

OULUN YLIOPISTO
Humanistinen tiedekunta
Informaatiotutkimus

Jenni Laakkonen

MAISEMIEN JA KEHYSTEN VÄLISSÄ – PÖYTÄROOLIPELAAJIEN
TIETOKÄYTÄNNÖT PELITAPAHTUMAN AIKANA

Informaatiotutkimuksen
kandidaatintutkielma
Oulu 2022

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	3
2 TEOREETTINEN TAUSTA JA PÄÄMÄÄRÄ	5
2.1. Tietokäytännöt.....	5
2.2. McKenzien malli arkielämän tietokäytännöistä	7
2.3. Pelitutkimus, roolipelitutkimus ja pöytäroolipelit.....	10
2.4. Roolipelin kehukset.....	13
2.5. Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset	14
3 MENETELMÄT JA AINEISTOT	16
3.1. Etnografinen lähestymistapa tiedonhankinnan strategiana	16
3.2. Osallistuva havainnointi aineiston hankinnan metodina	17
3.3. Aineistonkeruu	18
3.4. Aineiston analyysi	20
4 TUTKIMUSTULOKSET	22
4.1. Tietokäytäntöjen mallin tapojen toteutuminen pelitilanteessa	22
4.1.1. Pelikehys	23
4.1.2. Pelimaailman kehys.....	28
4.2. Tietokäytäntöjen tapojen ja roolipelin kehysten suhteet.....	32
5 POHDINTA.....	35
5.1. Tutkimustuloksia koskeva pohdinta	35
5.2. Tutkimusmenetelmiä koskeva pohdinta	36
5.3. Jatkotutkimusehdotukset	38
LÄHTEET	39
LIITTEET	43

1 JOHDANTO

Peleistä eri muodoissaan on tullut erottamaton osa nykyajan mediakulttuuria. Pelitutkimuksen kasvaessa ja kehittyessä yhä monitieteisemmäksi voidaan pelejä ja niihin liittyviä ilmiöitä tarkastella yhä useampien eri tieteenalojen ja tutkimussuuntausten näkökulmista. Uusien pelien ja ilmiöiden syntyminen sekä pelaajakulttuurin jatkuvat muutokset myös luovat potentiaalisia uusia tutkimusaiheita. Pelejä on tutkittu niiden psykologisten ulottuvuuksien kautta (mm. van Reet 2021), pedagogisten mahdollisuuksien valossa (mm. Daniau 2016; Henriksen 2004;) sekä narratiivien ja kielellisyyden pohjalta (mm. Carr 2006; Tasala 2022). Myös pelaajiin ja pelihahmoihin liittyvät identiteettikysymykset ja erilaiset yhteisön synnyttämät ilmiöt ovat olleet kiinnostuksen kohteina (mm. Harviainen & Lieberoth 2012; Mansikkamäki 2014).

Informaatiotutkimuksen näkökulma on sovelias pelien tutkimiseen, sillä erilaisten pelityyppien, kuvitteellisten maailmojen ja pelaajayhteisöjen dynamiikat luovat lukemattomia tapoja kohdata ja käsitellä sekä pelaamisen toimintaan tarvittavaa, että pelin aikana kohdattavaa tietoa. Suomessa esimerkiksi Tampereen yliopiston informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median professori J. Tuomas Harviainen on julkaissut lukuisia artikkeleita tutkimuksista, joissa pelitutkimuksen kohteet yhdistyvät tiedon tutkimisen paradigmoihin (mm. Harviainen, 2007; 2012a; 2012b). Informaatiotutkimuksen kannalta oleellista on tunnistaa ja erottaa pelin maailma ja sen tietoon liittyvät ilmiöt fyysisestä maailmasta. Tätä voidaan selkeyttää informaatiomaiseman käsitteen avulla, johon palataan vielä myöhemmin tietokäytäntöjen yhteydessä.

Tämän kandidaatintutkielman keskeisenä aiheena ovat pöytäroolipelit. Pöytäroolipelejä pelataan yleisimmin 3-8 hengen joukolla, ja niiden tarkoituksena on luoda keskustelun ja vuorovaikutuksen pohjalta yhteistä tarinaa pelinjohtajan ohjaamana. Pelaajat liikkuvat kuvitteellisessa pelimaailmassa kontrolloiden omaa pelihahmoaan, eläytyen tämän rooliin ja kuvaillen toisille tämän tekemisiä ja aikeita. Pelinjohtajan rooli on kuvailla pelaajille ympäristöä ja sen reaktioita pelaajien toimiin, sekä pelata maailmasta löytyviä sivuhenkilöitä. Eri pöytäroolipelit pohjautuvat omiin sääntöihinsä ja systeemeihinsä, joissa nopanheitolla on usein merkittävä rooli, mutta peli ja pelikokemus muovautuvat pitkälti pelaajien ja pelinjohtajan mielikuvituksen ja yhteistyönä tuotetun kerronnan

tuloksena. (Karvonen 2019.) Pöytäroolipeleissä luodaan merkityksiä toiminnan kautta, ja siihen liittyvät olennaisena tietoon liittyvät toiminnot (Mäyrä 2008, 19). Informaatiotutkimukselle otollisia tutkimuskohteita voivat olla esimerkiksi tiedon hankintaan, käsittelyyn ja jakamiseen liittyvät seikat, pelaajien monilukutaito tai yhteisöllinen tiedon luominen, joita voidaan pöytäroolipelin kontekstissa tarkastella useilla eri tasoilla (Karvonen 2019).

Tässä tutkimuksessa pöytäroolipeliä tarkastellaan sosiaalisena ilmiönä, jossa pelaajat liikkuvat erilaisten roolipelille määriteltyjen kehysten sisällä. Nämä kehukset pohjautuvat sosiaalisen vuorovaikutuksen luonnetta tutkineen Erving Goffmanin (1986) 1970-luvulla julkaistuun kehysanalyysiin, jota Gary Alan Fine (1983) on myöhemmin soveltanut vuorovaikutuksellisten, kuvitteellisissa maailmoissa tapahtuvien roolipelien tutkimiseen. Tutkimuksen kohteena ovat oululaiset, *Wizards of the Coastin* vuonna 2014 julkaiseman *Dungeons & Dragons* –pöytäroolipelin pelaajat. Tutkimuksen tarkoituksena on havainnoida ja analysoida, millaisia tietokäytäntöjä tutkimuksen kohteena olevilla pelaajilla ilmenee tutkittavan pelitilanteen aikana. Taustalla on ajatus siitä, kuinka roolipelin kehukset muodostavat useita samanaikaisia informaatiomaisemia, joissa pelaajat liikkuvat, ja joiden sisällä ja välillä tietokäytännöt tapahtuvat.

Tutkimus suoritetaan osallistuvana havainnointina. Sen toteuttamisessa sovelletaan tietokäytäntöjen tutkimukseen (Savolainen 2007, 2008) pohjautuvaa Pamela McKenzien (2003) arkielämän tiedonhankinnan mallia, jonka avulla ryhmitellään pelaajien tiedonhankintaan liittyviä tapoja. Tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita erityisesti siitä, kuinka tiedonhankinnan mallin tavat toteutuvat tutkittavissa roolipelin kehyksissä, ja kuinka pelaajat tiedonhankintaan liittyvissä toiminnoissaan liikkuvat kehysten välillä. Analyysi suoritetaan pääosin laadullisena sisällönanalyysinä, jonka pohjana toimii pelitilanteesta kerätty havainnointiaineisto.

Tutkielmassa esitellään aluksi tutkimusta taustoittavaa teoriaa ja esitetään tutkimuskysymykset. Seuravaksi esitellään tiedonhankinnan strategia ja metodi, sekä kerrotaan tutkimusaineiston keräämisestä ja analyysistä. Analyysin perusteella vastataan aiemmin esitettyihin tutkimuskysymyksiin. Lopuksi pohditaan vielä tutkimuksen onnistumista ja esitetään jatkotutkimusehdotuksia.

2 TEOREETTINEN TAUSTA JA PÄÄMÄÄRÄ

Tässä luvussa esitellään teoreettinen tausta, johon tutkimus pohjautuu. Aluksi kerrotaan tutkimuksen lähtökohtana toimivista informaatiotutkimuksen tietokäytännöistä ja niihin liittyvästä arkielämän tietokäytäntöjen mallista. Seuraavaksi esitellään lyhyesti, mitä on pelitutkimus ja millaisia roolipelit ovat tutkimuksen kohteena, sekä avataan roolipelin kehysteoriaa. Lopuksi summataan tutkimuksen tarkoitus ja esitetään tutkimuskysymykset.

2.1. Tietokäytännöt

Tämän tutkimuksen kannalta merkittäviä aiempia tutkimuksia ovat informaatiotutkimuksen professori Reijo Savolaisen (2007, 2008) tutkimukset tietokäytännöistä. Artikkelissaan *Information behavior and information practice: reviewing the "umbrella concepts" of information-seeking studies* (2007) Savolainen määrittelee tietokäytännön käsitettä ja erkaannuttaa sitä suhteessa aiempaan tietokäyttämisen tutkimukseen. Teoksessa *Everyday information practices: a social phenomenological perspective* (2008) hän syventää arkielämän tiedonhankinnan (*everyday-life information seeking* tai *ELIS*) tutkimukseen pohjautuvaa tietokäytäntöjen tutkimusta sosiaalisena ilmiönä. Tietokäytäntöjen tutkimuksen perusajatuksen ymmärtäminen on oleellista tässä tutkielmassa myöhemmin esiteltävän McKenzien luoman arkielämän tiedonhankintamallin kannalta, sillä mallin teoria pohjautuu tietokäytäntöihin ja niiden metateoreettiseen näkökulmaan.

Tietokäytännöt eli informaatiokäytännöt (*information practice*) on Savolaisen (2007) kehittämä termi, joka voidaan nähdä rinnakkaiskäsitteenä tietokäyttämismiselle ja informaatiokäyttämismiselle (*information behaviour*). Tietokäytäntöjen ajatus on esiintynyt tiedonhankintaan liittyvässä tutkimuskirjallisuudessa jo 1960-luvulla, mutta sitä on alettu määritellä tarkemmin vasta 2000-luvun puolella (Savolainen 2007). Tietokäytännöt on tietokäyttämisen tavoin laajempi sateenvarjotermi, jonka alle mahtuvat kokonaisvaltaisesti ihmisen ja informaation kohtaamiseen liittyvät toiminnot. Molempien tutkimuksissa ollaan kiinnostuneita siitä, kuinka ihminen kohtaa ja käsittelee

informaatiota, mutta niiden metateoreettiset lähtökohdat tutkimukseen poikkeavat toisistaan. (Talja, Tuominen & Savolainen, 2005; Haasio, Harviainen & Savolainen 2019.)

Tietokäytäntöjen tutkimuksessa tutkittavaa aihetta lähestytään sosiaalisen konstruktionismin luomien tutkimussuuntausten pohjalta (Savolainen 2007, 2008). Sosiaalinen konstruktionismi on sosiaalisen toiminnan teoria ja yleisnimi erilaisille tutkimussuunnille, jotka ehdottavat todellisuuden ajatuksen, tiedon ja käsitteiden rakentuvan yhteisöllisesti. Teorian mukaan sosiaalisen todellisuuden rakentuessa rakentuvat myös siihen liittyvät merkitykset. Pelkän havainnoinnin ja vakiintuneiden toimintamallien sijaan todellisuus rakentuu yhteisymmärryksestä, neuvottelusta ja improvisoinnista. (Tieteen termipankki). Kun tietokäyttämisen tutkimuksessa informaatioon liittyvien toimintojen nähdään olevan lähinnä kognitiivista ja lähtöisin ensisijaisesti tarpeista ja motiiveista, korostaa tietokäytäntöjen tutkimuksen diskurssi sosiaalisten ja kulttuuristen seikkojen muovaamia toimintamalleja. (Savolainen, 2007.)

Tietokäytäntöjen käsite on luotu mm. tukemaan ajatusta siitä, että tieto itsessään ei ole toimija, vaan tietoa ”-- luodaan, muokataan, hankitaan, käytetään ja jaetaan” (Haasio ym. 2019, 47). Puhtaasti konstruktionistisesta näkökulmasta katsottaessa oletetaan, että tiedonhankinnan ja tiedon käytön prosessit muodostuvat sosiaalisessa kanssakäymisessä ja dialogin avulla. Näin ollen tietokäytännöt erkaantuvat yksilön motiiveista, teoista, käytöksestä ja taidoista (Tuominen, Talja & Savolainen 2005, 328) ja keskittävät sen sijaan huomion yhteisöön, jonka sisäiset kontekstit rakentuvat siihen kuuluvien yksilöiden luomina (Savolainen 2007). Tietokäytännöt ovat yksinkertaisimmillaan jonkin sosiaalisen tai kulttuurisen yhteisön tai ryhmän määrittämiä, usein vakiintuneita tapoja, joilla tiedonlähteet tunnistetaan, niiden pariin hakeudutaan ja niistä saatua tietoa käytetään ja jaetaan (Haasio ym. 2019, 48).

Tietokäytännöt linkittyvät myös johdannossa mainittuun informaatiomaisemaan (*information landscape*). Se kuuluu sarjaan avaruudellisia, toisiinsa liittyviä käsitteitä, jotka on kehitetty kuvaamaan niitä tiloja, joissa tietokäytännöt tapahtuvat. Informaatiomaisema poikkeaa muista samantyyulisistä konsepteista siinä, että se on määritelty metaforan sijaan analogiaksi, jonka on mahdollista olla pelkän kielikuvan sijaan selittävä. Tietokäytäntöjen tutkimus on määritelty informaatiomaiseman tilaksi,

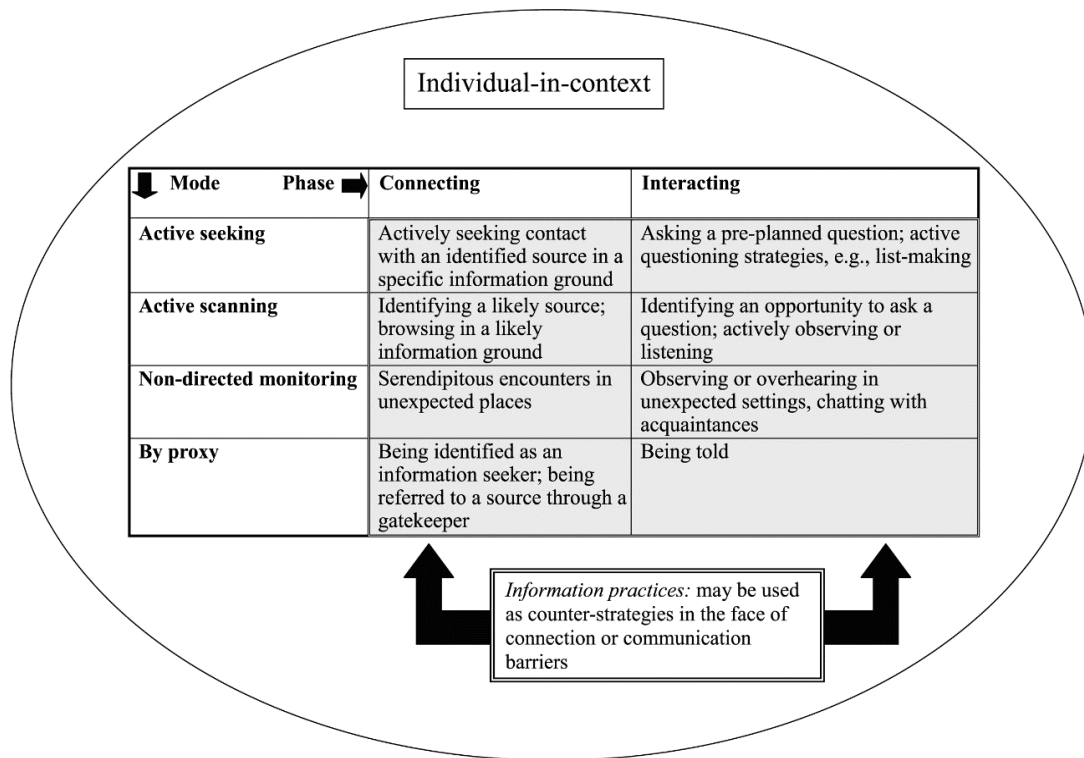
joka voidaan käsittää kolmen eri näkökulman kautta: se on jotakin, joka mahdollistaa tietokäytäntöjen harjoittamisen, sitoo yhteen fyysisiä ja kuvitteellisia ominaisuuksia tai rakentuu sosiaalisesti muodostetusta tietokäytäntöjen kontekstista. (Savolainen 2020.)

Tietokäytäntöjen näkökulma valittiin tämän tutkimuksen teoreettiseksi pohjaksi, sillä tutkimuksen kohteena oleva pelitilanne rakentuu vahvasti yhteisten sääntöjen ja toimintamallien avulla. Pelaajakulttuurin – ja tässä tapauksessa tietyn pelaajaryhmän – käytännöt ovat muovautuneet yhdessä toimiessa, ja pelin yhteisöllinen tapa tuottaa tarinaa dialogin avulla on kiinnostava kohde tietokäytäntöjen tarkastelemiseen. Informaatiomaisen käsitteen avulla voidaan havainnollistaa ja sitoa tietokäytäntöjä myöhemmin esiteltävään roolipelin kehysteoriaan.

2.2. McKenzien malli arkielämän tietokäytännöistä

Tämän tutkimuksen kannalta oleellista on tunnistaa tiedonhankinnan prosessi, joka saa merkityksensä palvellessaan jotakin päämäärää – tässä tapauksessa pelaajien ratkoessa tiedontarpeisiinsa liittyviä ongelmia. Viitekehyksenä tiedonhankintaan toimii Pamela McKenzien (2003) arkielämän tietokäytäntöjen malli. Se on konstruktivistiseen diskurssianalyysiin perustuva malli, jonka pohjalta McKenzie esittää arkielämän tiedonhankinnan tutkimuksen hyötyvän tietokäytäntöihin liittyvästä sosiaalisen konseptin näkökulmasta.

McKenzien mallissa tiedonhankinta pyritään huomioimaan kokonaisvaltaisena tapahtumana, jossa epäsuorilla tiedonhankinnan keinoilla on yhtä merkittävä rooli kuin aktiivisella tiedonhankinnalla. Se pyrkii myös kuvaamaan mahdollisimman tarkasti tiedonhankintaan kuuluvaa tilanelähtöisyyttä ja suunnittelemattomuutta, sekä tietokäytäntöihin liittyvien kontekstien merkityksellisyttä. (Haasio ym. 2019, 163; McKenzie, 2003.) McKenzien tietokäytäntöjen malli on esitetty kuviossa 1.



Kuvio 1. Arkielämän tietokäytännöt (McKenzie 2003).

McKenzien tietokäytäntöjen mallissa tietokäytännöt erotellaan tapaan (*mode*) ja vaiheeseen (*phase*). Jokainen tapa saa kaksi eri vaihetta, jotka esiintyvät yleisimmin aina samassa järjestyksessä. Vaiheet kuvaavat tiedontarvitsijan kohtaamista tiedon kanssa. Ne ovat:

- 1) Yhteyden ottaminen lähteisiin ja kanaviin (*connecting*)
- 2) Vuorovaikutus lähteiden kanssa (*interacting*) (Haasio ym. 2019, 163; McKenzie 2003.)

Yhteyden ottaminen lähteisiin ja kanaviin kuvaa käytäntöjä, joilla tunnistetaan tiedonlähteet tai tullaan itse tunnistetuksi tiedontarvitsijaksi. Siihen liittyvät myös käytännöt, joilla joko suorasti tai epäsuorasti kohdataan ja otetaan kontakti potentiaaliseen tiedonlähteeseen tai tiedontarvitsijaan. Vuorovaikutus lähteen kanssa taas kuvaa niitä käytäntöjä, jotka ilmenevät tiedontarvitsijan ollessa suorassa vuorovaikutuksessa tiedonlähteen kanssa. (McKenzie 2003.)

Tapa liittyy tiedon etsimiseen ja saamiseen, ja se on jaoteltu neljään eri kategoriaan. Ne ovat:

- 1) aktiivinen tiedonetsintä (*active seeking*)
- 2) aktiivinen selailu tai seuranta (*active scanning*)
- 3) kohdentumaton toimintaympäristön seuranta (*non-directed monitoring*)
- 4) tiedon saaminen toisen henkilön hankkimana (*by proxy*) (Haasio ym. 2019, 163; McKenzie 2003.)

Aktiivisessa tiedonetsinnässä tiedontarvitsijalla on tavallisimmin jokin ennalta määritelty tai helposti rajattavissa oleva ongelma. Tiedontarvitsija hakeutuu ennalta tunnetuille tiedonlähteille, joilta kysytään ongelman ratkaisuun perustuvia kysymyksiä. Ratkaisun hakeminen on järjestelmällistä ja suunnitelmallista, ja tiedonlähteiltä saatuja vastauksia tarkastellaan kriittisesti ongelman ratkaisemisen kannalta. Mitä paremmin tiedontarvitsija tuntee ongelman ja tiedonlähteet, sitä paremman tuloksen hän voi tiedonetsinnällään saavuttaa. (Haasio ym. 2019, 164-165; McKenzie 2003.)

Tiedon aktiivisessa seurannassa tiedontarvitsijalla ei ole tarkkaan määriteltyä ongelmaa, vaan kohteena on jokin tietty aihepiiri, asia tai henkilö, josta ollaan kiinnostuneita. Tiedon aktiivinen seuranta sisältää osittain kohdistettua selailua, aktiivista havainnointia ja spontaania kysymysten esittämistä. Se voi olla myös potentiaalisten tiedonlähteiden tunnistamista ja mieleen painamista tulevaisuuden varalle. (Haasio ym. 2019, 165; McKenzie 2003.)

Kohdentumattomassa toimintaympäristön seurannassa tietoa löydetään sattumalta. Tiedontarvitsija ei ole sillä hetkellä aktiivisesti hakemassa ratkaisua mihinkään ongelmaan, mutta tieto tai tiedonlähde osuu kohdalle etsimättä. Lukemalla tai keskustelemalla voidaan törmätä ennakoimatta johonkin tiedontarvitsijalle ajankohtaiseen aiheeseen, tai yllättävä tiedonlähde voidaan löytää esimerkiksi toisten keskustelua, käytöstä ja toimintaa seuraamalla. (Haasio ym. 2019, 165; McKenzie 2003.)

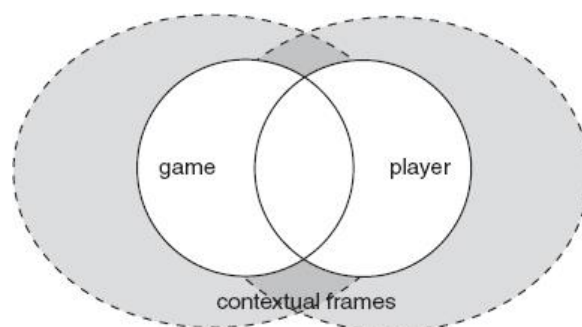
Tietoa voidaan saada myös toisen henkilön hankkimana. Tiedontarvitsija voi erityisesti pyytää jotakuta hankkimaan hänelle tietoa jostakin asiasta, tai vaihtoehtoisesti joku voi tarjota pyytämättä esimerkiksi neuvoja, jos uskoo tiedon saajan hyötyvän siitä. Joku voi

myös identifioida henkilön tiedontarvitsijaksi ja tarjota tälle tietoa tai apua tiedonlähteelle pääsemisessä. Tämä kategoria on käytännöiltään kaikkein monimuotoisin, sillä tiedon alkuperäinen hankkija on voinut saada tiedon millä tahansa kolmesta edellä mainitusta tavasta. (Haasio ym. 2019, 165-166; McKenzie 2003.)

Tietokäytäntöjen malli soveltuu tämän kandidaatintutkielman tutkimusaiheeseen eli roolipelaajien tietokäytäntöjen tutkimiseen, sillä se pyrkii huomioimaan tietoisena ja aktiivisen tiedonhankinnan lisäksi myös tiedonhankintaprosessin intuitiivisen ja sosiaalisen luonteen. Tässä tutkimuksessa tutkittavaa aihetta lähestytään kokonaisvaltaisesti tietokäytäntöjen mallin tapojen, eli aktiiviseen tiedonetsintään, aktiiviseen selailuun, kohdentumattoman toimintaympäristön seurannan ja toisen henkilön kautta saadun tiedon kautta. Kiinnostuksen kohteena on näiden tapojen ilmeneminen tarkasteltavana olevassa pelitilanteessa ja niiden näyttäytyminen suhteessa myöhemmin esiteltävään roolipelin kehysteoriaan.

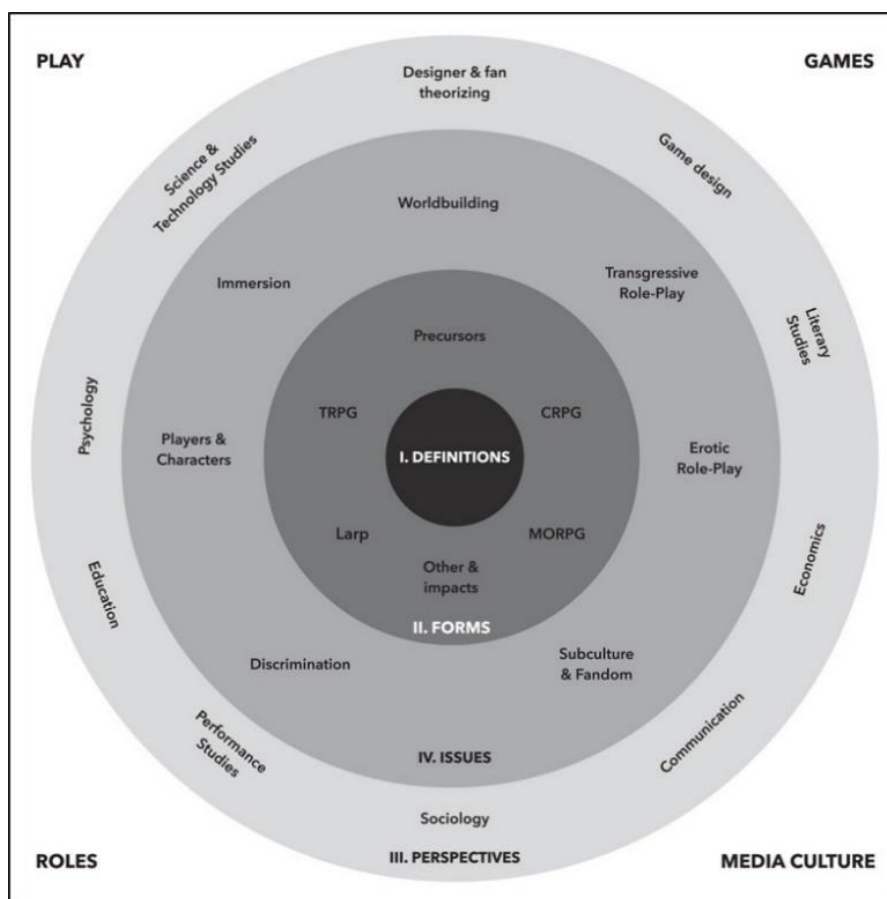
2.3. Pelitutkimus, roolipelitutkimus ja pöytäroolipelit

Pelitutkimus on uudehko tieteenala, joka tutkii pelejä ja niihin liittyviä ilmiöitä. Pelitutkija Frans Mäyrän (2008) mukaan pelitutkimus voidaan pääpiirteissään jakaa pelien tutkimukseen, pelaajien tutkimukseen ja niihin liittyvien kontekstien tutkimukseen. Käytännössä rajat ovat kuitenkin häilyviä, ja esimerkiksi pelikulttuurin ja pelaajien kokemusten tapaiset tutkimuskohteet sitovat kaiken vuorovaikutteiseksi, yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Tutkimuskohteet ja niiden keskinäiset suhteet on esitetty kuviossa 2. (Finto.fi; Mäyrä 2008, 2-10.)



Kuvio 2. *“The focus of game studies in the interaction between game and player, informed by their various contextual frames”* (Mäyrä 2008, 2).

Pelitutkimukselle tyypillisen paradigman määrittely on haastavaa, sillä tutkimuksella ei ole vakiintunutta perustaa tai tarkkaan määriteltyjä metodeja. Tutkimusta on alun perin harjoitettu mm. kirjallisuudentutkimuksen, kulttuurintutkimuksen, mediatieteen, psykologian, sosiologian ja tietojenkäsittelytieteiden edustajien toimesta, ja menetelmät ja lähestymistavat periytyvät edelleen pitkälti näiltä kyseisiltä tieteenaloilta. Erityisesti digitaalisten pelien suosio on 2010-luvun jälkeen lisännyt alan koulutusta ja tuonut alalle lisää tutkijoita, mutta yhtenäistä viitekehystä tai koulukuntia tutkimuksella ei ole. Pelitutkimusta ja -tutkijoita sitookin metodien tai teoreettisten kehysten sijaan ensisijaisesti tutkimuksen kohde, eli pelin ja leikin toiminto. (Mäyrä 2008, 5-11; Stenros & Harviainen 2011.)



Kuvio 3. Roolipelitutkimuksen lähtökohtia (Zagal & Deterding 2018b, 13).

Roolipelitutkimus on pelitutkimuksen alalaji, jonka kohteena ovat pöytäroolipelit, eloroolipelit eli larpit ja digitaaliset roolipelit. Zagal & Deterding (2018b) mainitsevat, että ymmärtääkseen roolipelejä, niiden muotoja ja sosiaalista asemaa, on hyödyllistä

tarkastella niitä neljän erilaisen ilmiön lähtökohdista: roolit, pelaaminen, pelit ja mediakulttuuri. Kuviossa 3 on esitetty, kuinka monimuotoista roolipelitutkimus voi olla; sen ilmiöitä voidaan lähteä vaihtelevasti tutkimaan eri tieteenalojen näkökulmista, erilaisten kysymysten tai ongelmien kautta, ja erilaisiin pelimuotoihin kohdistuen. (Zagal & Deterding 2018b, 12-14.)

Roolipelien tutkimusta määrittää eräänä tekijänä pelin subjektiivisuus: kaikilla osallistujilla on oma osansa sekä pelin luojana että kokijana. Jokainen osallistuja myös kokee tilanteet vahvasti omasta näkökulmastaan pelaamansa hahmon kautta. Toisena merkittävänä tekijänä roolipelien tutkimusta määrittää pelin häviävyys: kerran valmistunutta tapahtumaa eli pelitilannetta ei voida enää toisintaa täysin samanlaisena. Ääni- ja videonauhoitteiden avulla valmiita tapahtumia on kuitenkin mahdollista tutkia ja analysoida myös jälkeinpäin. Roolipeleihin kohdistuva tutkimus on tyypillisesti empiriaan perustuvaa, usein tutkijan omaan pelaajaryhmään kohdistuvaa tutkimusta, jossa yhdistyvät eri tieteenalojen lähtökohdista kumpuavat teoriat, mallit ja metodit. (Stenros & Harviainen 2011, 62–68.)

Pöytäroolipeleillä (TRPG) on roolipelitutkimuksessa pitkät perinteet. Alun perin harrastaja-asiantuntijoiden omien piirien sisällä julkaistuista analyttisistä kirjoituksista on kehittynyt 2000-luvun puolelle tultaessa kansainvälistä akateemista tutkimusta, johon keskittyvät mm. *International Journal of Role-Playing* – ja *Analog Game Studies* – julkaisut. (Santamäki 2021; Stenros & Harviainen 2018.) Digitaalinen aikakausi on jättänyt pöytäroolipelitutkimuksen digitaalisten roolipelien varjoon, mutta herättänyt samalla henkiin uudenlaisen pelikulttuurin. Uudet tavat jakaa sisältöä, sekä uudet pelaamisen muodot ovat tuoneet pöytäroolipelit alakulttuurista osaksi valtavirtaa. Tämän vuoksi sekä pelit että pelaajayhteisöt ovat monimuotoisempia ja muutokselle alttiimpia kuin koskaan aiemmin, tarjoten tutkimukselle jatkuvasti uusia aiheita. (White ym. 2018.) Hyvänä esimerkkinä voidaan pitää tässä tutkimuksessa esiintyvää *Dungeons & Dragons* –pöytäroolipeliä, joka on kokenut lukuisia muutoksia ja pitänyt yllä niin pelaajien kuin tutkijoidenkin mielenkiintoa lähes viisikymmentä vuotta.

2.4. Roolipelin kehykset

Tämä tutkimus tarkastelee roolipelaamista lähtökohtaisesti sosiaalisena ilmiönä. Sosiaalista vuorovaikutusta tutkinut Erving Goffman (1986) julkaisi 1970-luvulla kehysanalyysin, jonka mukaan vuorovaikutus ja siihen liittyvät teot tapahtuvat aina jonkin tietyn järjestelmän eli kehyksen sisällä. Goffman käytti mm. pelaamista esimerkkinä kokemuksesta, jossa sanojen ja tekojen merkitykset muuttuvat kehysten vaihtuessa. (Goffman 1986.) Sosiologi Gary Alan Fine (1983) on myöhemmin tulkinut kehysanalyysia teoksessaan *Shared Fantasy : Role-playing Games as Social Worlds* tutkiessaan roolipelejä ja niiden pelaajien kesken esiintyviä vuorovaikutuksen malleja. Fine on kehittänyt Goffmanin mallin pohjalta erilaisia roolipelille soveltuvia kehyksiä, joiden välillä pelaajat liikkuvat pelatessaan. Nämä kehykset ovat:

- 1) Sosiaalinen kehys
- 2) Pelikehys
- 3) Pelimaailman kehys (Fine 1983, 181-204; Santamäki 2021.)

Sosiaalisen kehyksen toimija on omaan fyysiseen maailmaamme ja sen tapahtumiin sidottu henkilö. Tämä kehys heijastaa ainoastaan fyysisen maailman tapahtumia, ja sen sisällä pelaaja puhuu muille pelaajille omana itsenään. Henkilö omaa omaan maailmaamme liittyvää arkitietoa, jota voidaan hyödyntää muissa kehyksissä liikuttaessa. (Fine 1983, 181-204; Santamäki 2021.)

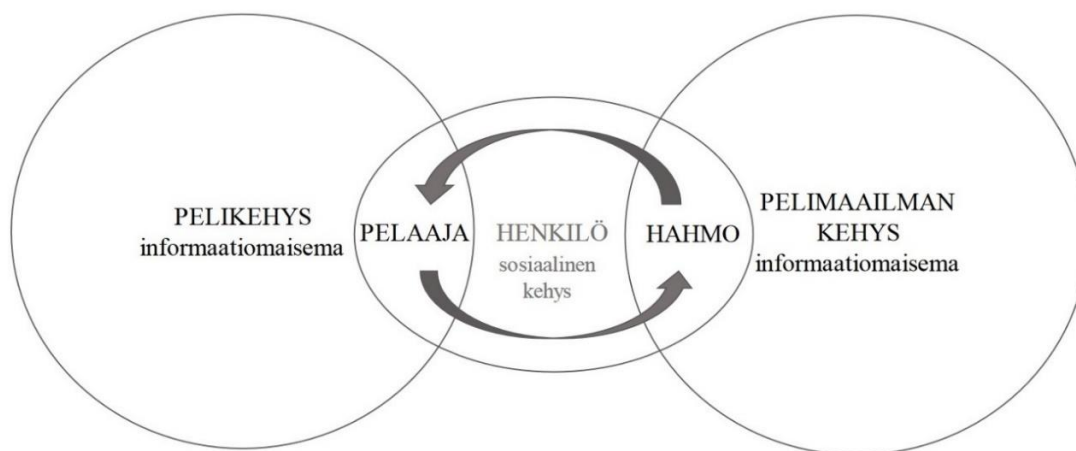
Pelikehyksen toimija on pelimaailman kontekstiin sidottu pelaaja. Tämän kehyksen sisällä pelaajat toimivat keskenään pelaamisen näkökulmasta ja pelimaailman sisäisten sääntöjen mukaan esim. opetellen pelin sääntöjä tai liikuttaen hahmojaan pelimaailmassa. (Fine 1983, 181-204; Santamäki 2021.)

Pelimaailman kehyksen toimija on kuvitteellisessa maailmassa pelattava hahmo. Tässä kehyksessä pelaaja esiintyy hahmunaan, jonka identiteetti on erillinen pelaajan omasta identiteetistä. Myös hahmon tietopohja itsestään ja omasta ympäristöstään on erillinen kuin henkilöllä ja pelaajalla, ja suurimpaan osaan siitä päästään käytännössä käsiksi vain pelitilanteen kautta. (Fine 1983, 181-204; Santamäki 2021.)

Daniel Mackay (2001) on myöhemmin lisännyt Finen luomien kehysten rinnalle vielä kertovan ja toteavan kehysten. Ne täydentävät aiempaa roolipelin kehysteoriaa ja ottavat entistä paremmin huomioon erityisesti pöytäroolipelien ja larppien tutkimuksissa esille nousseen performanssin ilmiön. Näiden lisäksi on ehdotettu vielä kuudetta kehystä, jossa pelaaja toimii striimaajana vuorovaikutuksessa ulkopuolisen yleisön kanssa. (Santamäki 2021.) Tässä tutkimuksessa keskitytään Finen alkuperäisiin kehysiin, ja tarkasteltavaksi nostetaan pelaaja (pelikehys) ja hahmo (pelimaailman kehys).

2.5. Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Tutkimuksessa tarkastellaan sitä, kuinka pelikehyksessä liikkuva pelaaja ja pelimaailman kehyksessä liikkuva hahmo suhteutuvat tietokäytäntöjen tiedonhankinnan malliin. Lähtökohtana on ajatus siitä, kuinka tietokäytännöt rakentavat kehysiä, joissa käytäntöjä myös harjoitetaan. Käsitteiden mahdollisia suhteita on esitetty tarkemmin kuviossa 4.



Kuvio 4. Teoreettisten lähtökohtien suhteet.

Pelikehys ja pelimaailman kehys voidaan nähdä kahtena eri informaatiomaisemana, jotka ovat sosiaalisesti rakentuneita konteksteja tietokäytäntöjen harjoittamiseen. Roolipelaajat liukuvat pelaajan ja hahmon (ja muiden tämän tutkimuksen ulkopuolelle jäävien) roolista toiseen, liukuen samalla kehysten ja informaatiomaisemien välillä. Eri roolit kuuluvat aina johonkin tiettyyn kehykseen, mutta niitä yhdistää metatasolla vaikuttava henkilö, jolle kaikki roolit lopulta kuuluvat, ja jonka kautta siirtymä roolien välillä tapahtuu.

Pelikehys ja pelimaailman kehys voidaan kuvata rinnakkaisina informaatiomaisemina, joita yhdistävät henkilön eri roolit pelaajana ja hahmona, kuten kuviossa 4. Toisaalta kehykset voitaisiin kuvata myös sisäkkäisinä, jolloin sosiaalisen kehyksen sisälle sijoittuisi pelikehys, ja pelikehyksen sisälle pelimaailman kehys. Tietokäytännöt voivat molemmissa tapauksissa toimia sekä kehysten rakennusaineina, niitä määrittävinä tiloina, että niissä harjoitettavana toimintana.

Tutkimuksen keskeisin käsite on tietokäytännöt (Savolainen 2007; 2008), jonka perusteella tutkimukselle on valittu näkökulma, sovellettava teoriapohja ja tutkimusmetodi. Käsitteellä tieto tarkoitetaan tässä tutkimuksessa sekä saatua informaatiota, että siitä muodostettua tietoa. Informaation käsitettä ei aineiston havaintopohjaisuuden vuoksi tarkemmin erotella, sillä pelkkien havaintojen perusteella on haastavaa tulkita, kuinka informaatio ja tieto suhteutuvat tutkittavien mielissä (Savolainen 2017).

Tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

1. Toteutuvatko tietokäytäntöjen mallin tavat pelitilanteessa pelikehyksen ja pelimaailman kehyksen sisällä? Miten ne toteutuessaan ilmenevät?
2. Millaisia huomioita voidaan tehdä tietokäytäntöjen tapojen ja roolipelin kehysten suhteesta pelitilanteessa?

Vastaavaa tutkimusta ei ole aiemmin tehty. Finen roolipelin kehyksiä on käytetty useiden roolipeleihin liittyvien tutkimusten yhteydessä, kuten Waskulin & Lustin *Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playingissa* (2004), joka tutkii pelaajien muuntautumista symbolisten kehysten välillä. Kehyksiä ei kuitenkaan ole yhdistetty suoraan informaatiotutkimuksen näkökulmaan. Tietokäytäntöjen tutkimus taas on nykymuotoonsa määriteltynä suhteellisen uusi ilmiö, jota ei ole käytetty pelitutkimuksen yhteydessä. Aihetta lähimmäs päässevät merkitysten luomista tarkasteleva tutkimus *What games have to offer: Information behavior and meaning-making in virtual play spaces* (Trends 2009) ja yksilön tietokäyttämistä osana tutkimusta tarkasteleva väitöskirja *Systemic perspectives on information in physically performed role-play* (Harviainen 2012b), joiden teoreettisena lähtökohtana on kuitenkin ennemminkin yksilöllisen tietokäyttämisen kuin tietokäytäntöjen tutkimus.

3 MENETELMÄT JA AINEISTOT

Tutkimus toteutettiin laadullisena tutkimuksena, jonka perustana toimivat aiemmin esitettyyn teoreettiseen viitekehykseen liittyvät käsitteet ja niiden merkityssuhteet. Aineiston hankinnan metodina tutkimuksessa on etnografiseen lähestymistapaan pohjaava osallistuva havainnointi. Aineiston analyysi toteutettiin empiirisen havainnointiaineiston, eli tutkimustilanteessa tehtyjen muistiinpanojen ja nauhoitetun äänitteen perusteella.

3.1. Etnografinen lähestymistapa tiedonhankinnan strategiana

Etnografinen tutkimus on ihmisten tutkimusta, jonka avulla pyritään ymmärtämään ja analyttisesti kuvaamaan jotakin yhteisöä ja sen ilmiöitä. Etnografia on alun perin kehitetty kulttuuriantropologista vieraiden kulttuurien tutkimusta varten, mutta nykyään etnografisia menetelmiä käytetään yhä monipuolisemmin eri tieteenaloilla. Keskeistä tutkimukselle on aina se, että empiriaan perustuvalla havainnoinnilla ja vuorovaikutuksellisuudella pyritään luomaan kuvaa tutkittavasta ilmiöstä. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 7-21; Metsämuuronen 2006, 94-97.)

Etnografiselle tutkimusotteelle on tyypillistä sisältää joitakin seuraavista elementeistä:

- 1) Kiinnostus sosiaalisen ilmiön luonteen tutkimiseen ja kuvaamiseen hypoteesien muodostamisen sijaan
- 2) Strukturoimaton tutkimusaineisto
- 3) Pieni määrä tutkittavia tapauksia
- 4) Aineiston analyysiin liittyvät tulkinnat inhimillisen käyttäytymisen merkityksestä (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 7-21; Metsämuuronen 2006, 94-97.)

Etnografisen tutkimuksen taustalla on filosofia symbolisesta interaktionismista, jonka mukaan kulttuuri ja sosiaalinen vuorovaikutus luovat pohjaa ihmisen käyttäytymiselle ja päätöksenteolle. Tutkimus taas perustuu relativismille, jonka mukaan tietokäsitykset voivat poiketa toisistaan; näin ollen tutkimuksen perusteella saatu tieto ei koskaan ole yksiselitteisesti oikeaa eikä väärää. Onnistuneen tutkimuksen kannalta tutkijan onkin

kaikkein tärkeintä ymmärtää tutkimuksen konteksti ja se, mihin tutkittavana olevien ihmisten tulkinnat perustuvat. Etnografista otetta hyödyntävä tutkija voi tarkkailla, keskustella, haastatella, tehdä tallenteita sekä hyödyntää muiden kokoamaa aineistoa. (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 7-21; Metsämuuronen 2006, 94-97.)

Tämän tutkimuksen kannalta etnografisen, empiirisen lähestymistavan ottaminen strategiseksi lähtökohdaksi on monella tapaa sovelias. Tarkoituksena on tarkastella ja kuvata kiinnostuksen kohteena olevaa ilmiötä ja luoda siihen liittyvää uutta tietoa tutkimuskysymysten avulla, mutta koska tutkittava ryhmä on pieni, ei yleistyksiä ryhmän ulkopuolelle ole tarkoitus muodostaa. Myös Morsen (2000, 224; tässä Metsämuuronen 2006, 119) kvalitatiivisten tutkimusstrategioiden vertailu ehdottaa ryhmän käytäntöihin liittyvien tutkimuskysymysten hyötyvän eniten kyseisestä strategiasta. Tässä tapauksessa etnografinen lähestymistapa on siis tiedonhankinnan strategia eikä koko tutkimusta kokonaisvaltaisesti kuvaava metodi, sillä puhtaasti etnografista tutkimusta tehtäessä tutkijan olisi tehtävä tähän tutkimukseen verrattuna huomattavasti laajempaa ja pitkäjänteisempää työtä.

3.2. Osallistuva havainnointi aineiston hankinnan metodina

Etnografisen lähestymistavan keskeisiin tiedonlähteisiin kuuluu havaintojen tekeminen (Metsämuuronen 2006, 221). Tutkimuksellinen ote havainnointiin on suunnitelmallista, ja siinä tutkimus määrittää sitä, mitä havainnoidaan ja miten. Metodina se on ihanteellinen yhteisöjen sosiaalisen ja kulttuurisen toiminnan ja erityispiirteiden tutkimiseen. (Grönfors 2015, 151-153; Vilkkä 2021, 143). Havainnointi liittyy yleensä ihmisten toiminnan tai ihmisten tuottaman kulttuurituotteen tutkimiseen, ja se keskittyy ennen kaikkea siihen, mitä ihmiset tekevät, ja miltä asiat näyttävät. (Grönfors 2015, 146; Vilkkä 2021, 143.) Havainnointi on hyvä valinta tutkimusmenetelmäksi erityisesti silloin, kun tutkittavasta aiheesta ei ole aiempaa tietoa tai tutkimusaineisto on erittäin vahvasti kontekstisidonnainen, kuten tämän tutkimuksen yhteydessä. Havainnoimalla saaduista tiedoista on helpompaa hahmottaa asiayhteyksiä, jolloin asiat pystytään liittämään niille kuuluvaan kontekstiin. (Grönfors 2015, 149.)

Havainnointi voidaan perinteisesti jakaa neljään eri osallistumisen asteeseen, joista yksi on tähän tutkimukseen metodiksi valittu osallistuva havainnointi. Osallistuvassa havainnoinnissa olennaista on, että tutkija sosiaalistetaan tutkittavaan yhteisöön. Näin hän pystyy havainnoimaan ja osallistumaan yhteisön toimintaan luontevasti. Hänen on tunnettava tutkimuksen kohteensa ja sen toimintoja määrittävät tekijät niin hyvin, että hän voi tarkastella asioita tutkittavan kulttuurin omista lähtökohdista. Tutkija saattaa kuulua jo valmiiksi tutkittavaan yhteisöön, kuten tätä tutkimusta tehtäessä, jolloin sosiaalistamista ei tarvitse tehdä. Aineiston saamiseen ja sen laatuun on silti hyvä kiinnittää huomiota. (Grönfors 2015, 154-155; Metsämuuronen 2006, 116- 118; Vilka 2021, 145.) Tässä tutkimuksessa havainnointi tapahtui sekä pelaajien että tutkijan ”luontaisessa ympäristössä” eli pelitilanteessa.

3.3. Aineistonkeruu

Tutkimuksen aineisto hankittiin havainnoimalla pelaajien toimintaa pelitilanteen aikana. Aineistonkeruu aloitettiin kartoittamalla suullisesti mahdollisen kohderyhmän kiinnostusta tutkimukseen osallistumisesta. Kohderyhmänä toimi Oulussa toimiva aktiivinen Dungeons & Dragons -pelaajaryhmä, johon myös tutkimuksen tekijä kuuluu. Vapaaehtoisten ilmoittauduttua mukaan tutkimukseen päätettiin aika ja paikka, jolloin tutkimus toteutettaisiin. Tietosuojailmoitus lähetettiin jokaiselle osallistujalle sähköpostiin muutamaa päivää ennen sovittua ajankohtaa.

Tutkimus toteutettiin reaaliaikaisena pelitilanteen havainnointina erään tutkimukseen osallistuvan kotona. Havainnoitavana oli kolme pelaajaa ja pelinjohtaja, eli yhteensä neljän tutkittavan muodostama ryhmä. Pelinjohtajaa kohdeltiin tutkimuksessa yhtenä pelaajista. Tutkittavassa tilanteessa ryhmä on jatkamassa pitkää pelikampanjaa, jota on pelattu aiemmin arviolta noin 400 tuntia. Osallistujat ovat toisilleen siis hyvin tuttuja, ja heille on ehtinyt muotoutua tietynlainen ryhmädynamiikka ja tiettyjä toimintatapoja.

Tutkimuksen aikana tehtiin havainnointimuistiinpanoja, joiden tarkoituksena oli vastata tutkimuskysymyksiin. Apuna käytettiin muistiinpanotaulukkoa, joka perustuu suoraan McKenzien tietokäytäntöjen malliin. Taulukko löytyy liitteestä 1. Sen avulla kohdennettiin huomiota tiettyjen seikkojen tarkastelemiseen pelitilanteen aikana, ja

siihen kirjattiin havaintoja tietokäytäntöjen toteutumisesta pelaaja- ja hahmotasoilla. Havainnoidessa tehtiin huomioita siitä, millaisissa tilanteissa ja miten tietokäytäntöjen eri tavat toteutuivat, jos toteutuivat, ja millaisia muita havaintoja nousi esille. Tutkimuksen aikana kerättiin myös neljässä eri osassa puhelimella nauhoitettua äänitettä pelitilanteesta.

Havaintomuistiinpanoja tehtiin noin neljän tunnin ajalta. Äänitettä otettiin satunnaisesti erilaisista tilanteista (kahdenkeskisiä keskusteluja, ryhmäkeskusteluja, taistelutilanne), ja litteroidun äänitteen aikaraja asetettiin tunnin mittaiseksi sen vuoksi, että sen analyysi ehdittäisiin tehdä mahdollisimman perusteellisesti. Pelitapahtuman kesto arvioitiin tutkimusta aloitettaessa aiempien kokemusten perusteella sen verran pitkäksi, ettei koko pelisession mittaisen äänitteen käsittelyyn ja analysointiin jäisi tarpeeksi aikaa. Äänite katsottiin kuitenkin tarpeelliseksi, sillä siitä on helppo nostaa esille suoria lainauksia.

Peli etenee niin, että dialogin avulla luodaan ja edistetään tarinaa, jolle pelinjohtaja on kehittänyt raamit. Hän myös ohjaa pelin kulkua hienovaraisesti pelinsisäisillä toimillaan. Tarkoituksena on eläytyä hahmoihin, ajatella heidän kauttaan ja toimia, niin kuin hahmo toimisi. Tekojen onnistumisista ja seurauksista heitetään usein noppaa, mutta myös hahmojen väliset suhteet tai aiemmat teot voivat vaikuttaa niihin. Päätökset tekee viime kädessä pelinjohtaja, joka kuvailee, mitä tapahtuu ja mitä seurauksia teolla on. Hän voi myös pyytää pelaajia itse päättämään ja kuvailemaan, miten jokin asia tapahtuu. Suurin osa pelistä tapahtuu hahmojen välisenä keskusteluna ja toimintana, ja sekä pelaajilla että hahmoilla on omia agendojaan, joita he pyrkivät toteuttamaan.

Peli ja sen tarina tapahtuvat pääasiassa osallistujien mielikuvituksessa, mutta pelaamista tukemassa on myös visuaalista materiaalia. Jokainen osallistuja voi lähettää yhteiseen WhatsApp ryhmään vapaasti valitsemiaan kuvia, jotka kertovat hahmojen ulkonäöstä tai vaatetuksesta, pelissä esiintyvistä tavaroista tai paikoista. Pelinjohtaja voi myös toisinaan käyttää tilanteita ja välimatkoja havainnollistaakseen digitaalisia karttoja, pöydälle asetettavia pelilautoja tai miniatyyrejä.

Jokaisella osallistujalla on myös käytössä puhelimen kautta toimiva DnDBeyond –sovellus, jonne on kirjattu omaan hahmoon liittyvää tietoa: pelaajan tarvitsemää peliteknistä tietoa hahmon ominaisuuksista ja kyvyistä, sekä kuvauksia hahmon luonteesta, menneisyydestä, heikkouksista ja unelmista, joita voidaan käyttää roolipelaamisen inspiraationa erilaisiin tilanteisiin reagoimisessa. Samassa paikassa voi

myös tehdä muistiinpanoja esim. oman hahmon suhtautumisesta toisiin hahmoihin tai mielipiteistä eri tilanteisiin liittyen, sekä heittää digitaalista noppaa. Lisäksi pelinjohtajalla on kannettava tietokone, josta hän pääsee katsomaan omien muistiinpanojensa ja hahmojensa lisäksi muiden pelaajien DnDBeyondissa olevia tietoja. Osallistujien on myös mahdollista kysyä toisilta neuvoa pelitekniisiin asioihin missä vaiheessa peliä vain, tai pyytää pientä keskeytystä tarkastaakseen jonkin asian esim. omasta sovelluksestaan.

Omaan hahmoon voi viitata ensimmäisessä tai kolmannessa persoonassa, mutta hahmona puhuessa pelaajat yleensä näkyvästi puhuvat ja elehtivät hahmonsa tavalla. Toisille voi myös laittaa yksityisviestiä, jos haluaa hahmonsa tekevän salassa asioita, joista kaikki eivät tiedä; näin tieto on vain pelinjohtajalla tai niillä pelaajilla, joiden hahmot ovat tietoisia asiasta. Kaiken kaikkiaan pelaaminen on tutkittavalla ryhmällä hyvin vapaamuotoista, ja peliin liittyvät säännöt on joissakin tietyissä tilanteissa unohdettu kokonaan tai sovellettu niitä pelin hauskuuden lisäämiseksi.

3.4. Aineiston analyysi

Aineiston analyysi toteutettiin laadullista sisällönanalyysia ja fenomenologista lähestymistapaa soveltaen. Molempien avulla voidaan tutkia erilaisia merkityssuhteita, jotka muodostuvat ihmisten toiminnan ja merkityssuhteiden eli kontekstien kautta (Vilkkä 2021, 160-162). Sisällönanalyysi on aineiston sanallista kuvaamista, jota voidaan soveltaa hyvin vapaasti erilaisia teoreettisia lähtökohtia yhdistellen (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103). Tässä tutkimuksessa sisällönanalyysin avulla etsittiin aineistosta vastauksia erityisesti ensimmäiseen tutkimuskysymykseen. Fenomenologinen lähestymistapa taas näkyy tutkimuksessa siinä, että siihen liittyy tutkittavien oma todellisuus, jonka kontekstissa tutkijan on tarkoitus tarkastella kiinnostuksen kohteena olevaa ilmiötä; tutkijan ymmärrys ilmiöstä ja kontekstista on osa tutkimuksen työvälineitä. (Vilkkä 2021, 171-172).

Ohjaavana analyysimenetelmänä toimii teoriasidonnainen analyysi, joka on yksi sisällönanalyysin tavoista. Teoriasidonnaisessa tai teoriaohjaavassa analyysissa on tyypillistä, että tutkimuksen taustalla on joukko erilaisia teorioita, käsitteitä ja tutkimuksia, joita on tarkoitus hyödyntää työn empiirisessä osiossa ja pohdinnassa. Eskola (2015)

suosittelee teoriaohjaavan analyysin toteutustavaksi joustavaa teorian ja empirian vuoropuhelua, jossa teoria ohjaa aineiston hankintaa, mutta ei vaikuta rajoittavasti aineiston tulkitsemiseen. (Eskola 2015, 188-191.) Tässä tapauksessa aineiston avulla on tarkoitus sekä testata aiempaa hypoteesia eli tietokäytäntöjen mallin soveltamista tutkittavaan kontekstiin, että mahdollisesti muodostaa tutkittavaan aiheeseen liittyviä uusia ajatuksia ja näkökulmia aineiston perusteella. Erityisesti tutkimuskysymys kaksi lähestyy kuitenkin myös aineistopohjaista sisällönanalyysia, jossa taustateoriat toimivat ikään kuin kehyksinä, joiden läpi aineistoa tarkastellaan (Eskola 2015, 189).

Tässä tutkimuksessa analyysi rakentui Tuomen ja Sarajärven (2018) esittämän laadullisen tutkimuksen analyysirungon pohjalle. Ensin päätettiin, mikä aineistossa on kiinnostavinta, ja karsittiin äänitteestä ja muistiinpanoista tutkimukselle epärelevantit kohdat (esim. henkilötason itse peliin liittymättömät keskustelut). Ensimmäisenä muokattiin puhelimella nauhoitettua ADTS-muotoista äänitallennetta, joka konvertoitiin helpommin käsiteltävään mp3-muotoon anyconv.-sovelluksella. Siitä litteroitiin analyysia varten tekstimuotoon 60 minuuttia. Litteroinnissa käytettiin apuna Microsoft Office 365-selainversiota, jonka tuottamat tekstit tarkistettiin vielä käsin. Tarkistaminen oli tarpeellista, sillä ohjelmiston automaattinen sanakirja ei tunnistanut pelaajien käyttämää peliin liittyvää sanastoa, eikä kaikkia puhekielisiä ilmauksia.

Seuraavaksi alettiin kerätä yhteen tutkimuskysymykseen yksi liittyvää sisältöä, jota alettiin teemoitella sen mukaan, mihin tietokäytäntöjen mallin tapaan se voisi liittyä. Teemoittelun tarkoituksena on pilkkoa ja ryhmitellä aineistoa erilaisten aihepiirien mukaan, ja etsiä tiettyjä teemoja kuvaavia näkemyksiä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 104-107.) Tässä tapauksessa teemoittelua sovellettiin etsimällä aineistosta kulloiseenkin tietokäytännön tavan toteutumiseen liittyviä seikkoja, jotka koostettiin tutkimustuloksiin tietokäytäntöjen mallin pohjalta tehtyyn kyllä/ei-aulukkoon. Toteutuneita tapoja demonstroitiin vielä aineistosta esille nostettujen lainauksien tai merkintöjen avulla. Analyysissä keskeiseksi nousi tutkijan ymmärrys siitä, missä kehyksessä kulloinkin liikuttiin, ja mihin kehykseen aineiston havaintoja pystyttiin sijoittamaan.

4 TUTKIMUSTULOKSET

Tämä osio on jaoteltu vastaamaan ensimmäisessä alaluvussaan tutkimuskysymykseen yksi ja toisessa alaluvussaan tutkimuskysymykseen kaksi. Ensimmäisen tutkimuskysymyksen yhteyteen on koottu molemmista tutkittavista roolipelin kehysistä oma taulukkonsa, joka mukailee tietokäytäntöjen mallia. Raportointia havainnollistamassa on otteita litteroidusta aineistosta, joita on kommentoitu havaintomuistiinpanojen perusteella. Tutkimustulosten raportoinnissa pelaajia kutsutaan heidän pelihahmojensa nimillä: Neshiri, Uly ja Ysma. Pelinjohtajaa kutsutaan selkeyden vuoksi nimellä DM (Dungeon Master), sillä hän pelaa tutkimuksen aikana useammalla hahmolla. Tutkimustulosten raportoinnissa käytetään seuraavia lyhenteitä:

- IC, In Character – Viestintää, joka ymmärretään pelattavan hahmon, ei pelaajan sanomaksi tai välittämäksi; Sanotaan pelimaailman kehyksessä ja hahmona. Käsitetään usein asiayhteydestä.
- NPC, Non-player Character – Hahmo, joka ei ole pelaajan kontrolloima; Tässä tapauksessa DM:n kontrolloima.
- OOC, Out Of Character – Pelaajan sanoma tai viestimä asia, jonka he sanovat pelaajana, eivät hahmona; Tapahtuu pelikehyksessä ja pelaajana. Käsitetään usein asiayhteydestä.
- PC, Player Character – pelaajan kontrolloima hahmo (Zagal & Deterding 2018, 28)

4.1. Tietokäytäntöjen mallin tapojen toteutuminen pelitilanteessa

Ensimmäinen tutkimuskysymys pyrkii vastaamaan siihen, toteutuvatko McKenzien tietokäytäntöjen mallin tavat tutkittavassa tilanteessa. Ensin käsitellään pelikehystä, johon liittyvät pelaajat, ja sen jälkeen pelimaailman kehystä, johon liittyvät hahmot. Esimerkit voidaan useissa tilanteissa tulkita yhdistelmäksi eri kehysten tapoja, joten niiden yhteydessä pyritään myös avaamaan niiden kontekstia ja sitä, miksi tutkija tulkitsee niiden liittyvän juuri kyseiseen kehykseen. IC-puhe on erotettu esimerkeissä lainausmerkein.

4.1.1. Pelikehys

Taulukko 1. Tietokäytäntöjen mallin tapojen toteutuminen pelikehyksessä.

	PELAAJA (PELIKEHYS)
Aktiivinen tiedonetsintä	Toteutuu <ul style="list-style-type: none">- pelaajien esittäessä toisille pelaajille suoria kysymyksiä- pelaajien etsiessä vastauksia tiettyyn ongelmaan
Aktiivinen toimintaympäristön seuranta	Toteutuu <ul style="list-style-type: none">- pelaajien seuratessa pelin kulkua ja pelaajien toimia
Kohdentumaton toimintaympäristön seuranta	Toteutuu <ul style="list-style-type: none">- pelaajien löytäessä pelaajia hyödyttävää tietoa yllättävistä paikoista
Toisen henkilön hankkima tieto	Toteutuu <ul style="list-style-type: none">- pelaajien tarjotessa kysymättä neuvoja ja toisia pelaajia hyödyttävää tietoa

Aktiivinen tiedonetsintä pelikehyksessä toteutui pelaajien etsiessä tietoa tarkasti määriteltyihin kysymyksiin ja ongelmiin joko applikaatiosta, toisilta pelaajilta ja DM:n tapauksessa myös peliin liittyvistä sääntökirjoista. Itse pelaamiseen liittyen pelaajat kyselivät tietyissä tilanteissa toisiltaan siitä, miltä välilehdeltä applikaation tietyt toiminnot löytyvät. Kysymys osoitettiin aina automaattisesti sellaiselle pelaajalle, joka ei ollut sillä hetkellä aktiivisesti vuorovaikutuksessa kenenkään toisen kanssa; tämä oli selkeästi kohteliaisuuteen perustuva käytäntö, jonka tarkoituksena oli antaa pelirauha sillä hetkellä aktiivisesti roolipelaaville.

Aktiiviseen tiedonetsintään liittyi suoria kysymyksiä, joihin vastatessaan pelaajat kuvailivat toisille pelaajille, mitä pelissä tapahtuu:

esimerkki 1

DM: Miten sie haluat tappaa? *Pelaaja on juuri voittanut taistelun kimppuunsa hyökännyttä NPC:tä vastaan.*

Ysma: Disingrate on semmonen, että se alkaa alhaalta päin. Se näyttää se niinku alkaa tosi väkivaltaisesti nytkimään silleen, että ihan kuin valtava räjähdys tulossa sitten se vaan niinku käytännössä pirstaloituu täysin ja se on vaan semmoinen muljuava veri ilmassa, se häviää vaan kokonaan olemattomiin.

JA:

esimerkki 2

Neshiri: Roikutko sä vielä sillai Renissä siinä kiinni? *Haluaa tietää, mihin pelaaja on liikuttanut hahmoaan.*

Uly: Ei vaan mä mä siirryn siihen kuuntelleen sillai oikein teitä kiinnostuneena, siihen viereen.

Neshiri: No niin hyvä kun nimittäin jos sä oot siinä niin mä yritän välttää katsetta sun kanssa.

Nämä suoran kysymykset oli pelikehyksessä osoitettu selkeästi pelaajille, ei hahmoille, ja niiden tarkoitus oli tuoda muiden pelaajien tietoon se, mitä pelissä tapahtuu ja miten. Pelaajat saattoivat kuvailla tilanteita joko ensimmäisestä tai kolmannelta persoonasta, mutta niiden sävy oli aina ulkopuolisen tarkkailijan kertova sävy, jonka tarkoituksena oli tuoda tieto pelikehykseen toisille pelaajille.

Tiedontarpeita aktiiviselle tiedonetsinnälle loivat osaltaan pelin aikana vastaan tulleet uudet ilmiöt ja käsitteet, joista hahmo saattaisi hyvinkin tietää, mutta joista pelaaja tässä tapauksessa tarvitsi tietoa:

esimerkki 3

Ysma: Mitä schoolia se on? *Pelaaja haluaa tietää tietyn esineen ominaisuuksista ja osoittaa kysymyksen suoraan DM:lle, koska olettaa tämän tietävän asiasta.*

DM: Mun mielestä tää on niin kun tuota. Se on joko enchantmenttia...Musta se on enchantmenttia. Hetki. *DM Tarkastaa omia muistiinpanojaan esineeseen liittyen.* Joo mä sanoisin että tää school of magic mitä sen tuota viitassa on evocationia. Ja abjurationia elikkä puolustavaa magiaa. -- *DM jatkaa kertomalla ulkomuistista magiaan liittyvistä muista ominaisuuksista.*

Suoria kysymyksiä herättivät myös oman hahmon tiettyihin kykyihin ja ominaisuuksiin liittyvät seikat, jotka esim. taistelukohtauksissa nousivat oleellisiksi ja vaikuttivat tapahtumiin:

esimerkki 4

DM: Sää otat...*Katsoo sääntökirjaa...*yhenksäntoista piercing vahinkoa. Ja oota hetki katon vielä tämän. *Etsii tiettyä kirjaa.* Tuo kirja. Ja kaheksäntoista poison-vahinkoa kun sä tunnet että yhtäkkiä...

Ysma: Ootappas hetki. *Katsoo applikaatiota puhelimellaan ja etsii oletettavasti tietoa poisonista ja oman hahmon resistanssista sitä vastaan.* Kun mulla on resistance nykyään sitä kohtaan. Poisonia vastaan on resistance.

Aktiiviseen tiedonetsintään pelikehyksessä voisi ajatella kuuluvan myös nopanheiton, koska noppa kertoo osaltaan sen, mitä seuraavaksi tapahtuu. Noppa toimii tässä tapauksessa yhtenä tiedonlähteistä yhdessä muiden tiedonlähteiden – yleensä applikaatiosta löytyvien, hahmon henkilökohtaisten modifikaattoreiden kanssa – yhteydessä. Tämä pätee kuitenkin vain niissä tapauksissa, joissa nopalla on selkeästi ylitettävä tai alitettava jokin määrätty tulos tiettyjen ennalta määriteltujen lopputulosten saavuttamiseksi, kuten seuraavassa esimerkissä, jossa nopalta ”kysytään” tietty tieto ja sen jälkeen sääntökirjalta ”kysytään” sen perusteella toinen tieto:

esimerkki 5

DM: Ja heitähän mulle constituuition seivi.

Ysma: *Heittää noppaa.* Kakskytkolme.

DM: *Tutkii sääntökirjaa ja toteaa ennalta määrätyn heittorajan perusteella heiton olleen onnistunut.* Eli sä vielä puolitat sen damagen ja otat vaan neljä vahinkoa.

Aktiivinen toimintaympäristön seuranta pelikehyksessä toteutui yksinkertaisimmillaan pelaajien seuratessa pelin kulkua ja sitä, mitä muut pelaajat tekivät. Seurannan avulla pelaajat oletettavasti tiesivät, milloin ja miten on hyvä hetki osallistua pelin sisäiseen keskusteluun ja toimintaan. Tähän liittyy myös se, miltä verkkosivulta tai mistä kirjasta voidaan etsiä tiettyihin aiheisiin liittyvää tietoa; nämä tiedonlähteet on selkeästi tunnistettu aktiivisen seurannan avulla jo aiemmin, ja tutkimuksen aikana niiden pariin osattiin hakeutua vaivattomasti uudelleen.

Kohdentumaton toimintaympäristön seuranta toteutui näkyvästi tapauksissa, joissa pelitilannetta seuratessa yhden tai useamman pelaajan huomio kiinnittyi seikkaan, johon he eivät olleet olettaneet löytävänsä vastausta kyseisestä tilanteesta:

esimerkki 6

DM: Onnistuu seivissä.

Neshiri: Mut eiks se oo ad- mut eiks se oo disadvantageella jos se tota noin on...

Neshiri & Uly: Tajuton.

DM: *Heittää noppaa.* Onnistuu silti.

Uly: Mut mehän ei saatu heittää seiviä sillon joskus ku oltiin tajuttomana, niin ollenkaan.

Neshiri: Niin!

DM: Se on tietyt seivit. Dexterity ja strenghti -- *DM jatkaa selittämällä save-heittojen ominaisuuksista.*

Uly: Okei.

Ysma: Hmm.

Uly: New information.

Neshiri: Nii on. *Tilannetta sivusta seuranneet pelaajat kiinnittävät huomiota esille nousseeseen yksityiskohtaan ja saavat tilanteesta uutta tietoa, jota eivät olleet aiemmin tienneet tarvitsevansa.*

Toisen henkilön hankkima tieto pelikehyksessä toteutui esim. pelaajien tarjotessa toisille neuvoja ja ohjeita:

esimerkki 7

DM: Tällä kertaa onnistuu seivissä. Ja se menee ohi.

Ysma: No voi jumaliste oikeesti. *Pelaaja miettii, mitä tekisi seuraavaksi.*

Neshiri: Sullon vielä boonusäksöni! *Muistuttaa toista pelaajaa tietystä mahdollisuudesta toimia.*

Tämä toteutui myös pelaajien tarjotessa pyytämättä muille hyödyllistä tietoa esim. kuvaillessaan, mitä tapahtuu tai miltä jokin asia näyttää, tuoksuu tai tuntuu:

esimerkki 8

Uly: No mä ainakin meen sillai kun mä nään että Neshirin on vähä sillai niin "Neshiriii!". Mä sillai hyppään sun kimppuun oikein. *Kuvailee toisille, mitä pelissä tapahtuu, jotta he voivat hyödyntää tietoa ja reagoida siihen.*

Neshiri: Aa sillain niinku niinku kissanpentu, että sen ottais sylliin? Mä, mää otan ja sitten mä pyöräytän sua ympäri tiiätkö sillai woooo? *Reagoi ja jatkaa puolestaan tapahtumista kertomista.*

Pelaajat myös keskustelivat paljon IC, ja liittivät mukaan muille pelaajille hyödyllisiä OOC-huomioita, kuten:

esimerkki 9

Neshiri: "Ajattelin vaan, siis mä ite ehotin Ysmalle että vois puhua." Sit mä vaihan siinä infernaliksi. *Antaa pelaajille tiedon siitä, millä kielellä keskustelu tulee jatkumaan, koska sen ei ole mahdollista tulla ilmi IC.* Sitten mä sanon että "Tiiätkö et tuntuu vaan tosi oudolta et ollaan nähty samallaisia unia ku sähän tiiät, et mä en nää unia. Mä en nuku." *Näin pelaajat osaavat olla reagoimatta, jos heidän hahmonsa eivät tunnista kieltä.*

4.1.2. Pelimaailman kehys

Taulukko 2. Tietokäytäntöjen tapojen toteutuminen pelimaailman kehyksessä.

	HAHMO (PELIMAAILMAN KEHYS)
Aktiivinen tiedonetsintä	Toteutuu <ul style="list-style-type: none">- hahmojen kysyessä toisilta hahmoilta suoria kysymyksiä- hahmojen hankkiessa tietoa tiettyihin kysymyksiin ja tietyistä lähteistä
Aktiivinen toimintaympäristön seuranta	Toteutuu <ul style="list-style-type: none">- hahmojen etsiessä tietoa muiden hahmojen ja maailman kautta- hahmojen tarkoituksellisesti havainnoidessa pelimaailman tapahtumia
Kohdentumaton toimintaympäristön seuranta	Toteutuu <ul style="list-style-type: none">- hahmojen saadessa yllättävää tietoa pelimaailman tapahtumia seuraamalla
Toisen henkilön hankkima tieto	Toteutuu <ul style="list-style-type: none">- DM:n puhuessa suoraan hahmolle- hahmojen neuvoessa toisiaan ja jakaessa kokemuksia kysymättä

Aktiivinen tiedonetsintä pelimaailman kehyksessä toteutui esim. hahmojen lukiessa pelimaailmasta löytyviä kirjoja tai kysellessä toisilta hahmoilta suoria kysymyksiä. Tällöin kysymyksiin oletettiin myös vastausta, sillä ne liittyivät aina hahmoon ja näiden kokemuksiin asioihin:

esimerkki 10

Ysma: ”Tuo Ren oot sä muuten nähnyt jotain tällöisiä outoja enneunia tai vastaavaa viime aikoina?”

DM: ”Paha sanoa, en.”

Ysma: ”Joo mä ja Neshiri ollaan vähän nähty sen tyyppistä että tuo...Niin, aivan outoja unia, että niinku periaatteessa tällöinen taistelulentä tosi tummassa paikassa siinä oli minä, Neshiri ja Didier muun muassa ja tuo...”

Neshiri: ”Sinä.”

Ysma: ”Niin ja, niin ja sinä oot myös ollut siellä niin.”

DM: ”Ei ainakaa herätä mitään muistikuvia.”

Aktiivisen tiedonetsinnän voi ajatella toteutuneen myös seuraavanlaisissa tapauksissa:

esimerkki 11

Neshiri: Mä katon missä se tyttö on. *Tämä on edellisen osion pelikehykseen liittyvää, muille tarjottua tietoa.*

Uly: No mä menin Renin kanssa juttelee. Mä haluan kysyä Reniltä et mitä sille kuuluu. - -

DM: "Noh, ihan hyvä kuuluu." *Tulkitsee aiemman pelaajan kuvauksen suoraksi kysymykseksi, johon hahmo voi vastata.*

Vastaavat tilanteet saivat pohtimaan kehysten suhdetta, sillä pelaajan kuvaillessa hahmonsa toimintaa OOC, toisten on mahdollista ja luontevaakin kuulla kuvailussa heidän hahmolleen kohdistettu suora kysymys ja vastata siihen IC.

Aktiivinen toimintaympäristön seuranta pelimaailman kehyksessä toteutui hahmojen etsiessä maailmasta tietoa muiden hahmojen avulla. Näissä tapauksissa ongelmat eivät olleet selkeästi määriteltyjä, eivätkä tiedonlähteet eivät olleet ns. varmoja lähteitä, vaan enemminkin kyselyyn, arvailuun ja mahdollisuuksiin perustuvia.

esimerkki 12

Ysma: ”Joo ja näihin tosiaan liittyi tällöinen joku outo juttu, että näissä näyissä on, tuntu et joku tuijotti mua kans silleen. Hankala kuvata mutta.” *Kuvailee epämääräistä ja tuntematonta ilmiötä sen toivossa, jos joku osaisi kertoa siitä enemmän.*

DM: ”Ei, ei tule mitään mieleen, mikä olisi voinut olla.”

Hahmot puhuivat paljon keskenään ja seurasivat aktiivisesti sekä toisten PC- että NPC-hahmojen keskusteluja. Tällaisen suunnittelemattoman seurannan kautta poimittiin tarpeellista tietoa ilman, että hahmo itse osallistui keskusteluun, ja niiden perusteella esim. tunnistettiin lupaavia tiedonlähteitä:

esimerkki 13

Ysma: ”Hei kysyppä siltä sun kaverilta mitä hän tuumaa asiasta.”

Neshiri: ”Aa. Joo totta, mäki haluaisin itse asiassa tietää et mitä Arius miettii tästä.
- - Mitä se veikkaa, mistä se vois johtua et me nähhään tämmösiä?” *Hahmot ovat kuulleet sivusta erään PC:n keskustelevan mielikuvitusystävänsä kanssa, jolloin ystävästä on muodostunut heille uusi, potentiaalinen tiedonlähde.*

Aktiivinen toimintaympäristön seuranta toteutui myös hahmojen havainnoissa fyysistä ympäristöään, esineitä, rakennuksia ja luontoa. Tarkoituksena oli yleensä saada tietoa esineiden ominaisuuksista, paikkojen historiasta tai lähestyvistä vihollisista. Ympäristöä saatettiin myös tarkailla jonkin tietyn asian varalta:

esimerkki 14

Uly: OK tää silleen pikasesti kattoo vaan ympärille ni kiinnittääkö mikkään jotenkin huomiota siellä että. Tuleeko jostain jotakin super taika energiaa sillai kun vilkasee sinne. *Hahmo haluaa saada selville, onko ympäristössä mitään maagista.*

DM: - - Sä näät huomattavasti paremmin. Sä kattelet ympärille niin sä huomaat että täällä niin kun ympärillä on vähän semmoista arkaanista energiaa. Ehkä semmoinen ihan pieni viiru. Jos sä tarkkaan katot niin se on vähän niin kun hyvin, hyvin pieni revontuli. Semmoinen sinivihreä, joka liikkuu vähän ympäri täällä mettässä ja voit heittää mulle arcanaa. *Tässä vaiheessa käydään pelikehyksessä aktiivisessa tiedonetsinnässä.*

Uly: Viisitoista.

DM: Viisitoista. Tää jotenkin liittyy siihen mitä Hammaskeiju pystyy täällä alueella tekemään myös. Osaat yhistää, että tää on varmaan jotain magiaa mitä hän on luonut.

Kohdentumaton toimintaympäristön seuranta pelimaailman kehyksessä toteutui, kun hahmot seurasivat tapahtumia ja saivat niistä uutta informaatiota, jota eivät olleet lähteneet tilanteesta hakemaan tai odottaneet siitä saavansa:

esimerkki 15

DM: Huomaat samallaisia käsiliikkeitä mitä oot lukenut kirjoista ja sellaisia niin kun manipulointi taikoja. Mitä käytetään esimerkiksi kuulustelussa tai vastaavissa. Tää liittyy jollakin tavalla mieleen ja siihen tuota henkilöön, johon tää castataan. Tää on castannut tähän Modify memory –spellin, joka muuttaa henkilön jonkin muiston eri muistoksi. *Ysma on seurannut Neshirin ja NPC-hahmon keskustelua, ja huomaa yhtäkkiä saavansa tilanteesta passiivisesti muutakin tietoa ilman, että on vuorovaikutuksessa tiedonlähteen kanssa.*

Toisen henkilön hankkima tieto pelikehyksessä toteutui kaikkein selkeimmin DM:n puhuessa suoraan PC:lle ja kertoessa, mitä hahmo tuntee, tietää tai muistaa. DM on tällöin tunnistanut PC:n tiedontarvitsijaksi, joka tarvitsee pelin jatkumisen kannalta tiettyä informaatiota:

esimerkki 16

DM: - - sä tunnet että siitä terään kärjestä alkaa tulemaan sun elimistöön myrkkyä. Jotenkin tuntuu tutulta tää myrkky se imeytyy samalla tavalla ku joskus aikaisemmin - - *Hahmo ei voi tietää tätä ilman DM:n jakamaa informaatiota.*

JA:

esimerkki 17

DM: Sää kuulet että joku hiippailee pikkuhiljaa sun selän taakse. Jonka jäläkeen. Kaikki ne arkaaniset sigilit siinä maassa ffuuhhh leimahtaa vähäsen ja huomaat että sun kirjas myös ffuh ja sie, molemmat huomaatte että maaginen energia alkaa näkymään teille erilaisena...erilaisina auroina ja sää käännyt vaan kattomaan Neshiriä joka on täysin magian peitossa tällä hetkellä se viitta on magiaa, miekka on magiaa, huomaat mitä kaikkee se...

Tämä tapa toteutui myös tilanteissa, joissa hahmot neuvoivat toisiaan erilaisissa toimissa, kuten ruuanlaitossa. Aiemmilla pelikerroilla annettujen toimeksiantojen kautta saatiin

myös vastauksia kysymyksiin: hahmon aiemmin NPC:lle lähettämään kirjeeseen saatiin vastaus, jonka kirjoittaja oli hankkinut hahmolle tämän pyytämää tietoa.

4.2. Tietokäytäntöjen tapojen ja roolipelin kehityksen suhteet

Toinen tutkimuskysymys keskittyi huomioihin, joita tietokäytäntöjen tapojen ja roolipelin kehysten välisestä suhteesta tehtiin pelitilanteen aikana. Huomiot perustuvat havainnointimuistiinpanoihin ja ensimmäisen tutkimuskysymyksen esille nostamiin esimerkkeihin. Erityistä huomiota pelitilanteessa kiinnitti se, kuinka sujuvasti pelaajat liukuivat pelaajan ja hahmon roolien välillä: pelimaailmasta lähtöisin olevaan kommenttiin voitiin vastata pelikehityksen sisältä tai päinvastoin, kuten esimerkissä 11, jossa pelaaja puhuu OOC ja siihen vastataan IC. Henkilöt myös saattoivat kesken dialogin vaihtaa kehystä (esimerkit 8 ja 9), mikä ei kuitenkaan millään tavalla hämmentänyt tilanteen muita osapuolia tai vaikuttanut tilanteen jatkumiseen.

Aktiivinen tiedonetsintä oli aineistosta kaikkein selkeimmin eriteltävissä, sillä siihen liittyvät tavat liittyivät suunniteltuun ja kohdistettuun tiedonhankintaan (esimerkit 1-5, 10 ja 11). Tiedontarve nousi silloin molemmissa kehyksissä lähes yksinomaan tarinalliseen sisältöön liittyvistä seikoista, mutta pelikehystä nousi esille myös eräs pelin tekniseen puoleen liittyvä seikka: applikaatiosta löytyvät hahmojen modifikaattorit, joita jouduttiin katsomaan joka kerta omalla vuorolla noppaa heitettäessä (esimerkit 4 ja 5). Nopat ja modifikaattorit olivat pelikehityksen ehdottomasti tärkein yhdistelmä, jonka kautta haettiin aina tietoa samaan kysymykseen: Onnistunko vai enkö onnistu?

Aktiivista toimintaympäristön seuranta oli pelikehityksessä haastavampaa huomata, sillä siihen liittyi olennaisena pelin seuraaminen, uusien tiedonlähteiden tunnistaminen ja potentiaalisten tiedonlähteiden selaileminen, joiden ilmeneminen vaatii havainnoijalta myös arvailua. Pelimaailman kehityksessä tämä oli helpompaa huomata, sillä pelaajan sanallisen tiedon kautta hahmon toiminta kävi selkeämmin ilmi (esimerkit 12-14). Kaiken kaikkiaan hahmot olivat havaintoaineiston perusteella hyvin kiinnostuneita kulloisestakin ympäristöstään, ja pyrkivät havainnoimaan sen kautta monia erilaisia seikkoja pelin maailmaan liittyen. Kummastakaan kehystä ei voinut aineiston perusteella

havainnoida, poimivatko pelaajat ja hahmot itselleen tietoa esim. toisten keskusteluja kuuntelemalla.

Kohdentumaton toimintaympäristön seuranta liittyi pelikehyksessä lähinnä pelitekniisiin seikkoihin, jotka ilmenivät yllättävissä tilanteissa (esimerkki 6). Tämä tapa ei kuitenkaan vaadi tiedontarvitsijalta ja tiedonlähteeltä suoraa vuorovaikutusta, joten sen toteutumista kaikissa tilanteissa ei välttämättä pystynyt havaitsemaan. Pelimaailman kehyksessä se taas oli helpompi havaita kuin pelikehyksessä, sillä joku pelaajista antoi yleensä äänen tilanteelle ja päästi havainnoijan sitä kautta tilanteeseen mukaan (esimerkki 15). Tätä tapaa tutkittaessa hahmojen ajatuksiin oli helpompaa päästä kuin pelaajien, mutta myös hahmoilla voi olettaa tulleen omia havaintoja, jotka eivät tule pelitilanteessa ilmi, jos hahmo tai pelaaja ei halua niitä jakaa.

Toisen henkilön kautta saatavaa tietoa ilmeni molemmissa kehyksissä erityisesti neuvojen muodossa. Pelaajat neuvoivat toisiaan pelin pelaamiseen liittyvissä asioissa, ja DM:ää muistutettiin välillä taikojen ominaisuuksista, jotka eivät olleet hänelle tuttuja (esimerkit 7-9). Hahmot taas neuvoivat toisiaan hyvinkin arkisissa toimissa ja kertoivat omia kokemuksiaan erilaisista menneisyyden tilanteista (esimerkit 16 ja 17). Pelimaailman kehystä voisi periaatteessa tulkita myös niin, että *kaikki* hahmon saama tieto olisi toisen henkilön, eli oman pelaajan tai toisten pelaajien kautta hankittua. Finen roolipelin kehysten määritelmä kuitenkin erityisesti mainitsee, että pelimaailman kehysten hahmo omaa itsestään, omasta menneisyydestään ja omasta maailmastaan tietoa, jota pelikehyksen pelaaja ei välttämättä tiedä (Fine 1983, 194). Tämä saa pohtimaan, voidaanko pelaajan omalle hahmolleen kehittää tausta, pelitilanteen aikana pelaajan tietoisuuteen saatettava uusi tieto omasta hahmosta ja muiden hahmojen kautta saatava tieto ajatella yhtenä tietokäytäntönä, jonka tarkoituksena on tuoda oman hahmon tietopohjaa pelaajan tietoon.

Eri tilanteiden liittyminen useaan tapaan samanaikaisesti oli myös mahdollista. Monet pelaajien ja hahmojen kysymykset, jotka on tuloksissa liitetty aktiiviseen tiedonetsintään, voisivat olla myös muiden hankkimaa tietoa, jos ne halutaan nähdä enemmän toimeksiantoina kuin suorina kysymyksinä. Pelaajat (ja pelaajan kautta myös hahmot) joutuivat nimittäin välillä tarkistamaan muistiinpanojaan tai sääntökirjoja, jos he eivät muistaneet suoraan vastausta johonkin (esimerkki 3). Tällä tavoin voitaisiin ajatella, että

tiedon alkuperäisen tarvitsijan toimeksiannosta tiedon lähteestä itsestään tulee tiedon tarvitsija, joka toteuttaa aktiivista tiedonetsintää voidakseen toteuttaa toimeksiannon. Tiedon alkuperäinen tarvitsija ei kuitenkaan ennakkoon tiedä, toteuttaako hän aktiivista tiedonetsintää vai toisen henkilön kautta saatavaa tietoa, sillä hän ei voi arvioida, muistaako potentiaalinen tiedonlähde vastauksen ulkoa, vai täytyykö hänen alkaa hankkimaan tieto ensin itselleen. Tämä ilmeni molempien kehysten sisällä, mutta pelaaja joutui olemaan aina se, joka mahdollisesti tarkistaa asian ja hankkii tiedon myös hahmon puolesta.

5 POHDINTA

Tässä osiossa keskitytään pohtimaan tutkimuksen teorian ja empirian suhdetta, tutkimuksen onnistumista, tutkimustulosten herättämiä ajatuksia ja tutkimusmenetelmien soveltuvuutta. Lisäksi esitetään ajatuksia siitä, millä tavalla tutkimusta voitaisiin samojen ajatusten pohjalta jatkaa.

5.1. Tutkimustuloksia koskeva pohdinta

Tutkimustulosten perusteella kaikkia McKenzien (2003) tietokäytäntöjen mallin tapoja pystyttiin soveltamaan kummassakin tutkittavassa roolipelin kehyksessä. Myös havaintoja pelikehyksessä ja pelimaailman kehyksessä tapahtuvien tietokäytäntöjen eroista pystyttiin tekemään. Tämän perusteella tutkimusaineiston voidaan sanoa olleen tähän tutkimukseen riittävä ja tutkimuksen onnistuneen osoittamaan ensinnäkin sen, kuinka hyvin tietokäytäntöjen malli on sovellettavissa, sekä kuinka monipuolinen tutkimuskohde pöytäroolipelaajien tietokäytännöt voivat olla. On kuitenkin hyvä pitää mielessä se, kuinka tulkinnanvaraista tällainen kontekstisidonnainen, havainnoinnin perusteella hankittu aineisto on. Tutkimus sijoittuu silloin aina osaksi tutkimusympäristöä, ja tutkijan tuntemus ympäristöstä ja tulkinta ilmiöstä osana ympäristöä on keskeistä ottaa huomioon. (Metsämuuronen 2006, 228). Toinen tutkija olisi saattanut kiinnittää tutkimustilanteessa huomiota aivan erilaisiin seikkoihin, jolloin havainnointimuistiinpanot ja litteroitavaksi valittu aineisto olisivat saattaneet muodostua erilaisiksi ja kuvata tietokäytäntöjen ja pelaajien suhdetta jollakin toisella tavalla.

Tutkimustulosten mukaan roolipelin kehykset voidaan jaotella selkeästi erillisiksi, ja niiden sisällä tapahtuu kehykselle tyypillistä toimintaa. Vaikka kehysten rajat on helppo määritellä niin teoriassa kuin käytännössäkin, ovat ne niin läpinäkyviä, että niiden läpi voidaan ikään kuin huudella toiseen kehykseen ja saada sieltä myös vastaus. Vertailuna tähän voidaan käyttää Waskulin & Lustin (2004) pelitutkimusta, jonka mukaan roolipelin kehysten rajat nähdään symbolisina neuvottelukohteina, jotka hämärtyvät käytännössä, koska niitä kaikkia yhdessä tarvitaan pelikokemuksen muodostamiseksi (Waskul & Lust 2004, 351). Vaikka myös tässä tutkimuksessa kehykset linkittyvät toisiinsa ja voivat sisältää viitteitä useista eri rooleista, voidaan ne silti tietokäytäntöjen näkökulmasta helposti eritellä ja tutkia niitä erillisinä ilmiöinä.

Myös pelaajien siirtymät roolista toiseen tietokäytäntöjen yhteydessä olivat vaivattomia. Kehystä saatettiin vaihtaa kesken puheenvuoron, hahmosta pelaajan ja takaisin, mikä oli yllättävän yleistä. Pelaajien ymmärrys kehysten välisestä suhteesta oli siis erinomainen. Vastaavasti Finen (1983) alkuperäisessä roolipelitutkimuksessa kehysten vaihtamisen kerrotaan olleen sujuvaa, mutta tilanteiden monitulkintaisuus aiheutti kuitenkin usein ongelmia, joita tässä tutkimuksessa taas ei ilmennyt: Finen (1983) mukaan kuulija tulkitsee ja päättää sen, mistä kehyksestä ja roolista hänelle puhutaan, ja tähän tutkimukseen osallistujat osasivat havaintomateriaalin perusteella päätellä tämän erittäin hyvin. (Fine 1983, 201-202.)

Edellisen perusteella voidaan edelleen päätellä, että tähän tutkimukseen osallistuneiden pelaajien tietokäytännön ovat muokanneet heidän omaan yhteisöönsä liittyvät roolipelin kehykset sellaisiksi, että niiden välillä kommunikoiminen on sallittua, eikä aiheuta pelatessa hämmennystä. Myös itse käytäntöjen voi olettaa muokkautuneen jo olemassa oleviin kehyksiin sopiviksi, sillä pelaajat osasivat hämmästyttävän hyvin päätellä, mistä kehyksestä tieto milloinkin liikkui ja mihin: lopullisesta aineistosta ei löydy yhtään kohtaa, jossa pelaajat kysyisivät, kuka olikaan nyt ollut äänessä tai kelle tämä tieto oli tarkoitettu. He eivät myöskään vastailleet epä johdonmukaisesti kysymyksiin, vaikka ne tulisivat eri kehyksestä kuin missä he itse sillä hetkellä liikkuiivat.

Onkin kiinnostavaa miettiä, kuinka pöytäroolipelaajien tietokäytännöt oikeastaan rakentuvat. Kuinka paljon niihin vaikuttaa itse pelin pelaamiseen tarvittava referenssitieto? Entä kuinka suuri merkitys on yhdessä pelaamisella tai yhdessä pelaamaan opettelemisella? Muotoutuvatko tietokäytännöt eri pelaajaryhmien kesken erilaisiksi? Vaikuttavatko niihin pelin ulkopuoliset suhteet? Muodostavatko toistensa kanssa läheisemmän suhteen omaavat pelaajat monipuolisempia tai sujuvampia käytäntöjä kuin toisilleen vieraat pelaajat ja kuinka ne näyttäytyisivät pelipöydässä, johon osallistuisi sekä toisilleen tuttuja että tuntemattomia pelaajia?

5.2. Tutkimusmenetelmiä koskeva pohdinta

Etnografisella lähestymistavalla toteutettava tutkimus nojaa pitkälti tutkijan subjektiiviseen näkemykseen tutkittavasta ilmiöstä. Tämän vuoksi tutkijan on tärkeä tunnistaa oma roolinsa ja pyrkiä luomaan kattava ja rehellinen tutkimusraportti, jonka

perusteella lukija voi arvioida tutkimuksen luotettavuuden ja tehdä omat johtopäätöksensä. (Metsämuuronen 2006, 96.) Tuttuun tilanteeseen osallistuminen tarkkailevan tutkijan roolissa oli haastavaa, ja vaikutti todennäköisesti siihen, millaisiin asioihin huomio tutkimustilanteessa kiinnittyi: joskus aiemmin pelaajana esille nouseet ajatukset saattoivat hyvinkin värittää sitä, millaista aineistoa tutkimuksen oletettiin tuottavan.

Oman yhteisön tutkiminen on sekä etnografisen lähestymistavan omaavissa, osallistuvalla havainnoinnilla toteutettavissa, että peleihin liittyvissä tutkimuksissa yleistä. Tässä tapauksessa voidaan tutkijan aiempi tuttavuus tutkittavan yhteisön kanssa katsoa tutkimukselle hyödylliseksi siksi, että se antoi tarvittavaa ennakkotietoa tutkimusympäristöstä ja auttoi ymmärtämään tapahtumien merkitystä tutkittavien ihmisten kannalta. Aineiston analyysia helpotti, kun taustalla oli ymmärrystä tutkittavan yhteisön tavoista toimia ja käsitellä tietoa yhdessä. Tutkijan kokemus ja tieto tutkittavasta ympäristöstä ja sen ominaisuuksista oli siis sekä tutkimuksen voimavara, että sen tuloksia mahdollisesti vääristävä tekijä, sillä aineiston analyysi ja tulkinta nojasivat pitkälti tutkijan omiin tulkintoihin.

Osallistuvan havainnoinnin kautta saatiin paljon aineistoa, mutta sen kautta ei pääse sisälle tutkittavien mieleen. Kaikista tietokäytäntöjen tavoista jäi avoimia kysymyksiä molemmissa kehyksissä, sillä havainnoimalla ei voida tietää esim. sitä, lähettävätkö pelaajat toisilleen yksityisviestiä, tai löytävätkö he tai heidän hahmonsensa yllättävää tietoa ympäristöä tarkkailemalla tai keskusteluja kuuntelemalla. Pelissä tapahtuvien asioiden perusteella voidaan tehdä johtopäätöksiä, mutta tietokäytäntöjen ilman vuorovaikutusta toimivat tavat jäävät pitkälti näkymättömiksi. Tätä olisi voinut korjata jatkamalla tutkimusta vielä haastattelulla, joka olisi kohdistettu samoille pelaajille aineistosta esille nousseiden kysymysten perusteella.

Tutkimuksen vaarana oli myös hajanaisten taustateorioiden ja empirian yhdistäminen järkeväksi ja ehjäksi kokonaisuudeksi. Sekä teoriaohjaavan analyysin että sisällönanalyysin ohjeistuksissa mainitaan, kuinka tärkeää on hyödyntää teoria ja käsitteet ja saada ne kohtaamaan työn käytännön osuuden kanssa. Aineiston ja analyysin on myöskin kohdattava, ja tulosten on vastattava esitettyihin tutkimuskysymyksiin tai -tehtäviin. (Eskola 2015, 188-189; Tuomi & Sarajarvi 2018, 146.) Tässä tutkimuksessa

teoriat on pyritty sitomaan mahdollisimman selkeästi yhdeksi kokonaisuudeksi, jossa tietokäytännöt toimivat sekä rakennusaineena että tutkittavana toimintana. Aineistosta on pyritty tuomaan esille oleellisia esimerkkejä, josta tehdyt johtopäätökset esitetään roolipelin kehysteorian avulla. Ilmiön eri muotojen erottelu tietokäytäntöjen mallin kautta onnistui suhteellisen hyvin, mutta kaikkia nyansseja ei pystytty tuomaan ilmi, erottamaan muusta aineistosta tai selittämään tutkimuksen viitekehyksessä.

5.3. Jatkotutkimusehdotukset

Tällä hetkellä pelit ja tietokäytäntöjen tutkimus eivät ole vielä kohdanneet, mutta tämän tutkimuksen perusteella ainakin pöytäroolipelaajien tietokäytännöt näyttäytyvät monipuolisena ja potentiaalisena tutkimuskohteena. Erilaisten pelaajaryhmien kautta olisi mahdollista tutkia tietokäytäntöjen rakentumista ja kehittymistä, sekä ryhmien välisiä eroja. Mahdollisuuksia tarjoaa myös pelinjohtajan roolin tutkiminen: kuinka tietokäytännöt eroavat eri pelipöydissä, kuinka suuri rooli pelinjohtajalla on ryhmän tietokäytäntöjen luomisessa ja kuinka tutkija pelinjohtajana voisi luoda ja manipuloida tiloja, joissa tietokäytännöt tapahtuvat.

Olisi kiinnostavaa myös tutkia pelaajien omaa tietoisuutta ja kokemuksia tietokäytäntöihin liittyen. Vaihtamalla tai ottamalla mukaan myös muita roolipelin kehyksiä tutkimusta saataisiin laajennettua ja sovellettua myös muuhun kuin perinteiseen pöytäroolipelaamiseen. Tutkimustuloksissa esille noussut huomio pelaajien sujuvista käytännöistä kehysten välillä herättää kysymyksiä myös tietokäytäntöjen, kehysten ja pelaajien monilukutaidon suhteesta. Kuinka suuri merkitys monilukutaidolla voi olla kehysten välillä navigoimisessa? Entäpä tietokäytäntöjen rakentumisessa? Mahdollisuuksia ja tulokulmia tietokäytäntöjen ja pelitutkimuksen yhdistämiselle löytyy runsaasti.

LÄHTEET

- Carr, Diane (2006). *Computer games: text, narrative and play*. Oxford: Polity Press.
- Daniau, S. (2016). *The Transformative Potential of Role-Playing Games—: From Play Skills to Human Skills*. *Simulation and Gaming*, 47(4), 423–444. DOI: 10.1177/1046878116650765
- Eskola, Jari (2015). Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat: Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta. Teoksessa: Valli, Raine & Aaltola, Juhani (toim.). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2*, s.185-206. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Finto.fi (n.d.). YSA-Yleinen suomalainen asiasanasto. *Pelitutkimus*. <http://www.yso.fi/onto/ysa/Y159226>. Viitattu 1.11.2022.
- Goffman, Erving (1986). *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Boston: Northeastern University Press. Repr., [new ed.].
- Grönfors, Martti (2015). Havaintojen teko aineistonkeräyksen menetelmänä. Teoksessa: Valli, Raine & Aaltola, Juhani (toim.). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1*, s.146-161. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Haasio, Ari., Harviainen, J. Tuomas & Savolainen, Reijo (2019). *Johdatus tiedonhankintatutkimukseen*. Helsinki: Avain.
- Harviainen, J.T. (2007). Live-action, role playing environments as information systems: an introduction. *Information Research*, 12(4) paper colis24. <http://InformationR.net/ir/12-4/colis/colis24.html>
- Harviainen, J. T. (2012a). Ritualistic Games, Boundary Control, and Information Uncertainty. *Simulation and Gaming*, 43(4), 506–527 DOI:10.1177/1046878111435395
- Harviainen, J. T. (2012b). Systemic perspectives on information in physically performed role-play. Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median väitöskirja. Tampere: Tampere University Press. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8914-3>
- Harviainen, J. T., & Lieberoth, A. (2012). Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces. *Simulation and Gaming*, 43(4), 528–549. DOI: 10.1177/1046878110392703
- Henriksen, D. T. 2004. On the Transmutation of Educational Role-Play. Teoksessa Montola, Markus & Stenros, Jaakko (toim.) 2004. *Beyond Role and Play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki: Ropecon 2004.
- Hämeenaho, Pilvi & Koskinen-Koivisto Eerika (toim.) (2014). *Moniulotteinen etnografia*. Helsinki: Ethnos.

Karvonen, Reija. (2019) *Roolipelikansio – Johdatus pöytäroolipelaamiseen*. Suomen roolipeliseura. https://suomenroolipeliseura.fi/wp-content/uploads/2019/08/julkaisuvalmis_Roolipelikansio.pdf

Mackay, Daniel (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, North California, London: McFarland & Company.

McKenzie, Pamela J. (2003). A model of information practices in accounts of everyday-life information seeking. *Journal of documentation* 2003, Vol.59 (1), s.19-40. DOI: 10.1108/00220410310457993

Mansikkamäki, Eetu (2014). *Meaningful real-life relationships in massively multiplayer online roleplaying games*. Tietojenkäsittelytieteiden pro gradu -tutkielma. Oulu: Oulun yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-201412022038>

Metsämuuronen, Jari (toim.) (2006). *Laadullisen tutkimuksen käsikirja*. Jyväskylä: Gummerus.

Mäyrä, Frans (2008). *An introduction to game studies*. Thousand Oaks (Calif.): SAGE Publications.

Savolainen R. (2008). *Everyday information practices: a social phenomenological perspective*. Lanham, MG: Scarecrow Press.

Savolainen, R. (2007). Information behavior and information practice: reviewing the "umbrella concepts" of information-seeking studies. *Library Quarterly* 77(2), 259-294. DOI: 10.1086/517840

Savolainen, R. (2017). Information sharing and knowledge sharing as communicative activities. *Information Research*, 22(3), paper 767. Retrieved from <http://InformationR.net/ir/22-3/paper767.html> (Archived by WebCite® at <http://www.webcitation.org/6tTRz0IcS>)

Savolainen, R. (2021). Information landscapes as contexts of information practices. *Journal of Librarianship and Information Science*, 53(4), 655–667. <https://doi.org/10.1177/0961000620982359>

Santamäki, Dan (2021). Kellarista parrasvaloihin: Kuinka striimaaminen on uusi tapa pelata pöytäroolipelejä. Katsaus. Teoksessa: Arjoranta, J., Friman, U., Koskimaa, R., Mäyrä, F., Sotamaa, O., Suominen, J., Välisalo, T. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2021*. s.84–97. <https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/7755/1258>

Stenros, Jaakko & Harviainen, J. Tuomas (2011). Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen. Katsaus. Teoksessa: Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. s. 62–72. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-07.pdf>

Stenros, Jaakko & Harviainen, J. Tuomas (2018). Akateeminen roolipelitutkimus

pohjoismaissa. Katsaus. Teoksessa: Stenros, J. & Särkijärvi, J. (toim.). *Seikkailuja ja sankareita: Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen*. s. 114-128. (Tampereen museoiden julkaisuja; Nro 153). Tampereen kaupunki. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2489-6>

Talja, Sanna, Tuominen, Kimmo & Savolainen, Reijo (2005). "Isms" in information science: constructivism, collectivism and constructionism. *Journal of Documentation; Bradford* Vol.61,Iss.1, (2005): 79-101. DOI:10.1108/00220410510578023

Tasala, Katariina (2022). *Fantasian irreaaliat ja roolipelaaminen : Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin irreaalioiden käännökset englannista suomeen*. Monikielisen käännösviestinnän pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022060743999>

Tieteen termipankki (2022): Esittävät taiteet: sosiaalinen konstruktionismi. [https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taideet:sosiaalinen konstruktionismi](https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taideet:sosiaalinen_konstruktionismi). Viitattu 9.9. 2022.

Trends, S. A. (2009). What games have to offer: Information behavior and meaning-making in virtual play spaces. *Muse.Jhu.Edu*, 57(4), 676–693. DOI: 10.1353/lib.0.0058

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Tuominen, Kimmo, Talja, Sanna & Savolainen, Reijo (2005). The social constructionist viewpoint on information practices. Teoksessa Fisher, Karen E., Erdelez, Sanda, McKechnie, Lynne (toim.), *Theories of information behavior*. Medford, N.J: Published for the American Society for Information Science and Technology by Information Today.

van Reet, J. (2021). Pretense, Imagination, and Fantasy. *Reference Module in Biomedical Sciences*. DOI: 10.1016/B978-0-12-818872-9.00060-1

Vilkkä, Hanna (2021). *Tutki ja kehitä*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Waskul, D., & Lust, M. (2004). Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction*, 27(3), 333–356. DOI: 10.1525/si.2004.27.3.333

White, William J., Arjoranta, Jonne, Hitchens, Michael, Peterson, Jon, Torner, Evan & Walton, Jonathan (2018). Tabletop role-playing games. Teoksessa: Zagal, Jose P. & Deterding, Sebastian (toim.). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. S.63-86. E-kirja. New York: Routledge.

Zagal, Jose P. & Deterding (2018a). Definitions of “role-playing games”. Teoksessa: Zagal, Jose P. & Deterding, Sebastian (toim.). *Role-playing game studies: transmedia foundations*. S.19-52. E-kirja. New York: Routledge.

Zagal, Jose P. & Deterding (2018b). The many faces of role-playing game studies. Teoksessa: Zagal, Jose P. & Deterding, Sebastian (toim.). *Role-playing game studies: trans-media foundations*. S.1-16. E-kirja. New York: Routledge.

LIITTEET

LIITE 1. Havainnoinnin aputaulukko.

Pelaajat	Pelikehys (pelaaja)	Pelimaailman kehys (hahmo)	Muita huomiota
Aktiivinen tiedonetsintä	Ei toteudu/ Toteutuu (Missä ja miten?)	Ei toteudu/ Toteutuu (Missä ja miten?)	
Aktiivinen seuranta	Ei toteudu/ Toteutuu (Missä ja miten?)	Ei toteudu/ Toteutuu (Missä ja miten?)	
Kohdentumaton seuranta	Ei toteudu/ Toteutuu (Missä ja miten?)	Ei toteudu/ Toteutuu (Missä ja miten?)	
Toisen hankkima tieto	Ei toteudu/ Toteutuu (Missä ja miten?)	Ei toteudu/ Toteutuu (Missä ja miten?)	