

Suomalais-ugrilainen ja pohjoismainen osasto  
Humanistinen tiedekunta  
Helsingin yliopisto

## **NIMET VERKOSSA**

TUTKIMUS VERKKOYHTEISÖJEN KÄYTTÄJÄNIMISTÄ  
JA VIRTUAALISEN MINIGOLFPELIN RADANNIMISTÄ

**Lasse Hämäläinen**

Akateeminen väitöskirja, joka Helsingin yliopiston humanistisen  
tiedekunnan suostumuksella esitetään julkisesti tarkastettavaksi  
Metsätalon salissa 1 lauantaina 8. kesäkuuta 2019 klo 12.

Ohjaajat: Terhi Ainiala  
Minna Saarelma-Paukkala

Esitarkastajat: Unni Leino  
Jaakko Suominen

Vastaväittäjä: Unni Leino

Kansi: Lasse Hämäläinen

Kuva: Shutterstock.com, käyttäjä Sashkin  
<https://www.shutterstock.com/g/sashkin7>

© Lasse Hämäläinen

ISBN 978-951-51-5258-9 (nid.)  
ISBN 978-951-51-5259-6 (PDF)

Painopaikka: Unigrafia Oy  
Helsinki 2019

# TIIVISTELMÄ

Internet on muuttanut useita yhteiskunnan ja kulttuurin osa-alueita, myös viestintää ja sen välineenä toimivaa kieltä. Kielen muutosta on tutkittu runsaasti eri näkökulmista, mutta erisnimet ovat jääneet varsin vähälle huomiolle. Tämä väitöskirja paikkaa aukkoa käsittelemällä kahta verkossa esiintyvää nimikategoriaa: *käyttäjänimiä* ja *radannimiä*. Teoreettiselta ja metodologiselta taustaltaan se perustuu vahvimmin nimistöntutkimuksen alaan mutta myös useisiin muihin tieteenaloihin, kuten tietokonevälitteisen viestinnän, videopelien, digitaaliseen kulttuurin sekä huumekaupan ja -kulttuurin tutkimukseen. Tutkimus koostuu neljästä tutkimusartikkelista sekä niiden antia kokoavasta yhteenveto-osuudesta.

Useissa verkkopalveluissa käyttäjä voi luoda itselleen henkilökohtaisen käyttäjänimen, jonka avulla muut käyttäjät tunnistavat hänet. Artikkelit I luo laajan aineiston tuella yleiskuvan käyttäjänimistä suomalaisissa verkkoyhteisöissä. Tarkastelu kohdistuu erityisesti nimien rakenteeseen ja semantiikkaan. Artikkelit II käsittelee huumemyyjien käyttäjänimiä Tor-verkon kansainvälisellä kauppapaikalla. Artikkelissa tarkastellaan erityisesti, millaisia tietoja ja mielikuvia myyjät välittävät itsestään ostajille rakentaessaan verkkohuumekaupan edellyttämää luottamusta.

Videopelit koostuvat usein erillisistä pelitiloista, joita tässä tutkimuksessa kutsutaan *radoiksi*. Artikkelit III tarkastelee ratojen nimiä verkkopeliyhteisö Aapelissa sijainneessa Minigolf-pelissä. Erityishuomion kohteena ovat nimenantoperusteet: millaisia yhteyksiä nimillä on ratojen ominaisuuksiin? Artikkelit IV jatkaa Minigolfin radannimien tarkastelua muistettavuuden näkökulmasta: millaiset nimet ovat helppoja tai vaikeita muistaa? Pelin harrastajille teetettyjen empiiristen muistikokeiden tulokset osoittavat, että muistamiseen vaikuttavat niin nimenantoperuste, nimen kieli ja pituus kuin radan pelilliset ominaisuudet.

Tutkimuksen yhteenveto-osuudessa arvioidaan käyttäjä- ja radannimien eroja ja yhtäläisyyksiä. Huomattavimpia yhteisiä piirteitä ovat nimien uniikkisuus, intertekstuaalisuus, englannin kielen vaikutus, tekosanojen runsas käyttö sekä tietynlainen nimenannon huolettomuus ja leikkisyys. Yhteenvetossa pohditaan myös väitöskirjan kokonaisuuden tärkeintä tutkimuskysymystä: onko verkko muuttanut tapojamme antaa ja käyttää nimiä. Vastaus on maltillinen: kyllä ja ei. Verkon nimissä on piirteitä, joita reaali maailman nimikategorioissa ei esiinny. Toisaalta myös yhtäläisyyksiä on paljon, ja paikoin ne perustunevat reaali maailman nimistä omaksuttuihin malleihin.

**Avainsanat:** käyttäjänimet, radannimet, erisnimet, nimistöntutkimus, onomastiikka, internet, verkko, tietokonevälitteinen viestintä, CMC, pelit, pelitutkimus, digitaalinen kulttuuri, huumet

# ABSTRACT

## **Names on the Internet: A study of user names in online communities and level names in a virtual minigolf game**

The Internet has changed several areas of our society and culture, including communication and its tool, language. The change of language has been studied from different points of view, but proper names have not received much attention. This thesis fills the gap by examining two name categories in the Internet: *user names* and *level names*. Theoretically and methodologically, the study is based especially on onomastics but also on several other disciplines, for example computer-mediated communication (CMC), game studies, digital culture, and drug trade and culture. The thesis consists of four research articles and an extensive summary.

In many online communities, a user can create a personal user name, which makes them recognizable to other users. Article I makes an overview of user names in Finnish online communities, using a large corpus. The focus is especially on structure and the semantics of names. Article II studies user names of drug vendors on a global marketplace on Tor network. The article examines especially what kind of information and images vendors share and create of themselves in their names while building the trust that the online drug trade requires.

Video games often consist of several spaces of play, which are called levels in this thesis. Article III examines the names of levels in a game called Minigolf, which was located on an online gaming community Playforia (Aapeli in Finnish). Special attention is paid to the principles of naming: what kinds of connections are there between the names and levels' characteristics? Article IV continues examining level names in Minigolf from the point of view of memorability: what kind of names are easy or difficult to remember? Results of the empirical memory tests completed by game hobbyists show that memorability is influenced by the principle of naming, language and the length of the name, as well as the characteristics of the level itself.

The summary part of the thesis evaluates the differences and similarities of user names and level names. The most remarkable common features are uniqueness, intertextuality, the influence of the English language, plentiful use of made-up words, and a somewhat carefree and playful attitude towards naming. The summary also presents the most important research question of the whole thesis: has the Internet changed the ways we give and use names? The answer is an equivocal yes and no. There are some characteristics in the Internet names that do not appear in the name categories of the non-virtual world. On the other hand, there are many resemblances, and some of them seem to be based on the models adapted from real-world names.

**Keywords:** user names, level names, proper names, onomastics, name studies, the Internet, the web, computer-mediated communication, CMC, games, game studies, digital culture, drugs

# ESIPUHE

*Nimi on kalliimpi suurta rikkautta,  
suosio hopeata ja kultaa parempi.*

*Sananlaskujen kirja 22: 1 (suomennos 1933–38)*

*Internet on ihana!*

*Petri Nygård: #IHANAA*

Tässä väitöskirjassa yhdistyy kaksi asiaa, jotka ovat vaikuttaneet elämäni voimakkaasti kuluneen vuosikymmenen ajan: internet ja nimistöntutkimus. Internet on toki mullistanut useimpien meistä elämää niin työnteon, vapaa-ajan vieton kuin ihmissuhteiden ylläpitämisenkin alueilla, mutta omaa elämääni se on muokannut vielä tätäkin syvemmin. Erityisesti verkon videopeleistä olen vuosien varrella saanut valtavasti iloa ja merkitystä elämäni. Tärkein näistä peleistä on ollut Aapelin Minigolf, jota olen pelannut hyvin aktiivisesti yli vuosikymmenen ajan, ja joka on myös tässä tutkimuksessa näkyvästi esillä. On ollut suuri ilo saada pelata erinomaisesti toteutettua, monipuolista ja monenlaisia kykyjä vaativaa peliä, vieläpä omalla äidinkielellään. Näistä kokemuksesta haluan kiittää Aapelin ja Minigolfin kehittäneitä Pasi Laaksosta, Janne Matilaista ja Asmo Halista sekä niitä myöhemmin ylläpitäneitä tahoja.

Silti paraskaan peli ei jaksaisi kiehtoa yli vuosikymmenen ajan, jos sitä pelaisi yksinään. Ainutlaatuisinta Minigolfissa onkin sen ympärillä toimiva pelaajayhteisö. Pelin harrastajien välisissä verkkokeskusteluissa ja livetapaamisissa olen tutustunut lukuisiin sellaisiin ihmisiin, joita tuskin olisin muutoin koskaan tavannut – ja mikä parasta, monista heistä on tullut hyviä ystäviäni. Suuret kiitokset Adi, Allyson, Crane, Humis, Jellu, Joonas, Pocksh, Possu, Ramses, Teevee, Vilma ja monet muut! Vaikka Aapeli lopetti toimintansa 7.1.2019, Minigolfin harrastajayhteisö on pysynyt kasassa, ja toivottavasti pysyy vielä pitkään!

Nimistöntutkimus tuli elämäni vuonna 2010, kun valitsin sen erikoistumisalakseni suomen kielen opinnoissani. Kandidaatintutkielmani ja pro gradu -työni aiheeksi valikoituvat Aapelin käyttäjänimet, edellä mainitun peliharrastukseni innoittamina. Oman tutkimuksen tekeminen tuntui innostavalta ja palkitsevalta, joten päätin jatkaa eteenpäin kohti väitöskirjaa. Väitöskirjan tekeminen ei sitten enää ollutkaan yhtä helppoa. Ensimmäisistä suunnitelmista työn valmistumiseen kului lähes seitsemän vuotta, ja tuo aika on muuttanut kuvaa paitsi tutkijantyöstä ja akateemisen maailman toiminnasta, myös minusta itsestäni. Olen ryhtynyt kasvavassa määrin pohtimaan tutkimuksen yhteiskunnallista vaikuttavuutta ja kiinnostavuutta ei-akateemisen yleisön näkökulmasta. Tämä on aiheuttanut ajoittain runsaastikin kipuilua ja hankaloittanut väitöskirjatyön etenemistä, mutta toivon mukaan lopulta myös kehittänyt

ja kasvattanut minua. Tutkimisesta on tullut ammattini, ja toivon voivani jatkaa sen harjoittamista myös tämän teoksen valmistumisen jälkeen.

Pääasiallisena oppaanani akateemisessa maailmassa on koko tämän matkan ajan toiminut ohjaajani Terhi Ainiala. Hän on hoitanut tätä tehtävää juuri niin hyvin kuin ikinä vain sopisi toivoa, aikaansa ja vaivojaan säästämättä. On pitkälti hänen ahkeruutensa ja avarakatseisuutensa ansiota, että nimistöntutkimus on Helsingin yliopistossa näinkin kukoistava ala ja että siellä on tilaa myös tällaisille uusille ja hieman erikoisille tutkimusaiheille. Suuri kiitos! Kiitokset myös toiselle ohjaajalleni Minna Saarelma-Paukkalalle, joka on lukenut ja kommentoinut runsaasti tekstejäni, kirjoittanut lausuntoja apurahahakemuksilleni sekä monena vuonna tarjonnut mahdollisuuksia työskennellä Suomen mainioiden ja kiinnostavien etunimiaineistojen parissa.

Lisäksi haluan kiittää niitä lukuisia opiskelija- ja tutkijakollegoita, joiden kanssa olen saanut tehdä yhteistyötä, jotka ovat kommentoineet töitäni tai olleet muuten vain piristämässä arkeani. Erityiset kiitokset nimistöntutkijayhteisölle niin täällä Suomessa kuin ulkomaillakin, fuksitovereilleni Perkeleen kurkuille sekä Seulan jäsenille ja muille kollegoille suomen kielen alalla! Kiitokset ansaitsevat myös väitöskirjani esitarkastajat Unni Leino ja Jaakko Suominen, joiden erinomaiset lausunnot auttoivat tämän teoksen viimeistelyssä.

Tämä väitöskirja ei olisi koskaan valmistunut ilman sitä rahoittaneiden tahojen tukea. Hämäläisten ylioppilassäätiön vuonna 2013 myöntämä tutkimusstipendi rohkaisi ja inspiroi työn alkuvaiheessa. Alfred Kordelinin säätiön vuosiksi 2015–17 myöntämien apurahojen turvin tein enimmän osan tästä tutkimuksesta. Tämän jälkeen vuoden työsuhde Helsingin yliopistoon antoi minulle mahdollisuuden viimeistellä väitöskirjan rauhassa ja huolella. Suuret kiitokset kaikille edellä mainituille!

Lopuksi haluan kiittää lähipiiriäni. Vanhempani Raija ja Pertti sekä sisareni Reetta ovat tarjonneet kasvuympäristön, jossa sivistystä ja akateemista suuntautumista on arvostettu. Avopuolisoni Tuuli on tukenut minua niin tässä väitöskirjaprosessissa kuin muillakin elämäni osa-alueilla jo yli vuosikymmenen ajan.

Helsingissä ja internetissä 9.5.2019

Lasse Hämäläinen

# SISÄLLYSLUETTELO

Tiivistelmä .....	3
Abstract .....	4
Esipuhe .....	6
Sisällysluettelo .....	8
Alkuperäisjulkaisut .....	10
<b>1 Johdanto .....</b>	<b>11</b>
1.1 Tutkimuksen aihe, lähtökohdat, tavoitteet ja rakenne .....	11
1.2 Aiempaa tutkimusta .....	14
1.2.1 Käyttäjänimet .....	14
1.2.2 Muu verkon nimistö .....	17
1.2.3 Nimistöntutkimus .....	19
1.2.4 Verkon kielen ja viestinnän tutkimus .....	22
1.2.5 Pelitutkimus .....	24
1.2.6 Muu verkkotutkimus .....	27
1.2.7 Huumekaupan ja -kulttuurin tutkimus .....	30
1.2.8 Muistin tutkimus .....	35
1.3 Aineistot .....	35
1.4 Tutkimusmenetelmät .....	40
1.4.1 Analyysimenetelmät .....	40
1.4.2 Analyysinäkökulmat .....	42
1.4.3 Tutkimusetiikasta .....	43
1.5 Yhteenvedo osatutkimuksista .....	46
<b>2 Tulokset .....</b>	<b>49</b>



2.1	Käyttäjänimet.....	49
2.1.1	Yleispiirteitä .....	49
2.1.2	Lähtönimet .....	51
2.1.3	Muokkauselementit .....	56
2.2	Radannimet.....	60
2.2.1	Yleispiirteitä .....	60
2.2.2	Nimenantoperusteet .....	64
2.2.3	Ajallinen muutos nimenannossa .....	69
2.2.4	Radannimien muistettavuus.....	74
2.3	Yhteenvetoa ja pohdintaa .....	76
<b>3</b>	<b>Päätäntö.....</b>	<b>82</b>
3.1	Osatutkimusten arviointia .....	82
3.2	Tulevien tutkimusaiheiden hahmottelua .....	85
3.2.1	Verkon henkilönimet .....	85
3.2.2	Videopelien nimistö .....	89
3.2.3	Nimien muistettavuus.....	91
3.2.4	Lopuksi .....	93
	Lähteet.....	94
	Liite: Kuvat yhteenvedossa esimerkkeinä käytetyistä radoista .....	114

# ALKUPERÄISJULKAISUT

Tämä tutkimus perustuu seuraaviin julkaisuihin:

- I HÄMÄLÄINEN, LASSE 2016: Suomalaisten verkkoyhteisöjen käyttäjänimet. *Virittäjä* 120(3) s. 398–422.
- II HÄMÄLÄINEN, LASSE 2019: User Names of Illegal Drug Vendors on a Darknet Cryptomarket. *Onoma* 50 s. 43–68.
- III HÄMÄLÄINEN, LASSE 2019: Level Names in an Online Minigolf Game. *Onomastica Uralica* 10 s. 317–329.
- IV HÄMÄLÄINEN, LASSE 2018: *Candle in the wind*: Tutkimus nimien muistettavuudesta virtuaalisessa minigolfpelissä. *Sananjalka* 60 s. 118–141.
- Liite 1. HÄMÄLÄINEN, LASSE 2018: Liite artikkeliin ”*Candle in the wind*: Tutkimus nimien muistettavuudesta virtuaalisessa minigolfpelissä”. Julkaistu verkossa ResearchGate-palvelussa: [www.researchgate.net/publication/325713389](http://www.researchgate.net/publication/325713389)

# 1 JOHDANTO

## 1.1 TUTKIMUKSEN AIHE, LÄHTÖKOHDAT, TAVOITTEET JA RAKENNE

Yhteiskuntamme on muuttunut viime vuosikymmenten aikana nopeasti ja voimakkaasti. Tätä muutosta on vauhdittanut ennen kaikkea teknologinen kehitys. Jokapäiväiseen elämäämme lienee eniten vaikuttanut *internetin* eli *verkon* keksiminen, kehittyminen ja käytön arkistuminen.<sup>1</sup> Vaikka internet alkoi tulla suuren yleisön tietoisuuteen ja käyttöön vasta noin neljännesvuosisata sitten World Wide Webin eli WWW:n myötä, on se jo muodostunut hyvin keskeiseksi osaksi elämäämme. Vuonna 2016 internetiä käytti 88 % suomalaisista (16–55-vuotiaista yli 99 %), 78 % eurooppalaisista ja 46 % koko maailman väestöstä (Suomen virallinen tilasto 2016; ITU 2017: 63).

On mahdotonta listata kaikkia asioita, joihin internet on vaikuttanut. Epäilemättä yksi merkittävimmistä asioista on kuitenkin ihmisten välinen viestintä ja vuorovaikutus. Internetin ja sen käytön mahdollistavan teknologian avulla voimme viestiä likimain missä, milloin, miten ja kenen kanssa haluamme. Ubiikin eli kaikkialla läsnä olevan verkon ja mobiililaitteiden eli liikuteltavien viestintälaitteiden ansiosta voimme kommunikoida muiden kanssa riippumatta omasta fyysisestä sijainnistamme. Viestintä on usein reaaliaikaista eli ei sisällä merkittäviä viiveitä, toisin kuin esimerkiksi kirjeposti. Erilaisia viestinnän tapoja on lukuisia: perinteiset puhelut, videopuhelut, ääniviestit, tekstiviestit, erilaiset chat-sovellukset, keskustelufoorumit...

Viestinnän muuttuminen on luonnollisesti vaikuttanut kieleen, joka toimii sen välineenä. On toki syytä huomata, että internetin kieli ei ole yhtenäinen kielimuoto, vaan se jakautuu lukuisiin erilaisiin alagenreihin mm. kontekstista ja puhujasta riippuen. Aiemmissä tutkimuksissa on kuitenkin tunnistettu useita juuri internetissä käytettävälle kielelle tyypillisiä piirteitä. Se on usein epämuodollisempaa kuin perinteisemmissä tekstilajeissa (Kotilainen 2016: 180–181). Englannin kielellä on suuri rooli, sitä käytetään ylivoimaisesti useimmin välittäjäkielenä erikielisten henkilöiden keskusteluissa. Sen vaikutus ulottuu myös muihin kieliin mm. koodinvaihdon, lainasanojen ja lainattujen rakenteiden muodossa (Kotilainen 2008; Helasvuo, Johansson & Tanskanen 2014b: 17–20). Verkkoviestintä on usein myös multimodaalista: kielen ohella viestinnässä voidaan käyttää kuvia, ääntä, videota ja emojjeja tai hymiöitä (Helasvuo ym. 2014b: 12).

---

<sup>1</sup> Käytän tässä tutkimuksessa termejä *internet* ja *verkko* synonyymeinä, vaikka tarkalleen ottaen internet on vain yksi lukuisista erilaisista tietoverkoista. Internetin tunnettuuden ja käytön yleisyyden vuoksi termit ovat vakiintuneet synonyymeiksi niin arki- kuin usein myös tieteellisessä kielessä (mm. Laaksonen, Matikainen & Tikka 2013; Helasvuo, Johansson & Tanskanen 2014a). Jos puhutaan jostain muusta verkosta kuin internetistä, se yleensä spesifioidaan erikseen (esim. *Tor-verkko*). Olen päättänyt tehdä näin myös tässä tutkimuksessa.

Tässä tutkimuksessa kohdistan huomion sellaiseen verkkokielen osa-alueeseen, jota tähänastisissa tutkimuksissa on käsitelty suhteellisen vähän: nimiin. Sanalla *nimi* tarkoitan nimistöntutkimuksen perinteen mukaisesti *erisnimiä* eli *propreja*. Ne ovat sanoja tai sanojen yhdistelmiä, joiden tehtävänä on viitata yhteen tiettyyn kielenulkoisen maailman tarkoitteeseen ja erottaa se muista samanlaisista tarkoitteista. Nimet ovat hyvin tärkeitä ja erityislaatuisia ilmauksia. Niihin tiivistyy runsaasti viittauskohteeseen liittyvää tietoa ja tunteita. Nimet ovat hyvin keskeinen osa inhimillistä kulttuuria, minkä vuoksi niiden tutkiminen kytkeytyy nimistöntutkimuksen ohella moniin muihin tieteenaloihin. (Ainiala, Saarelma & Sjöblom 2008: 9, 12–16.)

Tutkimus koostuu tämän yhteenvetotekstin lisäksi neljästä osatutkimuksesta, jotka on julkaistu tai julkaistaan itsenäisinä artikkeleina muualla. Viitataan niihin tässä tekstissä artikkeleina I, II, III ja IV. Seuraavassa esittelen lyhyesti artikkelien aiheet, lähtökohdat ja tutkimuskysymykset. Artikkelit on esitetty kokonaisuudessaan tämän yhteenvedon perässä.

Verkon käyttö on lähtökohtaisesti anonyymiä: se ei vaadi rekisteröitymistä tai kirjautumista. Sosiaalisten suhteiden luomiseksi ja ylläpitämiseksi on kuitenkin kätevää, että verkon käyttäjä voi tietyn verkkopalvelun kontekstissa helposti ja luotettavasti ilmaista, kuka hän on. Tämän vuoksi useissa verkkopalveluissa käyttäjä voi rekisteröidä henkilökohtaisen käyttäjätilin, johon kuuluu myös *käyttäjänimi*. Käyttäjänimi toimii henkilön tunnisteena kyseisellä sivustolla, sen avulla muut käyttäjät voivat tunnistaa ja löytää hänet palvelusta. Käyttäjänimiä on tutkittu toistaiseksi jonkin verran, mutta näistä tutkimuksista rakentunut kokonaiskuva on hajanainen. Artikkelissa I tavoitteeni on korjata tätä asiantilaa luomalla kattava yleiskuva käyttäjänimistä suomalaisissa verkkoyhteisöissä. Artikkelin fokus on käyttäjänimien semantiikassa ja rakenteessa. Millaisia ilmauksia ihmiset haluavat käyttää henkilökohtaisena tunnisteenaan, kun heillä on mahdollisuus nimetä itse itsensä? Entä millä tavoin nimien sisältöön vaikuttaa se, että samalla sivustolla ei saa olla kahta täysin samanlaista käyttäjänimeä? Miten erilaiset nimielementit jäsentyvät käyttäjänimen kokonaisuudessa? Esitän artikkelissa myös käyttäjänimen luomisprosessin yleispiirteitä kuvaavan mallin.

Käyttäjänimiä esiintyy hyvin monenlaisissa verkkoyhteisöissä. Joissakin yhteisöissä nimen merkitys käyttäjälle voi olla varsin vähäinen, kun taas joissakin konteksteissa nimellä voi olla suuri sosiaalinen ja taloudellinen merkitys omistajalleen. Yksi esimerkki jälkimmäisestä on verkkohuumekauppa. 2010-luvun aikana mm. *darknetiksi* tai *Tor-verkoksi* kutsuttuun salattuun verkkoon on luotu useita piilopalveluita, joiden tarkoitus on toimia alustana laittomilla tuotteilla – useimmiten huumausaineilla – käytävälle kaupalle. Tuotteiden myyjät tunnetaan näissä palveluissa käyttäjänimillään. Artikkelissa II tutkin huumemyyjien käyttäjänimiä eräällä suurella, kansainvälisellä kaupapaikalla. Tarkastelen erityisesti, millaista informaatiota ja millaisia mielikuvia nimet välittävät myyjistä ostajille. Vertailen huumemyyjien nimiä etenkin tavallisiin käyttäjänimiin (artikkeli I) sekä reaali maailman kaupalliseen nimistöön.

Videopelien rooli ajanvietteenä sekä talouden ja kulttuurin alana on kasvanut viime vuosina huomasti. Monet videopelit koostuvat useista toisistaan erilisistä pelitiloista, joita kutsutaan puhujasta ja pelin tyypistä riippuen mm. *radoiksi, tasoiksi, kartoiksi* tai *maailmoiksi*. Radoilla on tarpeen olla nimet, sillä nimet rakentavat pelin maailmaa ja toimivat viittauksina ratoihin pelaajien välisissä keskusteluissa. Artikkelissa III tarkastelen ratojen nimiä yhdessä suomalaislähtöisessä verkkopelissä, Aapelin Minigolfissa. Tarkastelun painopiste on nimenantoperusteissa: onko nimellä havaittava yhteys radan ominaisuuksiin, ja jos on, millainen? Vertailen myös radanimiä useisiin reaali-ilman nimikategorioihin, kuten maaseudun ja kaupunkiympäristön paikannimiin sekä taideteosten nimiin.

Nimien muistaminen on tärkeää, jotta voimme sujuvasti keskustella nimien viittauskohteina olevista tarkoitteista. Aiemmissä tutkimuksissa on kuitenkin havaittu, että nimien muistaminen on usein vaikeaa. Vähemmälle huomiolle sen sijaan on jäänyt se, millaiset nimet on helppo muistaa, millaiset taas vaikea muistaa. Artikkelissa IV tutkin nimien muistettavuutta Aapelin Minigolfista kerättyjen empiiristen muistikoeaineistojen avulla. Kvalitatiivisia ja kvantitatiivisia analyysimenetelmiä yhdistäen kuvaan, millaiset nimen tai sen viittauskohteen ominaisuudet ovat kytköksissä nimen hyvään tai huonoon muistamiseen.

Tutkimusartikkelit ovat itsenäisiä kokonaisuuksia, joten niillä on kullakin omat, toisistaan eroavat lähtökohtansa ja tavoitteensa. Niillä on silti myös useita yhdistäviä piirteitä. Yksi tällainen piirre on aiempien vastaavanlaisten tutkimusten vähyys. Kuva käyttäjänimien yleispiirteistä on aiempien tutkimusten perusteella melko suppea ja hajanainen, radannimistä puolestaan aiemmissä tutkimuksissa ei ole sanottu juuri mitään. Niinpä yksi keskeisimmistä tavoitteistani on ollut kuvata kyseisten nimikategorioiden yleispiirteitä. Tämä tavoite näkyy selvimmin artikkeleissa I ja III. Artikkelien pituusrajoitusten puitteissa minun ei ole paikoitellen ollut mahdollista mennä kovinkaan syvälle nimisysteemien yksityiskohtiin. Toivon, että tutkimukseni tarjoaa hyvän pohjan lähteä tarkentamaan ja syventämään tietämystämme verkon nimistöstä.

Aiempien tutkimusten vähyys on aiheuttanut myös sen, että minun on useimmiten ollut haettava vertailukohdat tuloksilleni kauempaa, reaali-ilman nimikategorioista. Tämän myötä väitöskirjakokonaisuuden keskeisimmäksi tutkimuskysymykseksi on muodostunut, onko verkko muuttanut tapojamme antaa ja käyttää nimiä. On kuitenkin syytä muistaa, että verkko on hyvin laaja ja monimuotoinen kokonaisuus, joten täysin kattavaa vastausta kysymykseen tämä yksi tutkimus ei pysty antamaan.

Tässä väitöskirjan aloittavassa yhteenvedo-osuudessa luon kokoavan katsauksen edellä esiteltyjen tutkimusartikkelien keskeisimpään antiin. Yhteenvedo jakautuu kolmeen päälukuun: johdanto, tulokset ja päätäntö. Johdantoluvussa esittelen tutkimuksen puitteita: luvussa 1.2 aiheeseen liittyvää aiempaa tutkimusta, luvussa 1.3 käyttämiäni tutkimusaineistoja ja niiden hankin-

tatapoja sekä luvussa 1.4 tutkimusmenetelmiä. Luvussa 1.5 kokoan tutkimusartikkelien taustat yhteen ns. triangulaatiomatriisia (Suominen 2010) käyttäen. Luvussa 2 vedän yhteen tutkimusartikkelien tulokset, luvussa 2.1 käyttäjänimien ja luvussa 2.2 radannimien osalta. Luvussa 2.3 vertailen näitä kahta nimikategoriaa yhdistäviä ja erottavia piirteitä sekä pohdin, mitä niiden perusteella voidaan päätellä verkon nimistöstä ylipäänsä. Luvussa 3 arvioin osatutkimusten onnistuneisuutta ja piirrän suuntaviivoja mahdollisille tuleville aiheita koskeville tutkimuksille.

## **1.2 AIEMPAA TUTKIMUSTA**

Tässä luvussa käsittelen aiempia tutkimuksia, johon artikkelieni aiheet liittyvät. Luvussa 1.2.1 tarkastelen käyttäjänimitutkimuksia ja luvussa 1.2.2 muuta verkon nimistöön kohdistuvaa tutkimusta. Verkon nimistö on osa laajempaa nimistöntutkimuksen alaa, jota esittelen luvussa 1.2.3. Lisäksi tutkimukseni edustaa verkkotutkimusta, jonka osa-alueita ovat muun muassa verkon kielen ja viestinnän tutkimus, pelitutkimus, digitaalinen humanismi sekä digitaalisen kulttuurin tutkimus. Näiden alojen tutkimusperinteitä sekä oman tutkimukseni yhteyttä niihin esittelen luvuissa 1.2.4, 1.2.5 ja 1.2.6. Lisäksi yksittäisten artikkelien aiheet kytkeytyvät huumekaupan- ja kulttuurin tutkimukseen sekä kognitiiviseen psykologiaan ja muistin tutkimukseen. Näitä kytköksiä esittelen luvuissa 1.2.7 ja 1.2.8.

### **1.2.1 KÄYTTÄJÄNIMET**

Yleisin aihe verkon nimistöä käsittelevissä tutkimuksissa on ollut käyttäjänimet. Pääasiallisesti käyttäjänimiin paneutuvia väitöskirjoja on kylläkin ilmestynyt tiettävästi vain yksi, Katarzyna Aleksiejukin (2017) tutkimus erään venäläisen keskustelufoorumien käyttäjänimistä. Sen sijaan käyttäjänimiin keskitettyjä tutkimusartikkeleita on ilmestynyt laskutavasta riippuen noin 40–50. Lisäksi on huomattava määrä tutkimuksia, jotka käsittelevät käyttäjänimiä jonkin muun aiheen ohessa – esimerkkeinä voidaan mainita Jacobson (1999), Subrahmanyam, Greenfield & Tynes (2004), Androutsopoulos (2006b), Steinkuehler & Williams (2006), Qian & Scott (2007) sekä Nardi (2010). Tutkimuksia, joissa käyttäjänimet mainitaan ainakin lyhyesti, lienee vähintään satoja.

Käyttäjänimiin kohdistuvan tutkimuksen historia on sinänsä varsin pitkä. Bechar-Israeli (1995), Turkle (1995) sekä Jaffe ja kumppanit (1995) ovat käsitelleet aiheita vain neljä vuotta World Wide Webin julkaisemisen jälkeen – Bechar-Israelin ja Turklen tarkastelema IRC tosin on luotu jo tätä ennen, vuonna 1988 (ks. Oikarinen). Tutkimusalan kehitys oli kuitenkin pitkään suhteellisen hidasta; kaksi kolmasosaa löytämistäni verkon nimistöä käsittelevistä tutkimuksista on julkaistu vasta 2010-luvulla.

Suurin osa tiedossani olevista käyttäjänimitutkimuksista on englanninkielisiä. Tähän toki vaikuttaa se, etten kielitaitoni puitteissa varmastikaan ole löytänyt kaikkia muilla kielillä kirjoitettuja tutkimuksia, mutta myös se, että verkon kansainvälisen luonteen vuoksi aiheesta on luontevinta kirjoittaa englanniksi. Muista kielistä tähänastisessa tutkimusperinteessä ovat edustettuina ainakin puola (Rutkiewicz 1999; Naruszewicz-Duchlinska 2003; Kolodziejczyk 2004), saksa (Stommel 2007), hollanti (Swennen 2001) ja ruotsi (Carlquist 2005). Suomessa käyttäjänimiä ovat tutkineet lisäksi Heinonen (2008: 136–144), Lindholm (2013), Kytölä (2014) ja Visakko (2015: 134–143). Lisäksi aiheesta on tehty Suomessa ainakin kuusi pro gradu -tutkielmaa (Ylisalo 2006; Pyykkönen 2010; Hämäläinen 2012; Matsi 2012; Korkea-aho 2013; Tuura 2016) ja useita kandidaatintutkielmia.

Käyttäjänimitutkimusten kohteina on ollut useita erityyppisiä verkkosivustoja ja -yhteisöjä. Yleisimpiä kohteita ovat olleet verkkopeliyhteisöt (Hagström 2008; 2012; Albrechtslund 2011; Thurau & Drachen 2011; Kelley 2012; Hämäläinen 2013; Crenshaw & Nardi 2014; Drachen, Sifa & Thurau 2014; Kokkinakis ym. 2016), chathuoneet ja -sovellukset (Bechar-Israeli 1995; Scheidt 2001; Ecker 2011; Bugheşiu 2012; Hassa 2012; Aldrin 2018) sekä keskustelufoorumit (Stommel 2007; Lindholm 2013; Kytölä 2014; Aleksiejuk 2017). Toisaalta tutkimuksissa on tarkasteltu myös useita muunlaisia verkkoympäristöjä, kuten seuranhakupalveluita (Whitty & Buchanan 2010; Visakko 2015), sähköistä oppimisympäristöä (Yu 2012) ja sydänvaivakuntoutujien yhteisöä (Rodan, Uridge & Green 2010). Monet tarkastelluista verkko-yhteisöistä, etenkin peliyhteisöt, ovat kansainvälisiä ja englanninkielisiä. Toisaalta mukana on myös useita kansallisia muunkielisiä yhteisöjä mm. Venäjältä (Aleksiejuk 2017), Saksasta (Stommel 2007), Unkarista (Raátz 2011), Romaniasta (Bugheşiu 2012; Felecan & Bugheşiu 2013), Marokosta (Hassa 2012) ja Kuwaitista (Algharabali 2015).

Tutkimuskysymykset vaikuttaisivat liittyvän useimmin nimen ja identiteetin väliseen suhteeseen. Etenkin sukupuolen ilmaisemisesta käyttäjänimen avulla on kirjoitettu varsin paljon (mm. Scheidt 2001; Subrahmanyam, Greenfield & Tynes 2004; Stommel 2007). On myös tutkittu kokeellisesti, kuinka usein ihmiset tekevät oikeita tulkintoja käyttäjien identiteetistä heidän nimensä perusteella (Cornetto & Nowak 2006; Heisler & Crabill 2006; Back, Schmukle & Egloff 2008). Joissakin tutkimuksissa on selvitetty suurten aineistojen avulla, mitä käyttäjien toimintatavoista voidaan saada selville heidän nimensä avulla (Thurau & Drachen 2011; Drachen, Sifa & Thurau 2014; Kokkinakis ym. 2016). Lisäksi verkossa käytettäviä nimiä on tarkasteltu osana arkista kielenkäyttöä (Hagström 2012; Crenshaw & Nardi 2014; Aldrin 2018).

Vaikka käyttäjänimistä on julkaistu jo melko runsaasti tutkimuksia, nimikategorian yleispiirteistä on vaikea saada selvää kokonaiskuvaa. Tähän on vaikuttanut paitsi tutkimuskysymysten, -aineistojen ja -metodien moninaisuus, myös aineistojen valikoiva käsittely ja analysointi. Tutkimuksissa on pääosin tyydytty tekemään laadullisia havaintoja yksittäisistä kiinnostavina pidetyistä

käyttäjänimistä, sen sijaan että olisi pyritty kuvaamaan aineistoa kokonaisuudessaan ja esimerkiksi erilaisten semanttisten luokkien yleisyyttä. Lisäksi tutkijoiden huomio on kiinnittynyt lähinnä nimissä esiintyvään sanastoon, jolloin numerot ja erikoismerkit sekä käyttäjänimien kokonaisrakenne ovat jääneet sivummalle. Nämä puutteet selittynevät osaltaan sillä, että useille tutkijoille käyttäjänimet ovat ennemminkin väline jonkin muun aiheen – esimerkiksi identiteetin – tutkimiseen kuin tutkimuskohde itsessään. Joka tapauksessa puutteet ovat käyttäjänimitutkimuksen näkökulmasta harmillisia, joten olen artikkeleissani I ja II pyrkinyt paikkaamaan niitä.

Toinen keskeinen ongelma käyttäjänimitutkimuksissa on ollut, että tulosten vertailu muihin tutkimuksiin on usein jäänyt ohueksi. Tämä johtunee yksinkertaisesti siitä, että tutkijat ovat usein olleet vajavaisesti perillä muista alan tutkimuksista. Tämä on sinänsä varsin ymmärrettävää, sillä tutkimukset ovat ilmestyneet useiden eri tieteenalojen julkaisuissa ja käyttäjänimistä käytetty terminologia on ollut varsin vaihtelevaa (tarkemmin ks. seuraava kappale), minkä vuoksi aihetta käsittelevien tutkimusten löytäminen on melko hankalaa ja työlästä. Alalla ei myöskään ole juuri tehty kokoavia kirjallisuuskatsauksia. Aleksiejuk (2016b) kylläkin käy läpi varsin ansiokkaasti ja kattavasti alan vanhempaa tutkimuskirjallisuutta, mutta hänen artikkelistaan puuttuvat 2010-luvun tutkimukset lähes kokonaan. Erityisen merkittävänä tästä puutteesta tekee paitsi näiden tutkimusten runsaslukuisuus, myös se, että verkko muuttuu usein muuta maailmaa nopeammin ja näin ollen tutkimustulokset vanhenevat nopeasti.

Verkon henkilönnimistöstä käytetty terminologia on ollut varsin monimuotoista niin aiemmassa tutkimuskirjallisuudessa kuin arkisessa kielenkäytössäkin. Tutkimuksissa selvästi yleisimmin käytetyt termit ovat *user name* (tai *username*) ja *nickname* (tai joskus pelkästään *nick*). *Nickname* esiintyy taajaan alan vanhimmissa tutkimuksissa (mm. Bechar-Israeli 1995; Danet, Ruedenberg-Wright & Rosenbaum-Tamari 1997), *user name* puolestaan 2010-luvun tutkimuksissa (mm. Hassa 2012; Aleksiejuk 2014; 2016a; 2016b; 2017). Muita useammassa tutkimuksissa käytettyjä termejä ovat *screen name* ja *pseudonym* (ks. myös van Langendonck 2007), yksittäisissä tutkimuksissa on myös käytetty kyseisen verkkoyhteisön kontekstiin sopiviksi katsottuja termejä *character name*, *guild name*, *summoner's name* ja *gamer tag*. Joissain tutkimuksissa (mm. Guitton 2010; Gatson 2011; Kelley 2012) nimen lajia ei spesifioida vaan käytetään pelkkää termiä *name*. Arkisessa kielenkäytössä, esimerkiksi verkkokeskusteluissa, esiintyvät edellä mainittujen termien lisäksi mm. *account (name)*, *login (name)*, *handle* ja *alias* (Aleksiejuk 2014: 242). Suomenkielisissä opinnäytetöissä on puhuttu enimmäkseen *käyttäjänimistä* tai *nimimerkeistä* mutta ajoittain myös *hahmonnimistä*, *peitenimistä*, *niikeistä* ja *nickeistä*. Heinonen (2008) käyttää väitöskirjassaan termiä *nimimerkki*, Kytölä (2013: 192–202) puolestaan väitöskirjansa suomenkielisessä yhteenvedossa termiä *käyttäjänimi*.



Omissa käyttäjänimitutkimuksissani olen käyttänyt alusta lähtien termiä *käyttäjänimi* (englanninkielisissä kirjoituksissa *user name*). Se ilmaisee mielestäni selvimmin, mistä tarkoitteessa on kyse: termi voitaisiin muotoilla esimerkiksi parafrasiksi *verkkoyhteisön käyttäjän nimi* tai *rekisteröidyn käyttäjätilin nimi*. *Käyttäjänimi* tekee myös esimerkiksi termejä *käyttäjätunnus* ja *nimimerkki* selvemmin näkyväksi, että kyseessä on erisnimi, mikä etenkin ei-kielentutkijoille ei ole läheskään aina selvää. Termin *nimimerkki* käyttöä olen vierastanut myös siitä syystä, että se on vakiintunut jo internetiä edeltäneellä ajalla viittaamaan esimerkiksi yleisönosastokirjoituksissa käytettyyn ”allekirjoitukseen”. Tilapäisen luonteensa vuoksi se sopii nähdäkseni paremmin käytettäväksi verkon rekisteröimättömistä kuin rekisteröidyistä nimistä. Ymmärrän kuitenkin, että muihin tutkimuksiin esimerkiksi sivuston luonteen perusteella jokin muu termi saattaa sopia paremmin. Saman termin käyttäminen kaikissa tutkimuksissa ei ole suinkaan välttämätöntä, mikäli tehdään riittävän täsmällisesti selväksi, mitä termillä tarkoitetaan. Aiemmissä tutkimuksissa tämä on kuitenkin usein unohdettu tai ohitettu ylimalkaisesti.

## 1.2.2 MUU VERKON NIMISTÖ

Käyttäjänimien ohella toinen varsin yleinen aihe verkon nimistöä koskevassa tutkimuskirjallisuudessa ovat *verkkotunnukset* eli *domain-nimet* (domain names). Näillä termeillä tarkoitetaan käytännössä verkkosivujen osoitteita – esimerkiksi [www.aapeli.com](http://www.aapeli.com) tai [www.suomi24.fi](http://www.suomi24.fi) – joiden avulla liikkuminen verkkosivulta toiselle tapahtuu. Suomessa verkkotunnuksia on käsitelty kattavimmin Voipio (2001), jonka artikkeli on suhteellisesta vanhuudestaan huolimatta monilta osin yhä ajankohtainen. Voipio kuvaa ja selittää verkkotunnusjärjestelmän rakennetta kattavasti niin teknisistä, kaupallisista kuin käyttäjien arkeen liittyvistä lähtökohdista.

Vaikka verkkotunnuksen tehtävä onkin yksilöidä jokin tietokone tai muu vastaava laite, on pidetty epäselvänä, voidaanko verkkotunnukset itsessään tulkita erisnimiksi (ks. esim. Ainala ym. 2008: 328). Niiden keskeisin osa on kuitenkin usein erisnimi, minkä vuoksi ne kytkeytyvät läheisesti onomastiikan alaan, etenkin kaupallisen nimistön tutkimukseen (mt.). Lisäksi monet verkkotunnukset, kuten [Amazon.com](http://Amazon.com) ja [Verkkokauppa.com](http://Verkkokauppa.com), ovat kehittyneet vuosien saatossa brändeiksi, jotka ovat näkyvästi esillä myös verkkomaailman ulkopuolella. Tutkijoiden kiinnostus verkkotunnuksia kohtaan voikin selittyä osittain niiden suurella kaupallisella merkityksellä. Yksinkertainen, helposti muistettava ja kirjoitettava osoite helpottaa huomattavasti verkkosivuston löytämistä. Niinpä tällaiset verkkotunnukset ovat arvokasta, tavoiteltua omaisuutta, josta saatetaan maksaa suuriakin summia (Voipio 2001: 158–161; Ainala ym. 2008: 329). Toisaalta on syytä huomata, että verkkotunnusten valta ulottuu myös talouden ulkopuolelle, esimerkiksi tiedon jakamiseen ja saatavuuteen. Derek Alderman (2009) on tapaustutkimuksessaan kuvannut,

kuinka valkoihoisten ylemmyyttä julistavat tahot käyttivät tunnetun ihmisoikeusaktivistin nimeä kantavaa martinlutherking.org-verkkosivua oman ideologiansa levittämiseen.

Käyttäjänimien tavoin jokaisen verkkotunnuksen on oltava uniikki, eli kahdella verkkosivulla ei voi olla täysin samanlaista osoitetta. Uniikkiuden vaatimukseen liittyviä ongelmia tosin helpottavat jossain määrin ns. ylimmän asteen aluenimet eli verkkotunnusten päätteet (verkkotunnusten rakenteen terminologiasta ks. Voipio 2001). Nämä päätteet ovat useimmiten maakohtaisia (esimerkiksi Suomessa *.fi*, Ruotsissa *.se* ja Saksassa *.de*) tai tunnuksen haltijan tyyppiä kuvaavia (esimerkiksi yrityksillä *.com*, yliopistoilla *.edu* ja järjestöillä *.org*). Verkkotunnusten rekisteröinnin sääntelyssä on kuitenkin huomattavaa vaihtelua maittain. Suomessa verkkotunnuksen hakijalta on vaadittu pätevää syytä juuri tietynlaisen tunnuksen rekisteröimiseen, kun taas esimerkiksi *.com*-päätteisen verkkotunnuksen on yleensä saanut haltuunsa ensimmäinen sen rekisteröinyt tai sitä hakenut. Tämä onkin aiheuttanut yhteentörmäyksiä tavaramerkkilain kanssa (esim. Litman 2000).

Toisaalta verkkotunnuksen kaupallinen merkitys on kenties hieman vähentynyt viime vuosina. Kun vielä 2000-luvun alussa henkilö näki kaupungilla kulkiessaan kiinnostavan mainoksen, joutui hän odottamaan pääsyä tietokoneen ääreen voidakseen vieraila yrityksen verkkosivuilla – nykyisin hän voi hakeutua älypuhelimella sivuille saman tien. Nykyään myös yhä suurempi osa mainonnasta tapahtuu internetissä, jossa mainokset useimmiten toimivat linkkinä mainostamansa palvelun kotisivuille. Lisäksi yleisimmin käytettyjen verkkoselaimien (esim. Mozilla Firefox, Google Chrome) osoiterivit toimivat hakukoneina ja osaavat ennakoivasti ehdottaa sisältöä, jolloin hakukoneoptimointi voi olla itse verkko-osoitetta tärkeämpää. Viimeaikaiset domain-nimiä käsittelevät tutkimukset ovatkin suuntautuneet kaupallisuuden ohella mm. haittasivustojen automaattiseen tunnistamiseen (esim. Yadav ym. 2010; Kidmose ym. 2018).

Joissakin tutkimuksissa on tarkasteltu henkilönnimiä sellaisissa verkko-palveluissa, jotka edellyttävät reaali maailman identiteetillä rekisteröitymistä – tunnetuin tällainen palvelu on tietysti Facebook. Haimson ja Hoffmann (2016) ovat esittäneet, että Facebookin käytäntö poistaa ”epäautenttiseksi” tulkitut käyttäjäprofiilit on ongelmallinen etenkin seksuaali- tai etnisille vähemmistöille tai muille, jotka taustansa vuoksi haluavat pysytellä piilossa. Wu (2016) puolestaan on haastattelujen avulla etsinyt syitä sille, miksi taiwanilaiset eivät usein noudata Facebookin nimikäytäntöä ainakaan täsmällisesti.

Videopelien nimistöstä on sen sijaan kirjoitettu hyvin vähän ottaen huomioon alan nykyisen kulttuurisen ja taloudellisen merkityksen. Pelisuunnittelun opaskirjoissa (joista tarkemmin luvussa 1.2.5) on esitetty vain joitakin satunnaisia mainintoja nimistä. Scott Rogers (2014: 56–58; 61; 218–220; 280; 464) antaa yleisluontoisia vinkkejä itse pelien sekä niissä esiintyvien henkilöhahmojen, esineiden ja ratojen nimeämiseen. Ernest Adams (2014) korostaa pelin päähenkilön nimenvalinnan merkitystä, sillä päähenkilön nimestä tulee usein

myös itse pelin nimi. Edward Byrne (2005) antaa ohjeita pelin sisältämien tiedostojen systemaattiseen nimeämiseen suunnitteluprosessin helpottamiseksi. Jesse Schell (2008: 351) puolestaan esittää J. R. R. Tolkienin tuotantoa esimerkkinä käyttäen, kuinka nimien avulla fiktiivisestä maailmasta voidaan tehdä aidomman ja laajemman tuntuinen. Perron ja Wolf (2008: 8) tekevät huomioita pelien nimien kirjoitusasuista ja samannimisyyteen liittyvistä ongelmista. Jotkin kirjoittajat ottavat myös lyhyesti esille nimiin liittyvät tekijänoikeuskysymykset. Näille huomioille ja ohjeille yhteistä on kuitenkin se, että niiden kohdalla ei viitata muihin lähteisiin. Lienee siis tulkittava, että ne perustuvat kirjoittajien omiin kokemuksiin pelisuunnittelusta, eivät tutkimustuloksiin.

Varsinaisia tieteellisiä tutkimuksia videopelien nimistä onkin hyvin vähän. Paul Martin (2011) on tutkinut kadunnimiä *Grand Theft Auto IV*-pelin kuvitteellisessa, joskin New Yorkia huomattavasti muistuttavassa kaupunkiympäristössä. James Butler (2016) on puolestaan tarkastellut paikannimiä kahdessa ns. avoimen maailman videopelissä. Oleksandra Kuzmenko (2017) on tutkinut paikannimien vaikutusta pelaajiin postapokalyptisessä *Fallout*-videopelisarjassa. Suomessa on tehty videopelien hahmonnimestä yksi pro gradu -tutkielma (Ripatti 2016) sekä joitakin kandidaatintutkielmia. Nämä tutkimukset ovat hyödyntäneet ennen kaikkea kirjallisuuden nimistön tutkimusperinnettä (ks. esim. Ainiala ym. 2008: 332–349; Smith 2016). Tätä voidaan pitää luontevana ratkaisuna, sillä videopelien nimistöllä on useita yhteisiä funktioita etenkin kuvitteellisiin maailmoihin sijoittuvien teosten, kuten fantasiakirjallisuuden nimistöjen (esim. Bertills 2003; Compagnone & Danesi 2012; Robinson 2013) kanssa.

### 1.2.3 NIMISTÖNTUTKIMUS

Verkon nimistö on yksi osa nimistöntutkimuksen tieteenalaa. Nimistöntutkimus eli *onomastikka* on kielitieteen ala, jonka tutkimuskohteena ovat erisnimet eli *proprit*. Alalla on vakiintunut käytäntö, että *propreihin* viitataan sanalla *nimi*, yleisnimiin eli *appellatiiveihin* puolestaan sanalla *nimitys* (Ainiala ym. 2008:12). Teen näin myös tässä tutkimuksessa.

Nimistöntutkimuksella on pitkät perinteet niin kansainvälisesti kuin Suomessaakin. Ensimmäisenä onomastisena tutkimuskysymyksenä pidetään nimen ja merkityksen välistä suhdetta, jota jo Platon pohti *Kratylos*-dialogissaan ja jota sittemmin ovat käsitelleet myös monet muut filosofian historian merkikihenkilöt, kuten John Stuart Mill, Ludwig Wittgenstein, Charles Peirce ja Saul Kripke (Ainiala ym. 2008: 38–39; Nyström 2016; Smith 2016). Itsenäiseksi tieteenalaksi nimistöntutkimus alkoi muodostua viime vuosisadan alkupuolella. Alan kansainvälinen tutkijajärjestö International Council of Onomastic Sciences eli ICOS on perustettu vuonna 1949.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> <https://icosweb.net/drupal/history-of-icos> Viitattu 2.10.2018.

Alan tutkimusperinnettä etenkin Suomessa mutta myös kansainvälisesti esittelevät *Nimistöntutkimuksen perusteet* (Ainiala ym. 2008) sekä sen englanninkielinen versio *Names in focus. An introduction to Finnish onomastics* (Ainiala, Saarelma & Sjöblom 2012). Kansainvälisestä näkökulmasta alaa kuvaavat kattavimmin käsikirjateokset *Name studies. An international handbook of onomastics* (Eichler ym. 1995) sekä *Oxford Handbook of Names and Naming* (Hough 2016). Viitataan varsinkin jälkimmäisen teoksen artikkeleihin useasti tässä tutkimuksessa.

Nimistöntutkimus on perinteisesti jaettu osa-alueisiin tutkittavien nimien referenttien lajin perusteella.<sup>3</sup> Näitä jaotteluja on ollut hyvin erilaisia (ks. Ainiala ym. 2008: 23–28), mutta useissa nykyisin käytetyissä jaotteluissa pääluokkia ovat ainakin paikannimet, henkilönnimet, kaupalliset nimet, eläinten nimet ja kirjallisuuden nimet. Käyttäjänimet ja radannimet ovat hyvin uusia ja toistaiseksi marginaalisia alaryhmiä, joiden paikka tässä jaottelussa ei ole vielä täysin selvillä. Käyttäjänimet on luettu ajoittain osaksi henkilönnimistöä (Aleksiejuk 2014; 2016a) tai kaupallista nimistöä (Sjöblom 2016: 463; Felecan 2018).

Kuten edellä luvuissa 1.2.1 ja 1.2.2 esitin, aiempia tutkimuksia verkon nimistöstä on suhteellisen vähän ja niiden luoma kuva aiheesta on hajanainen. Niinpä ne eivät useinkaan tarjoa mielekkäitä vertailukohtia tutkimustuloksilleni. Tästä syystä olen tehnyt vertailua myös moniin reaalia maailman nimikategorioihin. Tällainen vertailu onkin ollut hedelmällistä yhden keskeisimmän tutkimuskysymyksen käsittelyn kannalta: millä lailla verkko on muuttanut tapojamme antaa ja käyttää nimiä? Seuraavassa esittelen tarkemmin joitakin nimistöntutkimuksen osa-alueita, joihin artikkelien aiheet liittyvät.

Käyttäjänimen viittauskohteena on verkkosivuston käyttäjä eli henkilö, joten käyttäjänimet on mahdollista tulkita yhdeksi henkilönnimien alakategoriaksi. Henkilönnimitutkimuksella eli *antroponomastiikalla* on Suomessa pitkät perinteet. Jo ensimmäinen suomalainen nimistöntutkimuksen alan väitöskirja (Forsman 1891) käsitteli Suomen esikristillisen ajan henkilönnimistöä. Monissa Euroopan maissa tällaiset vanhoihin henkilönnimiin kohdistuvat tutkimukset muodostavat huomattavan osan henkilönnimitutkimuksesta, kun taas Suomessa ne ovat jääneet harvinaisemmiksi, ennen kaikkea vanhojen asiakirjojen vähyden vuoksi (Hämäläinen, Raunamaa & Syrjälä 2017: 588). Suomessa henkilönnimitutkimus on painottunut vahvimmin nykyväestön etunimiin, pitkälti Väestörekisterikeskuksen kattavien aineistojen ansiosta. Yleisteoksia suomalaisten etunimistöä ovat laatineet Kiviniemi (1982; 1993; 2006) sekä Saarelma-Paukkala (2017). Mainittavan osan alan kirjallisuutta muodostavat hakuteosmaiset etunimikirjat, joissa esitellään erilaisten nimien taustoja (mm. Teppo & Vilkkuna 1947; Vilkkuna 1976; Lempiäinen 2004; Saari-

---

<sup>3</sup> Viime aikoina on tosin ollut havaittavissa, että tämä jakotapa saattaa olla muuttumassa. Esimerkiksi teoksessa *Oxford Handbook of Names and Naming* (Hough 2016) yhdeksi nimistöntutkimuksen pääluokista on nostettu sosio-onomastiikka, jolle yhteistä ovat pikemminkin tutkimuskysymykset ja -menetelmät kuin nimien referenttien lajit.

kalle & Suomalainen 2007). Ne ovat toimineet useiden nimenantajien apuvälineinä ja näin nousseet suosituiksi myös muiden kuin nimistöntutkijoiden keskuudessa. Etunimien ohella sukunimiä on tutkittu varsin monipuolisesti (ks. esim. Mikkonen & Paikkala 2000; Paikkala 2004). Sen sijaan epäviralliset henkilönimet, joihin käyttäjänimetkin voitaneen laskea kuuluviksi, ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Tiedot aiheesta pohjautuvat etupäässä pro gradu -tutkielmiin (Ainiala ym. 2008: 249).

Käyttäjänimet ovat kuitenkin monilta keskeisiltä ominaisuuksiltaan hyvin erilaisia kuin reaalimaailman henkilönimet. Jokaisen käyttäjänimen tulee olla kyseisessä verkkoyhteisössä uniikki, kun taas esimerkiksi etu- ja sukunimissä samannimisyyttä on varsin tavallista. Lisäksi yleensä valitsemme käyttäjänimemme itse, kun taas etu- ja sukunimemme sekä usein myös lempinimemme päättävät muut ihmiset. Näistä syistä vertailu reaalimaailman henkilönimiin ei ole aina mielekästä. Luontevammaksi vertailukohteeksi olen kokenut kaupallisen nimistön ja ennen kaikkea yritysnimet. Niitä on Suomessa tarkastellut erityisesti Sjöblom, jonka väitöskirja (2006) on toiminut tukenani monissa tärkeissä teoreettisissa ja menetelmällisissä kysymyksissä. Käyttäjänimien tavoin jokaisen yritysnimen tulee olla ainutlaatuinen, millä on suuri vaikutus niiden rakenteeseen. Sjöblomin luoma funktionaalis-semanttinen analyysimalli onkin toiminut pohjana käyttämälleni käyttäjänimien rakenteen ja semantiikan analyysimallilleni.

Videopelien radat ovat virtuaalisia paikkoja, joten niiden nimet rinnastuvat kenties luontevimmin reaalimaailman paikannimiin. Paikannimistön tutkimus eli *toponomastiikka* on etenkin Suomessa ollut nimistöntutkimuksen laajimmin harjoitettu osa-alue. Se on vanhastaan painottunut vahvasti maaseudun perinnäisen paikannimistön tutkimukseen (Ainiala ym. 2008: 60), mutta etenkin viime vuosikymmeninä rinnalle on yhä vahvemmin noussut kaupunkinimistön tutkimus (mt. 78–79; ks. myös esim. Ainiala 2005 ja Syrjälä 2018). Radanimissä voidaan hyödyntää molempia tutkimusperinteitä. Nimenantoprosessin osalta radannimet muistuttavat enemmän kaavanimistöä, sillä nimet eivät synny spontaanisti vaan ne annetaan tietoisesti suunnittelutyön tuloksena, usein osana itse paikan suunnittelua. Toisaalta, kuten luvussa 2.2 ilmenee, radannimet usein liittyvät ratojen ominaisuuksiin. Tällainen nimen ja kohteen välinen yhteys on huomattavasti tavallisempi perinnäisessä paikannimistössä kuin kaavanimissä.

Videopelien ratojen suunnittelussa tarvitaan paitsi pelin ja sen kulttuurin tuntemusta, myös luovuutta. Niinpä yhtenä luontevana vertailukohtana radanimille toimivat erilaisten taideteosten, kuten kuvataiteen, kirjojen, elokuvien sekä musiikkialbumien ja -kappaleiden nimet. Taideteosten nimiä etenkin kuvataiteen osalta on käsitelty varsin paljon mm. taiteentutkimuksen, estetiikan, filosofian ja psykologian näkökulmista (mm. Levinson 1985; Franklin, Becklen & Doyle 1993; Millis 2001; Leder, Carbon & Ripsas 2006; Kapoula ym. 2009; Yeazell 2015). Tutkijoita on kiinnostanut ennen kaikkea se, millä tavalla teoksen nimi vaikuttaa sen tulkintaan. Nimistöntutkimuksen alalla taideteosten nimet sen sijaan ovat jääneet varsin vähälle huomiolle. Sari Heinilä

(2012) on tarkastellut pro gradussaan taidegraafikko Outi Heiskasen teosten nimiä. Elokuvienväestön nimiä on tutkittu lähinnä nimien kääntämisen näkökulmasta (He 2001; Zhang 2010; Pellikka 2013; Tamulaitienė & Šidiškytė 2013). Ilari Hongisto ja Paula Sjöblom (2012) ovat tehneet pioneerityön musiikkialan nimistöön käsittelemällä esittäjien, albumien ja kappaleiden nimiä. Onomas-tiikan alan keskeisissä teoksissa taideteosten nimistä esitetään vain hyvin lyhyitä mainintoja (Šrámek 1996; van Langendonck 2007: 233–234; Sjöblom 2016: 463). Myös kirjallisuuden nimistön (*literary onomastics*) tutkimusala käsittelee nimiä kirjoissa, ei itse kirjojen nimiä.

#### 1.2.4 VERKON KIELEN JA VIESTINNÄN TUTKIMUS

Tämä tutkimus liittyy myös osaksi verkon kielen, viestinnän ja vuorovaikutuk-sen tutkimusperinnettä. Aiheesta käytetään kansainvälisellä tutkimuskentällä useimmiten termiä *computer-mediated communication (CMC)*, joka voitaneen suomentaa muotoon *tietokonevälitteinen viestintä* (Helasvuo ym. 2014b: 10). Termille on tosin viime vuosina ryhdytty etsimään vaihtoehtoja, sillä yhä kasvava osuus verkkoviestinnästä tapahtuu muiden laitteiden kuin tietokoneiden välityksellä. Helasvuo ja kumppanit puhuvatkin mieluummin *digitaalisesta* viestinnästä, vuorovaikutuksesta ja diskurssista (mt. 12). Ter-miä digitaalinen on puolestaan monesti pidetty liian väljänä (esim. Herring, Stein & Virtanen 2013: 5). Vakiintuneisuutensa vuoksi pidän tietokonevälit-teistä viestintää hyvänä yleisterminä, joskin eri konteksteissa myös muut ter-mit ovat mahdollisia.

Ala on luonnollisesti esimerkiksi nimistöntutkimukseen verrattuna hyvin nuori. Ensimmäisiä tutkimuksia tehtiin 1980-luvulla (esim. Kiesler, Siegel & McGuire 1984), siis jo selvästi ennen World Wide Webin julkaisua, mutta laa-jempaa kiinnostusta ala alkoi saada osakseen vasta 1990-luvun puolivälin paikkeilla (Herring ym. 2013: 3). Tällöin muun muassa julkaistiin ensimmäi-nen alaa koskeva kokoomateos (Herring 1996) ja alettiin toimittaa ensim-mäistä alaan keskittyntä aikakauslehteä (*Journal of Computer-Mediated Communication*). Mainitun lehden toisessa numerossa julkaistiin ensimmäi-nen verkon käyttäjänimiin keskittynyt tutkimus (Bechar-Israeli 1995) ja on sittemmin julkaistu myös muita käyttäjänimiä koskevia tutkimuksia (Jacob-son 1999; Heisler & Crabill 2006; Steinkuehler & Williams 2006; Qian & Scott 2007; Stommel 2007).

Verkon merkityksen nopea kasvu elämän eri osa-alueilla on aiheuttanut sen, että myös tietokonevälitteistä viestintää koskevan tutkimuksen määrä on kasvanut räjähdysmäisesti. Ala on kehittynyt nopeasti niin suureksi, että yk-sittäisen tutkijan on lähes mahdotonta hallita sitä kokonaisuudessaan (ks. myös Kytölä 2013: 111). Niinpä sen sisälle on alkanut hiljalleen muodostua pie-nempiä tutkimusaloja, kuten tietokonevälitteisen diskurssin (*computer-me-diated discourse, CMD*) tutkimus (Herring & Androutsopoulos 2015) ja sosio-lingvistisesti suuntautunut verkkokielen tutkimus (Androutsopoulos 2006a;

Kytölä 2013: 111–118). Kuten olen luvuissa 1.2.1 ja 1.2.2 esittänyt, verkkoon kohdistuva onomastinen tutkimus ei ole toistaiseksi edennyt yhtä pitkälle, mutta on mahdollista, että näin voisi tapahtua lähitulevaisuudessa.

Tietokonevälitteisen viestinnän tutkimuksen historiaa on tavattu jakaa kolmeen vaiheeseen tai aaltoon (ks. esim. Helasvuo 2014b: 13–15). Ensimmäisen aallon tutkimuksissa verkon kieltä käsiteltiin lähinnä yhtenä yhtenäisenä kokonaisuutena, jota verrattiin reaali maailmassa käytettäviin kielimuotoihin. Toisen aallon tutkimuksissa huomiota on kiinnitetty verkkokielen genrejen (mm. sähköposti, chat-kieli) erityispiirteisiin ja vertailltu niitä keskenään. Kolmannen aallon tutkimuksissa kohteena ovat tietyn ryhmän tai käyttäjän kielen erityispiirteet tietyssä genressä. Tarkastelun perspektiivi on siis ajan mittaan tarkentunut, mikä onkin luonnollista tieteenalan kehittymisen myötä. Oman tutkimukseni voi nähdä edustavan jossain määrin kaikkia näitä aaltoja. Päätaavoitteeni on ensimmäisen aallon tavoin kuvata yleisellä tasolla, millä lailla verkko on muuttanut nimiä ja niiden käyttöä. Toisaalta olen toisen aallon hengessä vertaillut eri genrejä edustavia sivustoja, kuten pelisivustoa, keskustelufoorumeita ja verkkohuumekauppaa. Olen myös kolmannen aallon tapaan tehnyt runsaasti huomiota vaihtelusta tietyn genren sisällä, esimerkiksi Torverkon huumekauppioiden tai Minigolfin ratamestarien käyttämistä erilaisista nimeämisstrategioista.

Suomessa verkon kieleen, viestintään ja vuorovaikutukseen suuntautuneet tutkijat eivät ole muodostaneet yhtä huomattavaa ja selväidentiteettistä koulukuntaa kuin kansainvälisesti. Pääosin aihetta käsittelevät tutkimukset ovat olleet hajallaan kielentutkimuksen ja viestintätieteiden eri osa-alueilla (Helasvuo 2014b: 7). Yksin tähän aihepiiriin keskittyviä suomenkielisiä teoksia onkin julkaistu tietääkseni vain kolme: *Verkkoviestintäkirja* (Aula, Matikainen & Villi 2006), *Kieli verkossa. Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen* (Helasvuo, Johansson & Tanskanen 2014a) sekä *Twitter viestintänä. Ilmiöt ja verkostot* (Isotalus, Jussila & Matikainen 2018). Lisäksi on syytä mainita englanninkielinen mutta suomalaisten tutkijoiden toimittama *Social Media Discourse, (Dis)identifications and Diversities* (Leppänen, Westinen & Kytölä 2017a). Kattavimman kuvan alan tähänastisesta tutkimusperinteestä tarjoaa *Kieli verkossa* -teoksen johdantoartikkeli (Helasvuo ym. 2014b).

Useimmat yksittäiset omaan työhöni vaikuttaneet verkon kielen tutkijat ja tutkimukset ovat suomalaisia. Samu Kytölä (2013) on tutkinut väitöskirjassaan monikielisyyttä sekä metapragmaattista refleksiivisyyttä eli kielenkäytöstä käytävää keskustelua FutisForumilla, joka on yksi aineistolähteistäni artikkelissa I. Yhdessä väitöskirjansa tutkimusartikkeleista (Kytölä 2014) hän käsittelee foorumien niin sanottuja kehystyskeinoja, joihin kuuluvat myös käyttäjänimet. Sirpa Leppänen (2008; 2009; 2012) on käsitellyt useissa tutkimuksissaan fanifiktiota, joka on artikkelin I toisen aineistolähteen, Finfanfunin teema (aineistolähteistä tarkemmin luvussa 1.3). Hänen tutkimustensa (etenkin 2009; ks. myös Leppänen ym. 2017b: 10–11) ansiosta olen kiinnittänyt huomiota verkon kielen ja nimenannon leikittelevään luonteeseen. Lari Kotilainen (2008; 2016; Kotilainen & Varteva 2006) on puolestaan useissa

kirjoituksissaan käsitellyt suomen kielen asemaa englannin dominoimassa verkkoviestinnässä. Nämä näkökulmat ovat tärkeitä suomenkielisiä verkkoyhteisöjä ja niiden suurelta osin englanninkielistä nimitystä käsittelevien artikkeleiden I, III ja IV kannalta.

### 1.2.5 PELITUTKIMUS

Artikkelit I, III ja IV käsittelevät verkkopeliyhteisö Aapelia ja siellä sijainnutta Minigolf-nimistä peliä, joten ne koskettavat läheisesti myös *pelitutkimuksen* alaa. Pelitutkimus eli *ludologia* on tieteenala, jonka tutkimuskohteena ovat pelit: pelilaitteet ja -ohjelmat, pelaajat ja heidän toimintansa sekä pelien kulttuurinen, yhteiskunnallinen ja taloudellinen merkitys. Viime vuosikymmeninä tutkimukset ovat kohdistuneet valtaosin virtuaalisiin peleihin ja pelikulttuureihin, joiden merkitys on kasvanut räjähdysmäisesti. Ala kuitenkin kattaa myös muun muassa lautapelit, roolipelit, seuraleikit ja urheilukilpailut. (Suominen ym. 2009.)

Pelejä ja leikkejä on tutkittu jo vuosisatojen ajan, 1900-luvulla yhä kasvavassa määrin. Esimerkiksi yksi alan tunnetuimmista tutkimuksista, Johan Huizingan (1950 [1938]) *Homo Ludens*, ilmestyi alun perin jo vuonna 1938. Itsenäisenä tieteenalana pelitutkimus on kuitenkin vielä suhteellisen nuori. Se alkoi saada muotonsa viime vuosituhannen lopulla, virtuaalisten pelien kulttuurisen ja yhteiskunnallisen merkityksen alkaessa kasvaa nopeasti (esim. Aarseth 2001). Toisaalta *International Simulation and Gaming* -yhdistys sekä sen julkaisema *Simulation & Gaming* -aikakauslehti ovat olleet toiminnassa jo vuodesta 1970 lähtien.

Pelitutkimuksen ala on identiteetiltään vahvasti poikkitieteellinen. Se kerää yhteen tutkijoita niin humanistisilta, yhteiskuntatieteellisiltä, käyttäytymistieteellisiltä kuin teknisiltäkin aloilta (Mäyrä, Van Looy & Quandt 2013). Poikkitieteellinen yhteistyö onkin lähes välttämätöntä, sillä ala edellyttää niin humanististen, sosiaalitieteellisten kuin teknologisten näkökulmien syvällistä ymmärtämistä, mihin yksittäisen tutkijan rahkeet harvoin riittävät (Mäyrä 2013). Toisaalta tutkijoiden erilaiset taustat ovat vaikuttaneet myös siihen, että alalla käydään jatkuvasti aktiivista keskustelua siitä, mitkä ovat sen tärkeimpiä tutkimuskysymyksiä (mm. Quandt ym. 2015). On myös esitetty eräviä näkemyksiä siitä, voidaanko menetelmien ja näkökulmien moninaisuutta pitää yksinomaan rikkautena, vai aiheuttaako alan yhteisen ”kovan ytimen” puute liiaksi hajanaisuutta (ks. esim. Kriz, Harviainen & Clapper 2018; Klappers 2018).

Pelitutkimuksella on erittäin vahva jalansija Suomessa. Frans Mäyrän kirjoittama *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* (2008) on yksi kansainvälisesti tunnetuimmista pelitutkimuksen oppikirjoista. Vuosina 1998–2012 Suomessa julkaistiin 37 pelitutkimuksen alaan kuuluvaksi katsottua väitöskirjaa, ja näistä peräti 15 vuosina 2010–12 (Sotamaa & Suominen 2013). Voinee olettaa, että tahti on tämän jälkeen vain kiihtynyt. Jo olemassa



olevaa tutkimustraditiota vahvistaa vuosina 2018–25 Suomen Akatemian rahoittama, Turun, Tampereen ja Jyväskylän yliopistojen yhteinen Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö. Vaikka ala on vahvasti kansainvälinen, on sillä ollut jo vuosikymmenen ajan myös oma suomenkielinen julkaisukanavansa, Suomen pelitutkimuksen seura ry:n julkaisema *Pelitutkimuksen vuosikirja*. Kyseisessä julkaisussa on ilmestynyt myös Aapelin Minigolfin historiaa ja pelaajayhteisöä käsittelevä katsausartikkelini (Hämäläinen 2017a).

Artikkeleissa III ja IV käsitellyt Minigolfin radannimet liittyvät pelitutkimuksen kentässä vahvimmin pelisuunnittelun (*game design*) tutkimukseen. Se on yksi pelitutkimuksen huomattavimmista osa-alueista: esimerkiksi Melcer ja kumppanit (2015) ovat havainneet, että *game design* on pelitutkimuksen alan julkaisujen yleisin asiasana. Kiinnostus pelisuunnittelun tutkimusta kohtaan on hyvin ymmärrettävää, sillä tutkimuksille on helppo löytää käytännön sovelluksia. Pelialan yritykset haluavat saada tietoa siitä, millä tavoin ne voisivat tehostaa ja kehittää tuotantoprosessejaan. Huomattavan osan pelisuunnittelun alan kirjallisuudesta muodostavatkin erityisesti pelisuunnittelijoille suunnatut opaskirjat, joissa pyritään neuvomaan lukijaa usein hyvin käytännönläheisestikin, kuinka suunnitella onnistunut ja menestyksenkäs videopeli. Tunnettuina esimerkkeinä tällaisista voidaan mainita Salen ja Zimmermann (2004), Schell (2008), Adams (2014) ja Rogers (2014). Toinen pelisuunnittelun tutkimuksen pääsuuntaus on teoreettisemmin ja akateemisesti suuntautunut tutkimus. Tuoreena yhteenvetona aiheesta voidaan mainita Lankosken ja Holopaisen (2017) toimittama kokoomateos. Erityisesti suomalaisesta näkökulmasta on syytä huomata myös Annakaisa Kultiman (2018) pelien tekemistä ennen kaikkea pelikehittäjien näkökulmasta käsittelevä, peräti 19 osatutkimuksesta koostuva väitöskirja.

Pelisuunnittelun tutkimus voidaan jakaa alakategorioihin paitsi teoreettisen ja käytännöllisen lähestymistavan välillä, myös sen perusteella, mitä suunnittelun osa-aluetta tutkimus käsittelee. Radannimitutkimukseni koskettavat lähimmin *ratasuunnittelun* (*level design*) alaa. Videopelien sisällä esiintyviä toisistaan erillisiä pelitiloja kutsutaan puhujasta sekä pelin rakenteesta ja yleisestä luonteesta riippuen mm. *radoiksi*, *tasoiksi*, *kartoiksi* tai *maailmoiksi*, englanniksi *track*, *level*, *stage*, *map* ja *world* (ks. esim. Picard 2014: 99; Byrne 2005: 6). Minigolfia käsittelevissä tutkimuksissani olen käyttänyt suomeksi termiä *radannimi* mutta englanniksi *level name*. Termit eivät ole täysin suorat käännösvastineet toisilleen: *radannimi* olisi luontevinta kääntää muotoon *track name*, *level name* puolestaan *tasonnimeksi*. Englanninkielisessä tutkimuskirjallisuudessa termit *level* ja *level design* ovat jo ehtineet vakiintua käyttöön, joten artikkeliin tutustuvat pelitutkijat olisivat saattaneet saada väärän käsityksen tutkimuksen aiheesta, mikäli olisin käyttänyt jotain muuta termiä. Suomenkielisessä tutkimuskirjallisuudessa vakiintunutta käytäntöä sen sijaan ei ole toistaiseksi ollut. Termiä *rata* käytettiin Minigolfin pelivalikoissa, -ohjeissa ja -ikkunassa (ks. kuva 1 tämän yhteenvedon luvussa 2.2.1), minkä lisäksi se oli vakiintunut hyvin vahvasti peliyhteisön keskusteluihin. Tästä syystä olisi tuntunut oudolta käyttää jotain muuta termiä.

Ratasuunnittelun tutkimuksen päätavoitteena on kuvata suunnitteluprosesseja ja niiden eri vaiheita ja tällä tavoin auttaa ratasuunnittelijoita luomaan mielekkäitä ja mielenkiintoisia ratoja osaksi pelin kokonaisuutta. Aihe on tietysti läsnä pelisuunnittelun keskeisimmissä yleistöksissä, minkä lisäksi on julkaistu useita yksinomaan ratasuunnitteluun keskittyviä teoksia (mm. Lecky-Thompson 2002; Clayton 2003; Byrne 2005; Feil & Scattergood 2005; Co 2006; Kremers 2009; Hullett & Whitehead 2010; Moore 2011; Hullett 2012; Totten 2014; 2017) sekä verkkosivustoja (www.worldofleveldesign.com, www.level-design.org, www.gamasutra.com). Totten (2017: xxii) tosin on todennut, että useiden ratasuunnittelun alalla työskentelevien mielestä aiheeseen keskittyvää kirjallisuutta on edelleen aivan liian vähän – yleensä ratasuunnittelua käsitellään varsin ohuesti ja pintapuolisesti osana pelisuunnittelun kokonaisuutta.

Ratasuunnittelua käsittelevällä kirjallisuudella on kaksi pääasiallista kohderyhmää: pelialalla työskentelevät ratasuunnittelun ammattilaiset sekä pelitutkimuksen alan tutkijat ja opiskelijat. Tämän vuoksi kirjallisuudessa on nähtävissä, yleisen pelisuunnittelukirjallisuuden tavoin, kaksi pääsuuntausta: käytännöllinen ja teoreettinen lähestymistapa. Jotkut kirjoittajat, kuten Clayton (2003) ja Moore (2011), antavat hyvinkin käytännönläheisiä ohjeita ratojen suunnitteluun, käyttäen esimerkkinä jotakin tiettyä ratasuunnitteluohjelmaa. Tällaisten katsausten ongelmana kuitenkin on, että erilaisia pelejä ja suunnitteluohjelmia on valtavasti, ja ne ovat varsin erilaisia keskenään. Niinpä tällaisia yksityiskohtaisia ohjeita ei voi kovin hyvin soveltaa muunlaisiin peleihin. Jotkut tutkijat, esimerkiksi Hullett (2012), ovatkin pyrkineet hahmottelemaan yleisempiä suunnittelumalleja. Videopelien maailma kuitenkin muuttuu hyvin nopeasti, joten tällaiset ohjeet eivät välttämättä pysy ajan tasalla pitkään. Christopher Tottenin (2017) toimittamassa tuoreessa artikkelikokoelmassa pyritään keskittymään laajemmin ja teoreettisemmin ratasuunnittelun filosofiaan. Viime aikoina ajankohtaiseksi keskustelunaiheeksi ovat nousseet tekoälyn suunnittelemat radat (esim. Smith ym. 2011; Summerville & Mateas 2016; Johnson 2017).

Radanimet liittyvät vahvasti myös toiseen pelisuunnittelun tutkimuksen osa-alueeseen, pelaajalähtöisen tuotannon sekä *modaamisen* ja *modifikaatioiden* tutkimukseen. Näillä termeillä viitataan erilaisiin pelin harrastajien suunnittelemiin sisältöihin, useimmiten peleistä tai niiden osista tehtyihin muunnelmiin. Jotkin muunnelmät voivat olla pieniä ja lähinnä visuaalisia, kuten pelihahmon ulkonäköön tai pelin sääolosuhteisiin tehdyt muutokset, toiset muunnelmät taas saattavat muuttaa pelin rakennetta hyvinkin voimakkaasti (tarkemmin ks. Unger 2012: 518).

Pelaajalähtöinen suunnittelu on herättänyt viime aikoina runsaasti kiinnostusta, sillä useat kansainvälisesti suositut videopelit, kuten *Counter-Strike*, *Team Fortress*, *Defense of the Ancients* ja *League of Legends* ovat alun perin muiden pelien modifikaatioita tai luotu modifikaatioiden pohjalta. Pelien tuottajat ovat kiinnostuneita aiheesta myös siksi, että modifikaatiot jatkavat pelien käyttöikä ja edistävät pelikulttuurien kehitystä ilman, että tuottajan

tarvitsee sijoittaa niihin juurikaan rahaa. Suomessa aihetta ovat tutkineet väitöskirjoissaan Tanja Sihvonen (2009) ja Olli Sotamaa (2009) sekä tutkimusartikkelissaan Hanna Wirman (2009). Näkisin radannimitutkimusteni olevan tästä näkökulmasta kiinnostavia, sillä Minigolfissa ratojen suunnittelusta ovat vastanneet valtaosin sen aktiiviset harrastajat.<sup>4</sup> Minigolfin radannimisysteemin kehitystä käsittelevässä luvussa 2.2.3 esitän, että harrastajien vastuulla ratasuunnittelussa on ollut huomattava vaikutus niin radannimiin kuin ratojen pelillisiin ominaisuuksiin.

Kuten jo luvussa 1.2.2 toin esille, pelitutkimuksen alan kirjallisuudessa puhutaan hyvin vähän nimistä. Joissakin peli- ja ratasuunnittelun oppaissa (esim. Moore 2011: 142–143) annetaan ohjeita ratojen tiedostonimien luomiseen pelin teknisen toteutuksen näkökulmasta. Ratojen varsinaiset nimet eli nimien pelaajalle näkyvät muodot sen sijaan ohitetaan usein itsestäänselvyytenä, niiden luomiseen ei anneta ohjeita. Toisaalta monet kirjoittajat, kuten Schell (2008), Adams (2014) ja Rogers (2014) näyttävät kyllä tunnistavan nimien tärkeyden. Voitaneen siis tehdä johtopäätös, että he eivät pureudu aiheeseen yksityiskohtaisemmin, koska tietoa siitä ei ole saatavilla. Pelien nimistöä käsittelevälle tutkimukselle on siis tarvetta.

## 1.2.6 MUU VERKKOTUTKIMUS

Kuten luvussa 1.1 olen tuonut ilmi, internet on muuttanut yhteiskuntaa valtavasti ja on nykyään läsnä lähes kaikkialla. Ei siis ole yllättävää, että verkkoa on tutkittu runsaasti ja tutkitaan yhä kasvavassa määrin monilla tieteen eri osa-alueilla. Vaikka tutkimukseni kytkeytyy näistä vahvimmin peli- ja tietokonevälitteisen viestinnän tutkimukseen, on sillä yhteyksiä myös muihin verkkotutkimuksen osa-alueisiin. Käsitelen näitä osa-alueita ja yhteyksiä tässä luvussa.

Vielä 2000-luvun alussa verkkotutkimuksesta kaavailtiin omaa itsenäistä tieteenalaansa. Pian verkon kuitenkin huomattiin kasvavan niin keskeiseksi osaksi erilaisia ilmiöitä, ettei sitä ollut perusteltua rajata omaksi tutkimusalueekseen. (Laaksonen, Matikainen & Tikka 2013: 17.) Niinpä verkkoa käsittelevät tutkimukset ja tutkijat ovat pääosin integroituneet osaksi perinteisempiä tieteenaloja, kuten omassa tapauksessani kielitieteitä. Tämä tutkimusten sijaitseminen hajallaan useiden eri tieteenalojen alla on kuitenkin aiheuttanut sen, että yksittäisen tutkijan on vaikeaa ja työlästä perehtyä aiheeseen perusteellisesti. Kokonaiskuvan hahmottamista helpottavat kuitenkin artikkelikoelmat, joissa eri alojen asiantuntijat käsittelevät tiettyihin verkkotutkimuksen teemoihin liittyviä kysymyksiä omista näkökulmistaan. Kotimaisia esimerkkejä tällaisista ovat *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin* (Järvinen & Mäyrä 1999), *Funetista Facebookiin. Verkon kulttuurihistoria* (Saarikoski

---

<sup>4</sup> Toisaalta heidät on valtuutettu tähän Aapelin ylläpitäjien toimesta, joten tavallaan heidän tuottamansa sisältö edustaa ammattimaisen pelisuunnittelun ja pelaajalähtöisen suunnittelun välimuotoa.

ym. 2009), *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät* (Laaksonen, Matikainen & Tikka 2013), *Sosiaalisen median lyhyt historia* (Suominen ym. 2013), *Kieli verkossa. Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen* (Helasvuo ym. 2014a) sekä *Twitter viestintänä. Ilmiöt ja verkostot* (Isotalus, Jussila & Matikainen 2018).

Verkkotutkimuksen kentän tavoin itse verkko on äärimmäisen laaja ja heterogeeninen kokonaisuus, jota on vaikea kuvata tiiviisti mutta kattavasti. Jaakko Suominen (2009: 11–14) on jakanut verkon neljään osa-alueeseen: tekniseen infrastruktuuriin, (tietokoneet, älypuhelimet ja muut päätelaitteet, mokat, kaapelit), sovelluksiin (WWW, sähköposti, IRC), sovellusohjelmiin (Mozilla Firefox, Internet Explorer, Outlook, mIRC) sekä web-selaimissa toimiviin sovelluksiin ja palveluihin (Google, Facebook, Youtube, Wikipedia). Omat tutkimukseni kohdistuvat viimeksi mainittuun osa-alueeseen eli teknisestä näkökulmasta verkon pintatasoon. Toisaalta Suominen (mt.) pitää relevanttina myös erilaisiin käyttömuotoihin liittyvää jaottelua. Yleisiä käyttömuotoja ovat hänen mukaansa esimerkiksi reaaliaikainen ja ei-reaaliaikainen viestintä, tiedonhaku, lataaminen, pelaaminen sekä hypertekstin ja multimedian käyttö ja tuotanto. Tässä tutkimuksessa tarkastelen näistä eniten viestintää ja pelaamista mutta jonkin verran myös muita käyttömuotoja.

Toinen verkon jaottelutapa perustuu sen ajalliseen kehitykseen ja ennen kaikkea käyttäjien muuttuneeseen rooliin. Tämä malli on usein kiteytetty tietoteknisten ohjelmien ja sovellusten versionumeroita mukaileviin termeihin *web 1.0*, *web 2.0* ja *web 3.0*. Määritelmiä termeille on pyritty tekemään runsaasti, ja vaikka täyteen yksimielisyyteen ei ole päästy, päälinjat ovat selvät. Termillä *web 1.0* viitataan verkon alkuperäiseen, perinteisimpään muotoon, Se koostuu staattisista verkkosivuista, joissa vuorovaikutus on yksisuuntaista, sivuston ylläpitäjältä sen käyttäjälle. Web 2.0 puolestaan tarjoaa käyttäjille interaktiivista sisältöä ja mahdollisuuden osallistua aktiivisemmin sisällöntuotantoon. Tämän vuoksi sitä on kutsuttu yleisesti *sosiaalisiksi mediaksi*. Sanan *sosiaalinen* käyttöä on tosin kritisoitu kysymällä, onko olemassa mediaa, joka ei olisi sosiaalista. Esimerkiksi Heidi Partanen (2009) onkin ehdottanut käytettäväksi *sosiaalisen* sijaan sanaa *yhteisöllinen*. Sosiaalinen media eli *some* on kuitenkin jo vakiintunut kielenkäyttöön siinä määrin, että sen vaihtaminen olisi jokseenkin mahdotonta (Laaksonen ym. 2013: 14). Web 3.0 eli *semanttinen verkko* (*semantic web*) puolestaan on älykäs ja oppimiskykyinen. Se osaa tarjota kullekin käyttäjälle sellaisia sisältöjä, joita tämä todennäköisesti pitää mielenkiintoisina. Se on läsnä kaikkialla, ei vain tietokoneissa ja mobiililaitteissa vaan myös esimerkiksi autoissa ja kodinkoneissa. (Termeistä tarkemmin ks. esim. Laaksonen ym. 2013: 11–17; Rudman & Bruwer 2016.)

Vaikka web 3.0 tekee jo tuloaan monissa suosituissa verkkopalveluissa<sup>5</sup>, elämme yhä ensisijaisesti sosiaalisen median aikakautta. Tätä noin 15 vuoden

---

<sup>5</sup> Esimerkiksi Facebook ja Google tarjoavat kohdennettua mainontaa käyttäjätietojemme ja tykkäystemme perusteella. Youtube puolestaan osaa ehdottaa videoita aiemmin katsomiemme videoiden perusteella.

ajanjaksoa ovat kartoittaneet esimerkiksi Suominen ja kumppanit (2013). Teoksen johdannossa Suominen (2013a: 15–16) vetää myös yhteen joidenkin tutkijoiden hahmottelemia sosiaalisen median jakoja. Esimerkiksi Laaksonen ja kumppanit (2013: 15) ovat hahmotelleet sosiaalisen median kuudeksi pääluokaksi yhteistuotantosivustot (esim. Wikipedia), yhteisöpalvelut (Facebook, LinkedIn), sisällönjakoalustat (Youtube), blogit ja mikroblogit (blogialustat, Twitter), sosiaaliset ja pelilliset virtuaalimaailmat (Second Life, World of Warcraft) sekä verkkokeskustelut (Suomi24).

Vaikka verkkotutkimuksesta ei muodostunut kokonaan omaa tieteenalaansa, verkon ja siihen liittyvän teknologian ympärille on rakentunut tai rakentumassa runsaasti suppeampia tutkimusaloja. Edellä olen esitellyt näistä tietokonevälitteisen viestinnän (CMC) tutkimusta sekä pelitutkimusta. Muista tällaisista aloista on syytä mainita erityisesti digitaalinen humanistinen tutkimus sekä digitaalisen kulttuurin tutkimus.

Digitaalinen humanistinen tutkimus, josta käytetään ajoittain myös nimitystä digitaaliset ihmistieteet<sup>6</sup>, yhdistää humanististen tutkimusalojen näkökulmat digitaalisen tietojenkäsittelyn osaamiseen. Vaikka tällaista yhteistyötä on kaavailtu ja jossain määrin tehtykin jo viime vuosisadan puolella, omaksi tieteenalaksi se on ainakin Suomessa alkanut vakiintua vasta kuluneen vuosikymmenen aikana. Tähän vakiintumisprosessiin on liittynyt vilkasta keskustelua alan tavoitteista ja rajojen määrittelystä. Tässä keskustelussa on kyse myös tutkimusrahoituksesta, sillä esimerkiksi Suomen Akatemia ja Helsingin yliopisto ovat painottaneet alaa strategioissaan. Tutkimusalan historiaa käsitelleet Haverinen ja Suominen (2015) ovat tunnistaneet tästä keskustelusta kaksi pääsuuntausta: teknologisen osaamisen tärkeyttä ja uuden tuottamista painottavan suuntauksen sekä digitalisoituneen kulttuurin laajempaa, syvällisempää ymmärtämystä painottavan suuntauksen. Toisaalta he itse tarjoavat tällaisen mustavalkoisen jaon sijaan akseliston, joka voisi auttaa digihumanisteja hahmottamaan tutkijaidentiteettiään.

Suomalaisissa yliopistoissa on kehitetty viime vuosina aktiivisesti digitaaliseen humanismiin liittyviä hankkeita ja opetusta. Erityisesti Helsingin yliopistossa siitä on tehty strateginen painopistealue perustamalla HELDIG-tutkijaverkosto<sup>7</sup>, rekrytoimalla runsaasti alan professoreita, tohtorikoulutettavia ja muita tutkijoita sekä järjestämällä alan konferensseja<sup>8</sup>. Haverinen ja Suominen (2015) nostavat kielitieteilijät esille digitaaliseen humanismiin aktiivisimmin tarttuneista tutkijoista. Mahdollisena selityksenä tähän aktiivisuuteen on se, että kielitieteilijät pystyvät kenties luontevimmin hyödyntämään suurten datamassojen kvantitatiivista analyysiä. Nimistöntutkimuksen alan ensimmäiset digitaalisen humanismin projektit ovatkin liittyneet Suomen suuriin paikannimiaineistoihin. Joulukuussa 2017 julkaistun Digitaalisen nimiar-

<sup>6</sup> Termin *digitaaliset ihmistieteet* voidaan katsoa ottavan paremmin huomioon myös yhteiskuntatieteet.

<sup>7</sup> <https://www.helsinki.fi/en/helsinki-centre-for-digital-humanities> Viitattu 27.12.2018.

<sup>8</sup> Olen itsekin esitellyt tutkimustani parissa alan kotimaisessa ja pohjoismaisessa tapahtumassa.

kiston pohjalta on rakennettu Nimisampo-sovellus, jonka on määrä auttaa tutkijoita valtavien paikannimiaineistojen käsittelyssä ja hyödyntämisessä (Ik-kala ym. 2018).

Oma tutkimukseni liittyy digitaalista humanismia vahvemmin digitaalisen kulttuurin tutkimukseen, jossa verkko on tutkimuksen kohde eikä vain väline. Termin *digitaalinen kulttuuri* määrittelemisen ja tarkka rajaaminen voi olla haasteellista (ks. esim. Suominen 2013b), mutta yleensä sillä viitataan erilaisien digitaalisten laitteiden, kuten tietokoneiden, matkapuhelinten ja verkon käyttötapoihin. Sitä tarkastelevan tieteenalan tutkimuskenttä on siis lähtökohtaisesti erittäin laaja, sillä nykyisessä yhteiskunnassa digitaalisuus on läsnä lähes kaikkialla. Esimerkiksi edellä esitelty pelitutkimuksen ala voidaan laajuudestaan huolimatta nähdä vain yhtenä digitaalisen kulttuurin osa-alueena. Suomisen (2008) mukaan digitaalisen kulttuurin tutkimus on kuitenkin ennen kaikkea humanistista tutkimusta; sen tehtävänä on selittää, tulkita ja ymmärtää digitaalisia ilmiöitä, kyseenalaistaa yksinkertaistuksia sekä tutkia valtaa ja vastarintaa kriittisesti. Se voi myös koota yhteen erilaisten perinteisempien tieteenalojen alla työskenteleviä digitaalisten ilmiöiden tutkijoita ja tarjota heille apua esimerkiksi alan erityisten tutkimuseettisten ongelmien kanssa (mt.). Vaikka digi-ilmiöitä tutkivien määrä on kasvanut huomattavasti viimeisen vuosikymmenen aikana, ei tämä tarve ole nähdäkseen toistaiseksi poistunut. Nähtäväksi jää, muuttuuko erityistiede tarpeettomaksi<sup>9</sup>, mikäli yhteiskuntamme digitaalistuminen jatkuu tulevana vuosina ennakoitulla tavalla.

Digitaalisen kulttuurin alan kotimaisena julkaisukanavana on toiminut vuodesta 1998 lähtien WiderScreen-aikakauslehti. Ensimmäinen suomalaista tutkimuskenttää laajemmin luotaava katsaus, *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, julkaistiin vuonna 1999 Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrän toimittamana. Sittemmin alan tutkimusta Suomessa ovat kartoittaneet kattavimmin Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin (aiemmin digitaalisen kulttuurin) professori Raine Koskimaa (mm. 2002; 2007) sekä Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin professori Jaakko Suominen (mm. 2008; 2013b). He ovat myös olleet mukana suomentamassa Charlie Geren teosta *Digitaalinen kulttuuri* (2006 [2002]). Etenkin Turun yliopistossa on muutoinkin laaja alan tutkijoiden keskittymä. Digitaalisen kulttuurin oppiaineen opetuksen ja tutkimuksen painopistealueiksi on ilmoitettu teknologian kulttuurien muutos, pelikulttuurit sekä verkko-yhteisöt ja sosiaalinen media (Suominen 2013b; Turun yliopisto).

## 1.2.7 HUUMEKAUPAN JA -KULTTUURIN TUTKIMUS

Tor-verkon huumemyyjien nimiä käsittelevä artikkeli II liittyy vahvasti paitsi nimistöntutkimukseen, myös huumausaineiden käyttöä ja kauppaa käsitteleviin tutkimusperinteisiin. *Huumausaineilla* eli *huumeilla* tarkoitan sellaisia

---

<sup>9</sup> Tällaista mahdollisuutta ovat pohtineet monet alan tutkijat, esim. Järvinen & Mäyrä (1999: 18), Koskimaa (2002; 2007) ja Suominen (2013b).

psykoaktiivisia aineita, joiden käyttö, hallussapito tai myyminen on kansallisten lakien tai kansainvälisten huumausainesopimusten perusteella kiellettyä. Käytän tässä tutkimuksessa yksinkertaisuuden vuoksi käsitettä *huume*, vaikka se perustuu lähinnä kontrollipoliittisiin sopimuksiin (Hakkarainen 2015: 81) ja sitä voidaan pitää aineiden vaikutusten näkökulmasta kyseenalaisena. Termiä *päihde* voidaan käyttää, mikäli käsittelyyn halutaan sisällyttää myös ei-lääkinnällisessä tarkoituksessa käytetyt lailliset psykoaktiiviset aineet, kuten alkoholi, tupakka, kahvi ja impattavat liuottimet ja liimat. Ainakin Suomessa päihde- ja riippuvuustutkimuksen osa-alueet ovat kytkeytyneet läheisesti toisiinsa, mikä käy ilmi jo Alkoholi-, huume- ja rahapelitutkijain seuran niimestä.<sup>10</sup> Myös Helsingin yliopiston Riippuvuuksien, yhteiskunnallisen sääntelyn ja hallinnan tutkimuskeskus (CEACG) tarkastelee niin alkoholi-, huume- kuin uhkapeliriippuvuutta.

Huumausaineisiin kohdistunut tutkimus oli pitkään jokseenkin satunnaista ja määrältään vähäistä. Kuten Ylikangas (2009: 9) on todennut, huumeiden käytöstä ennen 1960-lukua on vaikeaa ja työlästä löytää tietoa. Tätä edeltäneitä tutkimuksia Suomessa on listannut Hakkarainen (2015: 89). Järjestelmällisen tutkimuksen voidaan katsoa alkaneen, kun huumeiden käyttö alettiin 1960-luvulla nähdä merkittävänä yhteiskunnallisena ongelmana. Tärkeimpiä vaikuttajia näkökulman muutokseen olivat ajan radikaali ja kokeilunhaluinen nuorisokulttuuri, jonka mottona oli ”rock, ruoho, rakkaus”, sekä sen vastareaktioina YK:n huumausaineyleissopimus 1961 ja Yhdysvaltain presidentti Richard Nixonin vuonna 1970 julistama sota huumeita vastaan (aiheesta tarkemmin ks. Partanen 2002).

Tähänastisissa tutkimuksissa on painottunut vahvasti huumekaupan huumausaineiden käytön seuraaminen käytön haittojen ja siihen liittyvien negatiivisten lieveilmiöiden, kuten rikollisuuden, ehkäisemiseksi. Merkittävän osan tutkimuskenttää ovat muodostaneet YK:n huume-toimiston (UNODC) sekä Euroopan huumausaineiden ja niiden väärinkäytön seurantakeskuksen (EMCDDA) seurantatutkimukset, joiden tulokset julkaistaan vuotuisissa raporteissa (esim. UNODC 2018; EMCDDA 2018). Suomessa EMCDDA:lle teetettyjä raporteja on julkaistu *Huume-tilanne Suomessa* -sarjassa (esim. Varjonen 2015). Lisäksi Stakes ja THL ovat teettäneet omia seurantatutkimuksiaan 1990-luvulta lähtien, pääosin neljän vuoden välein. (Hakkarainen 2015.)

Säännöllisen viranomaisseurannan ohella on aika ajoin julkaistu laajemman perspektiivin tilannekatsauksia huumeidenkäytön yleisilanteeseen ja ajankohtaisiin trendeihin. Pekka Hakkarainen tarkastelee väitöskirjassaan (1992) huumausaineiden paikkaa suomalaisessa yhteiskunnassa toisen maailmansodan jälkeen. Osmo Kontulan (1992) sekä Olavi Kaukosen ja Pekka Hakkaraisen (2002) toimittamat artikkelikokoelmat pyrkivät kuvaamaan, ketkä huumeita Suomessa käyttävät ja miten heihin tulisi suhtautua. Hakkaraisen (2015) artikkeli huumeidenkäytön tutkimusmetodologiasta vetää varsin kattavasti yhteen myös alan viimeaikaisia tutkimustuloksia.

---

<sup>10</sup> Rahapelitutkimus liittyi osaksi seuran toimintaa vuoden 2019 alusta lähtien.

Viime aikoina yhä useammin osaksi näitä tilannekatsauksia on tullut nykyisen huumausainepolitiikan asema. YK:n johtama huumesota ja kieltolaki-politiikka ovat saaneet kasvavassa määrin kritiikkiä osakseen. Useat merkittävät toimijat, kuten maailman terveysjärjestö WHO sekä Global Commission on Drug Policy, ovat alkaneet vaatia näkyvästi huumeidenkäytön rangaistavuuden poistamista. Monissa maissa (mm. Portugali, Uruguay, Norja, useita Yhdysvaltain osavaltioita) onkin dekriminalisoitu huumeiden hallussapito ja käyttö tai jopa laillistettu kannabiksen myyminen. Suomessa tämä keskustelu on jäänyt toistaiseksi melko vähiin, vaikka aihe nostettiin esille voimakkaasti jo Tapio Onnelan (2001) toimittamassa artikkelikokoelmassa, ja helmikuussa 2018 THL:n asiantuntijat Pekka Hakkarainen ja Tuukka Tammi (2018) ilmoittivat tukevansa dekriminalisointia.

Huumausaineisiin liittyvien asenteiden ja näkemysten muuttuminen lie-nee vaikuttanut myös siihen, että 2000-luvulla on tullut yleisemmäksi tutkia huumausaineita myös muista kuin kansanterveyden ja lainsäädännön näkökulmista. Mikko Salasuo (2004) on tutkinut väitöskirjassaan kannabiksen ja ekstaasin viihdekäyttöä osana juhlimiskulttuuria ja myös laajemmin ajankuvana. Jussi Perälän (2002; 2011; 2013) etnografiset tutkimukset puolestaan kuvaavat Helsingin huumemarkkinoiden toimintaa ja toimijarooleja. Mikko Ylikangas (2009) on koonnut suomalaisen huumausaineiden käytön historiaa 1950-luvulle saakka, Jaakko Hämeen-Anttila (2013) puolestaan käsittelee huumeiden kulttuurihistoriaa kansainvälisesti, Lähi-idän hasiskulttuuria painottaen. Kainulainen, Savonen ja Rönkä (2017) ovat koonneet kovia huumeita vuosikymmeniä käyttäneiden henkilöiden kokemuksia. Hautala ja kumppanit (2018) puolestaan argumentoivat sen puolesta, että huume keskustelussa otettaisiin huomioon käytön haittavaikutusten ohella myös käytön tuottama mielihyvä ja mahdolliset muut positiiviset vaikutukset. Oma tutkimukseni liittyy osaksi tätä tutkimusperinnettä. Tarkastelen huume kaupan mekanismeja ottamatta kantaa sen lailliseen statukseen tai siihen, tulisiko viranomaisten tehdä asialle jotain. Toisaalta tutkimukseni tuo tarkasteluun myös uuden näkökulman, sillä se on tietääkseni ensimmäinen huume kauppaa ja -kulttuuria kieli-tieteen näkökulmasta tarkasteleva tutkimus Suomessa.

Kokonaisuudessaan huumausaineisiin liittyvää tieteellistä tutkimusta on Suomessa kuitenkin yhä yllättävän vähän ottaen huomioon, kuinka merkittävä-  
nä yhteiskunnallisena ongelmana sitä pidetään ja kuinka laaja talouden ala se on. Huomattava osa aihetta käsittelevästä kirjallisuudesta keskittyy huume-  
valistukseen ja huumeidenkäytön haittojen käsittelyyn ei-akateemisesta näkö-  
kulmasta. Kenties osasyynä tieteellisen tutkimuksen vähyyteen on ollut se, että aiheen tutkiminen on sen laittomuuden ja stigmaattisen luonteen vuoksi vaikeaa. Viranomaisvalvonnan perusteella voidaan tehdä vain hyvin ylimal-  
kaisia arvioita käytön volyyminä, huumeiden käyttäjiä taas voi olla vaikea ta-  
voittaa osallistumaan kyselytutkimuksiin (Hakkarainen 2015). Lisäksi varsin-  
kin aiemmin huumausainepolitiikkaa kriittisesti tarkastelleet tutkijat saattoi-  
vat helposti leimautua huumeidenkäytön kannattajiksi (Hautala ym. 2018).



Merkittävän muutoksen tähän tilanteeseen on 2010-luvulla tuonut verkossa tapahtuvan huumekaupan synty ja nopea kasvu. Kauppaa ei käydä julkisessa internetissä (*clearweb*) vaan mm. *darknetiksi*, *deep webiksi*, *hidden webiksi* tai *Tor-verkoksi* kutsutussa salatussa verkossa<sup>11</sup>. Sinne on perustettu lukuisia *kryptomarketeiksi* (engl. *cryptomarket*) kutsuttuja verkkopalveluita, joiden tarkoituksena on toimia alustana laittomilla tavaroilla ja palveluilla tehtävällä kaupankäynnillä. Ne sisältävät runsaasti avoimesti saatavilla olevaa dataa huumekaupoista ja tarjoavat näin ollen vastauksia useisiin huumeetutkijoita pitkään askarruttaneisiin kysymyksiin (Martin & Christin 2016: 85).

Ei siis ole ihme, että tutkijat ympäri maailman ovat reagoineet uuteen ilmiöön nopeasti. Ensimmäinen kansainvälisesti merkittävä verkkohuumekauppa Silk Road perustettiin helmikuussa 2011 (Barratt & Aldridge 2016: 1), ja jo pari vuotta myöhemmin aiheesta oli ilmestynyt useita tutkimuksia (mm. Barratt 2012; Christin 2013; Martin 2014). Tämän jälkeen tutkimusten määrä on kasvanut entisestään. Huomionarvoisin merkki paalu lienee *The International Journal of Drug Policy* -lehden numero 35 teemalla Drug cryptomarkets, joka sisältää 12 uutta tutkimusartikkelia kryptomarketeista. Olen käyttänyt numeron johdantoartikkelia (Barratt & Aldridge 2016) ensisijaisena lähteenä kryptomarkettien tähänastisten tutkimuksellisten päälinjojen kartoittamiseen.

Myös suomalaiset tutkijat ovat olleet nopeita heräämään huumekaupan muutokseen. Darknet-asiantuntija Juha Nurmi on kerännyt suomalaisesta Silkkitie-palvelusta aineiston, joka sisältää kaikki sivustolla tehdyt kaupat marraskuusta 2014 syyskuuhun 2015. Tätä aineistoa ovat hyödyntäneet tähän mennessä Nurmi & Kaskela (2015) sekä Nurmi ym. (2017). Ari Haasio (2017) on käsitellyt verkkohuumekauppaa teoksessaan *Verkkorikokset*. Akateemisen maailman ulkopuolelta on syytä mainita tutkiva toimittaja Aarno Malin, joka on seurannut Tor-verkon huumekauppaa aktiivisesti useiden vuosien ajan ja kirjoittanut aiheesta artikkeleita Suomen Kuvalehteen sekä Punainen kolmio -blogiinsa<sup>12</sup> (Malin 2016; 2017a; 2017b; 2018a; 2018b).

Verkkohuumekaupan suuruudesta on vaikea tehdä tarkkoja arvioita, mutta on selvää, että se on kasvanut nopeasti. Vuosina 2011–2015 verkkohuumekaupan kokonaisvolyymin on arvioitu olleen keskimäärin noin 40 miljoonaa euroa vuodessa mutta vuonna 2016 jo 150–270 miljoonaa euroa (Kruithof ym. 2016; EMCDDA 2017). Tämä on toki edelleen hyvin pieni osuus huumekaupan kokonaisvolyymistä, jonka arvioidaan olevan vuosittain 500 miljardin euron luokkaa (GFI 2017). Verkkokauppojen pientä markkinaosuutta selittänee ennen kaikkea se, että siellä käydään lähinnä pienten määrien vähittäiskauppaa. Suurien huume-erien liikuttelemisen postitse etenkin valtiorajojen yli on ris-

---

<sup>11</sup> Käytän tässä yhteenvedossa ilmausta *Tor-verkko*, englanninkielisessä tutkimusartikkelissa puolestaan termiä *darknet*. Syynä sisällöltään eräviiden termien valintaan on niiden vakiintuneisuus tutkimuksissa ja muussa julkisessa kirjoittelussa, esimerkiksi lehtiutisissa (terminologiasta ks. esim. Barratt & Aldridge 2016). Termi *Tor-verkko* on sinänsä epätarkka, sillä *Tor* (*The Onion Router*) on vain käyttäjänsä identiteetin piilottava internetselain, jolla voidaan käyttää normaalien verkkosivujen ohella myös ns. piilopalveluita kuten verkkohuumekauppasivustoja (tarkemmin ks. [www.torproject.org](http://www.torproject.org), viitattu 7.5.2019).

<sup>12</sup> [www.punainenkolmio.blogspot.com](http://www.punainenkolmio.blogspot.com). Viitattu 30.7.2018.

kialtista, tähän tarvitaan edistyneempiä salakuljetusmenetelmiä. Monet käyttäjät saattavat myös kokea Tor-verkon ja Bitcoin-virtuaalivaluutan käytön liian hankalana, mikäli pystyvät hankkimaan aineet myös muilla tavoin. Lisäksi tuotteiden lähettäminen postitse – etenkin maasta toiseen – on selvästi hitaampaa kuin samassa kaupungissa asuvalta välittäjältä hankkiminen, joten esimerkiksi vieroitusoireista kärsivälle käyttäjälle se ei ole optimaalinen vaihtoehto.

Joka tapauksessa verkko on muuttanut huumekauppaa ja sen kulttuuria nopeasti ja voimakkaasti. Markkinat ovat muuttuneet avoimemmiksi ja läpinäkyvämmiksi. Avoin kilpailu on pakottanut myyjät parantamaan tuotteiden laatua (Caudevilla ym. 2016). Toisaalta myyjät voivat saada tuotteensa kaupaksi ympäri maailman, mikä vähentää osuutensa voitoista ottavien välikäsien määrää. Myynnissä olevien huumausaineiden valikoima on jossain määrin erilainen kuin perinteisillä huumeemarkkinoilla: pääosin viihde- ja juhlimiskäytössä esiintyvät aineet (kuten ekstaasi) ovat yliedustettuina, kun taas ongelmakäytössä yleiset aineet (kuten heroini) aliedustettuina.<sup>13</sup> Kaikkiaan erilaisten tarjolla olevien aineiden määrä on kasvanut huomasti – tutkimuskirjallisuuteen on tämän seurauksena jo vakiintunut käsite *NPS* eli *new psychoactive substances*. Verkon välityksellä ostamiseen ei liity fyysisen väkivallan uhkaa, mikä on perinteisesti ollut reaalimaailman huumekaupan keskeisiä ongelmia. Monille mahdollisuus tilata huumausaineita verkon välityksellä onkin madaltanut kynnystä niiden kokeilemiseen, mikä saattaa lisätä käyttäjien määrää (Barratt ym. 2016). Kirjoittajat ovat kuitenkin kommentoineet, ettei tämä välttämättä tarkoita huumeidenkäytön haittojen kasvua, sillä verkon kautta huumeita tilaavat ovat valtaosin viihde- eivätkä ongelmakäyttäjiä. Huumekauppojen ympärille on myös syntynyt libertaristisia yhteisöjä, jotka kannattavat voimakkaasti huumausaineiden käytön laillistamista (Maddox ym. 2016; Munksgaard & Demant 2016).

Oma tutkimukseni liittyy ennen kaikkea verkkohuumekaupan osapuolten välistä luottamusta koskeviin tutkimuksiin (ks. esim. Tzanetakis ym. 2016; Bilgri 2018; Krylova 2018). Luottamuksella on suuri rooli verkon välityksellä tehtävässä huumekaupassa. Ostajan on luotettava, että myyjä todella lähettää tilatut tuotteet, pakkaa ne niin huolellisesti ettei lähetys kiinnitä tulli- ja postivirkailijoiden huomiota, ja että tuotetta on oikea määrä ja se on laadukasta. Kryptomarkettien palautejärjestelmät auttavat luottamuksen rakentamisessa, mutta ne eivät toimi aukottomasti (Barratt & Aldridge 2016: 3), joten myyjien on tärkeää pystyä luomaan luottamusta myös muiden keinojen avulla. Koska nimi on ensimmäinen ja usein myös ainoa asia, jonka ostaja saa tietää myyjästä, on sillä merkittävä rooli luottamuksen rakentamisessa. Tarkastelenkin artikkelissa II, millaisia nimeämisstrategioita myyjät käyttävät antaakseen itsestään luotettavan vaikutelman.

---

<sup>13</sup> Viihde- ja ongelmakäytön eroista ks. esim. Pitkänen, Perälä & Tammi (2016).

### 1.2.8 MUISTIN TUTKIMUS

Artikkeli IV liittyy nimistöntutkimuksen ohella kognitiiviseen psykologian alaan, tarkemmin sanottuna muistin tutkimukseen. Tällä saralla nimien muistamista on tutkittu selvästi enemmän kuin nimistöntutkimuksen puolella. Tutkimuksissa on keskitytty pääasiassa henkilönnimien muistamiseen, mutta myös kaupallista nimistöä ja paikannimiä on käsitelty jonkin verran (mm. Kalakoski & Saariluoma 2001; Luna, Carnevale & Lerman 2013). Näiden tutkimusten tuloksia vetävät yhteen Cohen ja Burke (1993), Hanley ja Cohen (2008), Schwartz (2014) sekä Brédart (2016).

Vaikka nimien muistaminen on keskustelujen sujuvuuden kannalta tärkeää, on aiemmissa tutkimuksissa havaittu, että muistaminen on usein vaikeaa. Brédart (2016: 482–487) on aiempaan tutkimukseen pohjaten esittänyt mahdollisia selityksiä muistamisen vaikeudelle. Näitä ovat mm. nimien muuta sanastoa alhaisempi käyttöfrekvenssi sekä se, että nimet eivät usein kuvaile kohteensa ominaisuuksia. Müller (2010) on myös havainnut, että ihmiset käsittelevät nimiä eri aivojen alueella kuin muuta sanastoa.

Aiempien tutkimusten fokus on ollut vahvasti siinä, kuinka hyvin erilaiset ihmisyksilöt ja -ryhmät muistavat nimiä. Vähemmälle huomiolle on jäänyt nimien muistettavuus eli se, kuinka hyvin nimet muistetaan ja mitkä tekijät voivat vaikuttaa nimien muistamiseen tai muistamattomuuteen. Aihetta sivutaan lyhyesti muutamissa tutkimuksissa, joita ovat koonneet Hanley ja Cohen (2008: 132–133). Pääasiallisena tarkastelukohteena muistettavuus on kuitenkin ainoastaan Lowreyn, Shrumin ja Dubitskyn (2003) artikkelissa.

Jo arkikokemuksen perusteella lienee selvää, että toiset nimet muistetaan paremmin kuin toiset. Usein tämä perustuu nimen ominaisuuksiin. Moni suomalainen esimerkiksi muistaneekin, että Perun pääkaupunki on Lima, mutta kuinka moni muistaa Perun naapurimaan, Ecuadorin, pääkaupungin nimen? Eroa selittänee lähinnä se, että *lima* sattuu olemaan suomen kielen sana. Myös kohteen tärkeys ja kiinnostavuus edesauttavat muistamista: suomalainen tuskin unohtaisi Maamme-laulun tai Nokian nimeä, mutta hetki sitten radiossa kuullun kappaleen tai lehtimainoksessa nähdyn yrityksen nimi saattaa unohtua helpostikin.

Oma tutkimukseni paikkaa aukkoa nimen muistettavuuden tutkimuksessa. Olen pyrkinyt selvittämään mahdollisimman tarkasti, mitkä Aapelin Minigolfin ratojen ja niiden nimien ominaisuudet vaikuttavat siihen, kuinka hyvin nimet muistetaan.

### 1.3 AINEISTOT

Tässä luvussa esittelen aineistot, joita olen tutkimusartikkeleissani käyttänyt. Käyn läpi, millaisilta verkkosivustoilta aineistot on kerätty ja millä perusteiden olen valinnut juuri kyseiset sivustot. Selostan myös, millaisia itse aineistotokset ovat, ja millaisin keruu- ja otantamenetelmin olen ne hankkinut.

Artikkelin I aineisto on peräisin kolmelta suomalaiselta verkkosivustolta: Aapeli, FutisForum ja Finfanfun.<sup>14</sup> Aapeli oli verkkopelisivusto, joka sisälsi noin 50 erilaista yksin tai sivuston muita käyttäjiä vastaan pelattavaa peliä. Se oli varsin suosittu etenkin vuosina 2005–10, tavoittaen parhaimmillaan viikoittain yli 100 000 suomalaista. Näihin aikoihin Aapelille luotiin myös 15 vieraskielistä tytärsivustoa, jotka tunnettiin nimellä Playforia. 2010-luvulla kaikkiaan noin 60 % palvelun käyttäjistä oli ulkomaisia. Rekisteröityneiden käyttäjien määrä ei ollut julkisesti nähtävillä vuoden 2009 jälkeen, mutta sivuston ylläpitäjältä vuonna 2011 saamani tiedon mukaan palveluun oli rekisteröity jo tuolloin yli 5 miljoonaa käyttäjätiliä. 2010-luvun aikana sivuston käyttäjämäärät kuitenkin laskivat rajusti, ja 7.1.2019 sivusto lopetti toimintansa.

FutisForum<sup>15</sup> on verkon suurin suomalainen jalkapalloaiheinen keskustelufoorumi. Se on perustettu vuonna 2006 ja sillä oli vuoden 2018 lopussa noin 60 000 rekisteröitynyttä käyttäjää. Finfanfun<sup>16</sup> puolestaan on etenkin Harry Potter -aiheiseen fanifiktioon keskittynyt yhteisö. Se on perustettu vuonna 2007, ja rekisteröityneitä käyttäjiä on noin 20 000.

Koska tutkimuksen tavoitteena oli luoda laaja yleiskuva suomalaisten verkko-yhteisöjen käyttäjänimistä, olen pyrkinyt valitsemaan aineistolähteiksi aihepiiriensä ja käyttäjäkuntansa puolesta erilaisia sivustoja. Valinnat ovat mielestäni näiltä osin varsin onnistuneita. Mukana on Suomen mittakaavassa erittäin suosittu, aiheeltaan melko yleisluonteinen sivusto (Aapeli) sekä kaksi pienempää, aiheeltaan rajatumpaa sivustoa. Vahvasti miesenemmistöinen FutisForum ja naisenemmistöinen Finfanfun tasapainottavat toisiaan käyttäjien sukupuolijakauman osalta. Juuri kyseisten sivustojen valintaan on vaikuttanut lisäksi se, että tunnen niiden aihepiirejä ja kulttuuria ainakin jonkin verran. Tästä on ollut huomattavasti hyötyä käyttäjänimiä analysoidessa, sillä osa käyttäjänimistä liittyy tavalla tai toisella sivuston aiheeseen.

Artikkelin I varsinainen tutkimusaineisto sisältää yhteensä 7 600 käyttäjänimeä: 5 000 nimeä Aapelista, 1 400 nimeä FutisForumilta ja 1 200 nimeä Finfanfunista. Tutkittavat nimet on poimittu kyseisten sivustojen rekisteröityneiden käyttäjien luetteloista satunnaisotantaa käyttäen, Microsoft Excelin satunnaislukutoiminnon avulla. Aapelin nimet on kerätty pelkästään suomenkieliselle sivustolle rekisteröityneiden käyttäjien joukosta – vieraskielisten tytärsivustojen käyttäjät on siis rajattu pois. FutisForumien ja Finfanfunin kohdalla standardoin otantaa siten, että otos sisältää 200 nimeä kultakin sivustojen olemassaolon vuodelta vuoteen 2012 saakka. Syynä tähän standardointiin

<sup>14</sup> [www.aapeli.com](http://www.aapeli.com) (ei enää toiminnassa); [www.futisforum2.org](http://www.futisforum2.org); [www.finfanfun.fi](http://www.finfanfun.fi). Viitattu 11.1.2019.

<sup>15</sup> Tarkastelemani sivuston virallinen nimi on FutisForum2 – numero erottaa sen aiemmasta FutisForumista (<http://suomifutisnet.adv1.nebula.fi/phpBB2/>), jolla jalkapalloaiheisia keskusteluja käytiin ennen FutisForum2:n perustamista. Käytän kuitenkin yksinkertaisuuden vuoksi tässä yhteenvedossa ja artikkelissa I nimeä FutisForum. Sekaannuksen vaaraa ei nähdäkseni ole, sillä alkuperäinen FutisForum autoitui hyvin pian FutisForum2:n perustamisen jälkeen ja on sittemmin jo suljettu. Kahden FutisForumien historiaa on käsitelty tarkemmin Kytölä (2014: 33–69).

<sup>16</sup> FutisForumien tavoin Finfanfun on sijainnut aiemmin eri verkko-osoitteissa. Sivuston nimeä ei kuitenkaan ole muutettu osoitteen vaihtuessa.

oli pyrkimys saada käyttäjänimien annossa mahdollisesti tapahtunut ajallinen muutos näkyviin. Keräsin aineistot tammi–huhtikuussa 2013.

Lisäksi olen käyttänyt artikkelissa I vertailuaineistona niitä 329 käyttäjänimeä, jotka toimivat kandidaatintutkielmani ja pro gradu -tutkielmani (Hämäläinen 2011; 2012) aineistoina. Nämä nimet ovat vuosina 2011 ja 2012 laatiini verkkokyselylomakkeisiin vastanneiden Aapelin käyttäjien käyttäjänimiä. Olen käyttänyt artikkelissa esimerkkeinä lainauksia kyselylomakkeiden vastauksista, joissa vastaajat kertovat käyttäjänimiensä taustoista.

Aapeliin sijoittui myös artikkelien III ja IV aineistolähteenä toiminut verkkopeli Minigolf (Aapeli 2002). Minigolf oli yksi Aapelin vanhimmista ja suosituimmista peleistä. Pelin perusidea oli sama kuin reaalimaailman minigolfissa, saada pallo lähtöpaikasta reikään mahdollisimman vähin lyönnein. Aapelin Minigolfissa radat tosin olivat useimmiten rakenteeltaan monimutkaisempia kuin reaalimaailmassa. Lisäksi peli sisälsi runsaasti sellaisia rataelementtejä, joita reaalimaailman minigolfissa ei esiinny, mm. mutaa, jäätä, suota, magneetteja ja maamiinoja. Peliä pystyi pelaamaan yksin tai reaaliaikaisesti muita sivuston käyttäjiä vastaan.

Minigolfin ympärillä toimi käytännössä pelin julkaisusta lähtien pieni mutta aktiivinen harrastajayhteisö. Laskutavasta riippuen siihen on voitu katsoa kuuluneen noin 50–100 henkilöä. Jäsenet olivat valtaosin suomalaisia, miespuolisia ja iältään nykyisin 20–40-vuotiaita. Muodollisesti yhteisön toiminnan rungon muodostivat erilaiset kilpailut, kuten kuukausittain pelattu Minigolfliiga ja vuotuinen maailmanmestaruusturnaus. Merkittävin osa yhteisöllisyyden muodostumista olivat kuitenkin keskustelut yhteisön jäsenten välillä. Virallisimmat keskustelut käytiin Aapelin keskustelufoorumilla, mutta valtaosa arkisemmista ja epämuodollisemmista keskusteluista etenkin 2010-luvulla on käyty IRC- ja Discord-keskustelusovelluksissa. Artikkelissa IV olen käyttänyt esimerkkinä paria katkelmaa IRC-keskusteluista. Vuodesta 2014 lähtien yhteisön jäsenet ovat tavanneet toisiaan säännöllisesti ns. laneilla ja miiteissä (Hämäläinen 2017a: 57).

Olen esitellyt Minigolfia perusteellisemmin koostamallani 9-minuuttisella esittelyvideolla (suomeksi Hämäläinen 2016b, englanniksi Hämäläinen 2017b). Yhteisön kulttuuria olen tarkastellut lähemmin *Pelitutkimuksen vuosikirjaan* kirjoittamassani katsausartikkelissa (Hämäläinen 2017a).

Artikkelissa III tutkimusaineistonani on toiminut Aapelin virallisen fanisivuston Taateli.comin (2019) ylläpitämä Minigolfin ratalista. Kyseinen tietokanta sisältää kuvan sekä perustiedot kaikista Minigolfin 2 072 radasta: radan nimi, tekijä, rataelementit sekä ennätystulos, sen tekijä ja tekoajankohta. Tiedot ratojen julkaisuajankohdista, joita käytän tämän yhteenvedon luvussa 2.2.3, eivät puolestaan olleet julkisia. Ne olen saanut tutkimuskäyttöön Minigolfin ohjelmoineelta Pasi ”Tiikoni” Laaksoselta sähköpostitse heinäkuussa 2015.<sup>17</sup> Olen analysoinut tutkimusta varten kaikki Minigolfin radannimet, minkäänlaista rajaavaa otantaa ei siis ole tehty.

---

<sup>17</sup> Haluan tässä yhteydessä kiittää lämpimästi Pasi Laaksosta sekä Aapelissa käyttäjänimellä Wormhole tunnettua Taateli.comin ylläpitäjää heidän avustaan tutkimusaineiston koostamisessa.

Käytän edellä esiteltyjä radannimiaineistoja pohjana myös artikkelille IV, mutta sen pääasiallinen tutkimusaineisto koostuu empiiristen muistikokeiden tuloksista. Olen teettänyt Minigolfin pelaajayhteisön jäsenille kaksi asetelmaltaan päinvastaista muistikoeita, joihin viitataan ilmauksilla *koe 1* ja *koe 2*. Kokeessa 1 osallistujille näytettiin 50 kuvaa Minigolfin radoista, ja heidän tehtävänä oli pyrkiä muistamaan kunkin radan nimi. Kokeessa 2 osallistujille puolestaan näytettiin 50 Minigolfin radannimeä, ja heidän tehtävänä oli vaapaamuotoisesti kuvailla kunkin radan ominaisuuksia. Molemmissa kokeissa kaikille osallistujille näytettiin samat 50 kuvaa tai nimeä. Kyseiset radat valittiin kaikkien Minigolfin ratojen joukosta arpomalla, Microsoft Excelin satunnaislukutoiminnon avulla.

Koe 1 toteutettiin heinäkuussa 2014 ja koe 2 marraskuussa 2015. Molemmat kokeet suoritettiin verkon välityksellä, koe 1 sähköisen kyselylomakkeen avulla ja koe 2 IRC-yksityiseskustelussa minun ja osallistujan välillä. Kokeeseen 1 osallistui 26, kokeeseen 2 puolestaan 20 henkilöä. 13 henkilöä osallistui molempiin kokeisiin, joten kaikkiaan kokeisiin osallistui 33 eri henkilöä. Heistä 31 on äidinkieltään suomenkielisiä, yksi saksankielinen ja yksi turkin-kielinen. Kaikki osallistajat ovat miehiä, iältään 18–40-vuotiaita, mikä vastaa aktiivipelaajien yhteisön demografista profiilia. Osallistajat ovat Minigolfin aktiivisia ja pitkäaikaisia harrastajia sekä pelaajayhteisön jäseniä.

Pääasiallinen syy Minigolfin valintaan tutkimusteni aineistolähteeksi on oma pitkäaikainen kokemukseni sen parista. Olen harrastanut Minigolfia lähes yhtäjaksoisesti vuodesta 2006 lähtien. 2010-luvulla olen toiminut aktiivisesti pelaajayhteisössä, mm. Minigolfliigan ja vuotuisten maailmanmestaruusturnausten pääjärjestäjänä, minkä ansiosta tunnen useimmat yhteisön aktiiviset jäsenet hyvin. Koen, että peliin ja pelaajayhteisöön liittyvästä oma-kohtaisesta kokemuksesta on ollut runsaasti hyötyä paitsi radannimien ominaisuuksia sekä artikkelin IV muistikokeiden tuloksia analysoidessa, myös muistikokeiden osanottajien rekrytoinnissa. Toki läheinen suhde tutkittavaan kohteeseen voi potentiaalisesti myös sokeuttaa joillekin sen erityispiirteille, mutta olen pyrkinyt ottamaan tämän parhaani mukaan huomioon. Lisäksi on syytä huomauttaa, että oma peliharrastus tutkimuksen taustalla vaikuttaisi olevan hyvin yleistä ainakin suomalaisen pelitutkimuksen alalla (Sotamaa & Suominen 2013).

Vaikka aineistolähteen valinta on motivoitunut ennen kaikkea henkilökohtaisista syistä, on syytä muistaa, että Aapeli ja Minigolf olivat myös objektiivisesti arvioiden varsin merkittäviä lukuja suomalaisten verkkopelien historiassa. Voidaan nähdäkseni arvioida, että vuosien saatossa vähintään satojatuhanisia ihmisiä on pelannut Minigolfia ainakin joskus.

Artikkelin II aineisto on peräisin kansainvälisestä verkkohuumekauppa Alhabaysta. Alhabay oli aineistonkeruun aikaan, huhtikuussa 2017, Tor-verkon tietävästi suurin huumekauppasivusto.<sup>19</sup> Siellä oli tuolloin noin

---

<sup>19</sup> Huumekauppasivustojen käyttäjäkuntien suuruudesta on vaikea saada täysin luotettavaa tietoa. Tässä tapauksessa olen kuitenkin lähes varma väitteestäni, sillä tiedossa ei ole muita lähellekään samaa

330 000 myynti-ilmoitusta, joista noin kaksi kolmasosaa liittyi huumausaineisiin. Sivustolle rekisteröityneiden käyttäjien määrä ei ollut julkisesti näkyvillä, mutta sen on väitetty olleen noin 400 000. Rekisteröityjen käyttäjätilien määrä ei toki luultavasti ole täsmälleen sama kuin käyttäjien määrä, sillä samalla henkilöllä voi olla useita käyttäjätilejä (Martin & Christin 2016: 86). Todennäköisesti luku antaa kuitenkin melko luotettavan käsityksen käyttäjäkunnan suuruusluokasta. Alphabay suljettiin kansainvälisen poliisioperaation seurauksena heinäkuussa 2017. Tästä ei aiheutunut tutkimukselleni merkittävää haittaa, sillä olin tuolloin saanut kaiken aineiston kerättyä. Suunnitelmani oli vielä tarkistaa joitakin yksityiskohtia sivuston ominaisuuksista, mutta tutkimuksen läpivieminen sujui varsin hyvin tätä ilmentäen.

Alphabay ei käyttäjiensä anonymiteetin turvaamiseksi luonnollisestikaan pitänyt esillä julkista listaa rekisteröityneistä käyttäjistä tai edes myyjistä. Jouduin siis keräämään tutkimusaineiston manuaalisesti myynti-ilmoituksia selaamalla, sillä niiden yhteydessä myyjien käyttäjänimet olivat aina näkyvillä (ks. kuva myynti-ilmoituksesta artikkelissa II). Tämän vuoksi otos ei ole aivan yhtä satunnaisesti valittu kuin artikkelin I otokset – siinä oletettavasti painottuvat aineistonkeruun aikaan aktiivisimmat myyjät. Tein kuitenkin runsaasti erilaisia hakuja löytääkseni myös passiivisempia myyjiä, joten olen mielestäni onnistunut koostamaan varsin kattavan otoksen sivuston huumemyyjistä.

Olen valinnut otokseen pelkästään myyjien käyttäjänimiä kahdesta syystä. Ensinnäkin, myyjänimien kerääminen oli helpompaa, sillä ostajien nimet eivät olleet näkyvillä itse palvelussa vaan ainoastaan sen keskustelufoorumilla. Toiseksi, myyjille käyttäjänimillä voi olla suurikin taloudellinen merkitys, minkä vuoksi ne ovat kaupallisen nimistön näkökulmasta kiinnostavampi ja hedelmällisempi tutkimuskohde kuin ostajien nimet.

Poimin käyttäjänimiä kolmen huumausainekategorian ilmoituksista: ekstaasi, heroini ja LSD. Kyseiset huumausaineet ovat vaikutuksiltaan ja käyttötavoiltaan varsin erilaisia, joten oli syytä olettaa, että niiden markkinoinnin tavat (ja näin ollen myös myyjien käyttäjänimet) olisivat jossain määrin erilaisia. Aineisto sisältää kaikkiaan 762 käyttäjänimeä. Näistä käyttäjistä 363 myi ekstaasia, 283 LSD:tä ja 233 heroiniä. 85 käyttäjää myi kahta mainituista aineista ja 16 kaikkia kolmea.

Esitellessäni artikkelin II tutkimusta tiedetapahtumissa olen saanut useasti vastata kysymyksen siitä, miksi olen päätenyt tutkimaan erilaisista verkon ilmiöistä juuri verkkohuumekauppaa. Lienee siis hyvä taustoittaa myös tätä aihetta lyhyesti. Tutustuin ilmiöön alun perin luettuani kaksi artikkelia, joissa oli haastateltu suomalaista huumemyyjää nimeltä *Douppikauppa* (Järvenpää 2014; Alizad & Koutaniemi 2015; aiheesta on kirjoittanut myöhemmin Malin (2017a; 2018c)). Kyseinen myyjä oli saavuttanut suomalaisella Silkkitiekauppapaikalle lähes monopoliaseman. Syitä myyjän menestykseen oli useita, mutta luultavasti tärkein niistä oli onnistunut brändinrakennus. Suomenkie-

---

suuruusluokkaa olevia kryptomarketteja. Alphabayhyn on viitattu useissa lähteissä tuon ajan suurimpana verkkohuumekauppana.

lisellä, myyjän toimialaan selkeästi liittyvällä ja huumeslangia sisältävällä nimellä sekä saman mallin mukaisesti rakennetuilla ”alatoiminimillä” oli hyvin keskeinen rooli tässä brändissä.<sup>20</sup> Tämän esimerkin myötä ymmärsin, että verkkohuumeikaupassa käyttäjänimillä on kenties suurempi taloudellinen merkitys kuin missään muualla – esimerkiksi Douppikauppa ehti käydä kauppaa kaksivuotisen uransa aikana miljoonien eurojen edestä. Tämän vuoksi koin ilmiön käyttäjänimitutkimuksen kannalta tärkeäksi.

## 1.4 TUTKIMUSMENETELMÄT

Verkon tutkiminen on haastavaa, sillä se muuttuu usein hyvinkin nopeasti. Uutta sisältöä tulee jatkuvasti valtavia määriä, ja vanhoja sisältöjä poistuu arvaamatta. Viestinnän ja muun toiminnan alustoina toimivat sivustot ja palvelut vaihtuvat tiuhaan, kun teknologia kehittyy ja uudenlaiset, edistyneemmät palvelut tulevat mahdollisiksi. Tämänkin tutkimuksen aineistolähteistä Aapeli ja Alhabay ovat tätä yhteenvetoa kirjoitettaessa jo lopettaneet toimintansa.

Tällainen tutkimusympäristö aiheuttaa luonnollisesti haasteita akateemiselle maailmalle, jonka tutkimus- ja julkaisuprosessit ovat perinteisesti hitaampia. Verkon tutkimusmenetelmiä käsittelevän kokoomateoksen toimitaneet Laaksonen, Matikainen ja Tikka (2013: 21) ovatkin osuvasti kiteyttäneet: ”Jatkuvasti liikkeessä olevasta verkkosisällöstä on hankala ottaa pysäytyskuvaa.” Ja vaikka tutkija onnistuisikin kuvaamaan jonkin verkon ilmiön tarkasti, saatetaan tutkimusta helposti pitää vanhanaikaisena, mikäli tutkittava verkkoyhteisö on tutkimusprosessin aikana ehtinyt mennä pois muodista (mts. 24).

Tässä alaluvussa käsittelem tutkimuksessa käytettyjä menetelmiä: ensin luvussa 1.4.1 analyysimenetelmiä, sitten luvussa 1.4.2 analyysinäkökulmia ja lopuksi luvussa 1.4.3 tutkimuseettisiä pohdintoja.

### 1.4.1 ANALYYSIMENETELMÄT

Artikkelissa I käyttämäni käyttäjänimien analyysimenetelmä perustuu kyselylomakkeilla keräämiini tietoihin siitä, miten käyttäjänimiä käytännössä luodaan, sekä toisaalta väljästi funktionaalis-semanttiseen analyysimalliin, jota Paula Sjöblom (2006: 149–200) on käyttänyt analysoidessaan suomalaisten yritysnimien rakennetta. Pro gradu -tutkielmassani jaoin käyttäjänimet kahdenlaisiin nimenosiin: yksilöiviin nimenosiin ja erottaviin lisäosiin. Artikkelia I kirjoittaessani totesin kuitenkin, että käyttäjänimi erottuu muista samankal-

---

<sup>20</sup> Sanalla *douppi* viitataan huumeidenkäyttäjien slangissa yleisesti huumausaineisiin. Douppikaupan toiminnan laajennuttua myyjä perusti alatoiminimet *Ekstaasikauppa*, *Hamppukauppa*, *Stimukauppa* ja *Trippikauppa*, joita pyörittivät eri henkilöt. *Stimu* viittaa huumeslangissa stimulantteihin (esim. amfetamiini ja kokaiini), *trippi* taas psykedeleihin (esim. LSD, psilosybiiniset).



taisista käyttäjänimistä ajoittain sellaisilla tavoilla, joita ei käy kutsuminen nimenosaksi – yleisin esimerkki tästä on kirjaimen tai kirjainten poistaminen (esim. *kaupunk*). Niinpä päätin nimenosien sijaan puhua lähtönimistä ja muokkauksista.

Artikkelissa II käyttämäni, nimien sisältämiin informaatioon ja mielikuviin perustuva luokittelu ei pohjaudu aiempiin tutkimuksiin. Luovuin artikkelissa I käyttämästäni luokittelumallista ennen kaikkea siksi, että malli ei ota juuri kantaa siihen, mitä käyttäjänimillä pyritään viestimään. Tämä taas oli mielestäni yksi artikkelin II keskeisimmistä kysymyksistä. Lisäksi artikkelin I aineistoissa yleisintä yksittäistä nimenantoperustetta eli henkilön omaa etunimeä esiintyy huumemyyjien nimissä hyvin vähän. Tähän on syynä tietysti se, että henkilönnimen kaltainen tunnistetieto saattaisi edesauttaa myyjän paljastumista viranomaisille<sup>21</sup>. Lisäksi useiden käyttäjänimien takana saattaa olla yhden henkilön sijaan laajempi ryhmittymä, jolloin saattaisi olla epäselvää, kenen henkilöistä nimeä käytettäisiin. Kenties artikkelissa II käyttämäni analyysimenetelmä kuitenkin muistuttaa jossain määrin funktionaalis-semanttista lähestymistapaa, sillä tarkastelen, mitä nimillä pyritään viestimään (funktio) ja millaisilla merkityselementeillä tämä tehdään (semantiikka).

Myös artikkelissa III käytetty nimenantoperusteiden luokittelumenetelmä on itseni kehittämä. Se on tosin joiltakin osin varsin samankaltainen kuin suomalaisessa paikannimitutkimuksessa yleisesti käytetty syntaktis-semanttisen analyysimallin nimeämisperusteiden luokittelu (ks. esim. Ainiala ym. 2008: 108–110). Mallini mukaan Minigolfin radannimien kolme selvästi yleisintä nimeämisperustetta ovat rataelementti, radassa esiintyvä muoto sekä radan pelaaminen. Syntaktis-semanttisessa luokittelussa niitä vastaavat ”maaperän, veden, materiaalin laatu tai ominaisuus”, ”topografinen ulottuvuus tai hahmo” sekä ”käyttö, tekeminen, alkuperä”. Toisaalta syntaktis-semanttinen malli ei olisi sellaisenaan sopinut radannimien analysointiin, sillä siinä nimellä oletetaan aina olevan jonkinlainen yhteys paikan ominaisuuksiin. Kuten luvussa 2.2 tullaan huomaamaan, Minigolfissa näin ei läheskään aina ole.

Artikkelin IV kvantitatiivisessa analyysissä käytän Pearsonin  $\chi^2$ -testiä, joka on yksi yleisimmistä nominaaliasteikollisiin muuttujiin sovelletuista tilastollisista testeistä. Menetelmässä huomionarvoisinta lienee se, että ilmoitan tulokset tarkkoina arvoina, siinä missä aiemmassa tutkimuserinteessä on yleensä tyydytty ilmoittamaan, alittuvatko yleisimmin käytetyt tilastollisen merkitsevyyden raja-arvot ( $p < 0,05$ ;  $p < 0,01$ ;  $p < 0,005$ ;  $p < 0,001$ ). Syynä ratkaisuni on se, että tarkkoja arvoja vertailemalla voidaan tarkastella, minkä muuttujien vaikutus muistettavuuteen on suurin. Sain ratkaisusta artikkelin

---

<sup>21</sup> Tunnetuin esimerkki tästä lienee Alfabayn perustaja Alexandre Cazes, jonka jäljille viranomaiset pääsivät hänen Hotmail-sähköpostiosoitteensa avulla. Vuonna 2014, Alfabayn toiminnan alkumetreillä, palvelu lähetti automaattiviestejä siihen rekisteröityneille ja salasanaansa palauttaville käyttäjille osoitteesta Pimp\_Alex\_91@hotmail.com (Bellemare 2017). Kyseisessä Hotmail-käyttäjänimessä Alex viittaa Cazesin lempinimeen ja 91 syntymävuoteen (1991). Artikkelissa I olen todennut tällaisen ”etunimi/lempinimi + syntymävuosi” -yhdistelmän olevan kenties yleisin ja ainakin stereotyyppisin käyttäjänimimuotti. Vielä artikkelia II kirjoittaessani oletin, että darknetin huumemarkkinoiden ammattimaiset toimijat eivät aiheuttaisi itselleen kiinnijäämisen riskiä rekisteröimällä käyttäjänimiä, jotka sisältäisivät näin selvän viittauksen heidän reaali maailman henkilöllisyyteensä. Selvästikin olin väärässä.

toiselta vertaisarvioijalta kiitosta, toiselta kritiikkiä. Uskoisin keskenään risti-riitaisten palautteiden kuvastavan sitä, että perinne on hiljalleen muuttumassa. Esimerkiksi tilastotieteilijä Kimmo Vehkalahti (mm. 2009; 2015) on puhunut painokkaasti sen puolesta, että yksinkertaisen ”tulos on merkitsevä” – ”tulos ei ole merkitsevä” -tarkastelun sijaan tilastollisten testien tuloksia tulisi pystyä analysoimaan syvällisemmin. Käsittääkseni vanha traditio on ajalta ennen nykyaikaisia tietokoneita, jolloin tarkan p-arvon selvittäminen oli työlästä. Nykyään tietokone laskee tarkan arvon silmänräpäyksessä, joten ei ole nähdäkseni pätevää syytä siihen, miksi tarkkoja arvoja ei voisi esittää.

#### 1.4.2 ANALYYSINÄKÖKULMAT

Analyysimenetelmien valintaan kytkeytyy vahvasti myös analyysinäkökulman valinta. Nimiä voidaan tutkia pääpiirteissään kahdesta eri näkökulmasta: nimenantajan tai kieliyhteisön. Nimenantajan näkökulmaa käytettäessä pyritään selvittämään, mikä on toiminut nimenantajan alkuperäisenä motiivina juuri kyseisen nimen valintaan. Kieliyhteisön näkökulmaa käytettäessä pyritään puolestaan analysoimaan, miltä nimi näyttää muiden, alkuperäisestä nimenantoperusteesta tietämättömien kieliyhteisön jäsenten silmissä. Tässä tutkimuksessa olen käyttänyt valtaosin kieliyhteisön näkökulmaa. Tälle on useita perusteluja, jotka osittain liittyvät kulloiseenkin tutkimusasetelemaan mutta ovat myös osittain yhteisiä. (Sjöblom 2006: 59–61.)

Artikkelia I suunnitellessani arvelin, että suurten aineistojen kerääminen kyselylomakkeella olisi hankalaa ja kaikkien näiden vastausten läpikäyminen liian työlästä. Huumemyyjät puolestaan ovat useimmiten haluttomia osallistumaan haastatteluihin tai tutkimuksiin, sillä niistä harvoin on heille mainittavaa hyötyä mutta toisaalta kaikenlaisen informaation jakaminen altistaa heidät suuremmalle kiinnijäämisen riskille. Niinpä kyselylomakkeen tai verkko-haastattelun käyttäminen olisi luultavasti jättänyt otoskoon vain murto-osaan nykyisestä ja näin ollen muuttanut tutkimuksen luonnetta huomattavasti, kvantitatiivisesta kvalitatiiviseen suuntaan. Minigolfissa tunnen joitakin nimiä antaneista ratamestareista, ja olen ajoittain keskustellut radannimistä heidän kanssaan. Näissä keskusteluissa on käynyt ilmi, että ratamestarit eivät monesti muista itsekkään nimenannon motiiveja, varsinkaan jos tapahtumasta on yli 10 vuotta aikaa. Lisäksi monet ratamestarit ovat lopettaneet Aapelissa käymisen jo kauan sitten, joten heidän tavoittamisensa voisi olla vaikeaa. Nimenantajan näkökulman käyttäminen ei siis luultavasti olisi ollut erityisen tehokas tapa tutkia radannimiä.

Tutkimusta tehdessä sain huomata, että etenkin käyttäjänimien analysointi voi olla ajoittain hyvin vaikeaa ilman nimenantajan kertomusta nimen taustoista. Monet nimet jättävät mahdollisuuden hyvinkin erilaisille tulkinnoille, joten eri tutkijat saattaisivat päätyä samasta aineistosta jossain määrin erilaisiin lopputuloksiin. Tämä ei luonnollisestikaan ole hyvä asia tutkimuksen

toistettavuuden kannalta. Minigolfin radannimien kohdalla en kokenut nimien analysointia kieliyhteisön näkökulmasta samalla tavalla ongelmalliseksi. Tämä voi johtua osittain yksinkertaisesti siitä, että tunnen pelin läpikotaisin. Luultavasti kuitenkin vaikutusta on ollut myös sillä, että radannimet ovat luonteeltaan käyttäjänimiä julkisempia ja virallisempia, joten ratamestarien on ollut tarpeen luoda niistä kieliyhteisön jäsenille helpommin ymmärrettäviä.

### **1.4.3 TUTKIMUSETIIKASTA**

Tutkimusmenetelmien yhteydessä on aiheellista käsitellä myös tutkimuseettisiä näkökulmia. Internet on vielä verraten uusi ja nopeasti muuttuva ympäristö, joten se haastaa monet perinteiset tutkimuseettiset ohjenuorat ja asettaa uusia avoimia kysymyksiä. Esimerkiksi kysymys siitä, mikä on julkista ja mikä yksityistä tilaa, ei tuota yleensä reaaliaikaisissa ongelmia, mutta internetissä harmaita alueita niiden välillä on runsaasti (Martin & Christin 2016: 86). Usein on myös epäselvää, minkä maan lainsäädäntöä verkossa tulisi noudattaa. On varsin tavallista, että sivuston ylläpitäjä asuu yhdessä maassa, palvelimet toisessa ja käyttäjät eri puolilla maailmaa (Martin & Christin 2016: 85–86; Jeffries 2014). Yleispätevien eettisten ohjeiden luomista vaikeuttaa erilaisten verkkoympäristöjen moninaisuus ja tutkimuseettikaa valvovien paneelien ym. instituutioiden hidas reagointi muutoksiin (Martin & Christin 2016: 88). Oman tutkimukseni tapauksessa ongelmallista on myös se, että se käsittelee käyttäjänimiä, jotka voivat olla omistajilleen hyvinkin henkilökohtaisia ja tärkeitä. Useissa tutkimuksissa tätä ongelmaa pyritään helpottamaan anonymisoinnilla aineistossa esiintyvät nimet (esim. Helasvuo ym. 2014b: 23; Tanskanen 2014: 53), mutta nimiä käsittelevässä tutkimuksessa tällainen ratkaisu ei luonnollisestikaan ole mahdollinen.

Useat tutkijat jo ennen minua ovat kohdanneet verkkoa tutkiessaan samankaltaisia eettisiä ongelmia ja yrittäneet etsiä niihin ratkaisuja. Yhteenvetoja tärkeimmistä kysymyksistä ovat tehneet mm. Eynon, Fry ja Schroeder (2008) sekä McKee ja Porter (2009). Lisäksi Association of Internet Researchers -yhdistyksen (AoIR) tutkimuseettinen työryhmä on julkaissut oman mietintönsä verkkotutkimuksen tärkeimmistä tutkimuseettisistä kysymyksistä (Markham & Buchanan 2012). Tällaiset koosteet eivät kuitenkaan pysty tarjoamaan kovin tarkkaa apua, sillä verkkoympäristöt ovat usein keskenään hyvinkin erilaisia ja nopeasti muuttuvia (Thelwall & Stuart 2006: 1773). Yleisten ohjenuorien puuttuessa tutkimuseettiset kysymykset on ratkaistava tapauskohtaisesti. Käynkin seuraavassa läpi tärkeimpiä tutkimuseettisiä näkökulmia osatutkimus kerrallaan.

Artikkelissa I olen analysoinut käyttäjänimiä pääosin kieliyhteisön näkökulmasta eli nimenantajia haastattelemana. En ole siis ottanut tutkimuksissa esiintyvien nimien omistajiin yhteyttä enkä hankkinut heidän suostumustaan

nimen esiintymiseen tutkimuksessa.<sup>22</sup> Tämä olisi ollut kohtuuttoman työlästä ja epäilemättä monissa tapauksissa myös mahdotonta, sillä osa aineistoni käyttäjistä ei ole kirjautunut palveluun vuosiin. Aineistot on kerätty palveluissa esiintyvistä listoista, jotka sisältävät kyseisen sivuston kaikki käyttäjät. Aapelissa kyseinen lista oli kenen tahansa vapaasti nähtävillä, joten se voitaneen tulkita ongelmitta julkiseksi. FutisForumilla ja Finfanfunissa käyttäjälis-tojen näkeminen edellyttää sivustolle rekisteröitymisen, mutta tämä on ilmaista, varsin vaivatonta ja mahdollista kenelle tahansa, joten myös näitä aineistoja voidaan nähdäkseni pitää julkisina. Tällöin niiden tutkimuskäytössä ei pitäisi olla ongelmaa. En myöskään näe, että tutkimuksistani voisi aiheutua haittaa käyttäjänimien omistajille. En kerro omistajista käyttäjänimen ohella mitään muuta, sillä en tiedä heistä mitään. En myöskään ole pyrkinyt arvioimaan nimien ”hyvyyttä” millään tavalla, joten omistajilla ei nähdäkseni ole syytä loukkaantua esittämistäni analyyseistä.

Osatutkimuksista tutkimuseettisesti haastavin oli artikkeli II. Käyttäjänimitutkimuksen etiikkaan yleisesti liittyvien kysymysten lisäksi haasteen muodosti se, että artikkelissa tarkasteltu huumekauppa on lähes kaikissa maailman maissa laitonta ja paikoitellen hyvin ankarastikin rangaistavaa toimintaa. Verkkohuumekauppaan liittyvien tietojen kerääminen, analysointi ja julkaiseminen voi siis aiheuttaa toimijoille huomattavaa rikosoikeudellista, sosiaalista ja taloudellista vahinkoa, mikäli se johtaa heidän kiinnijäämiseensä. On hyvä muistaa, että näihin toimijoihin kuuluu huumeiden myyjien ja ostajien lisäksi kolmas osapuoli, sivuston ylläpitäjä. Kuten ensimmäisen kansainvälisesti tunnetun verkkohuumekaupan, Silk Roadin tapaus on osoittanut, ylläpitäjän osalta riskit ovat usein kaikista suurimmat: sivuston ylläpitäjänä toiminut Ross ”Dread Pirate Roberts” Ulbrichtin tuomittiin vuonna 2015 elinkautiseen vankeuteen, vaikka hän ei ole henkilökohtaisesti ollut tekemisissä huumeiden kanssa.

Lisäksi tutkijan on huomioitava mahdolliset itseensä kohdistuvat riskit. Hänen on tietysti pidettävä huolta siitä, ettei hän itse osallistu laittomaan toimintaan tai edesauta sitä. Lisäksi on muistettava, että huumekaupan taustalla vaikuttaa usein järjestäytyneet rikollisuus, jonka toimintatapoihin kuuluvat olennaisena osana väkivalta ja sillä uhkaaminen. Mikäli nämä toimijat kokevat tietoja verkkohuumekaupasta keräävän, analysoivan ja julkaisevan tutkijan uhkaksi itselleen, saattaa tämä asettaa tutkijan turvallisuuden uhatuksi. Tätä tulee luonnollisesti ehdottomasti välttää. Tutkijan ei tule joutua ottamaan riskejä henkensä ja terveytensä kustannuksella tärkeiden ja kiinnostavien tutkimustulosten saavuttamiseksi.<sup>23</sup> (Martin & Christin 2016: 85.)

Vaikka verkkohuumekaupan tutkimusperinne on vielä hyvin lyhyt, ovat alan tutkijat jo ehtineet tunnistaa nämä tutkimuseettiset haasteet ja käsitellä

---

<sup>22</sup> Poikkeuksen tähän muodostavat kandidaatin- ja pro gradu -tutkielmieni kyselytutkimuksiin osallistuneet käyttäjät, jotka antoivat lomakkeen täyttämisen yhteydessä suostumuksensa vastausten käyttämiseen tutkimustarkoituksissa. He lienevätkin artikkelissa näkyvimmin esillä.

<sup>23</sup> Joissakin tapauksissa riskejä voidaan pienentää julkaisemalla tutkimus salanimillä, kuten ainakin Aryan, Aryan ja Halderman (2013) ovat tehneet. Tämäkään ei tosin liene erityisen suositeltavaa, sillä tällöin tutkija ei saa ansaitsemaansa kunniaa työstään.

niitä. Perusteellisimmin aiheeseen ovat paneutuneet James Martin ja Nicolas Christin (2016; ks. myös Martin 2016), joiden artikkelia olen käyttänyt pääasiallisena ohjenuorana omaa tutkimustani toteuttaessa.

Yksi keskeisimpiä tutkimuseettisiä kysymyksiä on, oliko huumeiden myynti-ilmoitusten alustana toiminut Alhabay julkista vai yksityistä tilaa. Vastaus on nähdäkseni varsin yksiselitteinen: julkista. Saman johtopäätöksen ovat tehneet Martin ja Christin (2016: 86) sekä Silk Roadin osalta Christin (2013). Tulkintaa voi perustella ennen kaikkea sivuston koolla. Useissa julkisissa lähteissä (mm. Deepdotweb ja Alhabaymarket.com) on kerrottu Alhabayn olleen aikansa suurin verkkohuumeikauppa. Vaikka rekisteröityneiden käyttäjien määrä ei ollut palvelussa näkyvillä, jo myynti-ilmoitusten kokonaisuutensa (noin 330 000) perusteella niin myyjille kuin ostajille on täytynyt olla selvää, että sivustoa käyttää hyvin suuri joukko ihmisiä. Sivuston tunnettisuuden ja avoimuuden sekä toisaalta sen laittoman sisällön vuoksi myyjien on myös täytynyt ymmärtää, että ostajien ohella sivustoa tarkkailee virkavallan edustajia. Näin ollen lisäämällä myynti-ilmoituksen palveluun myyjä on altistanut itsensä mahdolliselle poliisitutkinnalle.

Ainoa argumentti myynti-ilmoitusten ei-julkisuuden puolesta on se, että sivustolle pääseminen edellytti käyttäjätilin rekisteröimistä. Tämä verkkohuumeikaupoilla yleinen käytäntö kuitenkin perustuu yksinomaan siihen, että sillä pyritään ehkäisemään tai ainakin vaikeuttamaan palvelunestohyökkäyksiä, joita niin viranomaiset kuin muutkin osapuolet aika ajoin suorittavat sivuston toimintaa hankaloittaakseen. Rekisteröityminen Alhabayhyn oli kuitenkin hyvin helppoa ja vaivatonta eikä edellyttänyt henkilötietojen tai sähköpostiosoitteen luovuttamista. Sen vaikutus sivuston julkisuuteen oli siis varsin rajallinen.

Tutkimukseni ei nähdäkseni ole aiheuttanut ongelmia huumeikaupan osapuolille. Alhabay oli vuosina 2015–17 maailman suurin verkkohuumeikauppa, joten se on saanut runsaasti julkisuutta jo ennen artikkeliani. En mielestäni ole myöskään nostanut esille rikostutkimuksen kannalta olennaisia uusia trendejä (vrt. Martin & Christin 2016: 88–89). Sivuston ylläpitäjän osalta tilannetta ei oikeastaan edes voi muuttaa merkittävästi huonommaksi: ylläpitäjäksi hyvin todennäköisin syin epäilty kanadalainen Alexandre Cazes vangittiin Alhabayn sulkemiseen johtaneen poliisioperaation yhteydessä Thaimaassa 5.7.2017, ja viikkoa myöhemmin hän teki itsemurhan (Aliens 2017).

Joiltain osin tutkimustani voi pitää eettisesti ongelmattomampana kuin useita muita kryptomarketeista tehtyjä tutkimuksia. Kryptomarketteja tutkittaessa käytetään usein automaattisia tiedonlouhintamenetelmiä, jotka saattavat rasittaa sivustoa ja siten aiheuttaa sille ongelmia (Martin & Christin 2016: 89–90). Itse olen kerännyt aineiston manuaalisesti, mikä ei aiheuta samantyyppistä rasitusta. En myöskään aio julkaista tutkimusaineistoani kokonaisuudessaan. Useat verkkohuumeikauppojen tutkijat ovat tehneet näin, jotta muut

tutkijat voivat halutessaan toistaa ne.<sup>24</sup> Käyttäjänimitutkimuksen puolella tällaista käytäntöä ei sen sijaan ole ollut. Kaikkien edellä mainittujen seikkojen perusteella en näe syytä siihen, että huumekaupan osapuolet suhtautuisivat tutkimukseeni negatiivisesti.

Minigolfin radannimien kohdalla vastaavia tutkimuseettisiä ongelmia ei nähdäkseni ole, vaikka analysoin myös näitä nimiä kieliyhteisön näkökulmasta. Aapeliin rekisteröitiin vuosien varrella miljoonia käyttäjätilejä, ja vähintään satojentuhansien ihmisten voidaan arvioida ainakin joskus pelanneen Minigolfia, joten Minigolf selvästikin oli julkista tilaa. Myös nimenantajina toimineet ratamestarit ovat epäilemättä tiedostaneet tämän. Lisäksi ratoja ja niiden nimiä – toisin kuin käyttäjänimiä – ei omistanut kukaan yksittäinen henkilö vaan Aapelia ylläpitävä Namida Diamond Factory Ltd. Kun heinäkuussa 2015 otin yhteyttä yhtiössä työskennelleeseen ja Minigolfin koodanneeseen Pasi ”Tiikoni” Laaksoseen ja esittelin tutkimustani hänelle, ei hän nähnyt tutkimuksessani ongelmaa.

Artikkelin IV muistikokeita teettäessäni ilmaisain koehenkilöille selvästi, että aion käyttää koetuloksia tutkimusaineistona ja että ne tulisivat näin ollen olemaan julkisesti näkyvillä. Käsittelen tuloksia kuitenkin pääosin kokoavasti, yksittäisiin radannimiin tai tiettyjä ominaisuuksia edustaviin radannimijoukkoihin keskittyen. Yksittäisiä vastauksia olen käyttänyt esimerkkeinä vain muutamassa kohtaa, ja on nähdäkseni mahdotonta tunnistaa, kuka käyttäjä kunkin vastauksen on esittänyt. En myöskään ole julkaissut tietoja siitä, ketkä Minigolfin harrastajat kokeisiin ovat osallistuneet ja ketkä heistä ovat muistaneet nimiä parhaiten.<sup>25</sup>

Yleisten tutkimuseettisten ohjenuorien luominen verkon monimuotoiseen ja nopeasti muuttuvaan ympäristöön on hankalaa. Tästä syystä verkkotutkijan on tärkeää pitää yllä ja kehittää omaa tutkimuseettistä tietoisuuttaan ja osaaamistaan, jotta hän osaa ratkaista kysymykset tilannekohtaisesti. Usein näissä tilanteissa pärjää varsin hyvin noudattamalla yleisiä, ajalta ennen internetiä periytyviä tutkimuseettikan perusteita.

## 1.5 YHTEENVETO OSATUTKIMUKSISTA

Tämän johdantoluvun päätteeksi olen koonnut keskeisimmät tiedot tutkimusartikkeleista taulukkoon 1. Tällainen kooste osatutkimuksista on saanut innoituksensa *triangulaatiomatriisin* käsitteestä, jonka on tiettävästi ensimmäisenä käyttänyt Jaakko Suominen (2010) ja jota ovat sittemmin hyödyntäneet artikkeliväitöskirjoissaan ainakin Riikka Turtiainen (2011: 40) ja Markku Reunanen (2017: 16). Triangulaatiolla Suominen tarkoittaa ”tutkimuksellista

---

<sup>24</sup> Jo tähänastisessa verkkohuumekauppatutkimuksen lyhyessä historiassa tiedetään yksi tapaus, jossa replikoidut tutkimukset ovat tuottaneet täysin erilaisen lopputuloksen kuin alkuperäinen (Dolliver 2015).

<sup>25</sup> Ainoa poikkeus tähän oli se, kun yhteisön IRC-kanavalla minulta useaan otteeseen kysyttiin, kuka yhteisön jäsenistä muisti nimiä parhaiten. Kerroin tämän tiedon kyseisen käyttäjän suostumuksella.

moninäkökulmaisuutta, jossa yhdistellään aineksia esimerkiksi useista teorioista, tutkimusmenetelmistä tai aineistoista”. Hän pitää näiden ainesten koostamista yhtenäiseksi matriisiksi hyödyllisenä lähestymistapana erityisesti digitaalisen kulttuurin kaltaisilla aloilla, joilla ei vielä ole vakiintunutta teoreettista ja metodologista pohjaa, vaan jotka käyttävät useiden eri alojen menetelmiä. Kuten edellä olen esittänyt, myös oma tutkimukseni pohjautuu monien eri tieteenalojen perinteisiin.

**Taulukko 1** *Triangulaatiomatriisi tutkimusartikkelien taustoista.*

	<b>Artikkeli I</b>	<b>Artikkeli II</b>	<b>Artikkeli III</b>	<b>Artikkeli IV</b>
<b>Aihe</b>	Käyttäjänimet	Käyttäjänimet	Radannimet	Radannimet
<b>Tutkimuskysymys</b>	Millaisia käyttäjänimet ovat rakenteellisilta ja semanttisilta yleispiirteiltään?	Millaista tietoa ja millaisia mielikuvia verkon huumekauppi- aat jakavat itsestään käyttäjänimissään?	Millaisin perustein virtuaalipe- lin ratoja nime- tään?	Millaiset nimet ovat helppoja tai vaikeita muistaa? Mitkä tekijät vaikuttavat nimen muistettavuuteen?
<b>Teoreettinen viitekehys</b>	Nimistön- tutkimus	Kaupallisen nimistön tutki- mus, verkko- huumekaupan tutkimus	Nimistön- tutkimus, pelitutkimus	Nimistön- tutkimus, kognitiivinen psykologia
<b>Aineisto</b>	7 929 käyttäjä- nimeä, 329 ky- selytutkimuksen vastausta	762 käyttäjänimeä	2 072 radannimeä	2 muistikoetta, 33 osallistujaa, 2 300 tietuetta
<b>Aineistolähde</b>	Aapeli, FutisForum, Finfanfun	Verkkohuume- kauppa Alphabay	Aapelin Minigolf	Aapelin Minigolf
<b>Analyysimenetelmä</b>	Funktionaalisesemanttinen analyysi	Funktionaalisesemanttinen analyysi	Nimeämis- perusteiden luokittelu	Kvantitatiivinen analyysi, $\chi^2$ -testi
<b>Rooli väitös- kirjan kokonaisuudessa</b>	Muodostaa yleiskuvan käyttäjänimistä	Tarkentaa kuvaa käyttäjänimistä	Muodostaa yleiskuvan radannimistä	Tarkentaa kuvaa radannimistä
<b>Julkaistu, ajankohta (kirjoitettu)</b>	Virittäjä, 2016 (2015)	Onoma, 2019 (2017)	Onomastica Uralica, 2019 (2017)	Sananjalka, 2018 (2018)

Suominen (2010) on esittänyt useita perusteluja triangulaatiomatriisiin hyödyllisyydestä monitieteisen tutkimuksen tekijälle. Haluan lisätä, että matriisi voi olla erittäin hyödyllinen myös tutkimuksen lukijan kannalta. Artikke-

liväitöskirjojen yleinen ongelma on, että useista eri tavoin toteutetuista osatutkimuksista koostuva kokonaisuus voi usein näyttää monografiaväitöskirjaa hajanaisemmalta. Matriisi voi auttaa lukijaa hahmottamaan tutkimuksen kokonaisuutta ja kunkin osatutkimuksen roolia siinä (ks. taulukon 1 viimeinen rivi). Matriisin avulla voi saada varsin hyvän yleiskuvan tutkimuksen kokonaisuudesta, vaikkei ehtisikään lukea tutkimusraporttia kokonaisuudessaan.



## 2 TULOKSET

Tässä luvussa esittelen kokoavasti tutkimukseni tulokset. Luvussa 2.1 käyn läpi käyttäjänimiaiheisten artikkelien I ja II tuloksia, luvussa 2.2 Minigolfin radannimiä käsittelevien artikkelien III ja IV tuloksia. Luvussa 2.3 vertailen näistä kahdesta nimikategoriasta tekemiäni havaintoja keskenään ja pohdin yleisemmin, millaisia johtopäätöksiä verkon nimistöstä voi niiden pohjalta tehdä.

### 2.1 KÄYTTÄJÄNIMET

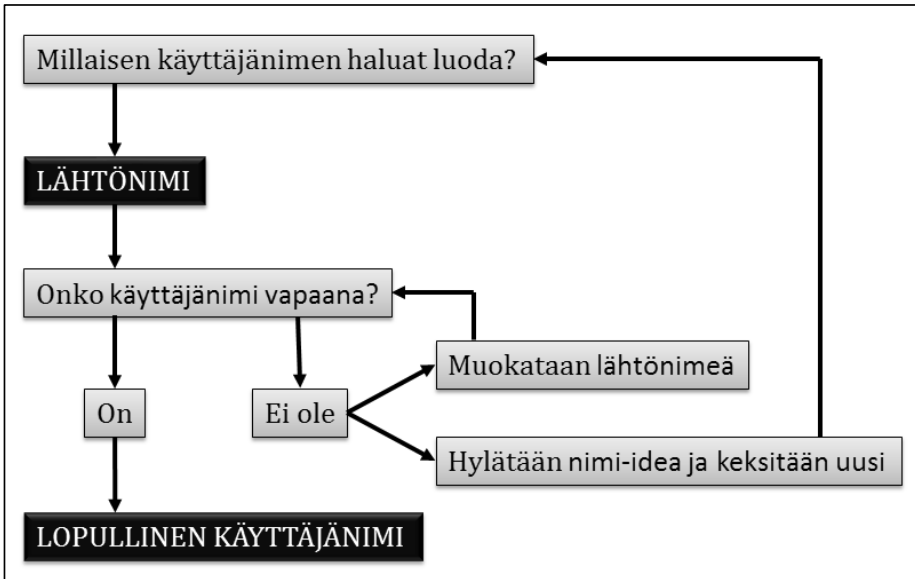
#### 2.1.1 YLEISPIIRTEITÄ

Käyttäjänimien antaminen on lähtökohtaisesti varsin vapaata. Toisin kuin monien reaali maailman nimikategorioiden kohdalla, käyttäjänimien antamista ja sisältöä eivät säätele lait tai muut normit. Useissa verkkoyhteisöissä tosin estetään sopimattomiksi koettujen käyttäjänimien käyttö joko automaattisesti estämällä joidenkin sanojen (esim. kirosanat, loukkaavat nimitykset) sisällyttäminen käyttäjänimeen tai jälkeensä poistamalla manuaalisesti sopimattomat käyttäjänimet. Koska nimikategoria on vielä suhteellisen nuori, eivät nimenannon konventiot ole ehtineet muodostua yhtä vahvoiksi kuin useissa muissa nimikategorioiden.

Nimen pituudelle ja käytössä oleville kirjoitusmerkeille on yleensä asetettu rajoitteita. Niissä voi olla sivustojen välillä suuriakin eroja: Aapelissa sallittuja olivat kirjainten ja numeroiden lisäksi yhdysmerkit, alaviivat, huutomerkki ja välilyönnit, Alfabayssa puolestaan yhdysmerkit, alaviivat ja pisteet. Finfanfunissa ja Futisforumilla saatavilla ovat kaikki standardinäppäimistöllä tuotettavat merkit. Aapelissa nimen pituus oli rajoitettu 3–16 merkkiin, kun taas Finfanfunissa ja FutisForumilla nimi saa olla 1–80 merkkiä. Alfabayn osalta en ehtinyt selvittää merkkirajoitetta ennen sivuston sulkemista, mutta ilmeisesti se ei ollut kovin rajoitettava, sillä aineistojeni pisin käyttäjänimi, 27 merkkiä sisältävä *Your\_Friendly\_Neighborhood*, on peräisin sieltä. Yli 20 merkin mittaiset ja epätavallisia erikoismerkkejä sisältävät nimet ovat kuitenkin harvinaisia myös sellaisilla sivustoilla, joilla ne ovat sallittuja. Tämä on luultavasti niiden sivustojen vaikutusta, joilla kriteerit ovat tiukemmat. Monet verkon käyttäjät käyttävät mielellään nimeä samanasuisena useissa eri verkkopalveluissa, sillä oman nimen muistaminen on tällöin helpompaa ja muista verkkopalveluista tutut käyttäjät tunnistavat henkilön helpommin (Crenshaw & Nardi 2014: 69).

Lisäksi käyttäjänimien antamista rajoittaa se, että niiden tulee olla käyttöympäristössään uniikkeja. Samalla verkkosivustolla ei siis voi olla kahta täysin samanlaista käyttäjänimeä. Tämä vaatimus onkin usein nimenantoa eniten rajoittava tekijä, joskin verkkoyhteisön koolla ja rekisteröityneiden käyttäjien määrällä on suuri vaikutus tähän, kuten luvussa 2.1.3 osoitan.

Kandidaatin- ja pro gradu -tutkielmiani (Hämäläinen 2011; 2012) varten teettämieni kyselytutkimusten vastaukset ovat antaneet minulle suhteellisen kattavan kuvan siitä, miten käyttäjänimiä tyypillisesti luodaan. Näiden tietojen pohjalta olen laatinut käyttäjänimen luomisen prosessikaavion (kuvio 1). Se on toiminut pohjana käyttäjänimien rakenteen hahmottamiselle.



**Kuvio 1** Käyttäjänimen luomisprosessi. Esitetty alun perin artikkelissa I.

Lähtökohdan nimenannolle muodostaa alkuperäinen nimi-idea, jota olen kutsunut artikkelissa I *lähtönimeksi* ja pro gradu -tutkielmassani *yksilöiväksi nimenosaksi*. Usein haluttu nimi sellaisenaan on kuitenkin jo rekisteröity palveluun, jolloin uniikin käyttäjänimen luomiseksi lähtönimi on hylättävä tai sitä on muokattava jollain tavalla. Emme luonnollisestikaan voi kieliyhteisön näkökulmasta päästä käsiksi siihen, mikäli käyttäjä on hylännyt lähtönimen ja palannut takaisin alkupisteeseen. Sen sijaan useista nimistä voidaan havaita sellaisia elementtejä, jotka on sisällytetty nimiin todennäköisesti siksi, että ilman niitä nimet eivät olisi uniikkeja. Tällaisia elementtejä olen kutsunut gradussani *erottavaksi lisäosaksi*, artikkelissa I *muokkauselementiksi*.

Seuraavissa alaluvuissa käyn läpi, millaisia kielenaineiksia käyttäjänimien lähtönimissä ja muokkauselementeissä käytetään.

## 2.1.2 LÄHTÖNIMET

Artikkelissa I olen jakanut käyttäjänimet lähtönimiensä perusteella neljään pääluokkaan: henkilönnimet, muut propriit, muut kielen ilmaukset ja tekosanat. Näiden luokkien jakaumat tutkimillani kolmella verkkosivustolla on koottu taulukkoon 2.

**Taulukko 2** Yhteenveto käyttäjänimien nimenantoperusteista Aapelissa, FutisForumilla ja Finfanfunissa. Taulukko esitetty alun perin artikkelissa I.

	Aapeli		FutisForum		Finfanfun	
	kpl	%	kpl	%	kpl	%
Henkilönnimet	1576	32	412	29	276	23
Muut propriit	471	9	152	11	167	14
Muut kielen ilmaukset	1618	32	506	36	461	38
Tekosanat	1335	27	330	24	296	25
<b>Yhteensä</b>	<b>5000</b>	<b>100</b>	<b>1400</b>	<b>100</b>	<b>1200</b>	<b>100</b>

Käyttäjänimissä esiintyvät henkilönnimet ovat pääosin etunimiä, minkä lisäksi lempinimet ovat varsin yleisiä – sukunimet puolestaan ovat selvästi harvinaisempia. Kyselylomakeaineistojen perusteella voidaan olettaa, että henkilönnimet ovat useimmiten käyttäjien omia nimiä. Tätä tukee se, että aineistossa toistuvat usein sellaiset nimet, jotka ovat yleisiä vuosina 1980–99 syntyneillä, esim. *Jenni*, *Julia*, *Vilma*, *Eetu*, *Alexi* ja *Ville*. Kyseiset ikäluokat ovat aineistossani vahvimmin edustettuina.

Henkilönnimet ovat käyttäjänimissä valtavan yleisiä ottaen huomioon, että ne muodostavat varsin pienen osan kaikesta kielen sanastosta. Tämä kertonee yksinkertaisesti siitä, että useat verkon käyttäjät eivät koe reaali maailman ja verkon identiteettejään toisistaan erillisiksi – niinpä oma henkilönnimi on heille luontevin tapa nimetä itsensä myös verkossa. Toisaalta joissakin tapauksissa on kyse julkisuuden henkilöiden nimistä: *C 7 Ronaldo*; *kantri heluna*; *Pensseli-Setäe*; *Syn Gates*.<sup>26</sup>

Muiden erisnimien ryhmässä näkyy vahvana viihteen ja populaarikulttuurin vaikutus. Yleisimmin niistä käyttäjänimissä esiintyvät erilaisten fiktiivisten hahmojen nimet. Mukana on niin vanhaa, klassista populaarikulttuurin kuvastoa kuin uudempiakin ilmiöitä sekä Suomesta että ulkomailta: *frodo7*; *HelloKitty*; *latelammas!*; *matti-näsä*; *mikki 1 hiiri*; *nallepuho2*;

<sup>26</sup> *C 7 Ronaldo* viittaa tunnettuun portugalilaiseen jalkapalloilija Cristiano Ronaldoon ja tämän käyttämään pelinumeroon 7; *kantri heluna* on muunnelma laulaja Katri Helenan nimestä; *Pensseli-setä* on kurdilaulaja Ebdon Mihemedistin Suomessa käytetty lempinimi; *Synyster "Syn" Gates* on metalliyhtye Avenged Sevenfoldin kitaristi.

*NiiskuNeitig; nyancat99; rölli83; -SamppaLinna*<sup>27</sup>. Aineistossa on myös runsaasti nimiä, jotka liittyvät pienempiin, populaaristi vähemmän tunnettuihin ilmiöihin, mikä kuvastanee nykyihmisen monipuolistunutta mediamaise-  
maa. Myös muita nimikategorioita, etenkin musiikkiyhtyeiden (*EvanescenceXx; Lordi119966*<sup>28</sup>; *Nightwish12*) sekä ruokien ja juomien nimiä (*coca-cola69; \_daim\_ ; juissi84; koff 4; Oltermanni*) hyödynnetään käyttäjänimissä jonkin verran. Paikannimet sen sijaan ovat käyttäjänimissä varsin harvinaisia, ja ne tuskin useinkaan kertovat käyttäjänsä sijainnista. Selvästikin käyttäjien on helpompaa rinnastaa itsensä henkilöihämiöihin tai senkaltaisiin olentoihin kuin täysin muunlaisiin kohteisiin, kuten tuotteisiin tai paikkoihin.

Luokka ”muut kielen ilmaukset” on monenkirjava kokoelma erilaisia ei-proprisia kielenaineiksia. Huomattava enemmistö (noin 80 %) niistä on yksittäisiä sanoja tai yhdyssanoja, kun taas kokonaiset lauseet ovat hyvin harvinaisia etenkin Aapelissa jo nimien pituusrajoituksesta (16 merkkiä) johtuen. Nimeämisperusteiltaan tämän luokan nimet ovat hyvin moninaisia ja siksi vaikeasti luokiteltavissa tarkemmin. Selvimmin havaittavia tendenssejä ovat viittaukset käyttäjän ikään ja sukupuoleen (*-NeitiManzikka-; Mr-Lonely; piippolan muori; pikkuRinsessa\_92; Snowboy\_95; tytteli11v; äijä\_89*) sekä harrastuksiin ja mielenkiinnon kohteisiin (*futari-97; heppatytsy2000; hevari1223; smokew33d; susi\_fani20; tatskatyttö; zumba mies678*). Usein nimet kuitenkin vaikuttavat ainakin ulkoapäin katsottuna hyvin satunnaisen oloisilta, hetken mielijohteesta keksityiltä (*folio1; heinäkuu7; limsapullo; pomppivat kävyt; superhairspray*).

Ei-proprista alkuperää olevat nimet tarjoavat myös mahdollisuuden tarkastella käyttäjänimien kielen valintaa: ovatko suomalaisten verkkoyhteisöjen käyttäjänimet useimmin suomea, englantia vai jotain muuta kieltä? Erisnimien kohdalla nimen kielen määrittäminen voi usein olla vaikeaa, sillä vaikka ne usein liittyvät vahvasti johonkin tiettyyn kielialueeseen ja kulttuuripiiriin, niitä voidaan käyttää eri kielissä samanasuisina ilman, että niiden yksilöivä tehtävä kärsii. Appellatiivisten ilmausten kohdalla kielen määrittäminen on huomattavasti helpompaa. (Sjöblom 2006: 111.)

Olen jakanut käyttäjänimet kielen perusteella neljään ryhmään: suomen-, englannin- ja muunkielisiin sekä *internationalismeihin*. Internationalismilla tarkoitetaan sellaista ilmausta, joka esiintyy useissa kielissä jokseenkin samanasuisena ja jota olisi tästä syystä hankalaa tulkita miksikään tietyn kieleksi (Sajavaara 1989: 67, 74; Sjöblom 2006: 114). Tällaisia nimiä ovat aineistossani esim. *bbanjo; \_Chili\_ ; fin68; piz za; -Superr; ufo12* sekä *X-Mania-X*.

<sup>27</sup> Kirjoitusasu ja rekisteröintiajankohtan perusteella käyttäjänimi *-SamppaLinna*- viittaa todennäköisemmin televisiosarja Putouksessa esiintyneeseen sketsihahmoon Samppa Linna kuin Turussa sijaitsevaan Samppalinnan kaupunginosaan.

<sup>28</sup> Käyttäjätili on rekisteröity kaksi viikkoa sen jälkeen, kun Lordi voitti Eurovision laulukilpailun vuonna 2006. Vaikka sanalla *lordi* on myös yleisnimitys, yhtye tuskin on voinut olla vaikuttamatta nimenantoon.

**Taulukko 3** *Ei-proprista alkuperää olevien käyttäjänimien kieli Aapelissa, FutisForumilla ja Finfanfunissa. Taulukko esitetty alun perin artikkelissa I.*

	Aapeli		FutisForum		Finfanfun	
	kpl	%	kpl	%	kpl	%
Suomi	1050	65	329	65	184	40
Englanti	423	26	117	23	198	43
Muut kielet	81	5	45	9	69	15
Internationalismit	64	4	15	3	10	2
<b>Yhteensä</b>	<b>1618</b>	<b>100</b>	<b>506</b>	<b>100</b>	<b>461</b>	<b>100</b>

Kuten taulukosta 3 nähdään, Aapelissa ja FutisForumilla suomenkieliset käyttäjänimet ovat selvänä enemmistönä, kun taas muiden kielten ja internationalismien osuus on varsin marginaalinen. Finfanfunissa sen sijaan suomen- ja englanninkieliset nimet ovat jokseenkin yhtä yleisiä, minkä lisäksi muunkielisten nimien osuus on suurempi. Erityisesti japaninkielisten nimien osuus on huomattava, mitä selittänee fanifiktiokulttuurissa yleinen kiinnostus japanin kieltä ja kulttuuria kohtaan (Leppänen 2008: 204–205; Vauras 2008: 215).

Suomen ja englannin dominanssi aineistossa ei liene yllättävää. Sivustot ja niiden käyttäjät ovat suomenkielisiä, joten suomi on yleisin kommunikoinnin kieli. Toisaalta englanti toimii internetin yleisenä välittäjäkielenä, joten suomalaisten verkon käyttäjien voi olettaa ymmärtävän sitä keskimäärin varsin hyvin. Lisäksi sitä voidaan käyttää tyylikeinona tai identiteetin ilmaisun välineenä.

Myös tekosanat ovat varsin monimuotoinen luokka erilaisia ilmauksia. Tähän joukkoon kuuluu runsaasti yhdyssanoja ja johdoksia, jotka on muodostettu sinänsä suomen kielen rakenteen mukaisesti mutta joita ei esiinny ainkaan yleiskielessä: *esitintti12*; *Norppapilvi*; *omenapalo*; *jämätin*; *pelittäjä286*; *vuohetar*. Lienee tosin tulkinnanvaraista, tuleeko näitä pitää kokonaan uusina sanoina vai ainoastaan muokkauksina suomen kielen sanoista. Aineistossa on myös runsaasti muutoin todellisia kielen sanoja muistuttavia ilmauksia: *malviira* (Elviira, Malviina); *pooikee* (poika, oikee); *WARDENIZATION88* (war, modernization).

Näiden vastapainoksi tekosanojen luokkaan kuuluu runsaasti kirjainyhdistelmiä, joiden takaa on hyvin vaikea nähdä minkäänlaisia merkityksiä: *hmllat302*; *iddqd69*; *mrskndr*; *myotix*. Kokemukseni perusteella tosin harvat tällaisetkaan nimet ovat täysin sattumanvaraisia kirjainjonoja. Kyseiset tekosanat lienevät vain sen verran pitkälle muokattuja versioita lähtönimistään, että alkuperäistä lähtönimeä ei ole enää mahdollista tunnistaa.

Alphabayn käyttäjänimiin olen soveltanut täysin erilaista luokittelumenetelmää, sillä tutkimuskysymykseni olivat erilaiset kuin artikkelissa I. Halusin tarkastella paitsi yleisellä tasolla sitä, millaisia huumemyyjien käyttäjänimet

ovat, myös tarkemmin sitä, mitä myyjät pyrkivät nimillään viestittämään. Nähdäkseni myyjänimillä on kaksi keskeistä funktiota: välittää informaatiota ja luoda mielikuvia. Nämä kaksi tehtäväkategoriaa voidaan jakaa alaryhmiin. Nimi voi välittää informaatiota käyttäjän myymistä tuotteista, käyttäjän kotimaasta sekä siitä, onko nimen takana yksittäinen toimija vai ryhmä. Nimi voi luoda mielikuvia normaalista laillisesta liiketoiminnasta, rikollisesta toiminnasta, myytävien tuotteiden vaikutuksista sekä palvelun laadusta. Lisäksi on joukko nimiä, jotka eivät tulkintani mukaan välitä informaatiota tai luo mielikuvia millään edellä kuvatuista tavoista. Näiden ryhmien frekvenssit Alphabayn myyjänimiaineistossa on esitetty taulukossa 4.

16 % aineiston nimistä liittyy käyttäjän myymään tuotteeseen. Näistä noin puolet liittyy huumausaineisiin yleisesti, puolet johonkin tiettyyn huumausaineeseen tai -aineryhmään. Huumeisiin viitataan useimmin sanalla *drug* (*Drug-Dealer*; *GermanDrugPalace*) mutta myös lääkkeisiin ja farmasiaan sekä kemiaan ja kemikaaleihin liittyvällä sanastolla (*LaFarmacia*; *MedicinalMary*; *ChemicalEmotions*; *MRCHEMIST*). Sanavalintojen nyansierot saattavat kertoa myyjien suhtautumisesta huumausaineisiin ja niiden erilaisiin käyttötapoihin. Yksittäisistä huumausaineista useimmin mainittuja ovat ekstaasi, heroini ja LSD eli aineet, joiden myynti-ilmoituksista aineisto on kerätty. Nimistä löytyy kuitenkin runsaasti yhteyksiä myös muihin huumeisiin, erityisesti kannabikseen ja hallusinoogeneihin. Tämä voi kertoa siitä, että myyjä on aloittanut uransa nimessä mainitun aineen myyjänä ja myöhemmin laajentanut toimintaansa myös muihin aineisiin.

**Taulukko 4** Yhteenvedo käyttäjänimien nimenantoperusteista Alphabayssa. Taulukko esitetty alun perin artikkelissa II.

Nimenantoperuste	Määrä	%
Tuote	124	16,3
Myyjän kotimaa	146	19,2
Yksittäinen/ryhmä	71	9,3
Bisnesimago	100	13,1
Kriminaali-imago	53	7,0
Tuotteiden vaikutukset	57	7,5
Palvelun laatu	65	8,5
Ei liity huumeisiin	258	33,9

Nimistä 19 % sisältää tiedon myyjän kotimaasta. Tämä on ostajan kannalta hyvin keskeinen tieto, sillä valtiorajojen ylittäminen altistaa huumelähetykset tullitarkastuksille ja kasvattaa siten lähetyksen riskiä joutua takavarikoiduksi. Niinpä sijaintitiedon pitäminen esillä käyttäjänimessä on perusteltua, vaikka se on nähtävissä myös myynti-ilmoituksen yhteydessä. Eri maista useimmin

viitataan Alankomaihin, joka tunnetaan etenkin Euroopan kannalta merkittävänä huumeiden tuotanto- ja kauttakulkumaana. Muita aineiston nimissä usein esiintyviä maita ovat Iso-Britannia, Australia ja Saksa. Myyjät viittaavat kotimaahansa usein maatunnusta käyttäen: *CocaColaFR*; *HeroinUSA*; *PartySquadNL*; *SinolaCartellGER*. Tämä lyhyt ja selkeä tapa mahdollistaa muunkin informaation sisällyttämisen tai mielikuvien rakentamisen nimessä. Myös kansallisuuteen viittaavat sanat ovat yleisiä nimissä, erityisesti hollantilaisten myyjien keskuudessa (*American\_Subs*; *CanadianPharmaceuticals*; *DutchFarmerNL*; *GermanShop*; *trippingdutch*). Useat hollantilaiset myyjät käyttävät nimessään myös maan pääkaupunkia Amsterdamia (*Amsterdaminc*; *gomorraamsterdam*), joka tunnetaan yhtenä maailman merkittävimmistä huumeekulttuurin keskuksista. Myyjä voi viitata kotimaahansa myös epäsuorasti käyttämällä nimessään maan kieltä (*Hund*; *Kaonashi*; *pontneuf*; *VerdeLimon*), joskin tällaiset vihjeet johtavat joissakin tapauksissa harhaan.<sup>29</sup>

Julkisessa internetissä käyttäjätilin omistaa yleensä vain yksi henkilö. Huumausaineiden ammattimainen valmistaminen ja jakelu kuitenkin edellyttävät yleensä usean henkilön yhteistyötä, joten voidaan olettaa, että ainakin aktiivisimpien myyjätilien taustalla on laajempi organisaatio. 9 % aineiston käyttäjänimistä sisältää monikollisen toimijan, joko ihmisryhmään viittaavan sanan (*club*, *collective*, *connection*, *crew*, *flock*, *syndicate*, *team*, *united*) tai monikkomuotoisen ilmauksen (*frenchmen*; *StealthMasters*; *TheUntouchables*). Ryhmänä toimimiseen viittaaminen saattaa olla myyjälle kannattavaa. Siinä missä reaali maailman huumeakaupassa moni kokee rikollisjärjestön kanssa asioinnin epämiellyttävänä tai jopa vaarallisena, verkko-kaupassa se todennäköisesti tarkoittaa enemmän tietotaitoa ja näin ollen parempaa palvelua tuotteiden laadun, paketoinnin ja lähettämisen sekä asiakaspalvelun suhteen.

Tulkintani mukaan 13 % myyjänimistä pyrkii luomaan mielikuvaa tavallisesta, laillisesta liiketoiminnasta. Tällainen imago antaa myyjästä luotettavan vaikutelman, ja toisaalta laittomuuden häivyttäminen taustalle voi saada ostajat unohtamaan toiminnan riskit ja siten lisätä ostohaluja. Mielikuvaa normaalista liiketoiminnasta voidaan rakentaa usealla eri tavalla. Osa myyjistä on sisällyttänyt nimiinsä reaali maailman englanninkielisissä yritys nimissä ja etenkin kauppojen nimissä yleistä sanastoa, kuten *company*, *inc*, *co*, *shop*, *store* ja *market*. Osa puolestaan kopioi reaali maailman tunnettuja brändejä, kuten nimissä *cocacola-crew*, *LAMBORGHINI2* ja *starbucks101*. Huomionarvoista on, että brändejä plagioidaan runsaasti myös tuotenimissä etenkin ekstaasitablettien kohdalla. Osa myyjistä on taas hyödyntänyt reaali maailmassa yleisiä brändinimimuotteja, kuten *Dr* ja *Mr*, luodakseen omanlaisensa reaali maailman brändinimeä muistuttavan käyttäjänimen.

---

<sup>29</sup> En kerännyt systemaattisesti tietoja jokaisen myyjän kotimaasta, sillä kyseistä tietoa ei ollut näkyvillä myyjän profiilisivulla. Tarkastin kuitenkin sijaintitiedon useissa kiinnostavina pitämässäni tapauksissa.

7 % myyjistä taas suorastaan korostaa toimintansa laittomuutta käyttäjänimissään. Osa myyjistä tekee näin sisällyttämällä nimiinsä laittomaan toimintaan viittaavaa sanastoa, mm. *bandit*, *cartel*, *mafia* ja *pirate*. Osa taas käyttää tunnettujen reaali maailman tai fiktiivisten huumausainerikollisten nimiä. Syy laittomaan toimintaan liittyvien mielikuvien korostamiseen lienee se, että näin myyjät osoittavat olevansa ostajien kanssa samalla puolella, lainsäätäjiä ja -valvojia vastaan. Lisäksi laittomaan elämäntapaan saattaa liittyä tietynlaista mystistä viehätystä.

Myyjänimissä luodaan myös mielikuvia tuotteiden toivotuista vaikutuksista. Ekstaasin ja heroiinin myyjät luovat mielikuvia paratiisista, nautinnosta ja onnellisuudesta (*heaven-on-earth*; *ParadiseCorner*; *PerpetualEuphoria*), LSD:n myyjät taas seikkailuista (*Heavenadventure*; *Triptotheuniverse*). Huumeidenkäytön ei-toivottuihin vaikutuksiin, kuten riippuvuuteen, yliannostukseen tai ”huonoihin trippeihin” ei luonnollisestikaan viitata. Käyttäjänimet sisältävät myös viittauksia myyjien tarjoamien palveluiden laatuun, eritoten tuotteen laatuun (*DutchQualityTrips*; *PeRfecT\_ProDuctS*) sekä nopeaan ja turvalliseen toimitukseen (*FastGermanDealers*; *SafeSecureWorldwide*). Lisäksi myyjänimet sisältävät runsaasti sanastoa, joka epäsuorasti luo mielikuvia laadusta ja arvokkuudesta: *king*, *prince*, *lord*, *boss*, *star*, *palace*, *golden*.

34 % myyjänimistä ei liity millään havaittavalla tavalla huumausaineisiin tai kaupankäyntiin. Kyseessä on hyvin heterogeeninen nimien ryhmä. Useimmat nimet sisältävät ymmärrettäviä nimielementtejä, mm. viittauksia populaarikulttuuriin. Tekosanoja nimistä on vain noin 5 %.

Alphabayssa siis kaikkiaan noin kaksi kolmasosaa myyjänimistä liittyy jollakin tavalla huumausaineisiin tai kaupankäyntiin. Tämä on valtavasti enemmän kuin artikkelissa I tutkimissani yhteisöissä. FutisForumilla noin 20 % käyttäjänimistä liittyy jalkapalloon, Finfanfunissa noin 10 % fantasiakirjallisuuteen tai fanifiktiokulttuuriin ja Aapelissa vain alle prosentti videopeleihin. Suuri ero sivustojen välillä ei kuitenkaan liene yllättävä. Käyttäjänimen sosiaalinen ja ennen kaikkea taloudellinen merkitys on huumemyyjälle valtavasti suurempi kuin tavalliselle verkon käyttäjälle. Niinpä lienee syytä olettaa, että myyjät pohtivat nimiensä informatiivisuutta ja integroituvuutta sivustolla huomattavasti tarkemmin kuin normaalit käyttäjät, jotka voivat valita nimekseen mitä vain hetken mielijohteesta keksittyä.

### 2.1.3 MUOKKAUSELEMENTIT

Artikkelissa I olen jakanut nimissä käytetyt muokkauselementit kuuteen ryhmään: numerot, erikoismerkit, lisätyt kirjaimet, vaihdetut kirjaimet, poistetut kirjaimet sekä muut muokkauselementit. Näiden muokkauselementtien frekvenssit käyttäjänimiaineistoissani on esitetty taulukossa 5. Kuten taulukosta nähdään, muokkauselementtien käytössä on selviä eroja sivustojen välillä. Aa-



pelissa numerot ovat ylivoimaisesti yleisin muokkauselementti, kun taas Fin-fanfunissa ne jäävät erikoismerkkien sekä lisättyjen ja vaihdettujen kirjainten taakse.

**Taulukko 5** Yhteenveto käyttäjänimissä käytetyistä muokkauselementeistä artikkelien I ja II aineistoissa.

Muokkauselementti	Aapeli	Futis	Fin	Alpha
Numero	35,2	12,4	4,5	14,3
Erikoismerkki	13,7	6,7	6,9	17,5
Lisäys	19,2	11,4	12,8	3,4
Vaihto	7,7	6,6	4,9	1,0
Poisto	2,7	3,3	2,4	1,2
Muu	1,2	1,4	0,1	0,4
Vähintään yksi edellä mainituista	66,0	34,9	28,1	35,0

Numeroita käytetään käyttäjänimissä lukuisilla eri tavoilla. Varsin usein on syytä olettaa, että numerosarja ilmaisee käyttäjän syntymävuoden – tämä on helppo ja luontevaksi koettu tapa ilmoittaa käyttäjän ikä. Huumemyyjien nimissä tosin iän ilmaiseminen on harvinaista, sillä myyjät pyrkivät välttämään henkilökohtaisten tietojensa paljastamista ja ostajan kannalta myyjän iällä ei ole merkitystä. Numerosarjat sisältävät myös joitakin yleisesti tunnettuja merkityksiä, jotka saattavat viitata käyttäjän kiinnostuksen kohteisiin: *187Ghost*; *Chinatown420*; *Seppo69*. Ajoittain numeroita käytetään korvaamaan ulkoasultaan samankaltaisia kirjainmerkkejä tai ääntöasultaan samankaltaisia sanoja. Selvä enemmistö numeroista tai numerosarjoista on kuitenkin sellaisia, että kieliyhteisön näkökulmasta ne vaikuttavat sattumanvaraisesti valituilta. Teettämieni kyselytutkimusten perusteella ne myös usein ovat sellaisia.

Erikoismerkkien käyttöön vaikuttaa luonnollisesti se, mitkä merkit ovat kullakin sivustolla sallittuja. Yleisimmin käytetään yhdysmerkkiä ja alaviivaa, jotka sijoittuvat usein yhdyssanojen, sanaliittojen tai lausekkeiden sanarajan kohdalle: *Romu\_ auto*; *The-Mad-Hatter*. Myös erikoismerkkien sijoittaminen symmetrisesti lähtönimen molemmin puolin (*-DutchDynamite-*; *|^Goose^|*; *!Mestari!*) on varsin tavallista.

Yksi tapa muokata lähtönimeä on lisätä siihen ylimääräisiä kirjaimia. Lisätyt kirjaimet vaikuttavat usein melko sattumanvaraisesti valituilta. Suomalaisien yhteisöjen käyttäjänimissä varsin yleisiä vaikuttaisivat olevan suomen kielelle vieraat konsonantit: *joonasu*; *Jopex--*; *monkeyzzzzzzz*; *X-Mania-X*. Huomattavan yleinen trendi on myös, että lisätyt kirjaimet ovat samoja kuin kirjaimet niiden vieressä: *aliexpresssss*; *CanddyShop*; *jjjanikaa-*. Yksi syy tähän lienee se, että tällaiset lisäykset häiritsevät vähiten nimen lukemista ja ymmärtämistä.

Lähtönimestä voidaan myös vaihtaa tai poistaa kirjaimia. Suomalaisissa yhteisöissä yleistä on vaihtaa soinnittomia klusileja soinnillisiin vastineisiinsa

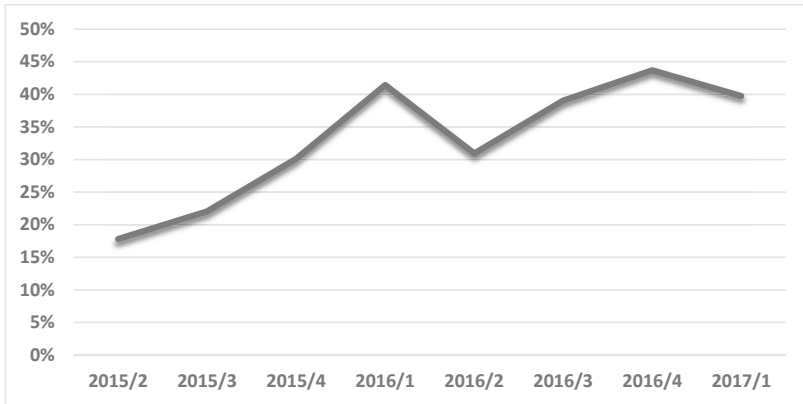
(*Batrik* < Patrik; *geisario01* < keisari), etuvokaaleja takavokaaleihin (*karmes* < Kärmes; *Pyha Yrjo* < Pyhä Yrjö) tai muita suomessa tavallisia äännteitä vieraampiin vastineisiinsa (*Jozzu80* < Jossu; *NiQo92* < Niko/Nico). Kirjaimien poistot kohdistuvat yleensä nimen loppuun: *justinbibe* < Justin Bieber; *samppalinn* < Sappalinna. Tämäkin selittyyne etupäässä sillä, että lopusta tehtävät poistot hankaloittavat nimen ymmärtämistä vähiten.

Muokkauselementtien käytön tarve vaihtelee varsin suuresti. Siihen vaikuttaa erityisesti kolme tekijää: verkkosivuston koko ja ikä sekä lähtönimen haluttuus. Suuressa verkkoyhteisössä jo aiemmin rekisteröityjen nimien määrä on suurempi, joten muokkauselementtejä on tarpeen käyttää useammin kuin pienissä verkkoyhteisöissä. Edellä esitetystä taulukosta 4 nähdäänkin, että Aapelissa kaksi kolmasosaa käyttäjänimistä sisältää vähintään yhden muokkauselementin, kun taas selvästi pienemmissä Finfanfunissa ja FutisForumilla vastaava osuus on yhden kolmasosan luokkaa. On kuitenkin syytä huomata, että muokkauselementtejä sisältävien nimien osuus on Alfabayssa ja FutisForumilla käytännössä yhtä suuri, vaikka Alfabay tietyvästi oli huomattavasti FutisForumia suurempi verkkoyhteisö. Tästä voidaan päätellä, että muokkauselementtien käyttöä voi halutessaan välttää nimen tarkemmalla suunnittelulla. Tämä on varmastikin ollut Alfabayn huumemyyjiltä tietoinen ja järkevä valinta. Muokkauselementit eivät yleensä ole pidettyjä, koska ne tekevät nimestä vaikean muistaa ja niitä ei pidetä tyylikkäänä (Hämäläinen 2013).

Verkkoyhteisön koko kytkeytyy vahvasti sen ikään. Yleensä verkkosivustojen rekisteröityneiden käyttäjien määrät kasvavat ajan mittaan, sillä uusia käyttäjänimiä luodaan jatkuvasti mutta vanhat käyttäjät harvoin poistavat käyttäjätilinsä vaikka lopettaisivatkin sivuston käytön.<sup>30</sup> Niinpä varattujen nimien määrä kasvaa ja muokkauselementtömän nimen löytäminen käy vaikeammaksi. Sama trendi on havaittavissa myös Alfabayn myyjänimissä, vaikka sivusto ehti olla toiminnassa vain reilut kaksi vuotta. Kuvioon 2 on koottu tiedot muokkauselementtejä sisältävien käyttäjänimien määrästä artikkelin II aineistossa vuosineljänneksittäin noin kahden vuoden ajalta sivuston julkaisemisesta aineistonkeruuseen. Kuvaajan suunnassa on jonkin verran vaihtelua aineiston suhteellisen pienuudesta johtuvan satunnaisuuden vuoksi, mutta yleinen trendi on selvä: muokkauselementtejä sisältäviä käyttäjänimiä annetaan enemmän sivuston vanhetessa ja käyttäjätilien määrän kasvaessa.

---

<sup>30</sup> Aapelissa tosin suoritettiin ajoittain operaatioita, joissa pitkään käyttämättöminä olleita käyttäjätilejä poistettiin ja näin käyttäjänimiä vapautui uudelleen rekisteröitäviksi.



**Kuvio 2** Muokkauselementtejä sisältävien käyttäjänimien suhteellinen osuus kunakin vuosineljänneksenä rekisteröidyistä käyttäjänimistä Alfabay-aineistossa.

Lisäksi muokkauselementtien käytön tarvetta lisää se, että lähtönimi on erityisen haluttu. Erityisesti etunimiä käytetään lähtönimenä usein, joten varsinkin Aapelin kaltaisissa suurissa verkkoyhteisöissä ne on lähes poikkeuksetta jo varattu. Tekosanoja puolestaan on mahdollista kehittää lähes loputtomasti ja ne eivät ole erityisen suosittuja lähtönimielementtejä, joten ne harvoin tarvitsevat muokkauselementtiä. Niinpä esimerkiksi Aapelissa henkilönimipohjaisista käyttäjänimistä 88 % sisältää jonkin muokkauselementin, tekosanapohjaisista vain 32 %. Pienemmässä Finfanfunissa vastaavat lukemat ovat 52 % ja 9 %. Alfabayn myyjänimissä henkilönnimiä luonnollisestikin käytetään harvoin, mutta muokkauselementin sisältävät nimet ovat usein perussanastoa (*123killer*; *devil6969*; *lawyer92*; *Made.in.Germany*) tai suosittua huumausaineisiin liittyvää sanastoa ja kuvastoa (*Doctor\_Hofmann*; *El-Patron*; *Smack\_*; *Sons-of-Anarchy*<sup>31</sup>).

Mikäli nimi koostuu useammasta rakenneosasta, voidaan nuo osat asetella lähtökohtaisesti hyvin monella eri tavalla. Esimerkiksi numerosarja voidaan sijoittaa lähtönimen eteen (*89Lasse*), perään (*Lasse89*), keskelle (*Las89se*) tai molemmin puolin (*8Lasse9*; *89Lasse89*). Käytännössä valtaosa käyttäjänimistä kuitenkin noudattaa samoja rakennemuotteja, kuten olen artikkelissa I (s. 413–415) osoittanut. Niistä käyttäjänimistä, jotka koostuvat lähtönimestä ja numeroista, 93 %:ssa numerot ovat lähtönimen perässä. Mikäli nimessä on näiden lisäksi erikoismerkkejä, sijoittuvat ne 94 %:ssa tapauksista lähtönimen ja numerosarjan väliin (*Mies\_78*), eivät esimerkiksi numeroiden perään (*maria89\_*). Pelkästä lähtönimestä ja erikoismerkeistä koostuvissa nimissä erikoismerkit sijoitetaan useimmin nimen perään. Huomattavan yleistä kuitenkin on se, että erikoismerkit sijoitetaan symmetrisesti nimen molemmille

<sup>31</sup> *Doctor\_Hofmann* viittaa LSD:n ensimmäisenä syntetisoineeseen sveitsiläiskemisti Albert Hofmanniin. *El Patron* 'Pomo' on yksi kolumbialaisen huumeparoni Pablo Escobarin lempinimistä. *Smack* on slangisana herooinille. *Sons of Anarchy* on kuvitteellisesta rikollisesta moottoripyöräkerhosta kertova televisiosarja.

puolille (--lauraa--; !Mestari!; \_-Tähti-). Myös kirjainten lisäykset kohdistuvat useimmin lähtönimen loppuosaan (sakuzzz; tomiiiii).

Vaikka nämä laskelmat on tehty artikkelin I aineistojen pohjalta, pätevät ne suurelta osin myös huumemyyjien käyttäjänimiin. 109:stä numeroita sisältävästä käyttäjänimestä 93:ssa (85 %) numerot sijoittuvat nimen loppuun. Erikoismerkkejä sisältävistä 133 käyttäjänimestä sen sijaan peräti 126:ssa (95 %) erikoismerkit sijoittuvat sanaväleihin ja vain neljässä nimessä symmetrisesti lähtönimen molemmin puolin. Tätä eroa selittänee etupäässä se, että toisin kuin Apelissa, Finfanfunissa ja FutisForumilla, Alphabayn käyttäjänimissä välilyönnit eivät olleet sallittuja. Niinpä mikäli nimen sanavälejä on halunnut korostaa, on se ollut tehtävä erikoismerkkien avulla.

## 2.2 RADANNIMET

Tässä luvussa esittelen artikkelien III ja IV tuloksia Aapelin Minigolfin radannimistä ja niiden muistettavuudesta. Luvussa 2.2.3 käyn myös lyhyesti läpi ratojen nimeämisessä vuosien saatossa tapahtunutta muutosta, vaikka se ei sisällykään tutkimusartikkeleihin.

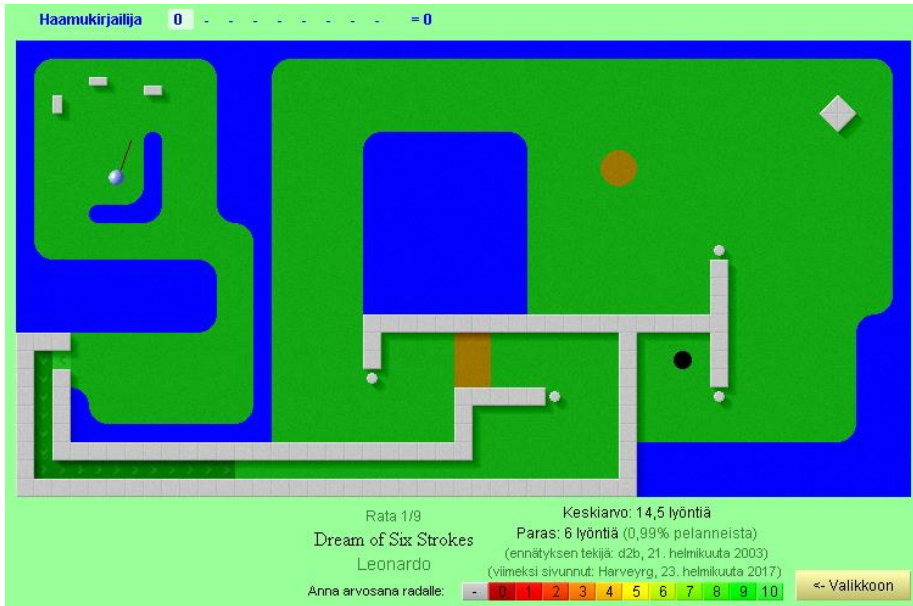
Olen koonnut yhteenveto-osuuden liitteeksi 54 kuvaa tässä luvussa esimerkkeinä käyttämistä radoista, niiltä osin kuin olen tulkinut kuvien olevan tarpeen nimien ymmärtämiseksi. Viittaan kuviin leipätekstissä laittamalla kuvan numeron hakasulkeisiin nimen jälkeen, esim. *The Faces of Mars* [105]. Liitteen kuvien numerointi alkaa luvusta 101, jotta ne eivät sekoitu artikkelin IV liitteessä esiintyvien kuvien 1–100 kanssa.

Liite on nähtävissä tämän yhteenveto-osuuden lopussa. Suuremmat versiot kuvista ovat nähtävissä sähköisessä kuva-albumissa osoitteessa <https://imgur.com/a/8SuE1uf>.

### 2.2.1 YLEISPIIRTEITÄ

Minigolfissa on kaikkiaan 2 072 rataa. Jokaisella radalla on nimi. Radan nimi näkyy peli-ikkunassa radan alapuolella (kuva 1). Nimen radalle antaa sen suunnittelija eli ns. *ratamestari*. Ratamestari on mainittu peli-ikkunassa radannimen alapuolella.

Minigolfin radannimet ovat lähtökohtaisesti uniikkiniimiä eli pelissä ei ole kahta täysin samannimistä rataa. Tämä sääntö ei tosin päde aivan kaikissa tapauksissa, sillä yhdeksän nimeä on annettu kahdelle radalle: *Back and Forth*, *Bridges*, *Divider*, *Epic Fail*, *Four Rooms*, *Hangover*, *Separated*, *There and back*, *Too easy*. Nämä ovat *Hangoveria* lukuun ottamatta varsin perustyyppisiä, ratojen ominaisuuksia kuvailevia nimiä. Voidaankin olettaa, että samannimisyydet ovat syntyneet vahingossa: kaksi ratamestaria on saattanut tehdä samannimiset radat jokseenkin samaan aikaan, tai ratamestari on saattanut unohtaa, että pelissä on jo samanniminen rata.



**Kuva 1** Ruutukaappaus Minigolfin peli-ikkunasta. Radannimi (*Dream of Six Strokes*) keskellä radan alapuolella.

Minigolfin radannimet ovat keskimäärin suhteellisen lyhyitä. Merkkimäärällä mitaten lyhyin nimi on pituudeltaan yhden (V) ja pisin 35 merkin mittainen (*It's like this and like that and...*), keskiarvon ollessa 11,7 merkkiä välilyönnit mukaan lukien.<sup>32</sup> Sanoja radannimissä on keskimäärin 2,1 – 32 % nimistä koostuu yhdestä, 41 % kahdesta, 17 % kolmesta ja 10 % neljästä tai useammasta sanasta.<sup>33</sup> Myös kielelliseltä rakenteeltaan radannimet ovat varsin yksinkertaisia. Valtaosa nimistä on yksittäisiä sanoja, sanaliittoja tai lausekkeita. Kokonaisia lauseita on noin 8 % kaikista nimistä, nekin pääosin lyhyehköjä: *A River Runs Through It; Choose Your Way; Deal with it; Hit the target; Just do it debe!; Let them help you; Only the strongest will survive; Small can be tricky; Try again; Why Does Jeppe Drink?*

Kirjoitusasultaan radannimet noudattavat pääosin yleiskielen oikeinkirjoitusnormeja. Muutamissa yksittäisissä nimissä tosin vaikuttaisi olevan tahattomia kirjoitusvirheitä (esim. *Definatly maybe po. Definitely*). Nimissä käytetään isoa alkukirjainta: pelissä on vain kahdeksan radannimeä, jotka alkavat

<sup>32</sup> Tiedossani ei ole, mikä oli Minigolfin radannimien enimmäismerkkimäärä. Ratamestari Darwin on kertonut, että hän kerran yritti antaa radalle niin pitkän nimen, ettei rataeditorijärjestelmä hyväksynyt sitä. Hän ei kuitenkaan muistanut, kuinka pitkä tuo nimi oli. Virheilmoituksen innoittamana hän vaihtoi radan nimeksi *Too long name*.

<sup>33</sup> Olen laskenut erillisiksi sanoiksi myös artikkelit, prepositiot, &-merkin ja ratasarjojen sarjanumerot.

pienellä kirjaimella.<sup>34</sup> Kokonaan suuraakkosin kirjoitettuja nimiä on puolestaan 15, nekin pääosin hyvin lyhyitä.<sup>35</sup> Useampisanaisten nimien kohdalla sen sijaan on vaihtelua siinä, käytetäänkö isoa alkukirjainta vain nimen ensimmäisessä sanassa (*Nightmare at the end*) vai kaikissa sanoissa pois lukien artikkelit ja prepositiot (*By the Rivers of Babylon*). Osa ratamestareista on käyttänyt vaihtelevasti molempia tapoja.

Minigolfin radannimet ovat valtaosin (84 %) englanninkielisiä. Tämä on varsin luonnollinen valinta kansainväliseen suosioon pyrkivällä pelisivustolla. Englanti toimii verkon yleisenä välittäjäkielenä, joten radannimien ymmärtäminen on mahdollista eri maista tuleville pelaajille. Kielen valinta ei kuitenkaan ollut itsestäänselvyys, sillä pelin koodin luoneen Pasi ”Tiikoni” Laaksonen aiemmassa minigolfpelissä (Jippii 1999) radannimet olivat vielä kansainvälisestä suosiosta huolimatta suomenkielisiä. Laaksonen muisteli radannimien kielen valintaan liittyneitä kysymyksiä sähköpostitse heinäkuussa 2015 seuraavasti:

Kun minut palkattiin Jippiille (silloin Saunalahti) pelejä tekemään, en ollut vielä aiemmin tehnyt netin yli pelattavia moninpelejä – – Olin yhden hengen ”tiimi” ja en silloin Minigolfia tehdessä voinut ajatellakaan että siitä niin suosittu tulisi :-). Joten en myöskään ajatellut että pelin tarvisi olla englanninkielinen. Koodissakin oli paljon suomenkielisiä kommentteja ja luokkien nimiä. Radoista tuli suomenkielisiä kuten itse pelistäkin. Vasta myöhemmin peli käännettiin englanniksi mutta vanhoihin ratojen nimiin ei kajottu.

Kun perustimme Apajan ja aloimme tehdä Aapelia, oltiin jo vähän paremmin varauduttu että pelit saattaa levitä muuallekin :-). Koodit ja dokumentoinnit tehtiin englanniksi ja oli luontevaa ratojen nimistäkin tehdä kansainvälisempiä.

Harmi ettei minulla ole käsillä sitä ohjemaalia joka yleensä uusille ratamestareille lähetettiin. Siinä oli kaikki ohjeistus mitä ratojen tekijöille annettiin. En muista että ratojen nimitystä tai englanninkielisyydestä olisi annettu erityisiä ohjeita. Ratamestarithan valittiin käyttäjistä jotka olivat Minigolfista erityisen innoissaan ja oli sinänsä selvää että he ymmärtävät mikä on sekä radoissa että ratojen nimissä soveliaista :-). Varmaankin oli siis vain luontevaa jatkaa englanniksi.

Kuten viimeisestä kappaleesta käy ilmi, radannimet ja niiden kieli eivät ole olleet varsinaisesti ohjauksen alla, vaan nimisysteemi on saanut kehittyä omalla painollaan. Tästä huolimatta ratamestarit ovat valtaosin pitäytyneet pelin kehittäjien valitsemassa englannissa. Tämä on jälleen yksi osoitus aiempien nimien asettaman mallin vahvasta vaikutuksesta nimenantoon (ks. myös Kiviniemi 1977; Leino 2007; Brink 2016).

Jotakin muuta kieltä kuin englantia on 5 % radannimistä. Yleisimmin edustetut kielet ovat suomi, latina, italia, ranska ja saksa. Näiden nimien taustalla olevat ilmaukset ovat suurelta osin tunnettuja fraaseja tai erisnimiä: *Bastille*; *Carpe diem*; *Mamma mia*; *Terra incognita*; *Tour de France*; *Tutti Frutti*. Tällaiset radannimet voivat siis ymmärtää myös ne pelaajat, jotka eivät

<sup>34</sup> Nämä ovat: *her*; *ice ice baby*; *inching*; *insignificant*; *teledadder*; *traversal*; *wet wet wet*; *wigity wigity wack*.

<sup>35</sup> Nämä ovat: *AC/DC*; *CERN*; *C.R.E.A.M.*; *CT*; *CTRL*; *DOD*; *F1*; *GED*; *J A K S I*; *KSM*; *OK*; *SMPL*; *SPAH SAPPIN' MAH*; *STOP*; *V*.

kyseisiä kieliä puhu. Poikkeuksen muodostavat tietysti suomenkieliset nimet. Tällaisia nimiä lienee annettu siksi, että tiettävästi kaikki ratamestarit ovat äidinkieleltään suomenkielisiä ja haluavat näin ilmentää omaa taustaansa. Ratamestarit näyttävät kuitenkin ymmärtävän, että suomenkieliset nimet eivät sovi nimisysteemin normeihin, sillä ne on ”naamioitu” vieraskielisemmiltä näyttäväksi esimerkiksi ylimääräisillä välilyönneillä (*Ah Dasta Al Ussa* < ah-dasta alussa), sananmuunnoksella (*RalfGota* < golfrata), vaihtamalla soinnittomia klusiileja soinnillisiin vastineisiinsa (*Budous* < putous; *Nibba Nabba* < nippa nappa; *Tecele* < tekele) tai muita suomen kielelle tyypillisiä foneemeja vieraampiin vastineisiinsa (*Tozi Baharata* < tosi paha rata; *Yumancauta!* < jumankauta). Lisäksi jotkin radannimet sisältävät suomenkielisiä idiomeja suoraan englanniksi käännettyinä: *Donkey’s Bridge* ’aasinsilta’; *Just a mouthpiece* ’vain suupala’; *Pike is a fish* ’hauki on kala’.

Loput radannimet ovat joko *internationalismeja* (3 %) tai *tekosanoja* (8 %).<sup>36</sup> Internationalismit ovat ilmauksia, jotka esiintyvät useissa maailman kielessä jokseenkin samanlaisina ja joita on näin ollen hankala luokitella joksikin tietyksi kieleksi. Tällaisia nimiä ovat esimerkiksi *Armada*, *Enigma*, *F1*, *Helix*, *Lotto*, *OK*, *Safari*, *Solarium*, *Sonata* ja *Typhus*. Tekosanat puolestaan eivät ole mitään tunnettua kieltä. Osa näistä nimistä on akronymeja englanninkielisestä rataa kuvaavista ilmauksista. Esimerkiksi nimi *Shoorlon* [101] perustuu sanoihin *short or long*, sillä radassa on kaksi vaihtoehtoista kulkureittiä, lyhyempi mutta vaikeampi sekä pidempi mutta helpompi. Nimi *Swicac* [102] puolestaan tulee sanoista *swamp*, *ice* ja *acid*, sillä rata sisältää (ruohon ja kiviseinien lisäksi) nämä kolme elementtiä. Noin puolet tekosanoista sen sijaan on sellaisia, että minulla ei ole aavistustakaan niiden merkityksestä tai mahdollisesta yhteydestä radan ominaisuuksiin. Tällaisia nimiä ovat esimerkiksi *Argstrang*, *Embula*, *Kesnary*, *Maszat*, *Otaoa snau*, *Shimashara*, *Ting-Pow*, *Wararumbel*, *Wimbaloo* sekä *Zy*. Mielenkiintoinen piirre on, että useat näistä nimistä muodostavat riimin: *Dui-Hui*; *Herkimer Jerkimer*; *Kim-Dim*; *Mur Mur*; *Ugala Bugala*; *WahWah*; *Zappadappa*. Sama ilmiö esiintyy myös käyttäjänimissä (artikkeli I s. 412).

Minigolfin radannimissä pyritään välttämään sitä, että kahdella radalla olisi täysin sama nimi. Sen sijaan keskeinen osa nimisysteemiä ovat ns. *ratasarjat*. Ratasarjalla tarkoitan kahden tai useamman radan ryhmää, jotka on nimetty yhtenäisellä tavalla. Sarjan radat ovat usein myös saman ratamestarin ajallisesti lähekkäin tekemiä ja ulkoasultaan tai pelillisesti samankaltaisia (esim. *The Big Dipper 1* [103] – *The Big Dipper 2* [104]; *The Faces of Mars* [105] – *The Faces of Mars II* [106]). Kaikkiaan Minigolfissa on 209 ratasarjaa ja niihin kuuluu 550 rataa eli 26,5 % radoista. Ratasarjoista 141 (68 %) on tarkalleen ottaen ratapareja eli koostuu vain kahdesta osasta, mutta suurimmissa ratasarjoissa osia on jopa kymmenen.

Yhteys sarjan ratojen välille voidaan muodostaa radannimissä usealla eri tavalla. Yleisin keino on järjestyslukujen käyttäminen: radoilla on sama nimi

<sup>36</sup> Olen lainannut termit Paula Sjöblomin (2006) suomalaista yritysnimistöä koskevasta tutkimuksesta.

ja ne erotetaan toisistaan juoksevan numeroinnin avulla (*Adventure I – Adventure II – Adventure III; Zab 1 – Zab 2 – Zab 3*). Numeroinnissa käytetään useimmiten roomalaisia mutta ajoittain myös arabialaisia numeroita. Ensimmäinen osa jätetään numeroimatta 75 %:ssa tapauksista (*Vulcano – Vulcano II – Vulcano III*). Ensimmäisen osan numeroiminen tai numeroimatta jättäminen voi paljastaa, onko radalle suunniteltu jatko-osaa jo ensimmäistä osaa tehtäessä. Sarjan radat voidaan erottaa toisistaan myös lisäämällä (*Flume – Accelerated Flume; Pointers – Pointers Return*) tai vaihtamalla jokin nimielementti (*Dream of Four Strokes – Dream of Six Strokes – Dream of Ten Strokes; Minimum Possibility – Micromal Possibility*). Lisäksi on pieni joukko sarjoja, joissa yhteys on muodostettu jollakin muulla tavalla, kuten kysymysvastausparilla (*Mulder, where are you? – Here is Mulder; Where’s the Square? – Here’s the Square!*), kirjoittamalla nimi lopusta alkuun tai käänteisellä sanajärjestyksellä (*Four Rooms – Smoor Ruof; This is Spin – Spin is This*) tai yhteisen aihepiirin avulla (*Genesis – Exodus; The Good – The Bad – The Ugly*). Tiedot sarjan ratojen erilaisten erottamiskeinojen yleisyydestä on koottu taulukkoon 6.

**Taulukko 6** Ratasarjojen osien erottamisen keinojen yleisyys.

Erotuskeino	Määrä	%
Järjestysluku	141	67,5
Lisäys	30	14,4
Vaihto	33	15,8
Muut	14	6,7
Yhteensä	209	100

## 2.2.2 NIMENANTOPERUSTEET

Nimenantoperusteidensa mukaan Minigolfin radannimet voidaan jakaa kahteen pääryhmään: niihin nimiin, jotka liittyvät jollakin tavalla radan ominaisuuksiin, ja niihin jotka eivät liity. Tällainen yksinkertainen jako ei ole täysin ongelmaton, sillä joissakin tapauksissa nimen yhteys radan ominaisuuksiin on varsin tulkinnanvarainen. Suuri enemmistö nimistä kuitenkin sijoittuu selvästi jompaankumpaan luokista. Tulkintani mukaan radan ominaisuuksiin liittyviä nimiä on 1 473 (71 % radannimistä) ja radan ominaisuuksiin liittymättömiä nimiä 599 (29 %).

Nämä kaksi pääluokkaa voidaan edelleen jakaa alaluokkiin. Nimen ja radan välinen yhteys perustuu rataelementtiin, radassa esiintyvään muotoon, radan pelaamiseen, radan tekijään tai radan tekoajankohtaan. Radan ominaisuuksiin liittymättömistä nimistä puolestaan voidaan erottaa alaluokikseen nimikkoradat, populaarikulttuuriin liittyvät nimet, muut viittaukset sekä tekosanat, joilla ei ole havaittavaa nimenantoperustetta. Näiden alaluokkien



määrät ja suhteelliset osuudet aineistossa on koottu taulukkoon 7. On syytä huomata, että nimi voi kuulua samanaikaisesti useampaan kuin yhteen mainituista luokista. Esimerkiksi nimi *Dangerous swamps* [107] liittyy samanaikaisesti rataelementtiin (suo) sekä radan pelaamiseen (soiden ylittäminen on vaarallista). Tämän vuoksi luokkien summa (2 405) ylittää ratojen kokonaismäärän (2 072). Suurin osa nimistä kuuluu kuitenkin vain yhteen luokkaan.

**Taulukko 7** Minigolfin radannimien nimenantoperusteet.

Nimenantoperuste	Määrä	%
Rataelementti	480	23,2
Radassa esiintyvä muoto	490	23,6
Radan pelaaminen	741	35,8
Tekijä tai tekoajankohta	34	1,6
Nimikkorata	61	2,9
Populaarikulttuuri	118	5,7
Muu peruste	390	18,8
Ei havaittavaa perustetta	91	4,4

Yksi yleinen tapa nimetä rata on kuvailla elementtejä, joista se koostuu: *Grass and Stone; Icy hill; Uphill; Sand and swamp equals mud; Mudac; Stiwawa*<sup>37</sup>. Minigolfin radat sisältävät kuitenkin keskimäärin 5,5 eri elementtiä, joten yleensä nimessä ei ole mielekäästä mainita kaikkia elementtejä vaan poimia yksi tai kaksi niistä. Nimeen valittu elementti on usein sellainen, jota radassa esiintyy huomattavan paljon, kuten nimien *Hill labyrinth* [108], *Icy cavern* [109] ja *Waterway* [110] kohdalla. Toisaalta nimeen voidaan valita myös sellainen elementti, joka on radan pelaamisen kannalta huomionarvoinen, vaikka sitä ei olisi määrällisesti paljon. Esimerkiksi nimessä *Acidofilic* [111] viitataan radan keskellä sijaitsevaan happolammikkoon, vaikka sitä ympäröi kymmenen samanlaista vesilammikkoa. Koska erilaisten rataelementtien määrä Minigolfissa on suhteellisen suppea, 20, viittaus rataelementtiin riittää harvoin yksilöimään radan kunnolla. Niinpä tällaiset nimet sisältävät usein samanaikaisen viittauksen radan muotoon (*Diamond Hills* [112]; *Hill spirals* [113]; *Swamp skulls* [114]) tai pelaamiseen (*Icy Shot* [115]; *Swamp risk* [116]; *Uphill Battle* [117]).

Nimi voi ilmaista radassa käytettyjen elementtien valikoiman myös yleisluontoisemmin. Minigolfin rataelementit jaetaan kahteen ryhmään: perinteisiin ja moderneihin. Perinteisiä elementtejä ovat ruoho, mäki, kiviseinä, vesi, hiekka, muta ja liimaseinä, muut elementit ovat moderneja. Mikäli rata sisältää vain perinteisiä elementtejä, kutsutaan sitä perinteiseksi radaksi, muutoin

<sup>37</sup> *Mudac* on akronyyminä rataelementteihin viittaavista sanoista *mud* ja *acid*, *Stiwawa* puolestaan sanoista *sticky wall* (liimaseinä) sekä *water*.

rata on moderni.<sup>38</sup> Perinteisiin ratoihin viitataan sanoilla *traditional* ja *basic* sekä niiden lyhenteillä (*Traditional but tricky; Longtrad; Tradcave; Basic elements; March Basics; Basicave; Bay Sick, Leobas; Bas Hisawat*<sup>39</sup>), moderneihin ratoihin puolestaan sanalla *modern* tai lyhenteellä *mod* (*Modern Walking; Longmod; Modygma*).

Rataelementit muodostavat usein muotoja tai hahmoja, joita voimme tunnistaa myös Minigolfin ulkopuolisessa maailmassa. Nämä radoissa esiintyvät muodot toimivat usein nimenantoperusteina. Jotkin nimet kuvailevat radan muotoa tai ulkoasua hyvin yleisellä tasolla. Esimerkiksi nimi *Craggy II* [118] ’rosainen, karkeapiirteinen’ ilmaisee, että radan kulkureitin reunoja peittävät etenemistä hankaloittavat väkäset. Nimi *Symmetric II* [119] taas ilmaisee, että radan oikea ja vasen puolikas ovat symmetriset keskenään. Useat nimet liittyvät yksinkertaisiin symboleihin tai geometrisiin muotoihin, kuten kolmioihin (*Pyramid adventure* [120]; *Triangle round* [121]), neliöihin (*Five Squares* [122]; *Ice Cube* [123]), ympyröihin (*Balls and arrows* [124]; *Balls of Steel* [125]), nuoliin (*How many arrows?* [126]; *Mystery of small arrow* [127]), tähtiin (*It’s full of stars* [128]; *Star & Stripes* [129]) tai risteihin (*A cross board* [130]; *Crisscross* [131]). Kuten esimerkeistä huomataan, nimissä käytetään usein kolmiulotteisten kappaleiden nimityksiä (*pyramid, cube, ball*), vaikka peli ja sen muodot ovat kaksikulotteisia. Elementit saattavat myös muodostaa numeroita tai kirjaimia, kuten radoissa *Numbers* [132], *The number of the beast* [133], *Alphabet* [134] ja *Green Apaja* [135]. Ajoittain elementit muodostavat myös monimutkaisempia ja yksityiskohtaisempia kuvioita: *Armada* [136] esittää kolmea laivaa merellä, *Winter night* [137] suomalaista talvimaisemaa, *Pro Pilkki* [138] kalaa punnusvaa’alla ja *Breaking the brick wall* [139] tiiliseinää hakulla rikkovaa henkilöä. Rata *Finland* [140] puolestaan on yksinkertaistettu karttakuva Suomesta.

Vaikka Minigolfin radat saattavat ajoittain tarjota jopa taiteellisia elämyksiä, on ne tehty ensisijaisesti pelaamista varten. Näin ollen ei ole yllättävää, että yleisin nimenantoperuste on radan pelaaminen. Nimi voi liittyä radan pelaamiseen useilla eri tavoilla. Jotkin nimet kuvailevat varsin yleisellä tasolla, millainen rata on pelattavuudeltaan: *Easy road; Lifelong Challenge; Piece of cake; Simppel; The Long Journey*. Jotkin nimet kuvailevat reittiä lähtöpai-kasta reikään: *Back and forth; Clockwise; There and back; Up’n Down*. Jotkin nimet implikoivat radan ennätystulosta: *Tricky hole in one; Two; Water Par Four; Mission of 6 shots; Real Pro’s 7 Strokes; Weight of Eight*. Ne saattavat tosin joissain tapauksissa johtaa harhaan: esimerkiksi radan *Guru 4* ennätystulos on 3 lyöntiä ja radan *Dream of Ten Strokes* ennätystulos 8 lyöntiä.

Kenties yleisin radan pelaamiseen liittyvien nimien alaryhmä on kuitenkin nimet, joissa ratamestari antaa ohjeita radan pelaamiseen. Tällaisissa nimissä käytetään useimmiten imperatiivia: *Don’t block your way; Hit the roof; Jump*

<sup>38</sup> Jako perinteisiin ja moderneihin elementteihin on pelin kehittäjien luoma, sen tarkoituksena on säädellä pelin haastavuutta. Pelivalikossa pystyi valitsemaan pelattavaksi vain perinteisiä tai moderneja ratoja – perinteiset sopivat yleensä parhaiten aloitteleville, modernit taas edistyneemmille pelaajille.

<sup>39</sup> *Leobas* on akronyymi sanoista *Leonardo* (radan tekijä) sekä *basic*. *Bas Hisawat* on akronyymi sanoista *basic* sekä *hill, sand* ja *water* (radan päaelementit).

*to the elevator; Use your shields.* Osa näistä ohjeista on siinä määrin ilmiselviä, että pelaaja ymmärtäisi tehdä niin ilmankin, mutta ajoittain ne saattavat olla aidosti hyödyllisiä. Esimerkiksi radassa *Hit the roof* [141] vaikeahko määkialue on helpointa selvittää lyömällä radan yläreunassa (”katossa”) sijaitsevaan liimaseinään, joka pysäyttää pallon liikkeen. Varsinkaan aloitteleva pelaaja ei todennäköisesti ymmärrä tehdä näin, mikäli hän ei huomaa radannimeä.

Kolmen edellä esitetyn suuren ryhmän lisäksi on pienehkö määrä nimiä, jotka liittyvät radan tekijään tai tekoaikaan. Esimerkiksi nimet *Dante’s hell*, *Darwin’s road* ja *Zwantastic* viittaavat ratamestareihin Dante, Darwin ja Zwan. Radan tekoajankohdista nimessä on viitattu vallinneeseen viikonpäivään (*Water Monday; Sunday Walk*), kuukauteen (*March Basics; April*) sekä vuoteen (2003, *The Year 2004; Made in 2004 – Published in 2009*). Lisäksi nimi voi liittyä radan tekoajankohtaan epäsuorasti. *Minerva Nounou* -rata [142] on tehty helmikuussa 2003 samoihin aikoihin, kun mediassa uutisoitiin samannimisen kreikkalaisen öljytankkerin jäämisestä jumiin Suomenlahden jäihin. Radan voi tulkita esittävän rahtialusta jäisellä merellä. *Hius Peinz* puolestaan on tehty marraskuussa 2011, jolloin saksalainen pokerinpelaaja Pius Heinz voitti pokerin maailmanmestaruuden. Vastaavanlaisia epäsuoria yhteyksiä radan tekoajankohtaan on luultavasti muitakin, mutta niiden huomaaminen on varsin vaikeaa. On myös mahdollista, että jotkin nimet liittyvät vuorokaudenaikaan, jolloin rata on tehty: *July Morning; Late night with Aapeli; Midnight Madness; Midnight Mayhem; Spring morning; While the City Sleeps*. Nämä tulkinnat kuitenkin jäävät epävarmoiksi, sillä aineistossa on näkyvillä vain radan suunnittelupäivämäärä, ei kellonaikaa.

Jotkin radat on nimetty Minigolfin pelaajayhteisön arvostettujen jäsenten, joko pelaajien tai ratamestareiden mukaan. Kutsun tällaisia ratoja *nimikkoradoiksi*. Viittaus henkilöön on suora ja selkeä joissakin tapauksissa, kuten nimissä *Playground for Jelze* (< Jelze) ja *Tribute to Leonardo* (< Leonardo). Useimmiten viittaus on kuitenkin tavalla tai toisella ”piilotettu”, esimerkiksi kirjoittamalla henkilön käyttäjänimi lopusta alkuun (*Geoh* < Hoeg), kääntämällä käyttäjänimi suomesta englanniksi (*Star paw* < Tähtitassu), sananmuunnoksella (*Whost Griter* < Haamukirjailija ’ghost writer’) tai muutoin muuntelemalla käyttäjänimeä (*Dr. Agula* < Drakula; *Iz harsh* < izhar; *J A K S I* < Jaksi; *Koop(a)* < Koopa; *Pro 2U* < Pro Kaksu; *Zoneon* < z1on). Useimmiten nimikkoradoilla ei ole yhteyttä radan pelillisiin ominaisuuksiin, mutta poikkeuksiakin on. Esimerkiksi radassa *Letti likes water* [143] (< Let) on runsaasti vettä ja radassa *Zwan lake* [144] (< Zwan) kirjainten ZWAN muotoinen vesialue.

Varsin huomattava määrä radannimiä sisältää intertekstuaalisia viittauksia erilaisiin populaarikulttuurin ilmiöihin, kuten elokuvaan (*Green Mile; Lost in Translation*), televisiosarjoihin (*Amazing Race; Stargate*), musiikkiin (*Frankie goes to Hollywood; Cry me a River*), kirjallisuuteen (*Popeye; Society of the Spectacle*), urheiluun (*3-pointer; F1*) tai muihin videopeleihin (*Battlefield; The Legend of Zelda*). Osa näistä nimistä kytkeytyy myös radan

ominaisuuksiin: brittiläiseen rockyhtyeeseen viittaavassa radassa *wet wet wet* [145] on runsaasti vettä ja suota, kun taas radassa *Tetris* [146] reitti aloituspaikasta reikään kulkee Tetris-pelin palikoiden muotoisia käytäviä pitkin. Useimmiten tällaista yhteyttä ei kuitenkaan ole: radassa *Dumbo* ei esiinny lentävää elefanttia eikä radassa *Michael Knight* Ritari Ässää. Lienee syytä mainita, että viittaukset populaarikulttuuriin ovat jossain määrin tulkinnanvaraisia, sillä ne saattavat olla vain sattumaa. Esimerkiksi radannimi *April* voisi periaatteessa olla viittaus rockyhtye Deep Purplen samannimiseen kappaleeseen, mutta koska se tarkoittaa myös huhtikuuta ja sitä käytetään angloamerikkalaisessa kulttuurissa naisennimenä, pidän musiikkiviittausta epätodennäköisenä. Sen sijaan harvemmin muissa yhteyksissä käytettyjä ilmauksia voi pitää todennäköisemmin tarkoituksellisina intertekstuaalisina viittauksina.

Nimikkoratojen ja populaarikulttuuriin viittaavien nimien lisäksi Minigolfissa on sekalainen mutta runsas määrä radannimiä, joilla on ymmärrettävä merkitys mutta ei yhteyttä radan ominaisuuksiin. Nämä nimet perustuvat useisiin erilaisiin tarkoitteisiin, kuten paikkoihin (*Amazon; Copenhagen; Florence; Israel; Ouagadougou; Åland*), ruokiin (*Banana Split; Cucumber; Pepper steak; Swedish meatballs*), olotiloihin ja sairauksiin (*Hangover; Insomnia; Myxoma; Typhus*) sekä tunnettuihin idiomeihin, sanontoihin ja aforismeihin (*Carpe diem; Know the ropes; Only the strongest will survive; Pike is a fish; Siperia teaches; Sleep when you're dead*). Pidän todennäköisenä, että useissa näistä tapauksista nimeämisperuste on tavalla tai toisella liittynyt nimenantajan elämään radan tekohetkellä. Ratamestari on voinut vaikkapa lomilla Kööpenhaminassa, syödä pippuripihviä tai kärsiä unettomuudesta. Tätä tulkintaa tukee se, että nettipokerin harrastajina tunnetut ratamestarit Aither ja Zwan ovat käyttäneet pokerin pelaamiseen liittyvää terminologiaa useissa radannimissään (*Big Blind; Semi-suited Connectors; Stonecold nuts; Tasty Turn*). Toisaalta on mahdollista, että ajoittain ratamestarit ovat poimineet radannimiksi sattumanvaraisia, jossakin muussa yhteydessä kohtaamiinsa sanoja. Tällaisia voivat ovat esimerkiksi *Appendix* 'liite', *Fragrant* 'aromikas', *Highfalutin* 'pöyhkeilevä', *Kafooster* 'hölynpöly', *Nystagmus* 'silmänvärve', *Pettifogging* 'viilata pilkkua', *Shingle* 'päre, paanu', *Spatiotemporal* 'aika-avaruudellinen' ja *Swordfish* 'miekkakala'.

Viimeisen ryhmän muodostavat tekosanat, joilla ei ole mitään havaittavaa nimenantoperustetta. Kuten luvussa 2.2.1 todettiin, osa tekosanoista on radan ominaisuuksiin liittyviä akronyymejä – nämä on sijoitettu edellä esiteltyihin luokkiin. Tähän viimeiseen ryhmään kuuluvat ne 91 tekosanaa, joiden taustaa en ole pitkällisestä pohdinnasta huolimatta onnistunut selvittämään. Jotkin niistä muistuttavat jonkin todellisen kielen sanoja. Esimerkiksi nimet *Neutrium* ja *Omnipherum* näyttävät latinankielisiltä sanoilta vaikka eivät sellaisia olekaan.<sup>40</sup> Nimet *Alchemea*, *Carusell* ja *Groumelour* taas muistuttavat lähei-

<sup>40</sup> Ne saattavat edustaa samaa trendiä kuin vuosituhanen vaihteessa muodikkaina pidetyt pseudo-latinayritysnimet (Sjöblom 2006: 135).

sesti sanoja *alkemia*, *karuselli* ja *krumeluuri* tai niiden vieraskielisiä vastineita. Vastaavasti monien nimien taustalta on mielestäni jokseenkin mahdollonta nähdä minkäänlaista ymmärrettävää nimeämismotivaatiota.

### 2.2.3 AJALLINEN MUUTOS NIMENANNOSSA

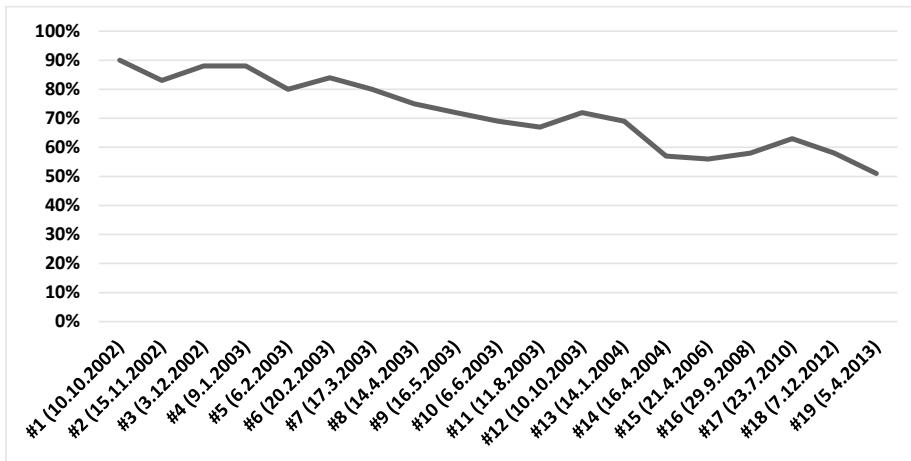
Minigolfin 2 072 rataa edustavat useita ajallisia kerrostumia. Ensimmäiset 218 rataa ilmestyivät pelin julkaisemisen yhteydessä lokakuussa 2002, minkä jälkeen uusia ratoja on lisätty 18 kertaa ns. *ratapäivityksissä*. Tiedot näistä päivityksistä on koottu taulukkoon 8. Kuten taulukosta havaitaan, pelin historian ensimmäisen 1,5 vuoden ajan päivityksiä tehtiin tiuhaan, keskimäärin lähes kerran kuukaudessa. Tämän jälkeen tahti on hidastunut huomattavasti, päivityksiä on tehty noin kahden vuoden välein. Viimeinen päivitys tehtiin huhtikuussa 2013.

**Taulukko 8** *Minigolfin ratapäivitykset. Taulukko on julkaistu alun perin Pelitutkimuksen vuosikirjassa (Hämäläinen 2017: 54).*

#	Päiväys	Uusia ratoja	Ratoja yhteensä
1	10.10.2002	218	218
2	15.11.2002	58	276
3	3.12.2002	57	333
4	9.1.2003	95	428
5	6.2.2003	64	492
6	20.2.2003	77	569
7	17.3.2003	70	639
8	14.4.2003	63	702
9	16.5.2003	50	752
10	6.6.2003	100	852
11	11.8.2003	113	965
12	10.10.2003	133	1 098
13	14.1.2004	119	1 217
14	16.4.2004	108	1 325
15	21.4.2006	86	1 411
16	29.9.2008	161	1 572
17	23.7.2010	289	1 861
18	7.12.2012	131	1 992
19	5.4.2013	80	2 072

Nimenanto on muuttunut varsin voimakkaasti pelin historian saatossa. Vanhimpien ratojen nimet liittyvät lähes poikkeuksetta ratojen ominaisuuksiin, usein hyvinkin selvillä, yksinkertaisilla ja neutraaleilla tavoilla: *Make your way* [147]; *Sandwall* [148]; *Snake Island* [149]; *Two Bridges* [150]; *Two Ways* [151]. Viimeisimmissä päivityksissä julkaistujen ratojen nimissä sen sijaan on runsaasti ratojen ominaisuuksiin liittymättömiä, sattumanvaraiselta vaikuttavia ilmauksia: *Bad Luck Brian*; *Blunt Force Trauma*; *Trust the Local Karaoke King*; *Tutti Frutti*. Mikäli yhteys ominaisuuksiin on, on se yleensä tulkinnanvaraisempi tai vaikeammin ymmärrettävä. Uusimpien ratojen nimet myös sisältävät puhekielisiä ja ajoittain jopa alatyylisiä ilmauksia (*Gimme 5*; *SPAH SAPPIN' MAH*; *Dance Sucker*; *Well Played Retard*).

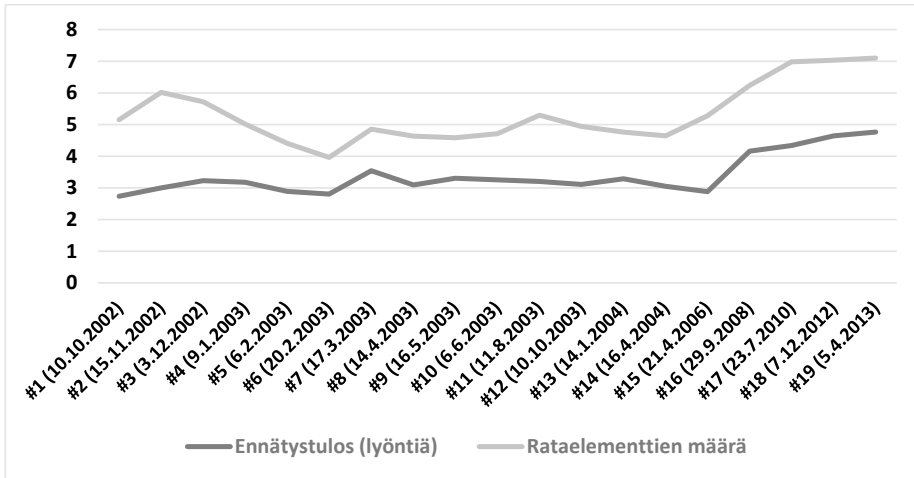
Muutosta voidaan tarkastella myös kvantitatiivisesti. Kuvioon 3 olen koonnut radan ominaisuuksiin viittaavien nimien suhteellisen osuuden kussakin ratapäivityksessä. Pelin alkuperäisten ratojen nimistä noin 90 % liittyi jollakin tavalla radan ominaisuuksiin. Vuosien kuluessa tämä osuus on lähtenyt varsin selvään laskuun, ollen viimeisimmässä ratapäivityksessä vain noin 50 %.



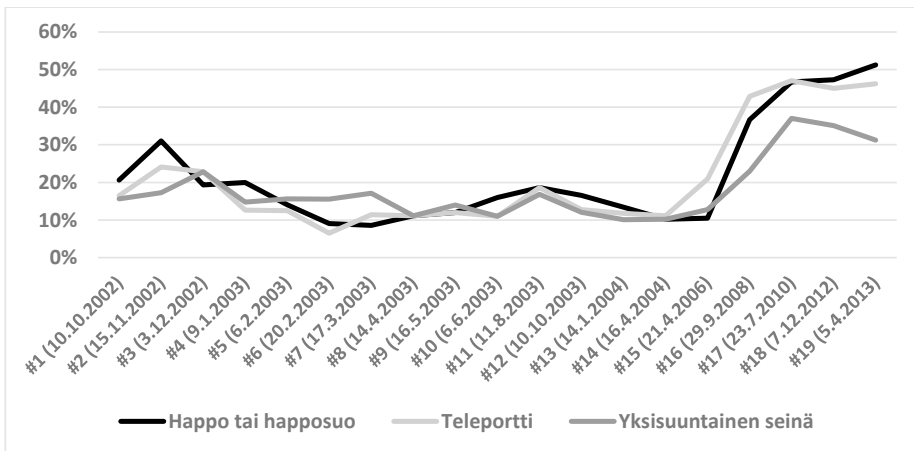
**Kuvio 3** Radan ominaisuuksiin viittaavien nimien osuus ratapäivityksittäin.

Kuvattu nimeämistapojen muuttuminen on osa laajempaa muutosta Mini-golfin ratasuunnittelussa. Samalla kun radanimet ovat muuttuneet aiempaa vaikeammin ymmärrettäviksi, myös itse radat ovat muuttuneet pidemmiksi ja monimutkaisemmiksi, toisin sanoen vaikeammiksi. Kuviossa 4 on esitetty, millä tavoin uusien ratojen ennätystulosten ja radassa käytettyjen elementtien lukumäärän keskiarvot ovat nousseet vuosien saatossa. Vuosina 2002–06 julkaistujen ratojen ennätystulokset ovat keskimäärin olleet hyvin tasaisesti kolmen lyönnin paikkeilla. Tämän jälkeen keskiarvo on kasvanut varsin nopeasti, ollen vuoden 2013 päivityksessä jo lähellä viittä. Radassa käytettyjen eri ele-

menttien lukumäärä on puolestaan vuosina 2002–06 vaihdellut viiden mo-  
lemmin puolin, minkä jälkeen määrä nousee nopeasti ollen 2010-luvulla seit-  
semän tuntumassa.



**Kuvio 4** Keskiarvot ratojen ennätystuloksista ja radassa käytettyjen eri elementtien lukumää-  
ristä ratapäivityksittäin.



**Kuvio 5** Happoa tai happosuuta, teleportteja sekä yksisuuntaisia seinä sisältävien ratojen  
osuudet kaikista radoista ratapäivityksittäin.

Muutos voidaan esittää vielä selvemmin tarkastelemalla tiettyjen rataele-  
menttien käyttöä ratasuunnittelussa. Minigolfissa on neljä yleisesti käytettyä  
ns. anselementtiä, jotka vievät pelaajaa radassa taaksepäin: happo, happo-  
suu, teleportti sekä yksisuuntainen seinä. Kuvio 5 esittää, kuinka suuressa

osassa kunkin päivityksen ratoja kyseisiä elementtejä on käytetty. Happo ja happosuo on esitetty yhdessä, sillä ne toimivat varsin samankaltaisella tavalla palauttaen pelaajan radan lähtöpisteeseen. Kuten kuviosta havaitaan, kokeilullisen alun jälkeen kaikkien mainittujen ansaelementtien osuus vakiintui 10 ja 20 prosentin välille kunkin päivityksen radoista. Vuosien 2006–08 välillä kuvaajat kuitenkin kääntyvät jyrkkään nousuun. 2010-luvulla julkaistuista radoista happoa tai happosuota sekä teleportteja sisältää lähes puolet radoista, yksisuuntaisia seiniä noin kolmannes radoista. Ansaelementtien käyttö on siis yleistynyt valtavasti pelin historian saatossa.

Keskeinen kysymys on tietysti, mikä on aiheuttanut näin voimakkaan muutoksen ratojen ja niiden nimien suunnittelussa. Kysymykseen ei ole selvää vastausta, mutta esitän seuraavassa joitain arveluita.

Yksi sekä ratojen nimien että pelillisten ominaisuuksien suunnitteluun vaikuttava tekijä on jo olemassa olevien ratojen määrä. Minigolfin radanimissä pyritään uniikkiuteen eli siihen, että pelissä ei olisi kahta samannimistä rataa. Lisäksi on hyvä pyrkiä välttämään liian samanlaisia nimiä, sillä kuten luvussa 2.2.4 havaitaan, tämä aiheuttaa herkästi sekaannuksia sekä vaikeuksia nimien muistamisessa. Vaikka Minigolf ei ole erityisen suuri nimisysteemi moniin muihin uniikkimimisysteemeihin (kuten tässä tutkimuksessa esiteltyihin käyttäjänimistöihin) verrattuna, jo 2 000 nimen olemassaolo rajaa nimeämismahdollisuuksia huomattavasti. Radan ominaisuuksiin liittyvät nimeämisperusteet – elementit, muodot ja pelaaminen – toistuvat melko samankaltaisina useissa radoissa, joten ne on käytetty useaan otteeseen. Esimerkiksi jäähän viittaava sana *ice* esiintyy mm. nimissä *Ice 'n steady*, *Ice Bounce*, *Ice Center*, *Ice chasm*, *Ice Cube*, *Ice fishing*, *ice ice baby*, *Ice line*, *Ice Phobia*, *Ice rocks*, *Ice shapes*, *Ice shatters* sekä *Ice squares*. Pallon mäessä tekemään keinuvaan tai kaarevaan liikkeeseen viittaava sana *swing* puolestaan esiintyy nimissä *Swing Around*, *Swingaround*, *Double Swing Around*, *Swinging I–III*, *Swinger*, *Swing Start*, *Slanted swings*, *Teleport Swing*, *Quarter Swing*, *Swing-aling*, *Irrigation Swinging* and *Irrigation Swinging Special*. Tällaisissa tapauksissa on ymmärrettävää, että nimiaiheita lähdetään etsimään muualta kuin radan ominaisuuksista. On myös järkevää, että uusista radoista ei tehdä samankaltaisia kuin vanhoista, sillä tämä ei lisäisi pelin monimuotoisuutta ja kiinnostavuutta. Koska Minigolfin alkuvuosina tehdyt radat ovat olleet suurelta osin melko yksinkertaisia, helpoin ja luontevin tapa saada vaihtelua on lisätä ratojen pituutta ja monimutkaisuutta.

Toinen ratojen ja niiden nimien muutokseen vaikuttava tekijä on ratamestarien vaihtuminen. Minigolfiin ratoja on tehnyt kaikkiaan 16 eri ratamestaria – tiedot heidän aktiivisista vuosistaan ja tekemiensä ratojen määristä on koottu taulukkoon 9. Vuonna 2002, ennen Minigolfin julkaisua, ratoja suunnittelivat ainoastaan Aapelin kolme perustajaa: Tiikoni, Leonardo ja Ennaji. Aapelin avaamisen jälkeen heillä kuitenkin oli rajallisemmin aikaa ratasuunnittelulle, joten vuoden 2002 lopulla ja vuoden 2003 alussa he rekrytoivat ratamestareiksi Jippii Minigolfin pelaajayhteisöstä tuntemiaan luotettuja jäseniä. Heistä aktiivisimmin ratoja vuonna 2003 tekivät Dante ja Darwin. Heidän



jäätyään yhteisöstä sivummalle vuonna 2004 suunnitteluvastuu siirtyi pääasiassa Dewlorille ja Zwanille. Nämä olivat olleet mukana jo Jippii Minigolfin harrastajayhteisössä mutta nousivat Aapelissa pelin menestyneimmiksi harrastajiksi ja uudempien pelaajien esikuviksi. Vuonna 2008 heidän rinnalleen uusiksi ratamestareiksi rekrytoitiin Aither ja Enygma, jotka olivat tulleet Aapeliin vasta muutama vuosi aiemmin mutta olivat jo nousseet yhteisössä tunnetuiksi huippupelaajiksi.

**Taulukko 9** *Minigolfin ratamestarit. Taulukko on julkaistu alun perin Pelitutkimuksen vuosikirjassa (Hämäläinen 2017: 54).*

Ratamestari	Aktiivinen	Ratoja
Aither	2008–13	155
ConTrick	2003–04	30
Dante	2002–04	263
Darwin	2002–08	283
Dewlor	2003–13	178
Einstein	2008	18
Ennaji	2002–03	30
Enygma	2008–13	132
Hoeg	2002–03	13
Leonardo	2002–04	305
Panda	2006–08	16
Raphael	2003	1
Scope	2004–08	26
SuperGenuis	2003–10	108
Tiikoni	2002–04	102
Zwan	2003–13	410

Tiivistäen voidaan siis todeta, että ratojen suunnitteluvastuu on vuosien saatossa vähitellen siirtynyt pelin kehittäjiltä sen aktiivisimmille ja edistyneimmille harrastajille. Ratojen ja niiden nimien muutosta voidaan selittää näiden kahden ryhmän erilaisilla intresseillä. Pelin kehittäjien, jotka ovat pelialan ammattilaisia, tavoitteena on luonnollisesti luoda peli, joka onnistuu kiehtomaan mahdollisimman suurta joukkoa pelaajia. Heidän näkökulmastaan ratojen kannattaa olla suhteellisen helppoja, jotta aloitteleva pelaaja ei turhaudu pelin vaikeuteen ja lopeta pelaamista ennen kuin hänen taitonsa kehittyvät. Aktiivisten harrastajien ensisijainen intressi sen sijaan on luoda peliin ratoja, jotka tarjoavat haastetta myös edistyneimmille pelaajille. Heidän näkökulmastaan suuri osa pelin alkuvuosina tehdyistä radoista on varsin helppoja ja yksinkertaisia ja siksi jopa tylsiä.

Nimet heijastavat osaltaan näitä ristiriitaisia intressejä. Pelin kehittäjän näkökulmasta kannattavinta lienee antaa helposti ymmärrettäviä nimiä – uusi pelaaja oletettavasti tuntee pelin kotoisaksi ja vastaanottavaksi, mikäli pystyy välittömästi ymmärtämään nimet ja niiden yhteyden ratoihin. Aktiivisten harrastajien kannalta puolestaan voi olla mielekkäämpää antaa nimiä, jotka vain tämä pieni aiheeseen vihkiytynyt sisäryhmä pystyy ymmärtämään. Tämä voi osaltaan vahvistaa yhteisön sisäistä yhteenkuuluvuuden tunnetta.

## 2.2.4 RADANNIMIEN MUISTETTAVUUS

Artikkelissa IV tarkastelen Minigolfin radannimien muistettavuutta eli sitä, kuinka hyvin radannimet muistetaan ja mitkä nimien tai ratojen ominaisuudet vaikuttavat muistamiseen. Aineistona käytettyjen kahden muistikokeen toteutus on selostettu tämän yhteenvedon luvussa 1.4.

Yleisesti voidaan todeta, että radannimien muistaminen on haastavaa jopa pelin aktiivisimmille harrastajille. Kokeen 1 vastauksista oikeita oli 22 %, osittain oikeita 10 % ja vääriä 68 %, kokeen 2 vastauksista oikeita 25 %, osittain oikeita 9 % ja vääriä 66 %. Hajonta on kuitenkin varsin suurta sekä nimien että koehenkilöiden välillä. Parhaiten muistetut nimet muisti enemmistö koehenkilöistä, mutta molemmissa kokeissa oli myös yksi nimi, jota yksikään vastaaja ei pystynyt muistamaan. Muutama koehenkilö pystyi muistamaan noin puolet nimistä, useat vastaajat taas vain muutaman nimen.

Aloitin nimien muistettavuuden analysoinnin kokoamalla tulokset taulukoihin ja järjestämällä ne nimen saaman pistemäärän mukaan. Nämä taulukot löytyvät artikkelista IV sekä sen liitteestä 1. Taulukkoja tarkastelemalla oli mahdollista havaita useita tekijöitä, jotka liittyivät vahvasti joko hyvin tai huonosti muistettuihin nimiin. Hyvin muistettiin etenkin radassa esiintyvään muotoon liittyvät nimet. Kokeen 1 nimistä tällaisia ovat esimerkiksi *Candle in the wind*, *Narrow squeak*, *Star paw* sekä *Squary Movie 1*, kokeen 2 nimistä *Acid Twins*, *KSM*, *M-balls* sekä *Pull the Anchor Up!* Myös pelillisiltä ominaisuuksiltaan tärkeät ja kiinnostavat radat olivat keskimäärin korkealla taulukoissa. Kokeen 1 radoista mm. *Narrow squeak*, *ice ice baby*, *Easy for MacGyver* ja *Zolo* ovat yksinpelin kannalta erityisen kiinnostavia, moninpelin kannalta kiinnostavia taas mm. *Candle in the wind* ja *Unreal Reality*. Toisaalta kokeen 2 vastauksista kävi ilmi, että joskus nimet muistettiin hyvin siitä syystä, että kyseisistä radoista ei pidetä niiden tylsyyden, rumuuden tai huonon pelattavuuden takia – tällaisia ratoja olivat etenkin *Siwali* ja *First water then acid*.

Ratasarjaan kuulumisen vaikutus muistettavuuteen on kahtalainen: sarjojen nimet muistetaan usein oikein mutta sarjanumerot hyvin harvoin. Heikoimmin muistetaan nimiä, joiden suhde radan ominaisuuksiin on epäselvä ja

tulkinnanvarainen, kuten *Easy job*, *Grand Slam II* ja *Senoz*. Myös harvakäyttöisempää sanastoa sisältävät nimet, kuten *Flush Brim*, *Hitchhiker*, *Insomnia*, *On the bank*<sup>41</sup> ja *Yackety Yak*, muistetaan varsin huonosti.

Kvalitatiivisessa analyysissä tehdyt havainnot on luonnollisesti syytä vahvistaa laskennallisesti. Kvantitatiivisen analyysin suoritin Pearsonin  $\chi^2$ -testin avulla. Muodostin muistikokeissa esiintyneistä nimistä ryhmiä erilaisin kriteerein ja vertailin vastausten jakaumia näissä ryhmissä. Artikkelissa IV on esitetty vastausten prosentuaaliset jakaumat, liitteessä 1 puolestaan havaintojen tarkat lukumäärät, odotusarvot sekä standardoidut jäännökset. Tarkastelein  $\chi^2$ -testillä pääasiallisesti viittä muuttujaa: nimenantoperustetta, kuulamista ratasarjaan, nimen kieltä, nimen pituutta sekä radan pelillistä tärkeyttä ja kiinnostavuutta. Lisäksi esitin lopuksi lyhyen huomion ratojen koejärjestyksen vaikutuksesta tuloksiin.

Kvantitatiivinen analyysi vahvistaa, että nimeämisperusteista parhaiten on kummassakin kokeessa muistettu radan muotoon liittyvät nimet. Muilta osin tulokset eivät ole näin yhtenäiset: radan pelaamiseen liittyvät nimet on muistettu kokeessa 1 varsin hyvin mutta kokeessa 2 heikoiten, radan ominaisuuksiin liittymättömät nimet puolestaan kokeessa 1 heikoiten mutta kokeessa 2 erittäin hyvin. Tätä ristiriitaa voidaan ainakin osittain selittää sillä, että kokeessa 2 radan pelaamiseen liittyvät nimet johdattivat usein koehenkilöiden ajatukset väärään rataan, kun taas radan ominaisuuksiin liittymättömät nimet joko muistettiin oikein tai ne eivät herättäneet lainkaan mielikuvia.

Ratasarjaan kuuluvat radat ovat kokeessa 1 keränneet yhtä paljon täysin oikeita vastauksia mutta valtavasti enemmän osittain oikeita vastauksia. Kokeessa 2 ne taas ovat keränneet hieman enemmän osittain oikeita vastauksia mutta selvästi vähemmän täysin oikeita vastauksia. Tulokset ovat siis päinvastaiset: kokeessa 1 ratasarjaan kuuluvat radat on muistettu muita paremmin, kokeessa 2 huonommin. Tätä eroa tuloksissa selittää kuitenkin lähinnä koeasetelma. Kokeessa 1 lähelle osumisesta sai pisteen, kun taas kokeessa 2 ei. Lisäksi koehenkilöt eivät työläämmässä kokeessa 2 epävarmoja ollessaan aina jaksaneet edes yrittää. Tuloksissa on myös viitteitä siitä, että ratasarjat eivät ole muistettavuuden kannalta täysin yhtenäinen ryhmä. Kaksiosaiset sarjat muistetaan useampiosaisia paremmin, ja lisäyksellä tai poistolla sarjan muista radoista erotetut radat muistetaan sarjanumeroilla erotettuja paremmin. Nämä alaryhmät olivat kuitenkin kokeissa liian pieniä, jotta niitä olisi ollut mielekästä vertailla  $\chi^2$ -testillä, joten havainnot tulisi vahvistaa lisätutkimuksissa.

Nimielementin tai -elementtien kieli vaikuttaa luonnollisestikin nimen ymmärrettävyyteen ja näin ollen oletettavasti myös muistettavuuteen. Englanninkielisten nimien voi olettaa olevan suomalaisille koehenkilöille keskimäärin helpommin ymmärrettäviä kuin muunkielisten (pois lukien suomenkielisten nimien pieni joukko) tai tekosanojen. Kokeessa 1 englanninkieliset nimet

---

<sup>41</sup> Tulkitseen sanan *bank* tarkoittavan tässä yhteydessä joen törmää, en pankkia.

onkin muistettu selvästi paremmin kuin tekosananimet. Toisaalta tekosana-lähtöisiä oli kokeen 1 nimistä vain neljä, joten tuloksiin on suhtauduttava pie-nellä varauksella. Kokeessa 2 tekosanimiä oli vain kaksi, joten erojen kvan-titatiivinen analysointi ei ole mielekäästä.

Yleensä oletetaan, että lyhyet nimet ovat pidempiä helpompia muistaa, sillä niissä on vähemmän muistettavaa ainesta (esim. Sjöblom 2016: 460). Mini-golfin radanimien suhteen tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa: kokeessa 1 pitkät nimet muistettiin selvästi paremmin kuin lyhyet, kokeessa 2 pituudella ei puolestaan ollut tilastollisesti merkitsevää vaikutusta nimen muistettavuuteen. Tämä ei välttämättä tarkoita, että nimen pituus itsessään edesauttaisi sen muistamista – pitkiin nimiin kuuluu selvästi muita enemmän radan omi-naisuuksiin liittyviä sekä ratasarjoihin kuuluvia nimiä. Oletukseen nimen ly-hyyden ja muistettavuuden suhteesta on kuitenkin syytä suhtautua varauk-sella ilman luotettavaa tutkimustietoa.

Tarkastellakseni radan tärkeyden ja kiinnostavuuden vaikutusta sen nimen muistamiseen jaoin kokeissa esiintyneet radat sekä yksin- että moninpelin osalta kolmeen luokkaan: pelillisesti keskimääräistä tylsempiin, keskimääräi-siin ja keskimääräistä kiinnostavampiin ratoihin.<sup>42</sup> Odotuksenmukaisesti  $\chi^2$ -testien tulokset osoittavat, että tärkeiden ja kiinnostavien ratojen nimet on systemaattisesti muistettu parhaiten.

Kvantitatiivisen analyysin lopuksi esitin metodologisena huomiona, että kokeiden loppupuolella esitetyt radat on muistettu hieman muita huonom-min. Koejärjestyksen vaikutus tuloksiin on kuitenkin edellä esitettyihin muut-tujiin verrattuna varsin pieni. Efekti on voimakkaampi kokeessa 2, mikä ker-tonee siitä, että koe on ollut liian työläs.

Yhteenvetona voidaan todeta, että nimen muistettavuuteen vaikuttavat useat niin nimen kuin itse kohteenkin ominaisuudet. Suurimmat tilastolliset merkitsevyydet ovat nimenantoperusteen ja ratasarjaan kuulumisen, eivät siis radan tärkeyden ja kiinnostavuuden kohdalla. Tämä kertoo siitä, että harki-tulla ja tiedostavalla nimenannolla voidaan vaikuttaa huomattavastikin nimen muistettavuuteen ja siten toimivuuteen.

## 2.3 YHTENVETOA JA POHDINTAA

Edellä olen esitellyt kahta erilaista verkossa esiintyvää nimikategoriaa: käyt-täjänimiä ja radanimiä. Seuraavassa kokoan yhteen näiden kategorioiden keskeisimpiä eroja ja yhtäläisyyksiä. Arvioin myös verkon nimiä suhteessa rea-alimaailmassa esiintyviin nimiin sekä pohdin, onko internet muuttanut tapo-jamme antaa ja käyttää nimiä.

Ilmeisin ero käyttäjä- ja radanimien välillä lienee se, että niiden viittaus-kohteet ovat hyvin erilaisia. Käyttäjä eli käyttäjätilin omistaja on ihminen, kun taas videopelin rataa voi pitää ensisijaisesti virtuaalisena paikkana. Olisikin

---

<sup>42</sup> Jakoperusteet on kuvattu artikkelin IV luvussa 5.5.

perusteltua olettaa, että nimikategoriat eroaisivat toisistaan yhtä paljon kuin reaali maailman henkilön- ja paikannimet. Myös nimenantajan suhde viittauskohteeseen on hyvin erilainen. Käyttäjänimen ihminen antaa itselleen, joten se voi olla hyvinkin kiinteä osa häntä itseään ja hänen (verkko)identiteettiään. Videopelien radat eivät oletettavasti ole nimenantajille henkilökohtaisesti yhtä tärkeitä, vaikka ne ovatkin heidän luomistyönsä tuloksia. Toisaalta radannimiä ei anneta vain itselle vaan osaksi videopeliä, suuren ihmisjoukon jakamaa kokemusmaailmaa. Nimenantaja ei toimi tällöin vain yksityishenkilönä vaan ratamestarin tehtävässä. Tämä lienee vaikuttanut siihen, että radannimet ovat useimmiten olemukseltaan käyttäjänimiä yleiskielisempiä. Niissä käytetään esimerkiksi huomattavasti enemmän isoja alkukirjaimia sekä vähemmän puhekielisiä ilmauksia ja nimenantajien itse keksimiä tekosanoja.

Viittauskohteiden erilaisuuden vuoksi käyttäjä- ja radannimet ovat myös nimenantoperusteiltaan varsin erilaisia. Nimenantoperusteissa on kuitenkin yhteistä nimen ja kohteen ominaisuuksien välisen kytköksen yleisyys. Radannimistä selvä enemmistö, noin 71 %, liittyy jollakin tavalla radan ominaisuuksiin. Käyttäjänimien kohdalla tällaista tarkkaa laskelmaa ei ole mielekästä tehdä, sillä ilman kysely- tai haastatteluaineistoja nimen yhteys käyttäjään on hyvin tulkinvarainen. On kuitenkin selvää, että huomattava osa käyttäjänimistä kertoo jotain käyttäjästä. Ne voivat ilmaista esimerkiksi käyttäjän etu- tai lempinimen (*Anna463; Make-73*), iän ja sukupuolen (*1997antti; Pelinainen\_1*) taikka jotakin tämän harrastuksista tai kiinnostuksen ja mieltymyksen kohteista (*heppatytsy2000; nissanfani89*). Ei liene kuitenkaan realistista ajatella, että kaikilla käyttäjänimillä olisi selkeä yhteys käyttäjänsä ominaisuuksiin. Käyttäjänimen *MonsterEnergy123* luoja saattaa rakastaa Monster-energiajuomia yli kaiken, mutta on myös mahdollista, että nimenantaja on esimerkiksi sattunut näkemään tyhjän juomatölkin maassa hieman ennen nimenantoa.

Nimikategoriat ovat erilaisia myös rakenteeltaan, mutta tätä selittävät ennen kaikkea erilaiset nimenannon rajoitteet. Käyttäjänimissä pituus- ja merkikirajoitteet ovat yleensä varsin tiukat, kuten Aapelissa, jossa nimien maksimipituus oli 16 merkkiä ja erikoismerkeistä oli käytössä vain kolme. Tämä lienee vaikuttanut siihen, että nimet ovat varsin lyhyitä ja erikoismerkkien käyttö maltillista myös sellaisissa yhteisöissä, joissa rajoitteet eivät ole näin tiukat (kuten FutisForumilla ja Finfanfunissa). Radannimissä ei ole yhtä voimakkaita pituus- tai merkikirajoitteita.

Verkon itsensä tavoin molemmat nimikategoriat ovat toistaiseksi suhteellisen nuoria. Tästä syystä niihin ei ole ehtinyt muodostua kovin vahvoja nimenannon konventioita, vaan ihmisillä on varsin erilaisia käsityksiä siitä, millä tavoin nimiä annetaan ja millaisia ne voivat olla. Tämän seurauksena nimikategoriat ovat hyvin heterogeenisiä ja niiden yleispiirteiden kuvaaminen on paikoitellen hyvinkin vaikeaa.

Internetin valtakieli on englanti. Tämä näkyy siinä, että kansainvälisissä palveluissa, Minigolfissa ja Alphabayssa, käytetään valtaosin englanninkielisiä

kielenaineiksia. Suomenkielisissä yhteisöissä käyttäjänimet ovat pääosin suomenkielisiä, joskin joukosta erottuu Finfanfun, jossa suomen- ja englanninkieliset nimet ovat jokseenkin yhtä yleisiä. Muiden kielten osuus jää niin käyttäjä- kuin radannimissä varsin pieneksi.

Molemmat nimikategoriat perustuvat nimien ainutlaatuisuuteen eli siihen, että nimisysteemin sisällä ei ole kahta täysin samanlaista nimeä. Uniikkiuden vaatimus on nähdäkseni vaikuttanut nimikategorioiden rakentumiseen huomattavasti, joskin toki erilaisin tavoin riippuen siitä, kuinka suuresta nimisysteemistä on kyse. Aapelissa käyttäjänimiä oli miljoonia, FutisForumilla ja Finfanfunissa joitakin kymmeniä tuhansia, Minigolfissa ratoja oli vain reilut kaksi tuhatta. Toisaalta Minigolfissa radan ominaisuuksiin liittyviä nimimahdollisuuksia on varsin rajallinen määrä, joten nimen ainutlaatuisuuden vaatimus muodostuu ongelmaksi huomattavasti nopeammin. Tämä selittäneekin osaltaan sitä, miksi radan ominaisuuksiin liittyvien nimien osuus on laskenut Minigolfin historian saatossa.

Sekä käyttäjä- että radannimissä saman nimielementin sisältävät nimet erotetaan toisistaan usein numeroilla, mutta numeroiden käytön funktiot ovat erilaiset. Käyttäjänimissä numerot ovat usein jokseenkin sattumanvaraisen oloisia mutta saattavat ajoittain kertoa käyttäjästä jotain, tyypillisimmin syntymävuoden. Minigolfissa numeroiden funktio on paitsi erottaa samankaltaisia nimiä, myös luoda yhtenäisyyden ja jatkuvuuden tuntua pelin maailmaan ratasarjojen avulla.

Sekä käyttäjänimet että radannimet sisältävät varsin paljon intertekstuaalisia viittauksia populaarikulttuuriin, mikä kertonee varsin paljon nykyaikaisen länsimaisen ihmisen sielunmaisemasta. Nämä viittaukset kuitenkin ovat jossain määrin erilaisia. Käyttäjänimissä lainataan ennen kaikkea fiktiivisten hahmojen nimiä, radannimiksi taas kelpaavat niin elokuvien ja tv-sarjojen, musiikkiyhtyeiden ja -kappaleiden sekä videopelien nimet. Tämä kertoo kenties osaltaan siitä, että käyttäjänimet hahmotetaan henkilönnimiksi, kun taas radannimien ontologinen luonne ei ole samalla lailla selvä. Myös intertekstuaalisten viittausten funktiot ovat käyttäjä- ja radannimissä jokseenkin erilaiset. Käyttäjänimissä viittaus populaarikulttuurin ilmiöön voi toimia keskustelunavauksena, sen avulla voi löytää muita samasta ilmiöstä kiinnostuneita. Radannimillä ei ole samanlaista kommunikatiivista funktiota: viittaus voi toimia korkeintaan suosituksena jonkin musiikkikappaleen tai -yhtyeen kuuntelemiselle taikka elokuvan tai tv-sarjan katsomiselle. Toisaalta molemmissa tapauksissa nimenantajan motivaationa viittaukseen lienee useimmiten halu levittää tietoa pitämästään sisällöstä.

Olen tulkinnut varsin merkittävän osan sekä käyttäjä- että radannimistä tekosanoiksi. Kokemukseni nimenannon prosesseista ovat kummankin kategorian osalta toistaiseksi varsin rajalliset, mutta arvioisin, että monet näistä tekosanoiksi tulkitsemistani nimistä merkitsevät tai ovat merkinneet antajalleen alun perin jotain. Kieliyhteisön näkökulmasta tarkasteltuna nimenanto-perusteet eivät vain ole enää nähtävissä, koska lähtönimiä on muokattu niin paljon.

Nimien muistettavuutta tutkin lähinnä radannimien osalta, mutta gradu -tutkielmani kyselytutkimuksen aineiston perusteella voi tehdä jonkinlaisia alustavia päätelmiä myös käyttäjänimien muistettavuudesta. Monet informantit ovat kertoneet, että numerot, erikoismerkit ja muut muokkauselementit tekevät nimestä vaikean muistaa. Tämä on linjassa sen havainnon kanssa, että Minigolfissa ratasarjaan kuuluvien nimien sarjanumerot muistetaan harvoin.

Vastaukset teettämiini käyttäjänimiä koskeviin kyselytutkimuksiin sekä keskusteluni Minigolfin ratamestarien kanssa ovat luoneet sellaisen kuvan, että käyttäjä- ja radannimet keksitään usein hyvin lyhyessä ajassa ja melko sattumanvaraisilta vaikuttavien perusteiden. Tämän perusteella vaikuttaa siltä, että ainakaan toistaiseksi nimenantajat eivät usein näe verkossa esiintyviä nimiä tärkeinä. Kaikki eivät edes vaikuta mieltävän käyttäjänimiä tai radannimiä erisnimiksi, mistä osaltaan kertonee pienten alkukirjainten yleisyys käyttäjänimissä. On kuitenkin todennäköistä, että nimien arvostuksessa on suuria eroja yksittäisten käyttäjien sekä erilaisten verkkoyhteisöjen välillä. Esimerkiksi Crenshaw ja Nardi (2014) ovat kuvanneet, että monelle verkkorooolipe-laajalle nimi on hyvin tärkeä osa pelaajaidentiteettiä, ja sopivan nimen keksimiseen saatetaan käyttää tuntikausia aikaa. Heidän tutkimuksensa, samoin kuin edellä mainitut omat käsitykseni, perustuvat kuitenkin suhteellisen suppeisiin otoksiin. Asiaa on siis syytä tutkia laajemmin.

Huomattavimpia käyttäjä- ja radannimiä yhdistäviä piirteitä ovat siis nimien uniikkisuus, intertekstuaalisuus, englannin kielen vahva rooli, tekosanojen ja numeroiden käyttö sekä tietynlainen huolettomuus nimenannossa. Miten nämä yhtäläisyydet suhteutuvat reaali maailman henkilön- ja paikannimiin sekä muihin nimikategorioihin?

Kun käyttäjä- ja radannimiä vertaillaan reaali maailman nimikategorioihin, yksi silmiinpistävimmistä piirteistä on niiden uniikkisuus. Reaali maailman henkilön- ja paikannimissä samannimisyyks on hyvin tavallista. Useimmilla meistä on etunimi-, sukunimi- ja jopa täysnimikaimoja, ja samat *Riihipellot* ja *Likolammet* esiintyvät lähes jokaisessa Suomen kunnassa. Toki reaali maailmassakin on runsaasti nimisysteemejä, joissa jokainen nimi on uniikki. Usein nämä nimisysteemit, esimerkiksi jonkin kunnan kadunnimistö, ovat kuitenkin selvästi pienempiä kuin miljoonien käyttäjänimien Aapeli. Lähin vertailukohta suuresta uniikinimisysteemistä lienee suomalainen yritysnimistö, jota olenkin käyttänyt paikoin vertailukohtana käyttäjänimille. Yritysnimien pituutta ei kuitenkaan ole rajattu samalla tavalla kuin käyttäjänimien pituutta useissa yhteisöissä, joten ne ovat rakenteeltaan usein selvästi monimutkaisempia (yritysnimien rakenteesta ks. Sjöblom 2006). Käyttäjänimissä ja osin myös radannimissä ainutlaatuisuus on rakennettu tilaa tehokkaasti käyttäen numeroiden ja erikoismerkkien avulla.

Se, että käyttäjä- ja radannimet on rakennettu uniikinimisysteemeiksi, perustunee ennen kaikkea käytännöllisiin näkökulmiin. Samannimisyyks olisi luultavasti teknisesti hankalampaa toteuttaa ja voisi aiheuttaa myös käytän-

nön tasolla sekaannuksia etenkin suurissa kansainvälisissä yhteisöissä. Toisaalta se, että jokaisella ihmisellä on oma, ainutlaatuinen nimensä, nähdäkseni sopii hyvin tähän ihmisten yksilöllisyyttä ja yksilönvapauksia korostavaan aikaan. Pyrkimys yksilöllisyyteen on ollut jo pitkään nähtävissä myös etunimien valinnassa (esim. Saarela-Paukka 2017).

Myös tekosanat ja intertekstuaalisuus ovat reaali maailman henkilön- ja paikannimissä harvinaisia ilmiöitä. Suomessa annetuilla etunimillä ei toki useinkaan ole yleisnimivastinetta, mutta tekosanoiksi niitä tuskin kuitenkaan voidaan tulkita. On myös tulkinnanvaraista, voidaanko lapsen nimeämistä jonkin todellisen tai fiktiivisen esikuvan mukaan pitää intertekstuaalisena viittauksena. Nykyajan kaupallisessa nimistössä, esimerkiksi yritysnimissä, tekosanat sen sijaan ovat hyvin yleisiä (Sjöblom 2006: 182). Intertekstuaalisia viittauksia niissäkään ei juuri ole.

Englannin kielen suuri rooli kielessä ja nimistössä ei toki rajoitu yksin internetiin. Se on läsnä myös muissa nykyaikana annetuissa nimissä, ennen kaikkea kaupallisessa nimistössä, jossa kulttuurin ja talouden kansainvälistymisen vaikutukset näkyvät erityisen selvästi. Kansainvälisyyteen pyritään luomalla eri maissa ymmärrettäviä nimiä, jotka ovat usein joko englanninkielisiä tai internationalismeja. (Ks. esim. Sjöblom 2006: 111–148; Ainiala ym. 2008: 308–311; Sjöblom 2016: 462–463.)

Käyttäjä- ja radannimet annetaan ulkoapäin tulevan nimeämisvaatimuksen seurauksena, joten nimenantoprosessin näkökulmasta niitä on luontevampaa vertailla muihin suunnitellusti annettuihin nimiin – esimerkiksi lasten etunimiin, kaavanimistöön tai yritysnimiin – kuin spontaanisti annettuihin nimiin, kuten lempinimiin tai epävirallisiin paikannimiin. Näiden nimien antamisen prosesseista tiedetään vaihtelevasti. On toki selvää, että lapsen etunimeä pidetään tärkeänä ja sitä pohditaan usein pitkään. Myös kaavanimistön kohdalla voidaan olettaa tai ainakin toivoa, että se syntyy viranhaltijoiden perusteellisen harkinnan tuloksena. Yritysnimien kohdalla tiedot nimenantoprosesseista ovat suhteellisen hajanaisia. Kokonaisuudessaan vaikuttaa kuitenkin siltä, että muualla nimiä ei anneta yhtä nopeasti ja huolettomasti kuin verkossa.

Kokonaisuudessaan verkon nimet ovat siis varsin erilaisia kuin reaali maailman henkilön- tai paikannimet. Sen sijaan kun vertailu kohdistetaan uudempaan nimistöön, kuten moderneihin yritysnimiin, yhtäläisyyksiä löytyy jo paljon enemmän.

Johdannossa esitin tutkimukseni keskeisimmäksi kysymykseksi, onko verkko muuttanut tapojamme antaa ja käyttää nimiä. Miten edellä esitettyjen pohdintojen perusteella tähän kysymykseen tulisi vastata? Joudun tyytymään ympäröivänsä vastaukseen: kyllä ja ei. Käyttäjä- ja radannimissä on kyllä jonkin verran sellaisia piirteitä, jotka ovat reaali maailman nimikategorioille vieraita. Nämä uudet piirteet selittyvät kuitenkin pitkälti nimikategorioiden rajoituksilla: esimerkiksi numeroita, erikoismerkkejä ja ylimääräisiä kirjaimia käytetään käyttäjänimissä runsaasti siksi, että jokaisen nimen on oltava



uniikki ja nimien pituus on rajallinen. Nimenantajien uudet toimintatavat johduttavat siis ennen kaikkea siitä, että nimenannon säännöt ovat uudenlaiset.

Toisaalta käyttäjä- ja radanimissä on myös nähtävissä runsaasti samoja piirteitä kuin reaali maailman nimissä. Osittain kyse lienee sattumasta, mutta osa näistä piirteistä on epäilemättä täysin tietoisesti lainattuja. Monet Tor-verkon huumekauppiat käyttävät nimissään epäilemättä tarkoituksellisesti samaa sanastoa ja rakenteita kuin reaali maailman yritysnimissä käytetään. Minigolfin ratasarjat lienevät puolestaan saaneet inspiraationsa taideteosten, kuten elokuvien nimistä. Esimerkiksi radan *Speedy* jatko-osa *Speedy Reloaded* pohjautunee samoihin aikoihin ensi-iltansa saaneen elokuvan *Matrix Reloaded* nimeen.

Nimenannon vaikutteiden lainaaminen reaali maailmasta ei ole yllättävää. Lukuisat tutkimukset ovat osoittaneet, että aiemmin luotujen nimien antamat mallit vaikuttavat nimenantoon voimakkaasti (Suomessa aiheesta ovat kirjoittaneet esimerkiksi Kiviniemi 1977 ja Leino 2007). Tai kuten Stefan Brink (2016: 159) on asian ilmaissut, nimenantajat harvoin ovat seikkailunhaluisia tai kekseliäitä. Mallit nimenantoon pyritään yleensä hakemaan samanlaisista tapauksista, esimerkiksi paikannimiä annettaessa muista paikannimistä. Kun kyse on uudenlaisesta ympäristöstä ja uusista nimikategorioista, kuten käyttäjänimien ja radanimien tapauksessa, malleja haetaan kauempaa, reaali maailman nimikategorioiden puolelta.

## 3 PÄÄTÄNTÖ

### 3.1 OSATUTKIMUSTEN ARVIOINTIA

Kun tätä yhteenvetoa kirjoittaessani olen palannut tarkastelemaan tutkimusartikkeleita, olen havainnut niissä runsaasti parantamisen varaa. Tämä pätee erityisesti artikkeliin I, joka on osatutkimuksista selvästi varhaisin.<sup>43</sup> Tässä luvussa arvioin lyhyesti, mitä itse pidän artikkelieni keskeisimpinä puutteina ja ansioina.

Artikkelin I tavoitteeksi olen ilmoittanut kokonaiskuvan luomisen suomalaisten verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä. Vaikka tämä pyrkimys on ehdottomasti tavoittelemisen arvoinen, on se kenties kuitenkin hieman liian idealistinen. Suomenkielinen internet – kansainvälisestä puhumattakaan – on hyvin laaja ja heterogeeninen kokonaisuus. Yhden tutkijan on mahdotonta pystyä kartoittamaan sitä kattavasti, etenkin, kun aiempaa tutkimusta on hyvin vähän. Merkittävin ongelma tavoitteen toteutumisen kannalta on, että vaikka analysoitujen käyttäjänimien määrä on suuri, ne ovat peräisin vain kolmesta verkkoyhteisöstä. Kuten analyysini osoittaa, käyttäjänimissä on sivustojen välillä selviä eroja, jotka perustuvat esimerkiksi sivuston aihepiiriin, käyttäjänimien teknisiin rajoituksiin (pituus, erikoismerkit) sekä rekisteröityneiden käyttäjien määrään. Paremmiin tavoitteeseen olisikin päässyt keräämällä pienempiä aineisto-otoksia useammilta erilaisilta verkkosivuilta.

Käyttäjänimien analysointi kieliyhteisön näkökulmasta osoittautui ajoittain varsin haastavaksi. Nimien taustasta on usein mahdollista tehdä erilaisia tulkintoja. Lisäksi voi olla tulkinnanvaraista, mitkä nimielementit tulisi nähdä osana lähtönimeä, mitkä taas muokkauselementteinä. Eri tutkijat saattaisivat monin paikoin päätyä erilaisiin tulkintoihin, mikä heikentää tutkimustulosten toistettavuutta. Mikäli tutkimuksessa käytettäisiin kieliyhteisön sijaan nimenantajan näkökulmaa eli konsultoitaisiin nimenantajaa kyselylomakkeella tai haastattelulla, tutkijan omien tulkintojen vaikutus tuloksiin pienenesi. Toisaalta on syytä muistaa, että haastattelujen tai kyselylomakkeiden otokset eivät usein ole aidosti satunnaisia. Tämä voi heikentää tutkimustulosten luotettavuutta, etenkin mikäli lähestymistapa on kvantitatiivinen ja tuloksia pyritään yleistämään suurempaan perusjoukkoon, kuten omassa tutkimuksessani. Olen verkkokyselyiden ongelmallisuutta tarkemmin artikkelin I luvussa 3, etenkin alaviitteessä 3.

Lähtönimien jakoa vain neljään pääluokkaan (henkilönnimet, muut propriit, muut kielen ilmaukset, tekosanat) voi kenties pitää turhan karkeapiirteisenä. Etenkin nimet luokassa ”muut kielen ilmaukset” olisi voinut jakaa erilai-

---

<sup>43</sup> Keräsin ja pääosin myös analysoin tutkimusaineistot artikkelia I varten vuonna 2013. Käsikirjoituksen laadin keväällä 2015. Muiden artikkelien käsikirjoitukset valmistuivat vasta syksyn 2017 ja kevään 2018 välisenä aikana.

siin ryhmiin, jotta erilaiset nimeämisperusteet olisivat tulleet tarkemmin kuvatuiksi. Nyt analyysi painottuu nimien rakenteeseen semantiikan kustannuksella. Rakenteeseen keskittymistä puolustaa kuitenkin se, että aiemmissa tutkimuksissa se on jäänyt hyvin vähälle huomiolle. Kokonaisuudessaan artikkeli luokin kattavan yleiskuvan käyttäjänimien rakenteesta ja tarjoaa vakaan pohjan tuleville käyttäjänimitutkimuksille.

Artikkeli II esittelee erilaisen, vahvemmin semanttisesti orientoituneen lähestymistavan käyttäjänimiin. Tarkastelun kohteena ovat huumemyyjien käyttäjänimien välittämä informaatio ja mielikuvat. Myös tähän jaotteluun liittyy erilaisten tulkintavaihtoehtojen ongelma, sillä informaatio ja mielikuvat eivät muodosta selvärajaisia kategorioita vaan ennemminkin jatkumon. Kokonaiskuvan piirtämistä vaikeuttaa myös se, että huumemyyjien käyttäjänimet, kuten käyttäjänimet ylipäänsäkin, ovat erittäin heterogeeninen nimikategoria. Käyttäjänimet voivat olla niin rakenteensa kuin semantiikkansa puolesta hyvin erilaisia, joten yhteisten piirteiden ja selkeän luokittelun löytäminen on haastavaa.

Jonkinlaisena puutteena artikkelissa voi pitää sitä, että tutkimusaineisto ei sisällä kannabistuotteiden myyjien nimiä. Kannabiksen käyttökulttuuri ja status yhteiskunnassa on varsin erilainen verrattuna ”koviin” huumeisiin, kuten artikkelissa käsittelemiini ekstaasiin, heroiiniin ja LSD:hen. Kannabiksen käyttäjiä on huomattavasti enemmän kuin muiden huumeiden, ja sen käytön vaaroja pidetään yleisesti pienempinä (Hakkarainen 2015). Joissakin maissa kannabiksen käyttö on jopa laillistettu tai dekriminialisoitu. Mielenkiintoisen vertailukohtaan tuloksille olisikin saanut Yhdysvaltain Coloradon laillisten kannabiskauppojen nimiä käsittelevästä tutkimuksesta (Nuessel 2017). Syynä kannabismyyjien jättämiseen aineiston ulkopuolelle oli se, että myynti-ilmoituksia oli huomattavasti enemmän kuin missään muussa tuotekategoriassa, jolloin edustavan otoksen kerääminen olisi luultavasti ollut työläämpää. Tämä ongelma olisi kuitenkin luultavasti ollut mahdollista välttää esimerkiksi kohdentamalla tarkastelu vain tietynlaisten kannabistuotteiden (esim. marihuana, hasis) myyjiin.

Artikkelissa II käyttäjänimien tutkiminen kieliyhteisön näkökulmasta oli käytännössä välttämätöntä, sillä huumemyyjien voidaan olettaa olevan valtaosin haluttomia vastaamaan nimiään koskeviin kyselyihin. Toisaalta on arvokasta ja tärkeää saada esimerkkejä siitä, että verkon avulla huumekaupasta ja -kulttuurista voidaan saada tieteellistä tietoa turvallisesti ja suhteellisen vaiattomasti. Alan tutkimus on perinteisesti kärsinyt siitä, että huumeiden myyjien ja käyttäjien tavoittaminen on ollut vaikeaa ja kerätyt otokset eivät ole edustaneet erilaisia käyttäjäryhmiä, varsinkaan viihdekäyttäjiä.

Myöskään artikkelissa III nimeämisperusteiden jako ei ollut täysin ongelmaton. Jotkin radannimet sisältävät tietynlaista paikkaa tarkoittavan appellaatiivin, kuten silta, saari, järvi, joki, huone tai luola (esim. *Bridges; 3 islands; The lake and the river; 27 rooms; Caves on the other side*). Tällaisten nimien sijoittaminen nimeämisperusteiden kolmeen pääluokkaan (yhteys radan ele-

mentteihin, muotoon tai pelaamiseen) osoittautui hankalaksi, sillä ne kytkeytyvät kaikkiin kolmeen luokkaan.<sup>44</sup> Valtaosan nimistä kohdalla käyttämäni suhteellisen yksinkertainen luokittelu toimi kuitenkin hyvin, joten pitäydyin siinä.

Koska tutkimus käsitteli vain yhden pelin nimistöä, ei sen tulosten perusteella tietystikään voida tehdä kovin pitkälle vietyjä johtopäätöksiä videopelien radannimistä yleisesti. Kaikkien Minigolfin 2 072 radannimen perusteellisen analysoinnin sijaan olisin voinut tarkastella suppeampaa otosta ja ottaa sen rinnalle jonkin muun pelin radannimistön. Tämä jää nyt myöhempien tutkimusten tehtäväksi.

Artikkelin kenties tärkeimpänä löydöksenä pidän ratasarjan käsitettä. Sarjanimeämistä on käsitelty tähänastisissa tutkimuksissa varsin vähän, vaikka sitä ja vastaavanlaisia ilmiöitä esiintyy myös useissa muissa nimikategorioissa, kuten erilaisten taideteosten nimissä. Nimellä on erittäin keskeinen rooli ratasarjan rakentumisessa. Vaikka samaan sarjaan kuuluvilla radoilla on usein muitakin yhtäläisiä piirteitä, kuten pohjapiirros, käytetyt elementit tai pelilliset ominaisuudet, monissa tapauksissa juuri nimet vahvistavat ja auttavat ymmärtämään yhteyden ratojen välillä. Ratasarjan käsite voi olla tärkeä paitsi nimistöntutkimuksen, myös pelisuunnittelun näkökulmasta. Ratasarjat luovat pelin sisäiseen maailmaan yhtenäisyyttä ja mielenkiintoisia yhteyksiä. Ratojen ”sarjatuotanto” voi myös auttaa tehostamaan suunnitteluprosesseja, mihin viimeaikaisissa tutkimuksissa on pyritty esimerkiksi koneistetun ratasuunnittelun avulla (esim. Smith ym. 2011; Summerville & Mateas 2016; Johnson 2017).

Artikkelia IV varten teettämäni empiiriset kokeet onnistuivat mielestäni varsin hyvin etenkin siihen nähden, että suunnittelin ne itse ilman aiemmasta tutkimusperinteestä saatavaa apua. Joitakin ongelmia, kuten kokeen 2 työläys ja kokeissa esiintyneiden ratojen suuri määrä, olen maininnut jo itse artikkelin lopussa. Onnistuin artikkelissa osoittamaan useita nimen muistettavuuteen vaikuttavia tekijöitä, mutta jotkin niistä jäivät osin epäselviksi. En esimerkiksi pystynyt tarkastelemaan ratasarjaan kuulumisen tarkkoja vaikutuksia kvantitatiivisesti. Tällaisia tuloksia voitaisiin hyödyntää nimenannossa varsin laajalti, sillä samankaltaisia yhtenevän nimeämisen tapoja esiintyy useissa muisakin nimikategorioissa, kuten perinnäisen paikannimistön vastakohta- ja variointinimissä, kadunnimistön ryhmänimissä sekä erilaisten taideteosten nimissä.

Muistikokeiden tulosten analyysissä paneudun nimeämisperusteen vaikutukseen, mutta nimen ymmärrettävyyden tarkka vaikutus jää kuvaamatta. Ymmärrettävyyteen vaikuttaa nimeämisperusteen luokan ohella se, kuinka yksinkertainen ja selkeä yhteys radan ja sen ominaisuuksien välillä on. Esi-

---

<sup>44</sup> Kyseisenlaiset paikat on tapana määritellä tietynlaisten materiaalien, muotojen ja toiminnan tapojen kautta. Esimerkkeinä tästä voidaan tarkastella jokea ja huonetta. Joki koostuu vedestä, huone taas seinistä, lattiasta ja katosta. Joki on yleensä pitkä, kapea ja mutkikas, huone taas suorakulmion muotoinen. Joki kannattaa ylittää sillan kohdalta eikä sen vierestä, huoneeseen taas kannattaa mennä sisälle oviaukosta eikä seinän läpi.

merkiksi nimet *Water Par Four* ja *Helix* liittyvät molemmat ratojen pelaamiseen, mutta ensin mainitun nimen ymmärtää luultavasti vasta-alkajakin, kun taas jälkimmäisen ymmärtämiseen vaaditaan varsin hyvää kyseisen radan ja ylipäänsä Minigolfin tuntemusta. Lisäksi muistamiseen näyttää vaikuttavan nimessä esiintyvän kielenaineksen käyttöfrekvenssi. Kuten artikkelissa kvalitatiivisesti totean, helppoja ja useasti käytettyjä englannin kielen sanoja sisältävät nimet on muistettu keskimäärin paremmin kuin harvakäyttöisempää sanastoa sisältävät nimet. Esimerkiksi nimet *Water Par Four* ja *Hydrating effect* liittyvät kumpikin ratojen sisältämään veteen, mutta sanaa *water* käytetään selvästi useammin kuin sanaa *hydrate*. Nämä seikat selittänevät pitkälti sen, miksi nimi *Water Par Four* on muistettu varsin hyvin, nimet *Hydrating effect* ja *Helix* puolestaan heikommin.

Tutkimusartikkeleissa toistuu se ongelma, että minulla on ollut aiheista enemmän sanottavaa kuin julkaisijoiden asettamat pituusrajoitukset ovat antaneet myöten. Sekä artikkelin I käyttäjänimitutkimus että artikkelien III ja IV radannimitutkimus on suunniteltu alkujaan monografiaväitöskirjaksi. Olen siis joutunut ilmaisemaan itseäni hyvin tiiviisti, keskittymään suuriin linjoihin ja monin paikoin jättämään pois pienempiä, sinänsä kiinnostavina pitämiäni huomioita. Artikkelin IV kohdalla ratkaisin ongelman koostamalla 30-sivuisen liitetiedoston, jonka olen ladannut verkkoon avoimesti luettavaksi. Minigolfin radannimistössä tapahtunut ajallinen muutos, jonka piti tulla osaksi artikkelia III, on puolestaan esitetty vain tässä yhteenvedossa.

## 3.2 TULEVIEN TUTKIMUSAIHEIDEN HAHMOTTELUA

Tämä tutkimus kattaa vain pienen osan verkon nimistön valtavasta, monenkirjavasta ja alati muuttuvasta kentästä. Tarvitaan vielä runsaasti lisää tutkimusta ennen kuin voidaan tehdä yleisluontoisempia johtopäätöksiä käyttäjänimien, radannimien tai yleisemmin verkon nimistön ominaisuuksista. Tutkimukseni on antanut joitakin vastauksia mutta toisaalta myös herättänyt runsaasti uusia kysymyksiä. Tämän yhteenvedon lopuksi haluan esittää joitakin ajatuksia siitä, millaisia tutkimusaiheita itse pidän tärkeinä tai kiinnostavina.

### 3.2.1 VERKON HENKILÖNNIMET

Artikkelit I ja II käsittelevät käyttäjänimiä ”perinteisissä” verkkoyhteisöissä, joissa käyttäjät eivät oletusarvoisesti tunne toistensa henkilöllisyyttä. Väitöstutkimukseni toteuttamisen aikana digitaalinen viestintä on siirtynyt yhä kasvavassa määrin sosiaalisen median palveluihin, kuten Facebookiin, Instagramiin, Twitteriin ja Youtubeen. Näissä palveluissa käyttäjän henkilöllisyys on yleensä muiden käyttäjien tiedossa tai selvitettävissä, sillä sivustot sisältävät

kuva- ja videomateriaalia käyttäjätilin haltijasta, monesti myös tämän virallisen henkilönimen. Sosiaalisen median nimikäytännöt vaihtelevat: Facebookissa käyttäjän tulee esiintyä reaali maailman henkilönimellään, Instagramissa ja Twitterissä henkilönimi ja käyttäjänimi esiintyvät rinnakkain, Youtubessa käyttäjä voi valita jommankumman. Yleisesti ottaen vaikuttaa kuitenkin siltä, että sosiaalisen median myötä ero verkon ja reaali maailman identiteettien välillä on selvästi kaventumassa tai sitä ei aina välttämättä ole laisinkaan (ks. myös Noppari & Uusitalo 2011: 159–162).

Twitteriä ja Instagramia käyttäessäni olen tehnyt kvalitatiivisen havainnon, että käyttäjänimet vaikuttavat olevan hyvin usein yhteydessä käyttäjän reaali maailman henkilönimeen. Toisaalta reaali maailmasta poiketen verkkopalvelut eivät yleensä salli samannimisyyttä, joten muodostettaessa käyttäjänimiä reaali maailman henkilönimen pohjalta on usein käytettävä jopa useammanlaisia muokkauselementtejä. Sosiaalisen median palvelut olisivatkin erittäin kiinnostavia tutkittavia niin lähtönimen valinnan kuin sen muokkaamisen näkökulmasta.

Sosiaalisessa mediassa toimiminen on yhä useammille ihmisille paitsi vapaa-ajan aktiviteetti, myös osa ammattia. Toimittajille some tarjoaa uutisen aiheita, julkisuuden henkilöille taas vaivattoman tavan ilmoittaa toimistaan. Esimerkiksi Yhdysvaltain presidentti Donald Trump on ottanut Twitterin ensisijaiseksi tiedotuskanavakseen (Isotalus ym. 2018: 9). On myös henkilöitä, joille sosiaalinen media on elinkeino itsessään. Esimerkiksi suosittu Youtubevideobloggaajat eli ns. *tubettajat* voivat hankkia sponsoreita tai tehdä ammattilaissopimuksen palvelun kanssa ja saada rahaa videoistaan suosionsa perusteella. Monet suosittu tubettajat, kuten kansainvälisesti tunnettu ruotsalainen *PewDiePie* tai suomalaiset *markoboy87* ja *niilo22*, tunnetaan näissä palveluissa parhaiten käyttäjänimillään.<sup>45</sup> Näille toimijoille tunnettuus ja suosio merkitsevät suurempaa elantoa. Halukkaita toimijoita alalle on enemmän kuin on tarvetta, joten kilpailu on kovaa. Käyttäjänimi on merkittävä osa henkilöbrändiä ja imagoa, joten sillä on kantajalleen huomattava taloudellinen merkitys. Näin ollen käyttäjänimet ovat kasvavassa määrin osa kaupallisen nimistön kenttää (ks. myös Sjöblom 2016: 463).

Virtuaalisessa maailmassa elantonsa ansaitsevat myös *e-urheilijat* eli videopelien kilpapelajaat. Menestyneimmät e-urheilijat ovat ammattilaisia: he voivat hankkia ansioita joko turnausten palkintorahoilla, sponsorien tuella tai *striimaamalla* pelaamistaan esimerkiksi suoratoistopalvelu Twitchin kautta. Etenkin striimaajien toimeentulo riippuu suuresti heidän kiinnostavuudestaan, joten henkilöbrändin luominen on tärkeää. E-urheilijat tunnetaan eri yhteyksissä sekä käyttäjänimillään että reaali maailman henkilönimillään. Perinteisessä mediassa heihin viitataan etupäässä reaali maailman etu- ja sukunimellä, joskin pelaajanimi mainitaan yleensä henkilöä esiteltäessä ikään kuin

---

<sup>45</sup> Toisaalta taas esimerkiksi käyttäjänimellä *Smoukahontas* vuonna 2014 tunnetuksi tullut tubettaja Sara Forsberg alkoi esiintyä reaali maailman henkilönimellään saavutettuaan kansainvälistä julkisuutta. Muusikkona hän on esiintynyt taiteilijanimellä *Saara*, lehdistössä ja epävirallisissa yhteyksissä häntä puolestaan on usein kutsuttu hänen videosisältöihinsä viittaavalla lempinimellä *Kielinainen*.

lempinimen paikalla (Visuri 2018; Vuorio 2018). E-urheilulähetyksissä pelaajiin puolestaan viitataan pääasiassa käyttäjänimillä, myös Yleisradion suomenkielisissä lähetyksissä. (E-urheilusta tarkemmin ks. esim. Hamari & Sjöblom 2017; Koskimaa ym. 2018; Suominen, Saarikoski & Reunanen 2018).

Sosiaalisessa mediassa ovat paitsi yksityishenkilöt, myös lukuisat erilaiset yhteisöt, kuten yritykset, järjestöt ja instituutiot. Myös näiden toimijoiden on luotava käyttäjätililleen nimi. Käyttäjänimen valinta yhteisölle on oletettavasti varsin erilainen prosessi, sillä siihen osallistuu useita henkilöitä. Olisi kiinnostavaa tarkastella, millaisia yhteisöjen käyttäjänimet ovat ja millä tavoin niistä päätetään.

Vaikka sosiaalisen median merkitys on kasvanut, perinteiset verkkoyhteisöt ja käyttäjänimet eivät ole poistumassa. Etenkin verkkomoninpeleissä, joiden käyttäjämäärät ovat huimassa kasvussa, omalla henkilönnimellä esiintymistä karsastetaan ajoittain voimakkaastikin, sillä se rikkoo helposti pelin immersion (mm. Albrechtslund 2011; Crenshaw & Nardi 2014). Ihmisillä on yhä tarve olla ajoittain joku muu kuin keitä he tavallisesti ovat. Tällaisten yhteisöjen käyttäjänimien tutkiminen onkin hedelmällistä identiteetin näkökulmasta. Perustuuko käyttäjänimi jollain tavalla henkilön reaali maailman nimeen (etunimi, sukunimi, lempinimi) tai ominaisuuksiin (ikä, sukupuoli, harrastukset, mielenkiinnon kohteet)? Etenkin sukupuolen ilmaiseminen tai ilmaisematta jättäminen on erityisen kiinnostava kysymys niin sukupuolentutkimuksen kuin pelitutkimuksenkin näkökulmasta. Verkkopeliyhteisöissä, joissa usein selvä enemmistö käyttäjistä on miespuolisia, naisiksi nimensä perusteella tai muutoin tunnistettavat pelaajat joutuvat usein häiritsevän tai jopa vihamielisen käytöksen kohteeksi. Aihe nousi julkiseen keskusteluun vuonna 2014 niin kutsutun #gamergate-kohun myötä (Suominen ym. 2014). Akateemisessa maailmassa ilmiö oli toki tunnistettu jo aiemminkin (ks. esim. Herring 1996; Herring & Stoerger 2014), mutta keskustelu on jatkunut kohun jälkeen entistä vilkkaampana.

Tähänastiset käyttäjänimitutkimukset ovat keskittyneet valtaosin nimien virallisiin, palveluun rekisteröityihin muotoihin. Paitsioon on jäänyt se, miten näitä nimiä käytetään käytännön keskustelutilanteissa. Minigolfin pelaajayhteisössä toimiessani olen havainnut, että henkilöihin viitataan käytännön verkkokeskusteluissa usein jonkinlaisella ”lempinimellä”, virallisesta poikkeavalla muodolla (joitakin havaintoja aiheesta ks. Hämäläinen 2015; 2016a; 2017a).<sup>46</sup> Havaintoni koskevat kuitenkin vain yhtä pienehköä verkkoyhteisöä, jonka jäsenet tuntevat toisensa varsin hyvin. Näkisin mielelläni vertailevia tutkimuksia muunlaisista, kenties laajemmista ja heterogeenisemmista yhteisöistä.

Verkon henkilönnimistöä koskeville tutkimuksille ominaista on ollut myös se, että ne ovat kohdistuneet lähinnä käyttäjänimiin eli verkkopalveluihin rekisteröityihin nimiin. Merkittävän osan nimistöä muodostavat kuitenkin myös

---

<sup>46</sup> Tutkimukseni varhaisessa vaiheessa toiveeni oli, että olisin ehtinyt kirjoittaa näiden havaintojen pohjalta aiheita tarkemmin ja monipuolisemmin analyysoivan tutkimusartikkelin, jonka olisin voinut sisällyttää osaksi tätä tutkimusta. Aikataulusyistä tämä toive jäi kuitenkin toteutumatta.

tilapäiset, rekisteröimättömät nimi-ilmaukset, joita olen tavannut kutsua *nimimerkeiksi*. Ne ovat jääneet tähänastisissa tutkimuksissa hyvin vähälle huomiolle. Voidaan olettaa, että kertakäyttöisen luonteensa vuoksi ne ovat varsin erilaisia kuin pysyvämmät rekisteröidyt käyttäjänimet. Toisaalta olen nähnyt useita tapauksia, joissa sama henkilö kirjoittaa säännöllisesti samalla nimimerkillä ja onnistuu näin tekemään itsensä ja identiteettinsä tunnetuksi yhteisössä.<sup>47</sup> Suomalaisessa kontekstissa luontevin tutkimuskohde tällaiselle nimimerkkitutkimukselle olisi Suomi24-keskustelufoorumi, jossa nimimerkillä kirjoittajat ovat perinteisesti muodostaneet suuren osan käyttäjäkuntaa. Tutkimuksen toteuttamisessa voisi auttaa Kielipankin laaja Suomi24-korpus<sup>48</sup>. Tilapäisiä nimimerkkejä olisi luonnollisesti analysoitava kielyhteisön näkökulmasta, sillä nimenantajien tavoittaminen olisi käytännössä mahdotonta.

Eräänlaisena vastareaktionä sosiaalisen median kasvulle ja yhä suuremmalle käyttäjäidentiteettien läpinäkyvyydelle voidaan nähdä anonyymien keskustelufoorumien suosio. Kansainvälisesti tunnetuin tällainen sivusto on 4chan ja Suomessa sen kotimainen vastine Ylilauta.<sup>49</sup> Näillä sivustoilla ei lähtökohtaisesti käytetä minkäänlaisia henkilökohtaisia tunnisteita, ei edes tilapäisiä nimimerkkejä.<sup>50</sup> Valtamediassa nämä sivustot ovat tulleet tunnetuksi ennen kaikkea alatyylisen ja loukkaavan keskustelukulttuurinsa vuoksi (ks. esim. Rätty 2018).<sup>51</sup> Kenties keskeisimpänä syynä tällaiseen kulttuuriin pidetään juuri anonyymiyttä: kun sanomiset eivät yhdisty omaan nimeen ja naamaan, niistä ei joudu ottamaan vastuuta (ks. myös Vaahensalo 2018). Niinpä käyttäjät sanovat sellaisiakin asioita, joita he eivät muualla julkisesti kehtaisi sanoa seurausten pelossa. Tästä syystä monet – esimerkiksi Facebookin perustaja Mark Zuckerberg – ovat esittäneet vaatimuksia siitä, että kaikki verkon käyttö tulisi olla yhdistettävissä käyttäjän reaali maailman henkilöllisyyteen (Kirkpatrick 2011).

On varmastikin totta, että anonyymiteetti alentaa kynnystä käyttäytyä epäasiallisesti verkossa. Toisaalta myös esimerkiksi juuri Facebookissa ihmiset sanovat usein harkitsemattomia asioita omalla nimellään ja naamallaan<sup>52</sup>, joten epäasiallisen käytöksen ongelma ei ratkenne yksin anonyymiteetin kieltämisellä. On myös otettava huomioon, että mahdollisuudella esiintyä anonyymisti tai reaali maailmasta erillisen verkkoidentiteetin takana on runsaasti

<sup>47</sup> Eräs itselleni elävästi mieleen jäänyt esimerkki on Yle Urheilun verkkosivuilla 2010-luvun alkuvuosina jalkapalloaiheisia uutisia aktiivisesti kommentoinut nimimerkki *Messinvihaja*. Affektiivinen nimimerkki tuli sivuston käyttäjien keskuudessa nopeasti tunnetuksi, sillä se otti hyvin selvästi ja voimakkaasti kantaa tuolloin (ja myöhemminkin) aktiivisesti käytyyn keskusteluun siitä, tulisiko argentiinalaista Lionel Messiä vai portugalilaista Cristiano Ronaldoa pitää aikamme parhaana jalkapalloilijana. Vuosina 2008–17 molemmat ovat voittaneet vuoden parhaalle jalkapalloilijalle jaettavan FIFA Ballon d’Or -palkinnon viidesti.

<sup>48</sup> <http://urn.fi/urn:nbn:fi:lb-2015113001> Viitattu 28.8.2018.

<sup>49</sup> [www.4chan.org](http://www.4chan.org); [www.ylilauta.org](http://www.ylilauta.org) Viitattu 9.1.2019.

<sup>50</sup> Sivustot kyllä tarjoavat mahdollisuuden käyttää nimimerkkiä, ja ajoittain jotkut käyttäjät tarttuvat tähän mahdollisuuteen. Selvä enemmistö sivustojen käyttäjistä vaikuttaisi kuitenkin suhtautuvan nimimerkillä esiintymiseen hyvin penseästi.

<sup>51</sup> Toki on syytä todeta, että myös näillä sivustoilla keskustelu on moniäänistä ja pääosin täysin asiallista. Epäasiallinen ja loukkaava käytös ovat kuitenkin huomattavan yleisiä reaali maailmaan tai muihin keskustelufoorumeihin nähden.

<sup>52</sup> Käytännön esimerkkejä tästä tarjoaa esimerkiksi [www.feissarimokat.com](http://www.feissarimokat.com). Viitattu 28.9.2018.



myös positiivisia vaikutuksia. Sen ansiosta voidaan käsitellä aiheita, jotka ovat muilla yhteiskunnan alueilla tabuja. Esimerkiksi Tor-verkon anonyymillä Torilauta-kuvafoorumilla käydään huumekauppaa mutta toisaalta myös jaetaan tietoa huumeidenkäytön riskien minimimisestä ja kokemuksia huumeongelmien kanssa elämisestä (Harviainen, Haasio & Hämäläinen 2019). Rajoitetun sananvapauden maissa, kuten Kiinassa, anonyymiteetti tarjoaa ainoan turvallisen mahdollisuuden esittää yhteiskuntakritiikkiä (mm. Hagström 2008). Myös länsimaissa se antaa ihmisille vapauden toimia tavoilla, joita kulttuurimme ei heille reaali maailmassa sallisi esimerkiksi heidän ikänsä, sukupuolensa tai sosiaalisen statuksensa vuoksi (Crenshaw & Nardi 2014). Joka tapauksessa nimettömyyden vaikutus verkkokeskusteluihin on aihe, jota pitäisi tutkia enemmän, jotta sen ongelmiin voitaisiin puuttua tehokkaammin.

Käyttäjänimistä on julkaistu jo lähes 50 tutkimusartikkelia, mutta kokonaiskuvan muodostaminen nimikategorian yleispiirteistä on yhä hankalaa. Syynä tähän on tutkimuskysymysten, -aineistojen ja -menetelmien moninaisuuden ohella se, että tutkimukset ovat hajallaan useiden eri alojen julkaisuissa. Niiden kaikkien löytäminen voi olla vaikeaa ja työlästä. Yksi tutkimusalan keskeisimpiä ongelmia onkin, että useimmat tutkijat vaikuttavat tuntevan vain pienen osan näistä tutkimuksista, minkä vuoksi eri tutkimusten tulosten vertailu on jäänyt vähiin. Olisikin ehdottoman tarpeellista luoda kokoava katsaus tähänastisista tutkimuksista sekä niiden yleisistä suuntaviivoista.

### **3.2.2 VIDEOPELIENTÄ NIMISTÖ**

Nimet ovat keskeinen osa videopelien suunnittelua. Ne luovat pelin maailmaan ja tarinaan syvyyttä, antavat virtuaalisille paikoille ja henkilöahmoille identiteetin ja saavat ne tuntumaan aidommilta. Nimien avulla pelaajat voivat hahmottaa ympäristöään ja keskustella pelin maailmasta toisten pelaajien kanssa. Onkin yllättävää, että tähänastisessa pelitutkimuksessa nimiin on kiinnitetty hyvin vähän huomiota. Tästä syystä pidän tärkeänä tuoda esille artikkeleissa III ja IV radannimistä esittämiäni havaintoja myös pelitutkimuksen alan julkaisuissa. Pelisuunnittelun näkökulmasta kiinnostavimpia aiheita voisivat olla ratasarjan konsepti, pelin ja sen nimistön ajallinen kehitys sekä muistikokeiden tulokset. Ratojen sarjoittainen suunnitteleminen voisi nopeuttaa ratojen ideointia ja suunnittelua huomattavasti ja toisaalta luoda pelaajien kannalta mielenkiintoista pelinsisäistä koheesiota. Minigolfissa havaitsemani ratojen ja niiden nimien ajallinen muutos, joka nähdäkseni johtuu ennen kaikkea suunnittelijoiden vaihtumisesta ammattilaisista harrastajiin, voisi olla erittäin kiinnostava ja tärkeä aihe paitsi ammattimaisen pelisuunnittelun, myös ns. modaamisen tutkimuksen (ks. esim. Sotamaa 2009; Unger 2012) näkökulmasta. Lisäksi pelisuunnittelijoita kiinnostanee se, millaiset nimet toimivat käytännössä parhaiten. Muistettavuus on yksi olennainen näkökulma tähän, sillä se vaikuttaa pelin ja pelaajayhteisön toimivuuteen.

Tässä väitöskirjassa olen tutkinut radannimiä vain yhdessä videopelissä, Aapelin Minigolfissa. Tulokset eivät kerro paljoakaan radannimistä yleisemmin. Videopeleillä on useimmiten eri tekijät ja heillä omanlaisensa tavat antaa nimiä. Lisäksi pelit ovat rakenteeltaan hyvin erilaisia, mikä luonnollisesti vaikuttaa myös niiden nimistöön. Esimerkiksi suosituissa first person shooter -peleissä *Counter-Strike: Global Offensive* sekä *Overwatch* erilaisia karttoja on vain muutama kymmenen, jolloin samannimisyyden vältteleminen ei ole ongelmallista ja karttojen nimien muistaminen lienee hyvin helppoa. Toisaalta karttojen sisällä on yleensä kymmeniä pienempien osa-alueiden nimiä tai nimityksiä, joita Minigolfin radoissa ei puolestaan ole. Pelaajat käyttävät näiden osa-alueiden nimiä aktiivisesti joukkueen sisäisessä viestinnässä, joten nimien osaaminen on pelimenestyksen kannalta välttämätöntä.

Luonteva suunta radannimitutkimuksissa olisikin laajentaa fokusta muunlaisiin peleihin. Yksi mahdollinen näkökulma olisi tarkastella radannimien historiaa klassisten pelisarjojen kautta. Esimerkiksi maailmankuuluissa *Donkey Kong*- ja *Super Mario* -pelisarjojen ensimmäisissä osissa 1980-luvulla ei ollut radannimiä lainkaan.<sup>53</sup> Ilmeisesti nimien tarve on kuitenkin tunnistettu ajan mittaan, sillä 1990-luvulta lähtien pelisarjojen radoille on annettu nimet. Toisaalta olisi myös ehdottomasti tarpeen ottaa huomioon nykypäivän suosikkipelien näkökulma. Sitä voisivat edustaa esimerkiksi suositut ensimmäisen persoonan ammuskelupelit *Overwatch*, *Call of Duty: Black Ops*, *Team Fortress 2* tai *Counter Strike: Global Offensive*.

Radannimet eivät luonnollisestikaan ole ainoa nimikategoria, jonka pelisuunnittelijat työssään kohtaavat. Pelit sisältävät usein henkilöhahmoja, paikkoja ja muita entiteettejä, joille on mielekästä ja tarpeellista antaa nimiä. Näiden nimien funktiot lienevät osittain samankaltaisia kuin kaunokirjallisuudessa esiintyvien nimien, joten aiheen tutkimisessa on mahdollista hyödyntää kirjallisuuden nimistön tutkimusperinnettä. Näin on jo tähän mennessä tehnyt esimerkiksi Paul Martin (2011).

Tärkein nimi, joka videopeliä rakennettaessa on luotava, on itse pelin nimi. Pelit ovat nykyisin äärimmäisen suuri ja kilpailtu liiketoiminnan ala. Nimi on usein ensimmäinen asia, jonka kuluttajat saavat pelistä tietää, joten sillä on suuri merkitys pelin vastaanottoon ja näin myös sen taloudelliseen menestykseen. Pelien nimet olisivat siis tärkeä tutkimusaihe paitsi pelitutkimuksen, myös kaupallisen nimistön tutkimuksen näkökulmasta. Pidänkin hämmästyttävänä, että tiedossani ei ole käytännössä lainkaan aihetta käsittelevää tutkimuskirjallisuutta.

Eräs kiinnostava näkökulma videopelien nimiin on, että useat alan suurimmista kaupallisista menestystarinoista ovat pelisarjoja. Niissä on käytetty samankaltaisia sarjanimeämisen strategioita kuin Minigolfin ratasarjoissa: sarjanumeroita (*Half-Life*; *Half-Life II*), lisäyksiä ja ”alaotsikoita” alkuperäiselle

---

<sup>53</sup> Pelien harrastajat ovat tosin antaneet radoille epävirallisia nimiä.

nimelle (*Counter-Strike*; *Counter-Strike: Global Offensive*<sup>54</sup>) sekä alkuperäisestä nimestä vaihdettuja sanoja (*Super Mario Bros.*; *Super Mario Land*; *Super Mario World*), usein myös näiden sekoituksia (esimerkiksi nimi *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* sisältää sekä vaihdon, sarjanumeron että lisätyn alaotsikon). Nimen tunnettuus tekee siitä niin arvokkaan kaupallisen omaisuuden, että sen jättäminen pois sarjaan kuuluvan pelin nimestä olisi usein taloudellisesti järjetöntä. Esimerkiksi Scott Rogers (2014: 464) suosittelee pelisuunnitteluoppaassaan hyödyntämään sarjanimeämistä. Tämä puoltaa sitä, että sarjanimeäminen on ilmiö, jonka tutkimista on syytä jatkaa.

### 3.2.3 NIMIEN MUISTETTAVUUS

Artikkelissa IV tarkastelemani nimien muistettavuus on tärkeä aihe paitsi pelisuunnittelun ja -kulttuurin tutkimuksen, myös lähes minkä tahansa nimistöntutkimuksen osa-alueen kannalta. Sitä on kuitenkin käsitelty tähänastisissa tutkimuksissa hyvin ohuesti. Nimikompetenssia on ainakin Suomessa tutkittu lähinnä maaseutuympäristöissä (mm. Slotte, Zilliacus & Harling 1973; Ainiala ym. 2000; ks. myös Ainiala 2016: 374–377). Kenties alati kaupungistuvassa maailmassa olisi syytä tarkastella aihetta myös urbaanissa ympäristössä. Mikäli nimien muistettavuutta tutkitaan empiirisesti – mikä kokemukseni perusteella on varsin kannatettava ajatus – artikkelissa IV esiteltyjä muis-tikokeita voitaneen jossain määrin käyttää mallina. On kuitenkin varmistettava, että kokeiden toteutus ja koehenkilöiden valinta sopivat yhteen nimikategorian ja kontekstin kanssa.

Yksi erittäin tärkeä ja kiinnostava tulevien tutkimusten kohde voisi olla sellä tavalla internet vaikuttaa nimien muistamiseen ja osaamiseen. Lienee selvää, että kun voimme verkon ja mobiililaitteiden avulla hakea tietoa vaivattomasti mistä asiasta tahansa milloin tahansa, asioiden ulkoa muistaminen ei ole yhtä välttämätöntä kuin ennen. Esimerkkinä tästä voidaan käyttää taksikuljettajien kadunnimimuistia. Vuosituhannen vaihteessa tehdyssä tutkimuksessa Kalakoski ja Saariluoma (2001) havaitsivat, että taksikuljettajat muistavat Helsingin kadunnimistöä ylivoimaisesti paremmin kuin muu väestö. Syy tähän oli luonnollisestikin se, että ympäri kaupunkia liikkueensa he hyötyivät tästä taidosta huomattavasti. Navigaatiolaitteiden ja -sovellusten yleistymisen myötä kyseinen taito ei ole enää samassa määrin tarpeellinen, joten voi olla, että myös ero nimien osaamisessa on osittain tasoittunut.

Nimien osaamisen tarpeellisuus on tuskin kuitenkaan poistumassa elämästämme. On kätevää osata yleisimmin käytettävät nimet, sillä vaikka yksittäisen nimen haku verkosta kestäisikin vain joitakin sekunteja, tekisi jatkuva hakeminen etenkin puhutusta keskustelusta hankalaa. Lisäksi erilaisten nimien määrä jokapäiväisessä elämässämme kasvaa hurjalla vauhdilla, joten

---

<sup>54</sup> Itse asiassa myös *Counter-Strike* on alun perin erään *Half-Life* -sarjan pelin alaotsikko (*Half-Life: Counter-Strike*), josta se myöhemmin kehittyi itsenäisen pelisarjan nimeksi. Samaa ilmiötä edustavat aiempien pelien modeihin perustuvat *Team Fortress* sekä *Defense of the Ancients*.

muistimme tuskin tulee pääsemään yhtään sen helpommalla kuin ennen. Mahdollisesti kuitenkin se, millaisia nimiä on tarpeen muistaa, on muuttumassa. Suurimman osan ihmiskunnan historiaa paikannimien osaaminen on ollut tärkeää. Ihmisen evoluutio on tapahtunut valtaosin metsästäjä-keräilijäyhteisöissä, jotka kulkivat suurilla alueilla ja joiden oli tärkeää tuntea ympäristönsä ja kyetä viestimään siitä keskenään. Vielä sata vuotta sitten enemmistö suomalaisista asui agraariyhteiskunnassa, jossa ihmiset hallinnoivat laajoja alueita, jotka heidän oli tärkeää tuntea läpikotaisin. Nykyisin etenkin kaupungeissa elävien ihmisten arkinen elinympäristö lienee keskimäärin suppeampi. Lisäksi sähköisten karttapalveluiden ja paikannustyökalujen ansiosta meidän ei ole yhtä tärkeää osata ympäristömme paikannimiä. Sen sijaan elämämme on sosiaalisempaa ja tuntemiemme ihmisten määrä laajempi kuin koskaan ennen. Näin ollen toisten ihmisten tunteminen ja oletettavasti myös henkilönnimimuisti tulee olemaan yhä tärkeämmässä roolissa arjessamme.

On kuitenkin mahdollista, että muut kognitiiviset kyvyt tulevat korvaamaan osan nimien muistamisen tärkeydestä. Yksi tällainen kyky lienee kuvien ymmärtäminen ja tulkitseminen. Useat artikkelissa IV kuvattuihin muistikokeisiin osallistuneet henkilöt osasivat vain pienen osan radannimistä, vaikka he ovat pelanneet Minigolfia aktiivisesti vuosien tai jopa vuosikymmenen ajan.<sup>55</sup> Pääasiallinen selitys tälle lienee se, että yhteisön keskusteluissa radannimet ovat vuosien mittaan korvautuneet kuvilla radoista. Pelitapahtumista on ryhdytty kertomaan radannimiä sisältävän narratiivin sijaan kuvilla pelitilanteista, minkä vuoksi radannimien osaaminen ei ole ollut välttämätöntä kertomusten ymmärtämiseksi. Syynä muutokseen on yksinkertaisesti kuvien ottamisen ja jakamisen helppous. Kun vielä Minigolfin alkuvuosina ruutukaappauksen ottaminen, kuvankäsittelyohjelman avulla rajaaminen ja tallentaminen sekä verkon pilvipalveluun lataaminen saattoi kestää minutteja, nykyisin valmiit sovellukset tekevät saman sekunneissa.

Samanlaisia kehityskulkuja on havaittavissa muillakin elämänalueilla. Suurimman osan ihmiskunnan historiaa, etenkin ennen valokuvauksen keksimistä, asioiden ja tapahtumien tallentaminen kuviksi on ollut hyvin työlästä ja vaativaa. Vielä valokuva- ja videokameroiden keksimisen ja kehittymisen jälkeenkin näiden tallenteiden levittäminen on ollut varsin hankalaa. Nykyisten älypuhelinien ja verkkopalveluiden avulla sen sijaan voimme tallentaa ja jakaa kokemuksia elämästämme kuvia ja videoita käyttäen hyvin vaivattomasti. Onkin kiinnostavaa nähdä, millä lailla tämä audiovisuaalisen viestinnän valtavan nopea kehittyminen ja helpottuminen tulee muuttamaan kieltä ja viestinnässä tarvittavia kognitiivisia kykyjä.

---

<sup>55</sup> Olen käsitellyt aihetta aiemmin esitelmässäni Kielitieteen päivillä (Hämäläinen 2017c).

### **3.2.4 LOPUKSI**

Vaikka toivon voivani jatkaa työskentelyä verkon nimistön parissa myös tämän tutkimuksen valmistumisen jälkeen, oma työpanokseni ei luonnollisesti riitä alkuunkaan kaikkien edellä esittämieni ideoiden toteuttamiseen. Muiden tutkijoiden apua siis tarvitaan. Tuskin kuitenkaan lienee realistista ajatella, että verkon nimistön ympärille muodostuisi aivan lähiaikoina suurempaa tutkijayhteisöä. Uskonkin, että lähitulevaisuudessa alan vieminen eteenpäin leppää suurelta osin perustutkinto-opiskelijoiden harteilla. Varsinkin nuoret opiskelijat ovat useimmiten aktiivisia ja tottuneita verkon käyttäjiä, ja heillä saattaa olla läheinen suhde useisiin erilaisiin verkkoyhteisöihin. Tämä on eduksi tutkimuksen toteuttamisessa ja saattaa toimia merkittävänä inspiraation lähteenä, kuten oma peliharrastukseni on toiminut tutkimuksissani Aapelin Minigolfin liittyen.

Lisäksi alan vielä melko suppeaan tutkimusperinteeseen tutustuminen on suhteellisen vaivatonta. Artikkelit I ja tämä yhteenveto kokoavat mielestäni olennaisimpia tutkimuslinjoja ja auttavat löytämään tähänastisesta kirjallisuudesta erilaisten tutkimusaiheiden ja -näkökulmien kannalta olennaisimmat lähde- ja lähtökäsitteet. Kooste artikkelin I keskeisimmistä sisällöistä on myös tulossa kansainvälisen yleisön luettavaksi (Hämäläinen 2019).

Verkon maailma on valtavan laaja ja monipuolinen. Sivustojen välillä on paljon yhteistä mutta myös paljon eroja. Tähänastiset tutkimukset ovat kartoittaneet erilaisten sivustojen kirjosta vain murto-osan. On siis hyvin todennäköistä, että uutta verkkosivustoa tai -yhteisöä tutkimalla löytää verkon nimistöä jotain uutta ja kiinnostavaa. Tämän vuoksi verkon nimistön tieteellinen tutkiminen on tärkeää ja arvokasta.

## LÄHTEET

- Aapeli 2002: *Minigolf*. Suomi: Apaja Creative Solutions Oy.
- Aarseth, Espen 2001: Computer game studies, year one. – *Game studies* 1(1) s. 1–15.
- Adams, Ernest 2014: *Fundamentals of game design*. 3. painos. Cambridge (Massachusetts): MIT press.
- Ainiala, Terhi (toim.) 2005: *Kaupungin nimet. Kymmenen kirjoitusta kaupunkinimistöstä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 2016: Names in Society. – Carole Hough (toim.), *The Oxford Handbook of Names and Naming* s. 371–381. Oxford: Oxford University Press.
- Ainiala, Terhi – Komppa, Johanna – Mallat, Kaija – Pitkänen, Ritva Liisa 2000: Paikannimien käyttö ja osaaminen: Nimitaito Pälkäneen Laitikkalassa. – *Virittäjä* 104 s. 355–372.
- Ainiala, Terhi – Saarelma, Minna – Sjöblom, Paula 2008: *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Tietolipas 221. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 2012: *Names in Focus. An Introduction to Finnish Onomastics*. Helsinki: Finnish Literature Society.
- Albrechtslund, Anne-Mette 2011: Online identity crisis: Real ID on the World of Warcraft forums. – *First Monday* 16(7).
- Alderman, Derek H. 2009: Virtual place Naming, Internet Domains, and the Politics of Misdirection: The Case of [www.martinlutherking.org](http://www.martinlutherking.org). – Lawrence D. Berg & Jani Vuolteenaho (toim.), *Critical Toponymies. The Contested Politics of Place Naming*. Farnham: Ashgate.
- Aldrin, Emilia 2018: Naming, Identity, and Social Positioning in Teenagers' Everyday Mobile Phone Interaction. – *Names* 66.
- Aleksiejuk, Katarzyna 2014: Internet names as an onomastic category. – *Names in daily life. Proceedings of the XXIV ICOS International Congress of Onomastic Sciences* s. 243–255. Barcelona: Generalitat de Catalunya.
- 2016a: Pseudonyms. – Carole Hough (toim.), *The Oxford Handbook of Names and Naming* s. 438–452. Oxford: Oxford University Press.
- 2016b: Internet Personal Naming Practices and Trends in Scholarly Approaches. – Guy Puzey & Laura Kostanski (toim.), *Names and Naming. People, Places, Perceptions and Power* s. 3–17. Bristol: Multilingual Matters.
- 2017: *Names on the Internet. Towards Electronic Socio-Onomastics*. Edinburgh: University of Edinburgh. <https://www.era.lib.ed.ac.uk/handle/1842/23441> Viitattu 10.1.2019.
- Algharabali, Nada 2015: Do Nicknames Create the Landscape of a Chat Room? Exploring Nickname Trends in Kuwaiti Chat Rooms.

- Aliens, C. 2017: Alleged Alphasay admin found dead in Bangkok jail. – *Deepdotweb.com* 14.7.2017. [www.deepdotweb.com/2017/07/14/alleged-alphasay-admin-found-dead-bangkok-jail/](http://www.deepdotweb.com/2017/07/14/alleged-alphasay-admin-found-dead-bangkok-jail/) Viitattu 13.12.2018.
- Alizad, Arman – Koutaniemi, Meeri 2015: *Riisuttu Suomi*. Jyväskylä: Docendo.
- Androutopoulos, Jannis 2006a: Introduction: Sociolinguistics and computer-mediated communication. – *Journal of Sociolinguistics* 10(4) s. 419–438.
- Androutopoulos, Jannis 2006b: Multilingualism, diaspora, and the Internet: Codes and identities on German-based diaspora websites. – *Journal of Sociolinguistics* 10(4) s. 520–547.
- Aryan, Simurgh – Aryan, Homa – Halderman, J. Alex 2013: Internet Censorship in Iran: A First Look. – *Proceedings of the 3rd USENIX Workshop on Free and Open Communications on the Internet*. Berkeley: USENIX.
- Aula, Pekka – Matikainen, Janne – Villi, Mikko (toim.) 2006: *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Back, Mitja D. – Schmukle, Stefan C. – Egloff, Boris 2008: How extraverted is honey.bunny77@hotmail.de? Inferring personality from e-mail addresses. – *Journal of Research in Personality* 42(4) s. 1116–1122.
- Barratt, Monica J. 2012: Silk Road: eBay for drugs. – *Addiction* 107 s. 683.
- Barratt, Monica J. – Aldridge, Judith 2016: Everything you always wanted to know about drug cryptomarkets (but were afraid to ask). – *International Journal of Drug Policy* 35 s. 1–6.
- Barratt, Monica J. – Maddox, Alexia – Lenton, Simon – Allen, Matthew 2016: What if you live on top of a bakery and you like cakes? Exploring the drug use and harm trajectories before, during and after the emergence of Silk Road. – *International Journal of Drug Policy* 35 s. 50–57.
- Bechar-Israeli, Haya 1995: From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: Nicknames, play and identity on Internet relay chat. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 1(2).
- Bellemare, Andrea 2017: The secret life of Alexandre Cazes, alleged dark web mastermind. – *CBC News* 23.7.2017. [www.cbc.ca/news/canada/montreal/alexandre-cazes-millionaire-cars-property-alphasay-1.4215894](http://www.cbc.ca/news/canada/montreal/alexandre-cazes-millionaire-cars-property-alphasay-1.4215894) Viitattu 14.1.2019.
- Bertills, Yvonne 2003: *Beyond identification. Proper names in children's literature*. Åbo: Åbo Akademis Förlag.
- Bilgri, Ola Røed 2018: Broscience: Creating trust in online drug communities. – *New Media & Society* 20(8) s. 2712–2727.
- Bredart, Serge 2016: Names and Cognitive Psychology. – Carole Hough (toim.), *The Oxford Handbook of Names and Naming* s. 476–487. Oxford: Oxford University Press.

- Brink, Stefan 2016: Transferred Names and Analogy in Name-formation. – Carole Hough (toim.), *The Oxford Handbook of Names and Naming* s. 158–166. Oxford: Oxford University Press.
- Bugheșiu, Alina 2012: Diachrony and synchrony in onomastics. Virtual anthroponymy. – *Analele Universității București. Limbiși Literaturi Străine* 1 s. 5–15.
- Butler, James 2016: New Digital Worlds to Explore: The Onomastic Styling of Procedural and Open-World Videogames. – Carole Hough & Daria Izdebska (toim.), *Names and Their Environment. Proceedings of the 25th International Congress of Onomastic Sciences, Glasgow, 25–29 August 2014, Volume 5* s. 22–28. Glasgow: University of Glasgow.
- Byrne, Edward 2005: *Game level design*. Charles River Media.
- Carlquist, Jonas 2005: Internetnamn som socialt fenomen. – Staffan Nyström (toim.), *Namnens dynamik. Utvecklingstendenser och drivkrafter inom nordiskt namnskick: handlingar från den trettonden namnforskarkongressen i Tällberg 15–18 augusti 2003* s. 89–100. Uppsala: NORNA-förlaget.
- Caudevilla, Fernando – Ventura, Mireia – Fornís, Iván – Barratt, Monica J. – Vidal, Claudio – lladanosa, Cristina Gil – Quintana, Pol – Muñoz, Ana – Calzada, Nuria 2016: Results of an international drug testing service for cryptomarket users. – *International Journal of Drug Policy* 35 s. 38–41.
- Christin, Nicolas 2013: Traveling the Silk Road: A Measurement Analysis of a Large Anonymous Online Marketplace. – *Proceedings of the 22nd international conference on World Wide Web* s. 213–224.
- Clayton, Andrew 2003: *Introduction to Level Design for PC Games*. Charles River Media.
- Co, Phil 2006: *Level Design for Games. Creating Compelling Game Experiences*. New Riders.
- Cohen, Gillian – Burke, Deborah M. 1993: Memory for proper names: A review. *Memory* 1(4) s. 249–263.
- Compagnone, Vanessa – Danesi, Marcel 2012: Mythic and Occultist Naming Strategies in Harry Potter. – *Names* 60(3) s. 127–134.
- Cornetto, Karen M. & Nowak, Kristine L. 2006: Utilizing Usernames for Sex Categorization in Computer-Mediated Communication: Examining Perceptions and Accuracy. – *CyberPsychology & Behavior* 9(4) s. 377–387.
- Crenshaw, Nicole & Nardi, Bonnie 2014: What's in a name? Naming practices in online video games. – *Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play* s. 67–76.
- Danet, Brenda – Ruedenberg-Wright, Lucia – Rosenbaum-Tamari, Yehudit 1997: Hmmm... Where's That Smoke Coming from? – *Journal of Computer-Mediated Communication* 2(4).



- Dolliver, Diana 2015: Evaluating drug trafficking on the Tor Network: Silk Road 2, the sequel. – *International Journal of Drug Policy* 26(11) s. 1113–1123.
- Drachen, Anders – Sifa, Rafet – Thureau, Christian 2014: The name in the game: Patterns in character names and gamer tags. – *Entertainment Computing* 5(1) s. 21–32.
- Ecker, Robert 2011: Creation of internet relay chat nicknames and their usage in English chatroom discourse. – *Linguistik Online* 50 s. 4–29.
- Eichler, Ernst – Hilty, Gerold – Löffler, Heinrich – Steger, Hugo – Zgusta, Ladislav (toim.) 1995: *Namenforschung. Ein internationales Handbuch zur Onomastik. Name studies. An international handbook of onomastics. Les noms propres. Manuel international d'onomastique*. Berlin: Walter de Gruyter.
- EMCDDA 2017: *Drugs and the darknet. Perspectives for enforcement, research and policy*. European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction & Europol. [www.emcdda.europa.eu/publications/joint-publications/drugs-and-the-darknet](http://www.emcdda.europa.eu/publications/joint-publications/drugs-and-the-darknet) Viitattu 24.8.2018.
- EMCDDA 2018: *European Drug Report 2018. Trends and Developments*. European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction. Saatavilla 24 kiellessä (ml. suomi) osoitteessa [www.emcdda.europa.eu/publications/edr/trends-developments/2018](http://www.emcdda.europa.eu/publications/edr/trends-developments/2018) Viitattu 24.8.2018.
- Eynon, Rebecca – Fry, Jenny – Schroeder, Ralph 2008: The ethics of internet research. – *SAGE handbook of Internet research methods* s. 279–304. London: Sage Publications.
- Feil, John – Scattergood, Mark 2005: *Beginning game level design*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Felecan, Daiana & Bugheşiu, Alina 2013: User Names as Unconventional Anthroponyms. – Oliviu Felecan & Alina Bugheşiu (toim.), *Onomastics in Contemporary Public Space* s. 520–531. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Felecan, Daiana 2018: The Rhetoric of Pseudonyms in Virtual Language. – Paola Cotticelli Kurras, Paola & Rizza, Alfredo (toim.), *Language, Media and Economy in Virtual and Real Life. New Perspectives* s. 72–92.
- Forsman, A. V. 1891: *Pakanuudenaikainen nimistö. Tutkimuksia Suomen Kansan persoonallisen nimistön alalla. I. Suomi. Kirjoituksia isänmaallisista aineista*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Franklin, Margery B. – Becklen, Robert C. – Doyle, Charlotte L. 1993: The Influence of Titles on How Paintings Are Seen. – *Leonardo* 26 s. 103–108.
- Gatson, Sarah N. 2011: Self-Naming Practices on the Internet: Identity, Authenticity, and Community. – *Cultural Studies & Critical Methodologies* 11(3) s. 224–235.

- Gere, Charlie 2006 [2002]: *Digitaalinen kulttuuri*. Suomentaneet Raine Koskimaa, Jussi Parikka, Petri Saarikoski, Tanja Sihvonen, Jaakko Suominen ja Juha Wakonen. Turku: Faros/Eetos.
- GFI 2017: Transnational Crime and the Developing World. *Global Financial Integrity*. [www.gfintegrity.org/wp-content/uploads/2017/03/Transnational-Crime-final.pdf](http://www.gfintegrity.org/wp-content/uploads/2017/03/Transnational-Crime-final.pdf) Viitattu 21.9.2018.
- Guitton, Matthieu J. 2010: Cross-modal compensation between name and visual aspect in socially active avatars. – *Computers in Human Behavior* 26(6) s. 1772–1776.
- Haasio, Ari 2017: *Verkkorikokset*. Vantaa: Avain.
- Hagström, Charlotte 2008: Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft. – *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader* s. 265–285.
- 2012: Naming Me, Naming You: Personal Names, Online Signatures and Cultural Meaning. – Botolv Helleland, Christian-Emil Ore & Solveig Wikstrøm (toim.), *Names and Identities. Oslo Studies in Language* 4(2): 81–93.
- Haimson, Oliver L. – Hoffmann, Anna Lauren 2016: Constructing and enforcing "authentic" identity online: Facebook, real names, and non-normative identities. – *First Monday* 21(6).
- Hakkarainen, Pekka 1992: *Suomalainen huumeekysymys. Huumausaineiden yhteiskunnallinen paikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen*. Alkoholitutkimussäätiön julkaisuja 42. Helsinki: Alkoholitutkimussäätiö.
- 2015: Miten tutkia huumeitrenejä? – Antti Häkkinen & Mikko Salasuo (toim.), *Salattu, hävetty, vaiettu. Miten tutkia piilossa olevia ilmiöitä* s. 81–118. Tampere: Vastapaino.
- Hakkarainen, Pekka – Tammi, Tuukka 2018: Huumeiden käytön rangaistavuudesta tulisi luopua. – *THL-blogi* 13.2.2018. <https://blogi.thl.fi/huumeiden-kayton-rangaistavuudesta-tulisi-luopua/> Viitattu 3.8.2018.
- Hamari, Juho – Sjöblom, Max 2017: What is eSports and why do people watch it? – *Internet Research* 27(2) s. 211–232.
- Hanley, Richard – Cohen, Gillian 2008: Memory for people: Faces, names and voices. – Gillian Cohen & Martin A. Conway (toim.), *Memory in the Real World* s. 107–140. 3. painos. Hove, New York: Psychology Press.
- Harviainen, J. Tuomas – Haasio, Ari – Hämäläinen, Lasse 2019 (tulossa): Drug Traders on a Local Dark Web Marketplace. – *Encyclopedia of Criminal Activities and the Deep Web*.
- Hassa, Samira 2012: Projecting, exposing, revealing self in the digital world. Usernames as a social practice in a Moroccan chatroom. – *Names* 60 s. 201–209.
- Hautala, Sanna – Hakkarainen, Pekka – Kataja, Kati – Kailanto, Sanna – Tigerstedt, Christoffer 2018: Huumeiden käytön vaiettu mielihyvä. – Jarno

- Valkonen (toim.), *Häiritsevä yhteiskuntatutkimus* s. 77–98. Rovaniemi: Lapland University Press.
- Haverinen, Anna – Suominen, Jaakko 2015: Koodaamisen ja kirjoittamisen vuoropuhelu? Mitä on digitaalinen humanistinen tutkimus. – *Ennen ja Nyt: Historian Tietosanomat* 2015. [www.ennenjanyt.net/2015/02/koodaamisen-ja-kirjoittamisen-vuoropuhelu-mita-on-digitaalinen-humanistinen-tutkimus/](http://www.ennenjanyt.net/2015/02/koodaamisen-ja-kirjoittamisen-vuoropuhelu-mita-on-digitaalinen-humanistinen-tutkimus/) Viitattu 12.9.2018.
- He, Ying 2001: On the Translation of Movie Titles. – *Foreign Language Education* 1/2001.
- Heinilä, Sari 2012: "Onhan se aiheellista sanoilla tavoitella sanoinkuvaamantonta". Outi Heiskasen taideteosten nimistö. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- Heinonen, Ulla 2008: *Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa*. Kulttuurituotannon ja maise-mantutkimuksen laitoksen julkaisuja XIV. Pori: Turun yliopisto.
- Heisler, Jennifer L. – Crabill, Scott L. 2006: Who are “stinkybug” and “Packerfan4”? Email Pseudonyms and Participants’ Perceptions of Demography, Productivity, and Personality. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 12(1) s. 114–135.
- Helasvuo, Marja-Liisa – Johansson, Marjut – Tanskanen, Sanna-Kaisa (toim.) 2014a: *Kieli verkossa. Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Helasvuo, Marja-Liisa – Johansson, Marjut – Tanskanen, Sanna-Kaisa 2014b: Johdatus digitaaliseen vuorovaikutukseen. – Marja-Liisa Helasvuo, Marjut Johansson & Sanna-Kaisa Tanskanen (toim.), *Kieli verkossa. Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen* s. 9–28. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Herring, Susan C. (toim.) 1996: *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social, and Cross-Cultural Perspectives*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.
- Herring, Susan C. – Stein, Dieter – Virtanen, Tuija 2013: Introduction to the Pragmatics of Computer-Mediated Communication. – Susan C. Herring, Dieter Stein & Tuija Virtanen (toim.), *Pragmatics of Computer-Mediated Communication* s. 3–32. Berlin: De Gruyter.
- Herring, Susan C. – Stoerger, Sharon 2014: Gender and (A)nonymity in Computer-Mediated Communication. – Susan Ehrlich, Miriam Meyerhoff & Janet Holmes (toim.), *The Handbook of Language, Gender & Sexuality* s. 567–586. 2. painos. Chichester: Wiley–Blackwell.
- Herring, Susan C. – Androustopoulos, Jannis 2015: Computer-Mediated Discourse 2.0. – *The Handbook of Discourse Analysis* s. 127–151. Chichester: Wiley–Blackwell.

- Hongisto, Ilari – Sjöblom, Paula 2012: Names as Valuable Resources in the Music Market. – Reina Boerrigter & Harm Nijboer (toim.), *Names as Language and Capital* s. 32–40. Amsterdam: Meertens Instituut.
- Hough, Carole (toim.) 2016: *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press.
- Huizinga, Johan 1950 [1938]: *Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture*. Boston: Beacon.
- Hullett, Kenneth 2012: *The Science of Level Design. Design Patterns and Analysis of Player Behavior in First-Person Shooter Levels*. Santa Cruz: University of California.
- Hullett, Kenneth – Whitehead, Jim 2010: Design patterns in FPS levels. – *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games* s. 78–85. New York: ACM.
- Hämeen-Anttila, Jaakko 2013: *Trippi ihmemaahan. Huumeiden kulttuurihistoria*. Helsinki: Otava.
- Hämäläinen, Lasse 2011: ”Nimi on King Pelle”. Käyttäjien nimet verkkopeliyhteisö Aapelissa. Kandidaatintutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- 2012: Rekisteröityneiden käyttäjien nimet verkkopeliyhteisö Aapelissa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- 2013: User names in the online gaming community Playforia. – Paula Sjöblom, Terhi Ainiala & Ulla Hakala (toim.), *Names in the economy. Cultural prospects* s. 214–228. Newcastle: Cambridge Scholars Press.
- 2015: *Sylyki, Kalle ja Alaston*: Kutsumanimet virtuaalipeliyhteisössä. – Esitelmä Nimistöseminaarissa, Helsingissä 2.10.2015.
- 2016a: Käyttäjänimet, verkon henkilönnimet. – *Kieliviesti* 2016(3) s. 19–22.
- 2016b: Aapelin Minigolfin esittely. – *YouTube* 19.12.2016. [www.youtube.com/watch?v=r5GmVvmKUXM](http://www.youtube.com/watch?v=r5GmVvmKUXM) Viitattu 3.4.2018.
- 2017a: Aapelin Minigolf: Pelaajayhteisön ja sen kulttuurin vaiheita. – *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2017 s. 49–59.
- 2017b: Introduction to Playforia Minigolf. – *YouTube* 14.11.2017. [www.youtube.com/watch?v=6Q5w\\_Yfc1Eo](http://www.youtube.com/watch?v=6Q5w_Yfc1Eo). Viitattu 3.4.2018.
- 2017c: Kieli vs. kuvat verkkokeskusteluissa. Esitelmä *XLIV Kielitieteen päivillä*, Jyväskylässä 19.5.2017.
- 2019 (tulossa): User Names in Finnish Online Communities. – *Studia Anthroponymica Scandinavica* 35. Hyväksytty julkaistavaksi.
- Hämäläinen, Lasse – Raunamaa, Jaakko – Syrjälä, Väinö 2017: Nimistöntutkijoiden kansainvälinen yhteisö suomalaiskomennossa. – *Virittäjä* 121 s. 586–589.
- Ikkala, Esko – Tuominen, Jouni – Raunamaa, Jaakko – Aalto, Tiina – Ainiala, Terhi – Uusitalo, Helinä – Hyvönen, Eero 2018: NameSampo: A Linked

- Open Data Infrastructure and Workbench for Toponomastic Research. – *GeoHumanities'18, November 2018, Seattle, Washington, USA*.
- Isotalus, Pekka – Jussila, Jari – Matikainen, Janne (toim.) 2018: *Twitter viestintänä*. Tampere: Vastapaino.
- ITU 2017: *Measuring the Information Society Report 2017. Volume 2*. International Telecommunications Union. [www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2017/MISR2017\\_Volume2.pdf](http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2017/MISR2017_Volume2.pdf) Viitattu 7.9.2018.
- Jacobson, David 1999: Impression formation in cyberspace: Online expectations and offline experiences in text-based virtual communities. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 5(1).
- Jaffe, J. Michael – Lee, Young-Eum – Huang, Lining – Oshagan, Hayg 1995: Gender, Pseudonyms, and CMC: Masking Identities and Baring Souls. – Esitelmä tilaisuudessa *45th Annual Conference of the International Communication Association, Albuquerque, New Mexico*. <http://smg.media.mit.edu/library/jaffe1995.html> Viitattu 23.8.2018.
- Jeffries, Adrienne 2014: Lessons from Silk Road: don't host your virtual illegal drug bazaar in Iceland. – *The Verge* 14.10.2013. [www.theverge.com/2013/10/14/4836994/dont-host-your-virtual-illegal-drug-bazaar-in-iceland-silk-road](http://www.theverge.com/2013/10/14/4836994/dont-host-your-virtual-illegal-drug-bazaar-in-iceland-silk-road). Viitattu 16.8.2018.
- Jippii 1999: *Minigolf*. Suomi: Saunalahti Group.
- Johnson, Mark R. 2017: Integrating Procedural and Handmade Level Design. – Christopher Totten (toim.), *Level Design. Processes and Experiences* s. 217–242. CRC Press.
- Järvenpää, Juulia 2014: Nettihuumekaupan markkinointitempaukset: Sadoille lähetettiin ilmaiseksi LSD:tä. – *Etelä-Suomen Sanomat* 16.5.2014. [www.ess.fi/uutiset/kotimaa/2014/05/16/nettihuumekaupan-markkinointitempaukset-sadoille-lahetettiin-ilmaiseksi-lsdta1](http://www.ess.fi/uutiset/kotimaa/2014/05/16/nettihuumekaupan-markkinointitempaukset-sadoille-lahetettiin-ilmaiseksi-lsdta1). Viitattu 10.1.2019.
- Järvinen, Aki – Mäyrä, Ilkka (toim.) 1999: *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Kainulainen, Heini – Savonen, Jenni – Rönkä, Sanna (toim.) 2017: *Vanha liitto. Kovien huumeiden käyttäjät 1960–1970-lukujen Helsingistä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Kalakoski, Virpi – Saariluoma, Pertti 2001: Taxi drivers' exceptional memory of street names. – *Memory & Cognition* 29(4) s. 634–638.
- Kapoula, Zoi – Daunys, Gintautas – Herbez, Olivier – Yang, Qing 2009: Effect of title on eye-movement exploration of cubist paintings by Fernand Léger. – *Perception* 38(4) s. 479–491.
- Kaukonen, Olavi – Hakkarainen, Pekka (toim.) 2002: *Huumeiden käyttäjä hyvinvointivaltiossa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kelley, James B. 2012: Gay naming in online gaming. – *Names* 60 s. 193–200.

- Kidmose, Egon – Lansing, Erwin – Brandbyge, Søren – Pedersen, Jens Myrup 2018: Detection of malicious and abusive domain names. – *1st International Conference on Data Intelligence and Security (ICDIS)* s. 49–56.
- Kiesler, Sara – Siegel, Jane – McGuire, Timothy W. 1984: Social psychological aspects of computer-mediated communication. – *American Psychologist* 39(10) s. 1123–1134.
- Kirkpatrick, David 2011: *The Facebook effect. The inside story of the company that is connecting the world.* Simon and Schuster.
- Kiviniemi, Eero 1977: *Väärät vedet. Tutkimus mallien osuudesta nimenmuodostuksessa.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 1982: *Rakkaan lapsen monet nimet. Suomalaisten etunimet ja nimenvalinta.* Espoo: Weilin+Göös.
- 1993: *Iita Linta Maria. Etunimiopas vuosituhtaanen vaihteeseen.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 2006: *Suomalaisten etunimet.* Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1103. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Klabbers, Jan H. G. 2018: On the Architecture of Game Science. – *Simulation & Gaming* 49(3) s. 207–245.
- Kokkinakis, Athanasios V. – Lin, Jeff – Pavlas, Davin – Wade, Alex R. 2016: What’s in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. – *Computers in Human Behavior* 55 s. 605–613.
- Kołodziejczyk, Aneta 2004: Analiza formalna i semantyczna antroponomów używanych przez nadawców internetowych anonsów towarzysko-matrymonialnych. – *Onomastica* 49 s. 145–164.
- Kontula, Osmo (toim.) 1992: *Huumeiden käyttäjät Suomessa.* Helsinki: Kirjayhtymä.
- Korkea-aho, Johanna 2013: Savon sonni ja vikaville. Minän representointi talous- ja hoitoalan verkkokeskustelupalstojen nimimerkeissä. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, suomen kieli.
- Koskimaa, Raine 2002: Digitaalinen kulttuuri. – *Agricolan Tietosanomat* 1/2002. <https://agricolaverkko.fi/vintti/julkaisut/tietosanomat-1998-2005/numero1-02/digikulttuuri.html>. Viitattu 28.12.2018.
- 2007: Digitaalisen kulttuurin ulottuvuudet. – Erkki Vainikkala & Henna Mikkola (toim.), *Nyky aika Kulttuurintutkimuksessa* s. 66–81. Jyväskylän yliopiston Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 86. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Koskimaa, Raine – Arjoranta, Jonne – Friman, Usva – Mäyrä, Frans – Sotamaa, Olli – Suominen, Jaakko 2018: Johdanto. – Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018* s. 1–4. Pelitutkimuksen seura ry.

- Kotilainen, Lari 2008: Englanti suomenkielisissä chat-keskusteluissa. – Tiina Onikki-Rantajääskö & Mari Siironen (toim.), *Kieltä kohti* s. 128–144. Helsinki: Otava.
- 2016: *Kielen elämä. Suomen kieli eilisestä huomiseen*. Helsinki: Siltala.
- Kotilainen, Lari & Varteva, Annukka 2006: *Mummonsuomi laajakaistalla*. Helsinki: WSOY.
- Kremers, Rudolf 2009: *Level Design. Concept, Theory & Practice*. CRC Press.
- Kriz, Willy C. – Harviainen, J. Tuomas – Clapper, Timothy C. 2018: *Game Science: Foundations and Perspectives*. – *Simulation & Gaming* 49(3) s. 199–206.
- Kruihof, Kristy – Aldridge, Judith – Décary-Héту, David – Sim, Megan – Dujso, Elma – Hoorens, Stijn 2016: *Internet-facilitated drugs trade. An analysis of the size, scope and the role of the Netherlands*. WODC, Ministerie van Veiligheid en Justitie. [www.rand.org/pubs/research\\_reports/RR1607.html](http://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1607.html). Viitattu 24.8.2018.
- Krylova, Yulia 2018: The Rise of Darknet Markets in the Digital Age: Building Trust and Reputation. – Michael A. Brown Sr. & Leigh Hersey (toim.), *Returning to Interpersonal Dialogue and Understanding Human Communication in the Digital Age* s. 1–24. IGI Global.
- Kultima, Annakaisa 2018: *Game design praxiology*. Tampere: Tampere University Press.
- Kuzmenko, Oleksandra 2017: Onyms impact on players (based on the Fallout video game series). Julkaisematon käsikirjoitus, tämän teoksen kirjoittajan hallussa.
- Kytölä, Samu 2013: *Multilingual language use and metapragmatic reflexivity in Finnish internet football forums. A study in the sociolinguistics of globalization*. Jyväskylä Studies in Humanities 200. University of Jyväskylä.
- 2014: Polylingual language use, framing and entextualization in digital discourse: Pseudonyms and ‘Signatures’ on two Finnish online football forums. – Jukka Tyrkkö & Sirpa Leppänen (toim.), *Texts and Discourses of New Media*. Studies in Variation, Contacts and Change in English 15. Helsinki: VARIENG.
- Laaksonen, Salla-Maaria – Matikainen, Janne – Tikka, Minttu (toim.) 2013: *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Tampere: Vastapaino.
- Lankoski, Petri – Holopainen, Jussi (toim.) 2017: *Game Design Research. An Introduction to Theory & Practice*. Pittsburgh: ETC Press.
- Lecky-Thompson, Guy W. 2002: *Infinite Game Universe. Level Design, Terrain, and Sound*. Charles River Media.

- Leder, Helmut – Carbon, Claus-Christian – Ripsas, Ai-Leen 2006: Entitling art: Influence of title information on understanding and appreciation of paintings. – *Acta psychologica* 121(2) s. 176–198.
- Leino, Antti 2007: *On toponymic constructions. As an alternative to naming patterns in describing Finnish lake names*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Lempiäinen, Pentti 2004: *Suuri etunimikirja*. 3., tarkistettu painos. Helsinki: WSOY.
- Leppänen, Sirpa 2008: Kouluikäisten fanifiktio. Populaarikulttuurin uudelleenkirjoitusta. – Sara Routarinne & Tuula Uusi-Hallila (toim.), *Nuoret kielikuvassa. Kouluikäisten kieli 2000-luvulla* s. 191–209. Tietolipas 220. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 2009: Playing with and policing language use and textuality in fan fiction. – Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchhofer & Sirpa Leppänen (toim.), *Internet fictions* s. 62–83. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- 2012: Linguistic and generic hybridity in web writing: the case of fan fiction. – Mark Sebba, Shahrzad Mahootian & Carla Jonsson (toim.), *Language mixing and code-switching in writing. Approaches to mixed-language written discourse* s. 233–254. New York: Routledge.
- Leppänen, Sirpa – Westinen, Elina – Kytölä, Samu 2017a: *Social media discourse, (dis)identifications and diversities*. Routledge Studies in Sociolinguistics 13. New York, London: Routledge.
- Leppänen, Sirpa – Westinen, Elina – Kytölä, Samu – Peuronen, Saija 2017b: Introduction: Social Media Discourse, (Dis)Identifications and Diversities. – Sirpa Leppänen, Elina Westinen & Samu Kytölä (toim.), *Social media discourse, (dis)identifications and diversities* s. 1–35. Routledge Studies in Sociolinguistics 13. New York, London: Routledge.
- Levinson, Jerrold 1985: Titles. – *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 44 s. 29–39.
- Lindholm, Loukia 2013: The maxims of online nicknames. – Susan C. Herring, Dieter Stein & Tuija Virtanen (toim.), *Pragmatics of Computer-Mediated Communication* s. 437–461. Berlin: De Gruyter.
- Litman, Jessica 2000: The DNS Wars: Trademarks and the Internet Domain Name System. – *Journal of Small & Emerging Business Law* 4 s. 149.
- Lowrey, Tina M. – Shrum, L. J. – Dubitsky, Tony M. 2003: The Relation Between Brand-name Linguistic Characteristics and Brand-name Memory. – *Journal of Advertising* 32(3) s. 7–17.
- Luna, David – Carnevale, Marina – Lerman, Dawn 2013: Does brand spelling influence memory? The case of auditorily presented brand names. – *Journal of Consumer Psychology* 23(1) s. 36–48.
- Maddox, Alexia – Barratt, Monica J. – Allen, Matthew – Lenton, Simon 2016: Constructive activism in the dark web: cryptomarkets and illicit drugs in



- the digital 'demimonde'. – *Information, Communication & Society* 19(1) s. 111–126.
- Malin, Aarno 2016: Huumeiden halpahalli tuli netin ”pimeälle puolelle” – Näin Silkkitie mullistaa huumeikaupan Suomessa. – *Suomen Kuvalehti* 27.8.2016. [www.suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/huumeiden-halpa-halli-tuli-netin-pimealle-puolelle-nain-silkkitie-mullistaa-huumeikaupan-suomessa/?shared=933471-fab6fc6e-999](http://www.suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/huumeiden-halpa-halli-tuli-netin-pimealle-puolelle-nain-silkkitie-mullistaa-huumeikaupan-suomessa/?shared=933471-fab6fc6e-999) Viitattu 24.7.2018.
- 2017a: Näin Lassesta tuli Suomen suosituin huumeikauppias netissä – sitten aseistetut poliisit ryynnäköivät kotiin. – *Suomen Kuvalehti* 4.8.2017. [www.suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/nain-lassesta-tuli-suomen-suosituin-huumeikauppias-netissa-sitten-aseistetut-poliisit-rynnakoivat-kotiin/?shared=980082-8a0e88da-999](http://www.suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/nain-lassesta-tuli-suomen-suosituin-huumeikauppias-netissa-sitten-aseistetut-poliisit-rynnakoivat-kotiin/?shared=980082-8a0e88da-999) Viitattu 24.7.2018.
- 2017b: Silkkitien loppu hämmöittää Tor-verkossa? Huumeiden halpahallissa ilmeni erikoisia ongelmia. – *Suomen Kuvalehti* 28.10.2017. [www.suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/silkkitien-loppu-haamottaa-tor-verkossa-huumeiden-halpahallissa-ilmeni-erikoisia-ongelmia/?shared=991975-7f8f4f4a-999](http://www.suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/silkkitien-loppu-haamottaa-tor-verkossa-huumeiden-halpahallissa-ilmeni-erikoisia-ongelmia/?shared=991975-7f8f4f4a-999) Viitattu 24.7.2018.
- 2018a: Haastattelussa Sipulikanavan YP – nimellä ja naamalla. [www.punainenkolmio.blogspot.com/2018/01/haastattelussa-sipulikanavan-yp-nimella.html](http://www.punainenkolmio.blogspot.com/2018/01/haastattelussa-sipulikanavan-yp-nimella.html) Viitattu 24.7.2018.
- 2018b: Rottaverkko voi mullistaa nettihuumeikaupan. [www.punainenkolmio.blogspot.com/2018/03/rottaverkko-voi-mullistaa.html](http://www.punainenkolmio.blogspot.com/2018/03/rottaverkko-voi-mullistaa.html). Viitattu 11.1.2019.
- 2018c: Douppikauppa aikoi ostaa Silkkitien ja korvata sen omalla sivustolla. <http://punainenkolmio.blogspot.com/2018/07/douppikauppa-ai-koi-ostaa-silkkitien-ja.html> Viitattu 11.1.2019.
- Markham, Annette – Buchanan, Elizabeth 2012: *Ethical decision-making and Internet research. Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (version 2.0)*. Association of Internet Researchers.
- Martin, James 2014: *Drugs on the dark net. How cryptomarkets are transforming the global trade in illicit drugs*. Springer.
- 2016: Illuminating the dark net: methods and ethics in cryptomarket research. – M. Adorjan & R. Riciardelli (toim.), *Engaging with Ethics in International Criminological Research* s. 192–211. London, New York: Routledge.
- Martin, James – Christin, Nicolas 2016: Ethics in cryptomarket research. – *International Journal of Drug Policy* 35, 84–91.
- Martin, Paul 2011: Toponymy in the videogame Grand Theft Auto IV. – *Onoma* 46 s. 5–26.
- Matsi, Jaana 2012: ”Nicki on nettinimi.” Nettinimimerkkien muodostaminen ja käyttö. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.

- McKee, Heidi A. – Porter, James E. 2009: *The Ethics of Internet Research. A Rhetorical, Case-Based Process*. New York: Peter Lang.
- Melcer, Edward – Nguyen, Truong-Huy Dinh – Chen, Zhengxing – Canossa, Alessandro – El-Nasr, Magy Seif – Isbister, Katherine 2015: Games research today: Analyzing the academic landscape 2000–2014. – *Proceedings of the 10<sup>th</sup> International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015), June 22–25, Pacific Grove, CA, USA*.
- Mikkonen, Pirjo – Paikkala, Sirkka 2000: *Sukunimet*. Uudistettu laitos. Helsinki: Otava.
- Millis, Keith 2001: Making meaning brings pleasure: the influence of titles on aesthetic experiences. – *Emotion* 1(3) s. 320–329.
- Moore, Richard J. 2011: *Unreal Development Kit 3. Beginner's Guide*. Birmingham: Packt Publishing.
- Munksgaard, Rasmus – Demant, Jakob 2016: Mixing politics and crime: The prevalence and decline of political discourse on the cryptomarket. – *International Journal of Drug Policy* 35 s. 77–83.
- Müller, Horst M. 2010: Neurolinguistic Findings on the Language Lexicon: The Special Role of Proper Names. – *Chinese Journal of Physiology* 53(6) s. 351–358.
- Mäyrä, Frans 2008: *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London: Sage Publications.
- 2013: Monitieteisyys ja monimetodisuus pelien ja interaktiivisen verkko- median tutkimuksessa. – Salla-Maaria Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka (toim.), *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät* s. 305–326. Tampere: Vastapaino.
- Mäyrä, Frans – Van Looy, Jan – Quandt, Thorsten 2013: Disciplinary identity of game scholars: An outline. – *Proceedings of DiGRA 2013. DeFragging Game Studies*. DiGRA Digital Library.
- Nardi, Bonnie 2010: *My life as a night elf priest. An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Naruszewicz-Duchlińska, Alina 2003: Pseudonimy internetowe (nicknames) jako forma autoreklamy. – *Prace Językoznawcze* 5 s. 85–98.
- Noppiari, Elina – Uusitalo, Niina 2011: Kavereita verkossa ja sen ulkopuolella: Näkökulmia nuorten verkkoyhteisöisyyteen. – Seppo Kangaspunta (toim.), *Yksilöllinen yhteisöllisyys. Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen* s. 140–166. Tampere: Tampere University Press.
- Nuessel, Frank 2017. A Note on Selected Names of Colorado Medical Marijuana Dispensaries. – *Names* 65(2) s. 112–120.
- Nurmi, Juha – Kaskela, Teemu 2015: Silkkitie. Päihteiden suomalaista nappikauppaa. – *Yhteiskuntapolitiikka* 80(4) s. 387–394.
- Nurmi, Juha – Kaskela, Teemu – Perälä, Jussi – Oksanen, Atte 2017: Seller's reputation and capacity on the illicit drug markets. 11-month study on the

- Finnish version of the Silk Road. – *Drug and Alcohol Dependence* 178 s. 201–207.
- Nyström, Staffan 2016: Names and Meaning. – Carole Hough (toim.), *The Oxford Handbook of Names and Naming* s. 39–51. Oxford: Oxford University Press.
- Oikarinen, Jarkko: IRC history. [http://www.irc.org/history\\_docs/jarkko.html](http://www.irc.org/history_docs/jarkko.html) Viitattu 11.1.2019.
- Onnela, Tapio (toim.) 2001: *Pyhä huumesota. Huume politiikan pelkoja ja utopioita*. Helsinki: Visio.
- Paikkala, Sirkka 2004: *Se tavallinen Virtanen. Suomalaisen sukunimikäytännön modernisoituminen 1850-luvulta vuoteen 1921*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Partanen, Juha 2002: Huumeet maailmalla ja Suomessa. – Olavi Kaukonen & Pekka Hakkarainen (toim.), *Huumeiden käyttäjä hyvinvointivaltiossa* s. 13–37. Helsinki: Gaudeamus.
- Partanen, Heidi 2009: Yhteisöllinen mieluummin kuin sosiaalinen media. – *Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, Kuukauden kielijuttu -palsta*. [www.kotus.fi/nyt/kolumnit/kuukauden\\_kielijuttu\\_\(2003\\_2011\)/yhteisollinen\\_mieluummin\\_kuin\\_sosiaalinen\\_media](http://www.kotus.fi/nyt/kolumnit/kuukauden_kielijuttu_(2003_2011)/yhteisollinen_mieluummin_kuin_sosiaalinen_media) Viitattu 9.10.2018.
- Pellikka, Tuija 2013: Maahantuotujen elokuvien nimeäminen Suomessa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- Perron, Bernard – Wolf, Mark J. P. 2008: Introduction. – Bernard Perron & Mark J. P. Wolf (toim.), *The Video Game Theory Reader 2* s. 1–21.
- Perälä, Jussi 2002: Hidasta ja nopeaa – heroïinin ja amfetamiinin käytön etnografiaa. – Kaukonen, Olavi & Hakkarainen, Pekka (toim.), 2002: *Huumeiden käyttäjä hyvinvointivaltiossa* s. 68–109. Helsinki: Gaudeamus.
- 2011: "Miksi lehmät pitää tappaa?" *Etnografinen tutkimus 2000-luvun alun huumemarkkinoista Helsingissä*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- 2013: *Ikuinen säättö. Helsingin huumemarkkinat*. Helsinki: Like.
- Picard, Martin 2014: Levels. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* s. 99–106. New York, London: Routledge.
- Pitkänen, Tuuli – Perälä, Jussi – Tammi, Tuukka 2016: Huumeiden käyttäjiä on monenlaisia: kahdensadan helsinkiläisen huumeiden aktiivikäyttäjän elämäntilanne ja päihteiden käyttö. – *Tietopuu: Tutkimussarja* 1/2016 s. 1–10.
- Pyykkönen, Piia 2010: Nuorten identiteetti-ilmaisu IRC-Galleriassa. Ilmaisukeinoina nimimerkit, profiilikuvat ja kuvatekstit. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, sosiologia.
- Qian, Hua – Scott, Craig R. 2007: Anonymity and Self-Disclosure on Weblogs. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 12(4) s. 1428–1451.

- Quandt, Thorsten – Van Looy, Jan – Vogelgesang, Jens – Elson, Malte – Ivory, James D. – Consalvo, Mia – Mäyrä, Frans 2015: Digital Games Research: A Survey Study on an Emerging Field and Its Prevalent Debates. – *Journal of Communication* 65(6) s. 975–996.
- Raátz, Judit 2011: Nick as self-attributed name. – *Nouvelle revue d'onomatistique* 53 s. 183–211.
- Reunanen, Markku 2017: *Times of Change in the Demoscene. A Creative Community and Its Relationship with Technology*. Turku: Turun yliopisto.
- Ripatti, Meri 2016: *Johanna Johto, Asuntokupla ja Elythiél*. Pelihahmojen nimeäminen The Sims -peleissä ja World of Warcraftissa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- Robinson, Christopher L. 2013: What Makes the Names of Middle-earth So Fitting? Elements of Style in the Namecraft of J. R. R. Tolkien. – *Names* 61(2) s. 65–74.
- Rodan, Debbie – Uridge, Lynsey – Green, Lelia 2010: Using nicknames, pseudonyms and avatars on HeartNET. A snapshot of an online health support community. – Kerry McCallum (toim.), *Proceedings of the Australian and New Zealand Communication Association on Media Democracy and Change Conference*. [www.anzca.net/documents/2010-conf-papers/449-using-nicknames-pseudonyms-and-avatars-on-heartnet-1/file.html](http://www.anzca.net/documents/2010-conf-papers/449-using-nicknames-pseudonyms-and-avatars-on-heartnet-1/file.html) Viitattu 28.9.2018.
- Rogers, Scott 2014: *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Chichester, England: Wiley.
- Rudman, Riaan & Bruwer, Rikus 2016: Defining Web 3.0: Opportunities and challenges. – *The Electronic Library* 34(1) pp. 132–154.
- Rutkiewicz, M. 1999: Onomastyczny status irconimów [Onomastic status of irconyms]. – *Onomastica* 44, 117–123.
- Räty, Panu 2018: Suomen pahamaineisin törkysivusto? Mikrobitti tutustui Ylilautaan, eikä totuus ole niin mustavalkoinen kuin kuvitellaan. – *Mikrobitti.fi* 21.4.2018. <https://www.mikrobitti.fi/uutiset/suomen-pahamaineisin-torkysivusto-mikrobitti-tutustui-ylilautaan-eika-totuus-ole-niin-mustavalkoinen-kuin-kuvitellaan/f6a7ca05-5bb5-3860-981e-26057f320aa6> Viitattu 13.1.2019.
- Saarelma-Paukkala, Minna 2017: *Etunimikirja. Suomalaiset nimitrendit 2000-luvulla*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Saarikalle, Anne – Suomalainen, Johanna 2007: *Suomalaiset etunimet Aadasta Yrjöö*n. Helsinki: Gummerus.
- Saarikoski, Petri – Suominen, Jaakko – Turtiainen, Riikka – Östman, Sari 2009: *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudemus.
- Sajavaara, Paula 1989: Vierassanat. – Jouko Vesikansa (toim.), *Nykysuomen sanavarat* s. 64–109. Porvoo: WSOY.

- Salasuo, Mikko 2004: *Huumeet ajankuvana. Huumeiden viihdekäytön kulttuurinen ilmeneminen Suomessa*. Tutkimuksia 149. Helsinki: Stakes.
- Salen, Katie – Zimmerman, Eric 2004: *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- Scheidt, Lois Ann 2001: *Avatars and Nicknames in Adolescent Chat Spaces*. – Julkaisematon käsikirjoitus. Indiana University, Bloomington.
- Schell, Jesse 2008: *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press.
- Schwartz, Bennett L. 2014: Memory for People: Integration of Face, Voice, Name, and Biographical Information. – Timothy J. Perfect & D. Stephen Lindsay (toim.), *The SAGE Handbook of Applied Memory* s. 3–19. Los Angeles: SAGE Publications Ltd.
- Sihvonen, Tanja 2009: *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku: Turun yliopisto.
- Sjöblom, Paula 2006: *Toiminimen toimenkuva. Suomalaisten yritysnimien rakenne ja funktiot*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 2016: Commercial names. – Hough, Carole (toim.), *The Oxford Handbook of Names and Naming* s. 453–464. Oxford: Oxford University Press.
- Slotte, Peter – Zilliacus, Kurt – Harling, Gunilla 1973: Sociologiska namnstudier. – Kurt Zilliacus (toim.), *Synvinklar på ortnamn* s. 97–181. Skrifter utgivna av Svenska litteratursällskapet i Finland 454. Meddelandet från folk-kultursarkivet 1. Helsingfors: Svenska Litteratursällskapet i Finland.
- Smith, Gillian – Whitehead, Jim – Mateas, Michael – Treanor, Mike – March, Jameka – Cha, Mee 2011: Launchpad: A Rhythm-Based Level Generator for 2-D Platformers. – *IEEE Transactions on computational intelligence and AI in games* 3(1) s. 1–16.
- Smith, Grant W. 2016: Theoretical Foundations of Literary Onomastics – Hough, Carole (toim.), *The Oxford Handbook of Names and Naming* s. 295–309. Oxford: Oxford University Press.
- Sotamaa, Olli 2009: *The Player's Game. Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino.
- Sotamaa, Olli – Suominen, Jaakko 2013: Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. – Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013* s. 109–121. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Šrámek, Rudolf 1996: Namen von Sachen (Chrematonymie) I. – Ernst Eichler, Gerold Hilty, Heinrich Löffler, Hugo Steger & Ladislav Zgusta (toim.), *Namenforschung / Name Studies / Les noms propres 2* s. 1562–1567. Berlin, New York: Walter de Gruyter.

- Steinkuehler, Constance A. – Williams, Dmitri 2006: Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 11(4) s. 885–909.
- Stommel, Wyke 2007: Mein Nick bin ich! Nicknames in a German Forum on Eating Disorders. – *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 s. 141–162.
- Subrahmanyam, Kaveri – Greenfield, Patricia M. – Tynes, Brendesha 2004: Constructing sexuality and identity in an online teen chat room. – *Journal of applied developmental psychology* 25(6) s. 651–666.
- Summerville, Adam – Mateas, Michael 2016: Super Mario as a String: Platformer Level Generation Via LSTMs. – *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*.
- Suomen virallinen tilasto 2016: Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö. ISSN= 2341-8699. Helsinki: Tilastokeskus. [www.stat.fi/til/sutivi/2016/sutivi\\_2016-12-09\\_tie\\_001\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/sutivi/2016/sutivi_2016-12-09_tie_001_fi.html) Viitattu 28.9.2018.
- Suominen, Jaakko 2008: Digitaalista kulttuuria tavoittamassa. Virkaanastujaisluento 3.12.2008. <https://digikulttuuri.wordpress.com/2009/01/05/digitaalista-kulttuuria-tavoittamassa/> Viitattu 13.5.2019.
- Suominen, Jaakko 2009: Johdannoksi: netin kulttuurihistoriaa. – Petri Saarikoski, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen & Sari Östman, *Funetista Faacebookiin: Internetin kulttuurihistoria* s. 7–22. Helsinki: Gaudeamus.
- 2010: Triangulaatio digitaalisen kulttuurin lähestymistapana. <https://jaasuo.wordpress.com/2010/06/01/triangulaatio-digitaalisen-kulttuurin-lahestymistapana/> Viitattu 23.4.2019.
- 2013a: Johdanto – Sosiaalisen median aika. – Jaakko Suominen, Sari Östman, Petri Saarikoski & Riikka Turtiainen, *Sosiaalisen median lyhyt historia* s. 9–27. Helsinki: Gaudeamus.
- 2013b: Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muuttuvalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta. – *WiderScreen* 2–3/2013. <http://widerscreen.fi/assets/Jaakko-Suominen-WS-2-3-2013.pdf>. Viitattu 13.1.2019.
- Suominen, Jaakko – Koskimaa, Raine – Mäyrä, Frans – Sotamaa, Olli 2009: Johdanto. – Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009* s. i–vi. Tampereen yliopisto.
- Suominen, Jaakko – Östman, Sari – Saarikoski, Petri – Turtiainen, Riikka 2013: *Sosiaalisen median lyhyt historia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Suominen, Jaakko – Mäyrä, Frans – Koskimaa, Raine – Saarikoski, Petri – Sotamaa, Olli 2014: Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen – pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja. – *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014* s. 3–7.

- Suominen, Jaakko – Saarikoski, Petri – Reunanen, Markku 2018: Digitaalisen kilpapelaaamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin. – Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018* s. 5–34. Pelitutkimuksen seura ry.
- Swennen, Geert 2001: Identiteit in computer-mediated communication. Een analyse van nicknames [Identity in computer-mediated communication. Analysis of nicknames]. Lisensiaatintutkielma. Katholieke Universiteit Leuven.
- Syrjälä, Väinö 2018: *Namn – språk – ställe. Språkbrukarna i Svenskfinlands offentliga rum*. Nordica Helsingensia 52. Helsingfors: Helsingfors Universitet.
- Taateli.com 2019: Minigolfin ratalista. <http://www.taateli.com/index.php?s=ratalista&lista=minigolf> Viitattu 10.1.2019.
- Tamulaitienė, Daiva – Šidiškytė, Daiva 2013: The Contrastive Analysis of the Translation of English Film Titles into Lithuanian and Russian. – *Kalbu Studijos* 22 s. 71–77.
- Tanskanen, Sanna-Kaisa 2014: “Eipäs nyt puhuta omia”: Metapragmaattiset kommentit opiskelijoiden keskustelupalstoilla. – Marja-Liisa Helasvuo, Marjut Johansson & Sanna-Kaisa Tanskanen (toim.), *Kieli verkossa. Näkökulmia digitaaliseen vuorovaikutukseen* s. 51–74. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Teppo, Hannes – Vilku, Kustaa 1947: *Etunimikirja*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Thelwall, Mike – Stuart, David 2006: Web crawling ethics revisited: Cost, privacy, and denial of service. – *Journal of the American Society for Information Science and Technology* 57(13) s. 1771–1779.
- Thurau, Christian – Drachen, Anders 2011: Naming Virtual Identities: Patterns and Inspirations for Character Names in World of Warcraft. – *Proceedings of 10th International Conference on Entertainment Computing* s. 270–281. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Totten, Christopher W. 2014: *An Architectural Approach to Level Design*. London, New York: CRC Press.
- Totten, Christopher W. (toim.) 2017: *Level Design. Processes and Experiences*. CRC Press.
- Turkle, Sherry 1995: *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfeld & Nicholson.
- Turtiainen, Riikka 2012: *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Turku: Turun yliopisto.

- Turun yliopisto: *Digitaalisen kulttuurin oppiaine*. <https://www.utu.fi/fi/yliopisto/humanistinen-tiedekunta/kulttuurituotannon-ja-maisemantutkimuksen-koulutusohjelma/digitaalinen-kulttuuri> Viitattu 27.12.2018.
- Tuura, Adele 2016: Verkkoyhteisö Suomi24:n Treffit-seuranhakupalvelun käyttäjien nimet. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- Tzanetakis, Meropi – Kamphausen, Gerrit – Werse, Bernd – von Laufenberg, Roger 2016: The transparency paradox: Building trust, resolving disputes and optimising logistics on conventional and online drugs markets. – *International Journal of Drug Policy* 35 s. 58–68.
- Unger, Alexander 2012: Modding as a Part of Gaming Culture. – Fromme, Johannes & Alexander Unger (toim.), *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies* s. 509–523. Springer Science & Business Media.
- UNODC 2018: *World Drug Report*. United Nations Office on Drugs and Crime. [www.unodc.org/wdr2018/](http://www.unodc.org/wdr2018/) Viitattu 24.8.2018.
- Vaahensalo, Elina 2018: Keskustelufoorumit mediainhokkeina – Suositut suomenkieliset keskustelufoorumit mediassa. – *WiderScreen* 3/2018.
- Van Langendonck, Willy 2007: *Theory and typology of proper names*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter.
- Varjonen, Vili 2015: *Huumetilanne Suomessa 2014*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL.
- Vauras, Ilmari 2008: Tunneikonit verkkokeskusteluissa ?-). – Sara Routarinne & Tuula Uusi-Hallila (toim.), *Nuoret kielikuvassa. Kouluikäisten kieli 2000-luvulla* s. 210–221. Tietolipas 220. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Vehkalahti, Kimmo 2009: *Teema 9: Tilastollinen merkitsevyytestaus*. Tilastotieteen johdantokurssi, Helsingin yliopisto. <https://wiki.helsinki.fi/download/attachments/31437919/Teema9.pdf>. Viitattu 9.1.2019.
- 2015: Tilastomooc mini 9: Tilastollinen hypoteesin testaus. – *YouTube* 27.11.2015. [https://www.youtube.com/watch?v=M\\_5FqmvtsGk](https://www.youtube.com/watch?v=M_5FqmvtsGk) Viitattu 9.1.2019.
- Vilkuna, Kustaa 1976: *Etunimet*. Helsinki: Otava.
- Visakko, Tomi 2015: *Self-promotion as semiotic behaviour. The mediation of personhood in light of Finnish online dating advertisements*. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Visuri, Roope 2018: Mitä vaaditaan Dota2-pelin maailmanmestaruuteen? Suomen E-urheilutähdet avasivat lajiaan Linnan juhliissa. – *Yle Urheilu* 6.12.2018. <https://yle.fi/urheilu/3-10542715>. Viitattu 10.1.2019.
- Voipio, Mari 2001: Internetin verkkotunnukset. – Johanna Komppa, Kaija Mallat & Toni Suutari (toim.), *Nimien vuoksi* s. 146–168. Kielen opissa 5. Helsinki: Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.

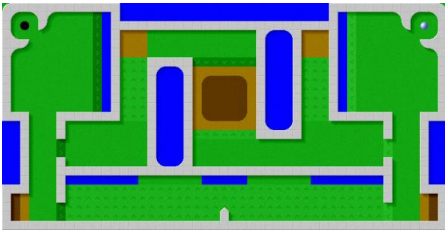


- Vuorio, Jukka 2018: Tällainen on e-urheilun huipulle tähtäävien suomalais-miesten mielen-maisema – intohimoa, unelmia, paineita ja rahaa. – *Helsingin Sanomat* 11.12.2018.
- Whitty, Monica – Buchanan, Tom 2010: What's in a Screen Name? Attractiveness of Different Types of Screen Names Used by Online Daters. – *International Journal of Internet Science* 5(1) s. 5–19.
- Wirman, Hanna 2009: On productivity and game fandom. – *Transformative Works and Cultures* 3.
- Wu, Ming-Shian 2016: Why Taiwanese people do not comply with Facebook's real name policy? – *Social Behavior and Personality: an international journal* 44(8) s. 1371–1378.
- Yadav, Sandeep – Reddy, Ashwath K. K. – Reddy, A. L. Narasimha – Ranjan, Supranamaya 2010: Detecting algorithmically generated malicious domain names. – *Proceedings of the 10th ACM SIGCOMM conference on Internet measurement* s. 48-61. ACM.
- Yeazell, Ruth Bernard 2015: *Picture titles. How and why western paintings acquired their names*. Princeton: Princeton University Press.
- Ylikangas, Mikko 2009: *Unileipää, kuolonvettä, spiidiä. Huumeet Suomessa 1800–1950*. Jyväskylä: Atena.
- Ylisalo, Kati 2006: Yksilönä virtuaaliyhteisössä. Nimimerkki identiteetin ilmaisukeinona lemmikkieläinaiheisessa virtuaaliyhteisössä. Pro gradu -tutkielma. Vaasan yliopisto, viestintätieteet.
- Yu, Fu-Yun 2012: Any Effects of Different Levels of Online User Identity Revelation? – *Journal of Educational Technology & Society* 15(1) s. 64–77.
- Zhang, Feng-qin 2010: Value Changes in Film Title Translation from the Perspective of Skopos Theory. – *Journal of Pingdingshan University* 3/2010.

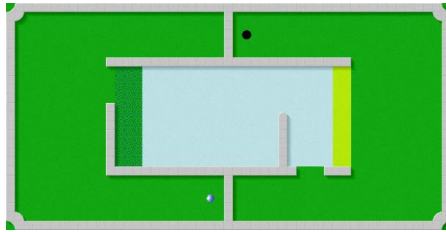
## **LIITE: KUVAT YHTeenVEDOSSA ESIMERKKEINÄ KÄYTETYISTÄ RADOISTA**

Kuvat ovat nähtävissä suurempina sähköisessä kuva-albumissa osoitteessa <https://imgur.com/a/8SuE1uf>.

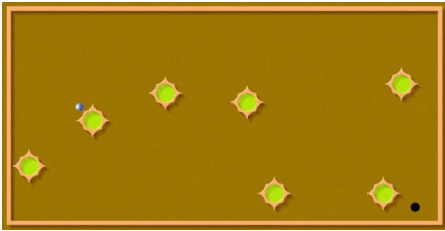
**101.** Shoorlon



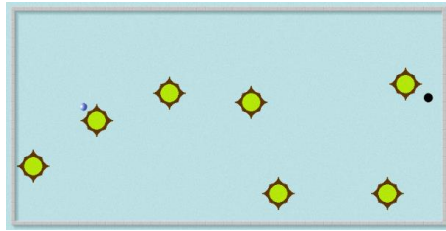
**102.** Swicac



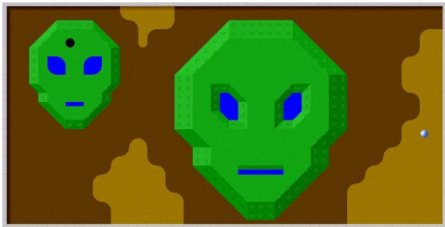
**103.** The Big Dipper 1



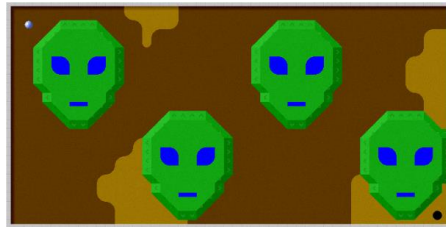
**104.** The Big Dipper 2



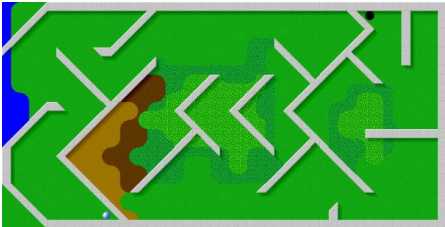
**105.** The Faces of Mars



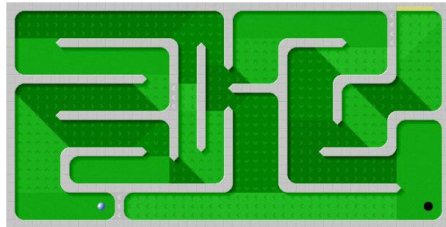
**106.** The Faces of Mars II



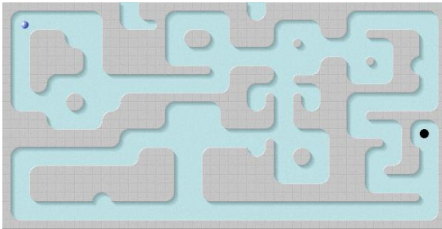
**107.** Dangerous swamps



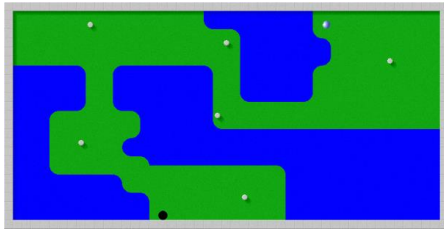
**108.** Hill labyrinth



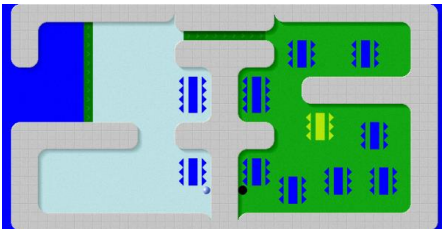
109. Icy cavern



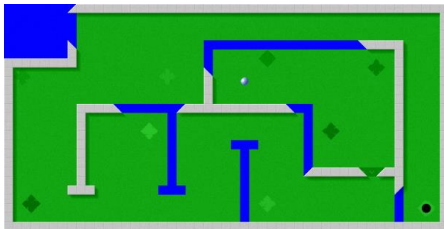
110. Waterway



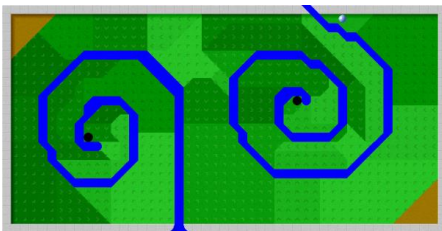
111. Acidophilic



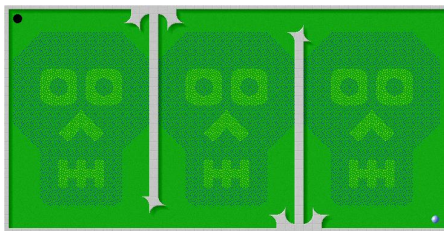
112. Diamond Hills



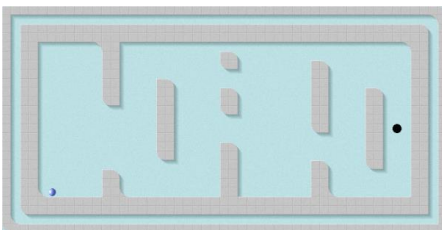
113. Hill spirals



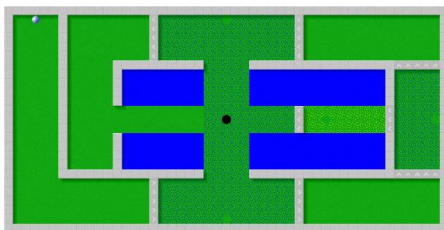
114. Swamp skulls



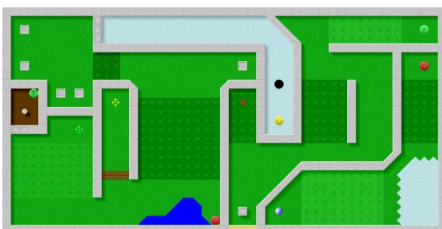
115. Icy Shot



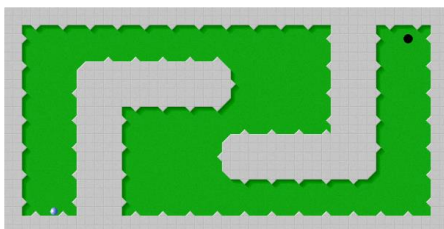
116. Swamp risk



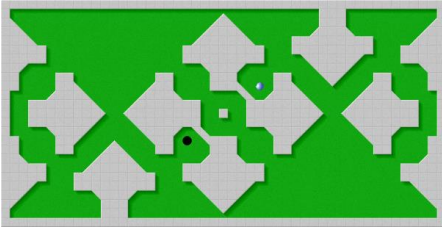
117. Uphill battle



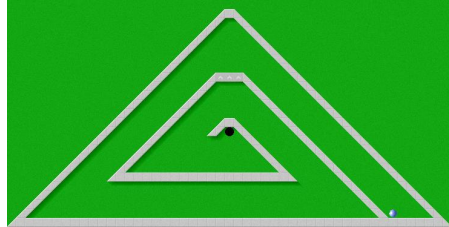
118. Craggy



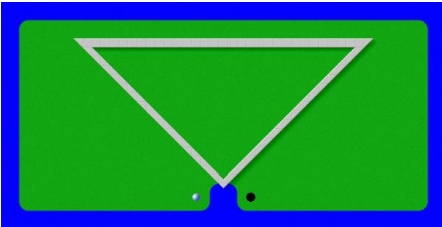
119. Symmetric II



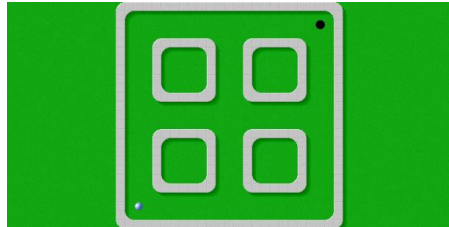
120. Pyramid adventure



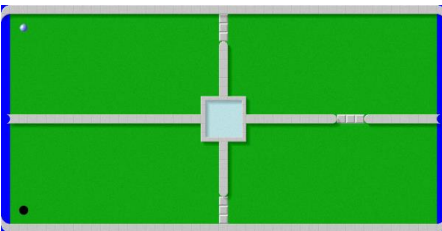
121. Triangle Round



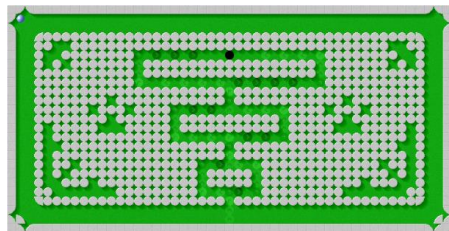
122. Five Squares



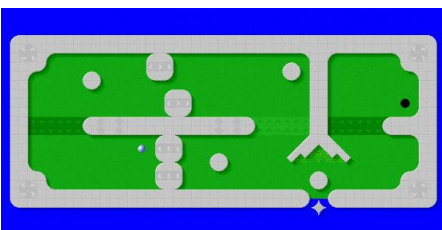
123. Ice Cube



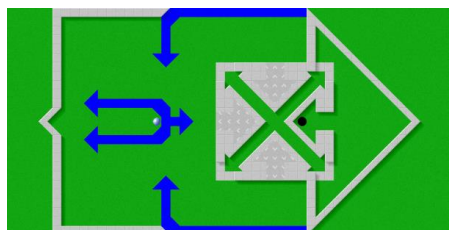
124. Balls and arrows



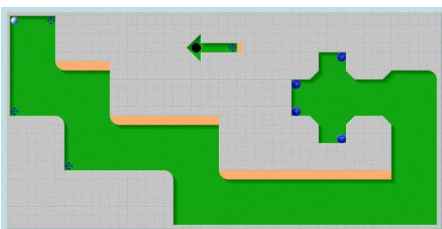
125. Balls of Steel



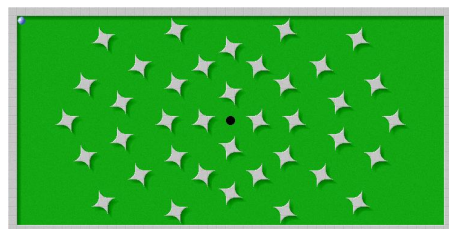
126. How many arrows?



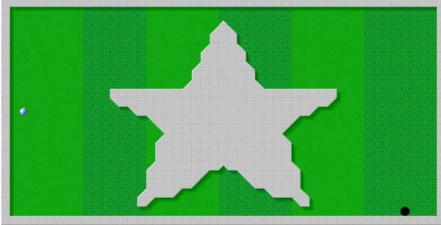
127. Mystery of small arrow



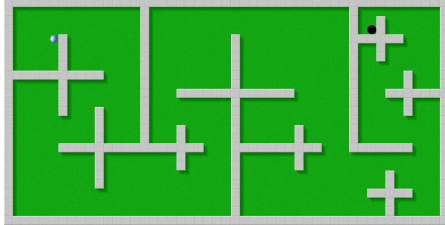
128. It's full of stars



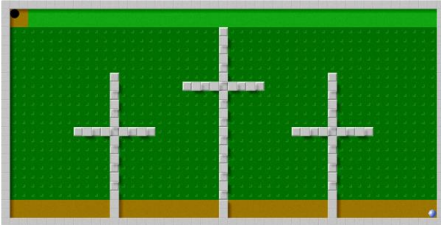
129. Star & Stripes



130. A cross board



131. Crisscross



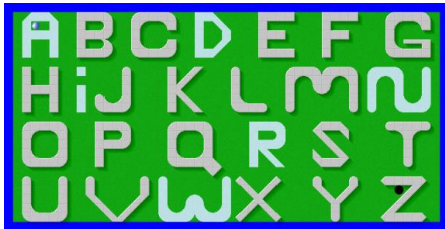
132. Numbers



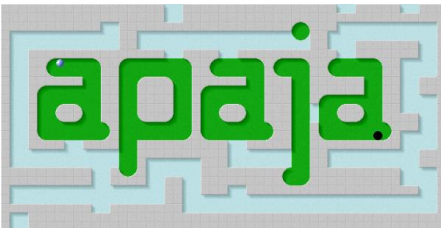
133. The number of the beast



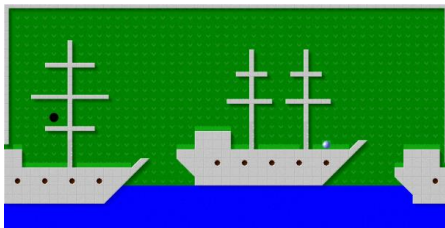
134. Alphabet



135. Green Apaja



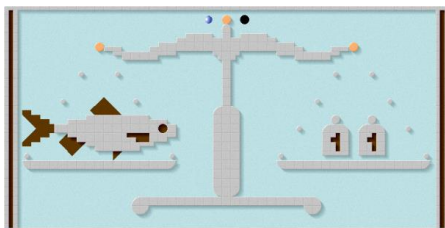
136. Armada



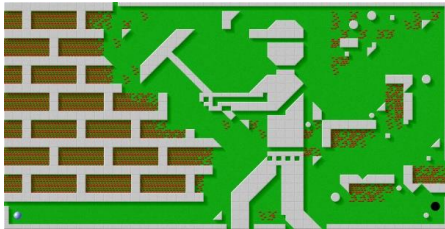
137. Winter night



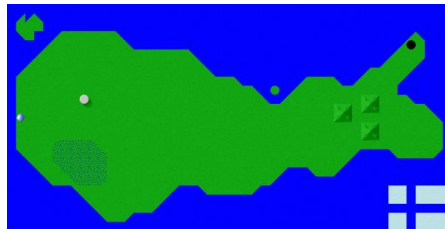
138. Pro Pilkki



**139.** Breaking the brick wall



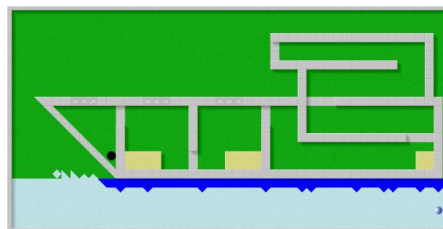
**140.** Finland



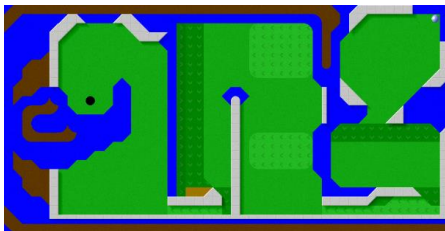
**141.** Hit the roof



**142.** Minerva Nounou



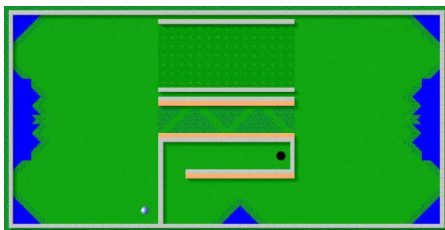
**143.** Letti likes water



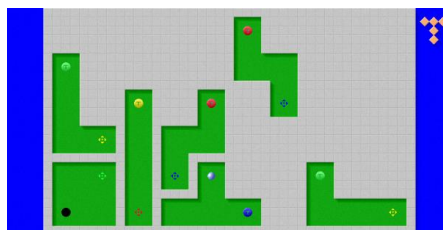
**144.** Zwan lake



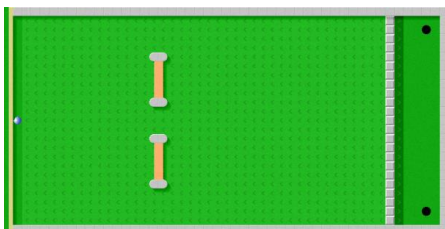
**145.** wet wet wet



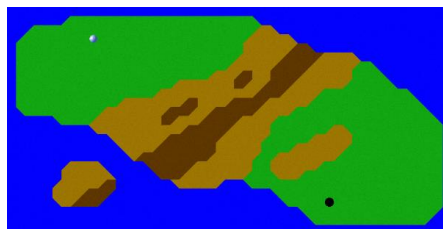
**146.** Tetris



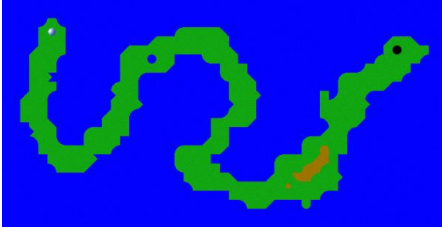
**147.** Make your way



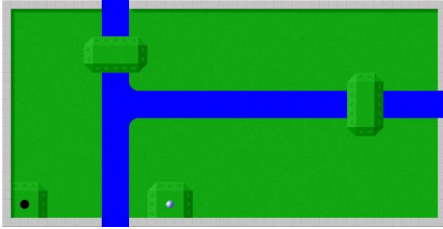
**148.** Sandwall



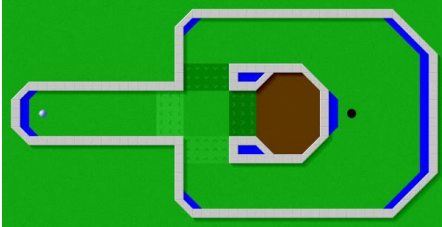
149. Snake Island



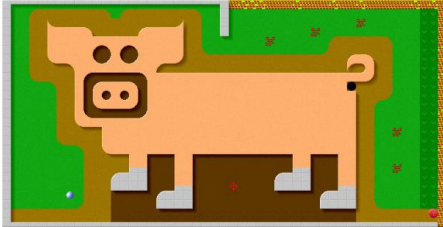
150. Two Bridges



151. Two Ways



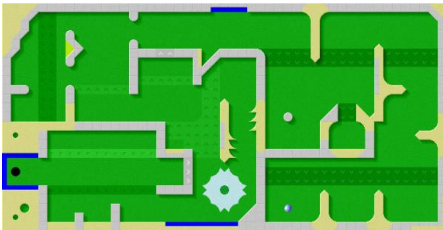
152. Auts!



153. Golden Ratio



154. Keri Eeper



*Liite: Kuvat yhteenvedossa esimerkkeinä käytetyistä radoista*