE 4: Kysymys 5. Sukupuoli-identiteetin vertailu

5. Evaluate how true the following statements are to you, while playing The Elder Scrolls Online.

	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Total	Average	Median
I spend a lot of time on my characters' dress and design	3	5	6	16	23	53	4,0	4,0
	5,7%	9,4%	11,3%	30,2%	43,4%			
I change or tweak my characters' dress often	7	7	6	17	16	53	3,5	4,0
	13,2%	13,2%	11,3%	32,1%	30,2%			
It's important for me to have a lot of colour and style options in game	3	1	2	12	35	53	4,4	5,0
	5,7%	1,9%	3,8%	22,6%	66,0%			
I use accessories to express my characters' identities	2	3	8	14	26	53	4,1	4,0
	3,8%	5,7%	15,1%	26,4%	49,0%			
I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to express my characters' identities	6	5	7	17	18	53	3,7	4,0
	11,3%	9,4%	13,2%	32,1%	34,0%			
I use my characters' dress as a storytelling method	8	5	9	9	22	53	3,6	4,0
	15,1%	9,4%	17,0%	17,0%	41,5%			
I choose quirky or or odd clothing for one or more of my characters on purpose	13	6	9	7	17	52	3,2	3,0
	25,0%	11,5%	17,3%	13,5%	32,7%			
When it comes to dress, I put visuals over functionality	5	5	7	20	15	52	3,7	4,0
	9,6%	9,6%	13,5%	38,5%	28,8%			
I go out of my way to look for new outfit "motifs" to use, through purchases, events and / or dungeons.	3	2	8	10	30	53	4,2	5,0
	5,6%	3,8%	15,1%	18,9%	56,6%			
Total	50	39	62	122	202	475	3,8	4,0

Miesten vastaukset kysymykseen 5. Webropol, 2021.

	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Total	Average	Median
I spend a lot of time on my characters' dress and design	1	2	1	10	16	30	4,3	5,0
	3,3%	6,7%	3,3%	33,3%	53,4%			
I change or tweak my characters' dress often	3	4	4	9	10	30	3,6	4,0
	10,0%	13,4%	13,3%	30,0%	33,3%			
It's important for me to have a lot of colour and style options in game	0	2	2	8	18	30	4,4	5,0
	0,0%	6,6%	6,7%	26,7%	60,0%			
I use accessories to express my characters' identities	0	1	3	4	22	30	4,6	5,0
	0,0%	3,4%	10,0%	13,3%	73,3%			
I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to express my characters' identities	1	2	1	9	17	30	4,3	5,0
	3,3%	6,7%	3,3%	30,0%	56,7%			
I use my characters' dress as a storytelling method	1	3	2	12	12	30	4,0	4,0
	3,3%	10,0%	6,7%	40,0%	40,0%			
I choose quirky or or odd clothing for one or more of my characters on purpose	0	5	7	9	9	30	3,7	4,0
	0,0%	16,7%	23,3%	30,0%	30,0%			
When it comes to dress, I put visuals over functionality	1	4	5	7	13	30	3,9	4,0
	3,3%	13,3%	16,7%	23,3%	43,4%			
I go out of my way to look for new outfit "motifs" to use, through purchases, events and / or dungeons.	1	2	3	12	11	29	4,0	4,0
	3,5%	6,9%	10,3%	41,4%	37,9%			
Total	8	25	28	80	128	269	4,1	4,0

Naisten vastaukset kysymykseen 5. Webropol, 2021.

	Disagree	Slightly disagree	I don't agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Total	Average	Median
I spend a lot of time on my characters' dress and design	1 16,7%	0 0,0%	0 0,0%	0 0,0%	5 83,3%	6	4,3	5,0
I change or tweak my characters' dress often	1 16,7%	0 0,0%	0 0,0%	1 16,7%	4 66,6%	6	4,2	5,0
It's important for me to have a lot of colour and style options in game	0 0,0%	1 16,7%	0 0,0%	0 0,0%	5 83,3%	6	4,5	5,0
I use accessories to express my characters' identities	1 16,7%	0 0,0%	0 0,0%	1 16,7%	4 66,6%	6	4,2	5,0
I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to express my characters' identities	1 16,7%	0 0,0%	0 0,0%	2 33,3%	3 50,0%	6	4,0	4,5
I use my characters' dress as a storytelling method	1 16,7%	1 16,7%	0 0,0%	0 0,0%	4 66,6%	6	3,8	5,0
I choose quirky or or odd clothing for one or more of my characters on purpose	1 16,7%	0 0,0%	1 16,7%	2 33,3%	2 33,3%	6	3,7	4,0
When it comes to dress, I put visuals over functionality	2 33,3%	0 0,0%	0 0,0%	1 16,7%	3 50,0%	6	3,5	4,5
I go out of my way to look for new outfit "motifs" to use, through purchases, events and / or dungeons.	0 0,0%	0 0,0%	0 0,0%	4 66,7%	2 33,3%	6	4,3	4,0
Total	8	2	1	11	32	54	4,1	5,0

Muun sukupuolisten vastaukset kysymykseen 5. Webropol, 2021.

LIITE 5: Kysymys 10. Sukupuoli-identiteettien ja pelaajatyypin vertailut

10. Evaluate how true the following statements are, in relation to your dress and dress identity in an offline environment.

I spend a lot of time choosing or thinking of my own dress and design	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
m	13	9	14	15	2	2,7	3,0	53
	24,5%	17,0%	26,4%	28,3%	3,8%			0
f	1	7	5	11	6	3,5	4,0	30
	3,3%	23,3%	16,7%	36,7%	20,0%			0
b	0	3	0	0	3	3,5	3,5	6
	0,0%	50,0%	0,0%	0,0%	50,0%			0
Total	14	19	19	26	11			89

I express myself and my identity through dress	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
m	5	10	10	21	7	3,3	4,0	53
	9,4%	18,9%	18,9%	39,6%	13,2%			0
f	2	5	5	11	7	3,5	4,0	30
	6,7%	16,7%	16,7%	36,6%	23,3%			0
b	1	0	2	1	2	3,5	3,5	6
	16,7%	0,0%	33,3%	16,7%	33,3%			0
Total	8	15	17	33	16			89

I use accessories to express my identity	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
m	14	19	6	11	3	2,4	2,0	53
	26,4%	35,8%	11,3%	20,8%	5,7%			0
f	3	1	6	12	8	3,7	4,0	30
	10,0%	3,3%	20,0%	40,0%	26,7%			0
b	1	1	2	1	1	3,0	3,0	6
	16,6%	16,7%	33,3%	16,7%	16,7%			0
Total	18	21	14	24	12			89

Kysymys 10. Sukupuoli-identiteetin vertailu, osa 1. Webropol, 2021.

I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to further express my identity	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
m	34	4	7	4	4	1,9	1,0	53
	64,2%	7,6%	13,2%	7,5%	7,5%			0
f	14	0	2	6	8	2,8	3,0	30
	46,6%	0,0%	6,7%	20,0%	26,7%			0
b	3	1	1	0	1	2,2	1,5	6
	50,0%	16,6%	16,7%	0,0%	16,7%			0
Total	51	5	10	10	13			89

My dress varies depending on the situation and the environment (work, school, etc.)	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
m	6	4	5	16	22	3,8	4,0	53
	11,3%	7,6%	9,4%	30,2%	41,5%			0
f	2	1	2	9	16	4,2	5,0	30
	6,7%	3,3%	6,7%	30,0%	53,3%			0
b	1	0	1	2	2	3,7	4,0	6
	16,7%	0,0%	16,7%	33,3%	33,3%			0
Total	9	5	8	27	40			89

I try to express being part of a group through my dress	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
m	17	8	17	10	1	2,4	3,0	53
	32,1%	15,1%	32,1%	18,8%	1,9%			0
f	6	10	6	4	2	2,5	2,0	28
	21,4%	35,7%	21,4%	14,3%	7,2%			0
b	1	0	2	1	2	3,5	3,5	6
	16,7%	0,0%	33,3%	16,7%	33,3%			0
Total	24	18	25	15	5			87

Kysymys 10. Sukupuoli-identiteetin vertailu, osa 2. Webropol, 2021.

I try to express my individuality through my dress	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
m	9	7	12	17	8	3,2	3,0	53
	17,0%	13,2%	22,6%	32,1%	15,1%			0
f	2	3	8	8	9	3,6	4,0	30
	6,6%	10,0%	26,7%	26,7%	30,0%			0
b	1	1	0	1	3	3,7	4,5	6
	16,6%	16,7%	0,0%	16,7%	50,0%			0
Total	12	11	20	26	20			89

When it comes to dress, I put visuals over functionality	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
m	15	15	14	5	4	2,4	2,0	53
	28,3%	28,3%	26,4%	9,4%	7,6%			0
f	11	7	5	4	3	2,4	2,0	30
	36,7%	23,3%	16,7%	13,3%	10,0%			0
b	2	2	0	2	0	2,3	2,0	6
	33,4%	33,3%	0,0%	33,3%	0,0%			0
Total	28	24	19	11	7			89

Kysymys 10. Sukupuoli-identiteetin vertailu, osa 3. Webropol, 2021.

I spend a lot of time choosing or thinking of my own dress and design	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	5	9	10	11	9	3,2	3,0	44
	11,4%	20,4%	22,7%	25,0%	20,5%			0
Killer	0	1	0	0	0	2,0	2,0	1
	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	4	5	6	4	1	2,7	3,0	20
	20,0%	25,0%	30,0%	20,0%	5,0%			0
Achiever	5	4	3	11	1	3,0	3,5	24
	20,8%	16,7%	12,5%	45,8%	4,2%			0
Total	14	19	19	26	11			89

I express myself and my identity through dress	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	2	7	7	16	12	3,7	4,0	44
	4,5%	15,9%	15,9%	36,4%	27,3%			0
Killer	1	0	0	0	0	1,0	1,0	1
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	2	4	5	6	3	3,2	3,0	20
	10,0%	20,0%	25,0%	30,0%	15,0%			0
Achiever	3	4	5	11	1	3,1	3,5	24
	12,5%	16,7%	20,8%	45,8%	4,2%			0
Total	8	15	17	33	16			89

I use accessories to express my identity	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	3	13	5	16	7	3,3	4,0	44
	6,8%	29,5%	11,4%	36,4%	15,9%			0
Killer	1	0	0	0	0	1,0	1,0	1
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	5	3	6	3	3	2,8	3,0	20
	25,0%	15,0%	30,0%	15,0%	15,0%			0
Achiever	9	5	3	5	2	2,4	2,0	24
	37,5%	20,9%	12,5%	20,8%	8,3%			0
Total	18	21	14	24	12			89

I use bodily modifications (tattoos, implants etc.) to further express my identity	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	23	4	4	5	8	2,3	1,0	44
	52,3%	9,1%	9,1%	11,3%	18,2%			0
Killer	1	0	0	0	0	1,0	1,0	1
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	12	1	2	3	2	2,1	1,0	20
	60,0%	5,0%	10,0%	15,0%	10,0%			0
Achiever	15	0	4	2	3	2,1	1,0	24
	62,5%	0,0%	16,7%	8,3%	12,5%			0
Total	51	5	10	10	13			89

Kysymys 10. Player-type vertailu, osa 1. Webropol, 2021.

My dress varies depending on the situation and the environment (work, school, etc.)	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	3	3	5	13	20	4,0	4,0	44
	6,8%	6,8%	11,4%	29,5%	45,5%			0
Killer	1	0	0	0	0	1,0	1,0	1
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	2	0	1	7	10	4,2	4,5	20
	10,0%	0,0%	5,0%	35,0%	50,0%			0
Achiever	3	2	2	7	10	3,8	4,0	24
	12,5%	8,3%	8,3%	29,2%	41,7%			0
Total	9	5	8	27	40			89

I try to express being part of a group through my dress	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	10	10	13	5	5	2,7	3,0	43
	23,3%	23,3%	30,2%	11,6%	11,6%			0
Killer	1	0	0	0	0	1,0	1,0	1
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	3	5	7	4	0	2,6	3,0	19
	15,8%	26,3%	36,8%	21,1%	0,0%			0
Achiever	10	3	5	6	0	2,3	2,0	24
	41,7%	12,5%	20,8%	25,0%	0,0%			0
Total	24	18	25	15	5			87

I try to express my individuality through my dress	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	4	7	7	14	12	3,5	4,0	44
	9,1%	15,9%	15,9%	31,8%	27,3%			0
Killer	1	0	0	0	0	1,0	1,0	1
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	3	3	6	2	6	3,3	3,0	20
	15,0%	15,0%	30,0%	10,0%	30,0%			0
Achiever	4	1	7	10	2	3,2	3,5	24
	16,6%	4,2%	29,2%	41,7%	8,3%			0
Total	12	11	20	26	20			89

When it comes to dress, I put visuals over functionality	Disagree	Slightly disagree	Neither agree nor disagree	Slightly agree	Agree	Average	Median	Total
Explorer	15	14	4	7	4	2,3	2,0	44
	34,1%	31,8%	9,1%	15,9%	9,1%			0
Killer	1	0	0	0	0	1,0	1,0	1
	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%			0
Socializer	6	3	8	2	1	2,5	3,0	20
	30,0%	15,0%	40,0%	10,0%	5,0%			0
Achiever	6	7	7	2	2	2,5	2,0	24
	25,0%	29,2%	29,2%	8,3%	8,3%			0
Total	28	24	19	11	7			89

Kysymys 10. Player-type vertailu, osa 2. Webropol, 2021.

LIITE 6: Kysymys 9.

Mitkä pelit ovat vaikuttaneet siihen, miten ajattelet tai näet pukeutumisen jokapäiväisessä elämässä?

Peli	Julkaisija
Pokémon	Nintendo, 1996
Guild Wars 2	NCsoft, 2012
World of Warcraft	Blizzard Entertainment, 2004
Lineage II	NCsoft, 2003
The Elder Scrolls	Bethesda Softworks, 1994
The Witcher	Atari, 2007
Dragon Age	BioWare, 2009
Half Life	Sierra Studios, 1998
Halo	Xbox Game Studios, 2001
Destiny	Activision, 2014
Portal	Valve, 2007
Second Life	LindenLab, 2003
Dark Souls	From Software, 2011
Monster Hunter	Capcom, 2004
Overwatch	Blizzard Entertainment, 2016
The Sims	Electronic Arts, 2000

Kysymys 9. Pelaajien mainitsemat pelit. Kylämäki, 2021.

LIITE 7: Online-pukeutumisidentiteetin luokittelu.

ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
HAHMOLUOKKA / ROOLIT n = 17 ROTU n = 12 SUKUPUOLI n = 6	PELIHAHMO	ONLINE PUKEUTUMISIDENTITEETIT
HAHMON KUVAILU n = 25		
PELAAJAN ITSE n = 10	PELAAJA	
ODOTUSTEN RIKKOMINEN n = 2 MUUT PELAAJAT n = 3 RYHMÄT n = 6	VIESTINTÄ JA VUOROVAIKUTUS	
TARINANKERRONAN VÄLINE n = 7 AJAN JA IÄN TUOMA KEHITYS n = 6 SAAVUTUKSET JA TEHTÄVÄT n = 6 TAUSTATARINA JA ROOLIPELI n = 18	PELAAJASTA LÄHTÖINEN TARINANKERRONTA	
MATERIAALIT n = 5 VÄRI n = 17 ASUSTEET n = 5 YKSITYISKOHDAT n = 6 VAATETYYPPI / PANSSARI n = 22 KEHONMUOKKAUKSET n = 12	ILMAISUN KEINOT	
YMPÄRISTÖ n = 11 TAPAHTUMA n = 5 HAHMON PERSOONA n = 19	ASUN VAIHTAMISEEN VAIKUTTAVAT ASIAT	
KÄYTÄNNÖLLISYYS n = 9 VISUAALISUUS n = 8 REALISMI n = 4	VISUAALISUUDEN JA KÄYTÄNNÖLLISYDEN TASAPAINOTTELU	
MUOKKAUSVAIHTOEHDOT n = 4 USEAT HAHMOT n = 9	PELIN MAHDOLLISUUDET JA RAJOITUKSET	
PELIN TARINA n = 8 KULTTUURI n = 7	PELIN SISÄINEN MAAILMA	
EN VÄLITÄ / EN TIEDÄ n = 2	EN VÄLITÄ / EN OSAA SANOA	

Kuvio X. Online-pukeutumisidentiteetin luokittelu. Kylämäki, 2021

LIITE 8: Online-pukeutumisidentiteetin pelkistetyt ilmaukset

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Väliaikainen arpeutuminen taisteluiden jälkeen</p> <p>Arpeutuminen: palovammojen näyttäminen</p> <p>Kokemusten näkyminen: silmälappu ja arvet</p> <p>Jalkojen menetys - metallijalat</p>	<p>ARVET JA VAMMAT</p>		<p>ONLINE</p> <p>PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Asusteiden ja kehonmuokkausten kokonaisuus</p> <p>Asusteet ja kaunisteet: meikki</p> <p>Asusteet ja tatuoinnit</p> <p>Tatuoinnit korostavat hahmon ominaisuuksia</p> <p>Hahmolla tatuointeja, vaikka pelaaja ei pidä niistä</p> <p>Sotamaalaukset, hiukset</p> <p>Tatuointien ja asusteiden käyttö</p> <p>Värien ja asusteiden käyttö</p>	<p>ASUSTEET JA</p> <p>KEHONMUOKKAUKSET</p>	<p>ILMAISUN</p> <p>KEINOT</p> <p>JÄ VISUAALISUUS</p>	
<p>Yksityiskohtien lisääminen</p> <p>Yksinkertaiset, yhteensopivat kokonaisuudet</p> <p>Tyyli ja väri</p> <p>Visuaalisesti näyttävät yhdistelmät</p> <p>Persoonallisuus ja hyvältä näyttäminen</p> <p>Tyylien sekoittaminen</p>	<p>YKSITYSKOHDAT</p> <p>JÄ VISUAALISUUS</p>		
<p>Liiallisten koristeiden välttely</p> <p>Pelkistetty tyyli ja hillitty värimaailma</p> <p>Räikeän pukeutumisen välttäminen</p> <p>Korujen ja kehonmuokkausten puuttuminen</p> <p>Räikeiden värien ja tyylien välttäminen</p>	<p>PELKISTETYT JÄ</p> <p>HILLITYT VALINNAT</p>		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
Materiaalit: Luu, turkis, nahka Materiaalivalinnat - luonnonmateriaalit Materiaalivalinnat - fantasiamateriaalit Metallisuus	MATERIAALIT	ILMAISUN KEINOT	ONLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
		JA VISUAALISUUS	
Assosioi tietyt värit tiettyyn hahmoon Väripaletin valinta Värien käyttö Värien loogisuus Värien yhtenäisyys hahmojen kesken ~ pelaajan arvot Värien merkitys Väri, muodot ja koko Muille pelaajille viestiminen väreillä Väriteemat Punaisen värin käyttö, jotta pinta Värien käyttö Hahmon lempivärit ja persoona Värien ja asusteiden käyttö	VÄRI		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>PVPn vaikutus: ryhmään kuuluvuus</p> <p>Hahmon ryhmän ilmaiseminen</p> <p>Kiltaan kuuluvuus</p> <p>Kiltojen ja ryhmien vaikuttaminen pukeutumiseen</p> <p>Pelin kiltojen mukaan pukeutuminen</p>	RYHMÄT		<p>ONLINE</p> <p>PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Puolison kanssa pelaaminen ja yhdessä suunnittelu</p> <p>Muiden pelaajien vaikutus pukeutumisvalintoihin</p> <p>Mukautuminen muiden pelaajien tapoihin</p> <p>Roolipelaaminen ja muiden pelaajien vaikutus</p>	MUUT PELAAJAT		
<p>Pelityylin vaikuttaminen valintoihin</p> <p>Hahmoluokan ilmaiseminen</p> <p>Hahmon roolin ilmaiseminen</p> <p>Hahmoluokka ja arkityypit</p> <p>Maageilla kaavut, tankeilla painava panssari</p> <p>Tankki, suojelevainen: persoona</p> <p>Hahmoluokka ja sopiva aseistus</p> <p>Hahmoluokka ja varustus suuntaavat tyyliä</p> <p>Maagi, kevyt panssari tai vaate</p> <p>Tankki, raskas panssari</p> <p>Jousiampuja - keskipainava panssari</p> <p>Hahmoluokka identiteettiä tukevana</p> <p>Hahmon taustatarina ja taustatarina: Sotaisa tankki</p> <p>Hahmoluokka ja persoonallisuus</p> <p>Hahmoluokka ja hahmon työ</p> <p>Luokka ja tyylitaju</p> <p>Raskas panssari, tankki</p> <p>Voiman ja ammatin näkyminen</p>	HAHMOROOLIT	<p>VIESTINTÄ</p> <p>VAATETUKSELLA</p>	

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Hahmon rotu - rotunormien rikkominen</p> <p>Tahallinen maailman rikkominen</p> <p>Huumorin käyttäminen: taistelu mekossa</p> <p>Hahmoluokan ennakkokäsitysten rikkominen</p> <p>Stereotyyppien tahallinen rikkominen</p> <p>Väärin viestien antaminen pukeutumisella</p> <p>Maagilta näyttävä soturi ja soturilta näyttävä maagi</p> <p>Hahmo on kuningas, mutta näyttäytyy soturina</p>	<p>STEREOTYYPPIEN JA ODOTUSTEN RIKKOMINEN</p>	<p>VIESTINTÄ VAATETUKSELLA</p>	
<p>Hahmotroopin valitseminen ja mukaileminen</p> <p>Raskas panssari, tankki</p> <p>Maagi, kevyt panssari tai vaate</p> <p>Tankki, raskas panssari</p> <p>Jousiampuja - keskipainava panssari</p> <p>Maageilla kaavut, tankeilla painava panssari</p> <p>Hahmon rotupiirteet: vahva ja väkevä</p> <p>Tumma, noitamainen, juurilleen uskollinen</p>	<p>STEREOTYYPPIEN JA ODOTUSTEN NOUDATTAMINEN</p>		
<p>Maskuliininen nainen - sukupuolienormien rikkominen</p> <p>Nainen, joka pitää mekosta - sukupuolienormit</p> <p>Maskuliininen mies, elegantti nainen</p> <p>Sukupuolienormien toteuttaminen</p>	<p>SUKUPUOLINORMIT</p>		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Pelin konteksti ja tarina</p> <p>Pelin maailman käyttö hahmon suunnittelussa</p> <p>Pelin konteksti</p> <p>Maailmaan sopiva vaatetus: Uppoutuminen</p>	<p>PELIN TARINA</p> <p>JA MAAILMA</p>		<p>ONLINE</p> <p>PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Väri ja kulttuuri johtavat valintoja</p> <p>Sininen väri viittaa kulttuuriin</p> <p>Sotilaallisen liittouman esittäminen</p> <p>Hahmon kulttuuri ja siitä poikkeaminen</p> <p>Kulttuurin mukaiset vaatteet</p> <p>Pelin kulttuurien ilmeneminen</p> <p>Hahmon kulttuuriset juuret.</p> <p>Hahmon kulttuurin mukaan pukeutuminen</p> <p>Hahmon alkuperän ja kulttuurin näkyminen</p> <p>Poliittisten / uskonnollisten liittoumien korostaminen</p> <p>Uskonnollisten symbolien esittäminen</p> <p>Tyylien sekoittaminen</p> <p>Eri tyyli: Kulttuurien sekoittuminen</p> <p>Hahmon uskonto ja omistautuminen</p>	<p>KULTTUURI</p> <p>JA LIITTOUMAT</p>	<p>PELIN KONTEKSTI</p> <p>JA MAAILMA</p>	
<p>Hahmon rotu ja kulttuuri</p>			
<p>Rotu ja pukeutuminen tarinan ilmaisekeinoja</p> <p>Hahmoja eri roduista</p> <p>Kaikki pelaajan hahmot yhtä rotua</p>	<p>HAHMON ROTU</p>		
<p>Pelihahmon ja NPC hahmojen koherenssi</p> <p>Hahmo on kuin oikea hahmo pelin maailmassa</p> <p>Hahmon sopiminen NPC hahmojen joukkoon</p> <p>Hahmon koherenssi ja yksilöllinen identiteetti</p> <p>Sopivuus ympäröivään maailmaan</p>	<p>PELIHAHMO JA MAAILMA</p>		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Hahmon lähtökohdat: kotipaikka ja toiveet</p> <p>Hahmon taustat ja perinteet</p> <p>Hahmon perhetausta (rikas perhe)</p> <p>Hahmon tarina</p> <p>Pukeutuminen tarinankerronan väline</p> <p>Hahmon pukeutumisen kehittyminen ajan kuluessa</p> <p>Hahmon menneisyys ja tulevaisuus</p> <p>Hahmon perheen heraldiikka ja värit pukeutumisessa</p> <p>Hahmon menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus</p> <p>Suurpiirteinen tarina hahmoille</p> <p>Hahmon taustatarina ja saavutukset / tehdyt tehtävät</p>	HAHMON TAUSTATARINA		<p>ONLINE</p> <p>PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Taustatarina, tehtävät ja saavutukset</p> <p>Saavutusten tai menneisyyden näyttäminen</p> <p>saavutusten näyttäminen pukeutumisessa</p>	<p>SAAVUTUKSET</p> <p>JA TEHTÄVÄT</p>	<p>PELAAJALÄHTÖINEN</p> <p>TARINANKERRONTA</p>	
<p>Ajan ja iän tuomat muutokset: sokeus</p> <p>Hahmon pukeutumisen kehittyminen ajan kuluessa</p> <p>Ajan vaikutus tarinaan ja pukeutumiseen</p> <p>Ajan vaikutus hahmon pukeutumiseen</p> <p>Hahmon ulkonäön terävyys: ikä</p>	A I K A		
<p>Pelaajan piirteen liioittelu: muuttuu uudeksi</p> <p>Kiinnostavat piirteet, joille lopulta löydetään syy</p> <p>Hahmon design.</p> <p>Suurpiirteinen tarina hahmoille</p> <p>Hahmokonseptin rakentaminen ja kehittäminen</p> <p>"Mitä hahmo pitäisi päällään?"</p> <p>Hahmoluonnissa raaka suunnitelma hahmosta</p> <p>Vaatetus rakennetaan heti pelin alussa</p> <p>Hahmon roolit osana suunnittelua</p>	<p>HAHMOSUUNNITTELUN</p> <p>AJATUKSET</p>		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
Aurinkoinen sää: peittävät vaatteet Asu vaihtelee sään mukaan	SÄÄ		
Rikas ympäristö - prameilu Maalaisympäristö - yksinkertaisuus Asun vaihtaminen eri ympäristöissä Ympäristön vaikuttaminen pukeutumiseen Vampirismi ja ympäristö Ympäristöt muuttavat hahmoa	YMPÄRISTÖT	PUKEUTUMISEN VAIHTAMISEEN VAIKUTTAVAT ASIAT	ONLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
Tilanne, ympäristö ja aktiviteetti	TAPAHTUMA JA YMPÄRISTÖ		
Tapahtumien mukaan muuntautuminen Juhlien aikana saa irroitella Arjen ja juhlan mukaan pukeutuminen Sosiaalinen tilanne, rentous Juhlan ja arjen mukaan pukeutuminen Tapahtumien ilmaiseminen "Smart" juhlapuku, panssari "arjessa" Eloisa mekko juhliin	TAPAHTUMAT		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Tumma, uhkaava, aggressiivinen</p> <p>Kiiltävä</p> <p>Ylellinen, kirkas</p> <p>Vahva, iloinen</p> <p>Vanha ja viisas</p> <p>Upea ja kaunis</p> <p>Impulsiivisuus</p> <p>Kiltti parantaja, huolehtivainen</p> <p>Soturimaisuus</p> <p>Seikkailunhaluisuus</p> <p>Seksikäs - voimakas: hyvän maun mukaisesti</p> <p>Etäinen, hiljainen</p>	<p>HAHMON JA PUKEUTUMISEN KUVAILU</p>		<p>ONLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Hahmon persoonallisuus</p> <p>Hahmon lempivärit ja persoona</p> <p>Hahmon mielipide kulttuurijuuristaan</p> <p>Hahmon puhetyyli ja käytös</p> <p>Hahmon halu näyttää hyvältä, muttei "söpöltä"</p> <p>Hienostunut maku</p> <p>Persoonallisuus ja taustatarina osa pukeutumista</p> <p>Hahmon ihanteet pukeutumisessa</p> <p>Tahallinen kotikutoisuus, värien epäsiisteys</p> <p>Persoonallisuus ja tarkoitusperä (hahmon)</p> <p>Persoonan ja luonteen koherenssi erityisen tärkeää</p> <p>Hahmon aggressiivisuuden näkyminen - tunnetilat</p> <p>Persoonallisuus ja hyvältä näyttäminen</p> <p>Hahmoilla yksilölliset persoonat</p> <p>Hahmon statuksen ilmaiseminen</p> <p>Tahallinen kotikutoisuus, värien epäsiisteys</p>	<p>HAHMON PERSOONALLISUUS</p>	<p>PELIHAHMO</p>	
<p>Ilmaisu asennoilla ja animaatioilla</p>	<p>ANIMAATIOILLA ILMAISTU IDENTITEETTI</p>		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Mahdollisuus tehdä asioita, joita ei IRL pysty</p> <p>Ei halua tehdä täysin samanlaisia asioita, kuin IRL</p> <p>Offline vaikutus onlinessa tehtyihin valintoihin</p> <p>Pelissä tehdyt valinnat eivät irrallisia IRL</p> <p>Toive ilmaista pelin kaltaisia asioita IRL</p> <p>Kiehtovien, IRL mahdottomien estetiikkojen ilmaisu</p>	<p>PELISSÄ MAHDOLLISET, FYYSISESSÄ YMPÄRISTÖSSÄ VAIKEAT ASIAT</p>		<p>ONLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Hahmo kuvaa pelaajaa tai pelaajan ihanteita</p> <p>Pelaajan tyyllitaju: fiksi ja tyylikäs</p> <p>Pelaajan mieltymykset</p> <p>Hahmoilla yksi "tumma" teema: pelaajan mieltymykset</p> <p>Eri hahmot ilmaisevat pelaajan eri aspekteja</p> <p>Visuaalisesti viehättävän estetiikan hakeminen</p> <p>Hahmon pukeutuminen heijastaa pelaajan valintoja</p> <p>Hahmolla tatuointeja, vaikka pelaaja ei pidä niistä</p> <p>Pelaaja käyttää usein samoja tyylejä ja värejä</p> <p>Self-insert- hahmo: puetaan mieltymisten mukaan</p> <p>Pelaajan erityinen kiintymys yhteen hahmoonsa.</p> <p>Yksi hahmo on idealisoitu minä</p> <p>Mitä pelaaja pukisi, jos olisi fantasiamaailmassa</p> <p>Hahmot heijastavat eri osia pelaajan persoonasta</p> <p>Hahmo on pelaajansa</p> <p>Hahmot luomuksia, ei pelaajan ilmentymiä</p>	<p>PELAAJAN IHANTEET JA MIELTYMYKSET</p>	<p>PELAAJAN AJATUKSET</p>	

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Realismin arvostaminen - historialliset vaikutteet</p> <p>Käytännöllisyyden ja realistisuuden ilmaiseminen</p> <p>Käytännöllisyys ennen koreilua</p> <p>Visuaalisuuden ja käytettävyyden tasapainottelu</p> <p>Käytännöllisyys ja hyvä ulkonäkö yhdessä</p> <p>Realistisuus ja käytännölliset valinnat.</p> <p>Käytännöllisyyden merkitys vaihtelee hahmon mukaan</p> <p>Käytännöllisyyden korostuminen</p> <p>Käytännöllisyys</p>	<p>KÄYTÄNNÖLLISYYS JA REALISMI</p>		
<p>Oma ja hahmon sukupuoli-identiteetti</p> <p>Hahmon sukupuoli</p> <p>Pelaa vain naisia - ei halua hyperseksualisoida</p> <p>Ei pelaa mieshahmoja</p>	<p>OMA JA HAHMON SUKUPUOLI</p>		
<p>Pukeutuminen tarinankerronan väline</p> <p>Tarinankerronta hahmon ulkonäön avulla</p> <p>Pukeutuminen auttaa hahmokehityksen tarkastelussa</p> <p>Vaatetus rakennetaan heti pelin alussa</p> <p>Puhumattomuus korostaa pukeutumisen merkitystä</p> <p>Tyylien sekoittaminen</p> <p>Roolipeli ja pelin konteksti</p> <p>Soveltuminen hahmon peruslookkiin ja taitoihin</p> <p>Roolipelaaminen osa uppoutumista, pukeutuminen osa sitä</p> <p>Tarinan muodostaminen osa pelinautintoa</p> <p>Peittää hahmon ominaisuuksia (piiloutuminen)</p> <p>Haluttujen piirteiden ilmaiseminen</p>	<p>PUKEUTUMISEEN LIITTYVÄT AJATUKSET</p>	<p>PELAAJAN AJATUKSET</p>	
<p>Pelaaminen tilastoja varten</p> <p>En tiedä, miten kuvaan pukeutumisidentiteettiä</p>	<p>EN TIEDÄ / EIAIKAA</p>	<p>EN TIEDÄ</p>	

LIITE 9: Offline-pukeutumisidentiteetin luokittelu.

ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>MUSIIKKIKULTTUURI n = 4</p> <p>ALAKULTTUURIT n = 7</p> <p>TYYLII n = 18</p>	<p>TYYLII JA KULTTUURI</p>	<p>OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>HYVÄ ULKONÄKÖ n = 6</p> <p>SIISTEYS n = 3</p>	<p>VISUAALISUUS</p>	
<p>KÄYTÄNNÖLLISYYS n = 14</p> <p>RENTOUS JA MUKAVUUS n = 19</p> <p>ISTUVUUS n = 2</p> <p>LAATU JA KESTÄVÄ KEHITYS n = 3</p>	<p>PELAAJAN STANDARDIT JA ARVOT</p>	
<p>MEIKKI, HIUKSET JA TATUOINNIT n = 4</p> <p>ASUSTEET n = 6</p> <p>VAAATETYYPPI n = 16</p> <p>MUSTA VÄRI n = 8</p> <p>VÄRI n = 14</p> <p>KUVIO n = 4</p>	<p>ILMAISUN KEINOT</p>	
<p>TILANNE n = 15</p> <p>KORONA n = 1</p>	<p>TILANTEET, TAPAHTUMAT JA YMPÄRISTÖT</p>	
<p>SOPEUTUMINEN JOUKKOOKSI n = 3</p> <p>MUIDEN VAIKUTUS n = 3</p>	<p>SOSIAALISET VAIKUTTIMET</p>	
<p>PAINO n = 2</p> <p>IKÄ n = 2</p>	<p>KEHON JA MIELEN MUUTOKSET</p>	
<p>OMA IDENTITEETTI n = 4</p> <p>VIITTAUS PELIIN n = 7</p>	<p>PELAAJA JA PELIHAHMO</p>	
<p>EI AJATTELE PUKEUTUMISTAAN n = 5</p>	<p>EI AJATTELE PUKEUTUMISTA</p>	

LIITE 10: Offline-pukeutumisidentiteetin pelkistetyt ilmaukset

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Wardrobe is small</p> <p>Farkut, chinot , t paidat ja hupparit-</p> <p>Eri vaatekokonaisuudet</p> <p>Musta huppari, perus paita, farkut ja lenkkarit</p> <p>puserot, farkut, lenkkarit</p> <p>Yleensä t-paitoja ja farkkuja</p> <p>Farkkuja , verkkareita</p> <p>Pialjon mustaa, legginssejä ja tunikoja</p> <p>Yleensä shortseja, tilanteen mukaan</p>	<p>VAATEKAPPALEET</p>		<p>OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Useita asusteita / koruja</p> <p>"Pakanalliset" asusteet</p> <p>Hopeakorut, semi-arvokkaat</p> <p>En lähde kotoa ilman helmiäskorvakoruja</p> <p>Pienet, simpellit korut ja asusteet</p> <p>Asusteet vaatteiden mukaan</p> <p>Asusteita käytetään minimalistisesti</p> <p>Jos ei taskuja, en pue sitä</p>	<p>ASUSTEET</p>	<p>ILMAISUN KEINOT</p>	
<p>Käytän meikkiä itseilmaisuuun</p> <p>Jonkin verran meikkiä</p> <p>Hiustyyli ja henk. koht huollittelu</p>	<p>MEIKKI JA HIUKSET</p>		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
Ei tatuointeja, joka käy harvinaisemmaksi	TATUOINNIT		
ei kirkkaita värejä Mieltymys kirkkaisiin väreihin ja punaiseen Käytännölliset, mutta värikkäät vaatteet. Musta väri ja asusteet Pukeutuminen on mustaa Musta, elegantti, mutta pelkistetty vaate Vaatteet mustia, pelkistettyjä, rennon tyylikkäättä Pehmeiden värien käyttö Värien käyttö Mustaan joskus liitetään muita värejä Vaatteet tyypillisesti mustia monokromaattinen Värien sopusointu Harvoin kuviointia Ei räikeitä kuoseja/kuvioita Etsii hassuja printtejä Pidän hassuista printeistä	VÄRIT JA PRINTIT	ILMAISUN KEINOT	OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
Vaatteet mustia, pelkistettyjä, rennon tyylikkäättä Pelkistetty ja yksinkertainen design Pelkistetty pukeutuminen myös kaupungilla Pelkistetyt, mukavat vaatteet Pelkistetty, käytännöllinen, mukava	PELKISTETTYLOOK		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
LARP -harrastuksen vaikutus Harrastusten näyttäminen Halu näyttää hyvältä harrastuksissa Kitaristi	HARRASTUKSET		
Musiikkiin identifioinnin näyttäminen Musiikki ja sen ympäröivä kulttuuri Bändipaidat Metalli-skeneen pukeutuminen Rock musiikin näkyminen / kitaristi Tyyli ilmaisee rakkautta musiikkiin	MUSIIKKI	TYILI JA PUKEUTUMISVIESTINTÄ	OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
Grungy / gootti tyyllillä ilmaiseminen Ex-gootti, aina ylipukeutunut Rockabilly-skeneen visuaalisuus Goottityylin ilmaiseminen rennosti Goottityyli Gootti-skeneen kuuluminen. Gothabella alakulttuuri. Alternative tyyli	ALAKULTTUURIT		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
ylläpidän vakiintunutta henk.koht. tyyliä Geneerinen tyyli ("laiskuus") pukeutuminen on hyvin samankaltainen päivästä toiseen rento / smart-casual tyyli Oman pukeutumisen pitäminen tylsänä Basic, yet geeky identity Miehekäs, herkkä / hauras tyyli nörttimäinen ja tavallinen Yhtenäinen ja ennalta-arvattava Virallinen ennen rentoa, klassinen ennen modernia. "virallinen boho" retro / Vintage lookista pitäminen Klassinen tyyli Moderni, joskus urheilullinen Elegantti, mutta urheilullinen Konservatiivinen tyyli Metal-ja goottityyli	TYYLIT	TYILI JA PUKEUTUMISVIESTINTÄ	OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
Piilotettuja viittauksia eri medioihin Pukeutumisella viestiminen muille pyrkimys nopean ja varman mielikuvan välittämiseen Viestejä määränpäästä (mielikuvat) Muiden mielikuviin vaikuttaminen Kauluspaidat viestivät tiettyä tyyppiä, johon ei koe kuuluvansa siistin / fiksun ulkonäön ja elämänkontrollin ilmaiseminen Ammattimaisuuden välittyminen Omien mieltymysten viestiminen Viestii, että sama henkilö pukee eri asioita Ulkonäön lähestyminen hahmoluonnin näkökulmasta Musiikkiin identifioimisen näyttäminen	VIESTIT		
Vältän suuria kannanottoja Tarkoituksena ei ole ottaa kantaa	KANNANOTTOJEN VÄLTTÄMINEN		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Capsule collections: monikäyttöisyys</p> <p>Eri tyylien sekoittaminen: boheemi, chic tms.</p> <p>Yhdisteleminen, mix and matc</p> <p>Paljon samoja värejä: yhdistelyn helppous</p> <p>Eri pukeutumisyhdistelmät</p> <p>Oman tyylin luominen tyylejä yhdistelemällä</p> <p>Tyylien yhdisteleminen tuntuu eniten "itseltä"</p> <p>Perusasu, johon voi lisätä tai vähentää tilanteiden mukaan</p> <p>Huono luomaan tredejä tai yhdistelemään värejä</p> <p>Omasta tyylistä "mainstreamiin"</p> <p>Erilaiset tyylit, samat tilanteet</p> <p>Sama henkilö pukee eri asioita</p> <p>Tyyli vaihtelee paljon</p>	<p>TYYLIIEN YHDISTELY</p> <p>TYYLIIEN VAIHTELU</p>	<p>OMAT AJATUKSET</p>	<p>OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Pukeutuminen kertoo omasta mausta ja identiteetistä</p> <p>Pukeutuminen on voimakas ja julkinen identiteetin toteutus</p> <p>Oman itseni edustaminen</p> <p>Sopivuus sosiaaliseen kontekstiin</p> <p>Pukeutuminen uniikkia ajatuksille ja ideoille</p>	<p>IDENTITEETTI</p>		
<p>Oma ujous saa pukeutumaan hillitysti</p> <p>Vaikea lapsuus</p> <p>Oman turvallisuus riippuvainen siitä, että näytti "oikeanlaiselta"</p> <p>EX-gootti</p>	<p>OMA PERSOONA JA TAUSTA</p>		
<p>Omien mieltymysten / harrastusten näyttäminen</p> <p>Pukeutuminen kertoo omasta mausta ja identiteetistä</p> <p>Henkilökohtaiset mieltymykset</p> <p>Mieltymyksenä mekot ja hameet</p> <p>Omien mieltymysten mukaan</p> <p>Omien mieltymysten kautta</p> <p>mieltymysten ilmailminen</p> <p>"Kunhan pidän niistä"</p> <p>pukeutuisi erityisesti, mutta "laiskuus" ja mieltymys tyyliinsä</p> <p>Tyyli osa omia mieltymyksiä</p> <p>Mieltymys väreihin ja punaiseen</p> <p>Ei ilmaise itseään vaatteella, pukee mistä pitää.</p> <p>Viehättävä ja tyylikäs mieltymys</p> <p>Yksinkertainen ja feminiininen</p> <p>Tavanomainen mieltymys</p> <p>Puhdas ja siisti lookki</p> <p>Feminiinisyyys ja laskeutuvuus</p>	<p>OMAT MIELTYMYKSET</p>	<p>OMAT AJATUKSET</p>	
<p>hyvin määritelty ja vaatimattomasti tasokas</p> <p>Omat arvot: kestävä kehitys</p> <p>Pukeutuminen miten haluaa, arvot</p> <p>Brändillä ei väliä, mutta materiaalin laadulla on</p>	<p>OMAT ARVOT</p>		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Gothabella tyyli töihin</p> <p>metal look:juhliin ja konsertteihin</p> <p>Arkivaate rento ja mukava</p> <p>Töissä pakko pukeutua virallisesti</p> <p>Ystävien kesken vähemmän virallinen</p> <p>Asu päivän agendan mukaan</p> <p>Tilanteeseen sopivuus</p> <p>Pukeutuminen tilanteen mukaan</p> <p>Mukautuminen tilanteeseen ja olotilaan</p> <p>Mukautuminen odotettuun päivään</p> <p>Shortseja, tilanteen mukaan</p> <p>Sopivuus ympäristöön, aktiviteettiin</p> <p>Mukavat vaatteet sään tai tapahtuman mukaan</p> <p>Julkisesti vaatteiden puhtaus, ehjyys, värien sopusointu tärkeää</p> <p>Töissä farkut - verkkarit oudot ja epäammattimaiset</p> <p>Yksi puku virallisiin tilaisuuksiin</p> <p>Arkityyli, johon lisätään asusteita tilaisuuksia varten</p> <p>Perusasu, johon voi lisätä tai vähentää tilanteiden mukaan</p> <p>Yliopistossa esittelee uusia tai lempivaatteita</p> <p>Kunhan se on mukava ja sopii tilanteeseen</p> <p>Yksityisesti mukavuus edellä: vanhat ja löysät vaatteet</p> <p>yksilöllisyyden ja mukautuvuuden tasapaino</p>	TILANTEET	TILANTEET JA KÄYTÄNNÖLLISYYS	OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
<p>Karanteeni vaikuttanut kehoon ja pukeutumiseen</p> <p>Huomio yksityiskohtiin ja asuihin (karanteenista huolimatta)</p>	KORONA		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
<p>Pyrkimys mukavuuteen-</p> <p>Mukavuus ennen räikeyttä.</p> <p>Käyttötarkoitus ja mukavuus</p> <p>Käytännölliset, mukavat vaatteet mukavuudentarpeeseen</p> <p>Pelkistetyt, mukavat vaatteet</p> <p>Kunhan se on mukava ja sopii tilanteeseen</p> <p>Yksityisesti mukavuus edellä: vanhat ja löysät vaatteet</p> <p>Vaatteiden käyttötarkoitus tärkeä (IRL ei tarvi panssaria)</p> <p>Käytäntö, ajattomuus, laatu</p> <p>Pelkistetty, käytännöllinen ja mukava</p> <p>mukavuus</p> <p>Mukavuus ja käytäntö joka hetki</p> <p>Jos vaate on sekä tyylikäs, että mukava, siitä tulee tärkeä</p> <p>Mukavat vaatteet</p> <p>Vaatteiden oltava käytännöllisiä</p> <p>Käytännöllinen ja rento</p> <p>Käytännöllinen ja yksinkertainen</p> <p>Pussimainen, ei liian värikäs</p> <p>Paksuja kankaita, vähemmän pitsiä</p> <p>yksilöllisyyden ja mukautuvuuden tasapaino</p>	<p>MUKAVUUS JA KÄYTÄNNÖLLISYYS</p>	<p>TILANTEET JA KÄYTÄNNÖLLISYYS</p>	<p>OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI</p>
<p>Mukava, mutta yhtenäinen kokonaisuus</p> <p>käytännöllisyys ja mukavuus ennen tyyliä</p> <p>Pukeudun mukavasti, tai hyvän näköisesti</p> <p>Hyvä ulkonäkö ja käytännöllisyys yhtä aikaa</p> <p>Käytännön ja lookin tasapaino</p> <p>Käytännöllisyys osa valintoja, ei ainoa tarkoitus</p> <p>Ulkonäöllä väliä, mukavuus ensisijaista</p> <p>Jos vaate on sekä tyylikäs, että mukava, siitä tulee tärkeä</p>	<p>KÄYTÄNNÖLLISYYS JA ULKONÄKÖ</p>		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
Eri odotukset muiden pukeutumiselta, kuin omalta Muut eivät ajattele pukeutumista niin paljon Muut pukeutuvat värittömästi (muut) pukeutuvat eri tavalla Seuraa omia mieltymyksiä muista huolimatta	MUIDEN PUKEUTUMINEN		OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
Sopiminen joukkoon, omilla ehdoilla Ei halua erottua joukosta Oma rauha ennen toiveita pukeutua räikeästi Tarkoitus ei ole erottua joukosta Erottuminen joukosta tyylin kautta	SOPIMINEN JOUKKOON	SOSIAALISET VAIKUTTIMET	
Puhetyylin, liikkumisen tms. muovaaminen muita varten Sosiaaliset seuraukset vaikuttavat Pukeutumisella peittäminen: huomion välttäminen Virallisessa ympäristössä ulkopuolinen paine Pakko lisätä väriä (ulkopuolelta)	ULKOPUOLINEN PAINE		
PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
Ennen ylipainoinen, nyt voi pukea mitä haluaa Ylipainon vuoksi pukeutumisen sopivuus tärkeämpää	PAINO		
län myötä ei vaivaudu käyttämään paljoa aikaa Olen nykyään rennempi Nuorena käytetty paljon aikaa (muut) ikäluokan naiset pukeutuvat eri tavalla	IKÄ	KEHON JA MIELEN MUUTOKSET	OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
Vaatteiden androgynniys tärkeää Sukupuoli-identiteetin vaikutus sukupuolittuneiden piirteiden piilottaminen (non-binary)	SUKUPUOLI		

PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
Ei välitä ajankohtaisesta muodista En välitä muodista IRL	MUOTI		
Kunhan on vaatteet päällä Ensimmäiset käsiin tarttuvat Pukeutumiseen ei käytetä aikaa En ajattele pukeutumistani paljon En välitä muodista Prioriteetti ei pukeutumisella Pukeutumiselle ei ole aikaa	EN KÄYTÄ AIKAA	AJANKÄYTTÖ JA KIINNOSTUS	OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI
Kysely sai ajattelemaan enemmän Käytän aikaa pukeutumiseen	AJATTELEN PUKEUTUMISTA		
PELKISTETTY ILMAUS	ALALUOKKA	YLÄLUOKKA	PÄÄLUOKKA
ESO hahmon pukeutumisessa samat periaatteet ESO pukeutuminen erillinen IRL pukeutumisesta ESO/IRL pukeutumista yhdistää luokan ja statuksen viestiminen Tylsä verrattuna ESO-hahmoon ESO pukeutuminen värikkäämpää kuin IRL ESO hahmot ilmaisevat, mitä pelaaja toivoisi voitavansa Pelihahmoin käytetään aikaa, jotta ne näyttäisivät täydelliseltä Päinvastainen pelin toiminnasta IRL kompleksimpaa kuin ESO:n Omassa tyylissä samoja piirteitä Samoja periaatteita, kuin ESO hahmojen kanssa IRL ei tarvi panssaria (käytäntö)	TESO -VIITTAUKSET	AJATUKSET PELISTÄ	OFFLINE PUKEUTUMISIDENTITEETTI

LIITE 11: Pelaajien lähettämät hahmokuvat



V01 (S-m).



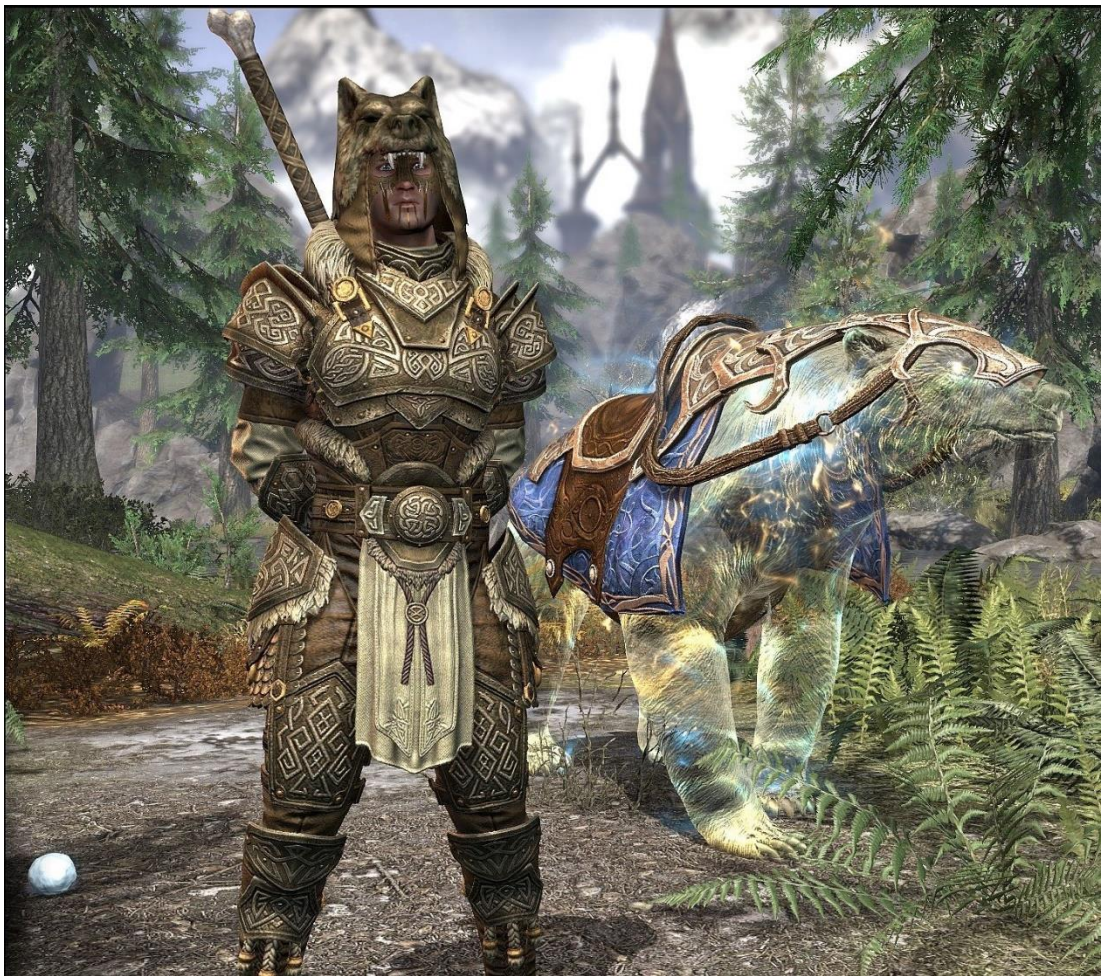
V02 (E-m)



V06 (E-f)



V07 (E-f)



V08 (E-f)



V09 (E-f)



V10 (E-m)



V16 (S-f)



V11 (S-f)



V17 (S-m)



V20 (S-f)



V21 (A-m)



V25 (A-m)



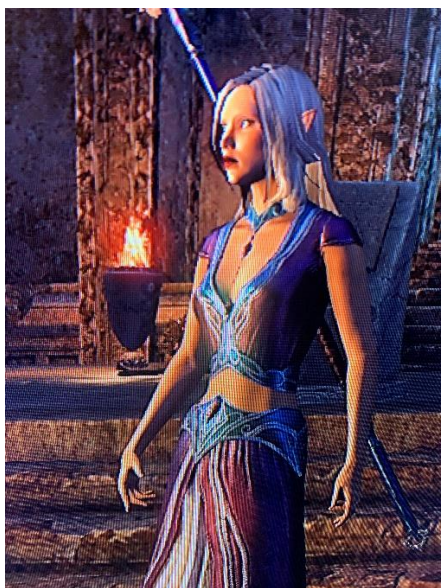
V31 (E-f)



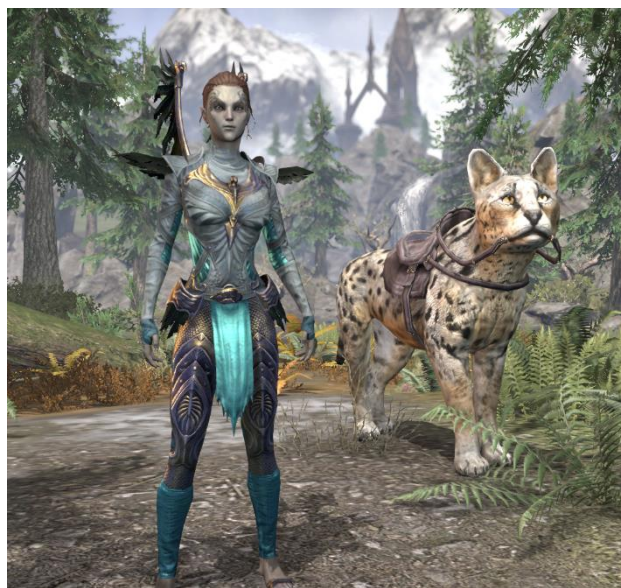
V35 (A-b)



V28 (E-b)



V39 (E-f)



V45 (S-m)



V40 (E-m)



V41 (E-f)



V47 (E-m)



V50 (S-f)



V53 (E-m)



V58 (S-m)



V59 (E-m)



V61 (S-m)



V63 (S-f)



V62 (E-m)



V65 (A-f)



V67 (A-m)



V70 (E-m)



V69 (S-m)



V71 (S-m)



V78 (A-f)



V72 (S-m)



V73 (E-m)



V77 (A-m)



V79 (A-m)



V81 (E-f)



V82 (A-m)



V83 (A-m)



V85 (E-m)



V88 (E-b)



V89 (S-m)