

Roolipeliseuranhakuilmoitusten funktionaalinen rakentuminen

Kandidaatintutkielma

Pinja Uusitalo

Suomen kieli

Kieli- ja viestintätieteiden laitos

Jyväskylän yliopisto

2019

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä – Author Pinja Uusitalo	
Työn nimi – Title Roolipeliseuranhakuilmoitusten funktionaalinen rakentuminen	
Oppiaine – Subject Suomen kieli	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2019	Sivumäärä – Number of pages 23
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tässä tutkimuksessa selvitän millainen tekstilaji roolipeliseuranhakuilmoitus on tekstilajinsa rakentumisen perusteella. Roolipeliseuranhakuilmoitus on roolipelaajien harrasteyhteisössä esiintyvä tekstilaji, joka yhdistää roolipelaajat toisiinsa ja jonka funktiona on löytää tekstin kirjoittajalle mieleistä roolipeliseuraa. Tekstilajin tutkiminen on sen suuren merkityksen myötä mielekästä. Lisäksi tekstipohjaista interaktiivista roolipelaamista ei ole tutkittu juurikaan aiemmin.</p> <p>Tutkimuksessa tarkastelen roolipeliseuranhakuilmoitusten rakennetta hyödyntämällä Werlichin (1983) luokittelua tekstityypeistä ja lisäksi tarkastelemalla tekstin rakenneosien funktiota. Jaettuani roolipeliseuranhakuilmoituksen rakenneosiin, muodostan Hasanin (1985) kehittämän notaation rakennepotentiaalimallista. Rakennepotentiaalimalli havainnollistaa tekstin välttämättömiä ja valinnaisia rakenneosia. Lisäksi rakennepotentiaalimalli ottaa kantaa rakenneosien järjestyntymiseen tekstissä ja niiden toistuvuuteen. Analyysini perusteella roolipeliseuranhakuilmoitus voi rakentua jo pelkästään välttämättömän ydinrakenneosansa eli pelaamisen kuvauksen ympärille, mutta usein se saa seurakseen valinnaisia rakenneosia. Valinnaisia rakenneosia ovat alku- ja loppusaate, etsinnän ilmaus, esittäytyminen, toiveet vastapelaajalle sekä loppusaate.</p> <p>Tutkimusaineiston keräsin Webropol-tutkimuskyselyohjelmistolla. Sen käytön myötä roolipeliseuranhakuilmoitusten analysoiminen oli sujuvaa ja helppoa. Lisäksi sain samalla kyselyllä kerättyä roolipelaajien kokemuksia välttämättömistä rakenneosista roolipeliseuranhakuilmoituksissa. Tutkimuksessani vertailen roolipelaajien vastauksia rakennepotentiaalimalliin. Analyysini perusteella roolipelaajat käsittävät varsin hyvin, millainen tekstilaji roolipeliseuranhakuilmoitus on sen rakentumisen näkökulmasta.</p>	
Asiasanat – Keywords tekstintutkimus, tekstilaji, rakennepotentiaali, roolipelaaminen	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopiston kieli- ja viestintätieteiden laitos	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällys

1 JOHDANTO	1
2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS	4
2.1 Tekstilaji	4
2.2 Rakennepotentiaalimalli	5
2.3. Roolipelaaminen	6
3 AINEISTO JA MENETELMÄT	8
3.1 Aineisto ja aineistonkeruu	8
3.2 Analyysimenetelmät	9
3.3 Tutkimuksen toteutus	10
4 ANALYYSI	12
4.1 Välttämättömät rakenneosat	13
4.1.1 Pelaamisen kuvaus	13
4.2 Valinnaiset rakenneosat	15
4.2.1 Alkusaate	15
4.2.3 Toiveet vastapelaajalle	16
4.2.4 Etsinnän ilmaus	17
4.2.5 Loppusaate	17
4.3 Monivalintakysymyksen tulokset	18
4.4 Rakennepotentiaalimalli roolipeliseuranhakuilmoitukselle	20
5 PÄÄTÄNTÖ	22
LÄHTEET	24

1 JOHDANTO

Kandidaatintutkielmassani tarkastelen interaktiivisten tekstipohjaisten roolipelien pelaajien käyttämiä roolipeliseuranhakuilmoituksia peliseuraa etsiessään. Tutkielmassa on tarkoitus selvittää roolipeliseuranhakuilmoitusten tekstilajisuutta, mikäli ne muodostavat tekstilajin. Selvitän pystyykö roolipeliseuranhakuilmoitukset lukemaan omaksi tekstilajikseen ja millainen tekstilaji se on funktionaalisen rakenteensa perusteella. Keskityn tarkastelemaan etenkin näiden tekstien kokonaisrakennetta, funktionaalisia rakenneosia ja kieltä, ja näiden piirteiden myötä kuvaamaan tekstilajia. Kielellisten piirteiden ja kyselytutkimuksen vastauksien analysoiminen roolipeliseuranhakuilmoitusten pakollisista osista täydentävät ja tukevat tutkielmassani pääroolissa olevaa funktionaalista rakenneanalyysia. Analyysini pohjana käytän Ruqaiya Hasanin (1985) rakennepotentiaalimallia.

Tekstilajitutkimusta Suomessa on tehty viime vuosinakin runsaasti, kuten esimerkiksi Anne Mäntynen ja Susanne Shore (2006) sekä Vesa Heikkinen, Eero Voutilainen, Petri Lauerma, Ulla Tiililä & Mikko Lounela (2012) ovat tutkineet tekstilajeja. Myös opinnäytetöitä tekstilajeista on tehty viime vuosina (esim. Viertamo 2018, Nivukoski 2017, Takkinen & Viinikainen 2015 ja Paasikunnas 2014). Tekstipohjaista interaktiivista roolipelaamista ei puolestaan ole tutkittu juuri lainkaan Suomessa ja kansainvälisestikin tutkimus on vähäistä ja se on keskittynyt esimerkiksi roolipelaajien viestintään (esim. Mäyrä 2017, Alley & King 2018). Suomessa roolipelaamista koskeva tutkimus on keskittynyt ennemminkin kasvokkain tapahtuviin pöytäroolipeleihin, kuten Suominen (2014). Tarvetta siis tekstilajiin puretuvalle tutkimukselle on.

Vaikka tekstipohjaista roolipelaamista harrastavien henkilöiden määrä on suhteellisen pieni, ovat roolipeliseuranhakuilmoitukset olennainen osa harrasteyhteisön viestintää, sillä niiden myötä harrastajat saavat tietoa toisistaan, ottavat toisiinsa yhteyttä ja löytävät uutta harrastusseuraa. Tekstilajina roolipeliseuranhakuilmoitukset ovat harrasteyhteisölle erittäin merkittävä, sillä se yhdistää harrastajat toisiinsa. Roolipeliseuranhakuilmoituksista on nähtävissä selkeästi niiden tavoite eli uuden peliseuran löytäminen itselle.

Roolipeliseuranhakuilmoitusten tekstilajisuuden tutkiminen ja prototyypin mallintaminen rakennepotentiaalimallin avulla voi tuoda hyötyä koko pelaajayhteisölle, sillä prototyyppiin tutustuminen voi esimerkiksi auttaa uusia harrastajia pääsemään sisälle harrastuksen keskeiseen tekstityyppiin helpommin ja nopeammin. Jotta roolipeliseuranhakuilmoituksella saadaan mahdollisimman monia mieleisiä vastauksia, on roolipelaajan todennäköisesti hyvä tietää suunnilleen ilmoituksen prototyyppi ja tiedostaa, mitkä osat ovat olennaisia ja tärkeimmässä asemassa roolipeliseuranhakuilmoi-

tuksia laatiessa. Ilmoituksia katselevan roolipelaajan puolestaan on puolestaan mielekästä tietää ilmoitusten tyypillinen rakenne, jotta ilmoituksesta löytää itselle merkittävät tiedot tehokkaasti nopealla silmäilyllä.

Lisäksi tekstilajitutkimus roolipeliseuranhakuilmoituksista täydentäisi tekstilajitutkimuksen kenttää. Tutkimuksella on myös pedagogista merkitystä, sillä nykyinen opetussuunnitelma painottaa arjen tekstien tuomista lähemmäksi koulumaailmaa ja äidinkielen ja kirjallisuuden oppiainetta (POPS 2014: 287), joten harrasteyhteisössä käytettävän tekstilajin tutkiminen ja nostaminen esille oppitunneilla olisi oiva väylä toteuttaa tätä tavoitetta.

Tekstipohjaisissa interaktiivisissa roolipeleissä roolipelaaminen perustuu itselle valitun tai itse luodun hahmon omaksumiseen ja kyseisen hahmon toiminnasta, reaktioista ja puheesta kirjoittamiseen toisen roolipelaajan tai roolipelaajien kanssa sovitun juonen mukaisesti. Toinen roolipelaaja, eli niin sanottu vastapelaaja, vastaa myöskin kirjoittamalla omalla hahmollaan ja näin kaksi tai useampi pelaaja vievät teksteillään tarinan juonta eteenpäin. Tekstipohjaisissa roolipeleissä pelaajat kommunikoivat tekstin välityksellä (Forum Roleplay.) ja mahdollisia paikkoja roolipelaamiseen ovat esimerkiksi sosiaalisen median kanavat, chat-palvelut ja sähköposti (Leppälahti 2009: 47, Forum Roleplay). Roolipelaamista varten on myös erityisiä foorumeita ja verkkosivustoja (Leppälahti 2009: 47–48).

Seuraa roolipeleihin etsitään roolipeliseuranhakuilmoituksilla, joita julkaistaan usein sosiaalisessa mediassa tai roolipeliseuranhakuilmoituksia kokoavilla foorumeilla, (Leppälahti 2009: 48.) esimerkiksi RoPeNet.fi-sivustolla, Demi.fi-sivuston keskustelupalstoilla tai esimerkiksi Discordissa roolipelaajille suunnatun serverin Roolipelaajien Safe Place kanavalla #hakuilmoitukset, jonne laitetaan ainoastaan roolipeliseuranhakuilmoituksia. Discord on peliyhteisölle ja -harrastajille suunnattu VoIP-teknologiaa hyödyntävä sovellus, jossa on mahdollista viestiä niin tekstein kuin puheen välityksellä (Discord Company), ja se on myös interaktiivisia tekstipohjaisia roolipelejä harrastavien suosiossa.

Oletan, että tutkielmassani roolipeliseuranhakuilmoitukset muodostavat oman tekstilajinsa, sillä niissä on monia yhteisiä piirteitä, kuten konteksti, tavoite, funktio ja kielelliset piirteet. Oletan myös että roolipeliseuranhakuilmoituksissa on erilaisia funktionaalisia rakenneosia, joita tarkastelen hyödyntämällä Werlichin (1983) tekstityyppien luokittelua. Oletettavasti jotkin rakenneosiot ovat valinnaisia ja toiset puolestaan ovat välttämättömiä, minkä selvittämiseen käytän Hasanin (1985) rakennepotentiaalimallia. Rakennepotentiaalimallin tekemisen myötä mallinnan jonkinlaisen prototyypin roolipeliseuranhakuilmoitukselle. Rakennepotentiaalimallin lisäksi tarkastelen roolipeliseuranhakuilmoituksissa esiintyviä kielellisiä piirteitä sekä otan roolipelaajien kokemukset roolipeliseuranhakuilmoitusten pakollisista osista huomioon teettämäni tutkimuskyselyn kautta.

Tutkimuksessani merkittävimmät tutkimuskysymykset ovat

1. Millainen tekstilaji roolipeliseuranhakuilmoitus on funktionaalisen rakenteensa perusteella?
 - a. Mitkä ovat välttämättömiä ja valinnaisia rakenneosia, ja mikä niiden funktio on?
 - b. Miten roolipelilaajat käsittävät tekstilajin rakentumisen?

Tutkielman tavoitteena on tuottaa tietoa siitä millainen tekstilaji roolipeliseuranhakuilmoitus on funktionaalisen rakenteensa perusteella. Rakennepotentiaalimallin muodostaminen roolipeliseuranhakuilmoituksesta vastaa tutkimuskysymyksiini. Eri rakenneosien erottaminen, nimeäminen ja tarkasteleminen muun muassa kielellisten piirteiden ja funktionaalisuuden näkökulmasta ovat osa tekstin kokonaisrakenteen hahmottamista, ja tukevat rakennepotentiaalimallin muodostamisenprosessia. Rakenneosien tarkempi kuvaaminen antaa myös laajemman kuvan tekstilajista kokonaisuudessa. Tutkimuskyselyn monivalintakysymyksiä analysoin suhteessa roolipeliseuranhakuilmoituksen rakennepotentiaalimalliin, ja vertailen näiden tulosten samansuuntaisuutta.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

2.1 Tekstilaji

Tekstilajin määrittelemine ja avaaminen on tutkimukseni kannalta merkittävää, sillä tutkimuksen keskiössä on selvittää millainen tekstilaji roolipeliseuranhakuilmoitus on rakenteensa perusteella. Rakenteen tarkastelussa käytän Hasanin rakennepotentiaalimallia, joka nostaa tekstin rakenteen ja rakenneosien järjestyksen merkittäväksi tekijäksi tekstilajin määrittelemisessä, rajaamisessa ja kuvaamisessa. Käytän tutkimuksessani käsitettä *tekstilaji*, joka on käsitteen *genre* synonyymi ja sen suomenkielinen vastine.

Tekstilajin määrittäminen täytyy aloittaa siitä, mitä teksti on. Teksti merkitsee kielellistä kokonaisuutta; teksti on kielellisten muotojen ja merkitysten luoma sidosteinen, jatkuva ja yhteenkuuluva kokonaisuus, jolla on merkitys ja usein myös päämääräkin. Tekstillä on myös ajateltu yleisesti olevan mahdollista viitata mihin tahansa kielenkäytön kokonaisuuteen (Heikkinen 2012, 59.), mutta tässä tutkimuksessa pitäydyn kielellisesti ilmaistujen kokonaisuuksien tarkastelussa. Käsitän tekstin myötä myös tekstilajit pelkän kielen kautta rakentuviksi. Kovin usein tekstitutkimusta ja tekstilajitutkimusta ole mielekästä erottaa edes toisistaan (Heikkinen 2012:11 60), vaan tekstilajitutkimus sisältää myös tekstitutkimusta. Lisäksi meillä on usein taipumus luokitella yksittäiset tekstiesiintymät osaksi samankaltaisten muodostamia kokonaisuuksia, tekstilajeja, jos niillä on tarpeeksi samankaltaisuuksia (Shore & Mäntynen 2006: 11.), joten yksittäisten tekstien näkeminen osana tekstilajeja on varsin luonnollista.

Tekstilajin käsite viittaa yleisemmin ryhmään, jolla nähdään olevan samanlaisia ja yhteisiä ominaisuuksia. Lisäksi tekstilajit ovat ensisijaisesti merkityksellistä toimintaa. (Heikkinen & Vuotilainen 2012: 19.) Tekstien luokittelu samaan tekstilajiin kuuluviksi ei kuitenkaan merkitse, että ne olisivat samanlaisia eikä poikkeuksia tai eroavaisuuksia voisi ilmetä. Tekstilajien sisällä on siis vaihtelua ja riippuen tekstilajista vaihtelua voi esiintyä runsaammin tai hyvin vähän. Jotkin tekstilajit ovat hyvin vakiintuneita eikä niissä ole tilaa juurikaan vaihtelulle, kuten kuolinilmoitus, mutta toiset, kuten artikkeli, ovat hyvin joustavia. Joskus tekstilajien rajat voivat olla myös häilyviä tai tekstilajit limittyä toisiinsa. On myös huomioitava, että tekstilajit ovat ainaisessa muutoksessa, vaikutuksessa toisiin teksteihin ja mahdollisesti tekstilajeissa on myös päällekkäisyyksiä ja liudentumaa (Shore & Mäntynen 2006: 11.), mistä johtuen tekstilajin määrittelemine voi olla haastavaa.

Tekstilajeja voidaan luokitella tai tyypitellä esimerkiksi niiden muodon tai tavoitteiden perusteella (Solin 2011: 119). Tekstien rakentuminen tietyllä tapaa on yksi syy, jonka perusteella voi luokitella ja tyypitellä tekstilajeja (Shore & Mäntynen 2006: 31), ja monet tutkijat ovatkin nostaneet

tekstilajin rakenteen merkittävimmäksi sitä määrittäväksi tekijäksi. Hasanin mukaan tekstilajien rakenteeseen kuuluu erilaisia jaksoja, jotka ovat joko välttämättömiä tai valinnaisia, ja niiden esiintymisjärjestyksellä on myös merkitystä tekstilajin rakentumiselle. Tekstilajin rakenteen tarkastelussa on myös pohdittava sitä, missä määrin rakenne määrittää tekstilajia ja tekstilaji puolestaan rakennetta (Mäntynen 2006: 47). Tekstiin liittyvä odotushorisontti muokkaa myös

Tekstilajin käsitteeseen ja etenkin tekstin lajien tutkimiseen liittyy *tekstuaalisuuden* käsite. Jotta teksti voi olla teksti, sen täytyy kuulua johonkin tekstilajiin, olla siis tunnistettavissa johonkin tekstilajiin kuuluvaksi yksilöksi, tai tuotettava edes tekstilajitulkintoja. Jos nämä eivät täyty, niin tekstin on otettava kantaa olemassa oleviin tekstilajeihin ja niiden abstraktioihin. Kun teksti hahmotetaan tekstilajiin kuuluvana tai tekstilajeja kommentoivana merkityksenä, tulee tutkimuksessa olennaiseksi pohdinta tekstien rakenteiden yhteneväisyydestä ja eroista. (Heikkinen 2012: 64–65.) Tähän pohdintaan vastaan itse hyödyntämällä rakennepotentiaalimallia tekstilajitutkimuksessa.

2.2 Rakennepotentiaalimalli

Tekstilajien rakenne on ollut merkittävässä roolissa tekstilajitutkimuksen kentällä. Labovinin (1972) klassiseen narratiivitutkimukseen on esimerkiksi verrattu Ruqaiya Hasanin (1985) kehittämää notatiota rakennepotentiaalimallista (engl. generic structure potential, GSP) (Shore & Mäntynen 2009: 32). Rakennepotentiaali oli Hasanin keino selvittää, miten teksti muotoutuvat rakenteellisesti ja määrittellä tekstilaji juurikin rakenteellisten yhteneväisyyksien perusteella (Ventola 2006: 105). Rakennepotentiaalimalli on työkalu tekstilajin rakenteen tarkastelemiseen ja analysoimiseen (Mäntynen 2006: 47).

Arkipäivän vuorovaikutustilanteista sekä eri tekstilajeista on mahdollista löytää toistuvia rakenteita, joiden myötä teksti tunnistetaan kuuluvaksi johonkin tekstilajiin. Rakennepotentiaalimallilla voidaan havainnollistaa millaisia ovat nämä tyypilliset rakenteet, joiden pohjalta tekstilaji tunnistetaan juuri siksi tekstilajiksi. (Hasan 1985: 53–54.) Hasanin näkemys rakennepotentiaalimallista merkitsee, että tekstilajille ominainen rakenne on vain abstrakti potentiaali, joka sisältää kaikki tekstilajin sisällä olevat mahdolliset rakenneosat. Osa noista rakenne osista on välttämättömiä ja osa valinnaisia. Hasanin mukaan juuri välttämättömät rakenneosat määrittelevät tekstilajin ja sen kuuluuko jokin teksti siihen. (Mäntynen 2006: 48.)

Teksti voi koostua välttämättömistä ja/tai valinnaisista rakenneosista. Näitä rakenneosia voidaan nimittää muodon (otsikko) tai funktion mukaan (pahoittelun ilmaisu) (Hasan 1985: 59–62). Rakennepotentiaalimallin mukaisesti tekstissä on tarkasteltava rakenneosien pakollisuutta (engl. elements of structure), missä kohdin tekstiä välttämättömät ja valinnaiset rakenneosat esiintyvät sekä

kuinka usein tai tiheästi ne esiintyvät tekstissä. Lisäksi on tarkasteltava mitä rakenneosia tekstissä täytyy esiintyä, että se kuuluu ja tunnistetaan kuuluvaksi johonkin tekstilajiin, sekä mitä valinnaisia rakenneosia siinä voi esiintyä näiden pakollisten rakenneosien lisäksi. Myös rakenneosien esiintymisjärjestyksellä on merkitystä rakennepotentiaalimallissa. (Hasan 1985: 56.) Nämä tarkasteltavat seikat käsittävät Hasanin viisi ulottuvuutta, joista tekstilajin rakenne koostuu. Hasan on näiden ulottuvuuksien pohjalta kehittänyt notaation, joka havainnollistaa kaavion muodossa tekstin rakennetta.

Hasanin (1985) rakennepotentiaalimallissa rakenneosien järjestys on kuvattu lineaarisesti; ensimmäiseksi kaaviossa on merkitty rakenneosa, joka myös tekstilajissa esiintyy ensimmäisenä. Rakenneosien järjestyksen jäykkyyttä ja muuttumattomuutta kuvaavat rakennepotentiaalimallissa karaattimerkit (^). Karaattimerkin oikealla puolella oleva rakenneosa ei voi esiintyä ennen sen vasemmalla puolella olevaa rakenneosaa. Tähtimerkki (*) puolestaan merkitsee, että sen molemmiin puoliin olevat rakenneosat voivat vaihtaa paikkoja keskenään. Hakasulkein ([]) merkityt rakenneosat voivat hakasulkeiden sisällä liikkua ja vaihtaa paikkaansa vapaasti. Rakenneosien valinnaisuutta kuvataan kaarisulkein (()), ja välttämättömät osat kuvataan ilman mitään erityismerkkejä kaaviossa. Shoren & Mäntysen (2006: 32) suomennos esimerkkinä Hasanin (1985) sadun rakennepotentiaalimallista:

```
[(<sijoittuminen>^)^ alkutapahtuma^] peräkkäistapahtuma+ ^ lopputapahtuma
[^(finaali)*(opetus)]
```

Hasanin (1984) sadun rakennepotentiaalimalli ilman valinnaisia osia:

```
[alkutapahtuma^ peräkkäistapahtuma+ ^ lopputapahtuma]
```

Rakenneosien pakollisuus ja pakollisten rakenneosien löytyminen tekstistä määrittää sen, kuuluuko teksti johonkin tekstilajiin. Teksti on Hasanin mukaan myös käsitettävä tekstilajiin kuuluvaksi, jos se sisältää alkutapahtuman, peräkkäistapahtuman ja lopputapahtuman. Noiden välttämättömien rakenneosien lisäksi sadussa voi olla myös sijoittuminen, alkutapahtuma, finaali ja opetus, mutta satu on tekstilajiltaan satu myös ilman niitä.

2.3. Roolipelaaminen

Roolipelaaminen on sosiaalinen toimintamuoto ja harrastus. Roolipelaaminen terminä käsittää alleen eri alalajeja ja kategorioita, joihin interaktiivinen tekstipohjainen roolipelaaminen lukeutuu. (Leppälahti 2009: 7.) Roolipeleissä tapahtumia kuvaillaan sanallisesti viesteissä ja pääasiallisesti tapahtuvat muotoutuvat pelaajien mielessä ja mielikuvituksessa (Leppälahti 2009: 20, 47). Interaktiivinen teks-

tipohjainen roolipelaaminen tarkoittaa sitä, että kaksi tai useampi henkilöä lähettävät toisilleen viestejä jotain viestintäkanavaa pitkin ja yhdessä rakentavat roolipelin tarinaa eteenpäin omien hahmojensa kautta. Interaktio voi tapahtua jatkuvalla syötöllä ja vastauksia tulla muutamien minuuttien välein, mutta interaktio voi tapahtua myös viiveellä, sillä roolipeliin voi vastata kahden viikon päästäkin. Roolipelaajien ei ole siis välttämätöntä olla paikalla samaan aikaan esimerkiksi jollain foorumilla voidakseen roolipelata.

Tekstipohjaisten roolipelien houkuttelevuus on niiden täydellisessä antonyymisudessa. Verrattuna toisiin roolipelimuotoihin, kuten live-roolipelaamiseen eli larppaamiseen tai pöytäroolipelaamisessa, tekstipohjaisissa roolipeleissä saa olla rauhassa ja toimia enemmän omana itsenään. Larppaamisessa ja pöytäroolipelaamisessa ollaan fyysisesti läsnä samassa tilassa muiden roolipelaajien kanssa, kun tekstipohjaisissa roolipeleissä ei välttämättä koskaan kohdata toista roolipelaajaa, minkä vuoksi toiseen voidaan suhtautua pelkkänä hahmona tietämättä roolipelaajasta hahmon takana mitään. (Leppälahti 2009: 46, 47–48.) Kun samassa tilassa oleminen ei ole vaadittua, korostuu tekstipohjaisissa roolipeleissä kommunikoinnin ja yhteydenpidon merkitys. Sen vuoksi roolipeliseuranhakuilmoituksilla on suuri merkitys harrastajayhteisössä, koska niiden kautta on mahdollista muodostaa keskusteluyhteys toisten roolipelaajien kanssa. Niiden kautta voidaan ottaa yhteyttä toisiin roolipelaajiin myös silloinkin, kun ei kaipaa varsinaisesti uutta roolipeliseuraa, vaan ainoastaan vaikka samanhenkistä keskustelukaveria.

Roolipelaamisen viehätyksyys syntyy usein siitä, että roolipelatessa voi kokea tilanteita, jotka eivät ole todellisia tai voisi olla mitenkään peräisin omasta elämänpiiristä (Pettersson 2005: 9). Äärimmäiset tilanteet, fantasia tai historialliset teemat yhdistettynä aktiiviseen, dynaamiseen ja luovaan prosessiin, joka tapahtuu mielikuvituksessa, kiehtovat monia. Todellisuuden ja mahdollisuuksien tarkasteleminen eri näkökulmista ovat roolipelien parasta antia pelaajille roolipelaamisessa. (Pettersson 2005: 9, 11–12.) Osallistaminen ja subjektiivinen kokemus ovat myös suuri osa roolipelaamista (Pettersson 2005: 71). Todennäköisesti roolipelaamisessa kiehtoo usein se, että pääsee itse luomaan tarinaa ja päättämään sen käännteistä toisin kuin kirjaa lukiessa tai elokuvaa katsoessa.

3 AINEISTO JA MENETELMÄT

3.1 Aineisto ja aineistonkeruu

Tutkielman aineisto muodostui 33 kappaleesta Webropol-tutkimuskyselylomakkeeseen helmi-maaliskuussa 2019 tulleista vastauksista. Tutkimuksen aineistonkeruu toteutettiin verkossa olevalla Webropol-tutkimuskyselylomakkeella, koska sen avulla on mahdollista kerätä laaja aineisto sekä saada helposti käsiteltävissä olevaa aineistoa tutkimukseen sähköisessä muodossa. Toki on huomiotava, että tutkimuskyselyissä on omat heikkoutensa, kuten se, ettei suurelle yleisölle jaettu kysely ei välttämättä tuota kovin paljoa vastauksia tai että kyselyn laatija ja vastaajat voivat ymmärtää kysymykset eri tavoin. (Hirsjärvi, Remes & Sarjavaara 2005: 184.) Koin, että tutkimuskysely on tämän tutkielman kannalta sopiva vaihtoehto etenkin tutkimuksen eettisiä kysymysten vuoksi. Aineiston kerääminen joltain avoimelta foorumilta olisi voinut olla mahdollisuus, mutta tällöin aineiston kirjoittajilta ei olisi voinut saada suostumusta tutkimukseen ja ilman suostumusta tekstien käyttäminen tutkimuksessa olisi ollut kyseenalaista.

Tutkimuskysely julkaistiin kahdessa eri roolipelaajien harrasteyhteisön avoimilla palvelimilla Discordissa. Roolipelaajien Safe Placessa ja RoPe-Netissä on kummassakin noin sata jäsentä, jotka todennäköisesti harrastavat roolipelaamista. Kummallakin palvelimella on mahdollisuus jättää erilliselle keskustelukanavalle (#hakuilmoitukset ja #mainosta) oma roolipeliseuranhakuilmoituksensa, joten näiltä harrasteyhteisöiden palvelimilta löytyi tutkimuskyselyn kohdeyleisöä. Kyselyyn on voinut tulla myös vastauksia henkilöiltä, jotka eivät kuulu kumpaankaan yhteisöön, sillä kyselyä ei ole spesifisti suunnattu ainoastaan Roolipelaajien Safe Placessa ja RoPe-Netissä oleville roolipelaajille, vaan kaikille roolipelaamista harrastaville, ja kyselyyn johtava avoin linkki on voinut tulla vastaajien eteen myös muita reittejä.

Tutkimuskyselyyn tulleista 33 vastauksesta otin roolipeliseuranhakuilmoituksen rakennepotentiaalin analyysiin 27 kappaletta. Kuusi vastausta jätin analyysin ulkopuolella, sillä ne eivät sisältäneet roolipeliseuranhakuilmoitusta, vaan esimerkiksi toteamuksen, ettei vastaaja ole harrastanut roolipelaamista enää vuosiin. Vastausten sanamäärä vaihteli 21 ja 380 sanan välillä, ja keskimäärin ne olivat 120 sanaa pitkiä. Monivalintakysymysten tarkastelussa otin huomioon kaikki 33 vastausta vaikka niistä kuusi ovat samoilta henkilöiltä, joiden vastaukset jätin analyysin ulkopuolella rakennepotentiaali mallin analyysissä.

Tutkimuksen verkkokyselyssä on avoin vastaus, monivalintakysymyksiä sekä valmiiden vastausvaihtoehtojen avoin kysymys. Eri vastaustyyppien valitseminen tutkimuskyselyyn antaa mahdollisuuden saada monipuolista dataa. Avoin vastaus sallii vastaajien kirjoittaa vapaasti vastauksensa eikä ohjaile vastaajia. Monivalintakysymykset puolestaan tuottaa helposti käsiteltävissä olevia

vastauksia, joita on helppo vertailla. (Hirsjärvi, Remes & Sarjavaara 2005: 187–190.) Kyselyn alussa vastaajia pyydettiin kirjoittamaan oma roolipeliseuranhakuilmoituksensa. Vastatessa annettiin myös mahdollisuus käyttää aiemmin käytettyä ja jo olemassa olevaa roolipeliseuranhakuilmoitusta, mutta vastauksia ei eroteltu sen mukaan, olivatko ne vain tutkimusta varten kirjoitettuja vai autenttisessa käytössä olleita roolipeliseuranhakuilmoituksia.

Oman roolipeliseuranhakuilmoituksen kirjoittamisen jälkeen vastaajat vastasivat monivalintakysymyksiin, joissa tiedusteltiin heidän kokemustaan roolipeliseuranhakuilmoituksissa olevista pakollisista osista. Monivalintakysymyksessä oli mahdollista valita useampi vastausvaihtoehto. Monivalintakysymyksen vastausvaihtoehdot nimesin ja kuvasin niiden tyypillisen sisällön suluissa omien kokemukseni, havaintojeni ja harrastustaustani perusteella siitä, mitä funktionaalisia osia roolipeliseuranhakuilmoituksista löytyy. Tutkimuskyselyn kysymykset olivat tässä järjestyksessä, jotta monivalintakysymyksen vastausvaihtoehdot eivät vaikuttaisi vastaajien kirjoittamaan roolipeliseuranhakuilmoitukseen. Tutkimuskyselyssä en kerännyt vastaajista mitään henkilötietoja ja epäsuoraan esille tulleet henkilötiedot olen poistanut kokonaan tai anonymisoinut ne korvaamalla varsinaisen iän tai asuinpaikkakunnan esittelyn esimerkiksi ilmaisulla *kaupungissa xx* tai *xx-vuotias*. Tutkimuksen vastauksia ei ole mahdollista yhdistää yksittäiseen vastaajaan. Tutkimuksen aineiston säilytän omalla tietokoneellani.

3.2 Analyysimenetelmät

Tutkimukseni on laadullista tutkimusta. Laadullinen analyysi toteutetaan tarkastelemalla aineiston roolipeliseuranhakuilmoitusten funktionaalisia rakenneosia ja niiden roolia tekstissä, ovatko ne välttämättömiä vai valinnaisia rakenneosia. Jaon välttämättömien ja valinnaisten osien välille muodostan sen mukaan, että välttämättömiä rakenneosia täytyy löytyä jokaisesta aineiston tekstistä. Jos rakenneosia ei löydy jokaisesta tekstistä, se on valinnainen osa.

Yritän lähestyä aineiston analysointia mahdollisimman aineistolähtöisesti, mutta koska minulla on harrastuskokemusta ja aiempaa tuntemusta tekstilajista, niin käytän kokemuspohjaani analyysin alussa. Pyrin nimeämään rakenneosat aineiston funktioiden mukaisesti enkä nimeä niitä ennakkoon ennen analyysin tekemistä. Funktioiden mukaan rakenneosien nimeäminen merkitsee, että ne nimetään suoraan funktionensa kautta. Kuitenkin kokemuspohjani roolipelaamisesta voi vaikuttaa siihen, miten lähdän lähestymään aineistoa ja nimeämään funktionaalisia rakenneosia. Yritän olla huomioimatta mahdollisia ennakkokäsityksiäni roolipeliseuranhakuilmoituksen rakentumisesta. Jotta tutkimus olisi mahdollisimman subjektiivinen ja luotettava, hyödynnän taulukointia ja kielellisten

piirteiden analysointia tarkastellessani rakenneosien välttämättömyyttä ja valinnaisuutta. Funktionaalisten rakenneosien erottelu antaa laajan kuvan tekstilajin rakentumisesta mielestäni, ja hyvän pohjan rakennepotentiaalamallin muodostamiselle.

Lisäksi tukeudun Werlichin tekstityyppien luokitteluun. Käsitän tässä tutkimuksessa tekstityypin ja tekstilajin eri käsitteiksi, jotka kuvaavat eri asioita. Tekstityypillä voidaan kuvata useita eri tekstilajeja, mutta myös yhdessä tekstilajissa tai tekstissäkin voi olla limittyneinä useampia eri tekstityyppejä. (Shore & Mäntynen 2006: 37.) Tekstityyppejä voidaan luokitella viiteen eri tekstityyppiin sen mukaan, miten tekstit kommunikoivat lukijan kanssa (Werlich 1983: 39). Eri tekstityypit kohdistavat lukijan huomion asioihin ja seikkoihin tekstissä sekä viestivät millaisista tekstin sisäisistä säännöistä teksti koostuu ja millaisia tyylillisiä piirteitä siinä on. Tekstityypit voidaan jakaa niiden kontekstuaalisen painotuksen mukaan kuvaileviin, kertoviin, eritteleviin, perusteleviin ja ohjaaviin. (Lauerma 2006: 67.) Tekstityyppejä käytän työkaluna funktionaalisten rakenneosien tunnistamisessa ja nimeämisessä.

3.3 Tutkimuksen toteutus

Tutkimukseni aineiston tarkasteleminen ja analysointi tapahtuu kahdessa osassa. Aineistoina roolipeliseuranhakuilmoitukset ja monivalintakyselyn vastaukset tarvitsevat erilaiset analysointityökalut. Tutkimukseni pääpaino on roolipeliseuranhakuilmoitusten analysoimisessa Werlichin luokittelun avulla, rakenneosien nimeämisessä ja niiden välttämättömyyden ja valinnaisuuden selvittämisessä. Keskityn siis rakentamaan roolipeliseuranhakuilmoituksille rakennepotentiaalamallin. Werlichin luokittelun avulla tunnistan roolipeliseuranhakuilmoituksista funktionaaliset rakenneosat. Roolipeliseuranhakuilmoituksissa muodollisella rakenteella ei ole juurikaan merkitystä, sillä tekstit on kirjoitettu yhteen eikä niistä erotu otsikoita tai kappalejakoja, joten muodollisten rakenneosien tarkasteleminen ei ole mielekästä tutkimuskysymysten kannalta

Monivalintakysymyksen vastauksia tarkastelen tilastollisesti ja hyvin pintapuolisesti. Roolipelaajien kokemukset roolipeliseuranhakuilmoituksen välttämättömyydestä rakenneosista ovat vertailuvassa roolissa muodostamaani rakennepotentiaalamalliin nähden. Monivalintakysymysten pohjalta saa kuitenkin mielenkiintoista dataa ja vertailupohjaa siihen, kokevatko roolipelaajat samat rakenneosat välttämättömiksi kuin mitä rakennepotentiaalamalli roolipeliseuranhakuilmoituksista osoittaa välttämättömiksi rakenneosiksi.

Roolipeliseuranhakuilmoituksia tarkastelen Werlichin (1983) luokittelemien tekstityyppien avulla. Käytän tekstityyppeihin jakamista apuna roolipeliseuranhakuilmoituksen funktionaalisten rakenneosien tunnistamisessa, nimeämisessä ja kuvaamisessa. Tilastollisin menetelmin

erottelen välttämättömät ja valinnaiset rakenneosat toisistaan. Näiden analyysimenetelmien pohjalta muodostan lopuksi Hasanin notaation mukaisen rakennepotentiaalimallin, joka vastaa tutkimuskysymykseeni.

Kielellinen analyysi tukee rakennepotentiaalimallin antamaa tietoa roolipeliseurankuilmoituksen tekstilajisuudesta, sillä kielellä myös luodaan eroa eri funktionaalisten rakenneosien välille. Kielellisen analyysin toteutan tarkastelemalla välttämättömien rakenneosien kielen piirteitä. Koitan selvittää liittyykö jokin kielellinen piirre selkeästi johonkin välttämättömään funktionaaliseen rakenneosaan ja miten ne tukevat rakenneosan funktiota. Käsittelem näitä kielellisiä piirteitä analyysiosassa, kun esittelen välttämättömät rakenneosat.

4 ANALYYSI

Tässä luvassa esittelen Werlichin (1983) tekstityyppiluokittelun ja analyysin perusteella löytämäni funktionaaliset rakenneosat, monivalintakysymysten tulokset, muodostamani rakennepotentiaalimallin roolipeliseuranhakuilmoitukselle. Lisäksi vertailen monivalintakysymysten tuloksia roolipeliseuranhakuilmoituksen rakennepotentiaalimalliin välttämättömien ja valinnaisten rakenneosien osalta.

Taulukko 1 esittää funktionaalisten rakenneosien määrän roolipeliseuranhakuilmoituksissa. Rakenneosista ainoastaan pelaamisen kuvaus on välttämätön rakenneosa, sillä se esiintyy jokaisessa roolipeliseuranhakuilmoituksessa. Muita rakenneosia oli viisi, ne ovat valinnaisia ja niiden esiintymismäärä vaihtelee 13 ja 26 kappaleen välillä roolipeliseuranhakuilmoituksissa. Useimmiten pelaamisen kuvauksen lisäksi roolipeliseuranhakuilmoituksissa on alkusaate. Alkusaate on rakenneosana lähes välttämätön, mutta koska lasken välttämättömiksi rakenneosiksi vain ne rakenneosat, jotka esiintyvät kaikissa roolipeliseuranhakuilmoituksissa, niin se ei ole välttämätön runsaasta esiintymisestään huolimatta. Alkusaatteen lisäksi esittäytyminen ja roolipeliseurantarpeen ilmaiseminen ovat suhteellisen usein roolipeliseuranhakuilmoituksissa esiintyvä rakenneosa. Harvemmin roolipeliseuranhakuilmoituksissa esiintyvät rakenneosat ovat toiveet vastapelaajalle ja loppusaate.

Taulukko 1. Roolipeliseuranhakuilmoitusten (N= 27) rakenneosien määrä.

Rakennepotentiaalimallin avulla erotellut rakenneosat	Määrä (kpl)	Määrä (%)
Alkusaate	26	96,30
Esittäytyminen	21	77,78
Pelaamisen kuvaus	27	100
Toiveet vastapelaajalle	16	59,26
Etsinnän ilmaus	20	74,07
Loppusaate	13	48,15

Seuraavaksi esittelen ja kuvaan roolipeliseuranhakuilmoituksen välttämättömän rakenneosan. Välttämättömästä rakenneosasta, pelaamisen kuvauksesta, esittelen sen funktion, tyypilliset kielelliset piirteet, tavoitteet ja kuvaan, miten pelaamisen kuvaus pyrkii niihin. Tarkastelen myös kieltä suhteessa tekstin tavoitteisiin. Lisäksi luokittelen sen Werlichin (1983) tekstityyppiluokitteluiden mukaisesti. Valinnaisista rakenneosista esittelen ainoastaan niiden Werlichin (1983) luokittelman tekstityypin, funktion ja tyypillisimmät kielelliset piirteet.

4.1 Välttämättömät rakenneosat

4.1.1 Pelaamisen kuvaus

Roolipeliseuranhakuilmoituksessa ainoa välttämätön rakenneosa on pelaamisen kuvaus. Nimesin rakenneosan pelaamisen kuvaukseksi, koska nimitys kuvastaa rakenneosan toimintaa ja funktiota parhaiten. Pelaamisen kuvaus sisältää roolipeliseuranhakuilmoituksen kannalta merkittävimmän osan, jossa kirjoittaja kertoo lukijalle konkreettisesti, mitä hän haluaa roolipelata. Rakenneosan funktio on kertoa lukijalle, mitä kirjoittaja haluaa roolipelata. Pelaamisen kuvauksen tavoitteena on esitellä kirjoittajan roolipelimieltymyksiä ja löytää samantyyppisestä roolipelaamisesta pitävää roolipeliseuraa tekstin lukijoista.

Pelaamisen kuvaaminen voi jo yksinään muodostaa koherenssin ja tunnistettavan roolipeliseuranhakuilmoituksen, jonka funktio ja tavoite ovat lukijoiden erotettavissa. Vaikka pelaamisen kuvaus muodostaa yksinään sujuvan tekstin, niin yksikään analysoiduista roolipeliseuranhakuilmoituksista ei muodostunut pelkästään siitä, vaan sen yhteydessä oli myös valinnaisia rakenneosia. Rakenneosan pituus vaihteli myös runsaasti, ja se toikin laajimmin vaihtelun roolipeliseuranhakuilmoitusten pituuksiin (21–380 sanaa). Pelaamisen kuvauksesta roolipeliseuranhakuilmoituksissa voitiin kirjoittaa hyvin laajasti ja runsaasti, kun valinnaiset rakenneosat puolestaan olivat siihen nähden useimmiten lyhyitä ja muodostuivat hyvin usein vain yhdestä tai kahdesta virkkeestä. Pelaamisesta kirjoittaminen toi siis teksteihin pituutta pääasiassa.

Werlichin (1983) tekstityyppien luokittelun mukaisesti pelaamisen kuvaus edustaa perustelevaa tekstityyppiä. Perustelevaksi tekstityypiksi sen pystyy luokittelemaan, sillä pelaamisen kuvauksessa luodaan yhteistä ymmärryspohjaa kirjoittajan ja lukijan välille sekä perustelevaan kirjoittajan mieltymyksiä. Ilmiömaailman hahmotettujen käsitteiden suhteet keskenään ovat tekstityypin keskiössä (Lauerma 2006: 67). Tekstityypille tyypillisesti pelaamisen kuvaus on preesenssissä. Myös vastakohtaisuuksien asetteleminen on pelaamisen kuvaukselle tyypillistä preesenssissä (Shore & Mäntynen 2006: 36–37), kuten esimerkeissä (1) ja (2) kirjoittaja ilmaisee, mitä pelaa mielellään ja sen lisäksi vastakohtana mitä hän ei pelaa mielellään. Werlichin (1983) luokittelun mukaisia vastakohtaisuutta osoittavia partikkeleita ja konjunktioita (Shore & Mäntynen 2006: 37.) löytyi myös, kuten esimerkki (3).

1) Genreistä käy draama, romantiikka, slice-of-life, fantasia, scifi ja historia sekä näiden sekoitukset, ja toki muistakin genreistä voi ottaa elementtejä. En halua roolata peliä joka keskittyy huumeisiin, väkivaltaan, järjestäytyneeseen rikollisuuteen tai mielenterveysongelmiin.

2) En osaa pelata sotaan liittyviä pelejä, enkä historiallisia pelejä. Eniten kiinnostaa romantiikka-draama soppa, johon voi keksiä paljon muuta mukaan.

3) Tyksin myös fantasiasta, toiminnasta ja rikollisuudesta enkä sano varmaan millekään suoraan ei, mutta historialliset aiheet ei oikein meinaa iskeä muhun.

Pelaamisen kuvaukselle tyypillisiä kielellisiä piirteitä ovat yksikön kolmannessa persoonassa, niin sanotusti kirjoittajan suulla olevat, mieltymystä ilmaisevat verbit, kuten esimerkissä (4) ja (5). Myös haluamista ja tahtomista ilmaisevat verbit ovat yleisiä, kuten esimerkeissä (6) ja (7).

4) Tykkään kaikkein eniten draamapohjasista peleistä mut seikkailukin menee -- tykkään kirjutella vähän pidempiä ja toisinaan aika kuvaileviakin tekstejä

5) Pidän paljon perhe roolipeleistä, draamasta ja tietenkin rakkaudesta

6) Nyt haluisin päästä pelaamaan jotain uutta ja erilaista!

7) Tällä hetkellä mua kiinnostaisi esim. urheiluun tai taiteisiin jollain tapaa liittyvät pelit

Lisäksi pelaamisen kuvauksessa käytetään tyypillisesti vahvikesanoina adverbiaaleja sekä ajanilmauksia. Adverbiaalit, kuten esimerkin (4) *kaikkein eniten* ja esimerkin (6) *paljon* korostavat niihin liittyviä funktioita tekstissä. Vahvikesanojen avulla kirjoittaja saa ilmaistua lukijalle, mikä pelaamisessa on todella hänen mieleensä. Ajanilmaukset puolestaan sitovat roolipeliseuranhakuilmoituksen tähän hetkeen. Ne myös korostavat, että kirjoittaja hakee roolipeliseuraa juuri nyt. Tässä hetkessä roolipeliseuranhakemisen korostaminen viestii lukijoille siitä, että yhteyttä kirjoittajaan kannattaa ottaa juuri nyt eikä myöhemmin. Ajan korostaminen tuo myös kuvaa siitä, että myöhemmin kirjoittajan tilanne uuden roolipelin haluamisen suhteen voi olla erilainen.

Pelaamisen kuvauksessa oli myös luettelomaisia piirteitä, kuten esimerkeissä (8) ja (9) selkeää luettelomerkein muodostuvaa luetteloa ja kuten esimerkin () tekstissä virkkeiden sisään muodostunutta luetteloa. Pelaamisen kuvauksen ollessa luettelona roolipeliseuranhakuilmoituksessa, on sen lukijan helppo lukea teksti lävitse.

8) Haluisin jonkun kanssa sellaisen lyhempiä vuoroja sisältävän & nopeasti etenevän pelin ja sitten haluisin kunnolla toiminnallisen pelin, Suomeen sijoittuvan pelin, haluisin testata valmishahmolla pelaamista ja scifiä ja maailmanloppua ja sielunkumppanuutta ja sotilaita ja perheenäitejä ja teinejä ja puutarhureita ja tonttuja ja Audimiehiä ja vampyyreitä ja kaikkea muuta, mitä ei oo koskaan tullut pelattua

9) Tällä hetkellä kiehtovista roolipeleistä sen verran, että...

- Pelaa sekä homo- että heteroparituksia
- Toivoisin molempien hahmojen olevan vahvoja persoonia
- Atm kiehtoisin joko scifi tai fantasia, joku dystopiapeli vois olla kivaa vaihtelua
- Juoni saisi sisältää romantiikkaa, mutta myös muunlaisia jännitteitä
- Itselleni on tärkeää, että juonessa on myös toiminnallista sisältöä, pelkkä draama ei riitä.

10) Kokemusta löytyy vähän kaikenlaisista roolipeleistä, mutta eniten olen kiinnostunut peleistä, jossa on toimintaa, draamaa sekä romantiikkaa. Fantasiakin menee tähän plussana myös. Roolipelaan kaikenlaisilla parituksilla ja kummalla sukupuolella tahansa.

Esimerkin (10) mukaisesti roolipeliseuranhakuilmoituksissa pelaamisen kuvauksessa luettelot eivät olleet erityisen suuressa roolissa eivätkä luettelot hallinneet niitä, vaan olivat luonteva osa tekstiä.

4.2 Valinnaiset rakenneosat

4.2.1 Alkusaate

Valinnaisista rakenneosista alkusaate ilmeni roolipeliseuranhakuilmoituksissa useimmiten, 26 kertaa yhteensä. Alkusaate oli helppo nimetä ja tunnistaa sen esiintymispaikan ja funktion perusteella. Alkusaate käsittää tekstin alussa olevan tervehdyksen, joka kohdistaa tekstin juuri kuulijalle. Jossain vastauksissa alkusaate oli kirjoitettu omalle rivilleen ja seuraavalta riviltä alkoi seuraava rakenneosa. Myös muodon perusteella siis alkusaate erottui omaksi rakennejaksokseen, mitä muut rakenneosat eivät tehneet. Se oli jokaisessa roolipeliseuranhakuilmoituksessa ensimmäisenä ja usein myös omalla rivillään. Alkusaate oli tyypillisimmin vain tervehdys, kuten esimerkeissä (11) ja (12).

11) Heipparallaa!

12) Heipsan kaikki ihanaiset ^^

Alkusaate ei varsinaisesti kytkeytynyt mihinkään Werlichin (1983) luokittelun tekstityyppiin, sillä tervehdyksen funktio ei mene niiden kanssa yksin oikeastaan lainkaan.

4.2.2 Esittäytyminen

Valinnaisen osan nimesin esittäytymiseksi, sillä sen funktio on kertoa lukijalle kuka kirjoittaa on. Esittäytyminen esiintyi valinnaisuudestaan huolimatta suhteellisen usein roolipeliseuranhakuilmoituksissa. Vain kuudessa tekstissä kirjoittaja ei lainkaan esitellyt itseään, joten esittäytyminen esiintyi roolipeliseuranhakuilmoituksissa suhteellisen usein. Roolipeliseuranhakuilmoituksen kirjoittajan itsensä esittelemisen funktio on tehdä tekstin lukijalle sen kirjoittaja tutuksi. Lukijan on mielekästä saada tietää, millainen ihminen roolipeliseuranhakuilmoituksen takana on, sillä monet haluavat samanhenkistä tai saman ikäistä roolipeliseuraa itselleen. Esittäytymissä korostuikin iän ja sukupuolen kertominen, kuten esimerkeissä (13) ja (14). Werlichin (1983) tekstityyppien luokittelussa esittäytyminen lukeutuu narratiiviseen tekstityyppiin, sillä se on presenssissä, siinä korostuu ajallisuus ja viitataan kirjoittajaan aktiivisena toimijana.

13) Oon itse 21-vuotias nuori nainen

14) Oon heinäkuussa 17 vuotta täyttävä tyttö joka on harrastanut chat-roolipelausta jo noin kuusi vuotta.

15) Oon reilu parikymppinen elämäntapaluuseri ja roolipeliharrastaja, joka on pelailut enemmän tai vähemmän säännöllisesti jo kymmenisen vuotta.

Esittäytymiseen liittyi usein myös omasta roolipelaamishistoriasta ja -harrastuneisuudesta kertominen, kuten esimerkeissä (14) ja (15). Roolipelaamistaustan kertominen on merkittävää roolipeliyhteisössä, sillä usein roolipelikokemus erottaa pelaajia toisistaan sekä vaikuttaa siihen, ottaako lukija kirjoittajaan yhteyttä.

4.2.3 Toiveet vastapelaajalle

Valinnaisen osan toiveet vastapelaajalle nimesin sen funktion mukaan. Toiveita vastapelaajalle esitettiin 16 kappaleessa roolipeliseuranhakuilmoituksia eli hieman yli puolissa teksteissä. Rakenneosa oli luontevaa nimetä sen funktion mukaan, joka on kirjoittajan toiveiden esittäminen sitä koskien, millaista peliseuraa hän haluaa eli toiveet vastapelaajalle. Rakenneosan funktio on myös karsia lukijoiden joukosta sellaiset, jotka eivät esimerkiksi pelitavoiltaan olisi kirjoittajan mieleen

Se erottui Werlichin (1983) tekstityyppeihin jakaessa selkeästi omaksi rakenneosakseen, sillä se on roolipeliseuranhakuilmoituksessa pelaamisen ilmaisun lisäksi ainut rakenneosa, joka on luokiteltavissa perustelevaksi tekstityypiksi.. Perustelevalle tekstityypille tyypilliset vastakohtailmaukset, vastakkaisuuden ilmaiseminen sekä kieltolauseet (Lauerma 2006: 67) olivat tyypillisiä toiveissa vastapelaajalle, kuten esimerkeissä (16) ja (17).

16) Etsin aktiivista pelikaveria, joka ei katoa mitään sanomatta tyhjyyksiin

17) En välitä niinkään kuinka monta vuotta vastapelaaja on roolannut, kunhan oikeinkirjoitus on hallussa edes jotenkuten ja tekstiä ei ole tuskaa lukea

Myös konditionaalien käyttäminen oli runsasta toiveissa vastapelaajalle, kuten esimerkeissä (18) ja (19). Toiveissa vastapelaajalle konditionaalilla on kohteliaisuutta ilmaiseva funktio, sillä suora vaatimus, kuten ”*Haluan vastapelaajan olevan saman ikäinen*” voisi olla luotaantyöntävä ja saada kirjoittajan vaikuttamaan tylyltä ja kohtuuttomalta vaatimuksineen.

18) Vastapelaaja voisi olla mielellään suunnilleen kanssani samaa ikäluokkaa –

19) Toivoisin et edustaisit suunnilleen samaa ikäluokkaa -- oon huomannu et saan pidetty inspiraationi peliin paremmin jos vastapelaajakin kirjottelis enemmän ku 10 lausetta

Toiveita vastapelaajalle esittäessä vastapelaajan ikään viittaaminen oli myös yleistä, kuten esimerkeissä (18) ja (19). Ikään viittaaminen kertoo mielestäni siitä, että monet roolipeliseuranhakuilmoituksien kirjoittajat haluavat omanikäistään roolipeliseuraa mieluiten, jotta kenties ajatusmaailmat kohtaisivat parhaiten.

4.2.4 Etsinnän ilmaus

Etsinnän ilmaus on valinnaisista rakenneosista eniten alkusaatetta muistuttava rakenneosa, sillä sekin ei varsinaisesti lukeutunut mihinkään Werlichin (1983) tekstityyppiin. Nimesin rakenneosan etsinnän ilmaukseksi, sillä suurin osa rakenneosista muodostui juurikin *etsiä*-verbin ympärille, kuten esimerkeissä (20) ja (21). Myös ilmaukset ”*Olen vailla*”, kuten esimerkeissä (22) ja ”*Kaipa*an” olivat yleisiä, kun roolipeliseuranhakuilmoituksessa ilmaistiin sitä, että etsitään peliseuraa.

20) Etsisin roolipeliseuraa discordiin

21) Hei, etsisin aktiivista seuraa roolipeliin

22) Oon vailla uutta peliseuraa

23) Etsin täysi-ikäistä peliseuraa mielellään Discordiin tai sähköpostin puolelle

Etsinnän ilmauksessa ilmaistiin myös toiveita siitä, missä roolipelaaminen tapahtuisi, kuten esimerkeissä (20) ja (23) sekä ilmaistiin toiveita peliseuraa koskien, kuten esimerkeissä (22) ja (23). Peliseuraa koskevat toiveet saavat etsinnän ilmauksen limittymään osittain toisen rakenneosan, toiveet vastapelaajalle, kanssa.

Etsimisen ilmaus on sinällään mielenkiintoinen rakenneosa, sillä sen funktio on monissa tyypillisissä roolipeliseuranhakupaikoissa, kuten harrasteyhteisön foorumeilla ja chateissa, turha. Discordin Roolipelaajien Safe Placessa on esimerkiksi roolipeliseuranhakuilmoituksille oma kanavansa #hakuilmoitukset, jonne laitetaan vain roolipeliseuranhakuilmoituksia. Asian mainitseminen erikseen roolipeliseuranhakuilmoituksen alussa on turhaa, kun kyseisellä kanavalla ei ole mitään muita tekstilajeja. Toki jossain muissa konteksteissa etsimisen ilmaus voi auttaa lukijaa huomaamaan, mistä tekstilajista on kyse.

4.2.5 Loppusaate

Loppusaatteen nimesin alkusaatteen tavoin sen esiintymispaikan ja funktion mukaisesti. Loppukehoitus olisi myös voinut olla mahdollinen nimitys rakenneosalle. Loppusaate sijoittuu roolipeliseuranhakuilmoituksen loppuun ja on funktioltaan selvästi Werlichin luokittelun mukaan ohjaava tekstityyppi. Se pyrkii vaikuttamaan lukijan tulevaan käyttäytymiseen (Shore & Mäntynen 2006: 36). Loppusaatteen funktio on rohkaista lukijaa ottamaan yhteyttä kirjoittajaan ja saattaa roolipeliseuranhakuilmoitus päätökseen. Tyypillinen loppusaate kehotti ottamaan yhteyttä kirjoittajaan rohkeasti, kuten esimerkki (24). Myös yhteydenottokanavan mainitsemista ilmeni useissa loppusaatteissa, kuten esimerkissä (25) ja (26).

24) -- joten voit rohkeasti tulla ehdottelemaan kaikkennäköisiä juonia.

25) Mikäli nappasi voit ottaa minuun yhteyttä joko sähköpostilla tai discordissa.

26) Viestiä voi laittaa spostiin.

Lisäksi neljä loppusaatteista päättyi erikoismerkeistä ja kirjaimista muodostettuun tekstipohjaista hymiötä kuvastavaan merkkijonoon, kuten esimerkeissä (27) ja (28). Tekstipohjaisten hymiöiden käyttäminen tuo kirjoittajaa lähemmäksi lukijaa, ja saa kirjoittamaan vaikuttamaan helpommin lähestyttävältä, mikä on myös loppusaatteen funktiokin. Jos joku lukija harkitsee yhteyden ottamista kirjoittajaan, niin loppusaate kenties rohkaisee lukijaa sen verran, että hän ottaa yhteyttä kirjoittajaan.

27) Olisiko joku kiinnostunut? jos olet niin ota minuun mahdollisimman nopeasti yhteyttä <3

28) Jos sua kiinnostaisi lähteä yhdessä kehittämään jotain peliä, nakkaa mulle viestiä! :>

Kuten toiveissa vastapelaajalle, myös loppusaatteessa konditionaalilla on kohteliaisuutta ilmaiseva funktio. Konditionaali tuo loppusaatteeseen myös suostuttelevan vivahteen vaikka itsessään rakenneosa kulminoituukin lukijan ohjaamiseen ja rohkaisemiseen.

4.3 Monivalintakysymyksen tulokset

Kyselyn monivalintakysymyksiin tuli 33 vastausta. Oheisesta taulukosta näkee, miten vastaukset roolipelaajien kokemuksista roolipeliseuranhakuilmoitusten pakollisista rakenneosista jakaantuvat. Monivalintakyselyssä oli mahdollista valita useampi vastausvaihtoehto kuin vain yksi. Kuten taulukosta 2 näkee, monivalintakyselyn perusteella yksikään annetuista vastausvaihtoehdoista välttämättömäksi rakenneosaksi roolipeliseuranhakuilmoituksessa ei ole välttämätön rakenneosa. Useimmat vastaajista kokivat pelaajan esittelyn, mitä pelaavat ja toiveet peliseuralle välttämättömiksi osiksi roolipeliseuranhakuilmoituksissa.

Taulukko 2. Roolipeliseuranhakuilmoitusten (N= 33) rakenneosien määrä.

Kyselyyn erotellut rakenneosat	Määrä (kpl)	Määrä (%)
Pelaajan esittely	20	60,61
Mitä pelaa	26	78,79
Roolipelaamista koskevat tiedot	16	48,48
Juoni-ideat	10	30,3
Toiveet peliseuralle	21	63,64
Muuta, mitä?	7	21,21

Roolipeliseuranilmoituksesta Werlichin (1983) tekstityyppien luokittelun avulla löydetyt rakenneosat eivät täsmää omien kokemusten pohjalta kyselyyn luotuun jaotteluun mahdollisista rakenneosista. Kuitenkin verrattuna rakennepotentiaalimallin tuloksiin välttämättömistä rakenneosista, ovat monivalintakyselyn vastauksen samantyyppiset. Välttämättömäksi osoittautunut pelaamisen kuvaus vastaa suurin piirtein kyselyn kohtia ”Mitä pelaa” sekä ”Pelaamista koskevat tiedot”. Näistä ”Mitä pelaa” oli vastaajien kokemusten mukaan kaikista välttämättömin osa roolipeliseuranhakuilmoitusta ja sama osio osoittautui rakennepotentiaalimallin mukaisesti välttämättömäksi.

Muista rakenneosista toisiaan vastaavat pelaajan esittely ja esittäytyminen sekä toiveet peliseuralle ja toiveet vastapelaajalle. Alku- ja loppusaate puolestaan eivät esiintyneet lainkaan tutkimuskyselyn monivalintakysymyksissä, mutta löytyivät Werlichin (1983) tekstityyppiluokittelun avulla. Myöskään etsinnän ilmausta vastaavaa ei ole ollut vaihtoehtona monivalintakysymyksissä, eikä sitä tai alku- eikä loppusaatetta myöskään mainittu ”Muuta, mitä?” kohdassa.

Juoni-ideoiden esittämistä vastaavaa rakenneosaa roolipeliseuranhakuilmoituksista ei löytynyt, mutta pelaamisen kuvauksessa viitattiin muutaman kerran ideoihin ja juoniin, kuten esimerkiksi (29) ja (30).

29) En lupaa, että mun ideat on mitenkään maata mullistavia, mutta jotain tynkiä on mielessä valmiina!

30) Joitakin juoni-ideoita on mielessä, mutta kehitellään yhdessä!

Jätin tutkimuksessa huomioimatta 7 vastausta kysymykseen ”Muuta, mitä?”, sillä niissä oli hyvin paljon variaatiota eivätkä niissä toistunut yksikään vastaus useamman kerran. Koin, että kohtaan tulleet vastaukset sisältyivät pääasiassa pelaamisen kuvaukseen, kuten esimerkki (31). Esimerkin tapaisia kohtia löytyi rakenneosasta pelaamisen kuvaaminen, kuten esimerkit (1) ja (2).

31) Rajat: mitä ei halua pelata

Monivalintakysymysten tarkastelun ja vertailemisen suhteessa rakennepotentiaalimalliin perusteella voitaisi sanoa, että roolipelaajien kokemukset ja rakennepotentiaalimallin tuottama tieto roolipeliseuranhakuilmoituksen rakentumisesta tekstilajina ovat suhteellisen yhteneväiset. Roolipelaajat tietävät jo, miten tekstilaji pääpiirteittäin rakentuu, mutta rakennepotentiaalimalli kuitenkin antaa perusteellisempaa tietoa tekstilajin rakentumisesta. Uusia vähemmän kokeneita ja tekstilajin kanssa tuttuja roolipelaajia rakennepotentiaalimalliin tutustuminen voi auttaa oman roolipeliseuranhakuilmoituksen luomisessa.

4.4 Rakennepotentiaalimalli roolipeliseuranhakuilmoitukselle

Rakennepotentiaalimalli kuvastaa funktionaalisten rakenneosien välttämättömyyttä, valinnaisuutta, niiden järjestystä, liikkuvuutta suhteessa toisiinsa ja toistuvuutta. Rakennepotentiaalimalli yrittää kuvastaa roolipeliseuranhakuilmoitusten tyypillisen rakentumisen mallia, missä se ei täysin onnistu. Jotkin rakenneosat voivat olla limittäin toistensa kanssa ja hyvin hankalasti erotettavissa toisistaan, minkä vuoksi niitä voi olla hankala laskea edes omiksi rakenneosikseen. (Mäntynen 2006: 48–49.) Myös eri kirjoittajien teksteissä on luonnollista variaatiota eikä tekstilajin tunnistaminen ole täysin riippuvainen tekstin rakenteesta.

Funktionaalisten rakenneosien järjestys roolipeliseuranhakuilmoituksissa voi vaihdella muuten varsin vapaasti, mutta valinnainen alkusaate on aina ensimmäisen tuleva jakso, jos se roolipeliseuranhakuilmoituksessa on. Jaksoista myös valinnainen loppusaate asettuu myös aina tekstin viimeiseen kappaleeseen ja useimmiten viimeiseksi virkkeeksi roolipeliseuranhakuilmoituksissa. Jos roolipeliseuranhakuilmoituksessa ei ole alku- eikä loppusaatetta, niin muut rakenneosat voivat järjestäytyä miten vain.

Välttämätön osa eli pelaamisen kuvaus muodostaa keskeisen sisällön roolipeliseuranhakuilmoituksessa ja sen on esiinnyttävä tekstissä, jotta teksti olisi tekstilajiltaan roolipeliseuranhakuilmoitus. Hyvin harvoin pelaamisen kuvaus kuitenkaan esiintyy täysin itsenäisenä rakenneosana, vaan sen kanssa esiintyy valinnaisia rakenneosia. Valinnaiset rakenneosat ilmaisevat muun muassa kohteliaisuutta, kuten alku- ja loppusaate sekä tyypillisiä tekstilajikonventioita, kuten esittäytyminen. Nimimerkin takana olevan kirjoittajan on myös kohteliasta lukijaa ajatellen kertoa jotain itsestään. Valinnaiset rakenneosat myös tukevat roolipeliseuranhakuilmoituksen funktiota: kirjoittajalle mieleisen peliseurannan löytämistä. Siinä toimii varsin hyvin esimerkiksi toiveet vastapelaajalle tai etsinnän ilmaus sisältäessään sen, millaista roolipeliä hakee ja minne.

Roolipeliseuranhakuilmoituksen rakennepotentiaalimalli Hasanin rakennepotentiaalimallia (1985) mukaillen

$[(\text{Alkusaate})^> (\text{Etsinnän ilmaus})^ \text{[(Esittäytyminen) Pelaamisen kuvaus}^*+ (\text{Toiveet vastapelaajalle})] (\text{Loppusaate})^]$.

Alkusaate on siis järjestyksessä ensimmäisenä, mikäli se valinnaisena mahdollisena komponenttina valikoituu mukaan roolipeliseuranhakuilmoitukseen. Yleensä alkusaatetta seuraa valinnan etsinnän ilmaus. Loppusaate on puolestaan järjestyksessä viimeisenä, mikä se valikoituu myös mukaan. Muut mahdollisesti mukaan tekstilajiin valikoituvat valinnaiset komponentit, eli rakenneosista esittäytymi-

nen ja toiveet vastapelaajalle voivat esiintyä missä tahansa järjestyksessä välttämättömän rakenneosan pelaamisen kuvaus kanssa. Kirjoittaja voi välttämättömän osan lisäksi valita mitä valinnaisia rakenneosia haluaa täydentämään roolipeliseuranhakuilmoitustaan. Kaikki valinnaiset rakenneosat ovat komponentteja, jotka täydentävät ja tukevat roolipeliseuranhakuilmoituksen funktiota.

5 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimukseni tavoite oli selvittää millainen tekstilaji roolipeliseuranhakuilmoitus on funktionaalisen rakenteensa perusteella. Tutkimuksen tavoitteen selvittämiseksi keräsin tutkimuskyselyllä analysoitavaa aineistoa, jota tarkastelin Werlichin (1983) luokitteluun perustuvien tekstityyppien avulla. Kiinnitin myös huomiota roolipeliseuranhakuilmoitusten funktioon sekä kielellisiin piirteisiin. Näiden työkalujen avulla muodostin Hasanin (1985) notaation mukaisen rakennepotentiaalimallin.

Roolipeliseuranhakuilmoitukseen kuuluu yksi välttämätön rakenneosia ja viisi valinnaisia rakenneosia. Välttämätön rakenneosia on pelaamisen kuvaus, jonka funktiona on ilmaista kirjoittajan mieltymykset roolipelaamisesta ja esitellä, mitä hän haluaisi roolipelata. Pelaamisen kuvaus esiintyy harvoin yksinään, vaikka se ainoana välttämättömänä rakenneosana pystyisikin täyttämään roolipeliseuranhakuilmoituksen tekstilajiin kuulumisen vaatimukset. Roolipeliseuranhakuilmoituksen voidaan siis katsoa muodostuvan pelkästään pelaamisen kuvauksesta. Roolipeliseuranhakuilmoitusta kuitenkin täydennetään valinnaisilla rakenneosilla usein, sillä ne ilmaisevat kohteliaisuutta, tuovat tekstiin koheesiota sekä kirjoittajaa lähemmäksi lukijaa.

Valinnaisilla rakenneosilla on omat funktionsa, mutta niistä löytyi päällekkäisyyksiä hivenen verran toistensa kanssa. Valinnaisia rakenneosia ovat alkusaate, etsinnän ilmaus, esittäytyminen, toiveet vastapelaajalle ja loppusaate. Tutkimuksessani esittelin näiden rakenneosien funktion, luokittelin ne Werlichin (1983) tekstityyppien mukaan, esittelin niiden tyypillisiä kielellisiä piirteitä sekä muodostin rakennepotentiaalimallin. Lisäksi tarkastelin tutkimuskyselyssä olleita monivalintakysymyksiä ja vertasin niistä saatua dataa rakennepotentiaalimallin kautta selvinneeseen rakenneosien välttämättömyyteen. Koen, että roolipelaajien kokemusten kysyminen roolipeliseuranhakuilmoituksesta, ja datan vertaaminen rakennepotentiaalimalliin toi tutkimukseen lisäaspektia. Se vahvisti ennakkokäsitystäni siitä, että roolipelaajayhteisössä roolipeliseuranhakuilmoitus on tuttu ja merkittävä tekstilaji.

Tekstilajin tarkasteleminen rakenteen näkökulmasta osoittautui mielenkiintoiseksi ja Hasanin (1985) rakennepotentiaalimalli kritiikistään huolimatta varsin toimivaksi kuvaukseksi tekstilajin rakentumisesta. Hasanin (1985) rakennepotentiaalimallin hyödyntäminen toimi tutkimuksessani hyvin, sillä se onnistui kuvaamaan tekstilajin rakenneosia riittävän tarkasti ja yksityiskohtaisesti. Jos tekstilajissa olisi enemmän variaatiota ja mahdollista vuoropuhelua runsaammin, niin Hasanin (1985) rakennepotentiaali ei välttämättä olisi toiminut (Ventola 2006: 107), sillä rakenneosien roolit olisivat voineet muuttua. Yhden kirjoittajan laatiman roolipeliseuranhakuilmoituksen elementtien kuvaamiseen rakennepotentiaalimalli oli sopiva.

Rakennepotentiaalimallin muodostamista varten piti saada roolipeliseuranhakuilmoituksista eroteltua rakenneosat. Rakenneosien erottaminen muodon vuoksi ei ollut mahdollista kuin alkusaatteen kohdalla, joten funktion tarkasteleminen nousi merkittävämpään rooliin. Funktion tarkastelemisen apuna käytin Werlichin (1983) luokittelu tekstityypeistä. Viiden eri tekstityypin etsiminen pala palalta aineistosta toimi, ja roolipeliseuranhakuilmoituksessa onkin perustelevaa ja narratiivista tekstityyppiä. Tosin tekstityyppeihin ei ollut mahdollista luokitella alku- eikä loppusaatetta. Myöskään etsinnän ilmausta ei voinut niputtaa minkään tietyn tekstityypin alle, joten Werlichin (1983) ei välttämättä ollut paras mahdollinen keino roolipeliseuranhakuilmoituksen rakenneosien jaottelemisen lähestymiseen.

Aineistoni jäi suhteellisen suppeaksi, joten en voi vähäisen määrän vuoksi yleistää tutkimukseni tuloksia kovinkaan roimasti. Tutkimuskysely oli järkevä tapa kerätä aineistoa, jonka hyödyntäminen suoraan esimerkiksi keskustelufoorumilta otettuna ei olisi ollut eettistä, sillä roolipeliseuranhakuilmoitusten kirjoittajat eivät olisi voineet antaa suostumustaan. Tutkimuskyselyssä sain myös mahdollisuuden kysyä roolipelaajien kokemuksia roolipeliseuranhakuilmoitusten välttämättömistä rakenneosista. Tulosten vertaileminen rakennepotentiaalimallin tulosten kanssa oli hedelmällistä, ja antoi kuvan siitä, että roolipelaajat tuntevat varsin hyvin harrasteyhteisönsä keskeisen tekstilajin, sillä tulosten vertailussa ei tullut mitään olettamattomia poikkeamia. Roolipelaajien kokemukset ja rakennepotentiaalimalli olivat siis hyvin samansuuntaiset. Tietoisuutta roolipeliseuranhakuilmoituksen rakentumisesta voidaan kuitenkin kasvattaa, sillä se voisi tuoda etuja uusille roolipelaajille, jotka vasta tutustuvat harrasteyhteisön tekstilajikonventioihin.

LÄHTEET

Alley, Kathleen & King, James 2018: Re-Imagining Collaborative Composing: Insights from a Text-Based RolePlay Game Forum. *Journal of Literacy and Technology*. http://www.literacyandtechnology.org/uploads/1/3/6/8/136889/jlt_v19_1_spring_2018_alley_king.pdf 24.4.2019

Discord Company 2018?: *We built Discord to bring gamers together* <https://discordapp.com/company> 23.4.2019

Forum Roleplay: *Forum Roleplaying Basic*. <https://forumroleplay.com/roleplay-guides/forum-roleplaying-basics>. 22.4.2019

Forum Roleplay: *Where to find RPGs?* <https://forumroleplay.com/roleplay-guides/forum-roleplaying-basics/where-to-find-rpgs>. 22.4.2019

Hasan, Ruqaiya 1985: Part B. – M. A. K. Halliday & Ruqaiya Hasan (toim.), *Language, context and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective*. s. 52–109. Victoria: Deakin University Press

Heikkinen, Vesa 2012: *Teksti. Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja*. Tallinna Raamattutrukikoda. Gaudeamus Oy.

Heikkinen, Vesa & Vuotilainen, Eero 2012: *Genre – monitieteinen näkökulma. Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja*. Tallinna Raamattutrukikoda. Gaudeamus Oy.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sarjavaara, Paula 2005: *Tutki ja kirjoita*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Lauerma, Petri 2006: *Tekstityyppi. Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja*. Tallinna Raamattutrukikoda. Gaudeamus Oy.

Leppälahti, Merja 2009: *Roolipelaaminen – Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja*. Nuorisotutkimusverkosto. Helsinki. Hakapaino.

Mäntynen, Anne 2006: *Näkökulmia tekstin ja tekstilajien rakenteeseen*. – Mäntynen, Anne, Shore, Susanna & Solin, Anna (toim.), *Genre – tekstilaji*. s. 42–71. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura

Mäyrä, Frans 2017: *Dialogue and Interaction in Role-Playing Games: Playful Communication as Ludic Culture*. *Dialogue across Media*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins. <https://people.uta.fi/~frans.mayra/Dialogue-in-RPGs.pdf> 24.4.2019

Opetushallitus 2016: *Perusopetuksen opetussuunnitelma 2014*. https://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf 9.2.2019

Paasikunnas, Heidi 2015: *Wikipedia-artikkeli tekstilajina: koheesion keinot tekstin rakentajina*. Pro gradu-tutkielma. Jyväskylän yliopiston kielten laitos.– <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/46176> 24.4.2019

Petterson, Juhana 2005: *Roolipelmanifesti*. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.

Shore, Susanna & Mäntynen, Anne 2006: Johdanto. Genre – tekstilaji. Helsinki. Hakapaino Oy.

Solin, Anna 2011: Genre. – Verschueren, Jef, Östman, Jan-Ola & Zienkowski, Jan 2011 (toim.): Discursive pragmatics s. 119–134. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing.

Suominen, Teppo 2014: Rollaa nyt woundsei ensin ja katotaan sitten miten käy" : koodinvaihtoa pöytäroolipeleissä. Pro gradu – tutkielma. Jyväskylän yliopiston kielten laitos. – <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/43628>

Ventola, Eija 2006: Genre systemis-funktionaalisessa kielitieteessä – Mäntynen, Anne, Shore, Susanna & Solin, Anna (toim.), Genre – tekstilaji. s. 96–121. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura

Werlich, Egon 1983: A Text Grammar of English. Heidelberg: Quelle & Meyer