

Tiedekunta-Fakultet-Faculty Valtiotieteellinen tiedekunta		Laitos-Institution-Department Viestinnän laitos	
Tekijä-Författare-Author Moisio, Aleksis			
Työn nimi-Arbetets titel-Title Identiteetti 2.0 : Eheän virtuaalisen identiteetin merkitys Habbo Hotellin vierailijoille			
Oppiaine-Läroämne-Subject Viestintä			
Työn laji-Arbetets art-Level Pro gradu		Aika-Datum-Month and year 2007-09-01	Sivumäärä-Sidantal-Number of pages 106 s.
<p>Tiivistelmä-Referat-Abstract</p> <p>Tutkielma käsittelee pitkäkestoisen ja eheän virtuaalisen identiteetin rakentamisen merkitystä erilaisille käyttäjäryhmille virtuaalimaailmoissa. Esimerkitapauksena tutkitaan Habbo Hotellia.</p> <p>Tutkielma tarkastelee, miten Habbo Hotellissa vierailevat nuoret ja siellä vierailun lopettaneet nuoret rakentavat erityyppisiä virtuaalisia identiteettejä. Lisäksi tutkitaan, millainen suhde ystävien etsinnällä sekä muulla sosiaalisella toiminnalla on eheän virtuaalisen identiteetin julkituomiseen.</p> <p>Virtuaalisella identiteetillä tarkoitetaan tutkielmassa monimuotoista kokonaisuutta, joka syntyy vierailijan halusta esiintyä muille vierailijoille tiettyssä valossa, hänen kanssakäymisestään muiden vierailijoiden kanssa sekä virtuaalimaailman teknisistä rajoituksista.</p> <p>Habbo Hotellia käsitellään tutkielmassa virtuaalimaailmana. Se on kattokäsite erilaisille interaktiivisille verkkoympäristöille, jotka voivat sisältää tai olla sisältämättä pelillisiä elementtejä.</p> <p>Tutkimuksen teoreettinen viitekehys muodostuu virtuaalimaailmojen historiaa käsittelevästä tutkimuksesta, identiteettiteorioista ja näiden välisestä vuoropuhelusta. Tutkielman identiteettikäsitys ponnistaa Erving Goffmanin (1971/1959) esittämästä tavasta hahmottaa sosiaalisen vuorovaikutuksen, yhteisön ja minän suhdetta. Lisäksi tutkielmassa hyödynnetään immersion eli uppoutumisen käsitettä sekä Richard Bartlen (2001) kehittämää avatar-hahmo-persoonajaottelua.</p> <p>Tutkimuksen empiirinen aineisto koostuu 11 teemahaastattelusta, jotka on tehty 13–17-vuotiaille suomalaisille ja yhdysvaltalaisille nuorille. Nuoret vierailevat tai ovat vierailleet Habbo Hotellissa. Teemahaastatteluihin päädyttiin, koska tutkielmassa haluttiin antaa ääni nuorille, jotka on usein marginalisoitu akateemisen tutkimuksen valtavirrassa. Lisäksi oli kiinnostuneita nuorten kokemuksista ja heidän sisäisten järjelyprosessiensa nähtäväksi saattamisesta.</p> <p>Haastatteluaineistoa analysointiin teemoittelun ja tyypittelyn avulla. Aineistoa peilattiin myös Habbo Hotellin vierailijoista aiemmin tehdyn globaalin segmentointitutkimuksen tuloksiin.</p> <p>Haastatteluaineistoa analysoitaessa havaittiin, että haastateltavat reflektoivat ja eksplikoivat immersivisiä kokemuksiaan pääsääntöisesti kahdella tavalla. Lopulta haastatteluaineistosta nousi esiin kaksi mahdollisimman yleistä tyyppiä: toiminnallisesti ja mentaalisesti uppoutuneet vierailijat. Analyysin tuloksina todettiin, että mentaalisesti uppoutuneet vierailijat arvostavat eheää virtuaalista identiteettiä toiminnallisia enemmän. Toiminnallisesti uppoutuneille avatar (eli digitaalisesti tuotettu visuaalinen representaatio) on enemmän hyötymisen väline kuin samastumisen kohde.</p> <p>Mentaalisesti uppoutuneiden kaipuusta eheään virtuaaliseen identiteettiin kertoi muun muassa se, että he tekivät muutoksia ensisijaiseen avatariinsa ja kokeilivat hyväksytäänkö nämä muutokset osaksi heitä. Mentaalisesti uppoutuneille oli myös tärkeämpää ylläpitää ja luoda uusia suhteita virtuaalimaailmassa. Habbo Hotellissa aktiivisesti vierailevat nuoret raportoivat vierailun lopettaneita vahvemman mentaalisesta immersioista ja eheän virtuaalisen identiteetin rakentamisesta.</p> <p>Kulutushyödykkeillä oli rooli molempien ryhmien oleskelussa Habbo Hotellissa, mutta niitä käytettiin erilaisiin tarkoituksiin. Toiminnallisesti uppoutuneet käyttivät tavaroita ja varallisuutta mittarina, kun taas mentaalisesti uppoutuneet pyrkivät tekemään persoonallisuuttaan näkyväksi tavaroilla. Sisustamisen voi ajatella olevan mentaalisesti uppoutuneille vierailijoille yritys rakentaa kontekstia, josta muut vierailijat voivat saada vihjeitä virtuaalisen identiteetin pysyvyydestä.</p>			
Avainsanat-Nyckelord-Keywords identiteetti verkkoyhteisöt verkkopalvelut www-sivustot www-sivut tietokonepelit verkkopelit nuoret			
Säilytyspaikka-Förvaringsställe-Where deposited			
Muita tietoja-Övriga uppgifter-Additional information			