

Kerttu Varis

**Hahmonluonti itseilmaisun välineenä: Pelaajien valinnat
digitaalisissa peleissä**

Tietotekniikan pro gradu -tutkielma

16. syyskuuta 2024

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Kerttu Varis

Yhteystiedot: kerttu.varis@icloud.com

Ohjaajat: Antti-Jussi Lakanen ja Jukka Varsaluoma

Työn nimi: Hahmonluonti itseilmaisun välineenä: Pelaajien valinnat digitaalisissa peleissä

Title in English: Character creation as a tool for self-expression: Player choices in digital games

Työ: Pro gradu -tutkielma

Opintosuunta: Ohjelmisto- ja tietoliikennetekniikka

Sivumäärä: 61+2

Tiivistelmä: Tämä tutkielma pyrki selvittämään vaikuttavia tekijöitä pelien hahmonluonnin taustalla. Tavoitteena oli erityisesti selvittää voiko kehonkuva vaikuttaa tähän ja kuinka erilaiset pelaajat tekevät hahmoja. Aiheen tarkastelu on mielenkiintoista ja hyödyllistä sekä itsessään, että myös pelikehitystä ajatellen, sillä hahmonluonnilla on merkittävä rooli pelaajien samaistumisessa pelihahmoihin sekä pelikokemuksen syventämisessä. Tutkimus toteutettiin kyselyn avulla, johon vastasi 804 henkilöä. Tulokset osoittavat että hahmonluonti on monipuolinen väline, jota pelaajat hyödyntävät eri tavoin. Vaikuttavia asioita ovat sukupuoli, ikä, pelaajan suuntautuminen ja kehonkuva. Lähes puolet vastaajista loi pelihahmoja, jotka erosivat ulkonäöltään heidän omasta itsestään ja neljäsosa ei heijastanut hahmoonsa mitään omia piirteitään. Hiustyylit ja sukupuoli olivat monille pelaajille tärkeimpiä muokattavia ominaisuuksia, ja suuri osa pelaajista valitsi hahmolleen oman ihonsävynsä ja sukupuolen. Lisäksi tulokset osoittavat, että naiset ovat keskimäärin vahvemmin esteettisesti suuntautuneita ja pitävät hahmojen piirteiden muokkausta tärkeämpänä kuin miehet. Kehonkuva oli yhteydessä pelaajan ja pelihahmon vartalon koettuun yhdennäköisyyteen, mutta ei minkään piirteen tärkeyteen. Jatkotutkimuksessa olisi hyödyllistä tarkastella kulttuurien välisiä eroja hahmonluonnissa sekä tutkia, miten hahmon muut ominaisuudet, kuten luonne ja ääni, vaikuttavat pelaajan samaistumiseen pelihahmoon. Myös erilaisten menetelmien, kuten haastatteluiden ja koetilanteissa tapahtuvan hahmonluonnin, käyttö voisi tuoda esiin uusia näkökulmia ai-

heeseen.

Avainsanat: hahmonluonti, digitaaliset pelit, kehonkuva

Abstract: This thesis sought to find out the influencing factors behind the creation of characters in games. The goal was especially to find out if body image can affect this and how different players make characters. Examining the topic is interesting and useful both in itself and also in terms of game development, as character creation plays a significant role in players' identification with game characters and in deepening the game experience. The research was carried out using a survey, which was answered by 804 people. The results show that character creation is a versatile tool that players use in different ways. Gender, age, player orientation and body image are influential factors. Almost half of the respondents created game characters that differed from their own appearance, and a quarter did not reflect any of their own characteristics on their character. Hairstyle and gender were the most important customizable features for many players, and a large number of players chose their own skin tone and gender for their character. In addition, the results show that, on average, women are more aesthetically oriented and consider the editing of character features more important than men. Body image was related to the perceived similarity of the player's and game character's body, but not to the importance of any feature. In further research, it would be useful to look at the differences between cultures in character creation and to study how the character's other characteristics, such as personality and voice, affect the player's identification with the game character. Also, the use of different methods, such as interviews and character creation in a controlled experiment, could bring out new perspectives on the subject.

Keywords: character creation, digital games, body image

Kuviot

| | |
|--|----|
| Kuvio 1. Hahmonluontia <i>The Black Onyx</i> -pelissä. (Bolingbroke 2015) | 4 |
| Kuvio 2. Pelihahmon ominaisuuksien määrittäminen <i>Pool of Radiance</i> - pelissä. (aulddragon 2011) | 5 |
| Kuvio 3. Ikonien muokkaaminen <i>Pool of Radiance</i> - pelissä. (aulddragon 2011) | 6 |
| Kuvio 4. <i>The Sims 4</i> -pelin hahmonluontia (The Sims 2014) | 6 |
| Kuvio 5. Argonian rotuinen pelihahmo <i>Elder Scrolls Online</i> -pelissä (ZenimaxOnlineStudios 2013) | 8 |
| Kuvio 6. Vastaajien sukupuolijakauma | 29 |
| Kuvio 7. Vastaajien ikäjakauma | 29 |
| Kuvio 8. Yleisin tapa luoda pelihahmo | 30 |
| Kuvio 9. Valitut piirteet, joilla tekee hahmosta itsensä näköisen..... | 32 |
| Kuvio 10. Piirteen koettu yhdennäköisyys verrattaessa omaan ulkonäköön | 32 |
| Kuvio 11. Kuvio esittää kuinka vastaajamäärä on jakautunut jokaista Tondello ym. (2019) suuntautumista kohden..... | 34 |
| Kuvio 12. Naisten ja miesten keskimääräiset pisteet suuntauksittain | 35 |
| Kuvio 13. BAS-2 pisteiden jakauma | 37 |
| Kuvio 14. Kuinka tärkeä piirre on | 39 |

Taulukot

| | |
|--|----|
| Taulukko 1. Kaikkien vastaajien pisteiden keskiarvon suuntauksittain ja suuntautumisten väliset korrelaatiot (Spearman). Merkitsevät yhteydet on lihavoitu. | 34 |
| Taulukko 2. Pelaajan ja pelihahmon yhdennäköisyys piirteittäin, suuntautumis- (Tondello ym. 2019) ja kehonkuva (Tylka ja Wood-Barcalow 2015a). Korrelaatiot (Spearman) yhdennäköisyyden ja suuntautumisten, sekä yhdennäköisyyden ja kehonkuvan välillä. Tilastollisesti merkitsevät yhteydet on lihavoitu. | 36 |
| Taulukko 3. Korrelaatiot (Spearman) hahmon piirteiden yhdennäköisyyden (verrattaessa omaan ulkonäköön) ja hahmon piirteiden tärkeyden välillä. Arviot on annettu Likert-asteikolla 1-5. Merkitsevät yhteydet on lihavoitu..... | 40 |
| Taulukko 4. Piirteiden tärkeys pelaajalle, suuntautumis- (Tondello ym. 2019) ja kehonkuva (Tylka ja Wood-Barcalow 2015a). Korrelaatiot (Spearman) tärkeyden ja suuntautumisten, sekä tärkeyden ja kehonkuvan välillä. Tilastollisesti merkitsevät yhteydet on lihavoitu..... | 41 |

Sisällys

| | | |
|---|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 1 |
| 2 | PELIHAHMOJEN LUONTI | 3 |
| | 2.1 Historia | 3 |
| | 2.2 Hahmonluonnin osatekijät | 7 |
| | 2.3 Mitkä asiat vaikuttavat hahmonluontiin | 10 |
| | 2.4 Millaisia hahmoja luodaan | 11 |
| | 2.5 Hahmonluonnin vaikutukset | 12 |
| | 2.5.1 Pelaajan ja hahmon yhdennäköisyys | 14 |
| | 2.5.2 Proteus-vaikutus | 15 |
| 3 | PELAAJIEN IDENTITEETTI JA YHTEYS PELEIHIN | 17 |
| | 3.1 Kehonkuva | 17 |
| | 3.2 Pelaajien tyypittely | 18 |
| | 3.3 MUD-pelaajatyypit | 20 |
| | 3.4 Brainhex pelaajatyypittely | 20 |
| | 3.5 Suuntautumisiin perustuva jako | 21 |
| 4 | TUTKIMUKSEN TOTEUTUS | 24 |
| | 4.1 Tutkimuskysymykset | 24 |
| | 4.2 Tutkimusmetodi | 25 |
| | 4.3 Kyselyn toteutus | 25 |
| 5 | TULOKSET JA ANALYYSI | 29 |
| | 5.1 Tunnuslukuja | 29 |
| | 5.2 Hahmon ja pelaajan yhdennäköisyys | 33 |
| | 5.2.1 Pelaajan suuntautuminen ja yhdennäköisyys hahmoon | 33 |
| | 5.2.2 Pelaajan kehonkuva ja yhdennäköisyys hahmoon | 37 |
| | 5.2.3 Muut tekijät | 38 |
| | 5.3 Piirteiden tärkeys | 38 |
| 6 | POHDINTA | 42 |
| | 6.1 Luotettavuuden arviointi | 45 |
| 7 | YHTEENVETO | 47 |
| | LÄHTEET | 49 |
| | LIITTEET | 57 |
| | A Kysely | 57 |

1 Johdanto

Usein keskeinen osa pelikokemusta on hahmonluonti, jonka avulla pelaajat voivat muokata itselleen ainutlaatuisen hahmon. Hahmonluonti ei ole pelkästään tekninen prosessi, vaan se heijastaa pelaajan henkilökohtaisia mieltymyksiä, identiteettiä ja itsetuntemusta. Tässä tutkielmassa tarkastellaan, miten pelimieltymykset, kehonkuva ja muut pelaajan ominaisuudet vaikuttavat hänen luomiinsa hahmoihin.

Hahmonluonti tarjoaa pelaajille mahdollisuuden ilmaista itseään ja kokeilla erilaisia identiteettejä eriävissä ympäristössä. Tämä prosessi voi olla erityisen merkittävä, kun pohditaan, miten pelaajat näkevät itsensä ja miten he haluavat esittäytyä muille. Aikaisempi tutkimus on osoittanut, että pelaajien ikä ja sukupuoli vaikuttavat siihen, millaisia hahmoja he luovat (Ducheneaut ym. 2009; Park ja Henley 2007). Tämän tutkimuksen tarkoituksena on syventää ymmärrystä näistä tekijöistä ja tarjota kattavampi kuva siitä, miten kehonkuva ja pelimieltymykset ohjaavat hahmonluontia.

Tutkimus keskittyy erityisesti siihen, miten pelaajien kehonkuva vaikuttaa heidän hahmonluontivalintoihinsa. Kehonkuva on monimutkainen ja henkilökohtainen käsite, joka kattaa yksilön ajatukset, tunteet ja asenteet omaa kehoa kohtaan. Tämä tutkimus pyrkii vastaamaan seuraaviin keskeisiin kysymyksiin: Miten pelimieltymykset ja kehonkuva vaikuttavat pelaajien hahmonluontiprosessiin? Mitkä piirteet ovat pelaajille tärkeimpiä hahmoa luodessa? Ja miten nämä piirteet heijastavat pelaajien henkilökohtaista identiteettiä? Näitä kysymyksiä tutkitaan kyselyn avulla, joka on muodostettu osittain valmiiden mittareiden avulla. Tuloksia analysoidaan määrällisesti ja aineiston rakenteeseen sopivilla metodeilla.

Aiheen tutkiminen on tärkeää, koska hyvä pelikokemus, samaistuminen hahmoon ja hahmonluonti lisää pelaajan halukkuutta käyttää rahaa pelihahmoonsa (Rogers ja Dunlow 2019; Ko ja Park 2020). Paljon rahaa käyttävät pelaajat myös ostavat todennäköisemmin hahmon ulkonäön mukauttamiseen liittyviä tuotteita, kuin toiminnallista arvoa tuovia (Wohn 2014). On siis tärkeä olla tietoinen taustatekijöistä, jotka vaikuttavat hahmonluontiin. Paremman tietoisuuden avulla voidaan suunnitella parempia pelejä ja hahmonluonnin käyttöliittymiä. Aiheen tutkiminen on tärkeää myös siksi, että pelihahmojen luominen ja niihin samaistumi-

nen liittyvät olennaisesti pelaajien identiteetin rakentamiseen ja itsensä ilmaisemiseen. Pelit tarjoavat turvallisen tilan kokeilla erilaisia rooleja ja identiteettejä. Lisäksi tutkimus avaa mahdollisuuksia ymmärtää paremmin sitä, kuinka pelien hahmonluontiprosessi saattaa paljastaa pelaajien tiedostamattomia toiveita sekä heijastaa laajempia kulttuurisia trendejä.

Seuraavaksi tutkielmassa siirrytään tarkastelemaan hahmonluontia käsitteenä ja eri näkökulmista. Tämän jälkeen siirrytään pelaajien identiteetin ilmenemiseen peleissä hahmonluonnin kautta ja kehonkuvan yhteyttä identiteetin rakentumiseen. Teorian lopussa käydään vielä läpi erilaisia tapoja luokitella pelaajia eri tyyppeihin. Tämän jälkeen alkaa empiirinen osuus, joka alkaa tutkimuskysymyksen määrittelyllä. Seuraavaksi siirrytään tutkimuksen toteutukseen ja lopuksi käydään läpi saadut analyysin tulokset. Tutkielma tiivistetään vielä yhteenvedossa.

2 Pelihahmojen luonti

Mukauttamisella tarkoitetaan käyttäjän vapautta muokata jotain käyttöliittymän osaa henkilökohtaisen merkityksen lisäämiseksi (Marathe ja Sundar 2011). Videopeleihin liittyen tämä voi tarkoittaa kaikkea ohjausasetusten muuttamisesta pelihahmojen ominaisuuksien muokkaamiseen. Hahmonluonti peleissä on prosessi, jossa pelaajat luovat ja räätälöivät hahmojensa ominaisuuksia ja ulkoasua hyödyntäen pelin tarjoamia mahdollisuuksia. Hahmonluontin avulla pelaajat voivat syventyä pelimaailmaan, sekä kehittää henkilökohtaisia pelitapoja ja vuorovaikutuksia. Lisäksi hahmonluonti voi haastaa perinteisiä identiteetin käsityksiä, tarjoten pelaajille mahdollisuuden luoda hahmoja, jotka rikkovat rajoja ja rikastuttavat pelikokemusta eri tavoin (Tekinbas ja Zimmerman 2003).

Ensin tarkastelemme hahmon ulkoasun muokkaamista peleissä. Tämä luku tarjoaa tutkimukselle kontekstin ja luo ymmärrystä siitä mitä muokattavia ominaisuuksia hahmonluonti voi sisältää ja kuinka paljon nämä ominaisuudet, niihin sisältyvät vaihtoehdot ja niiden esitystavat vaihtelevat peleittäin.

2.1 Historia

Yksi varhaisimpia pelejä, joissa hahmon ulkonäköä on voinut muokata on vuoden 1984 *The Black Onyx*, japanilainen roolipeli (Bolingbroke 2015). Pelissä hahmon ulkoasun mukauttaminen sisälsi kaksi muokattavaa asiaa: asun ja hiustyylin. Asuvaihtoehtoja oli viisi ja hiustyytlejä 50. Nämä ulkoiset ominaisuudet peittyivät kuitenkin haarniskojen ja kypärien alle kun sellaiset pelissä sai. Kuva hahmonluonnista kuviossa 1.

Toinen hyvin varhainen esimerkki löytyy *Dungeons & Dragons* maailmasta. Vuonna 1988 julkaistu *Pool of Radiance* sisälsi hahmon ulkoasun, sekä muiden ominaisuuksien, kuten voiman, älykkyyden ja terveyden muokkausta. Pelissä ensin valittiin pelihahmon rotu, joita oli tarjoilla kuusi: ihminen, haltija, puolihaltija, kääpiö, maahinen ja puolituinen (aulddragon 2011). Tämän jälkeen valittavana oli sukupuoli, vaihtoehtoina mies tai nainen. Hahmon ulkoasu oli pelissä riippumaton sen muista ominaisuuksista ja kyvyistä ja vaikka pelissä oli rotuja tarjoilla paljon, hahmon ulkonäön muokkaus oli hyvin rajoitettua. Kaikki hahmova-



Kuvio 1: Hahmonluontia *The Black Onyx* -pelissä. (Bolingbroke 2015)

linnat olivat ihmismäisiä. Hahmon pään pystyi valita 14:sta eri vaihtoehdosta ja kehon 12:sta vaihtoehdosta. Pää ja keho eivät olleet tarkemmin muokattavissa, niihin kuului kaikki väri-tyt, hiukset, kasvot, vartalon rakenne ja vaatteet. Suurin osa sekä pää- ja vartalovaihtoehdoista esitti miehiä, mutta niitä pystyi yhdistellä miten halusi (StrategyWiki 2018). Pelihahmon luonnin käyttöliittymä kuviossa 2. Luotu hahmo oli vain staattinen kuva, mutta pelin taistelukohtauksissa oli myös omat ikoninsa (aulddragon 2011). Nämä ikonit olivat enemmän mukautettavissa, mutta olivat niin pieniä, ettei mitään yksityiskohtia näkynyt. Ikoneiden ase, pää ja värit olivat valittavissa. Kuva ikonin luonnista kuviossa 3.

Hahmonluonnissa on kuitenkin tapahtunut paljon edistystä 80-luvun ja nykyajan välillä. Hahmonluonti on kehittynyt vuosien saatossa yksityiskohtaisempaan suuntaan. 3D-pelit loivat mahdollisuuksia muokata hahmoa yksityiskohtaisesti ja moniulotteisesti. Nykyään monissa peleissä voidaan esimerkiksi muokata hahmon kasvoista poskipäitä ja kulmaluuta. Mukauttaminen voi olla todella hienovaraista ja antaa pelaajalle mahdollisuuden luoda hyvin omaperäisiä hahmoja.

Hyvä esimerkki hahmonluonnin kehityksestä 3D-peleissä on *The Sims* pelisarja. Ensimmäinen *The Sims* -peli julkaistiin vuonna 2000 ja se oli simulaatiopeli, jossa pelaajat pystyivät



Kuvio 2: Pelihahmon ominaisuuksien määrittäminen *Pool of Radiance*- pelissä. (aulddragon 2011)

luomaan ja hallitsemaan virtuaalihenkilöitä heidän arkielämässään (Leigh 2016). Hahmonluonti oli pelissä vielä hyvin alkeellista ja hahmojen ulkonäön osalta koostui vain muutamasta valinnasta. Hahmon ulkonäköön pystyi vaikuttamaan valitsemalla sukupuolen (nainen tai mies), iän (lapsi tai aikuinen) ja ihonsävyn (3 eri vaihtoehtoa). Näiden lisäksi hahmon pää ja vartalo olivat valittavissa valmiista vaihtoehdoista (Leigh 2016). Pelisarja ja sen mukana hahmonluonti on kehittynyt vuosien aikana. Vuonna 2004 julkaistiin *The Sims 2* ja vuonna 2009 *The Sims 3*. Nämä versiot ovat tuoneet asteittaisia muutoksia hahmonluontiin tehden siitä yksityiskohtaisempaa ja vapaampaa (Leigh 2016). Pelisarjan hahmonluonti huipentui viimeisimmässä *The Sims 4* pelissä, joka julkaistiin vuonna 2014. Se myös edustaa hyvin nykyaikaista 3D-peliä, joka sisältää hahmonluontia (ks. 4). *The Sims 4*-pelissä pelaajat voivat muokata hahmojen ulkonäköä paljon yksityiskohtaisemmin ja monipuolisemmin kuin alkuperäisessä pelissä. Pelaajat voivat säätää ja muokata hahmojen kasvopiirteitä, kuten silmiä, nenää, suuta ja poskia paljon hienovaraisemmin ja monipuolisemmin kuin aiemmin. Hahmojen ruumiinrakenne on myös säädettävissä tarkemmin ja jokaista kehon osaa voi muokata yksitellen muista riippumattomasti. Lisäksi *The Sims 4*-pelissä on laajempi valikoima erilaisia vaatekappaleita, hiustyylejä, meikkejä ja asusteita, mikä mahdollistaa pelaajille



Kuvio 3: Ikonien muokkaaminen *Pool of Radiance* - pelissä. (aulddragon 2011)

enemmän vaihtoehtoja ja luovuutta hahmojen ulkonäön muokkaukseen (Leigh 2016).



Kuvio 4: *The Sims 4*-pelin hahmonluontia (The Sims 2014)

2.2 Hahmonluonnin osatekijät

Hahmonluonti voidaan jakaa moniin eri osiin, jotka mahdollistavat pelaajalle hahmon yksilöllisen muokkaamisen ja personoinnin. Nämä osatekijät tarjoavat pelaajille laajan valikoiman vaihtoehtoja hahmon ulkonäön ja ominaisuuksien säätelyyn. Muokattavien piirteiden määrä vaihtelee kuitenkin vaihtelee peleittäin.

Sukupuolen valinta on ollut jo kauan osa hahmonluontia. Vaikka *Pool of Radiance* -pelissä sukupuoli ei rajannut vaihtoehtoja, nykyään se usein tekee. Peleissä pelaajat voivat lähes aina valita hahmonsukupuolen, mikä myös monesti vaikuttaa kokonaisvaltaisesti hahmon ulkonäköön. Sukupuolen valinta tarjoaa mahdollisuuden ilmaista sukupuoli-identiteettiä. Monesti pelit tarjoavat binääriset vaihtoehdot: nainen ja mies. Tätä normia on kuitenkin joissain peleissä haastettu antamalla vaihtoehdon valita ns. neutraali vaihtoehto tai tekemällä kaikki hahmonluonnin ominaisuuksien vaihtoehdot saataviksi molemmille sukupuolille, kuten *Animal Crossing: New Horizons* -pelissä. Siinä valitaan kahden "tyylin", eikä sukupuolten välillä ja kaikki valinnat ovat tarjoilla molemmilla "tyyleillä" (Lacey 2023), mikä on suotavampaa kuin vaihtoehtojen rajaaminen (McArthur ja Jenson 2014).

Kuten sukupuolen tapauksessa, myöskään rotu ei ollut *Pool of Radiance* -pelissä ulkonäköön vaikuttava asia. Usein valinta kuitenkin vaikuttaa pelihahmon ulkonäköön. Näissä peleissä on yleensä ihmisiä muistuttavia rotuja ja myös mahdollisesti ei-ihmisrotuja, kuten haltijoita, liskoja, kissaihmissiä ja peikkoja. Esimerkki tuoreemmasta eri rotuja sisältävästä pelistä on *Elder Scrolls Online*, jossa rotuja on valittavana kymmenen (IGN 2015). Yksi näistä roduista on liskomainen Argonian (ks. 5). Vaihtoehtoisesti rodun valinnan tilalla voi olla ihonvärin valinta. Tämä antaa mahdollisuuden ilmaista realistisia monimuotoisia etnisiä ja kulttuurisia taustoja sekä luoda ainutlaatuisia hahmoja. Monissa peleissä on ollut ongelmana, että ihonväriä ei ole voinut valita, tai vaihtoehtoja on ollut vain vähän (Dietrich 2013).

Rodun ja sukupuolen aiheuttamien ulkonäöllisten muutosten lisäksi on myös tavallista, että pelihahmon ulkonäkö on vielä tarkemmin mukautettavissa kehon yksityiskohtien osalta. Nämä ominaisuudet voidaan yleensä jakaa kahteen kategoriaan: vartalon rakenne ja kasvonpiirteet. Vaihtelee peleittäin kuinka paljon valintoja kummassakin kategoriassa on. Valintojen määrä muodostuu sekä mukautettavien ominaisuuksien määrästä ja näihin ominaisuuksiin



Kuvio 5: Argonian rotuinen pelihahmo *Elder Scrolls Online* -pelissä (ZenimaxOnlineStudios 2013)

sisältyvistä valinnoista. Monesti vartalon muokkaus sisältää edes joitain yksinkertaisia vaihtoehtoja, kuten pituuden ja painon säädön. Joskus vartaloa voi muokata hyvinkin yksityiskohtaisesti. Sama pätee myös kasvopiirteiden mukauttamiseen. Joskus tarjoilla on muutamia eri vaihtoehtoja keskeisille kasvopiirteille, kuten silmille, suulle ja nenälle. Toisissa peleissä taas mukauttaminen on vapaampaa, sisältäen yksityiskohtien, kuten esimerkiksi kulmaluun, poskipäiden ja korvien sijainnin ja koon muokkausta. Vartalon tai kasvojen muokkaus voi olla hyvinkin tärkeä piirre pelaajalle, kuten Ducheneaut ym. (2009) havaitsivat tutkimuksessaan. *World of Warcraft* -pelin pelaajille yksi tärkeimmistä muokattavista piirteistä pelihahmossa olivat kasvopiirteet ja *Second Life* -virtuaalimaailman käyttäjille tärkeimmät olivat vartalo, keskivartalo ja jalat.

McArthur ja Jenson (2014) mukaan suotavaa olisi, että vaihtoehtoja olisi mahdollisimman paljon kehon muokkausta koskien. Sama tutkimus myös painottaa muokkauksen esitystavan olevan tarkasti harkittava. Esimerkiksi liukusäätimien avulla tapahtuva muokkaus tarjoaa paljon vapauksia, mutta ne sisältävät usein myös lukuarvoja, jotka voivat vaihdella negatiivisesta arvosta positiiviseen. Tutkimuksessa tarkasteltavien pelien käyttöliittymissä negatiivinen arvo oli yhteydessä naisellisiin piirteisiin. Esimerkkinä näitä ohjeita nouttavasta pelistä on kuvion 5 *Elder Scrolls Online* -pelin hahmon vartalon muokkaus, joka on yksi-

tyiskohtaista ja tapahtuu liukusäätimillä, mutta ei sisällä numeerisia arvoja.

Yleensä vahvasti yhteydessä kasvopiirteisiin on hahmon iän muokkaus. Jos kasvojen muokkaus on hyvin hienovaraista, pelaaja voi itse muokata hahmostaan vanhemman näköisen ilman erillistä valintaa iästä. Esimerkiksi *Fallout 4* -pelin hahmonluonti on kasvopiirteiden osalta melko hienovaraista; kasvoja voi vetää alas ja ihon tekstuuriksi voi valita ryppyisen vaihtoehdon, jos hahmostaan haluaa iäkkäämmän näköisen. Aina peleissä ei kuitenkaan ole ollenkaan mahdollisuutta luoda vanhan näköistä hahmoa. Joskus taas ikäluokka on valittava asia hahmossa kuten *The Sims 4* -pelissä.

The Black Onyx:in tavoin hiustyylejä on monissa peleissä tarjolla valtava määrä. Hiusten tyyli ja väri ovat hyvin yleisiä mukautettavia attribuutteja pelihahmossa. Hiusten muokkaus on myös yksi tärkeimmistä osista hahmonluonnissa (Ducheneaut ym. 2009; Adinolf ym. 2020; Turkey ja Kinzer 2016). Ducheneaut ym. (2009) tutkivat kolmen eri virtuaalimaailman käyttäjien mieltymyksiä liittyen hahmojen mukauttamiseen ja havaitsivat, että riippumatta virtuaalisesta maailmasta, hiusten tyyli ja väri koettiin tärkeimmiksi mukautettaviksi piirteiksi. Adinolf ym. (2020) tutkimuksessa virtuaalisen robottihahmon yksi tärkeimmistä muokkauksen kohteista oli hiustyyli. Turkey ja Kinzer (2016) tutkimuksessa *Lord of the Rings Online* -pelin pelaajien tärkeimmäksi arvioitu hahmonluonnin osa oli hiustyyli ja toiseksi tärkein oli hiusten väri.

Hiusten kautta pelaajat voivat ilmaista persoonallisuuttaan ja tyyliään, mutta myös paljon enemmän. Hiusten pituus, väri ja tekstuuri voivat olla keinoja viestiä mm. hahmon ainutlaatuisuudesta, vahvuudesta tai naisellisuudesta, minkä takia ne ovat tärkeä osa myös pelihahmoja (Ivănescu 2020). Valinnat ovat kuitenkin pitkään olleet rajoittuneet tummaihoisia ihmisiä edustavien hiustyylien osalta (Dietrich 2013). Lisäksi hiustyyli on monesti sukupuolen perusteella lukittu vaihtoehto, jolloin naishahmolle ei saa miesten hiustyylejä ja toisin päin.

Pelihahmon anatomian lisäksi pelaajat voivat usein valita hahmonsaa vaatteet ja asusteet. Vaatteet voivat myös heijastaa hahmon pelillistä roolia. Esimerkiksi *Pool of Radiance* -pelissä hahmolle voi valita esim. vartalon, jolla on päällä haarniska tai vartalon, jolla on kädessä veitsi. Vaatteet ovat yksi suuri osa hahmonluontia ja niitä on monissa peleissä tar-

joilla paljon. Vaatteet saattavat myös olla yksi ainoista osista mitä pelihahmossa voi muokata. Esimerkiksi *Red Dead Redemption 2* -pelissä päähenkilö ja pelattava hahmo Arthur Morgan ei ole muokattavissa muuten kuin vaatteiden, sekä hius- ja partatyöliien osalta (McKeand 2018). Toisissa peleissä taas vaatteet ovat toissijaisia ja hahmon muu ulkonäkö on tärkeämpi. Vaatteet voivat olla hyvin tärkeä osa hahmonluontia, kuten Adinolf ym. (2020) havaitsivat. Tärkeimmät muokattavat piirteet olivat tutkimuksessa hahmon yläosa ja alaosa.

2.3 Mitkä asiat vaikuttavat hahmonluontiin

Lin ja Wang (2014) havaitsivat tutkimuksessaan neljä keskeisintä syytä luoda hahmoja. Ensimmäinen korosti käyttäjän halua uppoutua virtuaaliseen maailmaan tekemällä hahmosta ainutlaatuinen ja pelimaailmaan sopiva ilman oikean maailman rajoitteita. Toinen motivaattori oli sosiaalisuus jolloin hahmon luodaan sosiaalisia suhteita ajatellen. Kolmas tärkeä motivaattori oli kontekstisidonnaisuus ja virtuaalisen maailman sisäiset muuttuvat tilanteet. Neljäs motivaattori oli identiteetin ilmaisu hahmon avulla, heijastaen joko todellista tai ideaalia minää.

Samankaltaisia motivaattoreita on havaittu myös muissa tutkimuksissa. Kafai, Fields ja Cook (2007) tutkivat nuorten tapoja luoda hahmoja Whyville-virtuaalialustalla ja havaitsivat kuusi eri perustetta hahmon ulkonäölle: täysin esteettinen syy, oman ulkonäön heijastaminen hahmoon, yhteys johonkin asiaan tai henkilöön, ei mahdollisuutta saada ominaisuutta oikeassa elämässä, trendin seuraaminen tai vastustaminen, sekä toiminnalliset syyt kuten naamioituminen.

Ducheneaut ym. (2009) halusivat selvittää ajatusta hahmonluonnin taustalla. He havaitsivat että pelaajan sukupuoli ja ikä vaikuttivat perusteluihin ja tapoihin luoda hahmoja. Vanhemmat pelaajat tekivät nuorempia hahmoja, miehet halusivat muista erottuvan hahmon ja naiset tekivät enemmän ideaalisia versioita itsestään.

Myös Park ja Henley (2007) havaitsivat että pelaajan sukupuoli ja ikä voivat vaikuttaa hahmonluontiin, tarkemmin siihen minkä rotuisen hahmon valitsee. Nuoremmat ihmiset pitivät todennäköisemmin pahaa haltijaa ja örkkiä arvossa. Miehet todennäköisemmin valitsivat pahan haltijan, örkin, hirviön tai liskoihmisen. Naiset todennäköisemmin valitsivat haltijan tai

puoliverisen. Hahmon ulkonäkö oli monille naisille tärkeä tekijä rotua valitessa, mikä ehkä vaikutti siihen, miksi naiset eivät pitäneet niin paljon hirviömäisistä roduista.

Isaksson (2012) tutkimuksen päätavoitteena taas oli selvittää, mitkä hahmonluonnin piirteet ovat pelaajille keskeisimpiä ja millaiset tekijät vaikuttavat koettuun tärkeyteen. Tutkimukseen osallistui viisi MMORPG-pelaajaa. Havaittiin, että pelaajan kokeneisuus sekä heidän pelaamassaan pelissä, että MMORPG-genressä yleensä, Bartle (1996) pelaajatyypin mukainen luokittelu, sekä Neustaedter ja Fedorovskaya (2009) määrittelemä identiteetti – pelaajan halu luoda hahmoja, jotka ovat joko realistisia kuvia itsestään, ihanteellisia versioita tai täysin erilaisia – vaikuttavat siihen, mitä piirteitä pelaaja pitää tärkeänä hahmoa luodessaan. Esimerkiksi kokeneet pelaajat eivät pitäneet hahmon sukupuolta kovin tärkeänä. Roo-lipelaamisesta nauttivat pelaajat puolestaan toivoivat usein voivansa tuoda omia piirteitään hahmoihinsa.

2.4 Millaisia hahmoja luodaan

Peleissä hahmonluonnin tuomien mahdollisuuksien avulla jokainen voi olla kuka vain. On kuitenkin havaittu, että pelaajien oma identiteetti ja ulkonäkö heijastuu usein heidän tekemiinsä valintoihin pelihahmoa luodessa. Pelaajan ja hänen muokkaamansa pelihahmon yhdennäköisyys voi kuitenkin vaihdella ja sen perusteella voidaankin tehdä jako kolmeen ryhmään (Neustaedter ja Fedorovskaya 2009; Szolin ym. 2023a; Ducheneaut ym. 2009): Pelaaja voi luoda hahmostaan mahdollisimman itsensä näköisen, realistisen hahmon, itseään muistuttavan, mutta usein parannellun version eli ideaalin hahmon tai hahmon joka ei ulkonäöltään muistuta ollenkaan pelaajaa itseään.

Pelaajan tapa muokata hahmoaan on kuitenkin hyvin riippuvaista pelistä. Ducheneaut ym. (2009) havaintojen mukaan *Second Life* -virtuaalimaailman käyttäjistä lähes 60% halusi omia piirteitään hahmolleen, mutta *World of Warcraft* ja *Maple Story* -pelien pelaajista suurin osa ei halunnut. Tähän voi mahdollisesti vaikuttaa se kuinka laaja ja yksityiskohtainen pelin hahmonluonti on, sekä virtuaalimaailman realismi. McArthur (2019) taas selvitti kuinka pelaajat luovat Mii-hahmoja Nintendon Wii U -konsolilla. Suurimmalla osalla tutkimukseen osallistujista oli tapana tehdä hahmosta yhdennäköinen itsensä kanssa.

Joskus hahmonluonti voi auttaa pelaajaa ilmaisemaan itseään paremmin kuin se onnistuisi oikeassa elämässä. McKenna ym. (2022) havaitsivat, että pelien hahmonluonti voi tuottaa transsukupuolisille nuorille hyvin positiivisia tunteita ja kokemuksia. Tässä tapauksessa pelaajat heijastivat oman ideaalin itsensä pelimaailmaan. Hahmonluonnin avulla voi myös palata ajassa taaksepäin ja näyttäytyä fyysisesti kyvykkäänä. Carrasco ym. (2017) tutkivat yli 70-vuotiaiden hahmonluontia. Osallistujia ohjeistettiin tekemään hahmo virtuaaliseen maailmaan, jossa he olisivat vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Suurin osa teki hahmostaan itseään muistuttavan tai niin sanotun ideaalin version. Ideaalin version tapauksessa hahmon esteettinen ulkonäkö ei kuitenkaan ollut tärkeintä, vaan kehon fyysinen kunto. Tähän yhdistettiin nuoruus sekä terveen ja vahvan näköinen keho. Loput osallistujista tekivät hahmon joka ei muistuttanut heitä ulkoisesti tai oli inspiroitunut toisesta henkilöstä. Carrasco ym. (2017) lisäksi iäkkäiden hahmonluontia tutkivat Carrasco ym. (2018) ja he havaitsivat että hahmoja luovista pelaajista kukaan ei luonut vanhan näköistä hahmoa vaan hahmon joka muistutti nuorempaa versiota heistä itsestään. Osallistujat ilmaisivat mm. että voivat tehdä pelien avulla asioita mitä eivät enää fyysisesti pysty tekemään, näyttää nuorelta ja niin sanotusti elää uudelleen nuoren hahmon avulla. Menneisyyden fyysisen kyvykkyyden saavuttaminen on siis yksi peruste hahmoa mukauttaessa eikä kyse ole välttämättä ulkonäöllisistä seikoista itsessään vaan siitä mitä ulkonäkö viestii.

2.5 Hahmonluonnin vaikutukset

Hahmon ulkonäön muokkaaminen voi merkittävästi muuttaa pelikokemusta, kuten Turkey ja Kinzer (2016) tutkimuksessa havaittiin. He tutkivat hahmon muokkaamisen vaikutusta pelaajan kykyyn samaistua pelihahmoon. Tutkimukseen osallistujat jaettiin kahteen ryhmään, joista toinen sai muokata hahmon ulkonäköä. Pelaajat, jotka saivat muokata hahmoaan samaistuivat siihen paremmin ja tunsivat myös enemmän empatiaa hahmoa kohtaan. Samaistuminen myös vaikutti pelikokemukseen positiivisesti. Myös Ng ja Lindgren (2013) tutkimuksessa havaittiin, että hahmonluonnin ja mielenkiinnon välillä on vahva yhteys. Tutkimuksessa osallistujat pelasivat peliä, jossa oli vahva ja selkeä tarina tai vaihtoehtoisesti heikko tarina, ja saivat joko luoda pelihahmonsaa tai pelasivat valmiilla hahmolla. Näin muodostettiin yhteensä neljä ryhmää. Pelaamisen jälkeen osallistujat täyttivät kyselyn pelikokemuksesta ja

koetusta läsnäolosta ja mielenkiinnosta/sitoutumisesta. Havaittiin, että vahvalla ja heikolla tarinalla ei ollut selkeää vaikutusta, mutta hahmon muokkaamisella oli selkeä ja merkittävä yhteys koettuun läsnäoloon ja mielenkiintoon pelin aikana (Ng ja Lindgren 2013).

Bailey, Wise ja Bolls (2009) tutkimuksessa tutkittiin pelihahmon mukauttamisen vaikutuksia pelaajan tuntemuksiin mittaamalla ihon sähkönjohtavuutta ja kyselyllä. Tutkimukseen osallistuivat lapset jaettiin kolmeen eri ryhmään sen perusteella kuinka paljon he saivat vaikuttaa pelihahmon ulkonäköön. Ensimmäisen ryhmän osallistujat eivät saaneet valita hahmoa, toisen ryhmän saivat valita valmiiden hahmojen joukosta ja kolmannen ryhmän saivat muokata hahmoansa vapaasti. Kaikki osallistujat pelasivat kolmea eri peliä, joiden jälkeen he vastasivat kysymyksiin liittyen koettuun läsnäoloon. Tulokset viittaavat että hahmon ulkonäön muokkaus voi vaikuttaa sekä koettuun läsnäoloon että fysiologisiin mittoihin, jotka viittaavat tunteiden vahvuuteen.

Teng (2010) totesi tutkimuksessaan, että pelaajien tyytyväisyys immersioon kasvaa kun pelihahmoa saa muokata miten haluaa. Tämä puolestaan lisää pelaajien uskollisuutta peliä kohtaan. Hän suosittelee tulosten perusteella, että olisi hyödyllistä suoda pelaajalle vapaus muokata pelihahmoa mieluisakseen. Myös Liao, Cheng ja Teng (2019) tutkivat pelihahmojen mukauttamisen vaikutusta uskollisuuteen pelejä kohtaan. Osallistujat nimesivät lempipelinsä, jonka perusteella he vastasivat kyselyyn liittyen mm. pelin hahmonluontimahdollisuuksiin, samaistumiseen hahmoonsa, koettuun flow-tilaan ja uskollisuuteen peliä kohtaan. Havaittiin, että mahdollisuus muokata pelihahmoa on yhteydessä samaistumiseen, mikä on yhteydessä flow-tilaan. Flow-tila myös positiivisesti vaikuttaa uskollisuuteen.

Lin ym. (2017) tarkastelivat hahmon mukauttamisen vaikutuksia oppimistarkoituksessa. Tutkimuksessa käytettiin virtuaalitodellisuutta hyödyntävää, ohjelmointia tanssin avulla opettavaa sovellusta. Havaittiin että osallistujat, jotka saivat muuttaa hahmonsä ulkonäköä, saavuttivat parempia oppimistuloksia. He muistivat ja ymmärsivät sovelluksen avulla opetetut asiat paremmin.

2.5.1 Pelaajan ja hahmon yhdennäköisyys

Pelkkä hahmon ulkonäön muokkaaminen voi saada aikaan monia positiivisia vaikutuksia liittyen pelikokemukseen. Itseään muistuttavan hahmon luonnilla on myös havaittu olevan merkitystä pelikokemukseen. Paleczna, Buczkowicz ja Szmigielska (2022) tutkimuksessa osallistujat loivat pelihahmon, jolla he pelasivat 5 minuuttia. Tämän jälkeen he vastasivat kyselyyn, jossa kysyttiin pelaajan ja tämän luoman hahmon samanlaisuudesta, pelin nautinnollisuudesta ja immersion tasosta. Pelaajan suoriutumisella tai koetulla nautinnolla ei havaittu olevan yhteyttä pelaajan ja hahmon yhdennäköisyyteen. Immersion tason kuitenkin havaittiin olevan korkeampi kun hahmo muistutti pelaajaa.

Pelaajan ja hahmon yhdennäköisyydellä on positiivisia vaikutuksia myös Trepte ja Reinecke (2010) mukaan. Pelaajat kykenivät samaistumaan pelihahmoon paremmin kun se muistutti heitä itseään. Ja hahmoon samaistumisen ja pelikokemuksen nautinnollisuuden välillä havaittiin vahva yhteys.

Hooi ja Cho (2012) tutkimuksessa selvitettiin myös pelaajan kanssa yhdennäköisten pelihahmojen vaikutuksia. Tutkimuksessa käytettiin käsitettä homofilia kuvaamaan psykologista samanlaisuutta ja yhtenäisyyttä hahmoon. Kyselyn avulla selvitettiin *Second Life* -virtuaalimaailman käyttäjien hahmon yhdennäköisyyttä, homofiliaa, itsetietoisuutta ja immersion tasoa. Havaittiin, että hahmon ja pelaajan yhdennäköisyys vaikutti homofiliaan, mikä kasvatti itsetietoisuutta. Itsetietoisuus taas paransi immersiota.

Pelaajan ihanteellisen minäkuvan ja pelihahmon yhteyden vaikutuksia tarkastelivat Ko ja Park (2020). Kyselytutkimuksen tarkoitus oli saada selville millä tavoin pelihahmon yhdennäköisyys pelaajan ihanteellisen minäkuvan kanssa vaikuttaa mm. hahmoon samaistumiseen. Tutkimuksessa ei keskitytty hahmon ja pelaajan ulkonäköön vaan tutkittiin minäkuvaa kokonaisuudessaan. Hypoteesinä oli myös, että samaistuminen vaikuttaa positiivisesti pelaajan kokemaan kiintymykseen pelihahmoa kohtaan, ja kiintymys vaikuttaa positiivisesti pelaajan halukkuuteen käyttää rahaa hahmoonsa. Kaikissa näissä yhteyksissä havaittiin merkitsevä positiivinen yhteys.

2.5.2 Proteus-vaikutus

Yee ja Bailenson (2007) mukaan virtuaalisessa ympäristössä avatarin tai hahmon ulkonäkö ja muut ominaisuudet vaikuttavat käyttäjän käytökseen virtuaalimaailmassa. Käyttäjä käyttäytyy tavalla, jolla uskoo muiden olettavan tämän käyttäytyvän hahmonsa ominaisuuksien perusteella. On esimerkiksi havaittu että pitkällä hahmolla pelaavat henkilöt käyttäytyvät itsevarmemmin riippumatta heidän todellisesta pituudestaan (Yee ja Bailenson 2007). Yee ja Bailenson (2007) kutsuvat tätä ilmiötä nimellä Proteus-vaikutus.

Szolin ym. (2023a) ottivat Proteus-vaikutuksen huomioon tutkimuksessaan, jonka tarkoitus oli ottaa selvää käyttäjän ja pelihahmon välisestä suhteesta. Tutkimuksessa ei kuitenkaan havaittu suoraa yhteyttä Proteus-vaikutukseen. Datan puutteen pääteltiin johtuvan mahdollisesti siitä että pelaajat eivät välttämättä itse tiedosta ilmiötä, eivätkä myöskään siten kommunikoinut vaikutuksista haastatteluissa. Vaikka yhteyttä ei havaittu, usea osallistuja kuitenkin kertoi pelien usein vaikuttavan heidän valintoihinsa muuttaa ulkonäköään. Osallistujat kertoivat imitoivansa hahmonsa ulkonäköä hiustyylin ja vaatetuksen osalta.

Szolin ym. (2023b) kävivät kirjallisuuskatsauksessaan läpi tutkimuksia Proteus-vaikutuksesta. Tutkimukset jaoteltiin kahteen ryhmään sen mukaan miten Proteus-vaikutus ilmeni. Vaikutukset käyttäytymiseen voivat olla pelin sisäisiä tai pelin ulkoisia. Pelin sisäisiä vaikutuksia huomattiin useassa tutkimuksessa. Pelihahmon viehättävyyden havaittiin vaikuttavan kahdessa tutkimuksessa positiivisesti pelaajan suorituskykyyn ja sosiaaliseen osallistumiseen. Kehon koon havaittiin vaikuttavan aktiivisuuteen pelin aikana, pelin sisäisiin ruokavalintoihin ja sosiaaliseen ahdistukseen. Myös pelihahmon sukupuolella havaittiin olevan vaikutusta pelin sisäiseen käytökseen. Pelaaja omaksui stereotyyppisen hahmon sukupuolen mukaisen käytöksen. Eri tutkimuksissa havaittuihin pelin ulkopuolisiin käytöksen tai asenteiden muutoksiin lukeutuu yhteiskuntapoliittisten näkemysten muutokset, kehonkuvan muutokset ja naisten suoriutuminen matematiikan tehtävissä pelihahmon sukupuolen vaikutuksen alaisena. Szolin ym. (2023b) totesivat, että usea tekijä voi vaikuttaa Proteus-vaikutuksen ilmenemiseen. Näihin lukeutuu mm. immersio ja hahmon ominaisuuksien mukauttaminen.

Lopuksi Szolin ym. (2023b) kuitenkin vielä painottavat, että vaikka pelihahmon ominaisuudet voivat vaikuttaa sekä pelin sisäisesti että ulkoisesti, voivat vaikutukset olla lyhytkestoisia.

Näin nimittäin havaittiin tutkimuksessa, jossa vaikutukset sosiaaliseen osallistumiseen vähenivät ajan kuluessa ja pelaajan oma persoona alkoi hallita. Myöskään kaikki tutkimukset eivät osoittaneet muutoksia käytöksessä. On kuitenkin mahdollista että tutkimusten kohdalla joissa proteus-vaikutusta ei havaittu, osallistujilla ei ollut stereotypioihin perustuvia odotuksia tietynlaisista hahmoista.

Tiivistettynä, pelihahmon ulkoasun muokkaamisella on havaittu usein olevan positiivisia vaikutuksia kokemukseen pelin aikana. Hahmoon samaistuminen on yksi positiivinen vaikutus (Turkay ja Kinzer 2016; Liao, Cheng ja Teng 2019). Samaistuminen taas johtaa parempaan pelikokemukseen ja uskollisuuteen peliä kohtaan. Immersio on myös yksi positiivinen vaikutus ja on myös yhteydessä uskollisuuteen (Teng 2010). Hahmon muokkaaminen ulkoisesti voi vaikuttaa positiivisesti myös läsnäoloon (Ng ja Lindgren 2013; Bailey, Wise ja Bolls 2009). Mukauttaminen voi olla hyödyllistä myös pelillisissä opetustilanteissa ja auttaa muistamaan ja ymmärtämään paremmin (Lin ym. 2017). Lisäksi Pelihahmon ja pelaajan yhdenmukaisuudella on todettu olevan vaikutus pelikokemuksen positiivisuuteen. Paleczna, Buczkowicz ja Szmigielska (2022) tutkimuksessa havaittiin, että itseään muistuttavan hahmon luominen lisää pelaajan immersiota. Trepte ja Reinecke (2010) sekä Hooi ja Cho (2012) tukevat näitä havaintoja, osoittaen, että yhdennäköisyys parantaa hahmoon samaistumista, mikä vahvistaa pelaajan yhteyttä pelihahmoonsa. Ko ja Park (2020) löysivät lisäksi yhteyden hahmon ja pelaajan ihanteellisen minäkuvan välillä, mikä lisää pelaajan kiintymystä ja halukkuutta panostaa hahmoonsa rahallisesti. Vaikka käsitteet ja pelaajien tuntemukset vaihtelivatkin eri tutkimusten välillä, ne viittaavat yhteneväisesti siihen, että hahmon ulkonäön muokkaaminen on tärkeä osa pelikokemusta ja voi merkittävästi vaikuttaa pelaajan tunteuksiin.

3 Pelaajien identiteetti ja yhteys peleihin

3.1 Kehonkuva

Kehonkuva on kokonaisvaltainen käsite, jossa sisäiset ja ulkoiset tekijät, kuten ihmissuhteet, media ja kulttuuri yhdistyvät (Tylka ja Wood-Barcalow 2015b). Positiivinen kehonkuva on erillinen käsite negatiivisesta kehonkuvasta ja koostuu monista piirteistä, kuten kehon arvostuksesta, hyväksynnästä ja rakkaudesta sekä sisäisestä positiivisuudesta, joka ilmenee ulospäin.

Kehonkuva voi vaikuttaa myös hahmonluontiin. Tätä yhteyttä ovat tutkineet Thomas ja Johansen (2012). Heidän tutkimuksessaan osallistujat, jotka olivat kaikki naisia, loivat hahmoja *Second Life* -virtuaalimaailmaan. Ensin osallistujia pyydettiin tekemään hahmo, joka ulkoisesti muistuttaa heitä itseään. Seuraavaksi osallistuja saivat tehdä hahmon, jonka ulkonäön luonnille ei ollut mitään rajoitteita. Kehonkuvaa arvioitiin mittaamalla erotusta osallitujan nykyisen ja ideaalin vartalon välillä. Havaittiin, että suuret erot toteutettujen hahmojen välillä olivat vahvasti yhteydessä suuriin eroihin osallistujien nykyisen ja ideaalin vartalon välillä. Nykyinen vartalon koko heijastui ensimmäiseen luotuun hahmoon ja toinen hahmo vastasi enemmän osallistujan ideaalia vartalon kokoa.

Miesten kehonkuvan ja avatarin luonnin yhteyttä tutkivat Cacioli ja Mussap (2014). He havaitsivat, että miesten luomat avatarit muistuttavat tavallisesti osallistujien ideaalia kehoa, mikä oli yleisesti hoikempi kuin avatarin luojan todellinen keho. Avatarit olivat myös tyypillisesti lihaksikkaampia kuin mitä tekijä oli, mutta myös lihaksikkaampia kuin heidän ideaali kehonsa oli. Kehoon liittyvät huolenaiheet olivat yhteydessä sekä oman ulkonäön että avatarin ulkonäön merkitykseen, vihjaten siihen, että avatarin ulkonäkö heijasti pelaajan omia kehonkuvaan liittyviä huolia.

Villani ym. (2016) tutkivat nuorten hahmonluontia ja siihen vaikuttavia tekijöitä. Kehonkuvan ja joidenkin hahmojen ominaisuuksien välillä löytyi yhteyksiä. Henkilöt, jotka suhtautuivat positiivisesti ulkonäköönsä, tekivät tavallisesti yksityiskohtaisempia hahmoja kasvopiirteiden, kehon ja vaatteiden osalta.

Kehonkuvan mittaamiseen on kehitetty paljon mittareita. Yksi näistä on Tylka ja Wood-Barcalow (2015a) kehonarvostusmittari (engl. Body Appreciation Scale 2, BAS-2). Mittaria voidaan käyttää kehon arvostuksen mittaamiseen, mikä on yksi keskeinen tekijä kehonkuvan arvioinnissa. BAS-2 sisältää kymmenen kysymystä, jotka koskevat kehon arvostusta ja korkeammat pisteet voidaan tulkita tarkoittavan positiivisempaa kehonkuvaa. Mittaria on hyödynnetty kymmenissä tieteellisissä tutkimuksissa ja sen on todettu monien tutkimusten avulla olevan toimiva ja pätevä työkalu mittaamaan kehonkuvaa (Swami ym. 2023; Razmus ym. 2020; Aimé ym. 2020).

Wagensveld, Nimwegen ja Bakkes (2023) hyödynsivät mittaria tutkimuksessaan, jonka tarkoituksena oli selvittää voiko hahmonluonnin avulla mitata kehonkuvaa. Tutkimuksessa 40 osallistujaa teki *The Sims 4* -pelissä ensin itsensä näköisen, realistisen hahmon ja tämän jälkeen he tekivät hahmon, joka vastasi heidän ideaalia kehoaan. Haluttiin nähdä voiko näiden kahden hahmon poikkeavuus toisistaan auttaa tunnistamaan heikkoa kehonkuvaa. Havaittiin, että osallistujien itseilmoitettu muutosten määrä realistisen ja ideaalin hahmon välillä, sekä kehon rasvaprosentin muutos hahmojen välillä ovat molemmat yhteydessä BAS-2 pisteisiin. Mitä vähemmän muutoksia oli tehty ja mitä pienempi muutos rasvaprosentissa, sitä parempi kehonkuva oli. Tulosten perusteella voidaan sanoa, että kehitettyä metodologiaa voidaan käyttää tunnistamaan alhaista kehon arvostusta.

Wagensveld, Nimwegen ja Bakkes (2023) kuitenkin havaitsivat poikkeuksia osallistujien joukossa. Aina suuri muutosten määrä hahmojen välillä ei tarkoittanut alhaisia BAS-2 pisteitä. Havainto on kuitenkin selitettävissä. Kuten (Tylka ja Wood-Barcalow 2015b) kirjoittavat, positiivinen kehonkuva on moniulotteinen käsite, eikä se tarkoita täydellistä tyytyväisyyttä kaikkiin kehon fyysisiin ominaisuuksiin. Henkilöllä voi siis olla positiivinen kehonkuva, mutta samalla halu muuttaa asioita itsessään.

3.2 Pelaajien tyypittely

Pelaajien jakoa ryhmiin on tehty jo pitkään ja monin eri tavoin ja perustein. Kuten Hamari ja Tuunanen (2014) kirjoittavat, pelaajien jako tyypeihin voi olla kiinnostavaa markkinoinnin ja pelisuunnittelun kannalta. Yee, Ducheneaut ja Nelson (2012) huomioivat että pelaajan

psykologian ja motivaatioiden ymmärtäminen ei ole arvokasta ainoastaan pelien kontekstissa. Pelillisiä elementtejä ja toimintoja on paljon myös ei-pelillisissä sovelluksissa, mikä tekee aiheen kiinnostavaksi myös muissa yhteyksissä. Tutkimukset pelaajien motivaatioista ja pelitavoista voivat olla avuksi pelillisyyttä sivuavaa tutkimusta tehdessä Hamari ja Tuunanen (2014).

Pelaajien tyypittelyyn liittyy myös useita kriittisiä näkökohtia. Hamari ja Tuunanen (2014) kävivät metasynteesissään läpi myös syitä pelaajatyypien kritiikille. Ensinnäkin niitä usein käsitellään kuin tyypit olisivat vastakkaisia toisilleen. Näin ei kuitenkaan ole ja psykologisia tekijöitä tulisi käsitellä asteikkoina. Toiseksi pelaajatyypit perustuvat painotuksiin motivaatioissa tai käyttäytymisessä. Pitää ymmärtää että tyypit edustavat pelaajatyyppejä, joiden tietyt motivaatiot ja käyttäytymiset ovat vahvempia kuin muissa pelaajatyypeissä. Kolmanneksi pelaajan motivaatiot ja käyttäytyminen eivät välttämättä ole samanlaisia erilaisten pelien välillä. Tämän takia tarvitaan tutkimusta eri peligenrejen välillä, jotta voidaan ymmärtää niiden erot ja yhtäläisyydet. Neljänneksi pelaajien luokittelu ei ehkä ole paras valinta fenomenologisesta näkökulmasta, jossa pyritään tutkimaan pelaajakokemusta syvemmin eikä yleistämiseen tai vertailuihin. Viidenneksi pelaajatyypit määritellään ja kuvataan monin eri tavoin kirjallisuudessa, mikä voi vaikeuttaa yhdenmukaisuuden saavuttamista. Lopuksi, on epäselvää tarvitaanko pelaajien tarkastelemiseen edes erityisiä viitekehyksiä vai tulisiko pelitutkimuksessa hyödyntää olemassa olevia psykologian laajempia viitekehyksiä. Jotkut pelaajatyypit tosin perustuvat olemassa oleviin psykologisiin mittareihin, kun taas toiset ovat perustuvat täysin pelaajien havainnointiin.

Pelaajien jaottelu tai tyypittely voi perustua moniin eri asioihin. Hamari ja Tuunanen (2014) kävivät metasynteesissään läpi useita eri mittareita ja tavallisimpia perusteita tyypittelylle. Yksi tapa on jaottelu pelaajan maantieteellisen sijainnin mukaan. Tämä voi tarkoittaa esim. maata, maanosaa tai paikkakuntaa. Tyypittely sijainnin mukaan voi olla mieluista sillä pelikulttuuri voi vaihdella maiden välillä. Toinen tapa on demografisten tietojen kuten iän, sukupuolen, koulutuksen tai ammatin perusteella tyypittely. Näiden lisäksi jaottelua voidaan tehdä perustuen pelaajien asenteisiin, kiinnostuksenkohteisiin, arvoihin ja elämäntyyliin eli psykografisesti. Myös käyttäytymiseen perustuva jaottelu on tavallista. Tässä lähestymistavassa tarkastellaan pelaajan käyttäytymistä tuotetta kohtaan tai sen kanssa.

3.3 MUD-pelaajatyypit

Bartle (1996) pelaajatyypit ovat kenties tunnetuin kaikista tyypittelyistä. Se kehitettiin lajittelemaan MUD eli Multi-user dungeon pelaajia. MUD:it ovat tekstipohjaisia moninpelejä.

Bartlen luokittelu jakaa pelaajat neljään tyyppiin: tappajat, saavuttajat, sosialisoijat ja tutkijat. Bartlen tutkimuksen mukaan suurin osa pelaajista samaistuu jokaisen tyyppin kuvaukseen, mutta loppujen lopuksi pelityyli noudattaa vahvimmin yhtä tyyppiä. Tämän jaon pohjalle perustuvat monet muut myöhemmin kehitetyt mittarit.

1. Tappajat (Killers): Tappajien päällimmäinen pyrkimys on muiden pelaajien häiritseminen. Se voi olla hyvántahtoista häiriköintiä ja tungettelevaa hyvántekoa, mutta useammin tappajien tavoite on mielipahan aiheuttaminen tappamalla. Muiden pelityyppien tapoja tappajat hyödyntävät vain, jotta he löytäisivät uusia keinoja tappaa ja voisivat keskustella muiden tappajien kanssa tai hännätä uhrejaan.
2. Saavuttajat (Achievers): Saavuttajat ovat pelaajia, joiden päätavoitteena on kerätä pisteitä ja edetä tasolta toiselle. Tappamista he harjoittavat, jotta saavat pisteitä tai pääsevät eroon kilpailijoista. Tutkimisen avulla he pyrkivät löytämään aarteita ja tämän kautta pisteitä. Sosialisointi on hyödyllistä, kun sen avulla voi saada hyviä vinkkejä hankkia lisää pisteitä.
3. Sosialisoijat (Socializers): Sosialisoijat nauttivat muiden pelaajien kanssa vuorovai-kuttamisesta. Heille peli on tapa rakentaa ja ylläpitää sosiaalisia suhteita. Tutkimista tehdään, jotta ymmärretään mistä muut puhuvat ja saavutuksia voidaan kerätä, jotta päästään käsiksi kommunikaatiota helpottaviin loitsuihin. Tappamista sosialisoijat eivät harrasta muissa kuin ääritapauksissa.
4. Tutkijat (Explorers): Tutkijat ovat uteliaita ja nauttivat pelimaailman tutkimisesta. He haluavat kokea uusia asioita, löytää piilotetut paikat ja selvittää, mitä pelimaailmassa on tarjolla. Myös kaikki toiminnot ja bugit on löydettävä.

3.4 Brainhex pelaajatyypittely

Nacke, Bateman ja Mandryk (2011, 2013) kehittivät BrainHex-mallin, jonka tarkoitus on jakaa pelaajat seitsemään eri pelaajatyyppeihin. Jokainen pelaajatyyppe edustaa tiettyä pelityyliä.

Mallia peilataan Myers–Briggs Type Indicator eli MBTI:iin suuressa kyselytutkimuksessa, joka aloitettiin vuonna 2009.

Seitsemän BrainHex-pelaajatyyppejä ovat:

1. Saavuttaja (Achiever): Pelaaja nauttii peleissä selkeiden tavoitteiden saavuttamisesta.
2. Valloittaja (Conqueror): Pelaaja nauttii vaikeista haasteista ja haastavien vihollisten voittamisesta.
3. Suunnittelija (Mastermind): Pelaaja pitää ongelmien ja pulmien ratkaisemisesta sekä strategioiden laatimisesta ja tehokkaiden ratkaisujen etsimisestä.
4. Etsijä (Seeker): Pelaaja on pelimaailmasta kiinnostunut ja utelias.
5. Selviytyjä (Survivor): Pelaaja nauttii pelien aiheuttamien pelon ja kauhun tunteiden intensiteetistä.
6. Huimapää (Daredevil): Pelaaja nauttii riskien ottamisesta ja pelaa etsien jännitystä.
7. Sosiaalinen (Socializer): Pelaaja pitää peleissä eniten vuorovaikutuksesta muiden pelaajien kanssa ja yhteisöllisyydestä.

3.5 Suuntautumisiin perustuva jako

Tondello ym. (2019) mittari on yksi uusimmista pelaajia kuvaavista malleista. Mittari tuottaa pelaajaprofilin, joka kuvaa osallistujien mieltymyksiä eri pelielementteihin ja pelityyleihin. Tondello ym. (2019) halusivat tyyppien sijaan rakentaa mallin ominaisuuksien varaan, mikä ottaa laajemmin ja paremmin huomioon pelaajien erilaiset mieltymykset. Pelaajaa ei siis luokitella vain yhteen tyyppiin, vaan malli ottaa huomioon, että pelaajat ovat erilaisia ja voivat nauttia useista eri elementeistä. Mittari on kysely, joka koostuu viidestä osiosta. Jokainen osio kuvaa yhtä pelaajapiirrettä ja sisältää viisi kysymystä, joiden avulla pelaajan orientaatiota suhteessa piirteeseen kartoitetaan.

Mittarin komponentit ovat (Tondello ym. 2019):

1. Esteettinen suuntautuminen (Aesthetic orientation): Korkean pistemäärän saaneet pelaajat pitävät peleissä esteettisistä kokemuksista, mihin lukeutuu mm. pelimaailman

tutkiminen ja pelin grafiikoista nauttiminen. Esteettisesti suuntautuneet pelaajat nauttivat myös yleisemmin yksinpeleistä, roolipeleistä ja simulaatiopeleistä.

2. Kerronnallinen suuntautuminen (Narrative orientation): Korkean pistemäärän saaneet pelaajat pitävät peleissä monimutkaisista tarinoista kun taas alhaisen pistemäärän saaneet voivat kokea että tarina häiritsee pelaamista. Kerronnallisesti suuntautuneet pelaajat nauttivat myös yleisemmin yksinpeleistä, roolipeleistä ja simulaatiopeleistä.
3. Tavoitteellinen suuntautuminen (Goal orientation) Korkean pistemäärän saaneet pelaajat pitävät kaikkien saavutusten keräämisestä, kaikkien vaihtoehtoisten polkujen läpikäymisestä ja pelien pelaamisesta loppuun asti. Tavoitteellisesti suuntautuneet pelaajat ovat yleensä tavallista tunnollisempia ja neuroottisempia.
4. Sosiaalinen suuntautuminen (Social orientation) Korkean pistemäärän saaneet pelaajat pitävät muiden kanssa pelaamisesta. Sosiaalisesti suuntautuneet pelaajat ovat yleensä tavallista enemmän ulospäin suuntautuneita ja miellyttäviä sekä vähemmän neuroottisia.
5. Haasteellinen suuntautuminen (Challenge orientation) Korkean pistemäärän saaneet pelaajat pitävät peleistä jotka ovat vaikeita ja sisältävät haasteita, kun taas alhaisen pistemäärän saaneet pitävät rennommista peleistä. Haasteellisesti suuntautuneet pelaajat nauttivat yleensä kaikenlaisista, paitsi rennoista, peleistä.

Malli pohjautuu aikaisempaan tutkimukseen aiheesta ja ammentaa erityisesti BrainHex-mallia. Tämä mallin pohjalta valittiin kolme ominaisuutta, joiden lisäksi päätettiin ottaa mukaan vielä sosiaalinen suuntautuminen ja kerronnallinen suuntautuminen. Sosiaalinen suuntautuminen lisättiin, koska se sisältyy kaikkiin aikaisempiin motivaatioteorioihin ja kerronnallinen suuntautuminen on myös monesti sisältyvä komponentti ja on havaittu, että pelimieltymyksillä on yhteyttä tarinaan asennoitumisella.

Tondello ym. (2019) mittaria hyödynsivät Dunham ym. (2021) laajassa tutkimuksessaan, jonka tavoitteena oli tutkia sijaintiin perustuvien pelien (location-based games, LBG) pelaajia. Tutkimuksessa haluttiin tietää keitä ja millaisia tällaisten pelien pelaajat ovat. Yhteensä 2390 kolmen eri pelin pelaajaa osallistui tutkimukseen. Pelaajat itse raportoivat kuinka kauan he keskimäärin pelaavat yhtäjaksoisesti ja kokevatko olevansa kasuaaleja vai hardcore pelaajia. Pelit, joiden pelaajia tutkittiin olivat Pokémon Go, Harry Potter: Wizards Unite ja

Ingress. Pelaajien piirteitä (Tondello ym. 2019) verrattiin pelien sisäisesti peliin omistautumisen tason mukaan ja pelien välillä.

Cuerdo, Mahajan ja Melcer (2021) käyttivät tutkimuksessaan mittarin (Tondello ym. 2019) kahta piirrekomponenttia. Tutkimuksen tarkoitus oli tarkastella peleissä kuoleamisen seurakseen vaikutuksia pelaajan kokemukseen. Haasteellinen ja tavoitteellinen orientaatio valikoituivat tutkimukseen.

Myös Frommel, Dechant ja Mandryk (2021) ja Frommel, Klarkowski ja Mandryk (2021) hyödynsivät tutkimuksissaan vain osaa mittarista. Heidän tutkimuksissaan hyödynnettiin vain komponenttia, jolla arvioidaan pelaajan haasteellista orientaatiota. Frommel, Dechant ja Mandryk (2021) tutkimuksessa ehdotetaan pelien striimauksen olevan pätevä digitaalinen ja kustomoitavissa oleva altistusterapeuttinen hoitomuoto sosiaalisen ahdistuksen hoitoon. Frommel, Klarkowski ja Mandryk (2021) tutkimuksen tarkoitus oli selvittää miten pelaajat kokevat epäonnistumiset ja onnistumiset peleissä ja onko haasteista nauttimisella yhteyttä kokemukseen.

4 Tutkimuksen toteutus

Tässä luvussa käydään läpi tutkimuskysymykset, valittu tutkimusmenetelmä ja kuvataan tutkimuksen toteutus.

4.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksen tarkoitus on saada selville onko kehonkuvalla tai pelielementteihin ja pelityyleihin liittyvillä mieltymyksillä vaikutusta pelaajan tapaan luoda pelihahmoja. Tarkemmin keskitymme pelihahmojen ulkonäköön, sekä pelaajan ja hahmon yhdenmukaisuuteen.

Q1: Vaikuttavatko pelaajan mieltymykset pelielementteihin ja pelityyleihin siihen, miten samankaltaisena pelaaja kokee itsensä pelihahmonsa kanssa?

Tällä tutkimuskysymyksellä pyritään selvittämään, ovatko pelaajan suosimat pelimekaniikat ja -tyylit yhteydessä siihen, kuinka paljon pelaaja kokee olevansa saman näköinen luomansa pelihahmon kanssa. Esimerkiksi, jos pelaaja nauttii sosiaalisesta pelaamisesta, voiko tämä vaikuttaa siihen kuinka paljon hän näkee itsestään pelihahmossaan?

Q2: Vaikuttaako pelaajan kehonkuva siihen, miten samankaltaisena pelaaja kokee itsensä pelihahmonsa kanssa?

Tämän kysymyksen tavoitteena on tutkia, heijastuuko pelaajan oma kehonkuva hänen luomansa pelihahmoon. Esimerkiksi, jos pelaajalla on hyvin positiivinen kehonkuva, heijastuuko hän vahvemmin omaa ulkonäköään hahmoonsa kuin pelaaja jonka kehonkuva ei ole niin positiivinen?

Q3: Mikä voi vaikuttaa hahmon muokattavissa olevien piirteiden koettuun tärkeyteen?

Kolmannessa kysymyksessä keskitytään siihen, mitkä tekijät vaikuttavat siihen, kuinka tärkeänä pelaajat pitävät mahdollisuutta muokata pelihahmonsa ominaisuuksia. Tarkastellaan esimerkiksi, vaikuttavatko pelaajan ikä, sukupuoli, kehonkuva tai mieltymykset pelityyleistä ja -elementeistä siihen, kuinka paljon hän arvostaa hahmon eri piirteiden muokkaamista.

4.2 Tutkimusmetodi

Ottaen huomioon ajankäytön rajallisuuden ja mahdollisimman tehokkaan ja kattavan otoksen keruun, järkevimmäksi valinnaksi valikoitui tutkimuksen toteuttaminen kyselyn avulla. Kyselyillä on monia etuja. Niiden avulla on mahdollista kerätä suhteellisen nopeasti ja vähällä vaivalla suuri määrä vastauksia (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara 2009; Robson ja McCartan 2016; Fowler 2009, s.195, s.248, s.82). Tutkimukseen sopivien henkilöiden määrä on myös suuri, joten edustavan otoksen kerääminen pitäisi olla mahdollista. Standardoidut testit ovat hyödyllisiä kun halutaan ihmisten kykyjä tai mitata persoonallisuutta (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara 2009, s.185), mikä helpottaa tutkimuksen toteuttamista kyselyn avulla. Onkin valmiita mittareita, joiden avulla voidaan selvittää mitkä asiat motivoivat peleissä ja mitä henkilö tuntee kehoaan kohtaan.

Pelaajien mieltymyksiä pelielementtejä ja pelityylejä kohtaan valikoitui mittaamaan Tondello ym. (2019) mittari monen eri syyn takia. Sen tarkoitus ei ole kertoa miksi pelaajat pelaavat, vaan tarkoitus on valaista mitkä eri elementit ja ominaisuudet peleissä motivoivat ja innostavat pelaamaan. Mittari valikoitui muiden joukosta, koska se on uudempi ja ammentaa vahvasti aiemmasta tutkimuksesta. Se ei myöskään ole niin rajaava kuin jotkut mittarit, jotka sijoittavat pelaajan tarkasti yhteen tyyppiin. Mittarin 25 kysymystä tuottavat pelaajaprofiilin, jossa otetaan huomioon että pelaajat voivat nauttia useista eri elementeistä ja pelata eri tyyleillä.

Monimutkaista kehonkuvan käsitettä mittaamaan käytettiin Tylka ja Wood-Barcalow (2015a) BAS-2 mittaria. Sen on havaittu useiden tutkimusten tukemana mittaavan kehonkuvaa toimivasti. Mittari ei myöskään sisällä monien muiden samankaltaisten mallien tavoin sukupuolittunutta kieltä, oletuksia vastaajan kehosta tai viittauksia erityisiin tilanteisiin. Se on hyvin yleisluontoinen, mutta jalostettu versio aikaisempaan tutkimukseen pohjautuen.

4.3 Kyselyn toteutus

Kysely toteutettiin Webropol-kyselyohjelmistolla. Kyselyn kieleksi valikoitui englanti. Tämä päätöksen takana oli tavoite houkuttaa osallistujia eri puolilta maailmaa, mikä mahdollistaisi monipuolisemman ja laajemman näkökulman tutkittavaan aiheeseen. Lisäksi osa käy-

tetyistä mittareista oli saatavilla vain englanniksi, mikä olisi tehnyt niiden käytöstä vaikeaa, jos kysely olisi toteutettu suomeksi. Englaninkielisten mittareiden valinta varmisti mittareiden oikean tulkinnan ja vertailukelpoisuuden aiempaan tutkimukseen, mikä on tärkeää tutkimuksen luotettavuuden kannalta. Kääntäminen olisi myös vaatinut lisää aikaa ja resursseja, mikä olisi viivästyttänyt tutkimuksen toteutusta.

Kyselyn etusivulla oli tutkimuksen tiedotteeseen vaadittavat tiedot tiivistetyssä muodossa. Etusivu sisälsi tiedon tutkimuksen aiheesta, tarkoituksesta, kysymyksistä ja tietosuojasta tiivistettynä. Tietosuojaseloste oli myös linkattu kyselyn etusivulle. Kriteerinä kyselyyn osallistumiseen ilmoitettiin kokemus pelistä, jossa on mukauttanut pelihahmonsa ulkonäköä.

Ensimmäinen kysymys koski hahmojen ulkonäön muokkausta peleissä yleisesti. Sen tarkoituksena oli saada yleisellä tasolla selville millä tasolla pelaajan muokkaamat pelihahmot muistuttavat tämän omaa ulkonäköä. Useat tutkimukset ovat jaotelleet pelaajat vähintään kolmeen kategoriaan, mitkä esitetään kysymyksessä. Vaihtoehtoina on mahdollisimman yhdenmukoinen hahmo, ideaali versio itsestä ja täysin erinomainen hahmo. Näiden lisäksi lisättiin vielä "muu-vaihtoehto, sillä vastaaja voi kokea että esim. ideaali ei kuvaa heidän tapansa luoda hahmoa, vaikka hahmo osittain muistuttaisi heitä itseään. Kysymyksen jälkeen on tekstikenttä, jossa voi avata vastaustaan tai selittää "muu-vaihtoehdon valintaa. Tällainen strukturoidun ja avoimen kysymyksen välimuoto voi auttaa tuomaan esiin näkökulmia joi- ta ei voida etukäteen ennakoida (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara 2009, s.199). Tekstikenttään vastaaminen ei kuitenkaan ollut pakollista.

Toisella sivulla oli kysymyksiä liittyen tiettyyn pelaajan nimeämään peliin. Kysymysten tarkoituksena oli tarkoitua syventyä enemmän omien piirteiden heijastamiseen pelihahmoon ja eri piirteiden tärkeyteen hahmoa luodessa. Ensin vastaajaa pyydettiin nimeämään tekstikenttään peli, jota hän on pelannut ja jossa hän on muokannut hahmonsa ulkonäköä. Tämä tehtiin, jotta voitaisiin varmistua siitä, että vastaajalla on ollut tietty peli mielessä vastatessaan. Tämän jälkeen esitettäviin kysymyksiin vastaajaa pyydettiin vastaamaan nimeämänsä pelin perusteella. Neljännessä kysymyksessä vastaaja valitsi kaikki piirteet, joilla tekee hahmostaan itsensä näköisen. Viidennessä kysymyksessä piirteiden samanlaisuus verrattaessa omaan ulkonäköön arvioitiin asteikolla 1-5, jossa 1 oli "hyvin erilainen" ja 5 oli "hyvin samanlainen". Kuudennessa kysymyksessä vastaaja arvioi piirteiden tärkeyttä hahmoa luodessa asteikolla

1-5, jossa 1 oli "ei ollenkaan tärkeä" ja 5 oli "erittäin tärkeä".

Kysymykset ja vastausvaihtoehdot perustuvat aikaisempaan tutkimukseen. Muokattavien piirteiden arviointia on toteutettu usein Likert-asteikolla, kuten Adinolf ym. (2020) tutkimuksessa. Tutkimuksen kyselyssä mielipidettä piirteiden tärkeydestä kartoitettiin antamalla jokaiselle arvosana 1-3. Samoin tehtiin myös Ducheneaut ym. (2009) tutkimuksessa, joka toteutettiin kysymällä arviota piirteiden tärkeydestä asteikolla 1-5. Piirteiden tärkeyttä, mutta myös samanlaisuutta verrattaessa pelaajan omaan ulkonäköön arvioitiin Turkey ja Kinzer (2016) tutkimuksessa. Osallistujat ilmaisivat mielipiteensä pelihahmon mukautettavien piirteiden tärkeydestä ja samanlaisuudesta itseensä 1-5 Likert-asteikolla. McArthur (2019) tutkimuksen kysely sisälsi kysymyksen siitä millä tavoin hahmosta tekee itsensä näköisen. Kysymykseen vastattiin valitsemalla kaikki ne piirteet, joilla luo itsensä näköisen hahmon. Kysely sisälsi myös väittämiä hahmon luomisesta itsensä näköiseksi, joihin vastattiin 1-7 Likert-asteikolla.

Seuraavana kyselyssä oli Tondello ym. (2019) mittarin 25 kysymystä, jotka esitetään satunnaisessa järjestyksessä. Tämän jälkeen oli Tylka ja Wood-Barcalow (2015a) BAS-2 mittarin 10 kysymystä, jotka ovat myös satunnaisessa järjestyksessä.

Kyselyn lopussa demografiset kysymykset sisältävät kysymykset vastaajan iästä, sukupuolesta ja asuinmaasta. Kuten Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (2009, s.203) kirjoittavat, yleensä demografiset kysymykset sijoitetaan kyselyiden alkuun, mutta käytänteessä on myös ongelmallinen puoli. Jotkut voivat kokea tällaiset kysymykset arkaluotoisiksi, joten niiden sijoittamisella viimeiseksi tavoitellaan madaltunutta kynnystä vastata.

Kysymykset asetettiin pääosin pakollisiksi, koska puuttuvat vastaukset vääristäisivät tuloksia ja tekisivät analyysistä vaikeaa. Ennen varsinaista aineiston keruuta, kyselyä testattiin pienellä ryhmällä. Viimeisimpien muutosten jälkeen 7 henkilöä vastasi kyselyyn eikä kukaan huomauttanut ongelmista tai epäselvyyksistä vastaamisen aikana. Varsinaista tutkimuskyselyä levitettiin useilla kanavilla. Reddit ja sen eri foorumit valikoituivat kyselyn levittämiseen. Kyselyn levittäminen Redditissä tarjoaa laajan ja monipuolisen käyttäjäkunnan. Kyselyä levitettiin subredditteissä r/samplesize, r/takemysurvey ja r/surveyExchange, jotka ovat erityisesti suunnattu kyselyiden jakamiseen ja niiden vastausten keräämiseen. Myös videopelihin

liittyvillä foorumeilla r/videogames ja r/truegaming levitettiin kyselyä. Näiden lisäksi kysely jaettiin r/Suomi foorumille. Foorumeiden lisäksi kysely julkaistiin myös Jyväskylän yliopiston IT-tiedekunnan sähköpostilistalla, joka on tarkoitettu kyselyiden jakamiseen.

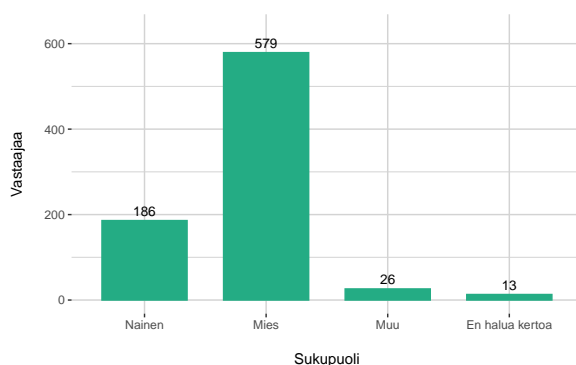
5 Tulokset ja analyysi

Tässä luvussa käydään läpi kyselyn vastauksia ja analysoidaan tuloksia. Ensin tarkastellaan tunnuslukuja, jonka jälkeen siirrytään analysoimaan vastauksia kyselyssä hyödynnettyjen mittareiden avulla. Tämän jälkeen käydään läpi kyselyn puutteita ja saatua kritiikkiä. Lopussa esitetään analyysi ja verrataan tuloksia aiempaan tutkimukseen.

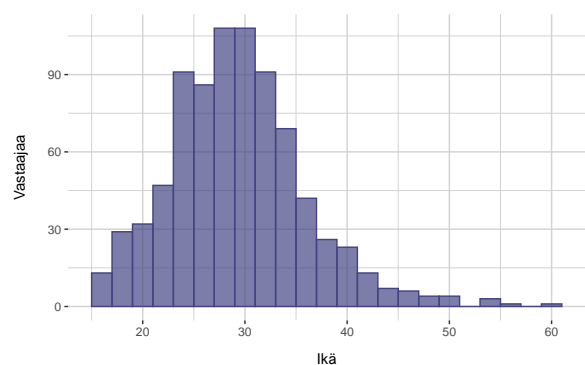
5.1 Tunnuslukuja

Loppujen lopuksi kyselyyn saatiin 808 vastausta. Koska kysymykset olivat pääosin pakollisia, ei puuttuvia vastauksia ollut. Kuitenkin muutama vastaus hylättiin vapaissa tekstikentissä olevien syötteiden takia, jotka eivät vastanneet kysymykseen. Nämä muutama vastaus päätettiin poistaa kokonaan. Koska vastausten määrä oli niin iso, muutama ei vaikuta paljoa tuloksiin. Yhteensä hyväksytyjä vastauksia oli 804.

Vastaajista suurin osa oli miehiä. Naisia oli alle kolmasosa miesten määrästä ja kahden muun vaihtoehdon valitsevia oli vielä vähemmän (ks. 6). Vastaajien ikä vaihteli paljon, 15-61 ikävuoden välillä (ks. 7). Iän mediaani oli 29 ja keskiarvo 29.8. 89.3 % vastaajista oli Suomessa asuvia. Heitä oli 718 ja muista maista vastaajia oli vain 86. Seuraavaksi eniten vastaajia oli Yhdysvalloista (23), Iso-Britanniasta (9) ja Alankomaista (7). Suomessa asuvien määrä ei ole yllättävä, sillä suurin osa vastauksista tuli r/Suomi Reddit-yhteisön kautta.



Kuvio 6: Vastaajien sukupuolijakauma

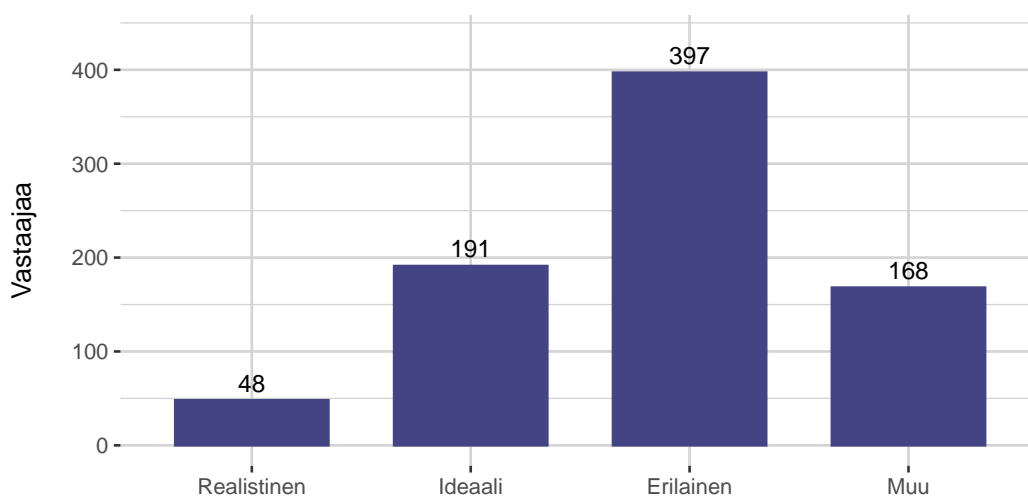


Kuvio 7: Vastaajien ikäjakauma

Kyselyssä vastaajan täytyi valita pelaamansa peli, jonka pohjalta vastaisi osaan kysymyksis-

tä. Kymmeniä eri pelejä mainittiin vastauksissa, mutta muutama korostui mainintojen määrällään. Eniten mainittu oli Baldur's Gate (3), joka löytyi vastauksista 202 kertaa. Toiseksi suosituin oli Elder Scrolls (Oblivion/Skyrim/Online/Morrowind), joka mainittiin 67 kertaa. Muita vastauksissa korostuvia pelejä olivat Elden Ring (57), Cyberpunk 2077 (55) ja Final Fantasy XIV (36).

Ensimmäinen kysymys koski pelaajan yleistä tapaa mukauttaa hahmoansa ulkonäöllisesti. Vaihtoehtoina oli realistinen hahmo, ideaali hahmo ja täysin erilainen hahmo. Näiden lisäksi oli myös "muu" vaihtoehto, jonka valintaa kehoitettiin avaamaan tekstikentässä. Minkä tahansa valinnan tehneet pystyivät kuitenkin kommentoida valintaansa halutessaan. Selkeästi pienin ryhmä oli realistisesti hahmonsa toteuttavat, joita oli 48. Ideaalin version itsestään vastasi toteuttavan 191 henkilöä. 397 vastaajaa taas valitsi toteuttavansa täysin erilaisen hahmon. Muu-vaihtoehdon valitsi 168 vastaajaa. Jakauma kuviossa 8.



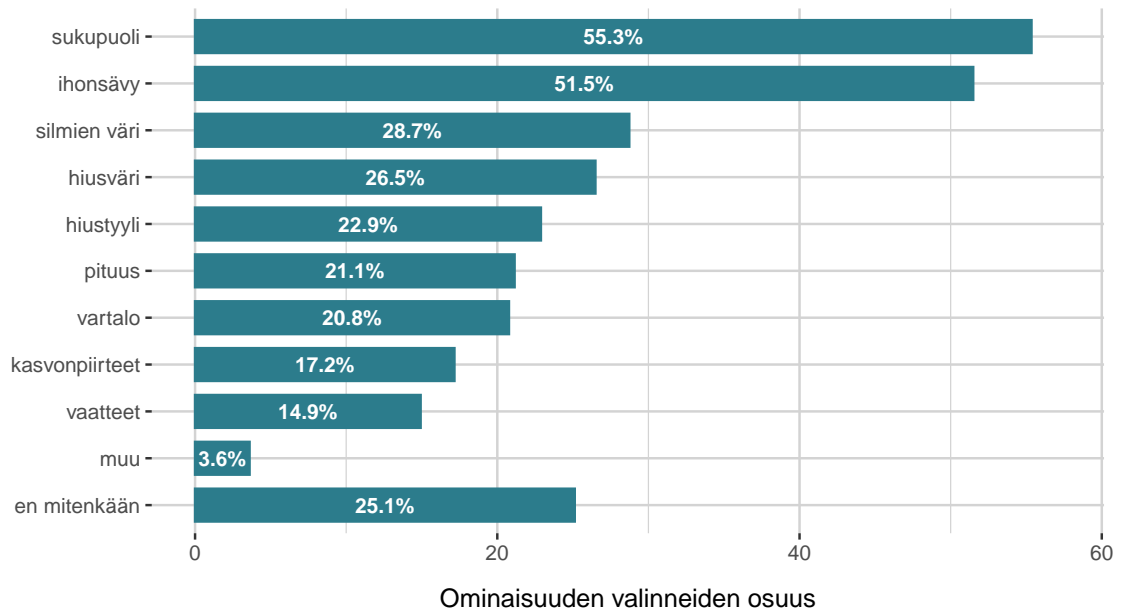
Kuvio 8: Yleisin tapa luoda pelihahmo

Yhteensä 315 vastaajaa kommentoi valintaansa. Itsensä realistisesti luovista vastaajista 13 oli kommentoinut valintaansa. Suurin osa kommenteista toisti kuinka hahmosta tehdään mahdollisimman itsensä näköinen, joskus pienillä muutoksilla. Ideaalin version itsestään tekevistä vastaajista 43 avasi valintaansa tekstikentässä. Näissä kommentteissa tuli ilmi, että vastaajat yleisesti korostavat mielestään parhaita piirteitä itsessään tai tekevät hahmostaan sellaisen

miltä haluaisivat näyttää. Moni myös ilmaisi tekevänsä version itsestään, mutta sellaisen joka sopisi pelin maailmaan. Muutama vastaaja myös mainitsi olevansa transsukupuolinen ja pelien olevan mieluisa tapa ilmaista itseään. Täysin omasta ulkonäöstään eriävän näköisiä hahmoja tekevistä 94 kommentoi valintaansa. Kommentit sisälsivät hyvin vaihtelevia vastauksia, joissa vastaajat kertoivat kuinka he muokkaavat tai eivät halua muokata hahmoansa. Jotkut ilmaisivat että luovat vain mahdollisimman hyvännäköisiä, kauniita tai siistejä hahmoja, jotkut luovat hahmolle taustatarinan ja siihen sopivat ulkonäön, jotkut luovat hahmon jo olemassaolevan henkilön tai hahmon perusteella ja jotkut vain haluavat näyttää mahdollisimman erilaiselta kuin hahmonsä. Lähes kaikki "muu"vaihtoehdon valinneet (168) kommentoivat valintaansa. Nämä 165 vastausta sisälsivät hyvin paljon samoja asioita kuin vastaukset vastaajilta jotka valitsivat tekevänsä yleensä täysin erilaisia hahmoja. Moni tekee hahmostaan mahdollisimman kauniin/viehättävän/hauskan/ruman näköisen tai tarinaan ja peliin sopivan näköisen. Moni myös ilmaisi että tapa luoda hahmon ulkonäkö vaihtelee hyvin paljon peleittäin tai he eivät välitä siitä ollenkaan tai se on sattumanvaraista.

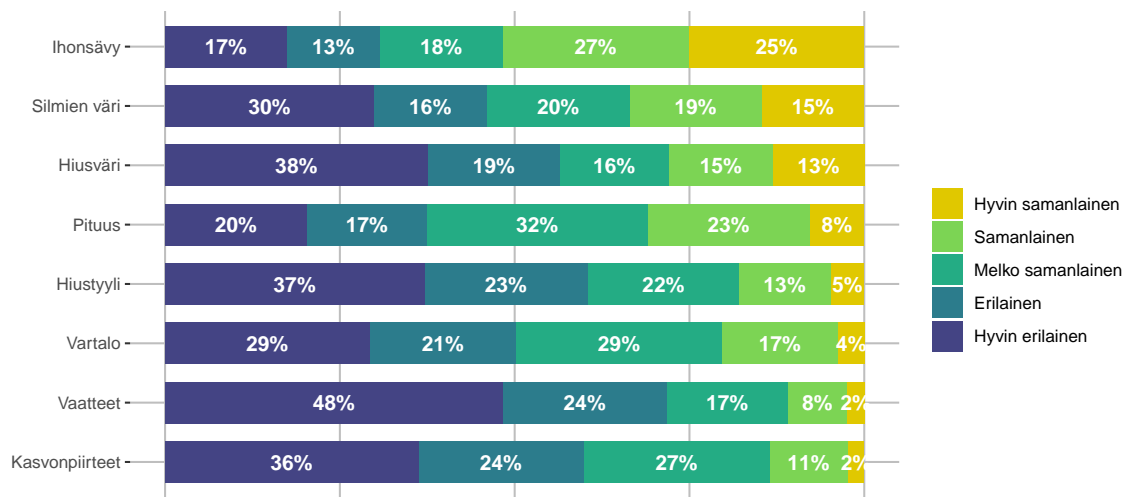
Neljäs kysymys koski pelihahmon ja pelaajan yhdennäköisyyttä. Kysymys oli monivalintakysymys, jossa piti valita kaikki ominaisuudet, joilla tekee hahmostaan itsensä näköisen. Vastausten jakauma on nähtävissä kuviossa 9. Noin neljäsosa vastaajista ei valinnut mitään vaihtoehtoista. Suurin osa siis valitsi yhden tai useamman vaihtoehtoista. Ylivoimaisesti suosituimmat valinnat olivat sukupuoli, jonka oli valinnut 55.3% vastaajista, ja ihonsävy, jonka oli valinnut 51.5% vastaajista. Seuraavaksi valituimmat olivat silmien väri (28.7%), hiusten väri (26.5%) ja hiustyyli (22.9%). Pituus (21.1%) ja vartalon muoto (20.8%) saivat lähes yhtä paljon valintoja. Vähiten valitut olivat kasvopiirteet (17.2%) ja vaatetus (14.9%). "Muu"vaihtoehdon valinnoita oli 3.6% ja he mainitsivat muun muassa rodun (ihminen vs. fantasiarotu), parran, iän, silmälasit ja tatuoinnit.

Viidennessä kysymyksessä kartoitettiin pelihahmon ja pelaajan yhdennäköisyyttä. Kysymys sisälsi samat piirteet kuin edeltävä kysymys lukuunottamatta sukupuolta, joka on yleisesti sama tai ei sama. Vähiten yhdennäköisyyttä pelihahmon kanssa ilmaistiin olevan vaatteilla. Lähes puolet (48.3%) ilmaisi, että heidän hahmonsä vaatteet ovat hyvin erilaiset verrattaessa heihin itseensä. Yhteensä 71.8% piti vaatteita hyvin erilaisina tai erilaisina. Yhdennäköisimpänä piirteenä pidettiin ihon sävyä. Noin puolet (51,7%) vastasi hahmonsä ihon sävyn olevan



Kuvio 9: Valitut piirteet, joilla tekee hahmosta itsensä näköisen

hyvin samanlainen tai samanlainen kuin heillä itsellään. Vastausten jakauma on nähtävissä kuviossa 10.



Kuvio 10: Piirteen koettu yhdennäköisyys verrattaessa omaan ulkonäköön

5.2 Hahmon ja pelaajan yhdennäköisyys

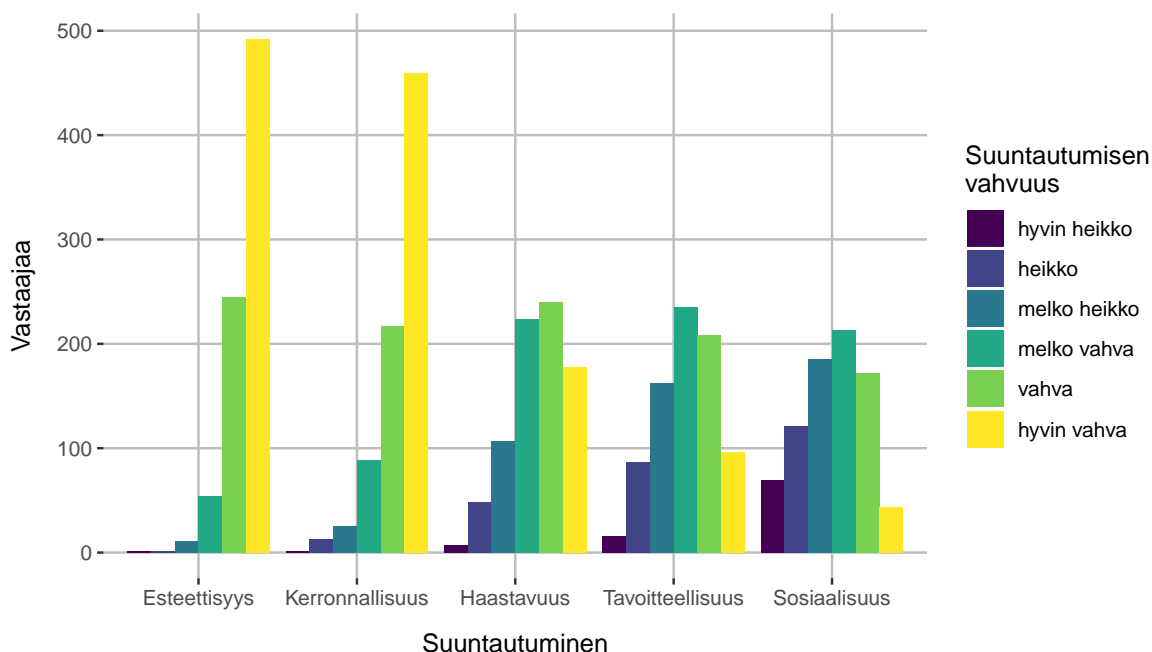
5.2.1 Pelaajan suuntautuminen ja yhdennäköisyys hahmoon

Pelaajien mieltymyksiä eri pelielementteihin ja pelityyleihin arvioitiin Tondello ym. (2019) mittarilla. Mittarin jokaisesta 25 kysymyksestä annettiin pisteitä 1-7. Mittari koostui viidestä eri suuntautumisesta ja jokaista mitattiin viidellä kysymyksellä. Näiden viiden kysymyksen keskiarvolla laskettiin lopullinen pistearvo kullekin suuntautumiselle.

Suuri osa vastaajista oli hyvin vahvasti esteettisesti ja/tai kerronnallisesti suuntautuneita. Vain kahdella henkilöllä pistemäärä esteettisyydestä sijoittui matalalle tai hyvin matalalle tasolle. Kerronnallisuuden pistemäärä oli myös vain yhdellä hyvin matalalla tasolla. Sen sijaan vahvasti sosiaalisesti suuntautuneita on melko vähän. Verrattuna muihin suuntautumiin myös alhaisia pisteitä saaneiden osuus on suuri. Haastavuus ja tavoitteellisuus keräsivät sosiaalisuutta enemmän korkeita pisteitä saaneita. Ne kuitenkin poikkeavat selkeästi esteettisyydestä ja kerronnallisuudesta, sillä alhaisia pisteitä saaneita on myös merkittävä määrä.

Kuvio 11 esittää tarkemmin vastaajien määrää ja pisteiden jakaumaa suuntautumisittain. Suuntautumisen vahvuus on määritelty likert-asteikon pisteiden keskiarvon mukaan: hyvin heikko (<2), heikko (2<3), melko heikko (3<4), melko vahva (4<5), vahva (5<6) ja hyvin vahva (6<). Iso osa vastaajista oli saanut korkeita pisteitä kahdesta tai useammasta suuntautumisesta. Jotkut vastaajat taas eivät suuntautuneet hyvin vahvasti tai vahvasti mistään suuntautumisesta. Vaihtelun määrä on siis suuri.

Suuntautumiset ovat myös toisiinsa yhteydessä. Vahvin yhteys on esteettisyyden ja kerronnallisuuden välillä. Jos on esteettisesti vahvasti suuntautunut niin usein on myös kerronnallisesti. Sosiaalisella suuntautumisella on yhteys haastavuuteen. Tavoitteellisuus on yhteydessä haastavuuteen, kerronnallisuuteen ja esteettisyyteen. Kaikki nämä yhteydet ovat positiivisia. Sosiaalinen suuntautuminen on myös yhteydessä negatiivisesti kerronnallisuuteen ja tavoitteellisuuteen. Kaikki yhteydet ovat merkitseviä. Taulukko 1 havainnollistaa tarkemmin kuinka vahvoja yhteydet ovat.



Kuvio 11: Kuvio esittää kuinka vastaajamäärä on jakautunut jokaista Tondello ym. (2019) suuntautumista kohten.

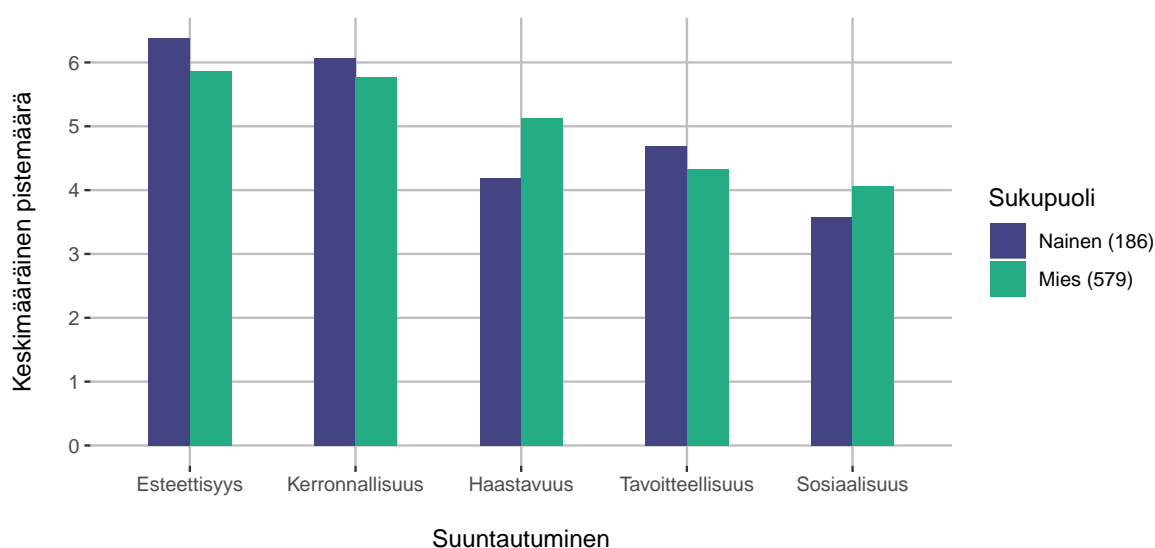
| | Keskiarvo | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. |
|---------------------|-----------|---------------|---------------|---------------|----------------|----|
| 1. Esteettisyys | 6.00 | - | | | | |
| 2. Kerronnallisuus | 5.85 | .37*** | - | | | |
| 3. Haastavuus | 4.88 | .00 | -.03 | - | | |
| 4. Tavoitteellisuus | 4.43 | .27*** | .21*** | .17*** | - | |
| 5. Sosiaalisuus | 3.93 | .00 | -.08* | .23*** | -.14*** | - |

*p < .05. **p < .01. ***p < .001.

Taulukko 1: Kaikkien vastaajien pisteiden keskiarvon suuntauksittain ja suuntautumisten väliset korrelaatiot (Spearman). Merkitsevät yhteydet on lihavoitu.

Naisten ja miesten välillä havaittiin eroja eri suuntauksille annetuissa keskimääräisissä pisteyksissä. Muiden sukupuolivaihtoehtojen edustajia oli liian vähän tilastollisesti mielekkään vertailun tekemiseksi. Suurin ero sukupuolten välillä ilmeni haastavuuden osalta: naisten keskimääräinen pistemäärä oli 4,2 (SD = 1.26), kun taas miesten keskimääräinen pistemäärä oli

5,1 (SD = 1.08). Tämä ero oli tilastollisesti merkitsevä t-testin mukaan ($t(277.25) = -9.21$, $p < .001$). Myös esteettisyyden (naisten keskiarvo 6.4 (SD = 0.59), miesten keskiarvo 5.9 (SD = 0.77), $t(406.13) = 9.53$, $p < .001$), sosiaalisuuden (naisten keskiarvo 3.6 (SD = 1.49), miesten keskiarvo 4.07 (SD = 1.27), $t(277.69) = -4.03$, $p < .001$), kerronnallisuuden (naisten keskiarvo 6.1 (SD = 0.89), miesten keskiarvo 5.8 (SD = 1.00), $t(345.93) = 3.85$, $p < .001$) ja tavoitteellisuuden (naisten keskiarvo 4.7 (SD = 1.21), miesten keskiarvo 4.3 (SD = 1.22), $t(314.58) = 3.52$, $p < .001$) osalta erot ovat tilastollisesti merkitseviä. Eroja havainnollistaa kuvio 12.



Kuvio 12: Naisten ja miesten keskimääräiset pisteet suuntauksittain

Ikä on merkitsevästi ja negatiivisesti yhteydessä useampaan suuntautumiseen. Spearmanin korrelaatioanalyysin avulla voidaan nähdä sosiaalisuuden ja iän välillä olevan -0.16 vahvuinen korrelaatio ($p < .001$). Myös esteettisyyden ja iän ($\rho = -0.13$, $p < .001$), sekä haastavuuden ja iän ($\rho = -0.09$, $p < 0.01$) välillä on yhteys. Yhteydet ovat merkitseviä, mutta heikkoja. Toisin sanoen mitä vanhempi henkilö on kysymyksessä, sitä heikommin he ovat sosiaalisesti, esteettisesti ja haasteellisesti suuntautuneet.

Taulukossa 2 on esitetty suuntautumisten ja pelaajan ja pelihahmon yhdennäköisyyden yhteydet. Esteettisyys korreloi kaikkien piirteiden, paitsi hiustyylin ja silmien värin kanssa. Mitä vahvemmin on suuntautunut esteettisesti, sitä yhdennäköisempiä piirteet siis ovat. Vaatteet

korreloivat kaikkien suuntautumisten, paitsi kerronnallisuuden kanssa. Mutta vaikka yhteydet ovat tilastollisesti merkitseviä, ne ovat silti heikkoja.

| | | Esteet- tisyys | Kerronnal- lisuus | Haasta- vuus | Tavoitteel- lisuus | Sosiaa- lisuus | Kehonkuva |
|---|---------------------|-------------------|----------------------|-----------------|-----------------------|-------------------|---------------|
| Pelaajan kokema yhdennäköisyys hahmon piirteeseen | Ihonsävy | .12*** | .01 | .05 | .05 | -.02 | -.05 |
| | Hiustyyl | .06 | .02 | -.03 | .06 | -.04 | .04 |
| | Hiusväri | .08* | .00 | -.01 | .05 | -.04 | .01 |
| | Vaatteet | .11** | .07 | -.10** | .08* | -.08* | .05 |
| | Silmien väri | .06 | -.04 | -.01 | .02 | .01 | -.01 |
| | Kasvon- piirteet | .10** | .03 | -.03 | .03 | -.05 | .12** |
| | Pituus | .11** | .04 | .03 | .06 | .03 | .08* |
| | Vartalo | .08* | .01 | .05 | .02 | .04 | .26*** |

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

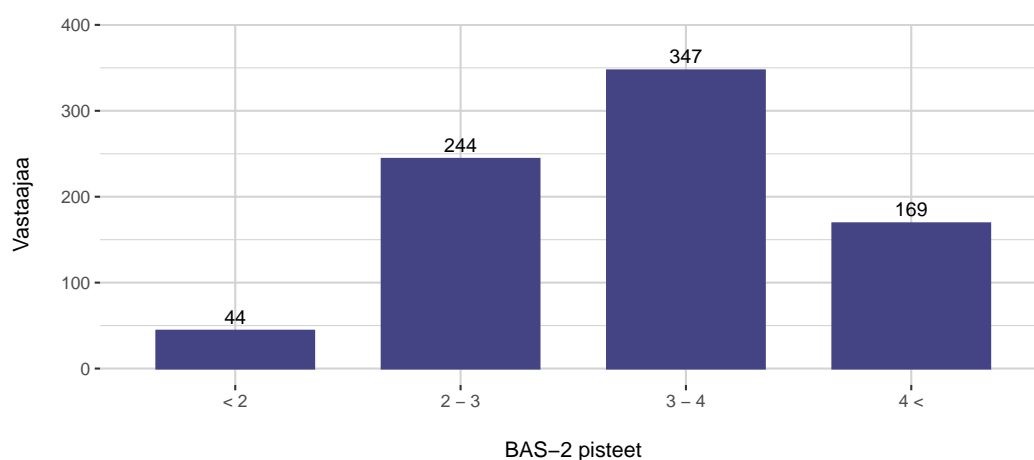
Taulukko 2: Pelaajan ja pelihahmon yhdennäköisyys piirteittäin, suuntautumiset (Tondello ym. 2019) ja kehonkuva (Tylka ja Wood-Barcalow 2015a). Korrelaatiot (Spearman) yhdennäköisyyden ja suuntautumisten, sekä yhdennäköisyyden ja kehonkuvan välillä. Tilastollisesti merkitsevät yhteydet on lihavoitu.

Spearmanin korrelaatioanalyysin avulla voidaan myös nähdä, että suuntautuminen voi vaikuttaa myös neljännen kysymyksen valintojen määrään. Suurempi määrä valintoja viittaa yhdennäköisempään pelihahmoon. Vahvasti esteettisesti suuntautuminen on merkitsevästi yhteydessä suurempaan määrään valintoja ($\rho = 0.17$, $p < .001$). Myös tavoitteellisuuden ja valintojen määrän välillä on merkitsevä yhteys ($\rho = 0.10$, $p < .001$). Muihin suuntautumiin valintojen määrä ei ollut yhteydessä. Taas kerran, vaikka merkitseviä yhteyksiä on, ne eivät ole vahvoja.

Ensimmäisen kysymyksen mukainen yleinen tapa luoda hahmoja on myös yhteydessä suuntautumisiin. Kruskal-Wallis-testin tulokset osoittivat, että neljän eri tavan välillä on tilastollisesti merkitsevä ero esteettisyyden ($\chi^2(3) = 27.74, p < .001$), kerronnallisuuden ($\chi^2(3) = 11.57, p < .01$) ja tavoitteellisuuden ($\chi^2(3) = 13.60, p < .01$) kanssa.

5.2.2 Pelaajan kehonkuva ja yhdennäköisyys hahmoon

Kehonkuvaa arvioitiin BAS-2 mukaisesti laskemalla keskiarvo mittarin kymmenestä kysymyksestä, joihin vastattiin asteikolla 1-5. Kaikkien vastaajien mediaani oli 3.3 ja keskiarvo 3.26. 5.5% osallistujista pisteitä oli alle 2, mikä viittaa alhaiseen kehon arvostukseen. Huomattavasti isommalla osalla, 30.4% osallistujista, pisteet olivat 2 ja 3 välissä. Vielä isomman joukon muodostivat 3-4 pistettä saaneet, joita oli 43.2%. Yli 4 pistettä saaneita oli 21.0%. Vastausten jakauman voi nähdä kuviossa 13. Naisten ja miesten pistemäärien välillä ei ollut merkitsevää eroa. Naisten keskiarvo oli 3.2 ja miesten 3.3. Iän kanssa kehonkuva näyttäisi korreloivan, mutta yhteys ei ole vahva (Spearman, $\rho = -0.08, p = 0.03$).



Kuvio 13: BAS-2 pisteiden jakauma

Kehonkuva on yhteydessä vartaloon, pituuteen ja kasvopiirteisiin, kun näiden piirteiden yhdennäköisyyttä arvioidaan tarkemmin. Yhteydet ovat nähtävissä taulukossa 2. Kehon yhdennäköisyys on kaikkein vahvimmin yhteydessä kehonkuvaan, seuraavaksi eniten yhteydessä ovat kasvopiirteet ja kolmantena pituus. Muiden piirteiden yhdennäköisyyden ja kehonkuvan välillä ei ole merkitsevää yhteyttä. Vaikka korrelaatiot ovat merkitseviä, ne ovat heikkoja

pituuden ja kasvopiirteiden osalta. Vartalon ja kehonkuvan korrelaatio on vahvempi, mutta silti melko heikko.

Kehonkuva on merkitsevästi, mutta heikosti yhteydessä neljännen kysymyksen valintojen määrään (Spearman, $\rho = -0.09$, $p < .01$). Suurempi määrä valittuja piirteitä viittaa yhden­näköisempään hahmoon. Ensimmäisen kysymyksen mukainen yleinen tapa luoda hahmoja ei taas ollut yhteydessä kehonkuvaan.

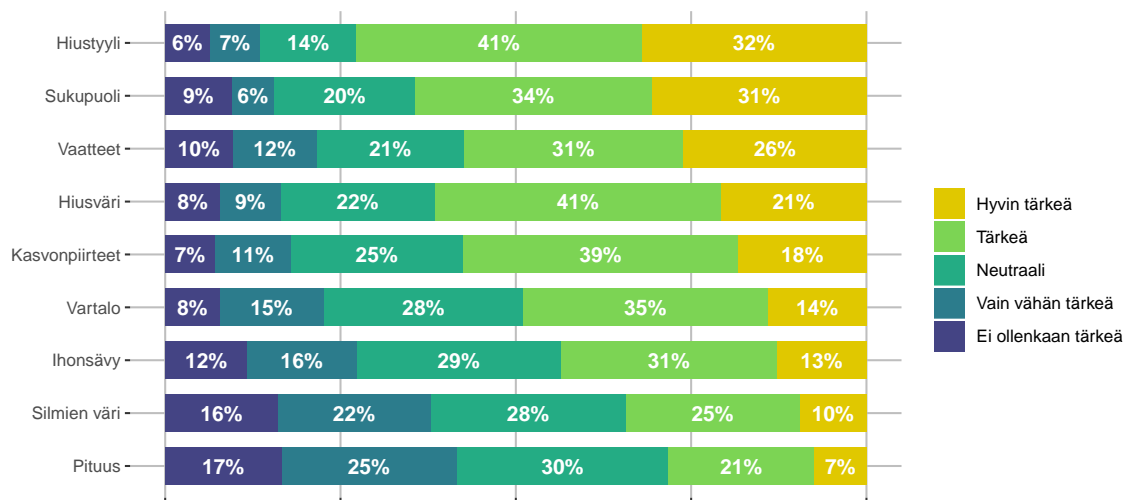
5.2.3 Muut tekijät

Myös ikä voi vaikuttaa siihen kuinka samanlaisiksi hahmonsäkö kekee. Iän voi havaita Spearmanin korrelaation avulla olevan negatiivisesti yhteydessä kaikkiin viidennen kysymyksen piirteisiin. Eli mitä yhdennäköisemmäksi piirteet on koettu, sitä nuorempi vastaaja keskimäärin on ollut. Yhteydet eivät kuitenkaan ole kovin vahvoja, vaikkakin kaikki merkitseviä. Vahvin ja merkitsevin yhteys on iän ja ihon sävyn yhdennäköisyyden välillä ($\rho = -0.17$, $p < .01$). Myös neljännen kysymyksen valintojen määrä ja ikä ovat yhteydessä (Spearman, $\rho = -0.16$, $p < .001$).

Sukupuolella ei suurimmilta osin ole vaikutusta piirteiden yhdennäköisyyteen Mann-Whitney U -testin mukaan. Kuitenkin naisten ja miesten erot ovat merkitseviä vaatteiden ($W = 63989$, $p < .001$) ja vartalon ($W = 59056$, $p = 0.04$) kohdalla. Naisten mediaanit ovat korkeammat kuin miesten mutta vain kokonaisluvun verran, joten erot eivät ole kovin suuria.

5.3 Piirteiden tärkeys

Kuudennessa kysymyksessä vastaajat arvioivat kuinka tärkeänä pitävät eri piirteitä hahmoja muokatessaan. Jokaista piirrettä piti tärkeänä tai neutraalina yli puolet vastaajista. Joitakin piirteitä kuitenkin pidettiin vähemmän tärkeinä. Hahmon pituuden muokkausta ei ollenkaan tärkeänä tai epätärkeänä piti 41.5% vastaajista. Silmien väri oli toinen piirre jota ei pidetty keskimäärin niin tärkeänä, 37.8% piti sitä ei ollenkaan tärkeänä tai epätärkeänä. Tärkeimmät muokattavat piirteet, joko tärkeä tai todella tärkeä, olivat hiustyyli (72.8%), sukupuoli (64.4%) ja hiusten väri (61,6%). Vastausten jakauman voi nähdä kuviossa 14.



Kuvio 14: Kuinka tärkeä piirre on

Piirteiden tärkeyden ja niiden yhdennäköisyyden välillä oli yhteyksiä joidenkin piirteiden osalta (ks. 3). Ihonsävyn tärkeys on merkittävästi yhteydessä jokaiseen piirteeseen yhdennäköisyyden osalta. Vahvin yhteys on ihonsävyn tärkeyden ja sen yhdennäköisyyden välillä. Myös silmien värin tärkeys on merkittävästi yhteydessä kaikkiin, paitsi vartalon yhdennäköisyyteen. Monien piirteiden osalta tärkeyden ja yhdennäköisyyden välillä ei ole merkitsevää yhteyttä. Yhdeydet ovat kuitenkin heikkoja.

Spearmanin korrelaatioanalyysin avulla voidaan myös nähdä yhteys piirteiden tärkeyden ja neljännen kysymyksen valintojen määrän välillä. Sukupuoli ($\rho = 0.18, p < .001$), ihonsävy ($\rho = 0.21, p < .001$), hiusväri ($\rho = 0.07, p < .05$), silmien väri ($\rho = 0.19, p < .001$) ja pituus ($\rho = 0.10, p < .01$) korreloivat kaikki merkitsevästi tärkeyden kanssa.

Piirteiden tärkeys ja suhde suuntautumisiin näkyy taulukossa 4. Esteettisyys on yhteydessä jokaiseen piirteeseen ja suurimpaan osaan tilastollinen merkitsevyys on vahva. Myös muut suuntautumiset ovat kaikki yhteydessä joihinkin ominaisuuksiin. Haastavuus on ainoa, jossa merkitsevät yhteydet ovat negatiivisia. Minkään yksittäisen piirteen tärkeys ei korreloi kehonkuvan kanssa (ks. 4).

Sukupuoli vaikuttaa myös piirteiden koettuun tärkeyteen. Mann-Whitney U -testin avulla voidaan nähdä, että kaikkien piirteiden, paitsi ihon sävyn, pituuden ja kehon tapauksissa

| | | Pelaajan kokema yhdennäköisyys hahmon piirteeseen | | | | | | | |
|--------------------|----------------|---|----------------|---------------|---------------|-----------------|---------------------|---------------|--------------|
| | | Ihon- sävy | Hius- tyyli | Hius- väri | Vaat- teet | Silmien väri | Kasvon- piirteet | Pituus | Vartalo |
| Piirteiden tärkeys | Ihonsävy | .28*** | .15*** | .12*** | .09* | .16*** | .14*** | .13*** | .10** |
| | Hiustyyli | .06 | -.02 | -.10** | .03 | -.01 | -.02 | .07* | .02 |
| | Hiusväri | .10** | .04 | -.02 | .08* | .04 | .04 | .08* | .06 |
| | Vaatteet | .04 | -.08* | -.07 | .11** | -.02 | -.06 | -.04 | -.05 |
| | Silmien väri | .15*** | .13*** | .10** | .13*** | .14*** | .10** | .09* | .07 |
| | Kasvonpiirteet | .04 | -.03 | -.04 | .01 | -.02 | -.03 | .04 | .00 |
| | Pituus | .05 | .08* | .06 | .06 | .10** | .08* | .06 | .01 |
| | Vartalo | .06 | -.03 | -.04 | .01 | .01 | -.03 | .06 | -.02 |
| | Sukupuoli | .22*** | .06 | .06 | .05 | .11** | .10** | .13*** | .07 |

*p < .05. **p < .01. ***p < .001.

Taulukko 3: Korrelaatiot (Spearman) hahmon piirteiden yhdennäköisyyden (verrattaessa omaan ulkonäköön) ja hahmon piirteiden tärkeyden välillä. Arviot on annettu Likertasteikolla 1-5. Merkitsevät yhteydet on lihavoitu.

| | Esteet- | Kerronnal- | Haasta- | Tavoitteel- | Sosiaa- | Kehonkuva |
|--------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------|
| | tisyys | lisuus | vuus | lisuus | lisuus | |
| Ihonsävy | .09** | .03 | .03 | .07* | .05 | -.02 |
| Hiustyyli | .28*** | .12*** | -.09** | .02 | -.01 | .00 |
| Hiusväri | .24*** | .14*** | -.11** | .06 | -.02 | -.01 |
| Vaatteet | .27*** | .09* | -.07* | .12*** | .01 | -.04 |
| Silmien väri | .22*** | .12*** | -.04 | .10** | -.04 | .03 |
| Kasvon- | .28*** | .15*** | -.01 | .05 | .08* | .03 |
| piirteet | | | | | | |
| Pituus | .09** | .00 | .06 | .06 | .11** | .03 |
| Vartalo | .16*** | .02 | .04 | .04 | .14*** | .03 |
| Sukupuoli | .21*** | .13*** | -.04 | .09** | .01 | .00 |

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

Taulukko 4: Piirteiden tärkeys pelaajalle, suuntautumiset (Tondello ym. 2019) ja kehonkuva (Tylka ja Wood-Barcalow 2015a). Korrelaatiot (Spearman) tärkeyden ja suuntautumisten, sekä tärkeyden ja kehonkuvan välillä. Tilastollisesti merkitsevät yhteydet on lihavoitu.

naisten ja miesten välillä on merkitseviä eroavaisuuksia. Kaikki muut piirteet ovat naisille keskimäärin hieman tärkeämpiä. Naisten ja miesten erot ovat merkitsevimmät sukupuolen ($W = 67219$, $p < .001$), hiusvärin ($W = 66715$, $p < .001$) ja silmien värin ($W = 66841$, $p < .001$) kohdalla.

Ikä on myös osittain yhteydessä piirteiden tärkeyteen. Sukupuoli, ihon sävy, hiustyyli ja vaatteet ovat merkitsevästi, mutta kaikki hyvin heikosti (Spearmanin korrelaatio, $\rho < -0.1$). Merkitsevät yhteydet ovat kaikki negatiivisia, mikä viittaa siihen, että piirteet eivät ole keskimäärin niin tärkeitä vanhemmille osallistujille kuin nuorille.

6 Pohdinta

Lähes puolet osallistujista ilmoitti tekevänsä yleensä pelihahmoja jotka ovat ulkonäöllisesti erilaisia kuin he itse. Seuraavaksi suosituin tyyli oli ideaalin hahmon luonti ja vähiten oli vastaajia, jotka luovat itsensä ulkonäöllisesti realistisesti peliin. Vastaajia, jotka eivät mieltäneet sopivansa mihinkään näistä kategorioista oli myös melko paljon. Vain tämän yhden kysymyksen perusteella noin puolet tekee erilaisia hahmoja, mutta neljäs kysymys paljasti, että vain neljäsosa ei heijastanut mitään piirteitään pelihahmoonsa. Pelejä oli hyvin monia eri lajityyppisiä edustavia ja hahmonluonnin laajuudeltaan eriäviä, mikä voi hyvinkin vaikuttaa siihen millaisia hahmoja luodaan. Eniten mainituissa peleissä on laajat mahdollisuudet muokata pelihahmoa ja ne myös sijoittuvat fantasiamaailmoihin. (Ducheneaut ym. 2009) havaitsivat kolmen eri pelin pelaajien hahmonluontia tutkiessaan suurta vaihtelua pelien välillä. Tämän he arvelivat johtuvan hahmonluonnin laajuudesta ja pelimaailman realismisuudesta.

Hyvin iso osa vastaajista kertoi valinneensa hahmolleen oman ihonsävynsä. 51.5% prosenttia valitsi ihonsävyn neljännessä kysymyksessä. Myös 52% vastasi hahmon ihonsävyn olevan joko hyvin samanlainen tai samanlainen oman ihonsävynsä kanssa. Ihonsävy on siis suurelle osalle vastaajista piirre, joka heijastaa heidän omaa ulkonäköään. Sukupuoli oli ainoa piirre, jonka vielä suurempi osa vastaajista valitsi neljännessä kysymyksessä. 55.3% valitsi sukupuolen. Sukupuoli on myös tärkeä muokattava piirre suurimmalle osalle vastaajista. 65% vastaajista piti sukupuolta tärkeänä tai hyvin tärkeänä. Ihonsävy ei taas ollut niin tärkeä verrattaessa muihin piirteisiin. Näin havaitsivat myös McArthur (2019). Tässä tutkimuksessa piirteet, joihin vähiten haluttiin heijastaa oma ulkonäkö olivat pituus, vartalon muoto ja vaatteet. Oman sukupuolen taas heijasti lähes jokainen tutkimukseen osallistunut. Etnisyyden (race) taas heijasti 79% prosenttia osallistujista. Myös hahmon silmien väristä ja hiustyylistä tehtiin usein omaa ulkonäköä vastaavia.

Jotkin piirteet vaikuttavat olevan sellaisia, että ne heijastavat omaa ulkonäköä ja ovat tärkeitä, toiset eivät ole kumpaakaan, osa on vain tärkeitä tai heijastavat yleisesti omaa ulkonäköä. Tutkimuksen perusteella ei kuitenkaan voida sanoa minkään piirteen olevan epätärkeä. Jotkin vain ovat enemmän tärkeitä kuin toiset. Suurimmilta osin vastaajat vaikuttavat nauttivan pelihahmojen mukauttamisesta. Tulokset eivät kuitenkaan välttämättä edusta pelaajia

yleisesti, sillä tutkimukseen on voinut valikoitua tietynlaisia henkilöitä. Kyselyn saatetekstin luettuaan aiheesta kiinnostumaton on voinut jättää vastaamatta. Toisaalta osallistumisen kriteeri oli hahmonluonnin hyödyntäminen, mikä tarkoittaa sitä, että pelaaja on ainakin jollain tasolla kiinnostunut hahmonluonnista.

Vaikka pelien joukossa oli hyvin monia eri lajityyppisiä edustavia ja hahmonluonnin laajuudeltaan eriäviä pelejä, piirteiden tärkeys vastasi hyvin aikaisempien tutkimusten tuloksia. Hiustyyli oli kokonaisuudessaan tärkeimmäksi arvoitu piirre. Myös aikaisemmissa tutkimuksissa sen ja hiusvärin muokkaamisen on havaittu olevan hyvin tärkeää pelaajille (Ducheneaut ym. 2009; Adinolf ym. 2020; Turkay ja Kinzer 2016). Pelistä riippuen myös kasvopiirteiden ja vartalon muokkaus on arvioitu tärkeäksi (Ducheneaut ym. 2009). Lähes puolet (49%) vastaajista koki vartalon tärkeäksi tai hyvin tärkeäksi. Se ei siis ole tärkeimmäksi arvioitu, mutta ei myöskään vähiten tärkeimmäksi arvioitu piirre. Vaatteet koettiin myös melko tärkeiksi, minkä huomasivat myös Adinolf ym. (2020) tutkimuksessaan.

Sukupuoli vaikutti kyselyn perusteella hahmonluontiin. Naisten ja miesten välillä oli merkitseviä eroja kun arvioitiin piirteiden tärkeyttä. Lähes jokaisen piirteen kohdalla voitiin havaita niiden olevan keskimäärin tärkeämpiä naisille. Yhdennäköisyydessä ei ollut kovin paljon merkitseviä eroja. Naiset olivat myös keskimäärin vahvemmin esteettisesti suuntautuneita, mikä taas oli yhteydessä hahmon piirteiden ja vastaajan ulkonäön vahvempaan yhdennäköisyyteen, sekä hahmon piirteiden tärkeyteen. Myös aiemmissa tutkimuksissa sukupuolen on myös havaittu vaikuttavan tapoihin, joilla pelaaja muokkaa hahmojaan. Ducheneaut ym. (2009) havaitsivat miesten tekevän enemmän muista erottuvia hahmoja ja naiset tekivät enemmän ideaalisia versioita itsestään. Sukupuolieroja havaitsivat myös Park ja Henley (2007) pelihahmojen rotujen valinnassa. Miehet suosivat hirviömäisempiä rotuja, mistä taas naiset eivät välittäneet paljon. Ulkonäkö oli monille naisille tärkeä tekijä rotua valitessa. Nämä aiemmat tutkimukset tukevat yhdessä tulosten kanssa sitä havaintoa, että sukupuolella on jokin yhteys hahmonluontiin.

Kehonkuva ei ollut yhteydessä minkään piirteen tärkeyteen. Ei edes pituuden, vartalon tai sukupuolen osalta, vaikka näiden piirteiden yhdennäköisyyden ja kehonkuvan välillä oli yhteyksiä. Parempi kehonkuva siis voi tarkoittaa keholtaan yhdennäköisempää hahmoa. Mutta vaikka pelaajat, joilla on positiivisempi kehonkuva, ovat halukkaampia luomaan hahmoja,

jotka muistuttavat heidän omaa fyysistä minäänsä, he eivät kuitenkaan välttämättä pidä kehonkuvan ilmentämistä hahmossaan ensisijaisena. Tämä eroaa hieman aiemmista tutkimuksista, jotka korostivat, että pelaajien kehonkuva vaikuttaa suoraan hahmon ulkonäön muokkaamiseen, usein kohti ideaalikehoa (Thomas ja Johansen 2012; Cacioli ja Mussap 2014). Tulokset tarjoavat kuitenkin uusia näkökulmia kehonkuvan monimuotoisuuteen: positiivinen kehonkuva ei aina tarkoita tarvetta ilmentää tätä pelihahmon kautta. Tämä havainto tukee myös Wagensveld, Nimwegen ja Bakkes (2023) tutkimusta, jossa havaittiin, että kehonkuva on moniulotteinen, eikä se aina heijastu hahmon ulkonäössä, vaikka kehonkuva olisikin positiivinen.

Ducheneaut ym. (2009) havaitsivat, että pelaajan ikä vaikuttaa hahmonluontipäätöksiin. Vanhemmat pelaajat loivat nuorempia hahmoja, mikä tukee kyselyn havaintoa, että vanhemmat pelaajat eivät välttämättä tavoittele realistista yhdennäköisyyttä hahmojensa kanssa niin paljon kuin nuoremmat pelaajat. Park ja Henley (2007) puolestaan totesivat, että pelaajan ikä vaikutti siihen, minkä rotuisen hahmon pelaaja valitsee. Nuoremmat pelaajat arvostivat todennäköisemmin pahoja haltijoita ja örkkejä. Tämä tukee käsitystä, että iällä voi olla vaikutusta hahmonluontimieltymyksiin. Myös Carrasco ym. (2017) ja Carrasco ym. (2018) havaitsivat vanhempien pelaajien tekemän pelihahmoista yleensä nuorempia, fyysisesti ja kyvykkäämpiä kuin he ovat itse. Ja vaikka vanhempien vastaajien osuus oli kyselyssä pieni, viittaavat tulokset siihen että iällä on jonkinlainen vaikutus hahmonluontiin.

On kuitenkin syytä pohtia, onko kyse yksinomaan iän vaikutuksesta vai mahdollisesti myös sukupolvien eroista. Pelinkehitys on sidoksissa aikaan, ja hahmonluonti on kehittynyt mukana. Sukupolvet, jotka kasvoivat aikakaudella, jolloin pelit tarjosivat rajallisemmat hahmonluontimahdollisuudet, saattavat suhtautua eri tavoin hahmojensa muokkaamiseen kuin nuoremmat sukupolvet, jotka ovat tottuneet monipuolisiin hahmonluontityökaluihin. Esimerkiksi pelaajat, jotka ovat tottuneet 1990-luvun pelien yksinkertaisiin grafiikoihin ja rajoitettuihin hahmonluontivaihtoehtoihin, voivat nähdä hahmonluonnin eri valossa kuin pelaajat, jotka ovat kasvaneet uusien peliteknologioiden parissa, joissa on suurempi painotus visuaalisessa realismissa ja valintojen runsaudessa. Tämä sukupolvien välinen ero saattaa selittää sen, miksi vanhemmat pelaajat eivät välttämättä tavoittele realistista yhdennäköisyyttä hahmoissaan: he ovat tottuneet pelimaailmoihin, joissa täydellinen realismi ei ollut edes mah-

dollisuus. Toisaalta nuoremmat pelaajat, jotka ovat kasvaneet pelien parissa, joissa hahmon ulkonäön yksityiskohtainen muokkaus on keskeinen osa pelikokemusta, saattavat kiinnittää enemmän huomiota hahmojensa ulkonäön ja omien piirteidensä yhdenmukaisuuteen. Tästä näkökulmasta katsottuna hahmonluontimieltymykset voivat olla enemmänkin sidoksissa siihen, mihin sukupolveen pelaaja kuuluu ja millaisissa pelikulttuureissa he ovat kasvaneet, kuin pelkästään pelaajan ikään.

6.1 Luotettavuuden arviointi

Kyselyn toteutus ja aihe kokonaisuudessaan sai pääosin positiivista palautetta, mutta vastaajat toivat esiin myös puutteita ja kritiikkiä. Palautetta tuli eniten kyselyn välityksellä viimeisellä sivulla olleen palautekentän kautta. Redditin kommennikentissä annettiin myös julkista palautetta. Iso osa kyselyn viimeisellä sivulla annetusta palautteesta oli pohdintaa, jossa kerrottiin kuinka hahmoja luodaan ja miksi. Nämä kommentit ovat verrattavissa ajatuksiin, mitä moni jakoi jo kyselyn ensimmäisen kysymyksen yhteydessä.

Yksi huomio liittyi kyselyn kysymykseen 5, jossa vastaajan piti arvioida Likert asteikolla kuinka paljon hahmon eri ominaisuudet muistuttavat hänen omaa ulkonäköään. vastausvaihtoehdot olivat 1-5, hyvin erinäköisestä hyvin samannäköiseen. Tähän olisi kaivattu myös neutraalia/ei sovellettavissa -vaihtoehtoa. Palautteessa henkilö kertoi valitsevansa tavallisesti valmiin hahmon välittämättä ollenkaan sen ulkonäöstä. Joten vaikka hän olisi joiltain osin hyvinkin yhdennäköinen hahmonsa kanssa, se olisi vain sattumaa. Se on totta, mutta tässä tapauksessa henkilö ei ole hyödyntänyt pelin hahmonluontimahdollisuuksia, eikä näin ollen läpäissyt kyselyyn osallistumisen kriteeriä. Toisaalta joissain peleissä hahmonluonti voi olla rajoitunutta ja kaikkia kysymyksessä mainittuja ominaisuuksia ei välttämättä voi muuttaa. Näissä tapauksissa neutraali vaihtoehto olisi voinut olla hyödyllinen. Tähän liittyen tulikin palautetta. Osa vastaajista kertoi, että heidän valitsemissa peleissä ei tiettyä ominaisuutta ollut, mikä hankaloitti vastaamista.

Kritiikkiä tuli myös vastakkaisesta ongelmasta, eli liian rajoittuneista vaihtoehdoista. Usein palautteessa tuli ilmi ei-ihmismäisten rodut. Ominaisuuksien joukossa olisi siis voinut olla rotu/laji-valinta, lisäksi myös muita ominaisuuksia, kuten parta, ikä, silmälasit ja tatuoinnit

mainittiin.

Jonkin verran palautetta tuli myös liittyen valmiisiin mittareihin, eli Tondello ym. (2019) kyselyyn pelimieltymyksistä ja Tylka ja Wood-Barcalow (2015a) kehonkuvaa mittaavaan BAS-2 kyselyyn. Jotkut vastaajat kokivat, että BAS-2 sananvalinnat eivät kuvanneet heidän kokemuksiaan hyvin. Muutama koki Tondello ym. (2019) mittarin tietyt kysymykset epäselviksi tai hyvin riippuvaisiksi pelattavasta pelistä.

7 Yhteenveto

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin hahmonluonnin merkitystä ja vaikutuksia pelaajakokemukseen sekä tutkittiin, miten pelimieltymykset ja kehonkuva vaikuttavat pelaajien tekemiin hahmoihin. Tulokset tarjoavat arvokasta tietoa siitä, miten erilaiset pelaajat lähestyvät hahmonluontia sekä mitkä piirteet ovat heille tärkeitä.

Sukupuoli ja ihonsävy olivat ne piirteet, jotka useimmat pelaajat halusivat heijastaa omasta ulkonäöstään pelihahmoon. Vaikka ihonsävy oli tärkeä monille, se ei ollut niin merkittävä verrattuna muihin piirteisiin, kuten sukupuoleen. Tulokset osoittivat, että jotkin piirteet, kuten hiustyyli ja kasvopiirteet, olivat pelaajille erityisen tärkeitä, ja niiden muokkaaminen koettiin merkitykselliseksi. Sukupuoli vaikutti merkittävästi piirteiden tärkeyteen, sillä naisille monet piirteet olivat keskimäärin tärkeämpiä kuin miehille. Tämä tukee aiempia tutkimuksia, joissa on havaittu sukupuolen vaikuttavan tapoihin, joilla pelaajat muokkaavat hahmojaan.

Ikä oli myös merkittävä tekijä hahmonluontiprosessissa. Vanhemmat pelaajat loivat useammin nuorempia hahmoja, mikä voi viitata haluun näyttää fyysisesti nuoremmalta ja kyvykkäämmältä pelimaailmassa. Tämä havainto tukee aiempia tutkimuksia, joissa on havaittu iän vaikuttavan hahmonluontimieltymyksiin ja -päätöksiin.

Tutkimus paljasti myös, että pelaajien kehonkuva vaikutti siihen, kuinka samanlaisiksi he kokivat pelihahmonsaa. Parempi kehonkuva oli yhteydessä keholtaan yhdennäköisempään hahmoon, mutta kehonkuva ei vaikuttanut piirteiden tärkeyteen. Tämä viittaa siihen, että vaikka pelaajat saattavat haluta heijastaa omaa kehoaan hahmoihin, se ei välttämättä ole heille tärkein tekijä hahmonluontiprosessissa.

Tulokset osoittavat, että pelihahmonluonti on enemmän kuin vain tekninen prosessi. Se on merkittävä identiteetin rakentamisen ja ilmaisun väline. Hahmonluonnin kautta pelaajat voivat ilmaista oman identiteettinsä eri puolia, tutkia vaihtoehtoisia identiteettejä tai luoda itseltään idealisoidun version. Esimerkiksi ihonsävyn ja sukupuolen kaltaiset piirteet, joita suuri osa pelaajista valitsi vastaamaan omaa ulkonäköään, heijastavat halua luoda hahmoja, jotka edustavat pelaajien todellista minää. Tämä voi viitata siihen, että nämä piirteet ovat olennai-

sia osia pelaajien identiteettiä, ja ne halutaan säilyttää myös virtuaalisessa ympäristössä.

Toisaalta monet pelaajat valitsivat hahmoja, jotka poikkeavat heidän omasta ulkonäöstään, mikä voi viitata haluun tutkia vaihtoehtoisia identiteettejä tai kokea asioita, jotka eivät ole mahdollisia reaali maailmassa. Tämä tukee käsitystä siitä, että pelit tarjoavat tilan, jossa identiteetti on joustava ja muokattavissa, ja jossa pelaajat voivat leikitellä erilaisten roolien ja ulkonäköjen kanssa ilman reaali maailman rajoituksia (Lin ja Wang 2014; Kafai, Fields ja Cook 2007; McKenna ym. 2022).

Tutkimuksen ansiosta ymmärrämme paremmin, kuinka henkilökohtaiset tekijät, kuten ikä ja kehonkuva, vaikuttavat siihen, millaisia hahmoja pelaajat luovat ja miten nämä hahmot muistuttavat pelaajia itseään. Tämä tieto on hyödyllistä pelinkehittäjille, jotka haluavat luoda pelejä, jotka tarjoavat pelaajille henkilökohtaisemman ja immerssiivisemmän kokemuksen. Tulokset voivat myös auttaa kehittämään hahmonluontityökaluja, jotka ottavat paremmin huomioon pelaajien moninaiset tarpeet ja mieltymykset.

Hahmonluontiin liittyy monia muita mielenkiintoisia näkökulmia, joita tutkimuskirjallisuus ei vielä kata. Tämä tutkielma keskittyi ainoastaan visuaaliseen hahmonluontiin, mutta monesti pelihahmoja voi muokata myös muilla tavoin, kuten luonteen, vahvuuksien tai äänen osalta. Näiden asioiden yhteys pelaajan identiteettiin voisi myös olla mielenkiintoinen tutkimusaihe. Lisäksi suurin osa vastaajista oli Suomessa asuvia, joten kulttuurien välistä vertailua ei voitu tehdä. Olisi kuitenkin ollut mielenkiintoista nähdä kuinka eri kansallisuuksien pelaajat lähestyvät hahmonluontia. Onko esimerkiksi olemassa kulttuurisia eroja siinä, mitkä piirteet ovat tärkeitä?

Kysely on myös melko yleisellä tasolla. Esimerkiksi kehonkuvan kysely ei erittele eri kehon osia ja mahdollisia tuntemuksia niistä. Jos erittelyä olisi enemmän voitaisiin havaita onko yhteyksiä yksittäisten kehon osien ja hahmonluonnissa muokattavien piirteiden välillä. Kyselystä olisi kuitenkin voinut tulla hyvin pitkä jos osion olisi pitänyt eritellä eri kehon osia. Tarkoitus oli kuitenkin saada yleisempää tietoa ja nyt kun eroja todettiin, voisi olla mielenkiintoista tehdä tarkempaa tutkimusta. Myös muiden menetelmien, kuten haastatteluiden ja hahmon luominen koetilanteessa, käyttö voisi valaista aihetta lisää eri näkökulmista.

Lähteet

- Adinolf, Sonam, Peta Wyeth, Ross Brown ja Joel Harman. 2020. “My Little Robot: User Preferences in Game Agent Customization”. Teoksessa *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 461–471. CHI PLAY '20. Virtual Event, Canada: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450380744. <https://doi.org/10.1145/3410404.3414241>.
- Aimé, Annie, Matthew Fuller-Tyszkiewicz, Jacinthe Dion, Charlotte H. Markey, Esben Strodl, Marita McCabe, David Mellor ym. 2020. “Assessing positive body image, body satisfaction, weight bias, and appearance comparison in emerging adults: A cross-validation study across eight countries”. *Body Image* 35:320–332. ISSN: 1740-1445. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2020.09.014>. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1740144520304125>.
- aulddragon. 2011. *Let's Play "Pool of Radiance" Part 01 - Character Creation*. Youtube. Viitattu 3. joulukuuta 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=UaQOVmrjJFA>.
- Bailey, Rachel, Kevin Wise ja Paul Bolls. 2009. “How Avatar Customizability Affects Children’s Arousal and Subjective Presence During Junk Food-Sponsored Online Video Games”. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society* 12 (kesäkuu): 277–83. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0292>.
- Bartle, Richard. 1996. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS*. Viitattu 17. elokuuta 2024. <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>.
- Bolingbroke, Chester. 2015. *Game 175: The Black Onyx (1984)*. Viitattu 3. joulukuuta 2023. <http://crpgaddict.blogspot.com/2015/02/game-175-black-onyx-1984.html>.
- Cacioli, Jon-Paul ja Alexander J. Mussap. 2014. “Avatar body dimensions and men’s body image”. *Body Image* 11 (2): 146–155. ISSN: 1740-1445. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2013.11.005>.

Carrasco, Romina, Steven Baker, Jenny Waycott ja Frank Vetere. 2017. “Negotiating stereotypes of older adults through avatars”. Teoksessa *Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction*, 218–227. OzCHI '17. Brisbane, Queensland, Australia: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450353793. <https://doi.org/10.1145/3152771.3152795>.

Carrasco, Romina, Jenny Waycott, Steven Baker ja Frank Vetere. 2018. “Designing the Lost Self: Older Adults’ Self-Representations in Online Games”. Teoksessa *Proceedings of the 2018 Designing Interactive Systems Conference*, 441–452. DIS '18. Hong Kong, China: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450351980. <https://doi.org/10.1145/3196709.3196773>.

Cuerdo, Marjorie Ann, Anika Mahajan ja Edward Melcer. 2021. “Die-r Consequences: Player Experience and the Design of Failure through Respawn Mechanics”. Elokuu. <https://doi.org/10.1109/CoG52621.2021.9618894>.

Dietrich, David R. 2013. “Avatars of Whiteness: Racial Expression in Video Game Characters”. *Sociological Inquiry* 83 (1): 82–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/soin.12001>.

Ducheneaut, Nicolas, Ming-Hui Wen, Nicholas Yee ja Greg Wadley. 2009. “Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds”. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1151–1160. CHI '09. Boston, MA, USA: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781605582467. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518877>.

Dunham, John, Konstantinos Papangelis, Nicolas J. LaLone ja Yihong Wang. 2021. “Casual and Hardcore Player Traits and Gratifications of Pokémon GO, Harry Potter: Wizards Unite, Ingress”. *CoRR* abs/2103.00037. arXiv: 2103.00037.

Fowler, F. J. 2009. *Survey research methods*. 4. painos. SAGE Publications Inc. ISBN: 9781412958417.

Frommel, Julian, Martin J. Dechant ja Regan L. Mandryk. 2021. “The Potential of Video Game Streaming as Exposure Therapy for Social Anxiety”. *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.* (New York, NY, USA) 5, numero CHI PLAY (lokakuu). <https://doi.org/10.1145/3474685>.

- Frommel, Julian, Madison Klarkowski ja Regan L. Mandryk. 2021. "The Struggle is Spiel: On Failure and Success in Games". Teoksessa *Proceedings of the 16th International Conference on the Foundations of Digital Games*. FDG '21. Montreal, QC, Canada: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450384223. <https://doi.org/10.1145/3472538.3472565>.
- Hamari, Juho ja Janne Tuunanen. 2014. "Player Types: A Meta-synthesis". *Transactions of the Digital Games Research Association* 1 (maaliskuu): 29–53. <https://doi.org/10.26503/todigra.v1i2.13>.
- Hirsjärvi, Sirkka, Pirkko Remes ja Paula Sajavaara. 2009. *Tutki ja kirjoita*. 15. uudistettu painos. Helsinki: Tammi 2009. ISBN: 9789513148362.
- Hooi, Rosalie ja Hichang Cho. 2012. "Being Immersed: Avatar Similarity and Self-Awareness". Teoksessa *Proceedings of the 24th Australian Computer-Human Interaction Conference*, 232–240. OzCHI '12. Melbourne, Australia: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450314381. <https://doi.org/10.1145/2414536.2414576>.
- IGN. 2015. *Character Creation*. Viitattu 13. joulukuuta 2023. https://www.ign.com/wikis/elder-scrolls-online/Character_Creation.
- Isaksson, Susanne. 2012. *Character Creation Processes in MMORPGs : - A qualitative study of determining important factors*. School of Computer Science, Physics ja Mathematics. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:543179/FULLTEXT01.pdf>.
- Ivănescu, Andra. 2020. "Flow It, Show It, Play It: Hair in Digital Games", <http://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/22335>.
- Kafai, Yasmin, Deborah Fields ja Melissa Cook. 2007. "Your second selves: avatar designs and identity play in a teen virtual world". Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2007*. https://www.researchgate.net/publication/228668771_Your_second_selves_avatar_designs_and_identity_play_in_a_teen_virtual_world.
- Ko, Dong Woo ja Jihye Park. 2020. "I am you, you are me: game character congruence with the ideal self". *Internet Res.* 31:613–634. <https://doi.org/10.1108/INTR-05-2020-0294>.

- Lacey, Lauren. 2023. "A Checkbox on a Character Sheet': Nonbinary Gender Representations in Video Games". *The IJournal: Student Journal of the University of Toronto's Faculty of Information* (Toronto, Canada) 8 (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33137/ijournal.v8i2.41032..>
- Leigh, Peter. 2016. *Sims 1 vs Sims 2 vs Sims 3 vs Sims 4*. Viitattu 2. toukokuuta 2024. <https://www.nostalgianerd.com/sims-1-vs-sims-2-vs-sims-3-vs-sims-4/>.
- Liao, Gen-Yih, T. C. E. Cheng ja Ching-I Teng. 2019. "How do avatar attractiveness and customization impact online gamers' flow and loyalty?" *Internet Research* 29 (tammikuu): 349–366. <https://doi.org/10.1108/IntR-11-2017-0463>.
- Lin, Hsin ja Hua Wang. 2014. "Avatar creation in virtual worlds: Behaviors and motivations". *Computers in Human Behavior* 34:213–218. ISSN: 0747-5632. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.005>.
- Lin, Lorraine, Dhaval Parmar, Sabarish V. Babu, Alison E. Leonard, Shaundra B. Daily ja Sophie Jörg. 2017. "How Character Customization Affects Learning in Computational Thinking". Teoksessa *Proceedings of the ACM Symposium on Applied Perception*. SAP '17. Cottbus, Germany: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450351485. <https://doi.org/10.1145/3119881.3119884>.
- Marathe, Sampada ja S. Shyam Sundar. 2011. "What Drives Customization? Control or Identity?" Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 781–790. CHI '11. Vancouver, BC, Canada: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450302289. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979056>.
- McArthur, Victoria. 2019. "Making Mii: studying the effects of methodological approaches and gaming contexts on avatar customization". *Behaviour & Information Technology* 38 (3): 230–243. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1526969>.
- McArthur, Victoria ja Jennifer Jenson. 2014. "E is for Everyone? Best Practices for the Socially Inclusive Design of Avatar Creation Interfaces". Teoksessa *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment*, 1–8. IE2014. Newcastle, NSW, Australia: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450327909. <https://doi.org/10.1145/2677758.2677783>.

McKeand, Kirk. 2018. *Here's how camp and character customisation works in Red Dead Redemption 2*. Viitattu 13. joulukuuta 2023. <https://www.vg247.com/red-dead-redemption-2-camp-character-customisation>.

McKenna, John L., Yu-Chi Wang, Coleen R. Williams, Kerry McGregor ja Elizabeth R. Boskey. 2022. ““You can't be deadnamed in a video game”: Transgender and gender diverse adolescents' use of video game avatar creation for gender-affirmation and exploration”. *Journal of LGBT Youth* 0 (0): 1–21. <https://doi.org/10.1080/19361653.2022.2144583>.

Nacke, Lennart, Chris Bateman ja Regan Mandryk. 2011. “BrainHex: Preliminary Results from a Neurobiological Gamer Typology Survey”, 6972:288–293. Lokakuu. ISBN: 978-3-642-24499-5. https://doi.org/10.1007/978-3-642-24500-8_31.

———. 2013. “BrainHex: A neurobiological gamer typology survey”. *Entertainment Computing* 5 (tammikuu). <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2013.06.002>.

Neustaedter, Carman ja Elena Fedorovskaya. 2009. “Presenting identity in a virtual world through avatar appearances”. Teoksessa *Proceedings of Graphics Interface 2009*, 183–190. GI '09. Kelowna, British Columbia, Canada, Canadian Information Processing Society. ISBN: 9781568814704. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/1555880.1555921>.

Ng, Raymond ja Robb Lindgren. 2013. “Examining the effects of avatar customization and narrative on engagement and learning in video games”. Teoksessa *Proceedings of CGAMES'2013 USA*, 87–90. Heinäkuu. <https://doi.org/10.1109/CGames.2013.6632611>.

Paleczna, Monika, Piotr Buczkowicz ja Barbara Szmigielska. 2022. “Player-avatar similarity and game experience: game efficacy, game enjoyment, and immersion”. *Polish Psychological Bulletin* vol. 53 (No 3): 193–202. <https://doi.org/10.24425/ppb.2022.141867>.

Park, Anna E. ja Tracy B. Henley. 2007. “Personality and Fantasy Game Character Preferences”. *Imagination, Cognition and Personality* 27 (1): 37–46. <https://doi.org/10.2190/IC.27.1.d>.

Razmus, Magdalena, Wiktor Razmus, Tracy L. Tylka, Marija Jović, Marko Jović ja Hikari Namatame. 2020. “Cross-cultural measurement invariance of the Body Appreciation Scale-2 across five countries”. *Body Image* 34:270–276. ISSN: 1740-1445. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2020.07.003>.

Robson, Colin. ja Kieran. McCartan. 2016. *Real World Research*. 4. painos. Wiley. ISBN: 9781118745236.

Rogers, Ryan ja Laura Dunlow. 2019. “Testing the Difference between Appearance and Ability Customization”. *Commun. Des. Q. Rev* (New York, NY, USA) 7, numero 2 (elokuu): 7–16. <https://doi.org/10.1145/3358931.3358934>.

StrategyWiki. 2018. *Pool of Radiance/Characters creation*. Viitattu 13. joulukuuta 2023. https://strategywiki.org/wiki/Pool_of_Radiance/Characters_creation.

Swami, Viren, Ulrich S. Tran, Stefan Stieger, Toivo Aavik, Hamed Abdollahpour Ranjbar, Sulaiman Olanrewaju Adebayo, Reza Afhami ym. 2023. “Body appreciation around the world: Measurement invariance of the Body Appreciation Scale-2 (BAS-2) across 65 nations, 40 languages, gender identities, and age”. *Body Image* 46:449–466. ISSN: 1740-1445. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2023.07.010>.

Szolin, Kim, Daria J. Kuss, Filip M. Nuyens ja Mark D. Griffiths. 2023a. ““I am the character, the character is me”: A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames”. Cited by: 0; All Open Access, Hybrid Gold Open Access, *Computers in Human Behavior* 143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>.

———. 2023b. “Exploring the user-avatar relationship in videogames: A systematic review of the Proteus effect”. *Human–Computer Interaction* 38 (5-6): 374–399. <https://doi.org/10.1080/07370024.2022.2103419>.

Tekinbas, K.S. ja E. Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. ITPro collection. MIT Press. ISBN: 9780262240451.

- Teng, Ching-I. 2010. "Customization, immersion satisfaction, and online gamer loyalty". *Online Interactivity: Role of Technology in Behavior Change, Computers in Human Behavior* 26 (6): 1547–1554. ISSN: 0747-5632. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.05.029>.
- The Sims. 2014. *The Sims 4: Create A Sim Official Gameplay Trailer*. Youtube. Viitattu 5. toukokuuta 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=pZmtGfTj-to&t=94s>.
- Thomas, Andrew G. ja Mark K. Johansen. 2012. "Inside out: Avatars as an indirect measure of ideal body self-presentation in females". *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 6, numero 3 (joulukuu): Article 3. <https://doi.org/10.5817/CP2012-3-3>. <https://cyberpsychology.eu/article/view/4270>.
- Tondello, Gustavo, Karina Arrambide, Giovanni Ribeiro, Andrew Cen ja Lennart Nacke. 2019. "'I don't fit into a single type': A Trait Model and Scale of Game Playing Preferences". Syyskuu. <https://inria.hal.science/hal-02544625>.
- Trepte, Sabine ja Leonard Reinecke. 2010. "Avatar Creation and Video Game Enjoyment: Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar". *Journal of Media Psychology* 22 (tammikuu): 171–184. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000022>.
- Turkay, Selen ja Charles Kinzer. 2016. "The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification". *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 6 (heinäkuu): 1–25. https://www.researchgate.net/publication/281582949_The_Effects_of_Avatar-Based_Customization_on_Player_Identification.
- Tylka, Tracy L. ja Nichole L. Wood-Barcalow. 2015a. "The Body Appreciation Scale-2: Item refinement and psychometric evaluation". *Body Image* 12:53–67. ISSN: 1740-1445. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2014.09.006>.
- . 2015b. "What is and what is not positive body image? Conceptual foundations and construct definition". *Body Image* 14:118–129. ISSN: 1740-1445. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2015.04.001>.

Wagensveld, Lisa, Christof van Nimwegen ja Sander Bakkes. 2023. “Identifying Body Appreciation by Visualising Actual/Ideal Self-Discrepancy: An Avatar Creation Task”. Teoksessa *Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games*. FDG '23. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450398558. <https://doi.org/10.1145/3582437.3582450>.

Villani, Daniela, Elena Gatti, Stefano Triberti, Emanuela Confalonieri ja Giuseppe Riva. 2016. “Exploration of virtual body-representation in adolescence: the role of age and sex in avatar customization”. *SpringerPlus* 5 (jouluuu). <https://doi.org/10.1186/s40064-016-2520-y>.

Wohn, Donghee Yvette. 2014. “Spending real money: purchasing patterns of virtual goods in an online social game”. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3359–3368. CHI '14. Toronto, Ontario, Canada: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450324731. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557074>.

Yee, Nick ja Jeremy Bailenson. 2007. “The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior”. *Human Communication Research* 33, numero 3 (heinäkuu): 271–290. ISSN: 0360-3989. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>. eprint: <https://academic.oup.com/hcr/article-pdf/33/3/271/22324746/jhumcom0271.pdf>.

Yee, Nick, Nicolas Ducheneaut ja Les Nelson. 2012. “Online Gaming Motivations Scale: Development and Validation”. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2803–2806. CHI '12. Austin, Texas, USA: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450310154. <https://doi.org/10.1145/2207676.2208681>.

ZenimaxOnlineStudios. 2013. *The Elder Scrolls Online: Character Creation (PEGI)*. YouTube. Viitattu 13. joulukuuta 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=Qr4KnUSGtI>.

Liitteet

A Kysely

1. When you create avatars' appearances in games, which of the following statements best describes you?:
 - (a) I tend to create them as realistic and similar to myself as possible
 - (b) I tend to create them as an idealized version of myself
 - (c) I tend to create them as someone distinctly different from myself
 - (d) Other, what? (explain in the box below)
2. Here you can explain your answer more in depth if you want: Avoin tekstikenttä
3. Think of a game you have played that included visual character creation. It can be your favourite game or the last game you have played etc: Avoin tekstikenttä
4. In what ways do you make your avatar look like you? Check all that apply: a) Sex/Gender, b) Skin Tone, c) Hair Style, d) Hair Colour, e) Clothing Choices, f) Eye Colour, g) Facial Features, h) Height, i) Body Shape, j) Other, what?, k) None
5. How similar is the avatar's appearance compared to your appearance? (Arvio jokaisesta piirteestä Likert-asteikolla 1 (Very dissimilar) - 5 (Very similar)): a) Skin Tone, b) Hair Style, c) Hair Colour, d) Clothing Choices, e) Eye Colour, f) Facial Features, g) Height, h) Body Shape
6. Rate how important character creation attributes are to you when creating a character. (Arvio jokaisesta piirteestä Likert asteikolla 1 (Not at all important) - 5 (Very important)): a) Sex/Gender, b) Skin Tone, c) Hair Style, d) Hair Colour, e) Clothing Choices, f) Eye Colour, g) Facial Features, h) Height, i) Body Shape
7. Kysymykset pelimieltymyksistä (25 kysymystä), The Five Factor Player Traits Scale (Tondello ym. 2019)
8. Kysymykset kehonkuvasta (10 kysymystä), BAS-2 (Tylka ja Wood-Barcalow 2015a)
9. What is your age?: Avoin kenttä
10. What is your gender?: a) Female, b) Male, c) Other, d) Prefer not to say
11. What country do you reside in currently?: Pudotusvalikko valtioiden nimillä

12. If you want, you can give feedback on the whole survey. Answering is not mandatory:
Avoin tekstikenttä