

Alisa Hakola

**ZHAN LONG**

Yhteisöllisyys ja motivaatiot taistelun ja  
virtuaalipelimaailman kontekstissa

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta  
Kandidaatintutkielma  
Tammikuu 2021

# TIIVISTELMÄ

Alisa Hakola: Zhan Long – Yhteisöllisyys ja motivaatiot taistelun ja virtuaalipelimaailman kontekstissa

Kandidaatintutkielma

Tampereen yliopisto

Yhteiskuntatutkimus

Tammikuu 2021

---

Tutkimus käsittelee yhteisöllisyyden ja motivaatioiden ilmenemistä fiktiivisessä aineistossa. Kontekstina aineistossa ja analyysissa ovat taistelu ja virtuaalipelimaailma, sekä kiinalainen kulttuuriympäristö. Fiktiivinen aineisto on tutkimuksessa Shi Luo Yen kiinalainen novelli nimeltä Zhan Long, joka keskittyy realistisen virtuaalipelin pelaamiseen ja päähenkilön elämään lainvalvojana. Aineiston näkökulma on ideologisen positiivinen ja kuvattu niin sanotun ”hyvän” näkökulmasta taistelussa ”pahaa” vastaan. Tutkimuksen tarkoitus on valaista vähän tutkittua aiheiden kokonaisuutta uudesta näkökulmasta ja innostaa laajempaa tutkimusta sen pariin. Tutkimuskysymykset ovat: Kuinka yhteisöllisyys ja motivaatiot näkyvät taistelun kontekstissa tilanteissa, jotka tapahtuvat sekä todellisuudessa että virtuaalipelimaailmassa? Miten fiktiivinen aineisto vaikuttaa tuloksiin? Pääkäsitteinä ovat yhteisöllisyys, motivaatio, taistelu, virtuaalitodellisuus ja pelaaminen. Näistä esitellään myös aikaisempaa tutkimusta, jonka tuntemus helpottaa aiheiden ymmärrystä. Tutkimuksen kiinalainen konteksti esitellään paremman kokonaiskuvan saavuttamiseksi omassa osiossaan. Teosta ei käsitellä kokonaan, vaan ainoastaan yhdeksää kappaletta käydään läpi arvojenkoodausmenetelmän avulla. Arvojenkoodaus tarkoittaa tutkimuksessa yhteisöllisyyteen, motivaatioihin, arvoihin, asenteisiin ja uskomuksiin liittyvien kohtien poimimista ja pelkistämistä aineisto-otoksista.

Aineiston analyysi muodostuu arvojenkoodauksen avulla saatujen tulosten esittämisestä, sekä syventävästä analyysistä. Jälkimmäisen apuna käytetään aikaisempaa tutkimusta aiheista. Analyysin tulokset osoittavat arvojen koodauksen kolmen alkuperäisen kategorian (arvot, asenteet ja uskomukset) olevan sekä motivaatioiden, että yhteisöllisyyden tekijät. Löydetty poiminnat asettuivat siis näiden tekijöiden sisälle. Yleisiä motivaatiota ovat materiaaliset hyödyt, asian tai ilmiön puolustaminen, moraalitekijät ja tunteet. Yhteisöllisyydessä havaittiin olevan mukana läheiset ihmissuhteet, yhdessä vietetty aika, sekä ryhmäkohtainen ajattelu, jota vahvasti etenkin yhteinen vihollinen tai ongelma. Johtajuus nousi oleelliseksi piirteeksi niin yhteisöllisyydessä kuin motivaatioissakin. Tulokset esittävät yhteisöllisyyden ja motivaatioiden kietoutuvat yhteen. Samalla kummatkin koostuvat lukuisista tekijöistä, jotka muuttuvat tilanteen mukaan. Yksilöiden motivaatioita on vaikea ennustaa varmasti, mutta tilannekohtaisia samankaltaisuuksia löytyy. Kontekstin tärkeys tulosten arvioinnissa on oleellista, sillä toisissa olosuhteissa ne voivat olla eriäviä. Todellisen tuntuinen virtuaalipelimaailma mahdollistaa tulosten aitouden ja yhdistettävyyden todellisuudessa tapahtuviin reaktioihin. Jatkotutkimukset aihepiiriin ovat toivottuja, koska virtuaalitodellisuudella on lukuisia käyttötapoja, joiden mahdollisia vaikutuksia tai seurauksia ei kunnolla tiedetä.

Avainsanat: Yhteisöllisyys, motivaatio, taistelu, pelaaminen, virtuaalitodellisuus.

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

## Sisällys

1 Johdanto	4
2 Käsitteet ja aikaisempi tutkimus	6
2.1 Yhteisöllisyys	6
2.2 Motivaatio	7
2.3 Taistelu	8
2.4 Pelaaminen	9
2.5 Virtuaalitodellisuus	10
2.6 Kiinalainen kulttuuri	11
3 Aineisto ja metodit	15
3.1 Aineiston kuvaus	15
3.2 Aineiston käsittely	16
3.3 Metodit – Arvojenkoodaus	17
4 Aineiston analyysi	19
4.1 Yhteisöllisyyden rakentuminen	19
4.2 Motivaatioiden ilmeneminen	21
4.3 Johtajuus osana yhteisöllisyyttä ja motivaatiota	25
4.4 Taistelu ja viholliset	27
4.5 Todellisuus	29
5 Johtopäätökset	31
6 Lähteet	34

# 1 JOHDANTO

*“Don’t worry, you are a member of Zhan Long. No matter who is bullying you, I will endeavor to protect your life.” Li Xiao Yao, chapter 154*

Tutkimukseni keskittyy vahvasti Shi Luo Ye:n (失落叶) kiinalaiseen romaaniin Zhan Long (2013), jonka kappaleista aineistoni koostuu. Alussa oleva viittaus tiivistää hyvin kirjan henkeä ja samalla oman tutkimukseni kehystä. Lyhyt lause sisältää todistuksen ryhmään kuulumisesta, mahdollisen uhan hyvinvointia kohtaan, sekä lupauksen suojeluksesta. Toisin sanoen, se käsittelee yhteisöllisyyttä, taistelua ja esittelee mahdollisia motivaatioita yhteisöllisyyteen. Zhan Longin tarina keskittyy uuteen ja suosittuun, todellisen tuntuiseen virtuaalipeliin Destinyyn, jota päähenkilö Li Xiao Yao pelaa muiden kirjan hahmojen kanssa. Pelin maailma on fantasiaa, jossa on erilaisia rotuja niin pelaajien kuin pelin hahmojenkin kesken aina kuuhaltioista lohikäärmeisiin. Pelimaailman tehtävät keskittyvät osittain kiinalaiseen historiaan, ja kiinalainen konteksti näkyy myös kirjan todellisuuden puolella, koska hahmot asuvat Hangzhoussa. Taistelemisen on vahvasti mukana kirjassa kummankin maailman puolella. Kuvaamani aineisto on siis eräänlainen luonnehdinta kiinalaisen kulttuurin näkökulmasta *yhteisöllisyyteen, motivaatioihin, virtuaalitodellisuuteen ja taisteluun*, jotka ovat tutkimukseni pääkäsitteitä *pelaamisen* ohella.

Näkökulmani aineistoon, sekä aineisto itsessäänkin on erilainen ja vähän tutkittu, mikä loi osaltaan kiinnostustani valita se. Erittäin realistiset virtuaalipelit ovat herättäneet kiinnostusta ja tarinoita muissakin taidemuodoissa kuin Zhan Longissa, esimerkiksi erilaisissa elokuvissa, kuten Ready Player One<sup>1</sup>. Todellisen tuntuissa peleissä avautuu monenlaisia mahdollisuuksia, kuten fantastisten paikkojen näkeminen tai kaukana olevien ihmisten kanssa tapaaminen muualla kuin reaaliassa. Näistä syistä halusin tutkia yhteisöllisyyden rakentumista Zhan Long romaanissa pelaamisen, taistelun ja henkilöiden eri motivaatiotekijöiden värityksessä ympäristössä. Tulevaisuudessa tällainen saattaa olla oikeasti mahdollista, ja onkin mielenkiintoista tarkastella sen mahdollisia ilmenemistapoja jo nyt ihmisten mielikuvituksen ja kirjailijan kuvitteleman mahdollisen todellisuuden kautta. Yhteisöllisyys kehittyi keskinäiseksi tekijäksi tutkimuksessani sen merkityksellisyyden takia. Ihmiset ovat laumaeläimiä ja yhdessä tekeminen on elintärkeää yhteiskuntarakenteen ylläpitämisessä (mm. Kangaspunta 2011, Mackay 2007). Yhteisöllisyys koskettaa siis meitä kaikkia, mikä tekee sen tutkimisesta myös virtuaalitodellisuuksien kontekstissa tärkeää ja mielenkiintoista. Zhan Longissa yhteisöllisyys on fiktiivisen linssin lävitse kuvattua ja

---

Ready Player One elokuvan ohjaaja: Steven Spielberg, 2018 & kirja: Ernest Cline, 2011<sup>1</sup>

asettaa tietyn ”hyvän” näkökulman keulakuvaksi ”pahaa” vastaan, kuten tarinoissa usein on. Halusin myös tarkastella tällaista asetelmaa aineistoa käsitellessäni.

**Tutkimuskysymyksiäni** ovatkin: kuinka yhteisöllisyys ja motivaatiot näkyvät taistelun kontekstissa tilanteissa, jotka tapahtuvat sekä todellisuudessa että virtuaalipelimaailmassa? Miten fiktiivinen aineisto vaikuttaa tuloksiin?

Keskityn siis tarkastelemaan kirjan hahmojen vuorovaikutusta tilanteissa ennen ja jälkeen taistelun, jossa heidän puheenvuoroistaan ja kirjailijan kerronnan keinoista tarkastelen yhteisöllisyyden ja motivaatioiden muodostumista. Käsitelen aineistoa koodauksen menetelmien kautta, tarkemmin arvojenkoodausta hyödyntäen. Arvojenkoodauksessa aineistosta etsitään arvoihin, asenteisiin ja uskomuksien kategorioihin kuuluvia kohtia (Saldaña, 2011, 105). Omassa muunnetussa versiossani etsin myös motivaatio ja yhteisöllisyys kategorioihin sopivia kohtia. Aineiston tukena käytän tutkimuksia tutkimuksen aiheista, joiden avulla analysoin ja käsitelen saatuja tuloksia. Pohdin myös virtuaalitodellisuuden ja todellisuuden eroa käyttäen apuna aikaisempia tutkimuksia virtuaalitodellisuuden ja todellisuuden eroista, sillä aineistoni osat ovat pääosin virtuaalipelin puolelta, mikä tuo oman lisäyksensä tutkimuksen aiheen monimuotoisuuteen.

Fiktiivinen aineisto tuo itsessään omanlaisensa alkuasetelman, johon kuuluvat sen pätevyys ja validiteetin pohdinta. Fiktiossa on lisäksi valtavasti erilaisia tarttumakohtia, joita voi tutkia, pohtia ja koettaa ymmärtää. Fiktiivinen aineisto tarkoittaa proosan analyysin mukaan teoksen olevan kirjailijan subjektiivisesti kuvaamaa sekä valitsemaa materiaalia ja luonnehdintaa tapahtumista. Tämä ei osaltaan poista aineiston merkitsevyyttä, vain paremminkin asettaa sille rajat. Kuten aikaisemmin on ilmennyt, fiktiosta löytyy useita teemoja ja aiheita, joista valita. Samoin on aineistoni Zhan Long kohdalla. Omien pääkäsitteideni valinta olikin haastavaa ja vaati tiivistämistä, sekä monien mielenkiintoisten asetelmien poissulkemista. Tämän moninaisen luonteen tiivistää taitavasti Matti Hyvärinen Hajoava Perhe (Hyvärinen, Oinonen, Saari 2015, 6) kirjassa sanoin: ”Tarina on -- sekä -- loputtoman ainutkertainen, että aikakautensa ja ympäristönsä kulttuurin määrittämä” kuvaillessaan heidän tutkimaansa romaania. Hajoava Perhe (Hyvärinen, Oinonen, Saari 2015) on myös fiktiivistä aineistoa tutkiva kirja, jossa esitellään erilaisia näkökantoja yhden kirjan tutkimiseen monien tieteenalojen kautta artikkeleiden muodossa.

Tutkimukseni alkaa käsitteiden ja kontekstin selittämällä ja jatkuu aineiston ja metodien selvittämiseen, minkä jälkeen esittelen aineiston analyysia. Lopuksi tutkimus päättyy johtopäätöksiin, joissa pohdin myös mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

## 2 KÄSITTEET JA AIKAISEMPI TUTKIMUS

Pääkäsitteinä tutkimuksessani ovat *yhteisöllisyys*, *motivaatio*, *taistelu*, *pelaaminen* ja *virtuaalitodellisuus*. Näistä yläkäsitteinä ovat yhteisöllisyys ja motivaatio, joista yhteisöllisyydellä on enemmän painoarvoa. Alakäsitteet selittävät yläkäsitteitä omilta näkökannoiltaan. Alla esittelen käsitteet ja samalla aikaisempaa tutkimusta niihin liittyen. Lisäksi käyn läpi tutkimuksen kannalta hyödyllistä kiinalaista kontekstia, kuten nimiä, kulttuuria, filosofiaa ja oikeutettua sotaa.

### 2.1 Yhteisöllisyys

Yhteisömuodot ovat muuttuneet aikojen saatossa kahlitsevista vapaammiksi. Aikaisemmin niihin synnyttiin ja ne olivat sulkeutuneita, pakottavia ja tiukan normatiivisia. Sosiaalinen ryhmäytyminen on kuitenkin yhä yksilöllisempää ja yksilöt saavat vapaasti kehittää sosiaalisia identiteettejään ja elämäntyylejään. Verkkomaailman kehitys on muokannut yhteisömuotoja entisestään. Joukkoviestinnän kehityksen myötä yhteisyysmuodot väljenivät ja syntyi kuvitteellista yhteisyyttä. Tällaiset yhteisöt muodostuvat erilaisten kulutustottumusten, kuten harrastusten ja vapaa-ajan ympärille. Virtuaaliset ympäristöt ovat nykyään tärkeitä näiden muodostumisessa ja virtuaaliyhteisöt vuorostaan muodostuvat yhteisten kiinnostuksen kohteiden ympärille, yhdistäen näistä muodostuvan kierteen. Nykyaikaisiin yhteisöihin osallistuminen on vapaaehtoista, eikä niissä ole ulkopuolista auktoriteettia määrittämässä toimintaa. Tällaisissa paikoissa yhteisöllisyyden tunne syntyy vapaan kommunikaation kautta, ja se tunnetaan eri lailla kuin kotona tai töissä; ihmiset tietävät kuuluvansa ryhmään, mutta myös, että toiset eivät siihen kuulu. Yhteisöllä on siis oma identiteettinsä, joka muodostuu yhteisesti. Jo Aristoteleen aikana yhteisön käsitteeseen liitettiin ihmisten luontainen pyrkimys yhteisöllisyyteen, yhteistoimintaan ja yhteiseen hyvään. (Kangaspunta 2011, 7, 15–16, 26–28.) On siis luontevaa ajatella, että yhteisöt muuttuvat ihmisten muuttuessa, mutta niiden peruspiirteet pysyvät samankaltaisina.

Klassisen sosiologian mukaan yhteisöllisyydessä on keskeistä emotionaalinen kokemus yhteisöön kuulumisesta. Yhteisölliset suhteet ovat itsetarkoituksellisia ja niissä toteutetaan yhteistä päämäärää toisten ihmisten kanssa. Weberille<sup>2</sup> (Weber 1978, 40–43; sit. Kangaspunta 2011, 39–40) yhteisöllisiin suhteisiin kuuluvat uskonnollinen veljeys, eroottinen suhde, henkilökohtaiset lojaalisuussuhteet, kansalliset yhteisöt ja sotajoukkojen aseveljeys. Hänen mukaansa sosiaalinen suhde on olemassa vain, kun osapuolet ovat yhtäläisesti mukana siinä aatteiden ja toiminnan kautta. Toisin sanoen, heidän täytyy sekä olla ystäviä, että toimia toisiaan kohtaan kuin ystävät, jotta heidän välillään on

---

Wirtschaft und Gesellschaft/Economy and Society; Weber 1978, 40–43. En saanut alkuperäistä teosta käsiini, joten viittaan Weberin tuotantoon Kangaspunnan (2011) teoksen kautta.<sup>2</sup>

sosiaalinen side. Kaikista läheisimmät ja pitkäkestoisimpien suhteiden jakavat ihmiset kuuluvat henkilön primaari ryhmään. Tällaisia ovat esimerkiksi perhe ja tärkeät vapaa-ajan sosiaaliset ryhmät. Erilaiset tehtävää varten muodostetut ryhmät taas ovat sekundaarisia ryhmiä, joissa suhteet ovat lyhytkestoisempia ja vähemmän persoonallisia, kuten kauppiaan ja asiakkaan suhde. Mahdollinen tertiäärinen ryhmä olisi muuten kuin sekundaarinen, mutta tapaaminen ei tapahtuisi kasvokkain. (Kangaspunta 2011, 38–40, 51.)

Sosiologian klassikoiden mukaan yksilöllisyys kasvaa modernisaation myötä, mikä puolestaan vähentää yhteisöllisyyden suosiota, kun ryhmän yhdenmukaisuuden vaatimuksiin ei haluta sopeutua. Tämä on kiistanalainen oletamus, koska yhteisöt ja sen mukana tulema yhteenkuuluvuuden tunne ovat ihmisille arvokas asia, identiteetin lähde ja kaipuun kohde (Kangaspunta 2011, 52–53). Lisäksi yhteisön jäsenyyden ajatellaan olevan onnellisuuden ja mielekkään elämän kannalta olennaista. Näin ollen voikin myös olettaa, että yhteisöllisyys ei ole lopullisesti poistumassa, vaan pikemminkin muuntumassa hieman toisenlaiseen muotoon, joka sopeutuu paremmin 2000-luvulla vallitsevaan yksilöllisyyden aikakauteen. Yhteisö onkin alkanut määrittyä enemmän ei-paikallisesti ja sosiaalisen siteen kautta. Silloin useat käytännölliset ja helposti saatavat erilaiset viestintävälineet, kuten sovellukset, ovatkin mahdollisia ja vaivattomia välineitä kommunikaatiossa ihmisten välillä. (Kangaspunta 2011, 46, 55–56.)

## 2.2 Motivaatio

Motivaatio sanalle on ristiriitainen määritelmä Oxfordin sanakirjassa (Oxford Learner's Dictionary 2020, *motivation*). Yhtäältä se viittaa ihmisen aiheuttamaan käytökseen toisessa henkilössä, toisaalta taas se viittaa johonkin, joka motivoi henkilön tekoja. Nykyinen motivaation ymmärrys poikkeaa paljon traditionaalisesta versiosta, jossa vahva johtaja motivoi työntekijöitä rangaistusten ja palkintojen avulla. On esimerkiksi olemassa useita aktiivisen motivaation malleja, joihin kuuluu paljon muutakin kuin ajatukset rangaistuksista ja palkinnoista. Motivaatiolle on kuitenkin tyypillistä, että se on yksilöllinen ilmiö, jossa jokainen henkilö on ainutlaatuinen. Se on myös moniulotteinen käsite, jota ei usein ymmärretä kunnolla ja käytetään huonosti. Motivaation ymmärtämiseksi on ymmärrettävä ihmisluontoa, mikä tuottaa ongelmia. Motivaatio on sisäistä; jonkin puutteen tyydyttämisen halua. Esimerkiksi nälkä motivoi, mutta ruoka ei; se vain tyydyttää puutteen. Erilaisten motivaatioteorioiden tarkoitus on ennustaa ihmisten käytöstä, joka näyttää suuntaa ihmisten motivaatioille. Motivaatio ei siis ole käytöstä, vaan se liittyy toimintaan ja sisäisiin sekä ulkoisiin voimiin, jotka vaikuttavat valittuihin toimintoihin. (Mackay 2007, 20–21.)

Mackayn (2007) kirja keskittyy työyhteisön motivointiin, mutta siinä esitetyt motivoinnin periaatteet toimivat muissakin asetelmissa. Peliympäristössä, jossa toimii myös usein organisaatioita, kuten kiltoja, joilla on omat johtoportaansa. Joissain isoissa killoissa on jopa palkkajärjestelmä pelaajille, sekä muita palkintoja ja rangaistuksia käytökselle. Motivointikeinojen tavoitteina on yleensä saada ihmisten käytös muuttumaan haluttuun suuntaan, monesti kohti edistystä. Tekemiseen liittyvät arvot ovat kriittinen osa yksilön sitoutumisen tasoa. Jos tehtävän arvot ovat omille vastaisia, on sitoutuminen vähäisempää. Organisaatioissa hallinnon yhtenä tehtävänä on tarjota motivointi keinoja, joilla mahdollistaa tehokkaampi työskentely. Pelkkä manipulaatio ei toimi, koska sen huomaa usein käytöksestä. Sen sijaan hallinnon on saatava henkilökunta uskomaan siihen, mitä tekevät, jotta he haluavat tehdä sitä. Lisäksi heidän on huomattava, että hallinto auttaa heitä olemaan tehokkaampi työssään. Hallinnolle on tärkeää uskoa ihmisten arvoon, kohdella heitä tasa-arvoisesti ja kunnioituksella, mikä tuottaa luottamusta. (Mackay 2007, 23.)

### 2.3 Taistelu

Taistelu (*fighting*) määritellään substantiivina, joka kuvastaa eräitä tiettyjä aktiviteetteja. Näitä ovat henkilöiden taistelu vihollista vastaan, fyysinen kamppailu jonkun kanssa, väittely jonkun kanssa jostain asiasta, taistelu jonkun puolesta tai nyrkkeilyotteluun osanottaminen. (Oxford Learner's Dictionary 2020, *fighting*.) Aktiviteeteista neljä ensimmäistä sopivat hyvin tutkimukseni teemaan. Taistelu voi siis olla verbaalista tai fyysistä, mikä mahdollistaa sen luonteen variaatiot. Taisteluun liitetään usein myös sota, joka tarkoittaa kahden ryhmän taistelua keskenään jonkin ajan verran (Oxford Learner's Dictionary 2020, *war*). Taistelu voi siis olla kahden tai useamman henkilön välistä, mutta kiinnostavinta taistelussa on tutkimukseni kannalta mikä sitä motivoi. Marta Forestin (2004, 401) mukaan sota ja kriisit kukkivat epäoikeuksista. Toisaalta ihmiset etsivät voimaa ja valtaa, mikä johtaa joskus taisteluun. Väkivallan ja sodan syyt selitetään kuitenkin monitahoisella sisäistetyllä ihmismotivaatiolla, jota on muokannut evoluutio ja luonnollinen valinta. Keskeisimpinä syinä tässä ovat resursseista ja lisääntymisestä taistelu, jatkuva pyrkimys määräävään asemaan, sekä turvallisuuden dilemma ja muut vankien dilemmat, jotka saavat alkunsa kilpailusta, sukulaisuudesta, identiteetistä ja ideoista. (Gat 2009, 571–572.)

Taistelun syyt tulevat siis ihmisten motivaatioista, jotka ovat muuttaneet aikojen saatossa muotoaan. Evoluutionäkökulman mukaisesti ihmisiin vaikuttavat samat ilmiöt, kuin muihinkin eläimiin. Tällaisia on esimerkiksi luonnon kantokyky, joka rajoittaa alueella elävien lajien määrää joka ruoalla tai niitä saalistavien toisten lajien avulla. Kun kantokyvyn yläraja lähestyy, ruokaa ei ole enää tarpeeksi kaikille, mikä aiheuttaa kilpailua siitä. Toisin sanoen siis kilpailua resursseista, mikä on oleellista selviytymiselle. Tämä onkin ollut primaarinen syy aggressioon ja kuolettavaan väkivaltaan.



Itsensä puolustaminen vähentää todennäköisyyttä, että joutuu uhrin asemaan toistuvasti, mikä on oma motivaationsa taistelulle. Toisaalta taas konfliktit muodostuvat enemmän varoittelusta tai pelottelusta, kuin fyysisestä taistelusta. Taistelu on ihmisaikeiden jatke, jossa niiden saavuttamisen varmistava käytös on usein väkivaltaista. Kehityksen myötä sen skaala on suurentunut ja organisaation taso parantunut, jonka lisäksi se liitetään valtioiden toimintaan. Varsinkin nykyään maailman varakkaissa ja demokraattisissa ”rauhan alueissa” väkivaltaan tukeutuminen ei enää toimi niin kuin esimerkiksi politiikka, jolla on hyvin samankaltaiset motivaatiot kuin väkivaltaisella taistelulla. Voikin sanoa, että politiikka on tullut sotien tilalle ihmisten halujen tyydyttämisessä. Kuitenkaan, olosuhteet eivät ole muuttuneet kaikkialla, joten väkivalta on yhä toimiva keino saavuttaa asioita varakkaiden ja demokraattisten alueiden ulkopuolella (esim. Kaukoidän sodat). (Gat 2009, 574–575, 584, 592–595.)

## 2.4 Pelaaminen

Zhan Longin aiheet ovat ajankohtaisia myös pelien kannalta. Nykyään yhä useampi ihminen pelaa ainakin jotain videopeliä ja joillekin pelaaminen muuttuu jopa addiktioksi. Aihe on ollut yleisen keskustelun kohteena usein 2000 luvun puolella ja huolestuneisuutta on esiintynyt, kun yhä useammalla nuorella suuri osa ajasta kuluu videopelin ääressä. Nettipelialustoja käyttävien määrä on noussut eksponentiaalisesti viime vuosikymmenen aikana. Jopa 217 miljoonaa pelaajaa pelaa nettipelejä vuosittain. Pitkällä pelaamisajalla ja huonommalla psykologisella hyvinvoinnilla onkin huomattava yhteys. Todellisuuden ongelmien pakeneminen peliin on yksi pelaamisen motivaatioista, mikä vaikuttaa huonontuneeseen psykologiseen hyvinvointiin. Hyvä itseluottamus estikin negatiivisia vaikutuksia hyvinvointiin. (Goh, Jones, Gobello 2019, 747.) Varsinkin taistelupeleissä pelaaja toimii virtuaalimaailmassa hahmon (*avatar*) kehon kautta. Kehoa ohjataan yleensä ulkoisen järjestelmän, kuten näppäimistön tai ohjaimen kautta, mitkä rajoittavat pelaajan ohjausmahdollisuuksia. Sujuvan pelaamisen varmistamiseksi kehittäjät suunnittelevat näppäimet sopiviksi pelaajille pelistä ja pelialustasta riippuen. (Mattiassi 2019, 13565–13566.) Zhan Long kirjassa hahmot pelaavat peliä pelikypärien kautta, jotka tekevät virtuaalimaailmasta todellisen tuntuisen. Heillä on siis nykyisiä mahdollisuuksia laajempi mahdollisuus vaikuttaa hahmon toimintaan. Kirjan peli kuvaakin pelaamista kuten oman kehon ohjaamisena, mutta uudenaikaisessa ympäristössä.

Videopelien kognitiivisia vaikutuksia on ainakin kolme: pelaajat luovat läheisiä yhteyksiä hahmon kanssa ottaessaan hahmon perspektiivin, he vahvistavat kognitiivisia taitoja joissain kyvyissä ja pelaajat löytävät ja keksivät uusia tapoja tehdä asioita oppiessaan pelimaailman motoriikkaa. Ihmisen ja pelin vuorovaikutusta ymmärretään paremmin kognitiivisen neurotieteen kautta, jos pelaaja ohjaa biologista hahmoa, eli avatar näyttää ihmiseltä ja elävältä. Zhan Longin peli *Destiny* on eräältä

genreltään taistelupeli, joka eivät ole uusi genre pelien joukossa. Ne ovatkin olleet hyvin suosittuja. Useimmiten taistelupelit perustuvat oikeisiin taistelulajeihin, joita hahmot hyödyntävät hyökkäyksissään, aseilla tai ilman. Taistelun realismi vaihtelee pelien välillä, samoin kuin väkivallan taso ja graafisuus. Pelin strategista tasoa lisäävät uniikit taisteluliikkeet. Kaikkien taistelupelien päämääränä on vastakkaisen henkilön voittaminen. (Matiassi 2019, 13568–13570, 13585.)

## 2.5 Virtuaalitodellisuus

Virtuaalitodellisuus siten kuin sen nykyään tunnistamme on noin 50 vuotta vanha keksintö. Sitä ylistettiin uuden aikakauden alkuna ja maailmaa parantavana keksintönä, mutta se hävisi julkisen keskustelun parista noin vuosikymmeneksi, minkä aikana sen juoruttiin kuolleen. Virtuaalitodellisuutta on kuitenkin tutkittu koko ajan. Sitä pystyy hyödyntämään monella eri alalla aina peleistä lääketieteeseen ja liiketalouteen, sekä urheiluun, mikä lisää eri alojen kiinnostusta aiheeseen. Lisäksi uusia käyttöideoita keksitään jatkuvasti lisää. Virtuaalitodellisuus antaa siis mahdollisuuden astua todellisuuden tavallisten rajoitteiden ulkopuolelle uudella tavalla. Se on jaettu todellisuus samoin kuin fyysinen maailma, sekä aivan yhtä todellinen. Siellä on rajaton mahdollisuus toteuttaa mielikuvitusta tavoilla, jotka eivät ole mahdollisia fyysisessä maailmassa. Virtuaalitodellisuudessa voi olla kuka tai mitä vain, missä vain. Se myös mahdollistaa todellisuuden simuloinnin, milloin esimerkiksi, jos virtuaalinen veitsi iskee, ei saa fyysistä haavaa, mutta voi tuntea esimerkiksi stressiä tai ahdistusta. Virtuaalitodellisuudessa voi tapahtua mitä vain, mutta virtuaalisesti, mikä tarkoittaa, että tämän hetken teknologia ei mahdollista kosketuksen tai vastavoiman tuntemista. (Slater & Sanchez-Vives 2016, 1–2.) Zhan Longin virtuaalimaailmassa Destinyssä nämäkin ovat mahdollisia.

Virtuaalitodellisuuden mahdollistava laitteisto koostuu nykyään yleensä joko päässä olevasta kypärätyylisten ratkaisusta, jossa kuva ja ääni välittyvät, tai huoneesta, jossa kolme seinää ja lattia ovat tietokoneohjattuja näyttöjä. Lisäksi käytössä on erilaisia liikesensoreita, joiden avulla näytöt kalibroivat käyttäjän sijaintia kuvaan nähden. Tietoisuus ympäristöstä riippuu aistijärjestelmien saamasta tiedosta, joihin kuuluvat näkö, ääni, kosketus, voima, maku ja haju. Näiden avulla käyttäjä kokee olevansa vaihtoehtoisessa ympäristössä, vaikka minne katsoisi. Virtuaalitodellisuus eroaa muista ihmis-tietokone käyttöliittymistä, sillä siinä ihminen ei ole käyttäjä, vaan osallistuja. Esimerkiksi, kun kävelemme huoneeseen, hetken kuluttua luulemme tuntevamme sen, koska aivot luovat arvion aikaisemmin todetusta huoneesta sen pääkohtien avulla, ja näin auttavat ihmistä ”tuntemaan” huoneen. Huoneen pääkohdat muodostuvat kaikkien aikaisempien huonekokemusten perusteella. (Slater & Sanchez-Vives 2016, 3–4.)

On myös argumentoitu, että meidän mallimme ympäröivästä tilanteesta ohjaa silmän liikkeitä toisin kuin, että silmän liikkeet ohjaisivat meidän käsitystämme näkymän mallista. Tämän on oletettu olevan yksi syy, miksi virtuaalitodellisuus toimii. Sen tekninen päämäärä on vaihtaa oikeiden aistien havaitsemat tuntemukset tietokoneperustaisilla tuntemuksilla käyttäen matemaattista data-arkistoa, joka kuvailee 3D tilannetta ja animoi kohteita näkymässä – mukaan lukien osallistujan aiheuttamat muutokset. Silloin todellisuuden tietoisuus muuttuu virtuaalitietoisuudeksi, vaikka tiedämme etteivät näkymät ole tosia. Toimiva aistidatan vaihto on ideaalitilanne, mutta todellisuudessa sen onnistuminen riippuu monesta eri tekijästä, kuten mitkä aistijärjestelmät ovat mukana. Kriittisiä toimijoita toimivassa aistidatan vaihdossa ovat laaja näkökenttä, stereosysteemi, pään aseman seuranta, alhainen viiteaika pääliikkeestä näkymään, korkealaatuinen näyttö ja mitä enemmän aistijärjestelmiä on mukana toteutuksessa. (Slater & Sanchez-Vives 2016, 4.)

Virtuaalitodellisuudessa olemme kehon sisällä. Zhan Longissa keho itsessään on virtuaalinen, mikä lisää tarvetta ymmärtää, kuinka koemme kehon tuntemukset virtuaalitodellisuudessa verrattuna biologiseen kehoon. Kognitiivisessa tieteessä koemme itsemme kehon sisällä, tarkemmin sellaisessa kehossa, joka tuntuu omalta, joka liikkuu kuin haluamme ja tottelee tahtoamme. Aihetta on edeltänyt niin kutsuttu kumikäsitesti, jossa kuminen käsi alettiin assosoida omaksi kädeksi, kun sitä stimuloitiin samanaikaisesti biologisen käden kanssa. Virtuaalitodellisuudessa on helppo manipuloida kehon ilmentymistä rakenteen, morfologian (muoto-oppi) ja koon kohdalla, sekä assosoida egosentrinen visuaalinen perspektiivi kehosta ja käyttää hyväksi multimodaalisen informaation roolia tilapäisissä suhteissa kehon havaitsemisessa. Tämä mahdollistaa erilaisten kehojen hallitseminen ja niihin mahdollisen assosioitumisen. Tutkimuksen tulokset jäsensivät kehontuntemista kolmeen: sijaintinsa tuntemiseen, agenttisuuden tuntemiseen ja kehon omistuksen tuntemiseen. (Kilteni, Groten, Slater 2012, 373–374, 384.)

## 2.6 Kiinalainen konteksti

Zhan Long teoksen ymmärtämisen avuksi totesin hyödylliseksi kiinalaisten nimien lyhyen käsittelyn, mikä auttaa aineisto-otteiden ymmärtämisessä ja avaa samalla kulttuuria ja yleisiä käytöstapoja vuorovaikutustilanteissa. Lisäksi avaan kiinalaista kulttuuria, filosofiaa ja muinaisia sotaohjekirjoja kuvaavia materiaaleja. Kokonaisen kiinan historian selittäminen olisi valtava tehtävä, sillä maa on hyvin pitkä ikäinen ja sisältää monia eri dynastioita omine sotineen ja muutoksineen. Lukemistani aineistoista, filosofia ja sotaohjekirjat erittelivät mielestäni hyvin romaanissa ja tutkimuksessani esille nousevia kulttuurisia piirteitä, jotka selittävät länsimaiselle lukijalle paremmin usein tuntematonta kiinalaista kontekstia.

### Nimet teoksessa

Teosta lukiessa ja kiinan kielen tunneilla olen oppinut perusteita kiinan kielestä ja sitä mukaa myös tavoista, joilla toisia henkilöitä kutsutaan. Kiinassa ihmisten nimet ovat usein kolmeosaisia, mutta erilaisia variaatioita esiintyy. Sukunimi kirjoitetaan ensin. Esimerkiksi päähenkilö ”Li Xiao Yao”n sukunimi on Li ja Etunimi on kaksiosainen ”Xiao Yao”. Pelin puolella kaikilla on käyttäjänimet, jotka tarkoittavat mikä mitäkin. Li Xiao Yaon käyttäjänimi on Xiao Yao Zi Zai, jossa on osana hänen oma nimensä ja kaksi muuta kanjia. Kanjit ovat kiinalaisia merkkejä, joilla on kaikilla omat merkityksensä. Usein yhdellä merkillä on monta ääntämistapaa ja merkitystä. Kanjien monimuotoisuus vaikeuttaa kiinan kääntämistä sujuvasti muihin kieliin. Aineiston käännöksen laadun huomioon ottaen kaikki nimet eivät ole aina oikein kontekstiinsa liittyen tai niiden käännökset saattavat muuttua kappaleiden välillä. Toinen yleinen nimeämistapa romaanissa ovat lempinimet, joita henkilöt antavat toisilleen. Romaanissa on yleistä, että ihmiset kutsuvat toisia siskoiksi tai veljiksi, kun ovat hyvissä väleissä ja mahdollisesti kunnioittavat toista. Esimerkiksi Li Xiao Yaoa kutsutaan monesti ”brother Xiao Yaoksi”. Kiinalainen kanji brother on useimmiten vielä ”gege” joka tarkoittaa isoveljeä. Toinen yleinen lempinimen rakennustapa romaanissa on ”xiao”, eli pientä tarkoittava etuliite nimeen. Esimerkiksi Li Xiao Yao kutsuu läheistä ystäväänsä Song Hania Little Wolf, joka tulee hänen pelinimestään ”Wolf Totem” ja etuliitteestä ”xiao” (little).

### Kulttuuri

Kiinalaisessa kulttuurissa esi-isät, oma minä ja perijät ovat sitoutuneet toisiinsa harmonian, hierarkian ja yhteisen riippuvuuden luoman verkon kautta. Esi-isien kunnioitus ja arvostus on suuri osa kiinalaista kulttuuriperimää. Esi-isien palvontaa on harjoitettu ensimmäisistä kirjatusta ajoista lähtien Kiinassa. Se on ollut tärkeä ja huomioitava osa heidän yhteiskuntaansa ja kulttuuriaan siitä asti. Palvontatavat kuitenkin eroavat ihmisten kesken. Esi-isien palvontaan liittyvien rituaalien kautta on löydetty todisteita, jotka esittävät tietyn maailmankuvan syntymistä. Tässä maailmankuvassa ideat perheestä, hierarkiasta ja voimasta harmoniassa keskenään ovat keskeisiä ja muodostuivat hyväksytyiksi ja edistetyiksi sosiaalisiksi ideoiksi. Esi-isien palvonta korostaa perheen ja läheisten suhteita yhteiskunnan mallina. Sitä kautta myös tietyt arvot, etenkin sosiaaliseen yhteyteen, kuten järjestykseen, hyväntahtoisuuteen, harmoniaan ja vastavuoroisuuteen korostuvat. Esi-isien palvonta siis yhdisti sosio-poliittisen ja kosmisen tason keskenään ihmisille. (Lakos 2010, 2, 5–6.)

Kiinalaisen kulttuurin ymmärryksen avaimia on monia. Ainoista oikeista ymmärryksen avaimista kiistellään, mutta esi-isien palvontaan perustuva ja konfutselaisuuteen liittyvä näkökulma ovat eräitä näistä. Lakosin (2010, 8) mukaansa konfutselaisuutta on painotettu liikaa kiinalaisen ajattelutavan ja

kulttuurin ymmärtämisessä. Hän viittaakin kiinalaiseen filosofiaan, Qian Muhun, jonka mukaan kiinalaisen hengen ymmärtämiseksi on tarkasteltava tavallisia ihmisiä. Sosiaalinen yhtenäisyys ja järjestys on tärkeää kulttuurissa. Se onkin systeemi, jossa kaikki ideat ja käytös tuomittiin sen mukaan, kuinka ne vaikuttivat perheen hyvinvointiin (Eastman 1988, 15; sit. Lakos 2010, 58). Kiinalainen perhe on ollut yhtäläisesti uskomattoman periksiantamaton ja menestynyt taloudellinen, uskonnollinen ja sosiaalinen instituutio. (Lakos 2010, 8, 59, 131.)

### Filosofia

Kiinalaisen käsityksen mukaan kosmisen ja ihmisen yhteen liittäminen alkaa suuresta lopullisesta (Taiji), joka muodostuu ”tiestä” (Dao) ja auraa tietä yinin ja yangin nousulle. Yinin ja Yangin vuorovaikutus synnyttää ”viisi agenttia” jotka puolestaan tuottavat ja ylläpitävät kaiken aineellisen, mukaan lukien ihmiskunnan asiat. Taivaalliset viestit näkyvät epätavallisissa tapahtumissa maan päällä, joten on tärkeää ymmärtää kosmisten ilmestysten merkitys ja määrittää siten toiminnan suunta. (Tung & Besio 2018, 4.) Toisaalta kirjoittaminen on historiallisesti tärkeää Kiinassa. Sillä on rituaalinen merkitys, jonka mukaan kirjoittaessa voi kommunikoida henkimaailman kanssa. (Goldin 2017.)

Kiinalaisen filosofian pääpiirteitä ovat itsensä kasvatus, moraalinen kasvu, fyysinen terveys, yliluonnolliset taidot, henkinen tyytyväisyys ja psykologinen hyvinvointi. Kehon kuntoa ylläpidetään yhteisten liikuntasuoritusten kautta jo koulusta asti. Debatti ja väittely ovat myös vahvasti esillä kiinalaisessa filosofiassa. Itsensä hyvinvointiin ja työstämiseen kuuluu myös ajatus siitä, ettei anna yhteiskunnan vaikutteiden korruptoida olemustaan. Yksilö oletetaan osaksi ympäristöään, eli hän on suhteiden ja ympäristön kautta syntynyt ja ne vaikuttavat hänen arvoihinsa, ajatuksiinsa, uskomuksiinsa, motivaatioihinsa, käytökseensä ja tekoihinsa. Oppiminen on siis suuressa asemassa kiinalaisessa filosofiassa ja sen tarkoitus on parantaa sekä itseään että koko yhteiskuntaa. Siinä on myös vahva usko siihen, että oppinut henkilö pystyi johtamaan kansaa hyvin. Oppimisen tavoittelu sisälsi myös moraalisen hengen. Pääkysymys kiinalaisessa moraalissa ei ole *mitä minun pitäisi tehdä*, vaan *mikä on paras tapa elää*. (Lai 2008, 4–6, 15.)

Hyvät suhteet ovatkin keskeisiä hyvälle elämälle, kuten myös vakaa yhteiskunta, jossa yksilö neuvottelee suhteistaan muihin. Kiinalainen filosofia keskittyy useimmiten yhteisön hyvään, eikä yksilön hyvään, vaikka itsensä kasvatus onkin tärkeää. Siihen sisältyy monia eri koulukuntia, joilla on eriäviä ajatuksia. Esimerkiksi Mohistit ajattelivat valtion kannalta olevan hyvä, jos yleistä huolta jaettaisiin jokaiselta kaikille, mutta konfutselaisuudessa taas korostettiin hyviä suhteita harvoihin ihmisiin. Kiinalaisessa filosofiassa uskotaan yhteiseen resonanssiin, jossa ihminen on ulkopuolisten

vaikutusten alaisena ja nämä vaikutukset voi olla ennalta-arvaamattomia. Tärkeä piirre on myös harmoniaan uskomisen. Harmoniaan vaikuttavat ilmiöt, kuten yhteiset vaikutukset tai muutos, on hyvä ymmärtää. Niin on mahdollista olla viisas ja ennakoida muutos, jolloin tietää, kuinka optimaalisesti vastata saadakseen suotuisan lopputuloksen. (Lai 2008, 7–11.)

### *Oikeutettu sota – Sodan Taide*

Viiden kuninkaan ajasta (ennen 2070 eaa.) keisarillisen kiinan loppuun (1911 aaj.) mennessä, Kiinassa on käyty 3806 sotaa. Sotakäsikirjoja on kirjoitettu paljon sen ajan aikana. Kuuluisimmat niistä ovat seitsemän klassikkoa, Sodan Taiteen (*Art of War*) kirjat. Niiden kirjoittajat ovat olleet viisaita opettajia ja osat teoksista ovatkin filosofisten oppaiden tasolla. Siihen aikaan sota oli hyvin ajankohtaista, mikä osaltaan antaa kontekstia niiden sisällölle. Teokset sisältävät ohjeita sotajoukkojen organisointiin, koulutukseen ja opetukseen, johtajuuteen ja sen hyveisiin, strategiaan ja juoniin, taktiikoihin, maaston tuntemukseen, tiedusteluun, psykologiaan, ekonomiaan, logistiikkaan ja valtionoppiin. Kaiken tämän lisäksi ne sisältävät moraalisia oppeja sotaan liittyen. Nämä opit kertovat minkälaista oikeutettu sota on. Oikeutettu sota jaetaan yleensä oikeutuksiin ennen sotaa ja sodan aikana. Sodan aikainen oikeutus puuttuu usein modernin Kiinan perusteluista. Kaksi moraalista päälakia teksteissä ovat sodan traaginen luonne ja oikean ja väärän sotimistavan selvitys. Teosten kirjoittavat ymmärsivät sekä sodan pakollisuuden, että sen mukana tulevan kuoleman. Seitsemässä Sodan Taiteessa on hieman eroavat näkökulmat oikeutettuun sotaan. Yhteisiä piirteitä ovat oikeuden puolesta tai epävanhurskaita vastaan sotiminen. Kuten Sima (Sawyer 1993, 141; Sit. Lo 2012, 412) esittää Sodan Taide teoksessaan: ”Pelasta heidät hyväntahtoisesti, ole taistelussa oikeudenmukainen, tee päätöksiä viisaudella, taistele rohkeudella ja näytä auktoriteettiasi luottamuksen kautta.” Kaikilla teoilla on oltava perustansa, eli kun hyökkää, on hyväntahtoisuuden ja oikeudenmukaisuuden oltava perustana armottomia ja kaoottisia vastaan. (Lo<sup>3</sup> 2012)

Länsimainen näkökulma eroaa kiinalaisesta. Siinä voima ei ole pahaa itsessään, vaan ottaa moraalisen hahmon käyttäjältään ja siitä millä se on oikeutettu, sekä niiltä aikomuksilta, joita käyttäjällä on. Aseistettu voima ei ole neutraali moraalisuudeltaan, koska sen pyrkimys on satuttamiseen. Siksi sitä tulisi käyttää mahdollisimman vähän. Sotia ei olisi hyvä käydä, mutta hyväksyttäviä syitä ovat vakaus, rakkaus kansaa kohtaan ja sodan lopettaminen sodalla. Taustalla tulisi siis olla ihmisten kärsimyksen lopettaminen, hyväntahtoisuus ja rakkaus, eikä maa tai kaupunki. Historiallisesti ideologinen syy sotaan on ollut, että sitä käy hallitseva valta oikeista syistä ja oikeilla aikomuksilla

---

<sup>3</sup> Viitataan niin laajasti koko Lon artikkeliin, että yksittäisten sivunumeroiden merkintä kattaisi suurimman osan artikkelista. Sama koskee koko Oikeutettu sota – Sodan Taide osiota.

päämääränään rauhan palauttaminen. Nykyään syihin kuuluvat, että sodasta aiheutuu enemmän hyötyä kuin haittaa ja että se onnistuu päämäärissään, eikä sitä käydä kuin viimeisenä mahdollisuutena. Kiinalaisessa ajattelussa sodan oikeuttaminen vasta viimeisenä mahdollisuutena on ollut alusta asti, toisin kuin länsimaisessa ajattelussa. Ne kumpikin muuttuvat ajan myötä, kun tilanteet ja sotakäytännöt vaihtuvat. (Lo 2012.)

Seitsemän klassikon mukaan oikeutettu sota on myös oikeutetusti suoritettu. Ideaali voitto tapahtuu ilman verenvuodatusta, mikä on mahdollista, jos hyökätään alenevassa järjestyksessä ensin vastapuolen suunnitelmien, sitten liittolaisten, armeijan ja viimeiseksi linnoitettujen kaupunkien kimppuun. Sodan korkeimmalla tasolla on tavoitteena resurssien säilytys kummallakin puolella. Erityisesti Mestari Sun on kuuluisa, koska ylistää juonia kovan voiman sijaan. Hänelle sota onkin huijauksen taide. Kun heidän neuvonsa toimivat, ne toimivat, mutta kun ne eivät toimi, soditaan. Nykyään oikeutetun sodan esimerkkejä ovat, kun sorretut taistelevat vapaudesta, kolonisoidut maat taistelevat itsenäisyydestä ja sisäistä sortoa vastaan, sekä valtiolliset kansakunnat taistelevat aggressiota vastaan. Myös hyvän johtajan ominaisuuksia tulee esille sodan oikeutuksen yhteydessä. Näihin kuuluvat, että viisaat tekevät hänen suunnitelmansa, rohkeat taistelevat hänen puolestaan ja että moraali on korkealla taistelun aikana, mikä edistää vihollisen antautumista. Erinomainen taistelija ei osallistu taisteluun, minkä vuoksi miekoin taisteleva ei ole hyvä kenraali. (Lo 2012.)

## 3 AINEISTO JA METODIT

### 3.1 Aineiston kuvaus

Tutkimuksen aineistona käytetään 9 kappaletta Zhan Long romaanista. Teos on erittäin pitkä (1379 kappaletta) ja vielä kesken englanninkielisen käännöksen osalta, jota käytän lähteenä kandintutkimuksessani. Kun aloitin tutkimuksen tekemisen, se oli ilmaiseksi luettavissa ja lisensoitu työ Gravity Tales sivustolla. Vuoden vaihtuessa 2021 Gravity Tales yhdistyi toisen sivuston, Webnovelin kanssa, minkä vuoksi kappaleet eivät ole tutkimuksen lopettamisen aikana saatavissa näiltä sivustoilta yhdistymisen takia. Kappaleet ovat kuitenkin tulossa näkymään taas, toisaalta niiden luettavuus saattaa muuttua osittain maksulliseksi. Tarina keskittyy päähenkilöön nimeltä Li Xiao Yao, joka pelaa 97% todellisuudentuntuista virtuaalipeliä nimeltä Destiny ja on henkivartija sekä poliisi reaali maailmassa. Teos keskittyy paljon taisteluun ja siinä käytettyihin strategioihin sekä ryhmähenkeen taistellessa. Sen pituuden ja ajankäytön huomioon ottaen, keskityn tutkimuksessa ainoastaan joihinkin teoksessa esiintyviin kohtiin. Aineisto on minulle tuttu monen läpilukemisen

kautta ja valitsen omaa harkintaa ja tutkimusetiikkaa hyödyntäen sen alkupuolelta kohtauksia, joissa on sekä taistelua, siihen valmistautumista ja yhteisöllisyyttä henkilöhahmojen välillä. Näin ollen koko teos ei ole tutkimuksen alaisena, mikä ei olisi mahdollistakaan, koska en lue kiinaa sujuvasti.

Zhan Long teos saa nimensä päähenkilön Li Xiao Yao perustamasta pelistudiosta, jossa on mukana hänen läheisiä ystäviään. Pelistudio tienaa elantonsa pelaamalla ja vaihtamalla pelirahaa rahaksi. Pelissä Li Xiao Yao valitsee epätavallisen avatarin itselleen ja aikoo olla parantava taistelija, mikä on vaikeaa pelin rajoitteiden takia. Hän joutuu kulkemaan monien vaikeuksien yli saavuttaakseen tavoitteensa olla taitava pelaaja ja perustaa oma kiltä, Zhan Long, peliin. Matkalla on taistelua pelin otuksia ja NPC (non-player-character), sekä muita pelaajia vastaan, kun ahneus ja kateus, sekä kiistat reaali maailmasta vaikuttavat peliin ja päinvastoin. Li Xiao Yao ajattelee monipuolisesti ja on hyvä strategisoimaan, mikä auttaa häntä pelissä. Romanssi ei ole pääteemana, mutta ystävyys ja yhteisöllisyys näkyvät pelissä vahvasti varsinkin kilttojen luonnin aikana, kun lojaalius ja suhteet, sekä raha, vaikuttavat paljon siihen, miten asiat etenevät. Tarina keskittyy ensin pelaajien välisiin kiistoihin, mutta siirtyy sitten kilttojen välisiin valtataisteluihin, joiden kanssa sekoittuvat myös pelin NPC hahmojen kaupunkien taistelut pahoja NPC:tä vastaan. Tästä eteenpäin kuljettaessa taistelut kehittyvät kaupunkien ja vielä myöhemmin kuningaskuntien taisteluiksi, joiden aikana aikaisemmin taistelleet killat joutuvat tekemään yhteistyötä – ainakin osittain.

Teoksen reaali maailman puolella Li Xiao Yao on henkivartija tulevaisuuden romanttiselle kohteelleen ja on yliopistossa tämän kanssa. Tätä kautta hän päätyy suojelemaan Lin Wan Eriä erilaisilta uhilta. Sivutyönä hän on paikallisen poliisiaseman erikoisjoukoissa, kun rikollisjoukkoihin ilmestyy erikoisia mutatoituja ihmisiä, jotka ovat liian vahvoja tavallisille luodeille tai aseille. Kirjassa on myös tavanomainen kiinalainen sisäisen energian kultivointi teema, jossa ihmiset pystyvät harjoittamaan sisäistä qi voimaansa meditaatioilla ja harjoittelulla, jonka ansioista he pystyvät epäinhimillisiin suorituksiin. Li Xiao Yao on taitava tässä ja huomaa pystyvänsä harjoittamaan qi:tä pelatessaankin, koska hänen vanha opettajansa on yksi pelin tekijöistä.

### 3.2 Aineiston käsittely

En aio käsitellä koko teosta tai edes kappaleita kokonaan, vaan niistä otetaan osia, jotka ovat keskeisiä tutkimuskysymyksille: *Kuinka yhteisöllisyys ja motivaatiot näkyvät taistelun kontekstissa tilanteissa, jotka tapahtuvat sekä todellisuudessa että virtuaalipelimaailmassa? Miten fiktiivinen aineisto vaikuttaa tuloksiin?* Tutkimuksessa esiintyvät aineiston poiminnat ovat englanniksi, eli sillä kielellä, jolla olen ne tutkimusta varten lukenut. Niiden suomentaminen olisi vienyt osan poimintojen



tarjoamista assosiaatioista ja merkityksistä. Päätös pitää poiminnat englanniksi juontui myös tosiasiaista, etten ole virallinen kääntäjä, mikä entisestään asettaa käännösten laadun kyseenalaiseksi.

Kappaleiden valinta tapahtuu lukemalla aineistoa kriittisesti, etsien kohtia, jotka sopivat tutkimuskysymyksen esittämiin ilmiöihin. Mahdollista aineistoa on paljon, sillä Zhan Long on pitkä teos, joten kaikki mahdolliset aineisto otokset eivät päädy tutkimuksen osaksi. Lopullisten otosten valinta on inhimillisten erehdysten alainen, mikä tarkoittaa, että tutkimuskysymykselle relevantteja kohtia saattaa jäädä lopullisesta aineistosta puuttumaan. Vertailun kohteeksi aineistoon on valittu myös kaksi kohtaa, joissa taistelu tapahtuu romaanin reaali maailman puolella. Nämä kohdat kuvaavat päähenkilön, Li Xiao Yaon, näkökulmaa taisteluun muualla kuin virtuaalitodellisuudessa. Nämä kohtaukset löytyvät kappaleista 97 – *Recruiting Old Pals* ja 153 – *On the National Flag*. Muut valitut aineisto otokset koostuvat kappaleista: 118 – *The First Group Battle*, 132 – *Darling Duck Joins*, 148 – *The Desire to Protect*, 182 – *The Start of a War*, 199 – *Zhan Long's First Battle!* ja 305 – *Tang Xue's First Love*. Lisäksi yksi kappale, 195 – *Through Thick and Thin*, on kuvaus ryhmän vuorovaikutuksesta reaali maailmassa, jossa tiivistyy monia päähenkilön tavoitteita ja motivaatioita peliin liittyen, minkä vuoksi valitsin sen.

### Eettisyys

Fiktiivisen aineiston käsittelyssä ei ole mielekästä miettiä tietosuojakysymyksiä, vaan aineiston luvallista saatavuutta ja ymmärrystä ja toteamusta siitä, että kirja ei ole suora reflektio kirjailijaan, vaan ainoastaan tämän luoma fiktiivinen tuotos. Matti Hyvärinen esittääkin Seymour Chatmanin (Chatman 1978, 151; Sit. Hyvärinen ym. 2015, 12–13) fiktiivisen kerronnan kommunikaatiotilanteen, jossa kirjailija on selvästi erillään fiktiivisestä aineistosta, joka perustuu kuvitellun kirjailijan kuvittelemiin henkilöihin ja tilanteisiin. Toisaalta eettisiin kysymyksiin kuuluvat myös tutkijan lupaus tehdä työnsä kunnolla ja huolellisesti kunnioittaen käyttämiään aineistoja ja viittaamalla lähteisiin tunnollisesti ja oikeaoppisesti. Tähän kuuluu myös oikeanlainen kieliasu ja muu kielenkäyttö, jonka huomioiminen auttaa sekä tutkijaa, että kaikkia, jotka tulevat tutkimuksen lukemaan. Kuten aikaisemmin esitin, aion ottaa aineistosta, Zhan Long, aiheeseen sopivia otteita. Valintani on ongelmallinen, koska siinä on mahdollisuus tapahtua inhimillisiä virheitä, joiden vuoksi tärkeitä otteita saattaa jäädä ottamatta. Kuitenkin otteiden ottaminen on pakollista, koska koko aineiston analysoiminen veisi liikaa aikaa ja tuottaisi liikaa tietoa. Tämä on pieni tutkimus pieneen osaan aineistoa, joka kuitenkin heijastaa ainakin päähenkilön alkutaivalta virtuaalitodellisuus pelissä.

### **3.3 Metodit – Arvojenkoodaus**

Tutkia otteita proosana ja koodauksen menetelmiä apuna käyttäen, tukeutuen samalla muuhun aiheeseen liittyvään tutkimukseen. Kuten Hajoava Perhe (Hyvärinen, Oinonen, Saari 2015) kirjassa, joka myös tutkii erästä romaania monitieteellisistä näkökulmista, on fiktion tutkimisessa monta mahdollista tapaa ja näkökulmaa analysoida aineistoa. Eräitä siinä esiteltyjä vaihtoehtoja ovat metaforien kautta romaanin suurempien ideoiden havainnointi, diskursiivinen kehystäminen tai tunteiden sosiologia. Kaikki nämä tavat tuovat jotain uutta esille romaanista ja ilmentävät sen monimutkaista luonnetta. Juuri romaanin tarjoamien tarttumakohtien vuoksi oman näkökulman valinta oli vaikeaa; fiktiivisessä teoksessa on yhtä monta tulkintaa kuin sillä on lukijaa, tai kuten Matti Hyvärinen (Hyvärinen, Oinonen, Saari 2015, 6) toteaa: ”Fiktio ei salli asioiden puristamista yhden tieteenalan tai teorian näkökulmaan vaan ryöpsäyttää esille selitysten, tulkintojen ja yksityiskohtien runsauden.” Fiktiivinen teos on siis täynnä mahdollisuuksia.

Tutkimuksessani näkökulmani keskittyy yhteisöllisyyteen ja motivaatioihin taistelun ja virtuaalipelimaailman kontekstissa jättäen ulkopuolelleen kaiken muun kiinnostavan materiaalin. Johnny Saldañan (2011) opas kvalitatiiviseen tutkimukseen oli hyödyllinen sopivan tutkimusmenetelmän löytämisessä. Käytän teoksessa kuvailtua *values coding*, **arvojenkoodaus**, menetelmää apuna tutkimuskysymysten esittämien aiheiden löytämiseen. Arvojenkoodaus keskittyy huomaamaan kolmen eri teeman ilmiöitä tekstistä: *arvoja*, *asenteita* ja *uskomuksia*. **Arvo** kuvastaa sitä, mikä on meille arvokasta, olkoon se henkilö, asia tai idea. **Asenne** on se arvioiva tapa, jolla ajattelemme itsestämme, muista, asioista ja ideoista. **Uskomus** on minkä tunnemme tai ajattelemme olevan oikein tai tarpeellista, ja se muodostuu meidän henkilökohtaisesta tiedostamme, kokemuksistamme, mielipiteistämme, ennakkoluuloistamme, moraaleistamme ja muista sosiaalisen maailman selittävästä havainnoista. (Saldaña 2011, 105.)

Kuten Saldaña (2011, 89) toteaa teoksessa, koodauksen tapoja on monia, ja hänen esittelemänsä esimerkit ovat vain mahdollisia vaihtoehtoja, joiden avulla voi muotoilla omaan tutkimukseen sopivan menetelmän. Käyttämäni metodi muodostui sisältämään arvojenkoodauksen lisäksi motivaatioiden ja yhteisöllisyyttä korostavien piirteiden erottelun. Motivaatioilla tarkoitetaan tässä käytöstä edistäviä tai estäviä tekijöitä, jotka vaikuttavat ihmisten toimintaan. Yhteisöllisyyttä korostavat piirteet puolestaan viittaavat seikkoihin, jotka vahventavat yhteisöllisyyttä henkilöiden välillä tai ryhmän sisällä. Erittelen aineistosta sanoja ja lauseita, jotka sopivat johonkin tai moneen näistä viidestä luokasta (Arvo, asenne, uskomus, motivaatiotekijä ja yhteisöllisyys). Erittelyn jälkeen tarkastelen mitä tuloksia sain ja analysoin niitä tarkemmin aikaisemman tutkimuksen ja kiinalaisen kulttuurin kontekstin avulla. Lopuksi pohdin tuloksia laajemmin ja esitän mahdollisia johtopäätöksiä.

## 4 AINEISTON ANALYYSI

Aineiston käsittelyn aikana arvojenkoodauksen avulla löytyi useita poimintoja kaikkiin viiteen kategoriaan: yhteisöllisyyteen, motivaatioihin, arvoihin, asenteisiin ja uskomuksiin. Tarkempi näiden kategorioiden analysointi paljasti, että löydetyt motivaatiot ja yhteisöllisyyttä luovat kuvaukset voidaan pelkistää kolmeen alkuperäiseen arvojenkoodaus kategoriaan (arvo, asenne, uskomus). Yhteisöllisyys ja motivaatio ovat myös yhteydessä toisiinsa, koska yhteisöllisyyteen osallistumiseen on motivaatiokeinoja. Samalla osa motivaatioista kasvattaa yhteisöllisyyden tuntoa. Tässä osiossa käydään läpi tuloksia keskittyen ensin yhteisöllisyyteen ja motivaatioihin, sitten johtajuuteen, taisteluun ja vihollisten rooliin edellä mainituissa, sekä viimeisenä aineiston todellisuutta muodostaviin piirteisiin. Näihin liittyvät erottelu virtuaalitodellisuuden ja todellisuuden välillä, sekä aineiston fiktiivisen roolin vaikutus tuloksiin. Pääkäsitteet, kuten pelaaminen ja taistelu kulkevat mukana analyysissä muiden käsitteiden ohella.

### 4.1 Yhteisöllisyyden rakentuminen

*“We, the General Family, will join Zhan Long today. From today onwards, we are one family and will share everything. We’ll rise and fall together and we’ll stick together through thick and thin!” I nodded too and said, “Yes, from today onwards, we are brothers! Everyone at this table is a member of Zhan Long and together, we’ll make Zhan Long, these two words– be known all over the world!”*

*Li Mu & Li Xiao Yao, Zhan Long; 195.*

Yhteisöllisyys rakentui aineistossa yhdessäolon ja -toimimisen, ryhmäajattelun, vastakkainasettelun, taistelun, pelaamisen, ilmapiirin ja huumorin avulla. Ryhmät ja niistä koostuvat killat olivat aineistossa oleellisia yhteisöllisyyden esiintymisalueita. Ryhmään liittymiseen ja siitä poistumiseen vaikuttivat monet erinäiset syyt, joita arvojenkoodauksessa löytyi useita. Näitä olivat muun muassa totuus, lojaalius, perhesiteet, suhteet, maine, kunnioitus, johtajan olemus, kauneus, ja karisma. Alussa oleva lainaus kuvaa hahmojen asenteita ja olettamuksia pelissä tapahtuvaan yhteisöllisyyteen. Yhdessä tekeminen ja oleminen vahvistetaan hahmojen puheessa vahvasti, samoin kuin jaettu tavoite tulevalle. Tavoite itsessään liittyy vahvasti maineeseen ja hahmojen identiteetteihin pelaajina ja taistelijoina. He aikovat olla tunnettuja koko maailmalle pelin kautta, mikä vaatii taistelua itsessään pelin luonteen huomioon ottaen.

Kiltaan liittyminen yhdistää otteessa kuvaannolliset perheet yhteen. Kenraaliperhe, johon Li Mu kuuluu, koostuu ystäväjoukosta, jotka ovat lojaaleja toisilleen ja kohtelevat toisiaan kuin veljiä. Zhan Longiin liittyminen yhdistää tähän perheeseen Li Xiao Yaon ryhmän, joka on lojaali toisilleen ja

lisäksi pitkäaikaisia ystäviä. Tämän vahvistamiseksi käytetyt sanavalinnat, kuten perhe ja veljeys, kertovat kummallekin osapuolelle tunteiden samankaltaisuuden ja sisältää niihin assosioidun kontekstin (osa 2.6). Kiinalaisessa kulttuurissa perhe ja sen kunnioitus ovat tärkeitä, joten läheisten ystävien rinnastaminen perhesiteisiin jäsentää niistä entistä tärkeämpiä henkilöille. Läheisyyteen liittyvä ryhmän koheesio ymmärretään myös aineistossa tärkeäksi:

*“Ahem...” Bai Qi coughed, “Xiao Yao, what type of team are you looking for?” I replied seriously, “Cohesion. I don’t care for those players who put profit over everything. What I want is a group of players with a dream. A dream to conquer the three cities but unfortunately there aren’t many people like that.”*

*Bai Qi & Li Xiao Yao, Zhan Long; 195.*

Kaikilla ryhmillä on omat uskomussysteeminsä, jotka antavat elämälle merkityksiä. Lisäksi ihmisten ajatellaan tarvitsevan positiivinen identiteetti ja tarkoitus olemassaololleen. Radikaaleimmissa tapauksissa uskomusten vuoksi kuolla, sekä siedetään kärsimyksiä ja vaikeuksia. (Mackay 2007, 85.) Tässä otoksella Li Xiao Yao haluaa yhdistää Zhan Longin jäsenet yhteisen ja jaetun unelman taakse, joka saattaa vahvimmillaan sisältää uskomussysteemien kaltaisia piirteitä. Hänelle unelma on pelissä johtaja-aseman tavoittelu ja samalla heikkojen pelaajien puolustaminen, kuten johdannon avaava viittaus osoittaa. Koko killalle hän esittääkin pääperiaatteen:

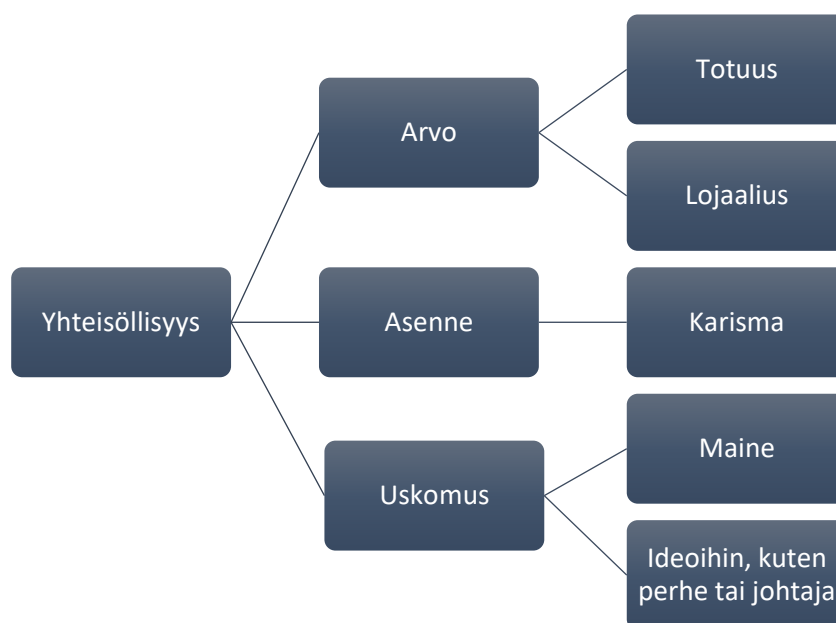
*“This is Zhan Long’s main principle, to go out with honor and fight for the weak! Right now we are the weak, so we have to fight for ourselves...”*

*Li Xiao Yao, Zhan Long; 118.*

Yhteisöllisyys korostuu tilanteissa, joissa kaksi vastakkaista ryhmää kohtaavat. Tällöin kummankin ryhmän jäsenet esittävät yhtenäistä rintamaa toista osapuolta vastaan. Vastapuoli yhdistää ryhmän jäsenet saman päämäärän taakse. Kirjassa vastapuolena on usein jokin muista pelin killoista. Pelin rakenne ja olemus, jotka houkuttelevat pelaajia kilpailemaan toisiaan vastaan (osa 2.4), rakentavat osaltaan pelaajien vastakkainasettelua. Koko kerronnan ajan päähenkilöllä on taisteltava vastustaja, joka vaihtuu tapahtumien myötä. Useimmiten koko Zhan Long killalla on yhteiset viholliset ja liittolaiset. Kappaleessa 148 esiintyy tilanne, jossa alun perin ainoastaan päähenkilön vihollisena toiminut henkilö oli nyt noussut koko killan viholliseksi ja kahden henkilön välinen taistelu kahden killan väliseksi taisteluksi. Yksilöiden ongelmat ja ihmissuhteet vaikuttavat siis myös muihin ryhmän jäseniin ja heidän suhteisiinsa. Varsinkin suhteet toisiin korkeatasoisiin pelaajiin, jotka ovat saavuttaneet hallitsevan roolin killoissaan, voivat vaikuttaa laajastikin kiltojen suhteisiin toisiinsa, kuten ilmenee kappaleissa 148 ja 305.

Lisäksi yhteisöllisyyteen näkyy kuuluvan toisten jäsenten kanssa vietetty aika, joka pelin sisällä tapahtuu tehtäviä suorittaessa ja taisteltaessa joko toisia pelaajia tai pelin otuksia vastaan. Joissain

tapauksissa suhteet ulottuvat myös pelin ulkopuolelle: erään tappion jälkeen päähenkilö kokoontui yhteen pelissä tapaamiensa ystävien kanssa, ja he viettivät aikaa ravintolassa syöden ja juoden. Ruoan ympärillä tapahtuu monia kokoontumisia todellisen maailman puolella aineisto-otteiden ulkopuolella. Aineistoon kuuluva tällainen kappale on 195. Ruoka on siis oleellinen yhdistävä tekijä yhteisöllisyydessä. Kiinalasille ruokasanat kuvaavat ihmissuhteen läheisyyttä. Esimerkiksi tuttavien kuvaava ilmaisu tarkoittaa käännettynä ”paistettuja ihmisiä”. Paistettu ruoka assosioidaan siis tuttujen ihmisten kanssa ja raaka vieraiden. (Deng ym. 2017.) Kahden eri ryhmän sidosteisuus korostuikin ja kasvoikin kappaleen 195 aikana, jonka lopuksi he kaikki vanhoivat olevansa Zhan Long killan jäseniä.

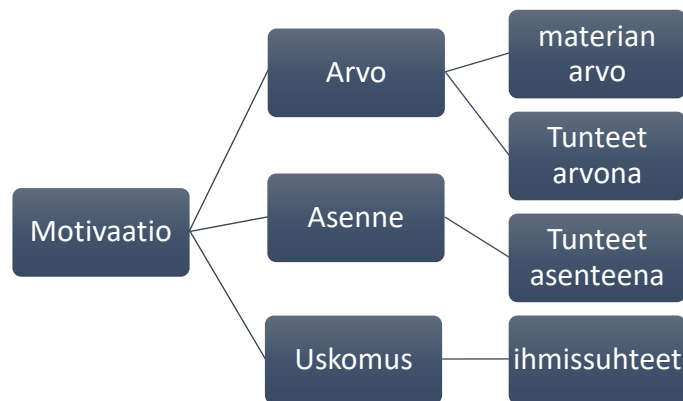


Kuva 1: Yhteisöllisyyden rakentuminen

Yllä oleva kuva (Kuva 1) esittää arvojenkoodauksen avulla poimitujen kuvausten asettumista. Kappaleen alussa totesin löydettyjen poimintojen asettuvan alkuperäisen arvojenkoodauksen kategorioiden sisälle. Kuva 1 esittää asettumista joidenkin esimerkkien avulla. Joissain tapauksissa ilmiön asettaminen yhden tietyn kategorian alle on haastavaa, sillä esimerkiksi perhe saattaa olla arvo itsessään (itseisarvo) tai se voi olla jotain, johon henkilö uskoo. Lisäksi Saldañan (2011, 105) kuvaus arvoista, asenteista ja uskomuksista on subjektiivinen luonteeltaan. Subjektiivinen luonne tarkoittaa yksilöiden ajatusten eroavan siinä, miten he tietyt poiminnat kategorisoivat. Tässä tapauksessa yksi voi ajatella perhettä itseisarvona ja toinen uskoa perheen olevan oikein tai tarpeellista, muttei sinällään itseisarvo.

## 4.2 Motivaatioiden ilmeneminen

Motivaatio on kullekin henkilölle ominaista ja sisäistä (osa 2.2), mutta voidaan löytää usein esiintyviä motivaatioita, jotka ovat siten yleistettävissä. Aineistossa esiintyi lukuisia motivaatioita, jotka pystytään kategorisoimaan arvojen, asenteiden ja uskomusten alle. Tällaisia motivaatioita olivat materiaaliset päämäärät, kuten raha tai tavarat, tunteisiin perustuvat syyt, kuten kosto tai onni, maineen kasvatus ja uskomus jonkin ylläpitämiseen tai puolustamiseen, sekä ihmissuhteet. Näiden asettuminen esitetään alla olevassa Kuva 2:ssa Kuva 1:n tapaan.



Kuva 2: Motivaation ilmeneminen

Aineistossa ilmeni erilaisia tapoja vaikuttaa ihmisten motivaatioon ja toimintoihin, eli manipulaatiota. Päähenkilö Li Xiao Yao esimerkiksi yrittää värvätä uusia jäseniä ensin studioonsa ja myöhemmin kiltansa. Hänen toiveensa olla vahva taistelija ja valloittaa koko pelimaailma on yksi häntä ajavista motivaatioista. Kappale 305 esittää hyvin, kuinka kaksi eri kilttaa yrittää vaikuttaa halutun jäsenen mukanaolon motivaatioon.

*Dawn Hero raised his sword and said, “But now that I’ve come back, I want to make things right. Give me another chance, I’ll do whatever I can to make you happy. I know that you’re not happy in [Zhan Long], especially since Xiao Yao Zi Zai only cares about his own people. He only cares about people like Yue Qing Qian, Matcha, and Old K. They... they’ve never treated you as their own...”*  
*Old K lifted his battle axe, walked forward, and roared, “We’ve always thought of Thousand Suns as our own sister. What right do you have to criticize us? Bastard, as someone who left her before then suddenly appeared before her again, what kind of sh\*t do you call yourself? Would a good man be able to do something like that?”*

*Dawn Hero & Old K, Zhan Long; 305*

Kummatkin osapuolet argumentoivat pitäisikö Thousand Suns:n jäädä vai lähteä. Kyseessä on henkilökohtainen valinta, johon kaikilla henkilön läheisillä henkilöillä on oma mielipiteensä, jota he yrittävät ajaa läpi. Tässä esimerkissä yhteisöllisyys on yhtenä keskeisenä teemana, koska Dawn Hero sanoo Thousand Suns:n olleen aina ryhmän ulkopuolella ja vetoaa samalla siihen, kuinka hänen kanssaan näin ei enää olisi. Esimerkissä esiintyy siis kuinka yhteen kietoutuneita motivaatiot ja

yhteisöllisyys aineistossani ovat. Katkelmassa nousee esiin myös muita keskeisiä motivaatioita, jotka nousivat yleisimmiksi otteissa, kuten tunteet, ihmissuhteet ja maine. Maine, eli kuinka tunnettu ja arvostettu joku henkilö on, on hahmoille tärkeä tekijä kiltaa valittaessa.

*“I only feel respect towards Jian Feng Han. He’s very skilled in combat, plus he’s very handsome. A large portion of why I joined [Vanguard] was for those reasons”* Darling Duck, Zhan Long; 132

Toisaalta maine muuttuu ajan myötä ja osoittautuukin, että luottamus ja rehellisyys ovat myös tärkeitä motivaatioita ryhmässä pysymiseen: lainauksen tilanne jatkuu Darling Duckin eroamiseen Vanguard killasta, koska Jian Feng Han ei ollutkaan sanansamittainen johtaja. Mackayn (2007, 23) mukaan omien arvojen mukainen toiminta lisääkin sitoutumista tehtävään. Samalla myös killan muut piirteet, kuten arvot ja päämäärät vaikuttavat valintaan, miten tapahtuu kappaleessa 182, kun pieni ryhmä haluaa liittyä kiltaan, joka on nuori ja kuumaverinen.

*“My six friends and I have been looking for a guild to join, but [Vanguard] has too many requirements, plus Jian Feng Han has a questionable personality. [Prague]’s Yan Zhao is as immemorial as a plank of wood; he is a strict traditionalist. We want to join a young and hot-blooded guild and that’s why we picked [Valiant Bravery].”* Gentle Touch, Zhan Long; 182

Lainaus osoittaa myös, kuinka mielipiteet vaihtelevat ihmisten välillä, sillä edellinen on vain kuuden henkilön mielipide, mutta kahdella ensimmäisellä killalla on moninkertaisesti enemmän jäseniä kuin uudella killalla Valian Braveryllä. Toisin sanoen, useat muut henkilöt ovat valinneet esitettyjen mielipiteiden vastaisesti, kulkien omien valintojensa ja ajatustensa pohjalta. Tunteet ja uskomukset motivoivat ihmisiä toimimaan aineistossa. Tämä sopii motivaation selitykseen Mackayn (2007, 20–21) mukaan, jossa se on halua tyydyttää puute, oli se sitten epäoikeus tai kurja olotila. Todellisen maailman puolella Li Xiao Yao on jälleen osa poliisivoimia tauon jälkeen. Kohtaus, jossa hän saa poliisimerkkinsä takaisin, on koskettava ja vaikuttaa häneen tunteellisella tasolla. Erityisesti hänen tunteisiinsa vaikuttaa poliisivalan uudelleen vannominen:

*Slowly, I fell onto my knees in front of the national emblem and my hands clenched as the tears dripped down onto the ground. It took me a few moments to compose myself before I choked out the words, “Captain, I am loyal to the People, I am loyal to Justice, I, Li Xiao Yao want to fight for those who are weak! I am once more a part of the Police Force, I will never give into any circumstances, even if it should mean me giving my life! I will not let any bastards tarnish the integrity of the police badge. I swear it on my name! Should I break, I would no longer be able to face that girl’s face, nor the blood of the innocent, I would not be capable of looking myself in the eye with pride!”*

*Li Xiao Yao, Zhan Long; 153*

Hän uskoo kansan ja oikeuden arvoihin ja niiden ylläpitäminen toimii motivaationa toiminnalle. Lainauksesta näkee myös erilaisen vahvistuksen Mackayn (2007, 85) tutkimuksen väitteelle, että uskonsa puolesta on valmis tekemään monia asioita, vaikka kuolemaan. Aineistosta nousee esille myös toivomus pystyä kohtaamaan itsensä ylpeydellä tekojensa jälkeen. Tietynlainen positiivinen omakuvan säilyttäminen toimii siten myös motivaationa toiminnalle. Tähän liittyy moraali ja uskomus siitä, mikä on hyvää ja oikein. Kaikki nämä äärimmillään syrjäyttävä motivaatio on materiaalsen hyödyn halu. Näitä etsitään joskus jopa väkivalloin, kuten todellisen maailman puolella tapahtuvassa kohtauksessa:

*I shuddered from the bottom of my heart, these groups of people were the type of people who'd do anything for profit.*  
Li Xiao Yao; Zhan Long 153

Lainauksen tapauksessa päähenkilön poliisitiimi on pysäyttämässä mafian tekemää sopimusta toisen osapuolen kanssa ja joutuu taistelemaan geenimuunneltua ihmistä vastaan. Tähän eivät tehonneet tavalliset luodit, vaan ainoastaan päähenkilön erityinen qi-voima. Siinä selviää, kuinka mafia kidnappasi ihmisiä testeihinsä ja sivuutti muutenkin useita yleisiä moraalisesti noudatettavia sääntöjä omien etujensa tavoittelussa. Hyödyt, kuten raha, voivat siis saada ihmiset rikkomaan lakia ja uhmaamaan eri asteisia tuomioita motivaatioidensa tavoittamiseksi. Samankaltaisesti fyysisesti satuttava ja joskus moraaleja rikkova motivaatio on kosto. Kirjassa kostetaan vääryydet useimmiten pelin puolella taistellen ja toistensa pelihahmot tappaen tai todellisuuden puolella taistelemalla. Kappaleessa 118 Zhan Long studio taistelee ensimmäistä kertaa yhdessä koston sille, kuinka toinen studio oli tappanut päähenkilön ystävät rahanhimoissa edellisenä päivänä. Toisaalta koston itsensä taustalla on muitakin motivaatioita, kuten Azar Gatin (2009, 575) artikkelin *So Why Do People Fight? Evolutionary Theory and the Causes of War* mukaisesti tulevaisuudessa kiusatuksi tulemisen välttäminen, kun ei suostu olemaan uhri ensimmäisellä kerralla. Pelimaailmassa oleellisena on yleensä voittaminen (osa 2.4), mikä onkin yksi motivaatioista, joita hahmoilla on taistellessaan. He haluavat voittaa, eivätkä hävitä ja mahdollisesti kuolla kivuliaasti, sillä pelissä voi pitää myös kipu reseptoreita päällä.

Kappaleessa 153 esitellyt geenimuunnellut, sotilaina käytetyt henkilöt luovat yhteyden Brad Allenbyn (2018) artikkeliin *Designer Warriors: Altering Conflict -and Humanity Itself?* Siinä keskitytään nykyaikaiseen sodankäyntiin, jossa sotilaiden suoritusta korostetaan erilaisten lääkkeiden tai laitteiden avulla. Niin kutsutut ”parannetut soturit” ovat eettisten kysymysten tarkkailun alaisina. Geeniteknologiat ja kognitiivisen mielen manipulaatio asettavat ihmisyyden aspektit muutoksen ja muokkauksen alaiseksi, mikä on kiistanalaista etiikan näkökulmasta. Allenbyn mukaan teknologian kehitys muuttaa sodankäynnin muotoja ja asettaa siten konfliktin luonteen muutokseen. Ihmiset ovat



luoneet niin nopean ja monimutkaisen maailman, etteivät he enää kunnolla ymmärrä sitä. Tämän voi huomata taistelukentällä, kun esimerkiksi erilaisten lennokkien (*drone*) tarjoamaa tietoa ei pysty käsittelemään kunnolla ilman koneälyn apua. ”Parannettujen soturien” luominen vaikuttaa myös ihmisten keskinäisiin suhteisiin, koska nämä soturit ovat ”parempia”. Tämän huomaa myös aineiston kappaleesta, jossa ainoa geenimuunneltua soturia vastaava soturi oli päähenkilö, jolla itsellään oli ylimääräisiä voimia. Aineisto tuo siis esille myös taistelun nykyaikaisia muotoja ja kysymyksiä. Näissä motivaatio on keskiössä sen perusteella, että se ajaa ihmisiä kehittymään ja kehittämään. Tästä nousee kuitenkin esiin ristiriitaisia kysymyksiä kuten: Kuuluisiko ”parannettujen soturien” siis johtaa ryhmiä ja saada korkeampi yhteiskunnallinen asema? Miten heidän tulonsa vaikuttaisi yhteiskunnassa?

### 4.3 Johtajuus osana yhteisöllisyyttä ja motivaatiota

Aineistoa käsitellessä ja analysoidessa johtajuuden asema yhteisöllisyyden ja motivaation, sekä taistelun ja pelaamisen keskellä nousi esiin vahvasti, jopa siinä määrin, että se ansaitsi oman erillisen osionsa analyysissa. Kuten aikaisemmin yhteisöllisyyden rakentumisen kohdalla totesin, johtajuus on vahva osa ryhmän sujuvaa toimintaa ja olemusta. Johtaja ohjaa ryhmän kohti tavoitteita ja delegoi työtehtäviä muille, jottei yhden ihmisen tarvitse tehdä liikaa. Johtajan taitoihin kuuluu myös muiden ryhmäläisten taitojen arviointi ja hyödyntäminen. Johtaja on siis keskeisessä asemassa ryhmän yhdessä pysymiseen ja koheesioon. (Tjosvold 1996; Mackay 2007, 29–32, 89–92.) Zhan Long killassa ja studiossa, päähenkilö Li Xiao Yao toimii johtajana. Hän täyttää suurimman osan hyvän johtajan ominaisuuksista, joita niin kuin käyttämässäni kirjallisuudessa tulee esiin. Li Xiao Yao kuuntelee ystäviensä mielipiteitä ja miettii heidän kantansa ennen päätöksentekoa, asettaa Matchan strategikseen, kun käy ilmi, että hän on loistava siinä ja näyttäytyy muiden pelaajien parissa karismaattisena, vakaana ja vahvana johtaja, jota muut haluavat seurata.

*“From the day I joined [Zhan Long], I had made them my friends, and I had made Xiao Yao Zi Zai my Guild Master. He’s always been just like a brother, like a geyser of trust and strength to me. His strength, his courage, his charm and his loyalty are all my conviction. I, Tang Xue, am one of [Zhan Long]’s people, and until they don’t want me anymore, I will never leave them!”*

*Tang Xue, Zhan Long; 305*

Samassa kappaleessa on myös kohta, jossa Li Xiao Yao kuuli Tang Xuen mahdollisesta lähdöstä, ja hän oli huolestunut ja epävarma, kuinka tilanne ratkeaisi. Silloin hän keskusteli asiasta ystäviensä kanssa, jotka kannustivat häntä karismaattiseen voittoon. Kun Li Xiao Yao lopulta saapui paikalle, hän oli rauhallinen, vakaa ja varma, eikä näyttänyt aikaisempaa huoltaan. Muutos olemuksessa

kertookin johtajan roolin vaatimuksista ja siitä, milloin voi manttelin laskea hetkeksi alas. Hyvä johtaja, joka jaksaa johtaa pitkän aikaa, tarvitsee hyvät tukijoukot, joihin luottaa. Johtaja onkin vaikea olla ilman ryhmää, jota johtaa. Johtajan asemaan liittyy siten vahvasti myös hänen ympärillään oleva ryhmä ja sen jäsenet, sekä heidän asemansa ryhmässä, kuten aikaisemmin johtajan ominaisuuksissakin näkyi.

Mackayn (2007) mukaan tiimi, eli joukko, joka työskentelee yhdessä saavuttaakseen tietyn tavoitteen, on suunniteltava, rakennettava ja säilytettävä. Tiimien kokoamiseen on omat vaiheensa, ja tiimin jäsenillä omat mahdolliset roolinsa. Onnistunut tiimin luonti mahdollistaa yksilöiden panoksien ja tietotaitojen koordinoinnin ja luo ja ylläpitää motivaatiota, kun yksilölliset jäsenet tuntevat olonsa luottavaisiksi ja tuetuiksi. Tiimityöskentelyssä ja tiimin johtajalle tärkeä väline on kommunikointi. Puhumalla voi samastua toisten kokemuksiin, suostutella, myydä, huvittaa, oppia, motivoida ja tulla yhteen toisten kanssa. Nämä kaikki keinot auttavat tulemaan toimeen ihmisten kanssa ja inspiroimaan heitä; samalla luodaan suhteita. Ihmiset ovat tärkeä osa kaikessa työskentelyssä, koska loppujen lopuksi työskennellään ihmisten kanssa. Suhteet ihmisten välillä ovatkin myös työmaailmassa yrityksen suurin työkalu. (Mackay 2007, 69, 86, 88.)

Voimaantuminen, työn haastavuus, vastuu ja työn rikastuttaminen auttavat työntekijän motivaation saavuttamisessa. Hallinto, tai tässä tapauksessa johtaja, ei voi motivoida työntekijöitä (pelaajia), vaan ainoastaan tarjota tyydytystä puutteelle, joka puolestaan motivoi työntekijää. Kunnioitus, arvonanto ja päätöksentekoon osallistuminen luovat myös motivaatiota. 1950-luvun jälkeen monien tutkijoiden mukaan ihmisiä ajavat hierarkkiset tarpeet, jotka ovat: selviytyminen, turvallisuus, sosiaalinen kontakti ja kuulumisen tunne, arvonanto ryhmältä, itseluottamus ja itsensä toteuttaminen. Ensin siis keskitytään selviytymiseen, ennen kuin pyritään takaamaan turvallisuus. Tässä mallissa motivaatio on sisäistä ja ryhmän dynamiikka on keskeistä sen muodoissa. Ihmisten peruspiirteisiin kuuluu sosiaalisuus ja tarve tulla toimeen toisten kanssa. (Mackay 2007, 24–25, 81.) Näin ollen myös yhteisöllisyys on vahvasti mukana johtamisessa.

Destiny -pelissä johtajien aseman tärkeys korostuu senkin takia, että he kaikki hakevat näkyvyyttä ja mainetta tekemisillään ja toimillaan. Esimerkiksi kolmessa suuressa pelikaupungissa on kymmenen korkeatasoisimman pelaajan luettelo, johon jokaisen tunnetun ja suositun killan johtaja pyrkii sen tarjoaman näkyvyyden ja maineen takia. Suurin osa kirjan käsittelemistä killan johtajista onkin näillä taulukoilla ensisijoisilla – yleensä Li Xiao Yao kärjessä. Killat tarvitsevat pelaajia kasvattaakseen valtaansa ja voimaansa, ja niiden johtajat ja varajohtajat ovat niiden kasvot. Kirjan aikana Li Xiao Yao värvääkin henkilökohtaisesti melkein kaikki killan tärkeimmän jäsenet, joista osa oli sitä ennen muiden kiltojen kärkihahmoja. Kahdessa yhdeksästä otoksesta jäsenen killanvalinta perustui sen

johtajan olemukseen, sekä yhdessä killan maineeseen ja muiden johtajien olemukseen. Havainnon merkittävyyttä on vaikea määrittää, koska aineisto-otokset ovat niin pieni osa koko kirjaa. Laadullisena havaintona se on huomioonotettava ja mahdollisesti pätevä myös laajemmassa katsauksessa. Lisäksi kaikki yhdeksän aineisto otosta eivät käsittele killan valintaa lainkaan.

*Looking at Gentle Touch's group travel farther and farther away, Wolf rubbed his nose, "Brother Xiao Yao, that was a Lv 53 Purple Tier breastplate that was just taken away by some brats. I'm not happy with the outcome, it could have been given to Old K, or Ah Lei, or even Matcha who would have made better use of it..."*

*Wolf Totem, Zhan Long; 182*

Eräs ryhmän voimannäyttötapa on pitää sisäiset ristiriidat piilossa ulkopuolisilta, kuten edellä olevassa lainauksessa. Wolf Totem odottaa toisen ryhmän lähteneen ennen kuin ottaa huolensa esille. Kuuntelevasta ja suvaitsevasta johtajasta kertoo myös, kuinka jäsenet uskaltavat esittää vastaväitteitä. Tässä tapauksessa Wolf Totem ja päähenkilö ovat pitkäaikaisia ystäviä, mikä helpottaa puhumista. Tapauksessa Li Xiao Yaon toiminta kannatti pitkän aikavälin suunnittelua ja killan hyvän maineen kohottamista, vaikka se maksoikin heille hyvän ja kalliin haarniskan. Johtajan harteille jää siis tehdä viimeinen päätös asioista, mikä voi toisinaan olla raskasta. Vaikka Wolf Totem toteaa olevansa pettynyt tilanteeseen, ei hän kuitenkaan epäile Li Xiao Yaon johtajan asemaa.

Aineistossa johtajuus on mukana niin yhteisöllisyydessä kuin motivaatioissakin. Johtaja tuo ryhmän yhteen, ohjaa heitä eteenpäin ja on sen keulakuva, joka sekä raivaa tietä ryhmäläisille, mutta myös houkuttelee muita mukaan ryhmään. Ryhmän suunta ja onnistuneisuus riippuvat niin johtajan taidoista kuin jäsenten panostuksesta sen onnistumiseen. Aineistossa Li Xiao Yao esitetään hyvänä ja rehtinä johtajana, joka myös inspiroi muita. Samalla siinä esiintyy muita vastustavia johtajia, joilla on niin huonoja kuin hyviäkin piirteitä. Fiktiivisen aineiston luonteeseen kuuluen, päähenkilö on kuitenkin paras ja onnistunein heistä kaikista, haasteista huolimatta.

#### **4.4 Taistelu ja viholliset**

Fyysinen taistelu, johon kuuluu vastustajan päihittäminen muun muassa lyönnein ja potkuin, esitetään kirjassa tavallisena, melkein jokapäiväisenä ilmiönä, oli se sitten todellisuudessa tai virtuaalipelimaailmassa. Tähän vaikuttaa todennäköisesti kirjan genre, johon kuuluu toiminta, sekä päähenkilön ammatti, joka on poliisin, henkivartijan ja sotilaan sekamuoto. Kolmanneksi, kirjan tapahtumista suuri osa käydään virtuaalipelimaailmassa, joka myöskin on genreltään taisteluun melkein pakottava, koska ilman minkäänlaista taistelua, siinä on melkein mahdoton nousta ylöspäin tasoissa. Taistelun mukana tulee luonnollisesti, *ketä vastaan taistellaan*, eli viholliset ja vastustajat. Taistelu ei kuitenkaan aina ole fyysistä, vaan on määritelmänsä mukaan myös verbaalista ja muun

toiminnan kautta saavutettua kamppailua (Oxford Learner's Dictionary 2020, *fighting*). Aineistossa tapahtunut taistelu onkin suurelta osin myös juuri verbaalista argumentointia tai muun kaltaista valtataistelua, johon liittyvät niin kiltojen jäsenten määrä, taito ja kyky luoda toimivia toimintasuunnitelmia. Toisinaan aineistossa taistellaan myös maineen ja arvostuksen puolella paremmuudesta, tai kuten aikaisemmissa analyysiosioissa, killan jäsenistä.

Aikaisemman tutkimuksen mukaan pelien virtuaalisesta väkivallasta nauttiminen hyljeksimisen sijaan helpottuu, kun peli nähdään ”vain pelinä”. Toisia syyllisyyttä ja negatiivisia vaikutuksia vähentäviä tekijöitä ovat tarkoituksen puolesta taisteleva, vähemmän kaaoksen huomaaminen ja pelin tuntemus. Toisaalta vastustajien epäinhimillinen ulkomuoto ja syyllistettävyyks eivät vaikuttaneet syyllisyyden tuntemuksiin tai pelin nautinnollisuuteen. Moraalinen irtautuminen pelistä voi siis joko nostaa tai vähentää pelistä nauttimisen tunnetta. (Hartmann & Vorderer 2010, 94.) Varsinkin päähenkilö, sekä hänen kiltansa, totesivat useasti päämääräkseen heikkojen puolesta taistelun ja jonkin asian puolustamisen, mitkä sopivat aikaisempaan esitykseen taistelun helpottamisesta. Toisaalta kyseessä on hyvin realistinen peli, jossa pelaaja käyttää omaa kehoaan, eikä vain samastu ruudulla näkyvään pelihahmoon. Kuitenkin, väkivaltainen taistelu on ollut osa ihmiskunnan historiaa, eikä se ole kadonnut ihmisten elämästä tänäkään päivänä (mm. Matiassi 2019), mikä tekee sen vahvasta läsnäolosta aineistossa jopa tavallista. Lisäksi kyseessä on fiktiivinen teos, joka tarjoaa hahmoilleen kyvyn liikkua ja toteuttaa itseään vapaammin kuin oikea ihminen. Hahmoja kuvaillaankin seuraavasti:

*Everyone bustled with excitement. Each and every one of them were high leveled and had good equipment, so naturally they weren't a peaceful bunch. Now, with a big battle coming, everyone was burning with bloodlust.*

*Zhan Long; kappale 199*

Taistelutilanteisiin pelissä suhtauduttiin siis innostuneesti ja odottavaisesti, sekä jopa verenhimoisesti. Tämän kaltainen kuvailutapa ei näytä merkkejä, että taistelu aiheuttaisi suurta henkistä surua tai vaikeutta hahmoille. Väkivallan tavallisuudesta kirjan maailmassa myös todellisen maailman puolella kuvaa seuraava esimerkki:

*I stand there smiling and say: "No, everyone got here in the middle of the night. You can't jump the line."*

*Buzzcut finally got angry and roll up his sleeves: "Bro, why don't I give you a taste of me. You still don't know how many eyes Prince Ma has..."* (Proverb: ignorant about the ways of life)

*Finished talking, he swings his fist at me. The two students behind me are shocked: "They're going to start a fight?"*

*I can't resist smiling, as I don't make the slightest move to dodge. Fortunately my body's unphased as my chest stops his fist!*

*"Bang!"*

*It's a heavy punch, but to me it doesn't cause any harm. Rather, Buzzcut screams, as his fist is now covered in a line of blood. Holding his right hand with his left, he grits his teeth, and says: "You cheated!?"*

*"Buzzcut" & Li Xiao Yao, Zhan Long; 97*

Jonottamistilanteessa päähenkilö joutuu osaksi väkivaltaista taistelua, vaikka ei yllytä taistelua muuten kuin torjumalla lahjuksen. Toisaalta hänen takanaan seisovat opiskelijat yllättyvät taistelusta, mikä saattaa viitata taistelun tavallisuuteen päähenkilön elämässä, mutta ei välttämättä muiden. Fiktiivisen aineiston lukijoiden kannalta heille taistelu muodostuu odotettavaksi ilmiöksi kirjan aikana, joka osaltaan vaikuttaa heidän olettamuksiinsa ja ajatuksiinsa kirjan yhteiskuntarakenteesta. Kappaleessa 153 taistellaan kirjan todellisuuden päävihollista, paikallista mafiaa, vastaan. Heillä on kilta virtuaalipelin puolellakin, ja taistelu tapahtuu kummassakin maailmassa. Kirja asettaa päähenkilön ja lukijan näkökulman oikeuden, valtion ja ihmisoikeuksien puolelle, kun taas mafia ja muut rikolliset vastustavat yhteisiä lakeja ja normeja ja aiheuttavat vahinkoa ihmisille ja sitä mukaan sille yhteisölle, jossa he kaikki asuvat tai pelaavat. Vastustajia löytyy aineistosta niin pieniä, ei edes nimettyjä hahmoja kuin usein ilmestyviä ja vahvoja niin rahallisesti kuin maineeltaankin. Mielenkiintoinen näkökulma erään useasti esiintyvän vastustajan, joka haluaa kosta päähenkilölle, kohdalla tapahtuu, kun hän tuo esiin suurten kiltojen tavan sortaa muita pelaajia ja jopa kiltoja.

*Liu Ying looked gloomy, "What? Does the chief of [Hero Mound] disagree with our actions? Are you going to bring all of [Hero Mound] to Ba Huang City to prevent another guild from doing what it wants again?"*

*Liu Ying, Zhan Long; 148*

Valtakamppailu tapahtuu monien eri tekijöiden välillä samanaikaisesti ja muuttuu koko ajan. Myös kappaleessa 118 viitataan isojen kiltojen tapaan sortaa pienempiä tekijöitä saadakseen resursseja ja pitääkseen asemansa. Liu Yingin puheenvuoro toi hahmolle syvyyttä ja nosti esiin, kuinka hänkin yrittää pärjätä pelissä, mutta muut pelaajat tekevät siitä vaikeaa. Toimeksi tulo taistelevassa maailmassa näyttää riippuvan omista kyvyistä, asemasta, varallisuudesta ja resursseista, sekä myös onnesta. Kaikki kirjan hahmot yrittävät kohota ylöspäin jaetussa käsityksessä vahvuudesta ja taidosta ja käyttävät eri keinoja hyväkseen. Joskus nämä ovat enemmän ”pahoja” kuin ”hyviä”.

#### **4.5 Todellisuus**

Tutkimus käsittelee fiktiivisen aineiston sisällä olevaa kahta maailmaa: virtuaalista ja todellista. Todellisuus on kuitenkin vaikeasti määriteltävä filosofinen käsite, kuten Slater ja Sanchez-Vives

(2016, 2) esittävät artikkelissaan. Heidän mukaansa todellisuus muodostuu siitä, mikä tuntuu todelliselta, aidolta ja oikealta. Sen takia virtuaalitodellisuus pitääkin nimessään sanan ”todellisuus”. Virtuaalitodellisuuden mukaansatempaavuus kuvaa systeemin teknisiä kykyjä. Mukaansatempaava virtuaalitodellisuus riippuu siitä, kuinka paljon siinä pystyy esimerkiksi kääntymään. Tunne läsnäolosta muodostuu, kun osallistuja kokee käyttävänsä kehoaan virtuaalitodellisuudessa luonnollisesti; eli kun aivojen havainnointijärjestelmä mahdollistaa havaintojen hyväksymisen osallistujan aitona ympäristönä. Tämä mahdollistaa illuusion syntymisen, jossa osallistuja ”on siellä” – tätä kutsutaan läsnäoloksi. Tämä ilmiö toimii, vaikka osallistuja tietää, ettei ole siellä. Sitä on kutsuttu myös paikkailluusioksi, joka erottaa termin muista läsnäolon merkityksistä. Paikkailluusio voi tapahtua ympäristössä, jossa mitään ei tapahdu, eli voi vain katsoa ympärilleen muuttumattomaan näkymään. Jos tilassa tapahtuu jotain siten, kuin niiden olettaa tapahtuvan, paikka illuusio muuttuu itsenäisemmäksi illuusioksi, jota kutsutaan uskottavuudeksi (*plausibility*), että tapahtumat oikeasti tapahtuvat. Jos joku esimerkiksi lähestyy ja hymyilee, hymyyn vastaa huomaamattaan. Virtuaalitodellisuus on siis vahva työkalu aitojen kokemusten saavuttamiseksi, vaikka ne olisivatkin täysin kuvitteellisia ja fantastisia. Tutkimus näyttää paikkailluusion ja uskottavuuden tapahtuvan jopa hyvin matalatasoisissa systeemeissä, koska virtuaalitodellisuus luottaa aivojen täyttävän puuttuvan informaation. Tietoinen järkeily tapahtuu hitaammin kuin kehon reaktiot, jolloin jopa virtuaalitodellisuudessa tapahtuneet tilanteet aiheuttavat aidon reaktion. (Slater & Sanchez-Vives 2016, 5.)

Fiktiivisen aineiston virtuaalipelimaailma Destiny on 97% yhtä todentuntuinen kuin todellisuus. Jos jo vähäisempikin todellisuuden taso aiheuttaa aitoja reaktioita, voi olettaa, että fiktion virtuaalipelimaailmassa näin käy myös. Lisäksi Destiny pelissä on mahdollista tuntea myös kipua, mikä ei Slaterin ja Sanchez-Vivesin (2016, 2) artikkelin mukaan ole mahdollista nykyisellä teknologialla. Tämän takia onkin loogista, että päähenkilön motivaatiot ja käyttäytyminen ovat samankaltaisia kummassakin maailmassa. Hänen olemuksensa ja toimintansa perustuvat useimmiten oikeuteen ja heikkojen puolesta taisteluun, sekä voittoon. Kappaleessa 148 nämä näkyivät todellisen maailman puolella ja aineiston muissa kappaleissa virtuaalipelissä. Toisaalta on olemassa henkilöitä, jotka eivät tunne kipua tai muita sen kaltaisia tuntemuksia. Onkin mahdollista, että he kokevat virtuaalitodellisuuden enemmän todellisena kuin kipua tuntevat henkilöt, koska he eivät osaa odottaa kipua. Zhan Longin virtuaalipelimaailmassa kipua tunnetaan, mikä herättää ajatuksen sen mahdollisuudesta, että kipua tuntemattomat voisivat tuntea kipua virtuaalitodellisuudessa. Tämän mahdollisuus riippuu kivun tuntemuksen aiheuttajasta virtuaalitodellisuudessa, mikä on mahdotonta selvittää aineiston fiktiivisyyden takia. Ilmiö on kuitenkin mielenkiintoinen.

Tutkimukseni avulla ei voi todeta varmasti, että löydetty huomioidut ovat todellisia, jos ja kun virtuaalidodellisuus kehitty entisestään. Aineisto on fiktiivinen ja kirjailijan luoma, riippumatta siitä kuinka paljon se perustuisikin oikeisiin ilmiöihin ja mahdollisuuksiin. Kerrontatapa on lisäksi teatraalinen ja siten täynnä kehonkielen ja toimien kuvailua. Teatraalisuus on osoitus fiktiivisyydestä, mutta sen helposti huomattavuus vahvistaa sanallisesti kerrottua viestiä, mikä tekee mielialojen ja tunteiden havaitsemisesta helpompaa. Fiktiivisyydestä huolimatta tutkimukseni antaa mahdollisuuden tarkastella kirjallisuuden luomaa kuvaa yhteisöllisyydestä ja motivaatioista kahdessa maailmassa, jotka ovat melkein yhtä todellisia ja täynnä taistelua.

## JOHTOPÄÄTÖKSET

Yhteisöllisyys ja motivaatiot näkyvät aineistossa moninaisina ja monimutkaisina ilmiöinä, jotka muodostuvat hahmojen kanssakäymisessä ja ihmismotivaatioiden avulla (katso 2.1 ja 2.2). Yhteisöllisyys esiintyi aineistossa keskeisenä tekijänä ihmisten välisten suhteiden muodostumisessa ja olemassaolossa. Erilaiset ryhmät ja ihmisjoukot mahdollistivat keskustelun, kilpailun ja kanssakäymisen. Toisaalta ilman yksilöitä ei ole ryhmiä. Yhteisöllisyydessä myös johtajan asema oli merkittävä kaikessa sen toiminnassa ja suunnan antamisessa. Ryhmä ilman selkeää johtajaa on kaoottinen, eikä silloin välttämättä ole tiimi, kuten se kappaleessa 4.3 esitetään. Ilman yhteisöllisyyttä, hahmojen pelikokemus olisi ollut valtavan yksinäinen, eikä tärkeää ihmiskontaktia olisi muodostunut. Voikin siis olettaa, että monen pelaajan mahdollistavat pelit ovat sosiaalisempia luonteeltaan ja ominaisuuksiensa mukaan sisältävät myös yhteisöllisyyden rakentumisen pelissä. Motivaatiot puolestaan selittivät hahmojen valintoja ja toimintaa. Eräänä valintana aineistossa näyttäytyi myös läheisyyden ja yhteisolon valinta, mikä aiheuttaa yhteisöllisyyden ja motivaatioiden yhteen kietoutumista. Ilman motivaatiota ihmisellä ei olisi halua pyrkiä jotakin tavoitetta kohti. Näin ajatellen motivaatio on elintärkeä ominaisuus ihmisissä. Tutkimuksessa yhteisöllisyys näkyi läheisten ihmissuhteiden ylläpitämänä, vastustajien yhdistämänä ja ryhmään liittymiseen vaikuttivat erilaiset motivaatiot. Toiset henkilöt ja heidän käytöksensä vaikuttivat myös päätöksiin ja hahmojen tunnetiloihin. Hahmot eivät siis koskaan olleet eristyneessä kuplassa vaan monien ärsykkeiden alaisena.

Taistelu on vahvasti esillä aineistossa monissa muodoissaan (2.3). Tutkimuskirjallisuutta lukiessa monesta eri teoksesta ilmeni kuinka ihmiset ovat taistelleet niin kauan kuin ovat olleet elossa – mikä on hyvin pitkä aika. Tästä päätellen voikin olettaa, etteivät taistelut ole myöskään loppumassa pitkään aikaan. Suuria sotia ei ole maailman sotien jälkeen sodittu, mutta muita taistelun muotoja näkyy yhtä

laajalti. Varsinkin, jos otetaan huomioon Gatin (2009, 592–595) näkökulma, jossa politiikka toimii nykyään sotien tilalla taistelun tantereena. Tutkimukseni aihepiiri, todellisen tuntuinen virtuaalipelimaailma, saa myös pohtimaan virtuaalitodellisuuksien muita käyttötarkoituksia. Zhan Longissa todellisuudessa sijaitseva mafia toimii myös virtuaalipelin puolella. Olisiko siis mahdollista, että fyysisesti taisteltavat konfliktit ratkottaisiinkin virtuaalisesti? Virtuaalimaailmassa käyty taistelu, jopa sota, ei loppujen lopuksi tuottaisi kuolonuhreja, mutta mahdollistaisi todenmukaisen taistelun ja loppuratkaisun. Virtuaalinen ratkaisu on yksi vaihtoehto, mutta sen toteuttaminen vaatisi monien henkilöiden työpanosta. Toisaalta kirjassakin mafia jatkoi toimintaansa todellisuudessa, vaikka aloitti toiminnan pelin puolella. Ehkä virtuaalimaailma antaisikin vain uusia, rinnakkaisia mahdollisuuksia taisteluun.

Uusi tutkimus mahdollistaa valmistautumisen ja laajemman tutkimuksen virtuaalitodellisuuteen, yhteisöllisyyteen ja motivaatioihin. Yhtenä päämääränäni tutkimuksen tekemiseen onkin tarjota uusia näkökulmia aihepiireihin, sekä innostaa uudenlaista tutkimusta niin kirjallisuuden vaikutuksiin lukijaan kuin virtuaalitodellisuuden ja pelitutkimuksenkin osalta. Nyt kansainvälisen pandemian aikana ihmisten yhteisöllisyys – varsinkin kontaktitilanteissa – on vaikeutunut erilaisten rajoitusten ja ohjeiden takia. Kuinka viettää aikaa yhdessä ja nauttia kasvokkaisesta keskustelusta, sekä uusien ihmisten tapaamisesta, jos ulkona liikkumista on rajoitettu? Tutkimuksessani virtuaalitodellisuudessa tapahtuvassa yhteisöllisyydessä on mukana samoja piirteitä kuin todellisuudessa tapahtuvassa kanssakäymisessä, vaikka se onkin virtuaalimaailmassa tapahtuvaa. Näin ollen virtuaalimaailmat voisivat olla hyvä tapa mahdollistaa ihmisten yhteisöllisyyttä myös aikana, jolloin läheiset kontaktit ovat epäsuotavia. Toisaalta virtuaalitodellisuudet eivät ole samalla tasolla kuin aineistossani, minkä vuoksi tuntoaisti ei korreloidu samoin aivojen reseptoreihin. Tästä huolimatta keskustelu ja ympäröivä maailma olisivat läsnä todellisempina, kuin vain tietokoneen näytön kautta.

Fiktiivisen aineiston tutkimus asettaa ilmiöt toisenlaiselle tarkastelulle, joka antaa mahdollisuuksia pohtia edellisen kaltaisia ”entä jos?” tyyppisiä kysymyksiä. Fiktiivinen aineisto on mielenkiintoinen tutkimusaihe myös sen julkisen luonteen takia. Tarinoita kuullaan ja luetaan elämän aikana ja monille esimerkiksi iltasadut ovat kuuluneet osaksi lapsuutta. Niistä voi tutkia minkälaisia opetuksia ja piirteitä tarinat esittävät lukijoilleen. Zhan Long kirjaa käsittelin tässä tutkimuksessa kapeasti sen kokoon ja mahdollisiin tutkimusnäkökulmiin nähden, mutta avaten kuitenkin yhden kurkistuksen virtuaalipelimaailman yhteisöllisyyteen ja motivaatioihin, joita siellä ja todellisuudessa toimivilla hahmoilla ilmenee. Löydetyt esimerkit sopivatkin osiltaan muuhun aikaisempaan tutkimukseen motivaatiosta, kiinalaisesta kontekstista ja yhteisöllisyydestä, sekä peleistä. Fiktiivisyys siis osaltaan



kuvittaa koettua maailmaa eri muotoihin, mutta sisältää silti opittuja moraaleja, arvoja ja uskomuksia, vaikka ne eivät kirjailijan omia olisikaan.

Kuten jo johdannossa esitin, Zhan Long seuraa tarinoiden tapaan ”hyvän” päähenkilön matkaa ”pahan” kukistamisessa. Tällainen näkökulma olikin huomattavissa aineistossa, kun päähenkilöt ottivat moraalisen ja eettisen kannan vastustajiensa materiaalisia ja toisinaan ihmishengen arvon unohtavia kantoja vastaan. ”Hyvän” arvomaailman valossa päähenkilön ja hänen ystäväpiirinsä vakaa ja varma heikkojen puolustaminen asettuu myös tarinan rakenteen kannalta asemaansa. Tämän näkökulman valossa tutkimuksen tuloksissa saattaa olla jonkinasteinen painottuma yleisesti ”hyviin” tapoihin ajatella ja toimia. Vaikkakin myös ”pahan” puolen näkökulmia oli huomattavissa aineistossa, kuten kappaleessa 153. Vaikka ”hyvä” sinällään onkin tarinoissa usein näkyvä asetelma, ei se kuitenkaan ole fiktiota itsessään. Täydellistä ”hyvää” on erittäin vaikea löytää maailmasta, joka asettuu kuitenkin koko skaalalle mustasta valkoiseen. Toisaalta tarinoiden ”hyvä” ei ole täydellinen, vaan usein sisältää ”pahaa”, joka kuitenkin ylitetään hyvien tekojen kautta. On kuitenkin huomioitava, miksi tarinoissa suositaan ”hyvän” voittoa ”pahan” yli.

Useimmiten ihmiset toivovat hyvää lopputulosta ainakin itselleen, mutta he eivät välttämättä myöskään toivo pahaa lopputulosta toisille ihmisille. Voikin siis ajatella, että useimmiten ihmiset pyrkivät hyvään ja tavoittelevat sitä. Toisaalta tarinoiden tarkoituksena on kertoa jotain, jokin tarina, jossa on opetus. Esimerkiksi tarina kilpikonnan ja jäniksen kilpajuoksusta opettaa kärsivällisyyteen. Tällaista ajatusjuoksua seuraten ”hyvää” suosivat tarinat osaltaan opettavat hyvyyden tavoittelemisen positiivisia puolia ja kannattavuutta. Siten myös Zhan Longin esittämä näkymä yhteisöllisyyteen on osaltaan kuvittunut tällaista ”hyvää” tavoittelevaksi. Näin ollen se tarjoaa eräänlaista ideaalia yhteisöllisyyttä ja motivaatioita. Jonkin toisen ihmisen näkymä ideaalista yhteisöllisyydestä tai motivaatioista on hyvin toisenlainen. Zhan Longissa yhteisöllisyyttä kuvaavat läheisten kanssa yhdessä tekeminen, hyvä huumori ja ilmapiiri, sekä tarkoituksenmukainen taistelu ”pahaa” vastaan. Se on tavoitteiden jakamista ja saavuttamista, ponnistelua eteenpäin ja lopulta, kuten kaikissa hyvissä peleissä: voittoa.

## LÄHTEET

- Allenby, Brad. (2018) "Designer Warriors: Altering Conflict-and Humanity Itself?" *Bulletin of the Atomic Scientists: Special issue: Existential nexus: The intersection of technological threats* 74.6, 379–384.
- Daniel, Muriel, & Crawford, Garry (2018) *Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Milton: Routledge.
- Deng, Xiaohong & Qu, Yuan & Zheng, Huihui & Lu, Yang & Zhong, Xin & Ward, Anne & Li, Zijun (2017) "Metaphorical Mapping Between Raw-cooked Food and Strangeness-familiarity in Chinese Culture." *Cognitive processing* 18.1, 39–45.
- Foresti, Marta (2004) "Challenging Power and Fighting Inequalities: The Role of Civil Society in Addressing Root Causes." *Conflict, security & development* 4.3, 397–409.
- Gat, Azar (2009) "So Why Do People Fight? Evolutionary Theory and the Causes of War." *European journal of international relations* 15.4, 571–599.
- Goh, C. & Jones, C. & Copello, A. (2019) A further test of the impact of online gaming on psychological wellbeing and the role of play motivations and problematic use. *Psychiatric quarterly*, Vol. 90 (4), 747–760.
- Goldin, Pennsylvania (2017) "Some Shang Antecedents of Later Chinese Ideology and Culture." *Journal of the American Oriental Society* 137.1, 121–127.
- Hyvärinen, Matti K. & Oinonen, Eriikka & Saari, Tiina (2015) *Hajoava perhe: romaani monitieteisen tutkimuksen välineenä*. Tampere: Vastapaino.
- Kangaspunta, Seppo (2011) *Yksilöllinen yhteisöllisyys: avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen*. Tampere University Press.
- Kiltene, Konstantina & Groten, Raphaela & Slater, Mel (2012) "The Sense of Embodiment in Virtual Reality." *Presence (Cambridge, Mass.)* 21.4, 373–387.
- Lai, Karyn (2008) *An Introduction to Chinese Philosophy*. Cambridge, UK ;: Cambridge University Press.
- Lakos, William (2010) *Chinese Ancestor Worship : A Practice and Ritual Oriented Approach to Understanding Chinese Culture*, Cambridge Scholars Publisher.

Mackay, A. (2007) *Motivation, ability and confidence building in people*. Amsterdam ; Oxford : Butterworth-Heinemann, an imprint of Elsevier.

Mattiassi, Alan D. A. (2019) “Fighting the Game. Command Systems and Player-Avatar Interaction in Fighting Games in a Social Cognitive Neuroscience Framework.” *Multimedia tools and applications* 78.10, 13565–13591.

Oxford Learner’s Dictionary (2020) *Fighting & Motivation & War*

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fighting?q=fighting>

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/motivation?q=motivation>

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/war>

Lo, Ping-cheung (2012) “The ‘Art of War’ Corpus and the Chinese Just War Ethics Past and Present” *The Journal of religious ethics* 40.3, 404–446.

Saldaña, Johnny (2011) *Fundamentals of Qualitative Research*. New York: Oxford University Press.

Shi Luo Ye (2013) Zhan Long. Webnovel: [https://www.webnovel.com/book/zhan-long\\_13116636206805005](https://www.webnovel.com/book/zhan-long_13116636206805005)

Slater, Mel, & Sanchez-Vives, Maria V. (2016) “Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality.” *Frontiers in robotics and AI* 3:74. doi: 10.3389/frobt.2016.00074

Tjosvold, Dean & Tjosvold, Mary M. (1996) “Psychology for Leaders: Using Motivation, Conflict, and Power to Manage More Effectively.” *Long range planning* 29.4, 594–594.

Tung, Constantine & Besio, Kimberly Ann (2007) *Three Kingdoms and Chinese Culture*. Albany: State University of New York Press.