

Turun yliopiston aineistot UTUPub-julkaisuarkistossa

Turun yliopiston kokoelmat on poistettu Doria-julkaisuarkistosta, koska ne ovat löytyneet elokuusta 2017 lähtien omasta [UTUPub-julkaisuarkistosta](#). Nyt siis päällekkäisiä aineistoja ei enää Turun yliopiston osalta löydy Doriasta. Vastaavien julkaisuarkistopäivitysten varalta julkaisut kannattaa aina linkittää niiden metatiedoista löytyvällä URN-tunnuksella, jotta linkitykset säilyvät, vaikka verkkojulkaisujen sijainti muuttuisi.

Turun yliopisto
University of Turku

[Suomenkieli](#) / [In English](#) / [Kirjautu](#)

[Etusivu](#) / [Turun yliopisto](#) / [Valituskirjat](#) / [Näytä aineisto](#)

[Hae UTUPubista](#)
[Hae tästä kokoelmasta](#)

In Gameplay : the invariant structures and varieties of the video game gameplay experience

Vahio, Jukka (2018-04-14)

 Share

 Share

 Tweet





Katso/Avaa
■ AnnalesB451Vahio.pdf (13.54Mb)

Lataukset: 224

Vahio, Jukka

Turun yliopisto
14.04.2018

[Näytä kaikki kuvailutiedot](#)

Julkaisun pysyvä osoite on:
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5>

This dissertation is a multidisciplinary study on video game gameplay as an autonomous form of vernacular experience. Plays and games are traditional research subjects in folkloristics, but commercial video games have not been studied yet. For this reason, methods and concepts of the folkloristic research tradition have remained unknown in contemporary games studies. This thesis combines folkloristics, game studies and phenomenological enactive cognitive science in its investigations into player-game interaction and the video game gameplay experience at large.

In this dissertation, three representative survey samples (N=2,594, N=845, N=1,053) on "Rewarding gameplay experience" are analyzed using statistical analysis methods. The samples were collected in 2014–2017 from Finnish and Danish adult populations. This dissertation also analyzes data from 32 interviews, through which the survey respondents' gameplay preferences, gaming memories, and motivations to play were further investigated. By combining statistical and qualitative data analyses, this work puts forward a mixed-methods research strategy and discusses how the findings relate to prior game research from several disciplines and schools of thought.

Based on theoretical discussions, this dissertation argues that the video game gameplay experience as a cultural phenomenon consists of eight invariants in relation to which each individual gameplay experience can be interpreted: The player must demonstrate a lusory attitude (i), and a motivation to play (ii). The gameplay experience consists of explorative and coordinative practices (iii), which engender a change in the player's self-experience (iv). This change renders the gameplay experience inherently emotional (v) and performative (vi) in relation to the gameworld (vii). The gameplay experience has the dramatic structure of a prototypical narrative (viii) although a game as an object cannot be regarded a narrative in itself.

TÄMÄ KOKOELMA

Julkaisijat

Tekijät

Nimekkeet

Asiasanat

Tiedekunta

Laitos

Oppiaine

Yhteisöt ja kokoelmat

OMAT TIEDOT

Kirjautu sisään

Rekisteröidy

Lisätietoja Turun yliopiston kirjaston uutisissa: [Doria-julkaisuarkisto sulkeutuu - aineistot nyt UTUPubissa](#)