

KIINTYMYKS JA HAHMONLUONTI
FINAL FANTASY XIV:SSÄ

Veijalainen Remi

Opinnäytetyö

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2025

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Remi Veijalainen	Vuosi	2025
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Työn nimi	Kiintymys ja hahmonluonti Final Fantasy XIV:ssä		
Sivumäärä	35 + 3		

Tein tutkimusta ilmiöstä, jossa Final Fantasy XIV:n pelaajat luovat pelihahmoilleen tarinoita sekä suhteita, vaikka se ei pelaamisen kannalta ole mitenkään tarpeellista. Joskus pelaajat myös luovat muita hahmoja, jotka eivät liity pelin päätarinaan mitenkään. Huomasin ilmiön itse pelatessa sekä sosiaalista mediaa selatessa. Tutkimuskysymyksinä olivat mikä saa pelaajat kiinnostumaan hahmoistaan niin syvästi FFXIV:ssä ja miten kiintymys vaikuttaa pelihahmon luomiseen.

Lähdin tutkimaan aihetta kokemuskulmasta, koska halusin selvittää pelaajien omia kokemuksia. Tein laadullista teemahaastattelua, jossa jaoin aiheen kahteen osaan. Ensimmäinen osio keskittyi hahmoon kiintymiseen ja toinen osio kiintymyksen vaikutuksiin hahmossa. Osien alle laadin kahdeksan apukysymystä, mutta annoin tutkittaville myös vapauden puhua kaikesta pelihahmoon, kiintymykseen tai pelaamiseen liittyen.

Haastattelujen tuloksissa kokonaisuudessaan päätarina, visuaalinen viehätys ja sosiaalisuus tulivat esille eniten. Moni tutkittavista kertoi aloittaneensa kirjoittamaan omia tarinoita pelihahmoilleen muiden pelaajien ansiosta. Joko he näkivät muiden tarinoita sosiaalisessa mediassa tai he inspiroituiivat roolipelitapahtumien sekä ystävien kanssa pelaamisesta. Tutkittavat kertoivat kiintymisen pelihahmoon kehittyvän hitaasti ja hiljaisesti päätarinan aikana.

Visuaalisia muutoksia kiintymisen takia ei kuitenkaan tullut esille paljon. Suurimmat muutokset olivat vaatetuksen tai hiustyylin muuttaminen päätarinan aikana, mutta hyvin harva niistä liittyi kiintymykseen. Pelihahmon ulkonäkö vaikuttaa kiintymykseen, mutta kiintymys ei vaikuta ulkonäköön.

Taiteellisessa osiossa tein vesivärimaalauksen omasta FFXIV pelihahmostani, johon liitin haastattelun tulokset. Teoksessa näkyy hahmoni koko- sekä muotokuva ja perustietoja. Valitsin teokseen myös neljä esinettä, jotka olivat minulle merkityksellisiä sekä liittyivät pelin tai hahmoni tarinaan. Jokaisella esineellä on lyhyt teksti hahmoni näkökulmasta.

Avainsanat pelihahmot, pelaajat, hahmonluonti, videopelit, roolipelit

Degree Programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Remi Veijalainen	Year	2025
Supervisor(s)	Eija Rajalin		
Title	Attachment and character design in Final Fantasy XIV		
Number of pages	35 + 3		

I studied a phenomenon where Final Fantasy XIV players create stories and relationships for their characters even though it's not necessary for the gameplay in any way. Sometimes players also create other characters that have nothing to do with the game's main story. I noticed this phenomenon myself while playing and scrolling through social media. My research questions were what makes players so deeply interested in their own FFXIV characters and how does the attachment affect character design.

I approached the study from an experience standpoint because I wanted to find out about the player's own experiences. I conducted qualitative interviews where I split the topic into two sections. The first section focused on getting attached to the characters and the second section focused on the effects of the attachment. Under these sections, I made eight questions but gave the interviewees the freedom to talk about everything related to their characters, attachment or gameplay.

In the interview results as a whole the main story, visual attraction and sociability were brought up the most. Many of the interviewees said that they started writing their own characters stories thanks to other players. They either saw other player's stories on social media or they got inspired by role-play events and playing with friends. The interviewees said, the attachment to their characters developed slowly and silently during the main story.

There weren't many visual changes in characters because of the attachment. The biggest changes were clothing or hairstyle during the main story, but very few of them were related to the attachment itself. A character's looks affect attachment, but attachment doesn't affect the character.

In the artistic portion I did a watercolor painting of my own FFXIV character and included the interview results. You can see a full picture and a portrait of my character. I also picked four items that were meaningful to me or related to the game's and my character's story. Each item has a short text from my character's perspective.

Keywords player characters, players, character design, video games, role-playing games

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	4
2 FFXIV:N ALOITUS.....	7
2.1 Final Fantasy XIV 1.0.....	8
2.2 Hahmonluonti.....	9
3 HAHMOIHIN KIINTYMINEN.....	11
3.1 Pelihahmot ja kiintyminen.....	12
3.2 Menetelmä ja toteutus.....	14
3.3 Haastattelutulokset.....	15
3.3.1 Osio 1: hahmoon kiintyminen.....	15
3.3.2 Osio 2: kiintymyksen vaikutukset.....	18
4 QARA NOYKIN –PELIHAHMON TOTEUTTAMISPROSESSI.....	20
5 POHDINTA.....	28
5.1 Tutkimustuloksien johtopäätökset.....	29
5.2 Jatkotutkimukset.....	31
LÄHTEET.....	32
LIITTEET.....	36

1 JOHDANTO

Pelihahmo on hahmo, jota pelaaja itse ohjaa pelissä. Tämä hahmo voi olla esimerkiksi Super Mario Brosin Mario tai The Legend of Zeldan Link. (Christensson 2009.) Pelaaja voi joissain peleissä itse kustomoida ja valita pelihahmonsa. Tämä on hyvin yleistä MMORPG eli massively multiplayer online role-playing games kategorian peleissä. (Van Looy 2015, 7.)

MMORPG yhdistää massiivimoninpelin ja verkkoroolipelin elementtejä. Tyypillisesti näissä peleissä on laaja pelimaailma, joka seuraa pelin tarinaa avaamalla uusia alueita sekä luolastoja päätarinan edetessä. Luolastot ovat erillisiä instansseja, joissa pienempi joukko pelaajia taistelee hirviöitä vastaan päästäkseen luolasta ulos. Päätarinan lisäksi MMORPG:issä on esimerkiksi pienempiä sivutehtäviä (side quests), pelaajien välisiä taisteluita ja maltillisempaa esineiden rakentelua sekä askartelua, joita usein myydään muille pelaajille. (Kelly 2025.)

Tutkielmani kohdistuu pelaajien kiintymykseen omiin pelihahmoihin Final Fantasy XIV:ssä (jatkossa FFXIV), joka on Square Enixin julkaisema MMORPG vuodelta 2010 (Final Fantasy Wiki 2025c). Osa pelaajista päätyy tarinan aikana kiintymään ja syventymään omaan pelihahmoonsa. Näille hahmoille luodaan omat taustatarinat ja suhteet, jotka eivät muuten pelin kannalta ole ollenkaan tarpeellisia. Tarinoita ja niistä syntyvää taidetta tuodaan usein esille sosiaalisessa mediassa. Jotkin pelaajat myös luovat uusia pelihahmoja heidän ensimmäisen hahmon tarinan perusteella ja käyttävät niitä roolipelaamiseen pelin sisällä sekä somessa. (RPC's Final Fantasy XIV Wiki 2019a.) Olen huomannut myös tapauksia, jossa pelaaja on tehnyt hauskan nimisen hahmon ja ajatellut sen vain olevan vitsi. Kuitenkin tarinan edetessä he päätyivät kiintymään ja syventymään jopa näihin vitsihahmoihin.

Haluan siis tutkia, mikä saa pelaajat kiinnostumaan hahmoistaan niin syvästi FFXIV:ssä ja miten se voi auttaa pelihahmon luomisessa. Onko syy pelin tarinassa tai peliyhteisössä? Miten syy näkyy pelihahmoissa ja heidän tarinoissaan? Kiinnostuin tästä pelaajien luomasta ilmiöstä, jossa omalle pelihahmolle luodaan tarinoita, koska sitä ei juurikaan näy muissa peleissä,

varsinkaan MMORPG:issä. En usko, että tällaiset pelaajat täyttävät suurimman osan FFXIV:n pelaajakunnasta. He ovat varmasti vähemmistöä, mutta näyttävät silti olevan suurempi osa kuin muissa peleissä. FFXIV on nyt jo yli 10 vuotta vanha peli ja vaikka se ei todellakaan ole ainoa, joka on selvinnyt aktiivisena näin pitkään, pelaajakunta tuntuu hyvin erilaiselta verrattuna muihin MMORPG:eihin. Monien vuosien ajan pelaajat ovat keskustelleet omista hahmoistaan ja luoneet näille tarinoita (RPC's Final Fantasy XIV Wiki 2019b). Tätä en ole suuremmin nähnyt tapahtuvan muissa peleissä, joista esimerkkinä on MMORPG World of Warcraft eli WoW, jossa hahmoja saatetaan luoda tarpeiden mukaan eikä tarinaa varten (Wowpedia 2025).

En ole koskaan panostanut sen suuremmin omiin pelihahmoihini nimeä ja ulkonäköä pidemmälle, mutta FFXIV:n tarinan aikana huomasin kiintyväni enemmän ja enemmän pelihahmoon. Lopulta aloin luomaan hänelle taustatarinaa ja suhteita. Tipuin siis itsekin FFXIV-pelihahmojen luomaan koloon, johon en ikinä ajatellut päätyväni.

Kiinnostuin aiheesta myös sen takia, että tutkielman käsittelemä ilmiö pitää pelaajakunnan hyvin aktiivisena, mikä on hyvin tärkeää kaikenlaiselle medialle nykypäivänä. Pelaajat, jotka kirjoittavat omista hahmoistaan, jakavat näitä tarinoita somessa. Julkinen keskustelu pelistä tuo sille enemmän näkyvyyttä ja voi siten saavuttaa uusia ihmisiä, mikä on käytännössä ilmaista markkinointia pelintekijöille. (Vuorela 2007, 78.) Omien pelihahmojen tarinoiden luominen pitää pelaajat aktiivisena pelin sisälläkin, vaikka he olisivat jo pelanneet pelin tarinan läpi, koska he voivat osallistua roolipelitapahtumiin (The Kweh! 2025). Usein parhaan pelikokemuksen saakin eläytymällä peliin ja sen hahmoin, etenkin MMORPG:issä, joissa sosiaaliset ryhmät ja yhteisö ovat suuressa roolissa (Vuorela 2007, 17, 30). Roolipelaaminen on siis tärkeä osa tarinallista peliä, jotta siitä saadaan kaikki irti. Roolipelaamista voi harrastaa myös pelin ulkopuolella, mikä usein tapahtuu yksityisviesteillä. Tällöin pelaamisen lopettaminenkaan ei välttämättä lopeta pelihahmon tarinan kerrontaa ja sen jakamista.

Aion ratkaista tutkimusongelmani tutkimuspainotteisen opinnäytetyön avulla, koska tarkoitukseni on saada lisää tietoa siitä, mikä tekee FFXIV:n

pelihahmoista kiinnostavia. Käytän tietoperustana aiheesta aikaisemmin julkaistuja tutkimuksia, artikkeleita ja niin edelleen. Opinnäytetyöni tulee myös sisältämään koottua tietoa ja havaintomateriaalia pelihahmoista sekä haastatteluaineiston sisällönanalysointia. Tutkimusote on laadullinen, koska haluan keskittyä yksilöiden omiin mielipiteisiin sekä kokemuksiin ja siten tutkia pelaajakunnan luomaa ilmiötä. Jotta tämä saadaan tietää, on paras kysyä heiltä itse, mikä tapahtuu helpoiten haastattelulla (Tuomi & Sarajärvi 2017, 62). Haastattelen valitsemiani pelaajia, jotka kirjoittavat tarinoita tai roolipelaavat hahmonaan, ja siten selvitän, mikä heitä kiinnostaa omissa hahmoissaan. Aion myös keskittyä pelin ominaisuuksiin, esimerkiksi tarinaan ja pelihahmojen rooliin, enkä ihmisen psykologiseen kiintymykseen taiteessa.

Tutkimuksen taiteellisessa osiossa teen omasta FFXIV-pelihahmostani teoksen, jossa näkyy tutkimustulokset visuaalisesti sekä tarinassa. Tutkimuksessa pohdin ja analysoin, mikä tekee pelihahmosta kiinnostavan ja miten sen voi saada esille. Teokseeni vaikuttavat haastatteluiden tulokset ja FFXIV:n tarina sekä sen luomat rajoitukset. Pysyäkseni aiheessa en voi tehdä pelihahmostani liian erilaista, jolloin hän ei enää sovi FFXIV:n miljööseen ja pelimaailmaan. Omalla FFXIV-hahmollani on jo hieman taustatarinaa, mutta visuaalisia tai kirjallisia teoksia ei sen suuremmin ole tehty, lukuun ottamatta muutamia muistiinpanoja tai luonnoksia. Pelihahmollani on traaginen ja monimutkainen tarina, joka ei muuten pelaamisessa tule esille. Tämän tutkimuksen avulla luon siis pelihahmolleni lineaarisemman ja selkeämmän tarinan sekä esittelyn. Tutkimuksen avulla kehitän myös omia hahmonsuunnittelutaitojani. Aikarajallisista syistä valitsin tutkimuskohteeksi valmiin videopelin ja sen pelihahmon.

2 FFXIV:N ALOITUS

2.1 Final Fantasy XIV 1.0

FFXIV:n tuottajan Naoki Yoshidan on sanottu pelastaneen koko pelin sen ensimmäisen version epäonnistumisen jälkeen. Pelin kehittäjät nojasivat paljon aiempaan saman sarjan peliin Final Fantasy XI, joka oli aikansa myydyin Final Fantasy peli, mutta pelin tultua vuonna 2002 suuri osa sen ominaisuuksista ovat vanhentuneet eivätkä yksinkertaisesti olleet enää tarpeeksi moderneille peleille. Uusia ominaisuuksia tehdessä FFXIV:n tiimit eivät kommunikoineet toistensa kanssa, vaikka jokainen tiimi teki työnsä itsenäisesti hyvin ja ajatellen, että muiden ongelmat eivät olleet heidän ongelmiaan. (O'Dwyer & Jayne 2017.)

Kuka tahansa voi ymmärtää, että kommunikaation puute ryhmässä johtaa kaaokseen ja se onkin juuri se, mitä FFXIV:n kanssa tuolloin tapahtui. Kun erilliset osat yhdistettiin niistä tuli vain yksi suuri sekasorto. Kehittäjät yrittivät korjata FFXIV:tä sen julkaisun jälkeen, mutta siinä vaiheessa se olikin jo liian myöhäistä. (O'Dwyer & Jayne 2017.) Lopulta negatiivisen kritiikin takia FFXIV suljettiin vuonna 2012, vain kaksi vuotta sen julkaisun jälkeen. Square Enix oli kuitenkin vuotta aikaisemmin ilmoittanut julkaisevansa FFXIV:n uudestaan nimellä Final Fantasy XIV: A Realm Reborn (jatkossa ARR), joka käytännössä toimi FFXIV:n ensimmäisenä lisäosana. (Final Fantasy Wiki 2025c.)

Yoshida päätti hyväksyä alkuperäisen FFXIV:n epäonnistumisen ja kirjoitti sen osaksi pelin tarinaa (O'Dwyer & Jayne 2017). Ennen palvelimien sulkemista kehittäjät lisäsivät taivaalle punaisen kuun nimeltä Dalamud, joka lähestyi enemmän ja enemmän jokaisen päivityksen jälkeen. Taustalla soi aavemaista laulua ja taivaalla löi raju ukkonen. Peli alkoi tuntua olevan aivan loppuillaan, eikä vain palvelimien kohdalta, vaan myös koko pelimaailman. Peliin kirjautuneet pelaajat saivat ilmoituksen, että palvelimet on suljettu, jonka jälkeen he näkivät FFXIV:n lopun välianimaationa (cutscene). Dalamudin sisältä kuoriutui Bahamut-lohikäärme, joka toi ylivoimaisen tuhon Eorzean-mantereelle. Ennen viimeistä Bahamutin suurta hyökkäystä pelaajan omaa pelihahmoa edustava hahmo, Valon Soturi, lähetetään taian avulla muualle. (Alenko 2012.) Nykyään

tarina alkaa ARR:stä, jossa on kulunut viisi vuotta Dalamudin putoamisesta. Viiden lisäosan jälkeen FFXIV on onnistunut palauttamaan maineensa ja sitä onkin keuhuttu monesti vuosien varrella. (Final Fantasy Wiki 2025b.) FFXIV on myös voittanut monia palkintoja, esimerkiksi lisäosat Shadowbringers, joka voitti "Best Online Game" vuonna 2019 (Sato, 2020), ja Endwalker, joka voitti "Role-Playing Game of the Year" vuonna 2021 ja "Video Game of the Year" vuonna 2022 (Square Enix 2025a).

Square Enixin (2022) WE DISCUSS VANA'DIEL-haastattelussa Yoshida kertoo, että hän halusi FFXIV:n tarinan keskittyvän pelaajan omaan hahmoon. Siihen aikaan ei ollut montaa MMORPG:tä, jotka selvästi kertoivat pelihahmon olevan tarinan sankari. Yoshida halusi FFXIV:n tarinan olevan immersiiivinen, vaikka yleensä MMORPG:issä pelaajan hahmo ei puhu tai tee suuria valintoja. Hän myös tarkoituksellisesti pysyttäytyi neutraalimmassa dialogissa ja ilmeissä, koska hän ei halunnut pelaajien tuntevan, että heidän pelihahmonsa ei käyttäydy niin kuin he alun perin ajattelivat. Kuitenkin myöhemmin tarinassa Yoshida myöntää lisänneensä tunnetta pelihahmoihin, koska siihen mennessä pelaajat ovat kiintyneet ja oppineet tuntemaan pelihahmonsa. Pelin kehittäjät ovat siis hyvin tietoisia siitä, että FFXIV:n pelihahmot ovat tärkeitä pelaajille ja yrittävät edistää tätä suhdetta tarinan aikana.

2.2 Hahmonluonti

Ennen kuin pelaaja pääsee edes aloittamaan pelin tarinaa, hänen täytyy luoda itselleen pelihahmo. Pelaaja voi valita kahdeksasta eri rodusta, joilla jokaisella on kaksi eri klaania, sekä pohjaluokasta (base class), jotka on jaettu kolmeen eri rooliin: tankki, parantaja ja vahingoittaja tai tarkemmin "vahinko sekunnissa" (damage per second eli DPS). Pohjaluokka myös määrittää, mistä kolmesta pääkaupungista (Gridania, Limsa Lominsa ja Ul'dah) tarina alkaa. Tämän lisäksi pelaaja valitsee hahmolleen vielä syntymäpäivän (pelissä nameday) ja suojelijajumalan (guardian deity). Vasta näiden jälkeen itse tarina alkaa ja pelaaja pääsee seikkailulleen, joka jatkuu kuuden lisäosan halki. Pelaaja voi luoda jopa kahdeksan eri hahmoa yhdelle käyttäjälle, joista hän pelin

valintaruudussa valitsee yhden, jolla kirjautua sisään itse pelimaailmaan (kuvio 1). (Final Fantasy Wiki 2025a.)



Kuvio 1. Hahmon valintaruutu

Jos pelihahmon luomista miettii vain itse pelaamisen kannalta, sillä ei loppujen lopuksi ole hirveästi väliä, mitä valitsee. Tarinan alku poikkeaa hieman riippuen siitä, mistä pääkaupungista aloittaa. Heti kun pelaaja pääsee kaupungista ulos, tarina jatkuu samalla lailla kaikille. (Final Fantasy Wiki 2025a.) Pelaajat kuitenkin muistelevat näitä valintojaan myöhemmin kirjoittaessaan taustatarinaa pelihahmolleen. Olen tarinoita selatessa nähnyt joidenkin pelaajien hahmojen olleen kirjoitettu selviävän Bahamutin tuhoisasta hyökkäyksestä. Jos pelaaja pelasi FFXIV:tä vähintään kolme kuukautta ennen alkuperäisen version sulkemista, hänen luomaansa hahmoa kutsutaan perintöhahmoksi (legacy character). Perintöhahmoilla on tatuointi heidän niskassaan, jota kutsutaan Kahdentoista merkiksi (Mark of the Twelve) (kuvio 2). (Final Fantasy XIV Online Wiki 2023.) Perintöhahmot saavat myös erilaisen alkuvälianimaation, jossa pelihahmo ilmestyy taian avulla metsäpolulle. Kyseessä on sama taika, jolla hänet lähetettiin Bahamutin tuhon alta pois. (Albester 2021.)



Kuvio 2. Perintöhahmon tatuointi

3 HAHMOIHIN KIINTYMINEN

3.1 Pelihahmot ja kiintyminen

Avatarilla voidaan tarkoittaa muutamaa eri asiaa. Yleensä se kuvaa jotain tai jotakuta, etenkin internetissä ja peleissä. Avatar voi olla käyttäjän valitsema nimi ja kuva esimerkiksi foorumeilla, joihin täytyy kirjautua julkaistakseen. Kirjautumisen yhteydessä käyttäjä valitsee itsellensä nimen ja kuvan, joka toimii hänen avatarinansa. Avatar voi myös tarkoittaa pelihahmoa, jolloin hahmo, jota pelaaja ohjaa pelissä, on hänen avatarinansa. (Christensson 2009.)

Kao ja Fox Harrel (2018, 3, 10) kertovat tutkimuksessaan avatar-tunnistamisen (avatar identification) vaikutuksista pelaamisessa sekä pelien tekemisessä. Avatar-tunnistamista voidaan kuvata väliaikaisena muutoksena mediakäyttäjän itsekäsityksestä esimerkiksi videopeleissä, jossa pelaaja voi tuntea olevansa itse pelihahmo. Tutkimuksessa mainitaan myös pelaajan ja avatarin jakavan kokemuksia ja tunteita. Tätä vaikutusta suurentaa erilaiset tekijät, kuten tunteet ja tarkoitus, fyysinen ulkonäkö sekä avatarin mukauttaminen. Kao ja Fox Harrel totesivat, että avatar-tunnistaminen edisti muun muassa pelaajakokemusta ja käytettyä kokonaisaikaa pelaamiseen sekä pelien tekemiseen.

Voisi helposti ajatella, että jos pelaaja paneutuu peliin niin paljon, että tuntee itse olevansa pelihahmo, on kyseessä varmasti hyvin tehty peli. Tämä itsessään voi olla totta, mutta pelaajalle hahmoon syventyminen ei aina ole paras asia. Joskus tarinan edetessä pelaaja pakotetaan tekemään epämukavia valintoja, esimerkiksi *The Walking Dead*issä, jossa pelaaja usein joutuu valitsemaan, kuka kuolee ja kuka saa elää. (Rugnetta 2013.) Ehkä juuri tämän takia suurimmalla osalla pelaajista on monia pelihahmoja, jos vain mahdollista. Riippuen pelistä pelaajilla saattaa olla jopa 12 eri pelihahmoa yhdessä pelissä (Ducheneaut, Wen, Yee & Wadley 2009, 1154).

Ducheneaut ym. (2009, 1156) ovat osoittaneet tutkimuksessaan, että pelaajan kustomoimaan pelihahmoon on helpompi kiintyä, jos se on ihanteellinen versio itsestään. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että tutkimuksessa todettiin

pelaajien myös kiintyvän pelihahmoihinsa, jos heidän persoonallisuutensa olivat samanlaiset. Jotkut pelaajat uskoivat, että heidän pelihahmoillaan on jopa ihanteellinen versio heidän omasta persoonallisuudestaan. Erot pelaajan ja pelihahmon persoonallisuiden välillä todettiin kuitenkin häviävän, mitä enemmän pelaaja käytti aikaa pelaamiseen.

Videopelit, etenkin MMORPG:t, antavat pelaajille mahdollisuuden esittää heidän ideaali-itsensä pelihahmonsa kautta. Tätä tukee se, että kukaan pelaajista ei tunne toistaan eikä heillä ole mitään tietoa muiden todellisesta tilanteesta. Vapaus olla pysyvässä verkkomaailmassa ja jutella muiden kanssa anonyymisti antaa heille tavan välttää oman huonon itsetunnon kohtaamisen sosiaalisessa tilanteessa. (Bessière, Seay & Kiesler, 2007, 531–534.)

Hahmonluonnissa on siis tärkeää saada luoda itseään miellyttävä pelihahmo, joko visuaalisesti tai persoonallisesti. Pelihahmot toimivat paremmin erilaisen ulkonäön tutkimiseen verrattuna pelaajan oikeaan ulkonäköön, jonka takia monet pelaajat ottavat hahmonluonnin hyvin tosissaan ja toivovat, että vaihtoehtoja olisi riittävästi. Ongelmana on kuitenkin se, että ihanteellisen hahmonluonti johtaa monimuotoisuuden häviämiseen, etenkin, kun keskitytään länsimaisiin kauneusihanteisiin. (Ducheneaut ym. 2009, 1160.)

Tanner Higgin (2009, 5–6) kertoo artikkelissaan, että on hyvin vaikea tilastoida pelihahmojen ihonvärin monimuotoisuutta, mutta kuka tahansa pelaaja voi todistaa tummaihoisten hahmojen olevan vähemmistöä. Itse pelaajana olen täysin samaa mieltä. Pelihahmojen kustomointi on parantunut vuosien aikana hyvin paljon siirtymällä vain muutamasta vaihtoehdosta kokonaiseen liukusäätimeen (Immortalium 2021). Silti en usko, että monessa pelissä on tarpeeksi montaa vaihtoehtoa hahmonluonnissa ollakseen todellakin monimuotoinen ja kulttuurillisesti laaja. Esimerkiksi FFXIV:ssä, jossa on hyvin monta erilaista ulkonäköä, löytyy myös kyseenalaisia ominaisuuksia, kuten saman rodun vaihtelevat ihonvärit mies- ja naisversioiden välillä (kuvio 3) (Final Fantasy XIV Online 2013).



Kuvio 3. FFXIV:n Au Ra Xaela hahmojen ihonvärien erot

3.2 Menetelmä ja toteutus

Valitsin haastattelumenetelmäksi teemahaastattelun, koska se sopi tutkimuskysymykseeni parhaiten. Haastattelulla on omat etunsa, kun tutkitaan aiheita, joihin ei ole objektiivisia testejä. Tutkimuksessa voidaan esimerkiksi syventää saatavia tietoja ja antaa vapaus tutkittaville tuoda esille heitä koskevia asioita. (Hirsjärvi & Hurme 2000.) Hirsjärvi ja Hurme (2000) toteavat Glesneen ja Peshkiniin (1992) viitaten, että kvalitatiivinen tutkimus usein pyrkii kontekstuaalisuuteen, tulkintaan ja toimijoiden näkökulman ymmärtämiseen. Kvalitatiivisen tutkimuksen avulla voidaan myös tuoda esille tutkittavien omat havainnot ja heidän menneisyytensä sekä kehitykseensä liittyvät tekijät. Jos tutkimus kohdistuu yksilöön ja vuorovaikutukseen on parempi käyttää

kvalitatiivista menetelmää (Layder 1993, Hirsjärven & Hurmen 2000 mukaan). Näillä voidaan päästä lähemmäksi ihmisten antamia merkityksiä tutkittavalle ilmiölle tai tapahtumalle (Hirsjärvi & Hurme 2000).

Lähdin tutkimaan aihetta kokemusnäkökulman kautta, koska tunsin sen sopivan parhaiten. Kokemusnäkökulma pyrkii löytämään, miten tutkittava tekee ymmärrettäväksi omat kokemuksensa ja mitä ne merkitsevät hänelle. Kokemusnäkökulman kanssa ei siis yritetä tuottaa objektiivista tietoa tai selityksiä vaan ymmärtää muiden kokemuksia, joka on juuri sitä, mitä haen tutkimuksessani. (Jokinen 2021). Tutkimukseni tarkoituksena on ymmärtää tutkittavia pelaajia ja heidän kokemuksiaan aiheesta.

Teemahaastattelua varten jaoin tutkimusaiheeni kahteen osaan. Näiden osioiden alle laadin apukysymyksiä (liite 1 ja liite 2), jotta saisin tarvitsemani tietoa. Ensimmäinen osio kohdistuu kiintymykseen pelihahmoja kohtaan ja sen syitä, esimerkiksi milloin tutkittava huomasi olleen kiintynyt hahmoon ja mikä hänen hahmossaan kiinnostaa eniten. Toinen osio käsittelee kiintymyksen vaikutuksia hahmoon tai hahmonluontiin, kuten pelin tarina tai tutkittavan itse luomat taustatarinat ja miten ne näkyvät hahmossa. Halusin haastattelun tuntuvan melko vapaalta ja avoimelta, joten annoin tutkittaville myös vapauden kertoa ylipäätään hahmoistaan ja kokemuksistaan niihin kiintymiseen sekä pelaamiseen.

3.3 Haastattelutulokset

Tässä osiossa käyn haastattelukysymykset ja niiden vastaukset läpi siinä järjestyksessä, missä ne esitettiin tutkittaville. Haastattelu tapahtui yksityisviestien kautta sosiaalisessa mediassa. Sain seitsemään haastatteluun vastaukset, joista kuusi käytiin englanniksi ja vain yksi suomeksi. Tutkittavat ja heidän hahmonsansa pysyvät anonyymeinä, joten heidät on nimetty "Tutkittava 1–7".

3.3.1 Osio 1: hahmoon kiintyminen

Tutkittavilta kysyttiin, mikä heitä kiinnostaa omassa hahmossaan. Suurin osa vastauksista mainitsi pelihahmojen designin, esimerkiksi tietyn rodun viehättävyys tai hahmon pukeminen erilaisiin vaatteisiin. FFXIV:ssä ei ole kovin montaa vaihtoehtoa hahmonluonnissa, mutta kaikilla roduilla on omat selkeät ominaisuudet, kuten kasvopiirteet, korvat ja animaatiot. Hahmot kuitenkin pysyttelevät pelin oman tyylin rajoissa ja sopivat ympäristöön saumattomasti. Fantasia rotujen erikoiset ominaisuudet ovat esillä eniten ja siitä syystä ovat se asia, mikä houkuttaa pelaajia. Tutkittava 6 kertoi ihastuneensa ensin Miqo'teihin, jotka muistuttavat kissoja, ja myöhemmin Vieroihin, joilla on kanien piirteitä.

Vastauksissa tuli myös esille harrasteellisuus, etenkin visuaalinen taide ja kirjallisuus. Pelihahmojen viehättävyys ilmenee esimerkiksi piirtämisen yhteydessä. Hahmo ja sen piirteet voivat olla tapa tuoda esille tiettyjä piirteitä ja kielikuvia sekä omaa kiinnostusta peliä kohtaan, esimerkiksi Tutkittava 1 vastasi, että hän loi pelihahmonsa olemaan juuri sellainen päähahmo, josta hän rakastaa lukea. Tutkittava 2 kertoi myös, että hänelle omat hahmot ja niiden tarinat ovat kuin rakkauskirje medialle, jonka parissa hän viihtyy.

Seuraavana tutkittavilta kysyttiin mikä sai heidät luomaan hahmolleen omaa tarinaa, suhteita ynnä muuta sellaista. Pelin päätarina itsessään antaa hyvän perustan hahmonluonnille ja muutama tutkittavistakin huomasi tämän. Esimerkiksi Tutkittava 6 totesi FFXIV:n tekevän oman hahmon sijoittamisesta pelimaailmaan älyttömän helppoa. FFXIV tarjoaakin ilmaisen kokeiluversion, jolla ei ole mitään aikarajaa eli pelaaja voi käyttää jopa satoja tunteja pelatessa ilmaiseksi. Kokeiluversiosta puuttuu muutamia asioita, kuten rodut, jotka ilmestyivät vasta myöhemmissä lisäosissa, sekä sosiaalisia ominaisuuksia. (Square Enix 2025b.) Se kuitenkin antaa hyvän mahdollisuuden uusille pelaajille tutustua peliin ja sen maailmaan omassa tahdissa.

Kuten luvussa 2.1 mainitsinkin, FFXIV:n tekijät tietoisesti kirjoittivat pelaajan hahmon niin, että sen kokemus on immerstiivinen ja keskittyy pelihahmoon. Osa

tutkittavista mainitsikin saavansa inspiraatiota päätarinasta ja sen hahmoista, esimerkiksi kirjoittamalla jatkoa yksittäisille tapahtumille.

“The narrative of FFXIV being much more about the things and people orbiting around the main character, your character, made my own personal stakes much larger in how my own character is presented and developed next to the other characters, as well as how the events in the game’s present and past might’ve affected my character and their growth.” (Tutkittava 5)

Vastauksista tuli kuitenkin ylivoimaisesti esille muut pelaajat ja sosiaalisuus. Suurin osa tutkittavista vastasi muiden pelaajien olevan isoin syy siihen, miksi he aloittivat kirjoittamaan ja jakamaan oman pelihahmonsa tarinoita. Keskustelu muiden kanssa on se, mikä laajentaa ja pitää tarinan kirjoitusta yllä, vaikka päätarina olisikin jo pelattu loppuun asti. Tämä voi tapahtua pelin sisällä roolipelitapahtumissa tai pelin ulkopuolella sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi Tutkittava 3 kertoi saavansa paljon inspiraatiota muilta pelaajilta, koska on helppoa jakaa sekä vastata heidän ideoitansa. Ideoista syntyvä vuorovaikutus antaa paremman mahdollisuuden rakentaa hahmoja ja heidän tarinoitansa muiden kanssa. Tutkittava 2 sanoi, ettei hän ollut miettinyt pelihahmonsa taustatarinaa ennen kuin hän liittyi roolipelitapahtumiin, jossa muut pelaajat kannustivat häntä luomaan ja jakamaan tarinoitaan.

Tutkittavat kertoivat myös, milloin he huomasivat olevansa kiintyneet hahmoonsa. Melkeinpä kaikista vastauksista tuli esille, että kiintymys omaan pelihahmoon kehittyi huomaamattomasti pelaamisen aikana. Sen saattaa huomata vasta myöhemmin, esimerkiksi Tutkittava 4 tajusi ikävöivänsä hahmoaan, kun hän lopetti pelaamisen hetkeksi. Tutkittava 6 kertoi myös kirjoittaneensa omia tarinoita hänen luomilleen hahmoilleen, vaikka hän piti taukoa pelaamisesta, ja niin pikkuhiljaa yhdisti pelihahmonsa päätarinaan ja sen miljööseen. Kiintymys voi siis esiintyä myös taiteen muodossa. Muutama tutkittava vastasi huomaavansa kiintymyksensä, kun he eivät halunneet lopettaa hahmonsa piirtämistä tai tarinan kirjoittamista.

“I felt like I blinked and suddenly I had 100k words written about him! I couldn't stop writing! Writing about [my character] and his experiences made me realize the joy in being so emotionally attached to an [original character].” (Tutkittava 1)

Osa tutkittavista korosti myös FFXIV:n päätarinaa, etenkin pelin toista lisäosaa Heavenswardia, ja kuinka pelihahmon rooli tarinassa kehittyi tärkeämmäksi ja suuremmaksi. Panokset nousevat ja pelaajan hahmo joutuu traagisiin tilanteisiin. Pelihahmon täytyy reagoida ja käsitellä nämä tilanteet oikein, mikä elävöittää sekä hahmoa että tarinaa ja näin lisää kiintymyksen mahdollisuutta.

“Going through Heavensward with [my character] ... Eventually, I started seeing this character as his own person and I slowly started connecting him to the environment I saw.” (Tutkittava 6)

Suurin osa tutkittavista ei odottanut käyttävänsä niin paljon aikaa hahmoonsa. Esimerkiksi Tutkittava 3 kertoi, ettei hän ole aikaisemmin kirjoittanut mitään taustatarinaa pelihahmoilleen MMORPG:issä. Jotkut aloittivat pelin tietämättä siitä mitään tai vitsihahmoilla, joiden ei ollut tarkoitus olla mitenkään tärkeitä.

“I usually don’t make my own lore or backstory for my characters in MMORPGs, FFXIV was my first. I even gave my characters silly/joke names, now having to pay the price when writing more serious scenes.” (Tutkittava 3)

Muutama tutkittava kertoi tienneensä, kuinka pelaajat usein kiintyvät hahmoihinsa sekä FFXIV:n pelaamisen vievän paljon aikaa. Tutkittava 5 myönsi yrittäneen pitää odotuksensa matalana pelihahmonsa suhteen, mutta pikkuhiljaa huomasi olevan jo kiintynyt hahmoon. Tutkittava 4 taas tiesi täysin, kuinka paljon aikaa pelaajat yleensä käyttävät MMORPG:den pelaamiseen, koska hän on aikaisemmin pelannut muita kategorian pelejä. FFXIV kuitenkin ylitti hänen odotuksensa moninkertaisesti.

3.3.2 Osio 2: kiintymyksen vaikutukset

Osa tutkittavista kertoi oman kokemuksensa pelihahmostaan osuvan moneen lokeroon muun muassa itsetutkiskeluun, taiteelliseen kehitykseen tai muihin projekteihin. Kuitenkin taide ja projektit tulivat vastauksissa esille paljon muita enemmän, esimerkiksi Tutkittavat 1 ja 3 kertoivat huomanneen heidän taitensa, visuaalisen sekä kirjallisen, parantuneen pelihahmonsa mukana.

Vastauksista tuli myös esille itsetutkistelu monessa muodossa. Tutkittava 6 vastasi olevan muunsukupuolisena iloinen Vierojen, etenkin miespuolisten, sukupuolen ilmaisusta. Nämä hahmot ovat usein hyvin androgyynejä, jota vielä

korostaa mahdollisuus pukea pelihahmo melkeinpä mihin tahansa vaatteisiin. Tutkittava 2 kertoi kokemuksestaan sukupuolen sekä identiteetin löytämisestä pelihahmon avulla ja kuinka hahmosta on lopulta tullut iso osa hänen verkkopreesensiään sosiaalisessa mediassa.

“It was when I turned [my character] trans[gender] that things started to click for me. My journey with gender is a lot more complicated than that, obviously, but he’s a significant part of it for sure, especially as people refer to me with his, and now my, pronouns.” (Tutkittava 2)

Tutkittava 3 tuo myös itsetutkistelun esille. Vaikka hän ei koe pelihahmojen edustavan häntä itseään suoranaisesti, hänestä on ollut hauskaa tutkiskella yhteisiä piirteitä, joita hän jakaa hahmojensa kanssa.

Kysyin tutkittavilta myös, miten FFXIV:n tarina näkyy heidän pelihahmoissaan. Osa tutkittavista mainitsivat ottavansa päätarinan ja sen vaikutukset huomioon kirjoittaessaan tapahtumia pelihahmoille, mutta fyysisiä ja visuaalisia muutoksia ei ole kovin paljon. Isoimmat päätarinaan liittyvät muutokset ovat muun muassa taisteluista jääneet arvet tai hiusvärin muuttuminen valkoiseksi maagisen korruption takia. Tutkittava 3 vei tämän asteen pidemmälle värjäämällä pelihahmonsä varusteetkin valkoiseksi. Myöhemmin hänen pelihahmonsä leikkasi valkoisen osuuden hiuksistaan pois, mikä tietenkin esiintyi lyhyempänä hiustyylinä. Tutkittava 3 mainitsee myös pitävänsä aikaisempia haarniskoja sekä aseita tallessa muistona ja todisteina kokemuksista.

Suurin osa tutkittavista vastasi seuraavan päätarinan tapahtumia pienillä lisäyksillä, kuten Tutkittava 4, jonka pelihahmo vietti kuusi kuukautta muualla päätarinan tapahtumien välissä. Muutamassa vastauksessa tuli esille päätarinan aikajana. Pelin tekijät eivät ole asettaneet päätarinan tapahtumia selkeästi määritellylle aikajanelle, mistä syystä monet pelaajat sivuuttavat pelin luoman aikakuplan ja asettavat pelihahmolle oman aikajanan. Esimerkiksi Tutkittava 5 kertoo pidentäneen aikaa päätarinan tapahtumien välissä ja Tutkittava 6 mainitsee kirjoittaneen pelin alkuosion hieman eri tavalla. Tutkittava 2 myös kertoo pitävänsä eri version hahmostaan, joka sivuuttaa päätarinan täysin ja seuraa muiden kanssa käydyn roolipelin tapahtumia.

Melkeinpä kaikki tutkittavat kertoivat muuttaneen muutamia asioita päätarinan, etenkin uusien alueiden sekä niiden kulttuurien, selventyessä. Esimerkiksi Tutkittava 1 päätti omaksua pelihahmonsa kotikaupungin tavat, kulttuurin ja niistä syntyneet ongelmat. Tutkittava 2 kertoi kirjoittaneen pelihahmonsa taustatarinaa uusiksi, kun Vierojen kylä ja kulttuuri tulivat ensimmäistä kertaa esille päätarinassa sekä lopulta tehneen kokonaisen heimon omaa tarinaa varten. Tutkittava 5 puolestaan päätti jokaisen lisäosan kohdalla valita pelihahmolleen uuden työn (job), jotka toimivat jatkona alussa valittaviin perusluokkiin, esimerkiksi Gladiaattori (Gladiator) perusluokasta tulee tason 30 jälkeen Paladiini (Paladin) työ. Tämä antoi hänelle mahdollisuuden esitellä sivuhahmoja hänen pelihahmonsa omaan tarinaan ja näin luoda uusia tapahtumia sekä kokemuksia, jotka eivät muuten esiinny päätarinassa.

“This I find gives my character the ability to grow and develop physically, as well as mentally with the written story. This also gives me the chance to introduce my own side characters into my writings that enrich my original main character and give them the ability to learn from someone else who might be more enlightened on certain things my own character in-universe might not have been privy to.” (Tutkittava 5)

Tutkittava 3 kertoi muuttaneensa pelihahmojen ulkonäköä molempien tarinan sekä ylipäättään designin takia. Vaikka joitain asioita hän ei voinut vaihtaa suoraan pelissä, hän muutti niitä piirtäessään hahmojaan, kuten pituus, arvet ja kasvot. Tutkittava 7 taas kertoi pitäneensä päähahmon taustan ja persoonallisuuden suunnilleen samana alusta lähtien, mutta uudistaneen joitain sivuhahmoja kokonaan.

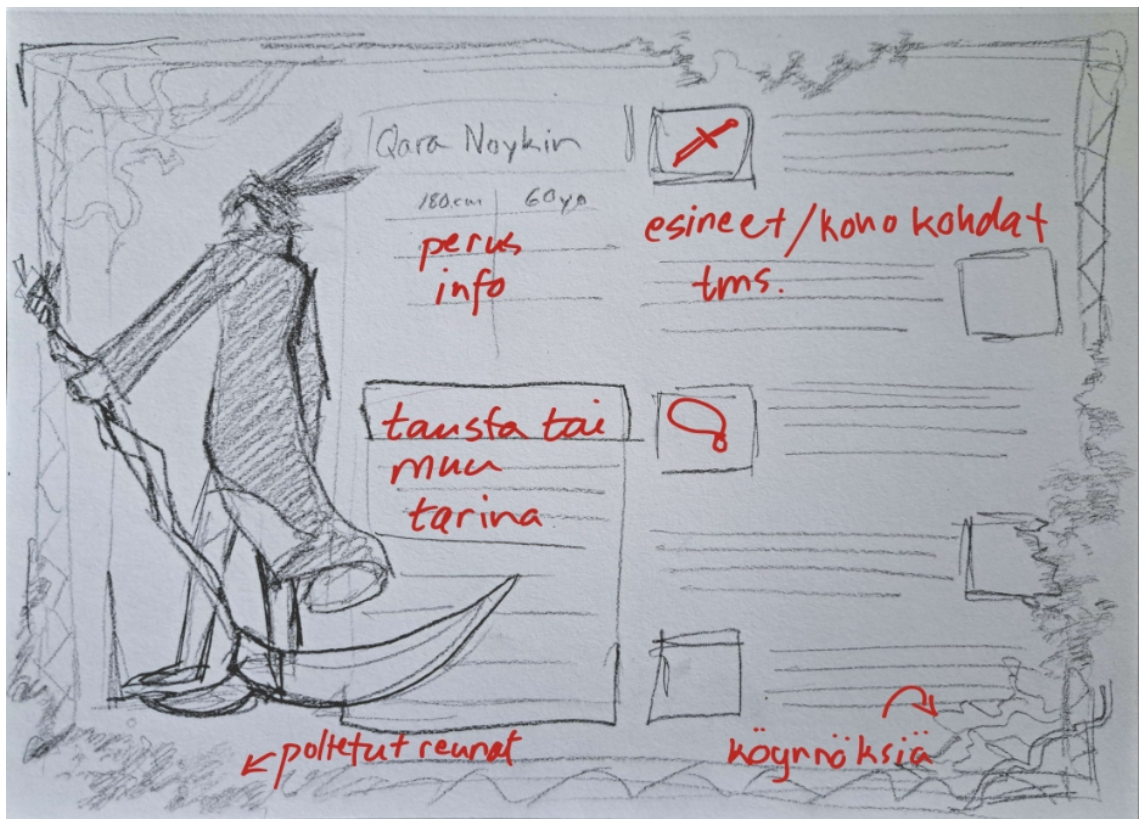
Tutkittava 6 kirjoitti vastauksissaan hänen monimutkaisesta suhteestaan pelin Garlemald-kaupunkiin, sen kulttuuriin ja siellä käytyyn sotaan. Vaikka hän ensin oli kirjoittanu pelihahmon tarinaa ja liittänyt sitä muualle, nostalgian ja omien oikean elämä kokemusten takia hän päätti tehdä Garlemaldista osan hänen pelihahmonsa tarinaa.

“...Garlemald as a nation is very interesting to me. As someone that grew up with parents still nostalgic for the Soviet era, Garlemald feels very nostalgic in a messed-up way. With the current war in the country that I grew up in, with the aggressor being the country I grew up idolizing through my parents -- it puts me into a unique situation to work through the complicated feelings as a now-outsider to both.” (Tutkittava 6)

4 QARA NOYKIN –PELIHAHMON TOTEUTTAMISPROSESSI

Tässä osiossa kerron tutkimuksen taiteellisesta osiosta ja sen prosessista. Teoksen ideana on tuoda esille oman pelihahmoni sekä tutkimuksen haastattelun tulokset. Pelihahmoni perustiedot ja taustatarina tulee suurimmaksi osaksi FFXIV:n päätarinan antamista tiedoista. Vaikka alun perin tein hahmoni tietämättä, että siitä tulisi isompi projekti, haluan pitää alkuperäisistä ominaisuuksista kiinni.

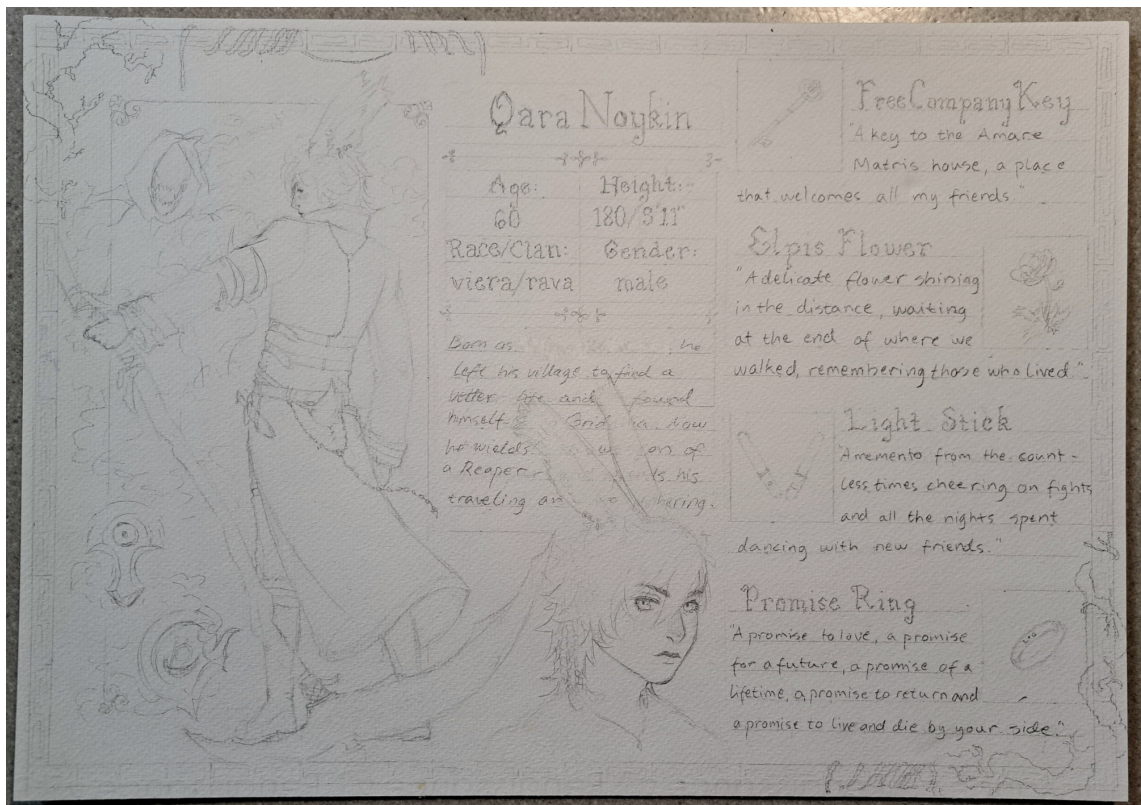
Aion toteuttaa teoksen vesiväreillä ja antaa sille vanhuuden sekä mystisyyden tunnetta, esimerkiksi rypistämällä tai värjäämällä paperia sekä polttamalla sen reunoja. Inspiraationa toimivat vanhat valokuvat ja fantasiateemaiset aarrekatat. Lopullinen teos muistuttaa hieman infograafia (kuvio 4).



Kuvio 4. Karkea luonnos teoksesta

Lähdin toteuttamaan teosta A3 200gsm vesiväripaperille. Pidin luonnoksesta suurimmaksi osaksi kiinni, mutta lisäsin muotokuvan hahmostani, jotta hänen kasvonsa näkyisivät myös. Luonnostelin tärkeimmät osat ensin sekä tekstiä, koska halusin nähdä mikä ja miten fontti sopii teokseen. Alavasan kulma tuntui

tyhjältä, joten lisäsin sinne vielä muutaman koristeen (kuvio 5). Ylempi Azemin kristalli on tärkeä pelin päätarinassa ja alempi on Viikatemiehen (Reaper) sielu kristalli (soul crystal). Piirsin myös hahmoni viereen aavemaisen hirviön (voidsent), joka on osa Viikatemies työtä pelissä. Viikatemiehet ruokkivat tätä hirviötä niiden sieluilla, joita he tappavat. Tämä antaa heille kuitenkin mahdollisuuden käyttää hirviötä hyväkseen taisteluissa. Hirviön ote hahmoni käsivarresta symboloi tätä vuorovaikutusta.



Kuvio 5. Luonnos teoksesta

Keskellä teosta muotokuvan takana olevan tekstin jätin tarkoituksella haaleaksi ja osittain peitetyksi (kuvio 5). Halusin pitää Qaran taustaa mysteerinä, koska hän tekisi itse niin. Teksti lyhyesti kertoo, kuinka hän lähti kotikylästään ja nykyään taistelee Viikatemiehenä.

Qara Noykin ei ole perinteisesti Vieran nimi, mutta hahmoni oli eri rotua, kun aloitin pelaamisen. Nimen muuttamisen sijaan tein siitä osan hänen taustatarinaansa. Tutustuessani Vieroihin päätin kuitenkin antaa Qaralle alkuperäisen nimen, jota hän käytti ennen kuin hän lähti kotoa. Se ei kuitenkaan

näy, koska Vierat, jotka ovat jättäneet kotinsa, usein pitävät vanhan nimensä piilossa (Final Fantasy XIV Online Wiki 2025).

Haastattelujen tuloksista tuli esille sosiaalisuus kaikin tavoin, etenkin ystävien kanssa pelaaminen. Otin näistä siis inspiraatiota teoksen oikealla oleviin esineisiin (kuvio 5). Kaikki liittyvät jollakin tavalla Qaraan, pelin tarinaan ja ystäviin, esimerkiksi avain käy Qaran killan taloon, johon kaikki kaverini kuuluvat myös. Teimme killan ja ostimme siihen talon yhdessä, joten se tuntuu olevan kaiken alku.

Elpiskukka liittyy viidennen lisäosan Endwalkerin päätarinaa ja siinä esiintyviin hahmoihin, jotka sattuvat olemaan lempihahmojani koko pelissä. Emet-Selch on neljännen lisäosan Shadowbringersin pääpahis, johon moni on lopulta ihastunut, minut mukaan lukien. Hän esiintyy myös Endwalkerissa, joten sisällytin tekstiin yhden hänen ikonisimmista dialogeistaan “remember that we once lived”, koska hänestä on tullut iso osa myös Qaran omaa tarinaa. Olin odottanut Endwalkerin pelaamista pitkään ja vihdoin, kun ystävienikin pääsivät niin pitkälle tarinassa, se tuntui isolta saavutukselta. Kukalla ja kaikkea, mitä se symboloi, on paljon tunteellista arvoa. “Waiting at the end of where we walked” viittaa siis Endwalkeriin ja sen matkaan.

Valotikkujen heilutus ovat suosittu ele (emote) FFXIV:ssä ja on myös minun omia suosikkejani. Käytän sitä usein, jos odotan muita pelaajia luolastoissa, ikään kuin hiljaisesti kannustaisin heitä jatkamaan loppuun asti. Joskus pelaajat soittavat kaikenlaisia kappaleita pelissä olevilla soittimilla tai klubeilla suoratoiston kautta. FFXIV:n klubit ovat hieman pahamaineisia niiden loputtomien mainosten ansiosta, joten niistä vitsaillaan paljon. Meille on siten ystäväni kanssa sattunut tavaksi viedä uudempia pelaajia klubeille viettämään aikaa, jotta he näkevät mitä kaikkea pelissä tehdään. Käytän valotikkuja siis paljon ystävien kanssa pelatessa, joten siitä on tullut yksi käytetyimmistäni eleistä.

Lupaussormus esittää lupaukseni mennä ystäväni kanssa naimisiin pelin sisällä ja teksti kuvailee kaikkea, mitä Qara itse tarkoittaisi tällä lupauksella. Alun perin kumpikin meistä halusi vain seremonian mukana tulevat esineet, kuten ratsun ja

vaatteita. Vitsailimme asiasta niin paljon ja niin pitkään, että siitä tulikin iso osa molempiemme pelihahmojen tarinaa.

“A promise to love” viittaa Qaran tunteettomaan ja kylmään ulkokuoreen, jonka hän lupaa yrittää rikkoa. “A promise for a future” kuvaa hänen toivoaan matkustella yhdessä tulevaisuudessa, mihin ikinä se viekään. Se viittaa myös oikean elämän toiveeseen pelata tulevia lisäosia yhdessä. “A promise of a lifetime” on lupaus pysyä elossa ystäväni pelihahmon eliniän ajan. Qara on Viera, jotka elävät jopa 240-vuotiaiksi (Final Fantasy XIV Online Wiki 2025), kun taas ystäväni pelihahmo elää suunnilleen saman verran kuin ihmisetkin. Qara siis lupaa olla läsnä ystäväni pelihahmon eliniän ajan, koska Qara tietää, että hänellä itsellä on paljon enemmän aikaa. “A promise to return” on lupaus tulla aina takaisin. Qara viettää paljon aikaa yksin matkustellessa, mutta palaa kotiin silloin tällöin. Se viittaa myös oikeaan elämään ja siihen, että aion palata takaisin peliin jopa pidempienkin taukojen jälkeen. “A promise to live and die by your side” viittaa yleisesti pelaamiseen ja taisteluun. Luolastoissa voi useinkin kuolla, jolloin parantajan täytyy elvyttää (revive) kuolleen pelaajan. Kumpikin, minä ja ystäväni, välillä pelaamme parantajaa ja joudumme elvyttämään toisemme. Lupaus kuvaa siis tätä melkeinpä loputonta kuolemisen ja elvyttämisen kierrosta sekä samalla pelaamista yhdessä.

Aloitin maalaamisen värjäämällä paperin ruskealla (kuvio 6). Laitoin tummempia läikkiä satunnaisesti luomaan vanhan paperin tunnetta, ihan kuin se olisi istunut kauan hyllyllä. Halusin maalata Qaran ja hirviön ensin, jotta saisin paremman kuvan niiden lopullisesta väripaletista. Jatkoin siis maalausta hirviön pohjaväreistä, koska se on taaimpana. Sillä ei ole sen kummemmin tiettyä muotoa, joten päätin tehdä sen kehosta savuisen pilven, joka kiertelee kristallien ympäri.



Kuvio 6. Hirviön pohjavärit

Kun sain hirviön kasvot ja kynnet valmiiksi, aloitin Qaran maalaamisen. Työstin molempia piirustuksia samaan aikaan, koska ne käyttivät paljon samoja värejä, joten se nopeutti työtä huomattavasti. Maalien kuivuessa jatkoin myös hirviön sekä kristallien maalaamista. Lopuksi tein kuulakärkikynällä ja mustalla värikynällä yksityiskohtia sekä pieniä korjauksia (kuvio 7).



Kuvio 7. Maalauksen edistyminen

Tämän jälkeen siirryin tekstiin ja esineisiin. Ensin maalasin pohjalle värit erottamaan eri laatikot, jonka jälkeen aloitin tekstin maalaamisen. Ensin tein otsikot ja sitten muun tekstin (kuvio 8). Halusin nimen erottuvan, joten maalasin sen taustan viininpunaiseksi, koska se sopii yhteen Qaran silmien värin sekä vaatetuksen kanssa. Keskimmäisen tekstin jätin haaleaksi, mutta erotin taustavärin muista laatikoista. Esineille ja Qaran kokokuvalle maalasin kehukset, jotta ne erottuisivat paremmin. Tein myös keskelle teosta tekstien väliin jakajia koristeeksi (kuvio 8). Korvakorut ja sormuksen reunat koristelin kultaisella kimalletussilla.



Kuvio 8. Taustan ja tekstin edistyminen

Tämän jälkeen oli vain tekstiä ja reuna koristeet jäljellä. Tekstin kirjoitin normaalisti pienellä siveltimellä. Reunoihin tein ensin köynnökset sekä kasvit ja sen jälkeen kiveyksen, johon tein rakoja mustalla värikynällä. Tiputin maalaukseen myös maalitippoja, joiden on tarkoitus muistuttaa läikkynyttä mustetta ja tuoda lisää vanhan kuvituksen tunnelmaa. Viimeistelynä poltin paperin reunoja (kuvio 9). Poltin myös itse maalausta keskimmäisen laatikon kohdalta, missä Qaran alkuperäinen nimi olisi, ikään kuin se olisi peitetty tai poltettu pois tarkoituksella.



Kuvio 9. Valmis teos

5 POHDINTA

Tutkimuskysymyksinä olivat mikä saa pelaajat kiinnostumaan hahmoistaan niin syvästi FFXIV:ssä ja miten kiintymys vaikuttaa pelihahmon luomiseen. Etsin vastausta huomaamalla mielenkiintoa, jossa pelaajat keksivät yksityiskohtaisia tarinoita pelihahmoilleen. Tutkimuksen aikana tarkastelin myös, miten tämä kiintymys omiin hahmoihin vaikuttaa niiden designiin. Tein tutkimusta anonyymeilla teemahaastatteluilta sosiaalisen median kautta ja sain seitsemän vastausta. Laadin kahdeksan kysymystä tärkeimmistä aiheista, mutta tutkittavat saivat myös kertoa yleisesti pelihahmoistaan ja pelaamisesta.

Tulokset olivat suurimmaksi osaksi oletettavia. Sosiaalisuus ja pelin päätarinan merkitys olivat arvattavissa, koska ne vastasivat myös omaa kokemusta. Yllätyin eniten siitä, kuinka vähän visuaalisia muutoksia pelihahmoissa oli. Muuten vastaukset eivät yllättäneet eivätkä pettäneet mitenkään, mutta olivat hyvin mielenkiintoista luettavaa itse FFXIV:n pelaajana.

Teososassa tein A3 vesiväriteoksen omasta FFXIV pelihahmostani. Teokseen liitin myös haastattelujen tulokset, jotka korostivat sosiaalisuutta ja päätarinaa. Poimin tapahtumia sekä esineitä, jotka olivat minulle merkityksellisiä ja liittyivät hahmoon tai hänen tarinaansa.

5.1 Tutkimustuloksien johtopäätökset

Vastaukset ensimmäiseen osioon, joka käsitteli hahmoon kiintymistä, olivat melko yksimielisiä. Visuaalinen viehätys, sosiaalisuus ja pelin päätarina tulivat esille paljon. Itse kiintymystä tai sen syventymistä kuvailtiin hiljaisena sekä huomaamattomana kehityksenä pelaamisen aikana.

Haastattelujen vastauksista voi selvästi päätellä, että suurin syy omien tarinoiden kirjoittamiselle on sosiaalinen media ja muut pelaajat. Kaikki tutkittavat mainitsivat sosiaalisuuden jollain tavalla vaikuttaneen omaan motivaatioon pelihahmojen tarinoiden ja niiden kehityksen suhteen. Vuorela (2007, 17, 30) mainitseekin kirjassaan Pelintekijän käsikirja, kuinka sosiaaliset ryhmät sekä yhteisö ovat tärkeitä MMORPG:issä. Eläytymällä peliin ja

osallistumalla roolipelitapahtumiin voi tavata muita samanhenkisiä pelaajia ja edistää oman pelihahmon tarinaa niin kuin Tutkittava 2 kertoi vastauksissaan.

Voidaan myös todeta, että FFXIV on onnistuneesti saavuttanut samaistuttavan pelihahmon niin kuin FFXIV:n tuottaja Yoshida kertoi pyrkineensä tekemään WE DISCUSS VANA'DIEL haastattelussa (Square Enix 2022). Ducheneaut ym. (2009) kertovat tutkimuksessaan, kuinka pelaajat kiintyvät hahmoon helpommin, jos se on ihanteellinen versio itsestään ulkoisesti tai persoonallisesti. Tutkimuksessa mainittiin myös, että erot pelaajan ja pelihahmon persoonallisuiden välillä häviävät, mitä enemmän pelaaja käytti aikaa pelaamiseen. Pelihahmon persoonallisuuden olleen sama kuin pelaajan voidaan olettaa, että pelihahmo on hyvin samaistuttava pelaajan näkökulmasta. Samaistuttavuus tai jopa itsensä tunnistaminen pelihahmona parantaa pelaajakokemusta, jolloin pelaajat käyttävät enemmän aikaa itse pelaamiseen. Tätä korostaa muun muassa tunteet ja pelihahmon mukauttaminen. (Kao & Fox Harrel 2018, 3, 10.)

Moni tutkittavista kertoikin alun perin kiintyneensä pelihahmoonsa joko ulkonäön tai päätarinan takia. Päätarina vetoaa paljon tunteisiin tragedian kautta ja pelihahmon ulkonäköä voi muokata milloin haluaa. Vaikka FFXIV:ssä ei ole älyttömän paljon vaihtoehtoja pelihahmon mukauttamiseen, se tarjoaa kuitenkin kahdeksan eri rotua, joilla jokaisella on kaksi eri klaania sekä mies- ja naisversiot. Pelaaja voi myös pukea pelihahmonsa lukuisiin eri vaatteisiin ja haarniskoihin, joilla hän näyttää oman tyyliinsä ja tuntee enemmän olevansa itsensä.

Uskon, että FFXIV:n olevan fantasiapeli vaikuttaa myös suuresti kiintymykseen. Bessière ym. (2007, 531–534) kertovat artikkelissaan, kuinka ihanteellisen itsensä esittäminen MMORPG:issä on helpompaa anonyymisyyden ansiosta. Ollessaan täysin tuntematon muille, pelaajat voivat käyttää pelimaailmaa eskapismina. Fantasiamiljöö ja -rodut tukevat tätä, koska pelaajat voivat olla tarpeeksi irrallisia pelihahmosta tunteakseen sen olevan ihanteellinen, mutta kuitenkin tunnistaa itsensä jollain tavalla hahmosta ulkonäöllisesti tai persoonallisesti. Fantasiarodut olivat myös esillä haastattelun vastauksissa, kun

tutkittavat kertoivat ihastuneensa tiettyihin hahmoihin ja niiden erilaisiin piirteisiin.

Toinen osio kiintymyksen vaikutuksista toi esille taiteellisuuden sen monissa muodoissa. Visuaalinen taide näkyi vastauksissa enemmän kuin muut, mutta moni kertoi myös kirjoittavansa pelihahmojen tarinat itse piirtämisen rinnalla. Itsetutkiskelu oli myös iso osa vastauksia, joista osa mainitsi sukupuolen ja identiteetin löytämisen. Melkein kaikki tutkittavat kertoivat seuraavansa FFXIV:n päätarinaa muuttaen vain muutamia osia ja tapahtumia kirjoittaessaan omia tarinoita. Visuaalisia muutoksia päätarinan pelaamisen jälkeen ei näkynyt melkein yhtään.

Tuloksien perusteella voidaan todeta, että itse kiintymyksellä ei välttämättä ole suurta vaikutusta pelihahmojen designiin tai ulkonäköön. Pelaajat tietenkin luovat miellyttävän näköisen pelihahmon, joka vaikuttaa kiintymisen alkamiseen ja edistymiseen. Tutkittavat eivät kuitenkaan kertoneet muuttaneen pelihahmoaan visuaalisesti kiintymisen jälkeen. Isoimmat muutokset olivat vaatetuksen tai hiustyylin vaihtuminen, mutta ne liittyivät enemmän päätarinaan tai vain yleisen designin muuttamiseen. Pelihahmon ulkonäkö siis vaikuttaa kiintymiseen, mutta kiintyminen ei vaikuta ulkonäköön.

5.2 Jatkotutkimukset

Pelihakmoihin kiintymiseen on tehty jo paljon tutkimuksia. Oma tutkimukseni keskittyi vain yhteen peliin, kun taas lähteenä käytetyt tutkimukset käsittelivät pelihakmoja ja niihin kiintymistä laajasti. Tutkimuksellani voi olla hyötyä yleisesti pelin tekijöille, varsinkin MMORPG pelien kehittäjille. Tutkimus voi myös auttaa tutkittavia tai muita FFXIV pelaajia syventämään omaa näkemystä pelihakmoistaan ja siten edistää niiden luomista sekä tarinoita. Luovuus on tärkeä osa jokaista ja toivon tutkimukseni inspiroivan muitakin kuin FFXIV pelaajia heittäytymään pelimaailmaan ja jakamaan teoksiaan.

Uskon, että tulokset ovat edes jonkin verran yleistettävissä. En saanut montaa haastattelua tehtyä tutkimuksen aikarajojen vuoksi, mutta vastaukset olivat yleisellä tasolla hyvin samanlaisia, esimerkiksi sosiaalisuuden ja päätarinan

vaikutukset pelihahmoon. Saman sanoisin myös luotettavuudesta. Vastaukset ovat pelaajien henkilökohtaisia kokemuksia sekä näkemyksiä ja siltä kannalta hyvin luotettavia, mutta yleisellä tai laajemmalla tasolla ne eivät välttämättä pidä kantaansa yhtä hyvin.

Opin tutkimuksen aikana enemmän laadullisen tutkimuksen, etenkin haastatteluiden, laatimisesta ja toteutuksesta. Itse teoksen ja taiteellisen osuuden sanoisin olleen helpoin osuus koko tutkimuksen aikana. En myöskään oppinut teoksen mukana paljon, koska en ihan uskaltanut lähteä oman mukavuusalueen ulkopuolelle, esimerkiksi kokeilemalla uusia tekniikoita. Sanoisin kuitenkin, että päädyin miettimään kompositiota sekä värejä enemmän kuin yleensä maalausprosessin aikana.

Jatkaisin tutkimusta ehkä laajemmin haastattelemalla lisää pelaajia. Aihe, mitä alun perin pyörittelin päässäni, oli myös tutkia ja vertailla eri MMORPG:iden ominaisuuksia ja miten ne vaikuttavat pelihahmoihin kiintymiseen tai ylipäättään pelaajiin sekä pelaajayhteisöön. Haluaisin tehdä tutkimusta myös hahmonluonnista ja designista tarkemmin, etenkin semioottista analyysia.

LÄHTEET

Ablester 2021. Legacy Character Cutscenes (English) - Final Fantasy XIV – A Realm Reborn. Ablester 9.5.2021. Viitattu 2.6.2025
<https://www.youtube.com/watch?v=qJrgJatG4aQ>

Alenko, R. 2012. Final Fantasy XIV: Last Moments of Eorzea & Final. Roivas Alenko 11.11.2012. Viitattu 2.6.2025 <https://www.youtube.com/watch?v=TzLUASTdV5g>

Bessère, K., Fleming Seay, A. & Kiesler, S. 2007. The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & Behaviour*, Vol 10 Nro 4 (2007) 530–535. Viitattu 14.4.2025 <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>

Christensson, P. 2009. Avatar Definition. *TechTerms* 27.3.2009 Viitattu 16.1.2025 <https://techterms.com/definition/avatar>

Ducheneaut, N., Wen, M. H., Yee, N., & Wadley, G. 2009. Body and mind: a study of avatar personalization in three virtual worlds. *Proceedings of the 27th International Conference on Human Factors in Computing Systems*, April 4–9. 1151–1160 Viitattu 16.1.2025 <https://doi.org/10.1145/1518701.1518877>

Fayie Enterprise 2025. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Viitattu 2.6.2025 <https://fayette.com/mmorpg/>

Final Fantasy Wiki 2025a. Character creation. Viitattu 2.6.2025
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Character_creation#Final_Fantasy_XIV

Final Fantasy Wiki 2025b. Final Fantasy XIV. Viitattu 2.6.2025
https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_XIV#Reception_and_sales

Final Fantasy Wiki 2025c. Final Fantasy XIV (version 1.0). Viitattu 2.6.2025
[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_XIV_\(version_1.0\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_XIV_(version_1.0))

Final Fantasy XIV Online 2013. Square Enix. Viitattu 2.6.2025

Final Fantasy XIV Online Wiki 2023. Legacy Campaign. Viitattu 2.6.2025
https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Legacy_Campaign

Final Fantasy XIV Online Wiki 2025. Viera. Viitattu 2.6.2025
https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Viera#Naming_Conventions.5B11.5D

Higgin, T. 2009. Blackless Fantasy. The Disappearance of Race in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Games and Culture*, Vol 4 Nro 1 3–26. Viitattu 17.1.2025 <https://doi.org/10.1177/1555412008325477>

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2000. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.

Immortalium 2021. Character Creation in Video Games. 11.1.2021. Viitattu 17.1.2025 <https://immortaliumblog.com/character-creation-in-video-games/>

Jokinen, A. 2021. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 8.4.2025 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/mita-on-laadullinen-tutkimus/laadullisen-tutkimuksen-nakokulmat/>

Kao, D. & Fox Harrel, D. 2018. The Effects of Badges and Avatar Identification on Play and Making in Educational Games. Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, April. 21–26. Viitattu 14.4.2025 <https://doi.org/10.1145/3173574.3174174>

Kelly, J. 2025. Play Time: An Overview of the MMORPG Genre. Viitattu 2.6.2025 https://www.anthemion.org/playtime_over.html

O'Dwyer, D. & Jayne, J. 2017. FINAL FANTASY XIV Documentary Part #1 - "One Point O" 2017. NoClip 23.6.2017. Viitattu 12.2.2025 <https://youtu.be/Xs0yQK17Yw4?si=bvtHKZQL7jGOa3iD>

RPC's Final Fantasy XIV Wiki 2019a. Category:Player Character. Viitattu 2.6.2025 https://wiki.ffxiv-roleplayers.com/pages/Category:Player_Character

RPC's Final Fantasy XIV Wiki 2019b. Information for "Category:Player Character" Viitattu 2.6.2025 https://wiki.ffxiv-roleplayers.com/index.php?title=Category:Player_Character&action=info

Rugnetta, M. 2013. Controlling vs "Being" Your Video Game Avatar | Idea Channel | PBS Digital Studios. PBS Idea Channel 24.10.2013. Viitattu 16.1.2025 <https://www.youtube.com/watch?v=dLkyNzFmIHA>

Sato 2020. Here Are the Winners of the Famitsu Dengeki Game Awards 2019. Siliconera 18.4.2020. Viitattu 7.2.2025 <https://www.siliconera.com/here-are-the-winners-of-the-famitsu-dengeki-game-awards-2019/>

Square Enix 2022. WE DISCUSS VANA'DIEL #10 Naoki Yoshida Part 2 30.5.2022. Viitattu 12.2.2025 <https://we-are-vanadiel.finalfantasyxi.com/post/?id=381&lang=en>

Square Enix 2025a. Awards and Nominations. Viitattu 7.2.2025 <https://na.finalfantasyxiv.com/winning/>

Square Enix 2025b. Final Fantasy XIV Free Trial. Viitattu 11.5.2025. <https://freetrial.finalfantasyxiv.com/gb/>

The Kweh! 2025. Chapter 3 Let's RP! Viitattu 2.6.2025 <https://www.thekweh.com/rp-guide/ch3>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2017. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Van Looy, J. 2015. Online Games Characters, Avatars, and Identity. Teoksessa R. Mansell & P. Hwa Ang (toim.) The International Encyclopedia of Digital Communication and Society. Hoboken: John Wiley & Sons, 1–11. Viitattu 2.6.2025 <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs106>

Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BJT Finland Oy.

Wowpedia 2025. Choosing a race. Viitattu 2.6.2025
https://wowpedia.fandom.com/wiki/Choosing_a_race

LIITTEET

- Liite 1. Haastattelukysymykset suomeksi
- Liite 2. Haastattelukysymykset englanniksi

Liite 1. Haastattelukysymykset suomeksi

Mikä sinua kiinnostaa hahmossasi?

Mikä sai sinut luomaan hahmollesi omaa tarinaa, suhteita yms.?

Missä vaiheessa huomasit olevasi kiintynyt hahmoosi?

Tiesitkö pelin alusta lähtien, että tulet investoimaan paljon aikaa hahmoosi?

Onko hahmosi työkalu jotain varten esim. itsetutkiskelu, taiteellinen kehitys tai vain hauska projekti?

Miten FFXIV:n tarina näkyy visuaalisesti hahmossasi?

Seuraako hahmon oma tarina FFXIV:n aikajanaa vai eriääkö se siitä?

Muutitko jotain tarinan etenemisen jälkeen ja/tai kun aloit kirjoittaa hahmon taustaa enemmän?

Liite 2. Haastattelukysymykset englanniksi

What interests you in your own character?

What got you to write your character more backstory etc.?

When did you realize you were attached to your character?

When you started FFXIV did you know you were going to be so invested in your own character?

Is your character maybe a tool for something like self-exploration, improving artistic skills or just a fun project?

Does the story of FFXIV show visually in your character? If yes, how?

Does your character's story follow FFXIVs timeline/story or do they differ somehow?

Did you change something after progressing more through the story and/or after you started writing more backstory?