

Dragon Age: Inquisition -videopelin nimet ja niiden funktiot

Pro gradu -tutkielma

Vilma Uusi-Äijö

Suomen kieli

Helsingin yliopisto

Huhtikuu 2020

Tiedekunta/osasto – Fakultet/Sektion – Faculty Humanistinen tiedekunta		Laitos – Institution – Department Suomalais-ugrilainen ja pohjoismainen osasto	
Tekijä – Författare – Author Uusi-Äijö, Vilma			
Työn nimi – Arbetets titel – Title Dragon Age: Inquisition -videopelin nimet ja niiden funktiot			
Oppiaine – Läroämne – Subject Suomen kieli			
Työn laji – Arbetets art – Level Pro gradu -tutkielma		Aika – Datum – Month and year Huhtikuu 2020	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages 58 + 7 liitesivua
Tiivistelmä – Referat – Abstract			
<p>Tutkielmassa tarkastellaan fantasian lajityyppiä edustavan videopelin nimiä sekä niiden funktioita ja roolia narratiivin ja fantasiamaailman luomisessa. Tutkimuksen aineistona on peliyhtiö Biowaren tuottaman <i>Dragon Age: Inquisition</i> -videopelin hahmon- ja paikannimet.</p> <p>Tutkimusaineistoa tarkastellaan nimistön-, kirjallisuuden- ja pelitutkimuksen näkökulmista. Analyysin pohjana toimivat kirjallisuuden nimien tutkimukselle vakiintuneet fiktiivisten nimien funktiot. Käsitellyt funktiot ovat <i>fiktionaalistava</i>, <i>deskriptiivinen</i>, <i>sosiaalinen</i>, <i>luokitteleva</i>, <i>humoristinen</i>, <i>affektiivinen</i> ja <i>narratiivinen funktio</i>. Tutkielmassa selvitetään, millaisia nimiä <i>Dragon Age: Inquisitionissa</i> esiintyy, millaisia funktioita nimet saavat ja miten nimet osallistuvat tarinan sekä fantasiamaailman luomiseen.</p> <p>Tutkimusaineistossa on yhteensä 509 nimeä. Näistä hahmonnimiä on 176, joista 135 kuuluu ihmisille, 34 haltijoille, 6 kääpiöille ja yksi qunarille. Paikannimiä aineistossa on 333. Näistä ihmiskulttuureihin kytkeytyviä nimiä on 292, haltijakulttuuriin kytkeytyviä nimiä 32 ja kääpiökulttuuriin kytkeytyviä nimiä 8. Ihmiskulttuurin nimet jaotellaan vielä seuraavasti: 252 valtaväestön nimiä, 30 orlais'n nimiä, 8 tevinlerin nimiä ja 2 avvareiden nimiä. Kaikista paikannimistä kulttuurinimiä on 214 ja luontonimiä 119.</p> <p>Nimet toimivat videopelissä olennaisessa osassa hahmon- ja paikanluontia. Nimillä kuvataan hahmoja ja paikkoja, ja ne toimivat pelissä merkittävinä narratiivisina elementteinä. Nimet sisältävät myös historiallisia, kulttuurisia ja sosiaalisia elementtejä ja kytköksiä. Nimet osallistuvat pelin kulttuurien esittämiseen sekä yhteiskunnallisen ja historiallisen informaation jakamiseen.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords Nimistöntutkimus, onomastiikka, hahmonnimet, paikannimet, kirjallisuusnimet, kirjallisuuden nimet, videopelien nimet, virtuaaliset nimet, pelitutkimus, Dragon Age: Inquisition			
Säilytyspaikka – Förfaringställe – Where deposited Helsingin yliopiston keskustakampuksen kirjasto			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

Sisällys

1 Johdanto	1
1.1 Tutkimuskysymykset ja tutkielman kulku	2
1.2 Dragon Age: Inquisition	3
2 Aineisto, metodit ja keskeiset käsitteet	8
2.1 Aineisto	8
2.2 Tutkimusmetodit ja keskeiset käsitteet	9
2.2.1 Nimistöntutkimuksen käsitteitä	10
2.2.2 Kirjallisuuden nimien tutkimuksen käsitteitä	12
2.2.3 Fantasia genrenä	14
2.3 Aiempi tutkimus	15
3 Hahmonnimet.....	17
3.1 Yleisesti DAI:n hahmonnimistä.....	17
3.2 Fiktionaalistava funktio	19
3.3 Deskriptiivinen funktio	20
3.4 Sosiaalinen ja luokitteleva funktio.....	22
3.5 Humoristinen funktio	25
4 Paikannimet.....	27
4.1 Yleisesti DAI:n paikannimistä.....	27
4.2 Fiktionaalistava funktio	32
4.3 Deskriptiivinen funktio	35
4.4 Affektiivinen funktio	37
4.5 Sosiaalinen ja luokitteleva funktio.....	39
4.6 Narratiivinen funktio.....	41

5 Nimien tulkinta ja vaikutus pelikokemukseen.....	45
5.1 Pelaaja ja DAI:n nimet.....	45
5.2 Kulttuurien ja valtasuhteiden esittäminen.....	47
6 Lopuksi	51
Lähteet	54

Liitteet

- Liite 1. Inquisitionin hahmonnimet
- Liite 2. Inquisitionin paikannimet
- Liite 3. Kartan linkki ja käyttöohjeet

1 Johdanto

Tarinat ja kertomukset ovat olleet ensin suullisen kerronnan ja myöhemmin perinteisen teosmuotoisen tekstin kautta jaettavia kokemuksia. Elokuvateollisuus toi mukanaan kuvalliset tarinat, ja videopelit sisällyttivät kuvalliseen kertomukseen vielä pelaajan mahdollisuuden osallistua tarinaan ja jopa muuttaa sen tapahtumia. Videopelit ovat olleet 1980-luvulta asti nouseva ala, ja varsinkin viime vuosina ne ovat kehittyneet valtavasti. Niistä on tullut merkittävä osa ihmisten arkipäivää, ja ne ovat luoneet oman kasvavan kulttuurialansa. (Muriel & Crawford 2018: 1–5.)

Videopelejä on monenlaisia¹, ja niiden kerronnallisuus vaihtelee paljon pelin mukaan. Esimerkiksi erilaiset sotapelit, internetissä pelattavat monen pelaajan mmo-pelit (*engl.* massively multiplayer online games) ja roolipelaamisen kautta tarinaan keskittyvät rpg-pelit (*engl.* role playing games) ovat narratiivisuuden näkökulmasta hyvin erilaisia. Eniten kaunokirjallisuuden tekstejä vastaavat rpg-tyypin pelit, joita on sekä yksin- että monipelattavia. Vaikka rpg-pelit ovatkin multimodaalisia, ne ovat tarinoita samalla tavalla kuin perinteiset kirjalliset teokset. Videopelien muoto vain on erilainen kirjallisiin teoksiin verrattuna, mutta niiden tarinoita ja tarinoiden sisältämiä nimiä on myös mielekästä tutkia.

Kirjallisuuden nimistön tutkimus on tehnyt selväksi, miten olennainen osa erisnimellä voi olla tarinan kerronnassa ja lukijan tekemässä tulkinnassa. Nimeäminen ja nimien merkitys tarinan juonen ja tulkinnan kannalta riippuu paljon tutkittavasta teoksesta. Joissain teoksissa nimillä on suurempi rooli, kun taas toisissa ne toimivat enemmän reaali maailman nimien kaltaisesti, jolloin niiden tärkein tehtävä on yksilöidä hahmoja tai paikkoja ja erottaa ne muista lajinsa edustajista. Nimet kuitenkin rakentavat yhtenäistä ja helposti hahmotettavaa teoksen sisäistä maailmaa, ja usein niistä löytyy myös narratiivin kannalta kiinnostavia elementtejä. (Ainiala, Saarelma & Sjöblom 2008: 332–347.)

Tässä tutkielmassa syvennyttään rpg-pelien nimistöön englanninkielisen fantasiamaailmaan sijoittuvan videopelin *Dragon Age: Inquisition* (vastaisuudessa DAI) avulla. Seuraavaksi esittelen tarkemmin tutkimuskysymyksiäni, tutkielman kulkua ja DAI:ia fantasiavideopelinä.

¹Lisätietoa erilaisista videopeleistä: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>

1.1 Tutkimuskysymykset ja tutkielman kulku

Tutkielmassani tarkastelen DAI:n hahmon- ja paikannimiä. Tarkoitukseni on selvittää, millaisia nimiä ja nimien funktioita (ks. Ainiala ym. 2008: 339) esiintyy fantasian lajityyppiä eli *genreä* edustavassa videopelissä. Näiden kautta pohdin, millaisessa osassa hahmon- ja paikannimet ovat fiktiivisen tarinan ja maailman luomisessa. Varsinaiset tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

- Millaisia hahmon- ja paikannimiä pelissä esiintyy?
- Millaisia funktioita nimillä on?
- Miten nimet rakentavat pelin narratiivia ja fantasiamaailmaa?

Tutkimukseni pohjautuu vahvasti kaunokirjallisuuden nimien funktioiden erittelemiseen ja analysoimiseen. Aineistoni on melko laaja, minkä vuoksi en analyysissäni käsittele yksittäin jokaista nimeä, vaan nostan esimerkkejä tekemieni havaintojen tueksi.

Tutkielmani tekemiseen johtaneita syitä ovat paitsi oma kiinnostukseni videopelejä kohtaan myös pelikulttuurin jatkuva kasvaminen ja suosion nousu. Videopelit ovat kohonneet merkittäväksi osaksi nykyistä populaarikulttuuria, ja niiden tutkiminen tarjoaa uusia näkökulmia fiktiivisiin kulttuureihin ja nimistöihin. DAI valikoitui tutkimukseni aineistoksi sen vuoksi, että se on yksi suosikkivideopeleistäni ja muistan jo ensimmäistä kertaa peliä pelatessani kiinnittäneeni huomiota sen esittämiin nimiin.

Tutkimusaiheeni sijoittuu monipuolisesti nimistön-, kirjallisuuden sekä pelien tutkimuksen välimaastoon. Multimodaalisena tekstinä DAI pitää sisällään kaikkien edellä mainittujen alojen elementtejä. Kirjallisuuden- ja nimistötutkimusta on yhdistetty tieteellisissä teksteissä jo jonkin verran. Aineistoni kannalta kiinnostavaa on myös videopelin nimien vertailu perinteisen kaunokirjallisuuden nimiin. Tutkielmassani pyrin paitsi esittämään fantasiavideopelin ja kaunokirjallisuuden nimien välisiä yhteneväisyyksiä myös nostamaan esille niiden välisiä eroavaisuuksia.

Tämä tutkielma rakentuu nimien ja niiden funktioiden tarkastelulle. Luvut 1 ja 2 ovat taustalukuja, joissa esittelen tarkemmin DAI:ia, tutkimusmenetelmiäni sekä tutkimukseni suhdetta aiempaan tutkimukseen. Luvussa 1 esittelin tutkimukseni yleistä taustaa ja tutkimuskysymyksiäni. Luvussa 1.2 esittelen vielä yleisesti, millainen videopeli DAI on. Luvussa 2 taas käsittelemme tarkemmin aineiston rajausta, tutkielmani teoreettista taustaa sekä alan aiempaa tutkimusta.

Varsinaiseen analyysiin keskityn luvuissa 3 ja 4, joissa ensin käsitteelen pelin hahmonnimiä luvussa 3 ja sen jälkeen paikannimiä luvussa 4. Luku 5 toimii tuloksia kokoavana osiona, jossa pohdin nimien vaikutusta pelikokemukseen ja pelaajan tekemään tulkintaan. Luvussa 6 esitän yhteenvedon havainnoistani ja tarkastelen tutkimustani mahdollisten ongelmakohtien ja jatkotutkimusten aiheiden valossa. Tutkielman lopusta löytyvät liitteinä aineistoni hahmon- ja paikannimet sekä laatimani paikannimikartan linkki ja käyttöohjeet.

Joidenkin funktioiden kohdalla myös nimen semanttisella läpinäkyvyydellä on merkitystä. Analyysini tukena olen usein esittänyt alkuperäisen nimen rinnalla sen suomennoksen. Kyse on itse tekemistäni suomennoksista, sillä itse peliin ei tällaisia sisälly. Suomennosten tarkoitus on auttaa lukijaa DAI:n nimien ja niiden piirteiden hahmottamisessa.

1.2 Dragon Age: Inquisition

Dragon Age on peliyhtiö *Biowaren* julkaisema fantasiagenreä edustava pelisarja, jonka kolmas osa on vuonna 2014 julkaistu *Dragon Age: Inquisition*. Ennen DAI:ia sarjassa ovat ilmestyneet *Dragon Age: Origins* (2009) ja *Dragon Age II* (2011). Näiden kolmen peruspelin lisäksi on ilmestynyt 15 pienempää lisäosaa, joista osa on tarinallista pelisisältöä ja osa pelitoimintoihin liittyviä lisäyksiä ja parannuksia (ks. Electronic Arts, *Dragon Age*). Pelisarjan pohjalta on myös kirjoitettu romaaneja, novelleja ja sarjakuvaromaaneja (ks. Goodreads, *Dragon Age* tuotanto).

DAI:n nimistö on pelintekijöiden kehittämää. DAI:n taiteellisen johtajan Mike Laidlaw'n mukaan työryhmä toimii tiiviissä yhteistyössä, ja sama ryhmä on työskennellyt yhdessä ensimmäisestä pelistä lähtien. He ovat myös kirjoittaneet *Dragon Age* -pelisarjaa esittelevän *The World of Thedas* -teossarjan. Laidlaw kertoo DAI:n olevan neljä vuotta kestäneen työn tulos. Hänen mukaansa meneillään olevaa peliä kehittäessä tarinaa, hahmoja ja tapahtumia suunnitellaan ainakin kahden tulevan pelin näkökulmasta. Pelintekijänä katse pidetään tiiviisti tulevaisuudessa. (Donaldson 2014; Ford 2014a, 2014b.)

Pelisarjan muiden osien tavoin DAI on yksinpelattava rpg-peli, ja sen alkuperäiskieli on englanti. Muita kielivaihtoehtoja ovat puhuttuina englanti, saksa ja ranska. Tekstitettyinä ovat edellisten lisäksi espanja, italia, venäjä ja puola. Kaikki kielivalinnat vaikuttavat pelissä näkyviin nimiin, mutta osassa on kääntäjien tekemien valintojen mukaan enemmän alkuperäiskielistä nimistöä kuin toisissa. Tutkielmassani käsitteelen nimiä, jotka näkyvät englanninkielisessä versiossa. Tässä luvussa esittelen tarkemmin peliä sekä siinä esiintyviä käsitteitä. Pelin käsitteet ovat pelikielen mukaisesti englanniksi, mutta olen antanut niille omat suomenkieliset käännökset.

Rpg-peleille tyypillisesti DAI alkaa pelaajan pelihahmon luonnilla ja hahmon nimeämisellä. Pelaajan hahmo on videopelin päähenkilö, kaaosta hallitsemaan perustettavan Inkvisition johtaja. Pelaaja saa valita inkvisiittorinsa ulkonäön, sukupuolen, rodun sekä taisteluluokan. Mahdollisia rotuja ovat ihminen, haltija, kääpiö ja qunari (engl. *human, elf, dwarf* ja *qunari*).



Kuva 1. DAI:n rodut kummankin sukupuolen edustamina. Vasemmalta alkaen: qunari, ihminen, haltija ja kääpiö. (Rodut, DAI:n internetsivut.)

Taisteluluokista pelaaja voi valita pitkämiekkää tai kilpeä ja miekkää kantavan soturin, jousiampujan, kaksintaistelijan ja maagin² välillä (engl. *Warrior: Two Handed, Warrior: Weapon & Shield, Rogue: Archer, Rogue: Duelist* ja *Mage*). Kun pelaaja on tyytyväinen hahmonsäilytyksiin piirteisiin, hän saa vielä ennen pelin alkua päättää hahmonsäilytyksen nimen. Nimi voi olla joko pelin tarjoama tai pelaajan itse keksimä, ja suomenkielisellä pelikoneella ainoa rajoite on, että nimen pituus saa olla korkeintaan 21 merkkiä. Pelaajan hahmolleen valitsemissa nimiä ja niiden nimenantoperusteita olen käsitellyt kandidaatintutkielmässäni (Uusi-Äijö 2018). Tässä tutkielmassa keskityn pelintekijöiden antamiin NPC-hahmojen (engl. *non-playable character*) nimiin.

DAI koostuu juonellisesta päätehtävien sarjasta sekä erilaisista sivutehtävistä. Koko pelin pelaaminen sivutehtävineen kestää normaalin vaikeusasteen valinneella pelaajalla yli 100 tuntia. Vaikeusasteita pelissä on neljä: rento, normaali, vaikea ja painajaismainen (engl. *casual, normal, hard* ja *nightmare*). Suurin osa pelistä kuluu pelialueilla, jossa pelaaja suorittaa hahmollaan eri tehtäviä. DAI:ssa on myös paljon elokuvamaisia välikohtauksia (engl. *cut-scene*), joissa pelaaja voi ohjailta hahmoaan valitsemalla dialogivaihtoehtoja pelihahmon ja pelin ohjailmien NPC-hahmojen välisissä keskusteluissa. Pelaaja voi vaikuttaa dialogien kulkuun ja niiden lopputuloksiin. Pelaajan pelissä tekemät valinnat vaikuttavat pelin tapahtumiin ja siihen, miten NPC-hahmot suhtautuvat hänen pelaamaansa hahmoon. Hahmonluonnin lisäksi tämä mahdollistaa yksilöllisen pelikokemuksen.

² Taikuutta ja loitsuja käyttävä taisteluluokka. DAI:ssa maagin voimat paljastuvat hahmolle tämän lapsuuden aikana. Maagiksi voi vain syntyä, kun taas muut taisteluluokat ovat hahmon opittavissa.

Pelit pohjautuvat aina edellisen pelin tapahtumiin, mutta niitä pystyy myös pelaamaan toisistaan irrallaan. Pelit sisältävät informatiivisia koodekseja (engl. *codex*), jotka ovat esimerkiksi pelimaailmasta löytyviä kirjeitä, historiankirjojen tekstikatkelmia tai muistelmia. Ne tarjoavat lisätietoa niin aikaisempien pelien juonenkäänteistä kuin meneillään olevan pelin henkilöistä, poliittisesta tilanteesta ja tapahtumista. Jos pelaaja on pelannut pelisarjan aikaisempia osia, jotkin hänen tekemänsä valinnat voivat näkyä koodekseissa pelaajakohtaisina teksteinä. Suurin osa koodekseista on kuitenkin vain DAI:n tapahtumista kertovia tekstejä ja siten kaikille pelaajille yhteisiä.

Pelisarjan tapahtumat sijoittuvat *Thedasin* fantasiamaailmaan. Thedas on 11 valtiosta koostuva manner, jossa elää paljon erilaisia olentoja. Reaalimaailman ihmisten kaltaisia olentoja ovat ihmiset, haltijat, kääpiöt ja qunarit. (Bioware 2013: 7–11.) Viittaan vastaisuudessa näihin ryhmiin sanalla *humanoidi*, kun puhun kaikista roduista yhteisesti. Humanoidien lisäksi Thedasissa on reaalimaailmasta tuttuja eläimiä, kuten susia ja karhuja, mutta niiden lisäksi pelaaja voi törmätä fiktiivisiin olentoihin, kuten lohikäärmeisiin, jättiläisiin ja epäkuolleisiin (engl. *undead*) (Bioware 2015: 296–304). *Thedasin* maantieteestä ja alueellisista eroista kerron tarkemmin luvussa 4.1.

Seuraavaksi esittelen tarkemmin DAI:n humanoidiryhmiä. Ihmiset ovat *Thedasin* laajimmalle alueelle levittäytynyt ja myös kulttuurisesti monipuolisin ryhmä. Ihmisten edustamista kulttuureista pelaajalle esitellään keskeisimpinä *Thedasin* valtaväestöä edustava kulttuuri (vastaisuudessa valtaväestön kulttuuri) sekä siitä poikkeavat *Orlais*'n, *Tevinterin* ja *avvareiden* kulttuurit. *Orlais* ja *Tevinter* ovat *Thedasin* valtioita, ja niiden kulttuurien edustajat painottuvat, mutta eivät rajoitu, näiden valtioiden alueelle. *Avvarit* puolestaan ovat eteläisessä *Thedasissa* asuvia heimoja, joiden piirissä on syntynyt yhtenäinen *avvar-kulttuuri*. (Bioware 2013: 25–87.) Valtaväestön kulttuurin käsitettä ei esiinny pelissä, vaan olen nostanut sen käsittämään DAI:ssa ”yleisenä” ja normina esitettyä kulttuuria. Tutkielmassani jaan *Thedasin* kulttuurit siis rotujen puolesta ihmis-, haltija- ja kääpiökulttuureihin. Ihmiskulttuuri jakautuu vielä *Orlais*'n, *Tevinterin* ja *avvar-kulttuurien* alaryhmiin. Esittelen seuraavaksi lyhyesti kulttuureja edustavia ryhmiä.

Ihmiset ovat lukumäärältään suurin ja sosiaaliselta asemaltaan vahvin ryhmä. Heitä on kaiken kokoisia ja näköisiä: pitkiä, lyhyitä, hoikkia, tanakoita, kalpeita ja ihonväriältään tummempia. Varsinkin valtaväestön kulttuurin edustajat esitetään pelaajalle reaalimaailman ihmisten kaltaisena ryhmänä ja eräänlaisena normina, jota vasten muut ryhmät vertautuvat. Ihmiset esitetään *Thedasin* valtaa pitävänä ryhmänä, joka määrää niin yhteiskunnan lait kuin yleiset mielipiteet ja asenteet. Heidän keskuudestaan valitaan yleisimmin valtion päämiehet ja muut

yhteiskunnallisesti tärkeiden roolien edustajat. Myös ihmisten joukosta löytyy huonompiosaisia, kuten köyhät tai rikollista toimintaa harjoittavat, mutta kokonaisuudessaan ryhmä on muihin verrattuna etuoikeutetumpi. (Ks. lisää Bioware 2013: 44–82.)

Thedasissa uskonto on usein kulttuuria tai sen alakulttuuria vahvasti määrittävä tekijä. Ihmisten yleisin uskontomuoto on andrastilaisuus (engl. *andrastian*), mutta joidenkin ihmis-kulttuurien edustajat, kuten avvarit ja tevinteriläiset, harjoittavat valtaväestöstä eroavia uskontoja. Jumalana andrastialaiset palvovat Luojaa (engl. *the Maker*), ja heidän profeettansa on naispuolinen Andraste, joka poltettiin elävältä marttyyrina. Andraste esitetään Luojan puolisona. (Bioware 2013: 110–115.) Koska valtaosa ihmisväestöstä on andrastialaisia, sen katsotaan olevan ainoa hyväksytty uskonto. Muut uskonnot luokitellaan harhaoppisiksi.

Thedasin lukumäärältään toiseksi suurimman kulttuuriryhmän muodostavat haltijat. He ovat siroja ja ketteriä, ja haltijoille ominaisimmat kasvopiirteet ovat suuret silmät ja suipot korvat. Haltijat kuuluvat Thedasin muun väestön vähiten arvostamiin rotuihin, ja heillä on pitkä historia ihmisten sortamana rodullisena ryhmänä. Haltijat jakautuvat kaupungeissa asuviin haltijoihin sekä nomadeina eläviin dalish-haltijoihin. Suurin osa kaupungissa elävistä haltijoista toimii ihmisten palvelijoina, ja maagiset kyvyt saattavat jopa nostaa heidän arvoasemaansa. Oppineita haltijoita on hyvin vähän, ja heistäkin suurin osa on maageja. Dalishit puolestaan pysyttelevät pääosin oman heimonsa keskuudessa. He vierastavat muita humanoideja ja saattavat olla jopa aggressiivisiä ihmisiä kohtaan. Haltijoilla on oma uskontonsa jumaliseen, ja dalishit yrittävät säilyttää omaa kulttuuriaan ja uskontoaan siirtämällä suullista perimätietoa. Kaupungeissa haltijat harjoittavat uskontoaan ja kulttuuriaan varovasti ja ihmisten näkymättömissä, sillä haltijauskonto luetaan harhaoppisuudeksi. (Bioware 2013: 27–33, 118–121.)

Haltijoiden jälkeen yleisimmin tavattu thedasilaisten ryhmä ovat kääpiöt. He ovat lyhyitä ja vantteria, ja heidät tunnetaan erityisesti käsityö- ja rakennustaidoistaan. Kääpiöt asuvat pääasiassa maanalaisissa Orzamarin ja Kal-Sharokin asutuskeskuksissa. Kauppiaan ammattia harjoittavat kääpiöt saattavat kauppamatkojensa vuoksi käydä maanpinnan yläpuolella, mutta muut kääpiöt paheksuvat näitä pinnalla-asujia. Kääpiöiden yhteiskunnassa tärkeässä roolissa on kastijärjestelmä, joka määrittää yksilön ammatin ja arvoaseman. Huonoimmassa asemassa ovat kastittomat, jotka ovat useimmiten rikollisia, heidän jälkeläisiään tai pinnalla asuvia kääpiöitä. Kääpiökulttuurissa kaikki maanalaiseen elämään ja heitä maan alla ympäröivään kiveen liittyvä on tärkeää. Kääpiöt erottavat toisistaan tavallisen materiaalina toimivan kiven sekä elollisen ja tiedostavan Kiven, joka toimii heidän uskontonsa perustana. He uskovat syntyneensä Kivestä ja palaavansa kuoleman jälkeen takaisin Kiveen. Heille Kivi on enemmän eräänlainen ikaikainen suojelija kuin pyhä jumalolento. (Bioware 2013: 33–40, 126–127.)

Neljännnen Thedasin kulttuuriryhmän muodostavat qunarit. He ovat Thedasin pelkoa herättävin ja valtaväestön vähiten tuntema rotu. Qunarit ovat suuria ja sarvipäisiä, ja he noudattavat omaa uskontoaan qunia. Se painottaa yksilön roolia yhteisönsä jäsenenä ja on individualismin vastakohta. Qunarit näkevät yhteiskuntajärjestelmänsä koneen tapaisena, jossa jokaisella on oma paikkansa. Qunarit erotetaan syntymänsä jälkeen vanhemmistaan, ja lapsuutensa ajan he ovat valtion tarkkailun alaisena, jotta heille voidaan määrittää parhaiten sopiva ammatti ja yhteiskunnallinen rooli. Qunarit asuvat kaukana pohjoisessa Par Vollenin ja Seheronin valtioissa. Monille ihmisille ainoa todiste qunarien olemassaolosta ovat tarinat ihmisten ja qunarien välisistä sodista, kun qunarit yrittivät väkivaltaisesti levittää qunia. (Bioware 2013: 40–41, 83–87, 127–129.)

Jokaisella kulttuuriryhmällä on oma kielensä, ja ihmisten puhumia kieliä on Thedasissa useampia. Kuitenkin DAI:ssa pelaaja kuulee ihmisten kielistä pääasiassa valtaväestön kieltä (engl. *common language*) sekä Orlais'ssa puhuttua ranskaa. Valtaväestön kieli on pelaajan valitsema pelikieli, joka toimii pelin *lingua francana*, jota lähes kaikki thedasilaiset osaavat. Valtaväestön kieli on siis tunkeutunut myös muiden rotujen kieliin. Esimerkiksi kääpiöiden kielestä on jäljellä vain joitain yleisesti toistettuja virkkeitä, ja haltijakieli on myös häviämässä dalishien yrityksistä huolimatta. Qunarien kieli qunlat taas on asemaltaan vakaa, sillä valtaväestön kieli ei ole juurikaan päässyt vaikuttamaan qunarien alueella. (Bioware 2013: 25–87.)

Thedasin todellisen maailman rinnalla kulkee unimaailma (engl. *The Fade*), jota asuttavat henkiolennot ja demonit. Unimaailma mahdollistaa taikuuden käytön, sillä taikuuteen kykenevät humanoidit eli maagit saavat voimansa unien maailmasta. Kääpiöt ovat Thedasin ainoa rotu, jolla ei ole yhteyttä unimaailmaan ja joka ei kykene taikuuteen. Muut humanoidit voivat vierailulla unimaailmassa unissaan, ja maageille vierailuun liittyy vaaroja, sillä taikuus houkuttelee luokseen henkiolentoja ja demoneita. Demonien kanssa huolimattomasti neuvotteleva maagi voi joutua riivatuksi, ja tämän uhan vuoksi maagit elävät muista humanoideista eristettyinä. Maagien ja demonien väliset sopimukset katsotaan taikuuden väärinkäytöksi, jota torjuu Thedasissa temppeleherrojen järjestö. Sen tärkein tehtävä on valvoa maageja ja taikuuden harjoittamista. (ks. Bioware 2013: 130–143, 88–109.)

DAI:n tapahtumat alkavat maagien ja temppeleherrojen välisestä sotatilasta. Maagit ovat nousseet kapinaan kokemaansa kaltoinkohtelua ja alistamista vastaan. Joukko maageja ja temppeleherroja on kokoontunut rauhanneuvotteluihin, mutta sovun etsintä keskeytyy mittavaan räjähdykseen. Pelaajan pelihahmo on ainoa räjähdyksestä selvinnyt thedasilainen, ja kuulustelujen kautta hän pääsee osaksi räjähdystä ja siihen johtaneita tapahtumia selvittävään Inkvisitioon. Inkvisitio on valtaväestönkielinen järjestö, joka perustetaan räjähdysten jälkeen. Sen teh-

tävä on ylläpitää Thedasin rauhaa ja estää kaaosta. Inkvisition perustajat ovat räjähdyksessä kuolleen andrastialaisen kirkonjohtajan lähimmät neuvonantajat, Cassandra Pentaghast ja Leliana. (Bioware 2015: 218–220.)

Pelaajan pelihahmo nousee pelin aikana Inkvisition johtajaksi, inkvisiittoriksi. Inkvisiittorin lähipiirin³ (engl. *inner circle*) muodostavat Cassandran ja Lelianan lisäksi entinen tempeliherra Cullen Rutherford, suurlähettiläs Josephine Montilyet, kääpiörotuinen jousiampuja Varric Tethras, haltijorotuinen jousiampuja Sera, ihmisrotuisen kaksintaistelija muodon ottanut henkiolento Cole, haltijarotuinen maagi Solas, ihmisrotuiset maagit Dorian Pavus ja Vivienne, ihmisrotuinen soturi Blackwall sekä qunarirotuinen soturi Iron Bull. (Bioware 2015: 218–244.) Pelin edetessä räjähdysten syyt alkavat selvitä, ja pelaajan pelihahmo uusine ystävineen saakin pian vastaansa räjähdystä paljon suuremman uhan, vuosisatoja vanhan tevinteriläisen maagin Corypheuksen joukkoineen (ks. lisää Bioware 2015: 244–253).

2 Aineisto, metodit ja keskeiset käsitteet

Tässä luvussa esittelen aineistoni sekä käyttämäni tutkimusmenetelmät ja keskeiset käsitteet.

2.1 Aineisto

Dragon Agen pelimaailmaan kuuluu paljon erilaisia erisnimiä eli *propreja*. Tutkimustani varten keräämäni aineistoon sisältyvät *Dragon Age: Inquisitionin* peruspelin henkilöhahmojen ja paikkojen nimet. En siis ole ottanut mukaan 18. marraskuuta 2014 jälkeen julkaistujen lisäosien sisältämiä nimiä. Lisäosissa esiintyy enemmän kääpiöiden, avvareiden ja qunarien nimiä. Suurin osa pelaajista pelannee varsinaisen peruspelin ennen lisäosien aloittamista, sillä lisäosat ovat peruspeliä vaikeampitasoisia. Pelaajat ovat myös saattaneet pelata yhden tai molemmat aikaisemmista Dragon Age -sarjan peleistä peruspelinä tai lisäosineen, mikä tietenkin vaikuttaa pelaajan ymmärrykseen pelin maailmasta ja sen nimistä. Käsittelen pelaajan ja Dragon Agen nimisysteemien kohtaamista lisää luvussa 5.1, jossa tarkastelen lyhyesti myös pelaajan roolia DAI:n nimenantajana.

³ Kaikilla hahmoilla ei ole sukunimiä. Lisätietoa inkvisiittorin lähipiirin jäsenistä: [https://dragonage.fandom.com/wiki/Companions_and_advisors_\(Inquisition\)](https://dragonage.fandom.com/wiki/Companions_and_advisors_(Inquisition))

En ole ottanut aineistooni kaikkia DAI:n peruspelin nimiä. Hahmonnimistä olen ottanut mukaan ainoastaan nimet, jotka ovat sellaisilla hahmoilla, joiden kanssa pelaaja voi keskustella pelin aikana. Olen siis jättänyt aineistoni ulkopuolelle muiden hahmojen puheissa, kirjeissä tai pelin muissa koodekseissa esiintyvien hahmojen nimet, jos pelaaja ei pelin aikana voi kommunikoida heidän kanssaan. Tällaiset nimet jäävät pelatessa helpommin huomiotta, sillä osa pelaajista saattaa hypätä lisäluettavien yli, ja lisäksi vain toisten puheissa mainitut nimet on helppompaa sivuuttaa, koska niillä ei ole pelin maailmassa näkyvää viittauskohdetta eli *referenttiä*. Paikannimistä olen ottanut aineistooni vain sellaiset paikannimet, joiden viittauskohteisiin pelaaja voi itse pelihahmollaan mennä. Keskeisiä paikannimiä ovat suurten pelialueiden nimet sekä niiltä löytyvät maamerkit, leirit ja muut nimetyt kohteet.

Hahmonnimien ryhmässä on syytä erottaa hahmojen kokonimet ja mahdolliset lisänimet sekä *ruutunimet*. Ruutunimi on aineistoani varten luotu käsite. Tarkoitan sillä nimeä, joka ilmestyy pelatessa hahmon yläpuolelle hiiren tai konsolin osoittimen osuessa hahmoon. Hahmonnimien kohdalla käsittelen koko ruutunimeä ikään kuin yhtenä nimenä, sillä pelissä ruutunimi on jakamaton yksikkö, jolla pelihahmoihin useimmiten viitataan. Monien hahmojen kohdalla pelaaja saa pelin aikana selville kaikki hahmon nimet, eli kokonimen ja mahdolliset lisänimet. Käsittelen näitä nimiä lyhyesti luvussa 3.1 sekä tarpeen mukaan analyysini tukena. Kaikkiaan aineistossani on 509 nimeä, joista hahmonnimiä on 176. Paikannimiä pelissä on hahmonnimiä enemmän, yhteensä 333.

2.2 Tutkimusmenetelmät ja keskeiset käsitteet

Tutkimukseni kohteena ovat videopeli DAI:n nimet ja niiden funktiot. Analysoin pelissä esiintyviä hahmon- ja paikannimiä, ja tarkastelen niiden roolia osana pelin maailmaa ja pelaajan pelikokemusta. Tässä alaluvussa avaan käyttämiäni metodeja ja keskeisimpiä käsitteitä. Käsitteiden määrittelyjä tarkentavat esimerkit ovat omasta aineistostani.

Analysoin aineistoani niin perinteisen henkilön- ja paikannimien tutkimuksen kuin kirjallisuuden nimien tutkimuksen näkökulmasta, sillä videopelit (varsinkin roolipelaamiseen suuntautuneet rpg-pelit) ovat kuvallisia ja interaktiivisia kertomuksia. Fantasiavideopelien nimet muistuttavat paljon fantasiakirjallisuuden nimiä, ja siten myös fantasian genre on otettava huomioon aineistoni nimien tarkastelussa.

2.2.1 Nimistöntutkimuksen käsitteitä

Tässä tutkielmassa viitataan *nimellä* DAI:n erisnimiin eli propreihin. Aineistoni kattaa pelissä eri henkilöhahmoille ja paikoille annetut nimet. Kirjallisuuden nimien tutkimuksessa henkilöhahmojen nimistä puhutaan sekä *henkilönniminä* (Ainiala ym. 2008; Uusitalo 2018) että *hahmonniminä* (mm. Rämö 2011; Pearl 2007). Videopeleissä henkilöhahmoja vastaavat *pelihahmot*, joten käytän tutkielmassani hahmonnimen käsitettä. Tutkielmani *paikannimet* käsittävät pelissä esiintyvät *luonto-* ja *kulttuurinimet*, eli luonnonpaikkojen, kuten jokien ja metsien nimet, sekä ihmisten rakentamien paikkojen, kuten teiden, patsaiden ja rakennusten nimet (Ainiala ym. 2008: 24).

Hahmon- ja paikannimet luovat kumpikin omia *nimisysteemejä*, jotka ovat samaan nimistön lajiin kuuluvien nimien muodostama yhtenäinen ryhmä, jonka nimet ovat toiminnallisesti ja rakenteellisesti samankaltaisia (Ainiala ym. 2008: 21). Hahmonnimien nimisysteemit voidaan jaotella yksi- ja moninimisiin. *Yksinimisissä nimisysteemeissä* yksilöllä on yksi varsinainen *päänimi*. Sen lisäksi hänellä voi olla erilaisia lisänimiä. DAI:ssa yksinimistä nimisysteemiä noudattavat pelin haltijarodun jäsenet. Heidän nimensä muodostuu yksilöivästä päänimestä sekä kaikille klaanin jäsenille yhteisestä *klaaninimestä*. (Ks. Ainiala ym. 2008: 171.) Muut DAI:n nimet vastaavat *moninimistä henkilönnimisysteemiä*. Tällaisessa nimisysteemissä nimet ovat jaoteltavissa *virallisiin* ja *epävirallisiin nimiin*. Viralliset nimet tarkoittavat henkilöiden kaikkia *etunimiä* sekä *virallisiksi lisänimiksi* katsottuja *sukunimiä*. Epävirallisia nimiä ovat puolestaan erilaiset lisänimet (lukuun ottamatta sukunimiä), kuten lempinimet tai hahmoa kuvailevat *deskriptiiviset lisänimet*. *Kutsumanimellä* tarkoitetaan nimeä, jolla henkilöön useimmiten viitataan. (Ainiala ym. 2008: 171–175.) DAI:ssa kutsumanimi on usein sama kuin ruutunimi, mutta joillain hahmoilla on tilannekohtaisia kutsumanimiä, kuten arvonimiä tai lempinimiä. Tutkielmassani jaan kutsumanimet kaikilta hahmoilta löytyviin ruutunimiin sekä joidenkin hahmojen saamiin epävirallisiin lisänimiin. DAI:n nimistö muistuttaa monilta osin reaali maailman nimistöä, mutta muun muassa nimien virallisuus ja niihin liittyvä dokumentointi ovat DAI:n maailmassa paljon reaali maailmaa häilyvämpiä. Näitä erittelen tarkemmin vielä luvussa 3.1.

Analyysissäni käytän myös käsitteitä *nimenosa* ja *nimielementti*. Nimenosalla tarkoitetaan nimen sisältämää ilmausta, joka ilmaisee yhden referentin ominaisuuden (Ainiala ym. 2008: 40–41). Paikannimien käsittelyssä olennaisia käsitteitä ovat nimen *perusosa* ja *määriteosa*. Perusosa ilmaisee paikan lajin, ja määriteosa taas antaa lisätietoa paikasta. (Mts. 41, 96.) Esimerkiksi DAI:n nimessä *Rebel Queen's Ravine* ('Kapinalliskuningattarenuoma') on kaksi nimenosaa: määriteosa *Rebel Queen's* ja perusosa *ravine*. Nimielementillä puolestaan tarkoite-

taan rakenneosia, joista nimi koostuu. Näitä ovat sanat, taivutuspäätteet, johtimet ja sanaliitot. (Ainiala ym. 2008: 40–41.) Nimessä *Rebel Queen's Ravine* on siis kaksi nimenosaa, mutta nimielementtejä on yhteensä neljä: sanat *rebel*, *queen* ja *ravine* sekä genetiivipäätte *-s*.

Paikannimet voivat myös muodostaa yhtenäisen aihepiirin tai teeman. Näitä kutsutaan *ryhmänimiksi* tai *aihepiirinimiksi*, ja reaali maailmassa nämä ovat hyvin yleisiä esimerkiksi suomalaisessa kaavoitetussa kadunnimistössä eli kaavanimistössä (Ainiala ym. 2008: 135). Reaali maailman nimistä eroavan aineistoni vuoksi poikkeen nimistöntutkimuksen vakiintuneesta käytännöstä ja aihepiirinimien perinteisestä merkityksestä. Tutkielmassani aihepiirinimellä tarkoitetaan kaikkia aihepiiriltään yhtenäisiä kokonaisuuksia muodostavia paikannimiä, sillä DAI:ssa varsinaisia kaavanimiä on hyvin vähän. Aihepiirinimiin lukeutuvat siis kaavanimien lisäksi kaikki mahdolliset paikannimet, kuten metsien, jokien ja muistomerkkien nimet, jotka on annettu yhtenäisen aiheen tai teeman mukaan. DAI:ssa kaavanimien kaltaisia aihepiirinimiä ovat esimerkiksi The Western Approach -pelialueen pölyyn ja hiekkaan liittyvät nimet (nimielementtinä sanat *sand* tai *dust*). Yhtenäisen teeman mukaan annettuja nimiä ovat myös suurin osa DAI:n *muistonimistä*, eli merkittävänä pidetyn henkilön tai tapahtuman muistoksi annetuista nimistä (Ainiala ym. 2008: 133). DAI:ssa muistonimiä ovat muun muassa hallitsijoiden mukaan annetut nimet. Nostan myös eri *kulttuurisia elementtejä* (ks. Bertills 2003) sisältävät paikannimet aihepiirinimiksi, sillä niitä yhdistäväksi aiheeksi tai teemaksi voidaan katsoa tiettyyn kulttuuriin kytkeytyminen. Nämä *kulttuuriin kytkeytyvät nimet* ovat DAI:ssa myös usein muistonimiä. Kulttuuriin kytkeytyviä nimiä ovat esimerkiksi andrastialaisuuteen liittyvät paikannimet, kuten *Andraste's Promise* ('Andrasten lupaus')⁴ ja *Path of Flame* ('Liekintie') sekä dalish-haltijoiden kulttuuriin kytkeytyvät nimet, kuten *Dalish Wolf Carving* ('Dalishien susiveistos') ja haltijoiden sotasankareita kunnioittava muistomerkki *Vallasdahlen*.

Hahmon- ja paikannimet voidaan jakaa myös *semanttisesti läpinäkyviin* eli *transparentteihin nimiin* sekä *semanttisesti läpinäkymättömiin* eli *opaakkeihin nimiin*. Nimet, joissa on appellatiivisia nimielementtejä tai jotka ovat muutoin merkitykseltään ymmärrettäviä, ovat semanttisesti läpinäkyviä. Semanttisesti läpinäkymättömät nimet puolestaan eivät ole merkitykseltään selviä. (Ainiala ym. 2008: 33.) DAI:ssa täysin transparentteja nimiä ovat esimerkiksi henkilönnimet *Skinner* ('Nylkijä') ja *Sky Watcher* ('Taivaankatsoja') sekä paikannimet *Wolf Hollow* ('Sudenkolo') ja *Broken Bridge* ('Murtunutsilta'). Opaakkeja nimiä puolestaan ovat hahmonnimet *Ellendra* ja *Helisma* sekä paikannimet *Evanuris* ja *Stratos*. Monet opaakit nimet,

⁴ Suomennoksissani noudatan suomen kielen oikeinkirjoituskäytäntöjä isojen ja pienten alkukirjainten sekä yhteen ja erikseen kirjoittamisen osalta. Kirjoitan kuitenkin erikseen sellaiset nimet, joissa yhteen kirjoittaminen hankaloittaisi ymmärtämistä.

kuten *Anora*, voivat avautua tutkijalle etymologisesti (ks. esimerkiksi *Anora, Behind the Name*). Pidän silti tällaisiakin nimiä opaakkeina, sillä suurelle osalle pelaajista ne lienevät semanttisesti läpinäkymättöminä. Osa DAI:n nimistä sisältää sekä transparentteja että opaakkeja nimielementtejä ja nimenosia, kuten esimerkiksi paikannimet *Briathos' Steps* ('Briathosinaskelmat') ja *Gates of Andoral* ('Andoralinportit') sekä henkilönnimet *Ambassador Briala* ('Suurlähettiläs Briala') ja *Hand of Korth* ('Korthinkäsi').

2.2.2 Kirjallisuuden nimien tutkimuksen käsitteitä

Fantasiamaailmaan sijoittuvaa videopeliä tutkittaessa tärkeää on jaottelu kuvitteelliseen *fiktiiviseen maailmaan* ja todelliseen *reaalimaailmaan*. Pelaaja on läsnä reaalimaailmassa, ja pelin tapahtumat puolestaan sijoittuvat fiktiiviseen maailmaan. DAI:n fiktiivinen maailma on lisäksi fantasiamaailma, eli sen tapahtumat eivät sijoitu reaalimaailmastamme tuttuihin ympäristöihin. Tarkemmin voidaan vielä puhua *immersiivisestä fantasiasta*, jossa hahmot ovat osa teoksen fantasiamaailmaa. Fantasiamaailma toimii siis heidän todellisuutenaan, ja myös pelaajan oletetaan uppoutuvan tähän maailmaan. (Mendlesohn 2008: 59–60.) Fantasiagenren käsitteistä kerroon lisää vielä luvussa 2.2.3.

Fiktiivisen ja todellisen maailman erottaminen on tärkeää myös nimien tutkimuksessa, ja kirjojen tai muiden fiktiivisten teosten nimet voidaankin jaotella *fiktiivisiin* ja *ei-fiktiivisiin nimiin*. Fiktiiviset nimet viittaavat henkilöihin tai paikkoihin, jotka ovat läsnä ainoastaan teoksen maailmassa. Sen sijaan ei-fiktiiviset eli autenttiset nimet viittaavat reaalimaailman henkilöihin ja paikkoihin. (Ainiala ym. 2008: 333–334.) DAI:ssa ei esiinny lainkaan autenttisiä nimiä.

Fiktiiviset nimet voidaan jaotella vielä *realistisiin mutta epäautenttisiin nimiin*, *keinotekoisiin nimiin* ja *lainanimiin*. Realistisilla mutta epäautenttisilla nimillä tarkoitetaan nimiä, jotka voivat esiintyä myös reaalimaailmassa, mutta joilla ei teoksen maailmassa viitata todellisiin henkilöihin tai paikkoihin. Keinotekoiset nimet tarkoittavat ainoastaan kyseisessä teoksessa esiintyviä nimiä. Nämä ovat siis kirjailijan varta vasten teostaan varten luomia nimiä. Keinotekoisien nimien rinnalla käytetään myös *imaginaaristen nimien* käsitettä, jolla tarkoitetaan keksittyjä ja mielikuvituksen avulla muodostettuja nimiä (Bertills 2003: 74–75). Tutkielmassani suosin keinotekoisien nimien käsitettä, mutta paikoitellen puhun myös nimien imaginaarisuudesta eli mielikuvituksellisuudesta. Lainanimillä puolestaan tarkoitetaan muista teoksista lainattuja nimiä. (Ainiala ym. 2008: 334.) DAI ei kuitenkaan sisällä lainanimiä, ja lainanimiksi ei ole laskettu aikaisemmissa *Dragon Age* -peleissä mainittuja henkilö- tai paikannimiä.

Tutkielmani tärkeimpiä tavoitteita on eritellä DAI:n hahmon- ja paikannimiä niiden *funktioiden* näkökulmasta. Tarkoitan funktiolla ennen kaikkea nimen pelimaailman rakentumisen kannalta tärkeää tehtävää tai roolia. Käytän nimien funktioiden ja niiden käsittelyn pohjana Ainialan, Saareلمان ja Sjöblomin teosta *Nimistöntutkimuksen perusteet* (2008). Kaikkiaan kirjallisuuden nimien funktioita on yksitoista: *identifioiva, fiktionaalistava, lokalisoiva, sosiaalinen, deskriptiivinen, assosiatiivinen, affektiivinen, ideologinen, luokitteleva, narratiivinen ja humoristinen funktio* (Ainiala ym. 2008: 339). Tutkimani funktiot ovat:

1. Fiktionaalistava funktio: nimi luo referentistään fiktiivisen hahmon tai paikan.
2. Sosiaalinen funktio: nimi viittaa tarkoitteensa sosiaaliseen asemaan tai yhteiskunnalliseen rooliin.
3. Deskriptiivinen funktio: nimi kuvailee hahmoa tai paikkaa ja tarjoaa lisäinformaatiota tarkoitteestaan.
4. Affektiivinen funktio: nimet herättävät pelaajassa tunnetiloja ja rakentavat pelin *tunneilmasto*a.
5. Luokitteleva funktio: nimet muodostavat alaryhmiä sisällöllisten ja rakenteellisten erojen ja yhteneväisyyksien kautta.
6. Narratiivinen funktio: nimillä on olennainen osa tarinassa ja juonessa.
7. Humoristinen funktio: nimellä hauskuutetaan pelaajaa.

(Ks. myös Ainiala ym. 2008: 339.)

Olen valinnut tutkittavat funktiot siten, että pelintuntemukseni perusteella oli selvää, että ideologinen ja assosiatiivinen funktio eivät ole pelin maailmassa ja sen luomisessa keskeisiä. Olen myös jättänyt pois identifioivan ja lokalisoivan funktion, vaikka DAI:n nimet ovatkin identifioivia ja lokalisoivia. Niiden rooli fantasiamaailman luomisessa jää kuitenkin vähäiseksi. Nämä kaksi funktiota löytyvät sekä reaali- että fantasiamaailman nimiltä, ja niiden käsittely ei tarjoaisi olennaista tietoa nimenomaan fantasiamaailman rakentumisesta.

Hahmon- ja paikannimet voivat toteuttaa monia edellä mainittuja funktioita samanaikaisesti. Yksittäisen funktion kohdalla esimerkeiksi nostamani nimet voivat toteuttaa myös muita funktioita. Havainnollistan tätä nimien monifunktionaalisuutta käsittelemällä joitain nimiä useamman eri funktion kohdalla.

2.2.3 Fantasia genrenä

Fantasia on muiden kirjallisuuden lajien tavoin hankala määritellä ja rajata tarkasti. Jokaisen maan fantasiakirjallisuus on omanlaistaan, mutta kaikki fantasiagenren alle luokiteltavat teokset pitävät sisällään tiettyjä yhtäläisyyksiä. Fantasiagenre onkin tunnistettavissa yhtäläisten ominaisuuksien joukkona, joita fantasiakirjallisuuden teokset pitävät sisällään. Yksinkertaisimmillaan fantasiagenren voidaan katsoa muodostuvan teoksista, joissa esiintyy lukijan arkipäiväisestä elämästä vieraita ja todellisuuden ulkopuolisia elementtejä. Mikäli esimerkiksi aaveisiin ja henkiolentoihin uskomisen kuuluu olennaisena osana lukijaa ympäröivään yhteiskuntaan ja kulttuuriin, eivät haamuja tai pahoja henkiä käsittelevät kertomukset ole hänelle samalla tavoin fantasiakirjallisuutta kuin muille lukijoille. (Sinisalo 2004: 11–20; Hunt 2001: 11–14.)

Fantasiakirjallisuus nykyisessä muodossaan on pitkän kirjallisen kehityksen tulos. Varsinaisen modernin fantasian isänä voidaan pitää J. R. R. Tolkienia, joka *Taru sormusten herrasta*-trilogiallaan loi pohjan fantasiakirjallisuudelle sellaisena kuin se tänä päivänä on. Toinen fantasiakirjallisuuden kehitykselle merkittävä henkilö on C. S. Lewis, jonka tunnetuimpia töitä on *Narnia* -teossarja. (James 2012: 62–77.) Heidän teoksiaan edeltävän fantasiagenren katsottiin olevan enemmän lapsille suunnattu laji, ja aikuisten teoksissa esiintyvät fantasian elementit täytyi usein joko perustella tieteellisesti tai erikseen korostaa niiden olevan mielikuvituksen tuotetta. Fantasiakirjallisuuden ei katsottu olevan vakavaa tai arvostettavaa kirjallisuutta, jota maineikkaat kirjailijat tuottaisivat. Nykyään fantasiakirjallisuuden asema on parantunut, ja myös fantasiakirjallisuutta voidaan pitää aikuisen ja ennen kaikkea sivistyneen lukijakunnan genrenä eli niin sanottuna korkeakirjallisuutena. (Hunt 2001: 1–9; Wolfe 2012: 7–19.)

Kertomansa tarinan, juonen ja miljöön perusteella fantasiakirjallisuuden teoksia voidaan ryhmitellä eri *tarinatyyppeihin* (mm. Sinisalo 2004; Mendlesohn 2008). Farah Mendlesohn jaottelee teoksessaan *Rhetorics of Fantasy* (2008: XIII–XXV) fantasiakirjallisuuden seuraaviin tarinatyyppeihin: porttifantasia, immersiivinen fantasia, tunkeutuva fantasia ja kynnysfantasia. Porttifantasiassa päähenkilö pääsee jonkinlaisen siirtymän kautta osaksi teoksen fantasiamaailmaa. Siirtymänä voi toimia esimerkiksi portti päähenkilön todellisen maailman ja fantasiamaailman välillä tai yllättävä tapahtuma, jonka kautta päähenkilö pääsee osaksi fantasiamaailmaa. Immersiivisessä tai *upotetussa fantasiassa* (mm. Uusitalo 2018) päähenkilö on osa fantasiamaailmaa, ja sen maagiset ja fantastiset elementit ovat hänelle normaaleja. Tunkeutuvassa fantasiassa fantasiamaailma työntyy päähenkilön todelliseen maailmaan, joka vastaa usein lukijan tuntemaa reaali maailmaa. Kynnysfantasialle ominaista on lukijan vieraannuttaminen fantasti-

sista tapahtumista tai elementeistä, jolloin lukija kyseenalaistaa ja epäröi fantasian olemassaoloa tai fantasia- ja reaali maailman välisiä siirtymisiä. (Mendlesohn 2008: XIII–XXV.)

DAI on ensisijaisesti immersiiivinen fantasia, sillä päähenkilö on osa pelin fantasiamaailmaa ja pelin esittämät fantasian elementit ovat hänelle arkipäiväisiä. Kyseessä on kuitenkin myös jonkinasteinen tunkeutuva- tai porttifantasia, sillä päähenkilö joutuu tapahtumien seurauksena osaksi suurempaa seikkailua, jonka tavoitteena on tasapainon palauttaminen päähenkilön tuntemaan ”tavalliseen” maailmaan. Mendlesohnin mukaan immersiiivinen fantasia voi pitää sisällään tunkeilevan fantasian juonenkäänteitä (2008: XX). Portti- ja immersiiivinen fantasia eivät siis Mendlesohnin jaottelussa sekoitu toisiinsa. Kuitenkin DAI:ssa pelin rakenteen kannalta olennaisena osana ovat juuri etsintä- ja tehtävämuotoiset (engl. *quest*) juonenkäänteet, joten porttifantasiainkin määritelmä sopisi kuvaamaan sen tarinatyyppiä. (Mendlesohn 2008: XIX–XX.)

Immersiiivisenä fantasiana DAI pitää sisällään monia muita lajin ja tarinatyyppien teoksille ominaisia piirteitä. Immersiivisten ja porttifantasioiden fantasiamaailmat sijoittuvat useimmiten yhteneväiseen miljööseen, joka muistuttaa keskiaikaista feodaaliyhteiskuntaa monarkkeineen, hevuskärryineen ja synkkine metsineen. Teosten fantastiset elementit ammentavat myös keskiaikaisesta satuhahmojen ja hirviöiden kuvastosta; päähenkilön eteen tuodaan esimerkiksi taikuutta, noitia sekä lohikäärmeitä. Fantasiakirjallisuuden teemat ovat myös usein toistuvia. Yleisiä ja DAI:stakin löytyviä teemoja ovat hyvän ja pahan taistelu, järjestyksen palauttaminen kaaoksen keskelle sekä rakkaus ja ystävyys. Fantasiakirjallisuudelle on myös tyyppillistä käsitellä nykypäivän ongelmia, vaikka ne onkin puettu maagiseksi tarinaksi. Fantasiagenren avulla voidaan ikään kuin turvallisen etäisyyden ja välimatkan päästä tarkastella reaali maailman ongelmia, kuten ihmisten välistä epätasa-arvoa, sotaa tai ahneutta. (Hunt 2001: 2–3; Sinisalo 2004: 17–18, 23–24.)

2.3 Aiempi tutkimus

Nimistöntutkimus on ainakin Suomessa painottunut laajalti paikan- ja henkilönnimien tutkimukseen. Näiden kohdalla tarkoitan nimenomaan todellisten henkilöiden ja paikkojen nimiä. Kuitenkin onomastiikan alalla on kasvavassa määrin alettu tarkastella myös muita nimiä kuten esimerkiksi yritysten ja tuotemerkkien nimiä, kirjallisuuden nimiä sekä internetin nimiä. Virtuaalisten nimien tutkimuksessa ja varsinkin pelinimistön tutkimuksessa on vielä paljon keski-tytty *käyttäjänimien*, eli pelaajan sivustokohtaisten nimimerkkien, sekä pelaajien antamien *pe-
lihahmojen nimien* käsittelyyn. Alan piirissä on tutkittu esimerkiksi virtuaalitallien hevosten

nimiä (Kööpikkä 2018), eri sivustojen käyttäjänimiä (Tuura 2016, Hämäläinen 2019) sekä videopelien The Sims ja World of Warcraft pelaajien antamia hahmonnimiä (Ripatti 2016). Muidenkin pelinimien tutkimus näyttää kuitenkin yleistyvän, ja esimerkiksi paikannimiä virtuaalisessa ympäristössä on tutkinut Jenni Räsänen Counter Strike -videopelin nimiä käsittelevässä gradussaan (2019), jossa hän soveltaa kaupunkinimistön tutkimuksen näkökulmaa virtuaalisen maailman nimistöön. Myös Hämäläisen (2019) väitöskirjassa tarkastellaan virtuaalisen mini-golf-radan nimiä.

Tämä tutkielma ponnistaa hieman erilaisista lähtökohdista kuin aikaisemmat virtuaalisten nimien tutkimukset. Käyttämäni teoria ja metodit pohjautuvat suuresti kirjallisuuden nimien tutkimukseen, sillä roolipelaamiseen pohjautuvaa rpg-videopeliä voisi kuvata interaktiiviseksi ja visuaaliseksi kertomukseksi. Suomalaisesta kirjallisuuden nimien tutkimuksesta löytyy kattavia esimerkkejä fantasiamaailmojen tarkastelusta niin suomeksi kuin englanniksi. Näistä omaa tutkimustani lähimpänä on Uusitalon (2018) nimien funktioita ja niiden osaa fantasiamaailman rakentamisessa käsittelevä pro gradu, jossa tarkastellaan kolmen teoksen kaikkia erisnimiä. Muita vastaavia tutkimuksia ovat Mentulan (2006) J.R.R. Tolkienin *Taru sormusten herran* erisnimien muodostamista, merkitystä sekä funktioita erittelevä pro gradu sekä Bertillsin lastenkirjallisuuden henkilönnimiä käsittelevä väitöskirja *Beyond Identification. Proper Names in Children's Literature* (2003). Bertills antaa kattavan kuvan lastenkirjallisuuden nimistä nojautumalla muun muassa nimien semantiikkaan ja funktioihin, niiden tarinankeronnalliseen merkitykseen sekä käännettyihin nimiin.

Kirjallisuuden nimien funktioita on sivuttu myös muissa pro graduissa esimerkiksi kääntämisen yhteydessä (kuten Tirkkonen 2018; Mäkinen 2010), mutta edellä mainitut Uusitalon (2018) sekä Mentulan (2006) tutkielmat ovat kuitenkin lähimpänä omaa tutkielmaani. Yhdessä Bertillsin väitöskirjan (2003) ja *Nimistöntutkimuksen perusteiden* (Ainiala ym. 2008) kanssa ne toimivat tutkielmani tärkeimpinä teoria- sekä vertailupohjinani. Käytän tutkielmassani hyväksi myös kandidaatintutkielmaani, joka käsitteli Dragon Age: Inquisitionin pelaajien pelihahmoilleen antamia nimiä (Uusi-Äijö 2018).

Kotimaisten tutkimusten lisäksi fantasiakirjallisuuden nimien tutkimus on yleistynyt myös kansainvälisesti. Lehdet *Journal of Literary Onomastics* sekä American Name Society'n julkaisema *Names. A Journal of Onomastics* ovat julkaisseet monia fantasiakirjallisuuden nimiä käsitteleviä artikkeleita. Niissä on tutkittu esimerkiksi J.R.R. Tolkienin Keski-Maahan sijoittuvia nimiä (Baker 2014; Robinson 2013) sekä *Harry Potterin* nimiä (Gibka 2019; Compagnone ym. 2012). Fantasiakirjallisuuden nimien piirteitä ja erityisesti fantasiamaailman nimien ominaisuuksia on myös eritelty esimerkiksi Ursula Le Guinin tuotannon (Algeo 1982;

Robinson 2018), Lordi Dunsayn teoksen *The King of Elfland's Daughter* (Robinson 2015) sekä Frank Herbertin romaanissa *Dyyni* (Kennedy 2016). Ursula Le Guinin fiktiivisiä nimiä (Algeo 1982; Robinson 2018) samoin kuin Lordi Dunsayn antamia nimiä (Robinson 2015) käsittelevät artikkelit keskittyvät enemmän nimien maagisiin ja fiktiivisiin mielikuviin, kun taas Herbertin *Dyynin* nimiä (Kennedy 2016) käsitellään pääosin fiktiivisen maailman ja sen kulttuurien luomisen apuvälineinä.

Varsinaisen nimistöntutkimuksen ulkopuolelta tutkielmani aihetta sivuaa myös videopelien tutkimus. Sen alalta on lähiaikoina kirjoitettu pro gradu -tutkielmia muun muassa kerronnallisten keinojen ja multimodaalisen tekstintutkimuksen kautta (Korhonen 2018), englantilaisen filologian ja videopelien vuorovaikutuksen näkökulmasta (Heikkonen 2018) sekä videopelissä esitettyjen pohjoismaisten myyttien toimimisesta Pohjoismaiden brändinä (Lasausse 2018). Heikkisen pro gradussa toinen käytettävistä aineistoista on tämänkin tutkielman aineistoksi valikoitunut DAI. Edellä mainitut tutkielmat ovat lähimpänä omaa tutkimustani, mutta varsinainen videopelejä käsittelevä tutkimuksen kenttä on tietenkin vielä paljon laajempi.

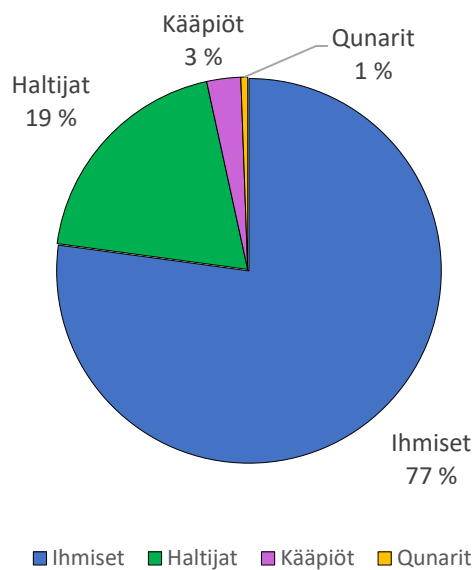
3 Hahmonnimet

Tässä luvussa perehdyn DAI:n hahmonnimiin ja niiden funktioihin. Ensin esittelen hahmonnimiä yleisesti. Kerron, millaisia kulttuuriryhmiä pelistä löytyy, miten hahmonnimet jakautuvat näiden välille sekä millaisia ovat kulttuurien nimenantokäytänteet. Yleisemmän esittelyn (luku 3.1) jälkeen siirryn funktioiden tarkastelemiseen luvuissa 3.2–3.5.

3.1 Yleisesti DAI:n hahmonnimistä

Aineistossani on yhteensä 176 hahmonnimeä. Näistä 135 kuuluu ihmisille, 34 haltijoille, 6 kääpiöille ja yksi qunarille (Kuvio 1). Rotujen puolesta suurin osa DAI:n hahmonnimistä on siis ihmisten nimiä. Jotkin ihmisten nimistä olisivat vielä jaettavissa nimenkantajan kansalaisuuden avulla orlais'laisiin, tevinteriläisiin, avvarlaisiin, nevarralaisiin, antivalaisiin, marchesilaisiin (Free Marches) sekä fereldeniläisiin nimiin. Peli ei kuitenkaan riittävän kattavasti kerro jokaisen hahmon kansalaisuutta, joten niiden perusteella olisi mahdotonta toteuttaa ihmisten nimien tarkkaa jaottelua. Sen vuoksi pidän hahmonnimien kohdalla aineiston nimien lajittelun vain

rotujen tasolla. Ihmisten kansalaisuuden näkymistä ja nimien kielialuetta kuvaavia piirteitä tarkastelen kattavammin luvussa 3.4.



Kuvio 1. DAI:n hahmonnimet roduittain jaoteltuna.

DAI:ssa eri roduilla on hieman toisistaan vaihtelevat nimeämiskäytännöt. Ihmisten ja kääpiöiden nimenanto muistuttaa paljolti reaali maailman länsimaisten yhteisöjen nimeämiskäytänteitä. Lapsi saa syntymänsä jälkeen yhden tai useamman virallisen etunimen sekä perheen mukaisesti myös virallisen lisänimen eli sukunimen. Haltijat puolestaan saavat yhden yksilöivän etunimen eli päänimen, ja sukunimekseen he saavat klaaninsa nimen. Useimmin heistä käytetään kuitenkin vain päänimeä ilman klaaninimeä. Pelaajalle erikoisimpana hahmonnimijärjestelmänä esiintyy quarien nimet. Pelaaja voi keskustella pelin ainoan quarin Iron Bullin kanssa tämän nimestä. Iron Bull kertoo valinneensa nimensä itse. Hänen mukaansa quareilla ei perinteisesti ole varsinaisia nimiä, vaan heidän ammattinimekkeensä toimii heidän nimenään. Quararien niminä toimivat quarikielellä esimerkiksi leipuria, sotilasta tai lasten kasvattajaa vastaavat ammattinimekkeet. Quararien nimet ovat heidän yhteiskunnalliseen rooliinsa viittaavia nimityksiä eivätkä varsinaisia nimiä, koska nimeäminen ja varsinkin sen tarjoaminen on quissa paheksuttavaa. Pelin ainoa quarin nimi ei siis täysin vastaa rotunsa nimenantokäytäntöjä. Syitä tähän pohditaan vielä myöhemmissä luvuissa 3.3, 3.4 ja 5.2.

DAI:ssa hahmoja on nimetty monin keinoin. Hahmojen nimet voivat koostua pelkästään etunimestä tai sukunimestä, etunimen ja sukunimen yhdistelmästä, ammattinimikkeestä ja virallisen nimen yhdistelmästä tai pelkästään ammattinimekkeestä (ks. taulukko 1). Näitä avataan tar-

kemmin tulevissa alaluvuissa. Kuten luvussa 2.1 esitettiin, aineistossani suurin osa hahmonnimitä on ruutunimiä. Tarvittaessa vertailen hahmon ruutunimeä ja kokonimeä toisiinsa.

Taulukko 1. DAI:n hahmonnimet tyypeittäin.

Nimen tyyppi	Lukumäärä
Etunimi	81
Sukunimi	31
Etu- ja sukunimi	12
Ammattinimekkeen, tittelin tai arvonimen sisältävä nimi	37
Pelkkä ammattinimike	15

3.2 Fiktionaalistava funktio

Yksi fantasiamaailman nimien olennaisimmista tehtävistä on fiktiivisen nimimaiseman luominen. Tämän fiktionaalistavan funktion avulla ”nimi tekee tarkoitteestaan fiktiivisen hahmon, paikan tai muun tarkoitteen” (Ainiala ym. 2008: 339). Fiktionaalistavan funktion kannalta merkityksellistä on myös nimen sijoittuminen niin sanotulle fiktiivisyyden janalle reaali maailmassa esiintyvien todellisten henkilöiden nimistä aina täysin keksittyihin nimiin. Kuten luvussa 2.2.2 mainitsin, DAI:ssa ei näytä olevan reaali maailmassa esiintyvien kohteiden nimiä eli autenttisia nimiä. Lainanimiäkään ei pelin maailmassa ole. Fiktiivisistä nimistä on löydettävissä niin realistisia mutta epäautenttisia nimiä kuin keinotekoisia nimiä.

Reaali maailmasta löydettävissä olevia nimiä eli realistisia mutta epäautenttisia nimiä ovat muun muassa *Cassandra*, *Cullen*, *Dagna*, *Felix*, *Sera*, *Samson*, *Sutherland* ja *Yvette*. Näistä ruutunimistä *Cullen*, *Samson* ja *Sutherland* ovat hahmojen sukunimiä, kun taas muut ovat etunimiä. Nimien kantajista suurin osa on ihmisrotuisia. Vaikka näiden hahmojen nimiä esiintyy siis myös todellisen maailman ihmisillä, näiden nimien tarkoitus ei ole viitata pelimaailman ulkopuolisiin henkilöihin. Realistisia nimiä on 129, eli 74 prosenttia hahmonnimitä.

Keinotekoisia nimiä eli yksinomaan Dragon Agen maailmaa varten luotuja nimiä pelissä ovat esimerkiksi *Ithiren*, *Abelas*, *Mihris*, *Lord Trifles Minutiae*, *Deraboam* sekä *Hand of Korth*. Näistä haltijanimiä ovat *Ithiren*, *Abelas* ja *Mihris* ja ihmisten nimiä *Lord Trifles Minutiae*, *Deraboam* sekä *Hand of Korth*. Keinotekoisista nimistä ei siis esimerkiksi internetin hakukonetta käyttämällä löydy muita kuin Dragon Agea koskevia tuloksia. Keinotekoisia nimiä DAI:ssa on 129, eli neljäsosa hahmonnimitä.

Realististen mutta epäautenttisten sekä keinotekoisien nimien raja on häilyvä, sillä nimi voi olla pelintekijän keksimä, vaikka vastaavanlainen nimi tai sana löytyisikin reaali maail-

masta. Laskin keinotekoisiksi nimiksi myös deskriptiiviset lisänimet. Koen myös niiden olevan vain tarkasteltavaa teosta varten luotuja, sillä niiden voisi katsoa syntyvän teoksessa esiintyvien hahmojen ominaisuuksien tai piirteiden pohjalta. Deskriptiivisiä lisänimiä käsitellen tarkemmin alaluvussa 3.3.

Fiktiivisen tunnelman lisäksi nimien fiktiivisyydellä on DAI:ssa selkeä rooli eri kulttuurien ja rotujen merkitsijänä (ks. myös Bertills 2003: 220). Siinä missä ihmisten nimille on tyyppillisempää olla realistisia mutta epäautenttisia nimiä, varsinkin haltijanimet ovat useammin keinotekoisia ja imaginaarisemmilta vaikuttavia nimiä. Suurimmaksi osaksi realistisia mutta epäautenttisia nimiä kantavat ihmishahmot toimivat pelaajalle eräänlaisena tavallisten ja tutun näköisten nimenkantajien joukkona, jota vasten pelin muiden rotujen nimet näyttäytyvät syntyvän kontrastin kautta eksoottisempina. Realistisia piirteitä sisältävät nimet auttavat fantasia-maailman hahmojen ja paikkojen hahmottamisessa, ja samalla ne tukevat pelaajan immersiota luotuun maailmaan (Uusitalo 2018: 47–49, 57–58). Lisäksi nimien aiheuttamalla vierauden ja toiseuden mielikuvilla korostetaan DAI:n vähemmistörotuihin liitettyä eksotiikkaa. Fiktiivisellä funktiolla onkin olennainen rooli myös eri rotuja ja kulttuureja edustavien nimenkantajien kulttuuristen konnotaatioiden luomisessa (Bertills 2003: 142). Nimen ja kulttuurien suhdetta käsitellään vielä lisää luvussa 3.5.

3.3 Deskriptiivinen funktio

Deskriptiivisellä funktiolla tarkoitetaan nimien mahdollisuutta kuvata tai antaa lisätietoa kantajastaan. Kaunokirjallisuudessa tämä on ennen kaikkea semanttisesti läpinäkyvien eli sisällöltään ymmärrettävien hahmonnimien tehtävä. (Ainiala ym. 2008: 338–339.) Tutkielmassani deskriptiivinen funktio ja semanttinen läpinäkyvyys toimivat aina yhteistyössä. Deskriptiivinen funktio voidaan havaita vasta, kun nimen tarjoama lisätieto ymmärretään. Aineistoni käsittelyn helpottamiseksi jaottelen hahmojen ruutunimet kolmeen ryhmään. Tarkastelen deskriptiivistä funktiota *virallisten nimien, appellatiivisesta määritteestä ja virallisesta nimestä koostuvien nimien* sekä hahmon *epävirallisten deskriptiivisten lisänimien* kautta.

Virallisia deskriptiivisiä nimiä ovat DAI:n nimet, jotka antavat hahmostaan lisätietoa ja jotka esitetään pelissä hahmojen varsinaisina niminä. Tällaisia ovat esimerkiksi qunarini nimi *Iron Bull* ('Rautasonni'), haltijanimet *Abelas* (haltijakielellä 'Suru' tai 'Surullinen'), *Solas* (haltijakielellä 'Ylpeys' tai 'Ylpeä') ja *Skinner* ('Nylkijä') sekä ihmisnimet *Stitches* ('Tikit') ja

Three-Eyes ('Kolmisilmä'). Iron Bull on ainoa peruspelissä tavattava NPC-qunarihahmo⁵. Hänellä on lehmänsarvia muistuttavat sarvet, ja lisäksi hän kantaa suurta rautaista kirvestä. Iron Bullin ulkonäkö takaakin, että pelaaja tietää hahmon ensimmäistä kertaa nähdessään, kehen nimellä viitataan. *Iron Bull* on qunarien nimikäytäntöjen vastaisesti hahmon itselleen antama. Qunaritapojen mukaisesti hahmon nimen pitäisi olla qunarien suojelupoliisia tai vakoojaa vastaava ammattinimike *Ben-Hassrath*. *Iron Bull* -nimen antama lisätieto kuvaa ensisijaisesti hahmon ulkonäköä. Sen sijaan hahmojen taitoja ja kykyjä kuvaavia nimiä ovat muun muassa *Skinner* ja *Stitches*. Skinner ja Stitches ovat molemmat Iron Bullin johtaman erityisjoukon jäseniä, ja hahmojen nimet kytkeytyvät heidän ryhmän kannalta tärkeisiin taitoihinsa. Skinner on haltijarotuinen jousiampuja, jonka nylkijää tarkoittava nimi kuvaa haltijan metsästystaitoja. Stitches puolestaan toimii joukon parantajana ja lääkärinä, ja miehen nimi merkitsee haavojen hoidossa käytettyjä ompeleita. Ulkonäön ja taitojen lisäksi deskriptiivisellä funktiolla voidaan tuoda ilmi tai korostaa hahmon luonnetta tai ominaisuutta. *Solas* korostaa kantajansa muista haltijoista eroavaa ylväyttä sekä alistumattomuutta. *Abelas* puolestaan vahvistaa mielikuvaa hahmon surullisuudesta. Nämä kaksi nimeä herättävät myös mielikuvia kantajistaan, eli ne toteuttavat myös affektiivista funktiota.

DAI:n virallisten nimien deskriptiivisyyttä on kiinnostavaa pohtia myös perinteisen kirjallisuuden näkökulmasta. Esimerkiksi Mentula havaitsi *Taru sormusten herraa* tarkastelevassa gradussaan (2006: 45), että Tolkienin luomien semanttisesti läpinäkyvien erisnimien yleisin merkityssisältö kuvaa erityisesti nimenkantajan fyysisiä ominaisuuksia. DAI:ssa kuitenkin suurin osa kuvailevista nimistä liittyy hahmon psyykkisiin ominaisuuksiin, kuten taitoihin tai luonteeseen. Uskon tämän johtuvan pelien visuaalisesta luonteesta. Kirjallisuudessa nimellä voidaan luoda ja korostaa hahmon ulkonäköä, mutta videopelissä hahmo tuodaan pelaajan eteen jo valmiiksi visualisoituna. Nimellä ei siis silloin välttämättä tarvitse kuvata hahmon ulkonäköä, vaan se voi keskittyä kuvaamaan hahmon psyykkisiä piirteitä, joita pelaaja ei voi hahmoa katsomalla suoraan havaita.

Appellatiivisen määritteen ja virallisen nimen sisältävillä nimillä tarkoitan arvonimen, tittelin tai muun määritteen sisältäviä nimiä. Näitä ovat esimerkiksi *Ambassador Briala* ('Suurlähettiäs Briala'), *Breaker Thram* ('Murskaaja Thram'), *Empress Celene* ('Keisarinna Celene'), *Granny Mae* ('Mae-mummo'), *One-Eyed Jimmy* ('Yksisilmäinen Jimmy'), *Recruit Whittle* ('Alokas Whittle') ja *Speaker Anais* ('Puhuja Anais'). Näissä esiintyy semanttisesti läpinäky-

⁵ DAI:n peruspelin lisäosa, *Trespasser*, sisältää paitsi lisätietoa qunareista myös enemmän qunareiden nimiä ja heidän kulttuuriinsa kytkeytyviä paikannimiä.

vän määritteen lisäksi hahmon virallinen nimi, joka on usein semanttisesti läpinäkymätön (kuten *Recruit Whittle*). Appellatiivisia ilmauksia sisältävien nimien tehtävä on useimmiten antaa lisätietoa hahmon ammattista tai valta-asemasta. Ne ilmaisevat pelaajalle, miten hahmo sijoittuu hierarkkisesti omassa yhteisössään. Keisarinna on korkeampiarvoisampi kuin suurlähettiläs, joka taas on korkea-arvoisempi kuin sotilasryhmän alokas. Yhteisön arvostuksen lisäksi ne antavat myös tietoa pelin yhteiskuntarakenteesta (ks. esim. Bertills 2003:151–153, 158). Tämän joukon nimistä kaksi viittaa myös ammatin tai kirjaimellisen valta-aseman ulkopuolelle. Nimissä *One-Eyed Jimmy* sekä *Granny Mae* appellatiivinen määrite antaa lisätietoa hahmon erityispiirteestä (yksisilmäisyys tai korkea ikä).

Edellisten lisäksi deskriptiivistä funktiota toteuttavat pelihahmojen deskriptiiviset lisänimet. Tällaiset nimet eivät sisällä lainkaan virallisia etu- tai sukunimiä, vaan ne kertovat ainoastaan hahmon roolin tai tehtävän pelaajan ohjaileman hahmon näkökulmasta. Pelaaja voi näiden kohdalla olettaa, että ne eivät ole pelihahmojen oikeita nimiä vaan nimityksiä ja ammattinimikeitä muistuttavia kutsumanimiä. Deskriptiivisiä lisänimiä ovat muun muassa *Storyteller* ('Tarinankertoja'), *Your Trainer* ('Teidän kouluttajanne'), *Hinterlands Healer* ('Hinterlandsin parantaja'), *Refugee* ('Pakolainen') ja *Dwarven Bookseller* ('Kääpiörotuinen kirjakauppias'). Vaikka nämä ovatkin melko lähellä nimityksiä, ne ovat pelissä yhtä kaikki selvästi hahmojen nimiä siinä missä aikaisemmin tässä luvussa mainitut nimet. Deskriptiivisiä lisänimiä on hahmoilla, joiden kanssa pelaaja voi kommunikoida ja käydä kauppaa tai joilta hän voi vastaanottaa tehtäviä. Näiden hahmojen tapauksessa heidän tarjoamansa toiminta tai osuus tarinan kuljetuksessa on siis tavallaan merkittävämpi kuin hahmon varsinainen henkilöllisyys tai tämän yksilöllinen identiteetti. Deskriptiivisillä lisänimillä nimettyjen hahmojen vaikutus päätarinan tulkintaan on myös vähäisempi, sillä heiltä saadut tiedot tai tehtävät eivät vaikuta pelin varsinaisen tarinan kulkuun tai lopputulokseen.

3.4 Sosiaalinen ja luokitteleva funktio

Tässä alaluvussa käsittelen aineistoani sekä sosiaalisen että luokittelevan funktion kautta, sillä ne ovat DAI:n nimistössä usein niin tiiviisti sitoutuneet toisiinsa, ettei niiden yksittäinen tarkastelu olisi kovinkaan järkevää. Sosiaalinen funktio tarkoittaa nimien ominaisuutta viitata yksilön sosiaaliseen asemaan, kuten yhteiskuntaluokkaan sekä muuhun vastaavaan rooliin, tai sijoittumiseen yhteiskunnan tasolla. Luokittelevasta funktiosta taas puhutaan, kun nimien avulla tarkoitteet luokitellaan sisällöllisesti ja rakenteellisesti yhteneväisiin luokkiin tai alaryhmiin.

(Ainiala ym. 2008: 339.) Tutkielmassani luokittelevalla funktiolla tarkoitetaan nimien jakautumista hierarkkisiin ryhmiin sekä eri rotujen ja kulttuurien edustajien nimiin.

Hahmojen sosiaalisesta asemasta selvimpiä merkkejä ovat nimien sisältämät appellatiiviset ilmaukset, joita tarkasteltiin luvussa 3.2 deskriptiivisen funktion kautta. Luvussa esitelmäni appellatiivisen määritteen ja virallisen nimen sisältämät nimet sekä epäviralliset deskriptiiviset lisänimet pitävät sisällään sosiaalista funktiota toteuttavia nimiä. Esimerkiksi nimet *Empress Celene* (‘Keisarinna Celene’), *Recruit Whittle* (‘Alokas Whittle’), *Refugee* (‘Pakolainen’) ja *Dwarven Bookseller* (‘Kääpiörotuinen kirjakauppias’) kertovat nimenkantajansa sosiaalisesta asemasta ja sijoittumisesta yhteiskunnallisessa hierarkiassa. Esimerkiksi alokkaana toimiva Recruit Whittle on yhteiskunnallisesti vakaampi ja vaikutusvaltaisempi kuin maagien ja temppeleherrojen sotaa paennut Refugee. Orlais’n valtion korkeimmassa auktoriteettiasteessa toimiva Empress Celene taas nauttii kaikista laajimman väkijoukon arvostusta.

Sosiaalisen funktion ja yhteiskunnallisen tilanteen kuvastamisen näkökulmasta hahmojen epäviralliset deskriptiiviset lisänimet ovat huomioon otettavia. Nimeäminen samoin kuin nimeämättä jättäminen on aina konkreettinen teko, ja ihmiselle on luontaista nimetä tärkeänä pitämiään tai lähipiirissään jatkuvasti läsnä olevia asioita (Ainiala ym. 2008: 15–16). Pelihahmojen nimeäminen ainoastaan appellatiivisella ilmauksella, kuten *Refugee* tai *Dwarven Bookseller*, tekee hahmosta ikään kuin yksilönä vähemmän merkittävän kuin etu- tai sukunimen sisältävällä nimellä nimetty hahmo. Epäviralliset deskriptiiviset lisänimet korostavatkin joko pelihahmon toiminnallista roolia (kauppias jne.) tai tämän roolia tietyn ryhmän jäsenenä. Esimerkiksi nimen *Refugee* nimenkantaja esiintyy pelaajalle yhtenä monista maagien ja temppeleherrojen sodan liikkeelle ajaneista pakolaisista. Kiinnostavaa on, että tämän samaisen pakolaisen poika on kuitenkin nimetty *Hyndeliksi*. Nimi kerrotaan pelaajalle jo Refugeen antamassa tehtävässä, ja verrattuna isäänsä Hyndel myös esittelee itsensä, tehden nimensä tiettäväksi inkvisiittorille ja tämän ryhmälle. Refugee taas ei missään vaiheessa kerro pää- tai klaaninimeään, vaikka pelaajalla on tämän kanssa paljon enemmän dialogia Hyndeliin verrattuna. Siinä missä *Hyndel* tarjoaa pelaajalle tietoa haltijanimistä, *Refugee* puolestaan korostaa vallitsevaa sotatilaa ja sen aiheuttamaa yhteiskunnallista kuohuntaa.

Sosiaalinen ja luokitteleva funktio ovat läsnä myös nimien rotua ja kielialuetta ilmaisevilla elementeillä. Thedasissa ihmisten sosiaalinen asema ja vaikutusvalta ylittää muut rodut. Heikoimmassa asemassa ovat haltijat, jotka toimivat useimmiten muiden rotujen palvelijoina tai muissa auttavissa tehtävissä. Oppineita haltijoita on pakollista koulutusta saaneita haltijarotuisia maageja lukuun ottamatta hyvin vähän. DAI:n haltijakieliset nimet, kuten *Emalien* ja *Ithiren*, luokittelevat hahmot auttamatta haltijoiksi ja siten myös alhaisemman yhteiskunnalli-

sen aseman jäseniksi. Haltijoiden nimillä merkitäänkin vahvasti hahmon sosiaalista asemaa, ja ihmisten nimien kaltaisella haltijanimellä on hahmon sosiaalista asemaa kohottava vaikutus. Esimerkiksi Inkvisition Skyhold-linnakkeessa työskentelee haltijarotuinen apteekkari, joka on paitsi käynyt yliopistoa myös palvellut monien valtioiden johtajia. Hänen saavutuksensa ovat siis haltijaksi merkittävät. Haltijoille tavallisen pelkän päänimien sijaan hänen ruutunimensä onkin *Elan Ve'mal*. Vaikka nimestä kuultaa läpi haltijakielen vaikutus, klaaninimen nostaminen näkyväksi viralliseksi lisänimeksi tuo hahmon nimen lähemmäs ihmisten nimiä. Hahmon nimi korostuu selkeästi erilaisena, kun kaikki muut pelin haltijoiden ruutunimet sisältävät ainoastaan hahmon päänimien. Hieman samalla tavalla toimii myös nimi *Iron Bull*, joka muodoltaan vastaa ihmisille tyypillistä etu- ja sukunimen yhdistelmää. ”Kunnollisella” nimellä esiintyminen tekee Iron Bullin hahmosta inhimillisemmän verrattuna viittaamiseen pelkällä ammattinimekkeellä *Ben-Hassrath*.

Muiden rotujen lisäksi myös osa ihmisten kulttuureista on muita ihmisiä väheksytympiä tai halveksitumpia. Esimerkiksi avvarit ja tevinteriläiset ovat muiden Thedasin kansalaisten silmissä huonomaineisempia. Avvarit esitetään muihin thedasilaisiin verrattuna pakanallisina ja barbaarisina, kun taas tevinteriläiset ovat tunnettuja magian väärinkäyttämisen ja siihen liittyvistä julmuuksista. Ihmisten nimien kohdalla eri kielialueiden (kielet orlais, valtaväestönkieli, tevinter ja avvar) nimet muodostavat omia nimisysteemejä, ja tietyn nimisysteemin sisältämien nimien yhtäläisyyksiä on helppo havaita. Esimerkiksi valtaväestönkieliset nimet ovat pääosin englanninkielisiä, kuten *Cullen*, *Judith* ja *Ruth*. Orlais’laisten nimet ovat pääosin ranskankielisiä, kuten *Countess Dionne*, *Hanley D’Urvain* ja *Michel de Chevin*. Tevinterin nimet taas ovat latinankielisiä tai latinan kieltä muistuttavia, kuten *Halward Pavus*⁶, *Vicinius*, *Viuus Anaxas*, sekä *Felix* ja *Gereon Alexius* (huom. ruutunimet *Felix* ja *Alexius*, mutta pelaajalle mainitaan hahmojen ensikohtaamisessa myös näiden sukunimi).

Valtaväestön- ja orlais’nkieliset nimet ovat sosiaaliselta asemaltaan lähtökohtaisesti samanarvoisia, ellei nimessä ole mukana arvonimeä tai muuta sosiaalisen aseman merkkiä. Näiden nimien kohdalla luokitteleva funktio on sosiaalista funktiota merkittävämpi, sillä pelaajalle ilmaistaan ainoastaan pelihahmon kielellinen ja kulttuurinen tausta. Nämä nimet toimivat siis ikään kuin sosiaalisesti neutraaleina. Aineistossani sosiaalinen funktio näyttää kumpuavan luokittelevasta funktiosta: nimen sijoittuminen tietyn hierarkkisen ryhmän, rodun tai kulttuurin edustajan nimeksi määrää samalla nimenkantajan sosiaalisen ja yhteiskunnallisen aseman. Ni-

⁶ päivö, päivönis suom. ’riikinkukko’ (Pitkänen 2001: s.v. *riikinkukko*)

miin sisältyykin paljon *konnotatiivisia* merkityksiä eli tietoa ja mielikuvia nimenkantajan ro-
dusta sekä sosiaalisesta ja yhteiskunnallisesta asemasta (Ainiala ym. 2008: 34).

3.5 Humoristinen funktio

DAI:n hahmonnimille ominainen funktio on nimien humoristisuus. Humoristisella funktiolla tarkoitetaan nimien esiintymistä lukijaa viihdyttävänä ja huvittavina yksityiskohtina. Humoristisen funktion haastavuus on, että huumorin toimivuus on hyvin subjektiivista. Vaikka nostan käsiteltäväkseni joitain esimerkkejä humoristisesta funktiosta, DAI:sta on löydettävissä myös muita huvittaviksi koettavia nimiä. Käsittelem humoristista funktiota sen pohjalta, mistä nimien hauskuus johtuu. Aineistossani huumoria synnyttävät *ylemmyyden tunto*, *kielellä leikkiminen* sekä *nimen ja nimenkantajan välinen inkongruenssi*. (McDonald 2012: 33–62; Ainiala ym. 2008: 339.)

Ylemmyysteorian (engl. *superior theory*) mukaan asioiden hauskuus johtuu yksilön kokemasta ylemmyyden tunteesta. Huumori syntyy siis vastapuolen naurunalaiseksi saattamisesta. Kun koemme toisen jollain tavalla itseämme huonompana tai näemme hänen epäonnistuvan, voivat tällaiset tilanteet aiheuttaa meissä mielihyvää. Ylemmyysteoriassa asioiden huvittavuus muodostuu siis vahingonilosta, kunhan naurumme kohde nolataan riittävän harmittomasti. (McDonald 2012: 33–48.) DAI:ssa naurunalaisen tilanteen kautta annettuihin nimiin kuuluu esimerkiksi nimityksen kaltainen *Your Trainer* ('Teidän kouluttajanne'). Your Trainer on maagin taisteluluokakseen valinneen inkvisiittorin erikoisalan kouluttaja, jonka tarjoama opetus mahdollistaa pelaajalle unimaailmaan (engl. *The Fade*) syntyneiden repeämien tuottaman energian valjastamisen taistelua varten. Hänen kanssaan käyty ensimmäinen keskustelu on seuraava (oma käännös kursivilla englanninkielisen alla):

YOUR TRAINER: Hello. Yes, Hello. I am your trainer.

Hei. Kyllä, hei. Olen Teidän kouluttajanne.

INKVISIITTORI: Yes?

Niin?

YOUR TRAINER: I am your trainer.

Olen Teidän kouluttajanne.

INKVISIITTORI: You said that.

Sanoitte sen jo.

YOUR TRAINER: Good, because it has been a long journey, the cause is just, and if we don't start soon you won't have time to learn. (Ahem.) I am your trainer.

Hyvä, sillä matka on ollut pitkä, aate on reilu, ja ellemme aloita pian, niin Teillä ei ole aikaa oppia. (Öhöm.) Olen Teidän kouluttajanne.

(DAI Rift Mage Trainer, Youtube-video.)

Vasta edellä käydyn keskustelun jälkeen pelaajan on mahdollista vaikuttaa käytävään dialogiin. Keskustelussa Your Trainerin sekavuus, rönsyilevä puhetapa ja hahmon toistaman lauseen ”I am your trainer” näkyminen myös ruutunimessä tekee hahmosta koomisen. Hauskuutta korostaa vielä se, että muiden maagikouluttajien ruutunimet ovat *Viuus Anaxas* ja *Commander Helaine* (’Komentaja Helaine’). Näiden hahmojen nimet sopivat yhteen muiden DAI:n hahmonnimien kanssa; *Viuus Anaxas* on etu- ja sukunimen yhdistelmä ja *Commander Helaine* puolestaan on tittelin ja opaakin etunimen sisältävä nimi. *Your Trainer* on siis nimityksen kaltaisena nimenä jo muodoltaan erilainen muihin verrattuna, ja lisäksi se vaikuttaa paljon epäformaalimmalta.

Toinen humoristinen DAI:n hahmon nimi on *Lord Trifles Minutiae*, jonka referentti on mitä kummallisimpiin paikkoihin ilmestyvä ja inkvisiittorilta historiallisia nippelitietoja kyselevä aatelismies. Vastaamalla oikein kolmeen miehen esittämistä kysymyksistä pelaaja saa käyttöönsä uniikin lusikan muotoisen nuijan nimeltä *The Boon of the Spoon* (’Lusikan siunaus’). Lusikan muotoisen aseensa saaminen palkintona on jo itsessään huvittava tapahtuma, mutta myös hahmon nimi voi hauskuuttaa englantia hyvin osaavaa pelaajaa. Nimen *Lord Trifles Minutiae* kumpikin osa ovat synonyymejä englannin nippelitietoa tarkoittavalle sanalle *trivia* (esim. Thesaurus s.v. *trivia*). Hahmon nimi siis kuvaa kielellisen leikittelyn avulla hahmon toimintaa pelissä. Vieraskielisille pelaajille nimen hauskuus saattaa tinkiä huomaamatta.

Humoristisen funktion toteutumisen keinona DAI:ssa toimii myös nimen ja nimenkantajan välinen inkongruenssi. Huumoria käsittelevissä teorioissa inkongruenssilla tarkoitetaan huvittuneisuutta, joka syntyy toisiinsa sopimattomien asioiden kohtaamisesta. Inkongruenssi itsessään on toki hankala käsite määriteltäväksi, ja kaikki toisiinsa sopimattomat elementit eivät tietenkään aiheuta huvittuneisuutta. (McDonald 2012: 49–62.) Tässä kohden tarkoitan inkongruenssilla nimenkantajan, ruutunimen sekä tämän kokonimen välistä kontrastia, joka aiheuttaa nimen humoristisuuden. Inkongruenssin kautta naurettavaksi asetettuja nimiä ovat aineistossani ruutunimet *Cassandra* ja *Krem*. *Cassandra* on inkvisiittorin sisäpiirin jäsen ja Inkvisition varsinainen perustaja. Hänen ja inkvisiittorin väliset keskustelut paljastavat pelaajalle, että Cas-

sandran perhe kuuluu nevarralaiseen sukuun, jota voisi kuvailla mahtipontiseksi ja tärkeileväksi. Cassandra on kuitenkin hahmona hyvin maanläheinen ja teeskentelemätön. Tämän suvusta saatu tieto konkretisoituu Orlais'ssa pidetyissä juhlallisuuksissa, jossa Cassandra ilmoitetaan saapuneeksi nimellä *Cassandra Allegra Portia Calogera Filomena Pentaghast*. Pelajalle aikaisemmin kerrotun Cassandran sukua koskevan tiedon reaalistuminen sekä kuulutetun nimen ja nimenkantajan välinen kontrasti tekevät hetkestä yhden pelin huvittavimmista.

Hieman vastaava tilanne tapahtuu myös Kremin kohdalla. Hahmo on alkujaan Tevinteristä Iron Bullin joukkoihin kulkeutunut ihminen. Hän jätti kotimaansa sen suvaitsemattomuuden ja monien muiden transseksuaalina kohtaamiensa ongelmien vuoksi. Krem on Iron Bullin läheisin työntekijä ja paras ystävä, ja heidän välillään on jatkuvasti ystävällistä mutta sarkastista piikittelyä. Iron Bull paljastaakin inkvisiittorille Kremin oikean nimen olevan *Cremisius Aclassi*. Nimi toimii pelissä myös Iron Bullin lempinimien lähteenä, joista yksi on *Krem de la Crème* ranskankielisen 'eliittiä' tarkoittavan ilmauksen *crème de la crème* inspiroimana. Nimen koomisuuden lähtökohta on samoin kuin Cassandran koko nimen tapauksessa hahmon habituksen ja nimen välinen ristiriita. Kuitenkin merkittävä humoristisen funktion vahvistaja on Iron Bull, joka kertomillaan vitseillä ja antamallaan lisänimillä kutsuu pelaajaa nauramaan kanssaan parhaan ystävänsä syntymänimelle. Kremin tapauksessa tämän oikean nimen hauskuus muodostuukin ennen kaikkea pelaajan ja muiden NPC-hahmojen välisessä vuorovaikutuksessa.

4 Paikannimet

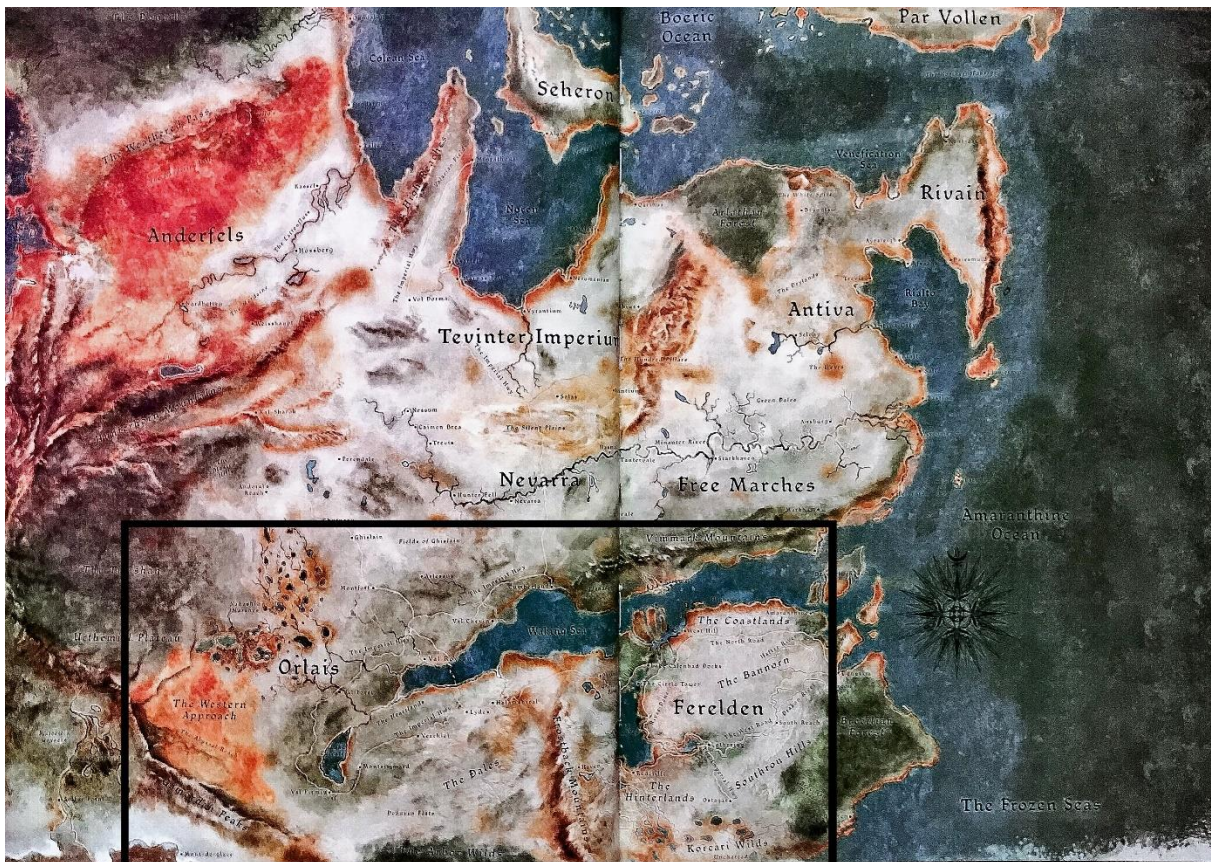
Tämän luvun tarkoitus on avata *Dragon Age: Inquisitionin* paikannimiä ja niiden funktioita. Alaluvussa 4.1 esitellään lyhyesti pelimaailmaa, peliin kuuluvia pelialueita ja niiden karttoja sekä pelin paikannimistön yleispiirteitä. Alaluvut 4.2–4.6 puolestaan keskittyvät paikannimien funktioihin.

4.1 Yleisesti DAI:n paikannimistä

DAI:n tapahtumat sijoittuvat Thedasin immersiiiviseen fantasiamaailmaan. Tarinan hahmot eivät siis tunne reaali maailmamme kaltaista maailmaa, vaan maaginen ja fiktiivinen maailma on heidän todellinen maailmansa. (ks. lisää Mendlesohn 2008: 59–113.) Thedas on yhtenäinen manner, joka on maantieteellisesti ja ilmastollisesti hyvin monipuolinen. Maantieteellisesti

toisiaan lähelläkin sijaitsevat alueet saattavat olla hyvin erilaisia. (Bioware ym. 2013: 15.) Esimerkiksi melkein vierekkäin pelikartalla (ks. liite 3) sijaitsevat pelialueet The Hinterlands sekä The Fallow Mire poikkeavat toisistaan melkoisesti: The Hinterlands on rehevää ja metsikköistä, kun taas The Fallow Mire on sumuista suoaluetta. Thedasin mantereeseen kuuluu yhteensä kymmenen valtiota: Anderlfels, Antiva, Ferelden, Free Marches, Orlais, Par Vollen, Navarra, Rivain, Seheron ja Tevinterin Imperiumi. Miltei jokaisella valtiolla on oma kulttuurinsa, ja jotkin ovat enemmän samankaltaisia kuin toiset. Näiden valtioiden sisällä sekalaisen joukon muodostavat kääpiöt ja haltijat. Heidän kulttuurinsa jäsenet liikkuvat muita vapaammin valtioiden välillä, ja kulttuurin edustajia löytyy koko Thedasin alueelta.

DAI:n tapahtumat sijoittuvat kartassa (ks. kuva 2) näkyvän Orlais'n ja Fereldenin alueelle. Orlais on ranskankielinen ja pääosin Orlais'n kulttuuria edustava valtio, joka sijaitsee pelikentän jakavan vuorijonon vasemmalla puolella. Ferelden puolestaan on valtaväestön kieltä ja kulttuuria edustava valtio vuorijonon oikealla puolella. DAI:n tapahtumat sijoittuvat melko pienelle alueelle koko Thedasin maailmasta. DAI:n taiteellisen johtajan Mike Laidlaw'n mukaan tiivis työryhmä ja perusteellinen suunnittelu mahdollistavat sen, että pelin maailma vai-



Kuva 2. Thedasi eli koko Dragon Age -sarjaan luotu pelimaailma. DAI:n pelialue sijoittuu Orlais'n ja Fereldenin alueelle, joka on rajattu kuvaan mustalla suorakulmiolla. (Alkuperäinen kuva: Bioware 2013: 8–9.)

kuttaa laajalta ja monipuoliselta, vaikka yksittäisen pelin tapahtumat sijoittuisivatkin vain rajatulle alueelle (Donaldson 2014). Orlais'n ja Fereldenin ulkopuolisiin kulttuureihin kytkeytyviä paikannimiä esiintyy vähemmistöinä näiden kahden valtion sisällä. Erittelen seuraavaksi teemmääni jaottelua DAI:n kulttuureista sekä niihin kytkeytyvistä paikannimistä, jonka jälkeen kerroon, miten paikannimet näkyvät pelissä.

Olen jakanut DAI:n paikannimet pelissä esiintyvien rotujen ja niiden piirissä syntyneiden kulttuurien mukaan ihmis-, haltija- ja kääpiökulttuureihin kytkeytyviin nimiin. Jaotteluni perustuu siihen, että yhteen kulttuuriin kytkeytyviä nimiä ovat:

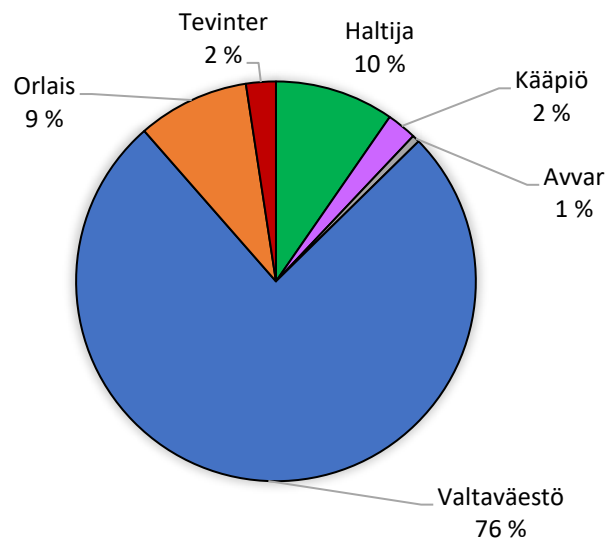
1. Kulttuurin jäsenten yhteisen äidinkielen mukaisesti kirjoitetut nimet sekä sen mukaisia nimielementtejä sisältävät nimet
2. Nimet, joiden määriteosa kuvastaa kulttuurin historiaa, uskontoa, taidetta tai muuta vastaavaa. Itse nimessä on siis kulttuurisia elementtejä sisältävä nimenosa tai nimielementti.
3. Nimet, jotka on pelissä annettu sellaisille paikoille, joissa tietty kulttuuri on merkittävästi esillä. Näiden paikkojen nimet eivät kuitenkaan sisällä ilmiselviä kulttuuriin kytkeytyviä nimenosia tai elementtejä. Tällaisia ovat esimerkiksi kääpiöiden rakentamien linnoitusten ja raunioiden ynnä muut tietyn kulttuurin edustajien hallussa olevien paikkojen nimet sekä kulttuurien historiaa pohjustaviin tehtäviin liittyvät nimet.

Näiden kriteerien perusteella qunarikulttuuriin kytkeytyviä nimiä ei DAI:n peruspelistä⁷ löydy. Thedasissa qunarien varsinainen kotimaa Par Vollen on DAI:n pelialueen ulkopuolella, joten qunarikulttuurin nimien puuttuminen on tämän vuoksi ymmärrettävää. Ihmiskulttuuriin kytkeytyvät paikannimet ovat jaoteltavissa valtaväestön sekä Orlais'n, Tevinterin ja avvarikulttuuriin kytkeytyviin nimiin. *Tevinterin, orlais'n ja avvareiden nimiin* kuuluvat siis muiden ryhmien tavoin kaikki näiden alueiden kieleen, historiaan ja kulttuuriin liittyvät nimet.

Valtaväestön kulttuuriin kytkeytyvien nimien kohdalla on huomattava, että ne kattavat kaikki pelin englanninkieliset nimet, joissa ei ole kulttuureita kuvastavia määriteosia. *Valtaväestön nimet* ovat siis nimiä, jotka ovat kulttuurien näkökulmasta neutraaleja. Kaikilla muilla kulttuureilla ja niiden edustajilla on oma valtaväestönkielen ulkopuolinen kieli (tämä koskee siis haltijoita, kääpiöitä, orlais'laisia, tevinteriläisiä sekä avvareita). Paikannimet voi edellä lu-

⁷ Lisäosa *Trespasser* sisältää enemmän qunareihin liittyviä paikannimiä.

etteleman kolmen kriteerin mukaan jaotella karkeasti kuudeksi ryhmäksi: *haltija*-, *kääpiö*-, *valtaväestön*, *avvareiden*, *orlais*'n ja *tevinterin* nimet. Pelin 333 paikannimeä jakautuvat kulttuurirytkösten puolesta seuraavasti: *valtaväestön*nimiä löytyy 252, *haltijan*nimiä 32, *orlais*'n nimiä 30, *tevinterin* nimiä 8, *kääpiön*nimiä 8 ja *avvareiden* nimiä 2 (Kuvio 2). Ihmiskulttuureihin liittyviä nimiä, eli *valtaväestön*, *orlais*'n ja *tevinterin* nimiä, on siis yhteensä 292. Paikannimiä koskevia kielivalintoja ja niiden merkitystä pohdin vielä tarkemmin luvussa 4.5.



Kuvio 2. DAI:n paikannimet kulttuuristen elementtien mukaan jaoteltuina.

DAI:n paikannimet näkyvät pelissä monen pelimekanismin eli pelin toimintojen, sääntöjen ja tarinallisten rakenteiden kautta (Suter ym. 2018: 9–10). Pelialueilla on sekä kartalle niiden löytämisen jälkeen ilmestyviä että vain pelialueella liikuttaessa näkyviä nimiä. Kartoissa nimettyinä näkyvät suurimmat kylät, maamerkit, linnakkeet, luolat sekä pelaajan pystyttämät leirit. Pelaajan täytyy kuitenkin ensin löytää ja joidenkin kohdalla aktivoida paikka, jotta se ilmestyy näkyville pelikarttaan. Aktivointia vaativat esimerkiksi maamerkit, joiden kohdalle pelaajan on pystytettävä Inkvisition lippu. Vasta tämän toiminnon jälkeen ne näkyvät itse pelikartassa.

Näiden lisäksi paljon paikannimiä näkyy pelaajalle vain hänen liikkuaan varsinaisilla pelialueilla, eli ne eivät löytämisen jälkeen näy kartalla. Pelaajan liikkuaan nimetyltä alueelta toiselle ruudulle ilmestyy uuden alueen nimi. Paikannimi viittaa yleensä tarkasti rajattuun paikkaan, kuten solaan, metsään tai tiehen, mutta pelissä paikannimi näkyy ruudulla hieman laajemmalla alueella kuin missä varsinainen referentti sijaitsee. Nämä pelissä näkyvältä kartalta puuttuvat paikannimet on järjestetty kerättäviksi kokonaisuuksiksi. Pelaajalle ilmoitetaan aina uuden paikan löytymisestä ja siitä, paljonko niitä on vielä jäljellä kyseisellä pelikartalla.



Kuva 3. DAI:n pelialueilla näkyvää nimitystä. Ylemmässä kuvassa näkyvät kartoille aktivoiminnan jälkeen ilmestyvät paikannimet. Pelikonsolin osoitin on kuvassa linnakkeen Caer Bronach yllä, jolloin karttasymboliin liittyvä nimi on näkyvässä pelaajalle. Alemmassa kuvassa esimerkki kerättävistä paikannimistä, jotka ilmestyvät ruudulle vain pelialueilla liikuttaessa. (Kuvat itseotettuja.)

Löytämällä kaikki pelikartan keräiltävät paikannimet pelaaja kasvattaa Inkvision vaikutusvaltaa 200 lisäpisteellä. Vaikutusvallan kasvattamista vaaditaan tiettyjen pelitoimintojen suorittamiseen sekä pelissä etenemiseen. Alla olevasta taulukosta (Taulukko 2) voi nähdä, mikä on kerättävien paikannimien osuus pelikarttojen kaikista paikannimistä. Kerättävät paikannimet kattavat vähintään puolet pelialueiden paikannimistä (lukuun ottamatta pelialuetta Hissing Wastes).

Taulukko 2. DAI:n pelialueittain kerättävien nimien osuus kaikista pelialueen paikannimistä.

Alue	Kerättävät paikannimet	Paikannimet yhteensä
Crestwood	19	33
Exalted Plains	21	34
The Emerald Graves	26	42
Emprise du Lion	16	26
The Fallow Mire	8	12
Forbidden Oasis	16	21
The Hinterlands	29	44
Hissing Wastes	12	26
The Storm Coast	10	18
The Western Approach	25	42

DAI esitteleekin suuren määrän eri paikkoja. Pelissä on yhteensä 333 paikannimeä, joista luontonimiä on 119 ja kulttuurinimiä 214. Kaikista paikannimistä 216 sijoittuu ranskankielisen Orlais'n alueelle ja loput 117 valtaväestönkielisen Fereldenin alueelle. Tutkielmani liitteenä on koko pelialueen kartta (Liite 3), johon on merkitty pelialueiden paikannimet sekä paikkojen lajit, kuten sola tai järvi. Paikkojen lajien perusteella kartasta on nähtävissä, sijoittuuko nimi luonto- vai kulttuurinimiin. Paikannimien värikoodaus puolestaan kertoo, mihin pelin kulttuuriin se kytkeytyy.

4.2 Fiktionaalistava funktio

Fantasiamaailman nimien olennaisimpiin tehtäviin kuuluu fiktiivisen nimimaiseman luominen. DAI:ssa ei esiinny lainkaan autenttisia tai muista teoksista lainattuja paikannimiä, vaan nimet ovat joko reaali maailmasta löytyviä, eli realistisia mutta epäautenttisia, nimiä tai täysin keksittyjä eli keinotekoisia nimiä. (Ainiala ym. 2008: 333–334, 339)

Realistisia mutta epäautenttisia paikannimiä ovat esimerkiksi *Crestwood* (kylä Yhdysvaltojen Illinoisissa), *Westridge* (naapurusto Kanadan Burnabyssa, brittiläisessä Kolumbiassa) sekä *Dragon Island* (saari Länsi-Saharan tuntumassa). Nämä nimet ovat siis mahdollisia reaali-

maailmassa, mutta peli ei kuitenkaan viittaa todellisiin paikkoihin, vaan nimillä on omat fiktiiviset tarkoitteensa (Ainiala ym. 2008: 333–334). Sen sijaan täysin pelintekijöiden keksimiä nimiä ovat muun muassa *Avvar Blade Valley* ('Avvarteränlaakso'), *Lost Temple of Dirthamen* ('Dirthamen kadonnut temppeli'), *Valammar* sekä *Witchwood* ('Noitametsä'). Näitä nimiä ei siis ole löydettävissä reaali maailmasta. Realistisia mutta epäautenttisia nimiä DAI:ssa on 59 eli 18 prosenttia. Realistisiksi nimiksi laskin vain reaali maailmasta virallisina niminä löytyvät nimet. Tähän eivät kuitenkaan lukeudu nimet, joissa oli osia reaali maailmasta löytyvistä nimistä (aineistossa esimerkiksi *Hargrave Keep*, reaali maailmassa on Hargraven kylä Isossa-Britanniassa). Myös epävirallisina niminä toimivia realistisia nimiä löytyisi varmasti paljon enemmän. Suurin osa DAI:n nimistä on kuitenkin keinotekoisia. Vain teoksesta löytyviä nimiä on 286. Fantasiakirjallisuudelle on tyypillistä, että suurin osa sen nimistä on täysin keksittyjä, joskin nimet yleensä jäljittelevät reaali maailmasta tunnettuja nimisysteemejä (Ainiala ym. 2008: 333–334).

Fiktionaalistavan funktion rinnalle nostan sen vastakkaisen ilmiön eli *reaalistavan funktion*. Tämä käsite on aineistoani varten luotu, eikä se siis esiinny aikaisemmassa tutkimuskirjallisuudessa. Tarkoitan käsitteellä nimien taipumusta muistuttaa reaali maailmassa esiintyviä nimiä ja nimisysteemejä. Monet DAI:n nimistä ovat esimerkiksi suomalaiselle pelaajalle omasta paikannimistöämme tutunnäköisiä kaksiosaisia nimiä, joiden alkuosa kuvaa tai ilmaisee paikan ominaisuutta tai siihen liitettävää erityispiirrettä, kun taas jälkimmäinen osa ilmaisee paikan lajin (Ainiala ym. 2008: 87, 91–94). Esimerkiksi paikannimet *Watcher's Pass* ('Tarkkailijansola') ja *Ghilan'nain's Grove* ('Ghilan'naininlehto') muistuttavat tuntemiamme nimiä. *Watcher's Pass* on kallioiden välissä kulkeva sola. Nimen määriteosa viittaa *The Watcher* -nimiseen patsaaseen, jonka luokse sola vie. Perusosa *Pass* taas ilmaisee, että kyseessä on kapeahko kulkuväylä tai reitti. *Ghilan'nain's Grove* on rinteiden rajaama lehtoa. Nimen perusosa kertoo paikan lajin, kun taas nimen määriteosa viittaa yhteen haltijoiden palvomista jumalista.

DAI:n nimimaisemasta löytyy myös *liitynnäisiä* eli nimiä, jotka on muodostettu jonkin läheisen paikannimen avulla. Liitynnäiset voivat olla koko kantanimen sisältäviä kokoliitynnäisiä tai vain kantanimen määriteosan sisältäviä määriteliiitynnäisiä. (Ainiala ym. 2008: 102–103.) Esimerkki liitynnäisestä on edellä mainittu patsaan mukaan nimetty *Watcher's Pass*, ja tämän läheltä löytyvät myös *Watcher's Reach* ('Tarkkailijankantama') sekä *Watcher's Canyon* ('Tarkkailijankanjonni'). Kaikki kolme ovat siis *The Watcher* -kantanimen kokoliitynnäisiä. Kantanimet liitynnäisineen muodostavat nimirypäitä, jotka voivat olla osa suurempaa aihepiirininimien ryhmää. Esimerkiksi *The Watcher* -patsaan ympärille muodostuva nimirypäs ei valta väestönkielisenä ja kulttuuristen elementtien näkökulmasta neutraalina liity suurempaan aihe-

piiranimien ryhmään. Toisin on Emprise du Lion -pelialueen aihepiiranimien kohdalla. Niihin lukeutuu Orlais'n ensimmäisen hallitsijan Kordillus Drakon I:n suvun⁸ mukaan nimetty nimi-ryväs. Mäen huippua ilmaiseva kantanimi *Drakon's Rise* sekä sinne pystytettävää leiriä ilmaiseva kokoliittynäinen *Drakon's Rise Camp* muodostavat Drakonin mukaan nimetyn nimiryvään, joka kuuluu vielä Orlais'n hallitsijoiden mukaan annettujen aihepiiranimien ryhmään.

Näin siis myös monet videopelin fiktiivisistä nimistä näyttäytyvät pelaajalle tutunnäköisinä, koska pelin nimisysteemit noudattavat länsimaiselle pelaajalle tuttuja normeja. Vaikka fantasianimistöille on muutenkin tyypillistä noudattaa reaali maailman nimisysteemejä (Ainiala ym. 2008: 338), olen kuitenkin nostanut reaalistavan funktion aineistoni tarkastelun käsitteeksi. Periaatteessahan fiktionaalisten paikannimien ei tarvitsisi noudattaa millään tavoin tuntemiamme nimisysteemejä. DAI:n fiktiivisistä paikannimistä kuitenkin suurin osa sisältää länsimaiselle pelaajalle tuttuja nimeämisen keinoja. *Dragon Age* -pelisarjan peleille on ominaista monipuolinen ja tarkka paikannimistö. Esimerkiksi kaupungeissa tai metsissä on löydettävissä useita erinimisiä alueita. DAI:ssa tämä pelisarjan ominaisuus näkyy myös selvästi: yksittäinen kallion huippu kuten *Aires Peak* tai kieleke kuten *Abyssal Ledge* on voinut saada oman nimensä.

Fiktionaalistava funktio toimii myös pelissä eri rotuja ja kulttuureja korostavana tekijänä, sillä kääpiö- ja haltijanimet sisältävät enemmän fiktiivisiä elementtejä kuin ihmiskulttuureihin kytkeytyvät paikkojen nimet. Niissä on esimerkiksi suhteellisesti enemmän kulttuurisia elementtejä sekä imaginaarisia vierasperäisiä sanoja. Pelikokemuksen kannalta fiktiivisen ja reaalistavan funktion yhteistyö onkin merkittävä, sillä se esittää ihmishahmojen antamat paikannimet tutunnäköisinä, kun taas muiden rotujen antamat nimet näyttäytyvät vieraampina. Kuten hahmonnimissä, myös paikannimissä fiktiivinen funktio toimiikin vahvana kulttuurisena merkittäjänä (Bertills 2003: 220). Peliä paljon pelanneille tosin Thedasin muihinkin kulttuureihin kytkeytyvien nimien semanttinen läpinäkymättömyys alkaa muuttua läpinäkyvämmäksi pelaajan kulttuureja koskevan tiedon lisääntyessä. Paljon pelanneet alkavat esimerkiksi haltijakieltä oppiessaan tunnistaa reaali maailman nimiä vastaavia rakenteita myös haltijoiden antamissa nimissä, mikä inhimillistää ja osoittaa ihmisrodun kaltaiseksi myös muita pelin kulttuureja. Tämä puolestaan antaa pelaajalle mahdollisuuden pohtia Thedasin ihmisten ja toisten kulttuurien välille melko hatarinkin perustein sidottua hierarkiaa.

⁸ Ks. lisää: https://dragonage.fandom.com/wiki/Kordillus_Drakon_I

4.3 Deskriptiivinen funktio

Deskriptiivinen eli kuvaileva funktio on yksi DAI:n paikannimillä yleisimmin esiintyvistä funktioista. Kuvailevan funktion avulla nimi antaa lisätietoa referentistään esimerkiksi paikan ominaisuuksia tai historiallisia tapahtumia kuvailevien nimenosien kautta. Varsinkin kaunokirjallisuuden nimille on yleistä, että ne ovat jollain tapaa deskriptiivisiä. Kuten hahmonnimien kohdalla luvussa 3.2 määriteltiin, deskriptiivinen funktio on semanttisesti läpinäkyvien nimien ominaisuus. (Ainiala ym. 2008: 338–339.)

Paikannimen deskriptiivinen elementti voi luoda *suoran* tai *epäsuoran merkityssuhteen*. Suorassa merkityssuhteessa nimen sisältämä informaatio kuvailee kohdettaan ”suorasti”. Esimerkiksi nimen *Dust Plains* (’Pölytasanko’) nimenosa *dust* kuvailee paikan pölyisyyttä ja hiekkaisuutta. Epäsuorassa merkityssuhteessa taas deskriptiivinen nimielementti kuvailee kohdettaan epäsuorasti metaforan tai metonymian avulla. Esimerkiksi joen nimi *Rush of Sighs* (’Huokaustenkohina’) nimenosa *Sighs* vertautuu joen kohinan pitämään ääneen. (Ainiala ym. 2008: 101–106; esimerkit omasta aineistosta.) DAI:ssa deskriptiivinen funktio toimii useimmiten suoran merkityssuhteen kautta.

Kaunokirjallisuudessa esiintyvät deskriptiivisen funktion ilmiöt pätevät myös DAI:n fantasianimistössä. Esimerkiksi *The Western Approach* sisältää nimiä, kuten *Abyssal Ledge* (’Abyssaalinenkieleke’) ja *The Old Well* (’Vanhakaivo’). *Abyssal Ledge* viittaa syvän kuilun viereiseen kallionkielekkeeseen, ja *The Old Well* viittaa linnakkeesta löytyvään vanhaan kairoon, joka toimii pelissä maamerkinä. Muita deskriptiivisiä funktiota kantavia nimiä ovat esimerkiksi *The Hinterlandsin* alueelta löytyvät *Wolf Hollow* (’Sudenkolo’ eli luola, josta pelaajan tehtävänä on karkottaa demonin valtaamat sudet) sekä *Witchwood* (’Noitametsä’, joka on kapiinaan käyneiden maagien asuinpaikka). Tämänkaltaisilla nimillä on pelissä myös narratiivinen funktio, jota käsitellään tarkemmin luvussa 4.6.

Deskriptiiviset nimet muodostavat pelialueilla myös aihepiirinimien ryhmiä. Esimerkiksi aavikkoinen pelialue *The Western Approach* pitää sisällään paljon hiekkaan ja pölyyn kytkeytyviä nimiä. Nimielementtejä *dust* ja *sand* sisältävät nimet *Dustytop Fort* (’Pölyhuipunlinna’), *Sand Flats* (’Hiekkatasanko’), *Dust Plains* (’Pölytasanko’) ja *Sand Rock Mine* (’Hiekkakivikaivos’) korostavat pelialueen pölyisyyttä ja aavikkoista maaperää. Pelialueelta *Crestwood* taas löytyy maanviljelykseen ja kalastukseen liittyviä aihepiirinimiä, kuten *Fisherman’s Hut* (’Kalastajanmaja’), *Three Trout Pond* (’Kolmentaimenenlampi’), *Hilltop Farm* (’Mäenharjanmaatila’) ja *Old Whitter’s Farm* (’Vanhan Whitterin maatila’). Deskriptiiviset aihepiirinimet luovat variaatiota pelialueiden välille, ja oman pelialueensa sisällä ne yhdistyvät helpom-

min muihin alueen nimiin ja muodostavat paikannimistä koherentimpia kokonaisuuksia. Nimityöllisesti yhtenäiset pelialueet edesauttavat myös virtuaalisten paikkojen ja pelialueiden muistettavuutta (vrt. Hämäläinen 2019: 89–91). Samankaltaisten nimien kautta pelaajan on helpompi hahmottaa ja muistaa DAI:n alueita ja alueellisia kokonaisuuksia.

Vaikka deskriptiivinen funktio soveltuukin hyvin DAI:n paikannimien käsittelyyn, täytyy kuitenkin muistaa, että se on alkuaan kirjallisuuden nimien tutkimukseen kehitetty käsite. Videopeli on perinteiseen kirjalliseen teokseen verrattuna multimodaalinen konteksti. Uusitalo toteaa fantasiakirjallisuuden nimiä käsittelevässä gradussaan (2018) aineistonsa nimien jakautuvan kahteen *deskriptiiviseen kategoriaan: paikkaa kuvaileviin tai juonesta ja teoksen motiiveista lisätietoa antaviin nimiin*. Uusitalon mukaan kokonaisanalyysin kannalta teoksen juonta ja tarinaa avaavat nimet ovat tutkimuksen kannalta kaikista kiinnostavimpia, koska niiden merkitys ei ole lukijalle suoraan selvä. Nimet on siis osattava tulkinnan kautta yhdistää osaksi tarinaa. (Uusitalo 2018: 34–36.) Kun keräämääni aineistoa tarkastellaan näiden Uusitalon aineistoon sopivien deskriptiivisten kategorioiden kautta, nousee selvästi esiin videopelien ja teosmuotoisten kaunokirjallisten tekstien väliset nimityölliset eroavaisuudet.

DAI:n kohdalla nimet jakautuvat ylipäätään jo useampaan erilaiseen deskriptiiviseen kategoriaan. Pelistä löytyy paitsi *Abyssal Ledgen* kaltaisia kuvailevia nimiä, myös *pelimaailman historiaa ja kulttuuria avaavia nimiä* sekä *pelissä suoritettaviin tehtäviin liittyviä nimiä*. Peli­maailman historiaa avaavia nimiä ovat esimerkiksi *The Hinterlandsin Avvar Blade Valley* (‘Avvarteränlaakso’) sekä *Lake Luthias* (‘Luthiaanjärvi’), jotka kumpikin kuvailevat pelialueen historiallisia tapahtumia. Alueella käytiin yli tuhat vuotta sitten taistelu Luthias Dwarfsonin johtamien sotajoukkojen ja avvareiden välillä. Taistelu koitui lopulta Luthiaan kuolemaksi. Tämä tieto annetaan kuitenkin pelisarjan ensimmäisessä osassa eräässä codex-tekstissä, joten ymmärtääkseen paikannimen sisältämän informaation pelaajalla on oltava jo jonkin verran kokemusta ja tietoa DAI:n maailmasta. Pelissä suoritettaviin tehtäviin liittyviä nimiä puolestaan ovat jo aikaisemmin mainittu susien kolo *Wolf Hollow* sekä *Venatori Canyon Camp* (‘Venatorienkanjonileiri’), jossa pelaaja joutuu taistelemaan teivinteriläisiä venatori-ryhmän jäseniä vastaan.

Myös DAI:n yksinomaan paikkaa kuvailevilla nimillä on suurempi rooli kuin vastaavilla kaunokirjallisuuden nimillä. Pelaajalle merkittävää on nimen kytkeytyminen pelin tarjoamaan visuaaliseen ympäristöön. Esimerkiksi kerättävien paikannimien kohdalla ensimmäisenä pelaajan havainnoitavaksi ruudulle ponnahtaa kyseisen paikan nimi. Useimmiten vasta sen jälkeen pelaajalla on mahdollisuus huomata, mikä on nimenannon taustalla. Näytölle ponnahtava nimi *The Rocky Slope* (‘Kivirinne’) kiinnittää pelaajan huomion alueella sijaitsevaan kiviseen rin­teeseen. Fantasiakirjallisuudessa taas visuaalisuus on yleisintä kirjaan liitettyjen kuvitusten

kautta. Bertills toteaa kuvitusten olevan yhtä tärkeitä niin lapsille kuin aikuisillekin. Kuvituksella paitsi tuetaan nimen ja nimenkantajan välistä suhdetta myös annetaan tekstin ulkopuolista lisätietoa. Nimi ja kuvitus voivat myös merkittävästi poiketa toisistaan. (Bertills 2003: 178–180.) Esimerkiksi DAI:ssa toisistaan poikkeavat nimet ja paikkojen visuaalisuus osoittavat useimmiten merkityssuhdetta historialliseen tai menneeseen tapahtumaan. Muun muassa deskriptiiviseltä näyttävä nimi *Elfsblood River* ('Haltijaverenjoki') voisi viitata jokeen, jonka vesi olisi väriltään punaista. Nimi kuitenkin viittaa tavallisen näköiseen jokeen, jolloin pelaaja ymmärtää nimen sisältävänkin tietoa historiallisista tapahtumista. Nimi kuvaa menneisyydessä käytyä sotaa, jolloin veden väri saattoi olla punaista.

Nimistön deskriptiivisyys paljastuu pelaajalle myös askel kerrallaan. Dragon Age -pelejä tuntemattomalle pelaajalle merkittävimiksi ja ennen kaikkea ymmärrettäviksi nimiksi nousevat juuri yksinomaan paikkaa kuvailevat nimet sekä pelin tehtäviä kuvaavat nimet, koska niiden ymmärtäminen tai tulkinta eivät vaadi minkäänlaista Dragon Agen maailman historiallista ja kulttuurista kontekstia. Sen sijaan esimerkiksi historiallisten tapahtumien tai henkilöiden nimiä sisältävät paikannimet vaativat pelaajalta jo paljon enemmän varsinaisen pelimaailman tunte-
musta ja pelaamisen kautta kerättyjen tiedonmurusten yhdistelykykyä. DAI:n nimistöllä on siis deskriptiivisen funktion kautta suuri rooli pelin kulttuuristen ja ajallisten kerrostumien luomisessa, ja myös videopelien visuaalisuuden ja kuvailevan paikannimistön liittyminen toisiinsa on tavallista kaunokirjallisuutta merkittävämpää.

4.4 Affektiivinen funktio

Nimien affektiivisellä funktiolla tarkoitetaan nimien kykyä herättää tunnereaktioita ja luoda teoksen tunneilmastoa (Ainiala ym. 2008: 339). Nimi voi herättää lukijassa tunteita ja siten toimia merkittävänä osana teoksen tai tarinan affektiivisuutta. Affektiivinen funktio on ennen kaikkea semanttisesti läpinäkyvien nimien ominaisuus (Ainiala ym. 2008: 338), joskin tunteita voivat herättää myös semanttisesti läpinäkymättömät sanat, varsinkin kun ne ovat videopelissä tiiviisti sidottuna teoksen tarjoamaan visuaaliseen muotoon. Esimerkiksi kääpiöiden raunioituneen linnakkeen nimi *Valammar* voi visuaalisuuteen yhdistettynä herättää esimerkiksi mahtipontisuuden tai synkkyyden mielikuvia. Tällaisten nimien kohdalla heräävät tunteet ovat usein hyvin pelaajakohtaisia, joten jätän semanttisesti läpinäkymättömien nimien laajemman pohdinnan tämän tutkielman ulkopuolelle.

On kuitenkin hyvä muistaa, että käytännössä kaikki nimien herättämät mielikuvat ovat pelaajakohtaisia, sillä ihmiset eivät yksiselitteisesti tulkitse kaikkia nimiä samalla tavalla. Mo-

net nimet voivat myös samanaikaisesti luoda useampia mielikuvia. Nimi voi olla pelaajan mielestä esimerkiksi haikea ja kaunis, jolloin nimi herättää sekä positiivisia että negatiivisia tunteita. Tarkasteluun nostamani nimet eivät siis välttämättä herätä mainitsemiani mielikuvia jokaisessa pelaajassa, vaikka olenkin yrittänyt nostaa tarkasteluun mahdollisimman yksinkertaisia ja selkeitä esimerkkejä.

Semanttisesti läpinäkyvien nimien kohdalla affektiivinen funktio kulkee monin tavoin käsi kädessä deskriptiivisen funktion kanssa, sillä paikannimeen liitetty lisäinformaatio toimii tunteiden ja mielikuvien herättäjänä (Ainiala ym. 2008: 338). Kuten edellisessä luvussa totesin, DAI:n nimistä valtaosa on deskriptiivisiä. Näin ollen valtaosalla pelin nimistöstä on ainakin teoreettisesti mahdollisuus herättää pelaajassa erilaisia tunteita. Pelistä onkin löydettävissä monipuolisesti erilaisia mielikuvia ja tunneilmastoja herättäviä nimiä.

Positiivisia nimien herättämiä tunteita ja mielikuvia ovat muun muassa nimien ja samalla itse nimenkantajien kauneus, salaperäisyys sekä niiden herättämät positiiviset kulttuuriset mielikuvat. Paikkojen kauneus korostuu pelaajalle esimerkiksi sellaisissa nimissä, kuten *Adamant Fortress* ('Järkkymätönlinnake'), *Crystal Cascade* ('Kristalliputous') *Golden Oasis* ('Kultakeidas') ja *Shimmer Stone Mine* ('Kiiltokivikaivos'). Salaperäisiä nimiä taas ovat muun muassa pelin *Hidden*-alkuiset paikannimet *Hidden Apostate's Camp* ('Kätkeytyluopionleiri'), *Hidden Cave* ('Kätkeytyluola') ja *Hidden Stairway* ('Kätkeytyportaikko'). Pelimaailman kulttuureista positiivisia mielikuvia herättää jo aikaisemmin mainittu *Adamant Fortress*, jonka nimessä esiintyvä adjektiivi *adamant* 'järkkymättömyys' mainitaan pelin aikana myös linnakkeen asukkaiden ominaisuudeksi. Linnake on Grey Warden -sotilasjärjestön tukikohta. Järjestön jäseniä kuvaillaan sinnikkäiksi ja epäitsekäiksi sotilaksi, ja heidän tehtävänä on taistella pahuutta vastaan kuolemaansa asti. Muita kulttuureista positiivisia mielikuvia herättäviä nimiä ovat esimerkiksi uskonnollisten monumenttien nimet, kuten *Andraste's Promise* ('Andrasten lupaus') ja *Triumph of the Light* ('Valon riemuvoitto'), jotka kumpikin kertovat positiiviseen sävyyn ihmisten uskonnosta ja sen historiasta.

Negatiivisia tunteita ja mielikuvia herättäviä nimiä ovat surullisuutta ja haikeutta viestivät nimet, kuten *Lonely Light* ('Yksinäinenvalo'), *Emerald Graves* ('Smaragdihaudat') sekä haltijakielinen hautausmaan nimi *Var Bellanaris* ('Meidän ikuisuutemme'). Historian tapahtumista kertovia negatiivisesti värittyneitä nimiä ovat muun muassa ihmisten ja haltijoiden välisestä sodasta viestivät nimet *Elfsblood River* ('Haltijaverenjoki') ja *Elfsblood Tower* ('Haltijaverentorni').

Mielenkiintoista on myös affektiivisten ilmausten painottuminen eri tavoin pelialueen mukaan. Esimerkiksi pelialueen *Hissing Wastes* monet nimet vahvistavat luomillaan mieliku-

villa varsinaisen pelialueen ominaispiirteitä. Kyseinen pelikartta on kallioiden reunustamaa avaraa ja niukkakasvuista aavikkoa. Pelialue on myös ainoa yöaikaan sijoittuva pelialue⁹. Monet alueen nimistä kuvaavatkin avaruuden, ikuisuuden ja yksinäisyyden tunnetta. Tällaiset affektiivisesti ja usein semanttisesti yhteneväiset nimet muodostavatkin pelikartoille affektiivisen funktion jakavia aihepiirinimien ryhmiä. Hissing Wastesin yksinäisyyttä, ikuisuutta ja tilan avaruutta kuvaileviin aihepiirinimiin kuuluvat sellaiset nimet, kuten *Ancient Road* ('Ikivanhatie'), *The Empty Square* ('Tyhjäaukio'), *The Rippling Dunes* ('Aaltodyynit') ja edelläkin mainittu *Lonely Light* ('Yksinäinenvalo').

Kulttuureihin liittyvät nimien herättämät mielikuvat muodostavat myös vastaavanlaisia affektiiviselta funktioltaan yhtenäisiä aihepiirinimien ryhmiä. Muun muassa pelialueilla *Exalted Plains* ja *Emerald Graves* esiintyvät paikannimet kertovat Thedasissa käydystä haltijoiden ja ihmisten välisestä vihanpidosta. Tällaiset nimet, kuten aiemmin mainitut *Andraste's Promise* ('Andrasten lupaus') ja *Triumph of the Light* ('Valon riemuvoitto') sekä ihmisten valloituksessa käyttämän reitin nimi *Path of Flame* ('Liekintie'), herättävät tapahtumasta ihmisrodun näkökulmasta positiivisia mielikuvia. Kuitenkin nämä ovat valtaväestön eli ihmisten nimeämiä paikkoja, ja vastaavien muiden kulttuurien nimien puuttuminen herättää pelaajassa myös pelin ihmisten tekemien ratkaisujen ihannoitua vastustavia tunteita.

4.5 Sosiaalinen ja luokitteleva funktio

Kuten tein aikaisemmin hahmonnimien kohdalla, käsittelen myös DAI:n paikannimiä samanaikaisesti sekä sosiaalisen että luokittelevan funktion kautta. Myös paikannimissä nämä kaksi funktiota ovat niin erottamattomasti yhteydessä toisiinsa, ettei niiden yksittäinen käsittely olisi järkevää. Sosiaalinen funktio tarkoittaa nimien ominaisuutta viitata yksilön sosiaaliseen asemaan, kuten yksilön yhteiskuntaluokkaan. Luokittelevalla funktiolla puolestaan tarkoitetaan nimien taipumusta jakautua ryhmiteltäviin kokonaisuuksiin. (Ainiala ym. 2008: 339.) DAI:n paikannimistön kannalta luokittelevalla funktiolla tarkoitetaan ennen kaikkea nimien taipumusta jakautua alaryhmiin eri kieli- ja kulttuurialueiden mukaisesti. Eri rotuja ja kulttuureja sisältävän fantasiamaailman nimet voivat esimerkiksi äänneiden tai nimen ulkoasun avulla ryhmittyä rohdullisiksi ja kulttuurisiksi nimiperheiksi (vrt. integroiva funktio, Mentula 2006: 71–73).

⁹ Pelikartoissa vuorokauden aika pysyy aina samana, ja kaikissa muissa pelialueissa pelataan auringonnousun jälkeen. Hissing Wastes on ainoa pelialue, jossa pelataan auringonlaskun jälkeen.

Kuten luvussa 4.1 mainittiin, DAI:n tapahtumat sijoittuvat pelimaailma Thedasin kahden valtion alueelle. Nämä ovat ranskankielinen Orlais sekä valtaväestönkielinen Ferelden. Jaotellin samaisessa luvussa DAI:n paikanimet haltijanimiin, kääpiönimiin sekä valtaväestön, Orlais'n ja Tevinterin kulttuureita edustaviin nimiin. On kuitenkin otettava huomioon, että olen sijoittanut kaikki pelikielellä (tämän tutkielman aineistossa siis englanniksi ja ilman muita selkeitä kulttuurisia vivahteita) kirjoitetut nimet valtaväestön nimiin sen vuoksi, että ne voivat Fereldenin alueelle sijoituessaan olla alkujaankin valtaväestönkielisiä tai sitten niitä voidaan pitää joko valtaväestönkielisen Inquisition-organisaation antamina niminä tai alkuperäisten vieraskielisten nimien käännöksinä. Niiden valtaväestönkielisen muodon käyttö ja näkyminen pelissä vastaavat kuitenkin hyvin itse DAI:n pelimaailman kulttuurijakaumaa ja valtaväestönkielen ylivaltaa muihin kieliin verrattuna.

Valtaväestönkielen ja -kulttuurin yleisyyden lisäksi paikannimistö heijastaa myös koko pelimaailman rodullista ja kulttuurista jakaumaa. Siinä missä kääpiöiden ja avvareiden kulttuuriin kytkeytyvien paikkojen nimiä on aineistossani ja sen pohjalta laatimassani nimistökartassa (Liite 3) paljon muita vähemmän, vastaava jakauma todentuu myös pelimaailmassa, jossa kääpiöt ja avvarit ovat muita ryhmiä harvinaisempia. DAI:n nimistöllinen levikki vastaa siis myös pelimaailman esittämää kulttuurien jäsenten jakautumista suhteessa toisiinsa.

Mielenkiintoisen nimien kielellisestä leimasta tekee se, että paikannimistö on löydettävissä paitsi eri kulttuureihin kytkeytyviä nimiä myös muiden kulttuurien jäsenten itse antamia nimiä. Esimerkiksi osa Orlais'n alueelta löytyvistä paikannimistä on ranskankielisiä, vaikka suurin osa onkin pelikielellä. Ranskankielisiä tai Orlais'n kulttuuriin kytkeytyviä nimiä ovat muun muassa *Citadelle du Corbeau* ('Korpinlinnoitus'), *Etienne's Ring* ('Etiennenkehä'), *Pont Agur* ('Agurinsilta') sekä *Val Royeaux* ('Royeaux'nlaakso'). Samoin pelialueilta on löydettävissä myös muihin kulttuureihin kytkeytyviä nimiä, kuten haltijakulttuurista kertovat nimet *Ghilan'nain's Grove* ('Ghilan'naininlehto', nimetty haltijoiden Ghilan'nain-jumalattaren mukaan), *Fort Revasan* ('Vapaudenlinnake') ja *Solasan* ('Ylpeydenpaikka') sekä kääpiöiden kulttuuriin kytkeytyvät paikannimet *Valammar* ja *Morrin's Outlook* ('Morrininnäköala').

Valtaväestönkielen ja sen ulkopuolisten kulttuurien ja kielialueiden näkyminen suhteessa toisiinsa on tärkeä elementti pelin yhteiskunnallisen tilanteen kuvaajana. Ensinnäkin nimien lukumäärälliset erot osoittavat valtaväestönkielen ja ihmisten kulttuurin johtavan ja alistavan aseman muihin kieliin ja kulttuureihin verrattuna. Ihmisten ylivoimainen vaikutus nimistöön näkyy myös nimien jakautumisessa luonto- ja kulttuurinimiin. Suurin osa DAI:n kulttuurinimistä on ihmisten vaikutuspiirin alaisia nimiä. Sen sijaan esimerkiksi kääpiöiden ja avvareiden vaikutus näkyy ennen kaikkea sellaisten paikkojen nimissä, jotka ovat kyseisten kulttuurien

edustajien aikoinaan rakentamia raunioita tai joissa pelaaja voi kohdata kulttuurien edustajia. Samalla tavoin suurin osa haltijoihin kytkeytyvistä nimistä on luontonimiä tai vanhojen ja mystisten raunioiden sekä muistomerkkien nimiä.

Pelin aikana pelaajalle osoitetaan myös useamman kerran, että monilla valtaväestön edustajien nimeämällä paikoilla on aiemmin ollut jotain muuta kulttuuria edustava nimi. Alueiden ajalliset kerrostumat ovat yleisiä reaali maailman paikannimille, ja niiden voidaan ajatella sijoittuvan eräänlaiselle ”runsauden sarvelle” (Kiviniemi 1990: 43), jossa ajalliset *nimikerrostumat* näkyvät alaspäin kapenevina ja sarven muodon mukaisesti kaartuvina vuosirenkaina. Varhaisimmat kerrostumat jäävät sarven kaaren taakse, eivätkä ne ole enää tarkkailuajankohdasta katsottuna näkyvissä. Nämä kerrostumat kuvaavat alueen nimistöllistä kehitystä: vanhempia paikannimiä on sitä vähemmän jäljellä, mitä vanhempi nimistöllinen kerrostuma on kyseessä. (Ainiala ym. 2008: 21.) Nimien ajalliset kerrostumat kertovat alueen asutuksellisesta historiasta (mm. Ainiala ym. 2008: 14–15), ja DAI:ssa ne toimivat yhtenä Thedasin historian rakennusosista.

4.6 Narratiivinen funktio

DAI:n paikannimien kannalta merkittävä funktio on myös nimien toiminta osana pelin tarinallista kerrontaa. Kaunokirjallisissa teksteissä nimillä on usein tärkeä tehtävä teoksen tai tekstin tulkinnan näkökulmasta, sillä ne toimivat tiiviissä yhteydessä tarinan muiden sisällöllisten ja kerronnallisten rakenneosien kanssa (Ainiala ym. 2008: 338). DAI:n paikannimillä narratiivinen funktio esiintyy kahdella tavalla: sekä yksittäisten tehtävien kautta että aihepiirinimien kautta.

Kuten luvussa 4.3 jo lyhyesti sivuttiin, DAI sisältää joitain tiukemmin tehtäviin sitoutuneita paikannimiä. Näistä mainittiin aikaisemmin jo *Wolf Hollow* (’Sudenkolo’) sekä *Witchwood* (’Noitametsä’). *Wolf Hollow* toimii pelissä päätöspisteinä sellaiselle tehtävälle, jossa pelaajan on tarkoitus auttaa läheisen maatilan asukkaita näiden kohtaamien yliluonnollisilta vaikuttavien susien kanssa. *Wolf Hollow* on luola, jossa pelaaja joutuu taistelemaan susia sekä niitä kontrolloivaa demonia vastaan. Susien kohtaaminen näkyy siis pelaajalle paitsi itse tehtävätekstistä myös varsinaisen luolan nimestä. Pelaajalle ruudulle ponnahtava paikannimi *Wolf Hollow* onkin eräänlainen varmistus siitä, että pelaaja on tehtävän kannalta ratkaisevassa paikassa. *Witchwood* puolestaan pitää sisällään niin varsinaisten tehtävien ulkopuolisia kahakoita vastaan tulevien maagien ja temppeleherrojen kanssa kuin myös maagien tukikohdan valtaamiseen liittyvän tehtävän. Paikannimen avulla pelaaja saa siis paitsi informaatiota alueella liikku-

vista ja mahdollisesti kohdattavista vastustajista myös vahvistuksen sille, että maagien tuki-kohta löytyy metsän siimeksestä. Muita samankaltaisia ovat esimerkiksi *Hidden Apostate's Camp* ('Kätkeytyluopionleiri'), *Venatori Canyon Camp* ('Venatorienkanjonileiri') sekä *Avvar Leader's Base Camp* ('Avvarjohtajantukikohta'), joissa pelaaja joutuu jokaisessa tappelemaan paikan varsinaisten asujien kanssa. Näissäkin tapauksissa juuri paikannimen väläyttäminen ruudulle toimii pelaajalle ikään kuin viimeisenä varoituksena edessä hämmöttävästä taistelusta.

Tehtäväkohtaisten ja tehtäviin liittyvien nimien lisäksi DAI pitää sisällään myös toisenlaista nimistöistä narratiivisuutta. Kun kaikkia pelin pelikarttoja tarkastelee paikannimien näkökulmasta, on havaittavissa, että niille on rakennettu eri kieli- ja kulttuurialueisiin kytkeytyviä kokonaisuuksia. Valtaväestön nimien enemmistöstä katsottuna nämä muodostavat aihepiirinimiä, joissa yhteneväinen aihe tai teema on niiden liittyminen tiettyyn kulttuuriin. Esimerkiksi pelialue *The Hissing Wastes* sisältää kääpiöihin liittyvän sivutehtävän, jossa vierailaan sellaisissa paikoissa, kuten *The Empty Square* ('Tyhjääukio'), *The Four Pillars* ('Neljäpylvästä') sekä *Tomb of Fairel* ('Fairelinhauta'). Tehtävän ulkopuolella pelialueelta löytyy lisäksi vielä kivirakennelma *Stone over Sky* ('Kivi taivaan yllä'). Tämä kääpiöihin liittyvä sivutehtävä antaa lisää tietoa kääpiöiden kulttuurista esimerkiksi muistolaattojen avulla, ja sen aikana vierailut paikat ovat kääpiöiden rakentamia maamerkkejä ja rakennelmia. Itse pelin visuaalisten ja narratiivisten tekijöiden lisäksi myös paikannimissä korostuu niiden sisällöllinen ja rakenteellinen yhteneväisyys. Nimet ovat appellatiivisia, ja kaikki nimet tai niiden referentit liittyvät jollain tavalla kiveen tai maanalaisuuteen. Sivutehtävän ja nimien yhteneväisyyden ansiosta nimistä muodostuu paikkojen antaman lisäinformaation kautta merkittävä narratiivinen aihepiirinimien ryhmä, varsinkin kun nämä nimet näkyvät vielä maamerkkeinä varsinaisella pelikartalla.

Kääpiöiden lisäksi myös haltijoilla on omia kielen ja kulttuurin kautta muodostuvia aihepiirinimiä. Pelialueet *Emerald Graves* ja *Exalted Plains* sisältävät paitsi haltijakielisiä nimiä, kuten *Var Bellanaris* ('Meidän ikuisuutemme'), *Enavuris* (nimen merkitys ei saatavilla, kyseessä vesistöjen rajaama lakeus) sekä *Vallasdahlen* (muistomerkkikokonaisuus), myös haltijakulttuurista kertovia nimiä, kuten haltijoiden jumalia kunnioittavat maamerkit *The Guide* ('Opas') ja *Andruil's Messenger* ('Andruilinlähetti'). Monesti näihin on myös yhdistetty haltijakulttuuria tarkentavia ja syventäviä sivutehtäviä.



Kuva 4. Pelialueiden Hissing Wastes (vasemmalla) ja Exalted Plains kartat rinnakkain. Karttojen paikannimiä osoittavia pisteitä verratessa näkyy, miten Hissing Wastesin kääpiöiden kulttuuria avaava sivutehtävä näkyy myös alueen nimistössä (violetit pisteet). Exalted Plainsin haltijoita koskeva sivutehtävä näkyy samalla tavalla alueen nimistössä (vihreät pisteet). (Kuva liitteen 3 pelikartasta.)

Rotujen lisäksi myös esimerkiksi orlais'n ja tevinterin nimet näkyvät pelialueilla aihepiiriniminä. Orlais'n kannalta nimistöllisesti merkittävä on esimerkiksi pelialue Emprise du Lion, jossa ranskankielisiä tai Orlais'n kulttuuriin kytkeytyviä nimiä on muiden kieli- ja kulttuurialueiden edustamiin nimiin nähden eniten. Tevinter puolestaan näkyy nimistöllisesti eritoten pelialueella The Western Approach.

Narratiivisen funktion ja erityisesti kulttuurihistoriallisen lisäinformaation tarjoamisessa DAI:n muistonimeäminen on huomattavassa osassa. Muistonimillä tarkoitetaan jonkin henkilön tai tapahtuman muistoksi annettua nimeä (Ainiala ym. 2008: 133). Kulttuuriin kytkeytyvät nimet ovat DAI:ssa monesti muistonimiä. Kuten luvussa 2.2.1 määrittelin, sijoitan DAI:ssa muistonimet aihepiirinimien alle. Tämä jaottelu poikkeaa reaali maailman kaavanimistössä esiintyvistä aihepiirinimistä. Reaali maailmassa muistonimet ovat useimmiten yksittäisiä paikkoja, kun taas DAI:ssa ne muodostavat laajoja kartallisia kokonaisuuksia. Tämän vuoksi niiden käsittely perinteisellä jaolla muistonimiin ja aihepiirinimiin ei tunnu luontevalta. Esimerkiksi iso osa haltijanimistä liittyy kyseisen kulttuurin jumaliin. Haltijoiden jumalat ovat pelin maailmassa olleet todellisia henkilöitä, jotka on ajan saatossa korotettu jumalan arvoiseksi. Näitä jumalia kunnioittavia muistonimiä ovat esimerkiksi metsästyksen jumalattaren Andruilin mukaan annetut nimet *Andruil's Messenger* ('Andruilinlähetti') ja



Kuva 5. Vasemmalla pelialue The Western Approach, jossa Tevinterin kulttuuriin kytkeytyviä aihepiirinimiä (punaiset pisteet). Oikealla pelialue Emprise du Lion, jossa Orlais'n kulttuuriin kytkeytyviä aihepiirinimiä (oranssit pisteet). (Kuva liitteen 3 pelikartasta.)

Andruil's Wall ('Andruilinmuuri') sekä Fen'Harel eli Dread Wolf -jumalan mukaan annetut nimet *Offering To The Dread Wolf* ('Uhrilahja Dread Wolfille'), *Dalish Wolf Carving* ('Dalishien Susiveistos') ja *Stonewolf Green* ('Kivisusi Vihreä'). Ihmiskulttuurien kohdalla esimerkkejä muistonimeämisestä ovat Tevinterin muinaisia lohikäärmeitä kunnioittavat nimet *Gates of Andoral* sekä *Gates of Toth* sekä Orlais'n hallitsijoiden muistoksi annetut nimet *Drakon's Tower* ('Drakontorni'), *Etienne's Ring* ('Etiennenkehä') sekä *Judicael's Crossing* ('Judicaelinristeys').

Paikannimillä on DAI:ssä suuri merkitys pelin historiallisina elementteinä ja pelin taustatarinan ja viitekehyksen (engl. *lore*) kertojina. Näille alueille sijoittuvien pelin tehtävien lisäksi myös pelialueiden nimistö kuvastaa näiden kulttuurien historiaa. Paikannimistö on siis olennainen osa pelaajalle muotoutuvaa käsitystä, millainen on pelimaailmassa vallitseva maailmankuva ja millainen on sen kulttuurinen sekä historiallinen kehitys.

5 Nimien tulkinta ja vaikutus pelikokemukseen

Seuraavaksi esittelen hahmon- ja paikannimien vaikutusta pelaajan pelikokemukseen sekä hänen tarinalliseen tulkintaansa. Ensin pohdin pelaajan suhdetta DAI:n nimiin: miten nimet vaikuttavat pelaajan tekemiin tulkintoihin ja millainen on pelaajan rooli fantasiamaailman nimimaiseman ja genrelle ominaisen nimenannon näkökulmasta. Toisessa alaluvussa tarkastelen DAI:n nimiä kulttuurisesta ja yhteiskunnallisesta näkökulmasta. Pohdin myös pelimaailman nimien suhdetta reaali maailman nimiin.

5.1 Pelaaja ja DAI:n nimet

Videopelin pelimaailman rakentamisessa visuaalisuus on tärkeässä osassa. Kaunokirjallisuudesta poiketen videopelissä maailman ulkoasu luodaan perinteisen kerronnan lisäksi liikkuvan kuvan avulla. DAI:ssa pelaajalle annetaan visuaalisen informaation lisäksi syvällisempää tietoa Thedasin asukkaista, yhteiskunnasta, historiasta ja kulttuurista muun muassa NPC-hahmojen kanssa käytyjen keskustelujen sekä pelin aikana löytyvien kirjeiden ja muiden tekstikatkelmien avulla. DAI:n tarjoamassa informaatiotulvassa nimien merkitys saattaa tuntua merkityksettömältä, mutta huolellisempi tarkastelu osoittaa nimillä olevan monia fantasiamaailman rakentamiseen liittyviä tehtäviä.

Hahmonnimet luovat yksilöllisiä ja moninaisia hahmoja, monitasoisia yhteiskuntajärjestelmiä sekä hahmojen ja pelaajan välisiä suhteita. Pelissä suuremmassa roolissa esiintyvät ja toimivat hahmot saavat usein kattavampia ja tarkempia nimiä kuin vähäisemmässä roolissa esiintyvät hahmot. Esimerkiksi Inkvisition tärkeimmät toimijat saavat pelissä varsinaisen ruutunimen lisäksi usein muitakin lisänimiä. Muun muassa Inkvisition perustajasta Cassandra Pentaghostista pelaaja saa tietää tämän ruutunimen *Cassandra* lisäksi sukunimen, kaikki viralliset etunimet sekä tämän sotilasjärjestöllisen arvonimen¹⁰. Vähäisemmät toimijat esiintyvät pelkällä ruutunimellä, ja hahmon virallisen nimen osuus ruutunimestä on sitä pienempi, mitä vähemmän merkitystä hahmolla on pelin juonen ja tulkinnan kannalta. Tulkinnan kannalta vähäisempiä ovat esimerkiksi vain etu- tai jälkinimestä koostuvat hahmonnimet sekä hahmojen deskriptiiviset lisänimet, kuten *Merchant* ('Kauppias'), jotka eivät sisällä lainkaan hahmon virallista nimeä. Tärkeät ja pääjuoneen liittyvät hahmot ovat siis tarkemmin ja kattavammin nimettyjä kuin yksittäisiin sivujuoniin liittyvät hahmot.

¹⁰ Left hand of the Divine ('Taivaallisen vasen käsi')

Nimeämisen lisäksi on usein myös syytä kiinnittää huomiota nimeämättä jätettyihin hahmoihin (Ainiala ym. 2008: 336; Bertills 2003: 181–185). DAI:ssa erityisen mielenkiintoisia ovat juonen ja tehtävien kannalta keskeiset hahmot, joilla on joko muita päätoimijoita vähemmän kutsumanimiä tai joiden nimen virallisuus ja aitous herättävät epäilyksiä. Esimerkkejä tällaisista hahmonnimistä ovat Inkvisition päätoimijoihin kuuluvat *Blackwall* ja *Solas* sekä Iron Bullin erityisjoukkoihin kuuluvat *Dalish*, *Grim*, *Rocky*, *Skinner* ja *Stitches*. *Blackwall* ja *Solas* esitetään pidättyväisinä ja yksityisasiastaan vaiteliaina hahmoina. Kummastakin paljastuu joko peruspelin aikana tai sitä seuraavissa lisäosissa yllättävä salaisuus, jota hahmo on piilotellut pelin aikana. Muihin merkittävimpiin NPC-hahmoihin verrattuna näillä kahdella on vain yksi kutsumanimi. Yhdistettynä hahmon pidättyväisyyteen tämä antaa pelaajalle mahdollisuuden pohtia, voivatko hahmot varjella nimensä lisäksi jotain muutakin. Iron Bullin erityisjoukon hahmonnimet puolestaan ovat kaikki deskriptiivistä funktiota toteuttavia nimiä, jotka ovat näiden hahmojen tapauksessa heidän ainoita kutsumanimiään. Pelaajalle nämä näyttäytyvät ikään kuin koodinimien kaltaisina, sillä jokainen näistä hahmoista on osa Iron Bullin erityisjoukkoa jonkin menneisyydessä kohdatun ongelman, epäonnistumisen tai muiden vaikeuksien vuoksi. Koko ryhmän deskriptiivistä funktiota toteuttavat nimet erottautuvat muista juuri samankaltaisuuden vuoksi. Ne vaikuttavatkin nimiltä, joiden taakse ryhmän jäsenten aikaisemmat henkilöllisyydet halutaan piilottaa.

DAI:n hahmon- ja paikannimet toteuttavat monia samoja funktioita. Kuten olen luvuissa 3 ja 4 osoittanut, fiktiivinen, deskriptiivinen, sosiaalinen ja luokitteleva funktio ovat tärkeässä osassa hahmon- ja paikanluontia. Hahmonnimillä esiintyy vielä humoristista funktiota, ja paikannimistä taas on löydettävissä affektiivista ja narratiivista funktiota. Hahmon- ja paikannimien vaikutus pelikokemukseen ja pelaajan tekemään tulkintaan eroaa myös kiinnostavasti toisistaan. Hahmonnimien tärkeimpänä tehtävänä näyttäytyy hahmon ulkoinen ja mielensisäinen rakentaminen, ja nimellä on suuri vaikutus hahmon tekojen ja olemuksen tulkintaan. Paikannimillä luodaan ympäröivää maailmaa yhdessä pelin visuaalisten elementtien kanssa, mutta niillä on myös selvästi suurempi rooli pelin narratiivisina elementteinä. Paikannimien avulla luodaan myös yhtenäisiä pelialueita, jotka ovat toisiinsa verrattuna vaihtelevia. Paikannimet vaikuttavatkin pelikokemukseen tiiviimmin yhteistyössä toistensa kanssa luomalla sekä yksittäisiä alueita että alueellisia kokonaisuuksia. Hahmonnimet taas näyttävät olevan merkittävämpiä juuri yksilöllisten hahmojen luonnissa. Molemmilla on kuitenkin yhteneväinen rooli kulttuurien merkitsijänä (tästä lisää vielä seuraavassa alaluvussa 5.2).

Nimet rakentavat Thedasin hahmoista ja paikoista monitasoista ja koherenttia fantasia-maailmaa, jossa pelaaja kohtaa sekä realistisempia että imaginaarisempia nimiä. Näiden sekoit-

tuminen luo toisaalta helpommin ymmärrettävää ja tutunoloista maailmaa, jossa vierauden ja outouden kokemus on kuitenkin vahvasti läsnä. DAI:ssa ihmisrodun jäsenten sekä heidän asuttamiensa paikkojen nimet muistuttavat lähemmin reaali maailman nimiä, kun taas muiden rotujen kohdalla nimistöllä korostetaan niiden toiseutta.

DAI:ssa myös pelaajalla on mahdollisuus toimia nimenantajana. Hahmonluonnissa pelaaja valitsee ensin hahmonsa rodun, taisteluihin liittyvät kyvyt sekä ulkonäölliset piirteet. Viimeisenä päätettäväksi tulee pelihahmon pää- tai etunimi. Hahmon suku- tai klaaninimi¹¹ on pelin valmiiksi määräämä. Muut hahmot käyttävät pelaajan hahmosta joko tämän jälkinimeä tai pelin antamia lisänimiä. Hahmon pää- tai etunimi näkyy ainoastaan joissain dokumenteissa sekä peliohjaimen osoittimen osuessa hahmoon. Pelaajan antaman nimen näkyvyys on siis melko pieni, mutta se on kuitenkin monelle pelaajalle tärkeä osa oman hahmon rakentamista. Kandidaatintutkielmassani (Uusi-Äijö 2018) havaitsin, että monelle pelaajalle nimenannossa on tärkeää hänen oma käsityksensä fantasianimistöstä ja juuri tietyille rodulle sopivista nimistä. Tähän käsitykseen näyttävät vaikuttavan kaikki pelaajan aikaisemmin kohtaamat vastaavien fantasia hahmojen nimet, joihin hän on törmännyt kirjoissa, elokuvissa ja muissa peleissä. Myös DAI:n nimimaisema alkaa vaikuttaa peliä tai pelisarjaa enemmän pelanneen pelaajan nimeämiseen. (Uusi-Äijö 2018: 2–4, 11–13.) DAI:n nimet luovat siis oman uniikin fiktiivisen nimimaiseman, joka paitsi muokkaa ja vahvistaa pelaajan yleistä käsitystä fantasianimistä myös vaikuttaa pelaajan oman pelihahmon nimeämiseen juuri DAI:n maailmaan sopivaksi. Nimimaisemalla näyttääkin olevan suora vaikutus pelaajaan nimenantajana.

5.2 Kulttuurien ja valtasuhteiden esittäminen

Hahmon karaktäarin ja paikkojen sekä pelialueiden rakentamisen lisäksi DAI:n nimet ovat huomattavassa osassa Thedasin kulttuurien ja yhteiskunnallisen rakenteen merkitsemisessä. Nimien luokittelevan funktion avulla hahmoja ja paikkoja jaotellaan eri kulttuurisiin ja yhteiskunnallisiin ryhmiin, ja näiden avulla pelaajalle muodostuu käsitys pelimaailman enemmistö- ja vähemmistöryhmistä. Näiden edustajista ja heidän yhteiskunnallisesta asemastaan annetut tiedot nivoutuvat yhteen luokittelevan funktion kanssa, minkä ansiosta eri kulttuureihin kytkeytyvät nimet muuttuvat pelaajan silmissä sosiaalisesti latautuneiksi.

DAI nostaa ihmiset Thedasin yhteiskunnan korkea-arvoisimmaksi ryhmäksi. Muut rodut ovat Thedasissa automaattisesti alistetumpia, ja heidän mahdollisuutensa päästä yhtä korkea-

¹¹ Jälkinimi vaihtelee rodun mukaan: Trevelyan (ihminen), Lavellan (haltija), Cadash (kääpiö) tai Adaar (qunari).

arvoiseen asemaan kuin ihmisten on rajatumpaa. Ihmisten sosiaalista valta-asemaa korostetaan moneen otteeseen pelin aikana. Yksi merkittävä esimerkki tällaisesta tilanteesta on *Wicked Eyes and Wicked Hearts* -tehtävälínjan alku, jossa inkvisiittori saapuu Orlais'n keisarinnan järjestämiin juhliin. Tehtävän aikana pelaaja saa tekemiensä valintojen pohjalta joko positiivista tai negatiivista mainetta, ja tehtävän lopussa kerätyn arvostuksen (engl. *court approval*) määrä voi rajata pois osan mahdollisista ratkaisuvaihtoehdoista. Aivan tehtävän alussa inkvisiittori saa rotunsa mukaan tietyn lukumäärän pisteitä, joilla juhkakansan arvostusta mitataan. Aloituspistemäärät ovat roduittain seuraavat: ihminen 45/100 pistettä, maagit, haltijat tai kääpiöt 30/100 pistettä ja qunarit 25/100 pistettä. Pelaajan valitsema rotu ja sen edustama kulttuuri vaikuttavat merkittävästi inkvisiittorin saamaan arvostuksen määrään. DAI:n taiteellinen johtaja Mike Laidlaw sanoo rodun olevan merkittävä osa inkvisiittoria. Vaikka inkvisiittorin titteli onkin päällimmäisin hahmon määrite, myös rodulliset yksityiskohdat ja rasismi ovat pelissä tärkeitä. (Donaldson 2014.)

Videopelin nimet ovat siis paljon muutakin kuin referenttiinsä viittaavia sanoja. Ne ovat merkittävässä roolissa myös kulttuurin, kielen ja ryhmän sosiaalisen aseman edustajina (mm. Kostanski & Puzey 2016: XIII). DAI:ssa ihmisten nimet antavat referentilleen heti aluksi pienen sosiaalisen etumatkan muita kulttuureita edustaviin nimiin verrattuna. Tämä näkyy selvästi muun muassa ihmishahmojen titteliä tai arvoa korostavissa lisänimissä. Ihmisten joukossa on paljon sosiaalisesta asemasta kertovia nimiä, kuten *Empress Celene*, *Countess Dionne*, *Lord Chancer de Lion* sekä *Lord Pel Harmond*. Muilla roduilla ainoa vastaavanlaisia ovat haltijoiden *Ambassador Briala* ja *Commander Helaine*, jotka osoittavat hahmon taidoilla hankittua suurlähtetilään tai komentajan asemaa. Syntymässä saadut arvoasemat on varattu ainoastaan ihmisrodun edustajille.

Muun rotuisten hahmojen nimissä näkyy myös tietoisuus ihmisten nimien antamasta erityisasemasta. Esimerkiksi haltijan nimi *Elan Ve'mal* sekä qunarín nimi *Iron Bull* muistuttavat kumpikin muodoltaan ihmisille tyypillistä etu- ja sukunimen yhdistelmää. Näiden nimien kohdalla nimenkantaja ikään kuin pienentää ihmisten ja muiden rotujen nimien välillä olevaa kii-
lua. Myös reaali maailmassa vierasperäinen nimi leimaa nimenkantajansa vähemmistöryhmään kuuluvaksi, ja nimen etnisyydellä voi olla vaikutusta esimerkiksi työnhaussa (mm. Ahmad 2019; Aalto ym. 2010). DAI:ssa hahmonnimen etnisyyden mukauttaminen enemmistön nimiin sopivammaksi auttaakin huonommassa asemassa olevan rodun integroitumista ihmisten hallitsemaan yhteiskuntaan. Vastakkaisella tavalla taas toimivat esimerkiksi dalish-haltijat tai maan alla asuvat kääpiöt, jotka antavat jälkikasvulleen perinteisiä kulttuuriaan edustavia nimiä. Näiden kohdalla nimenanto toimiikin eräänlaisena vastalauseena ihmisten kulttuurin valta-ase-

malle. Sekä dalishit että maan alla asuvat kääpiöt suhtautuvat halveksivasti ihmisten keskellä asuvia rotunsa edustajia kohtaan, ja nimen mukauttaminen on heille vain yksi tapa alistua ihmisten kohtelulle.

Myös paikannimet nostavat esille ihmisrodun ja valtaväestön sekä Orlais'n kielen ja kulttuurin valta-asemaa. Kaikista vahvimmassa asemassa on valtaväestönkieli, sillä se toimii Thedasin lingua francana. Muunkielisiä tai muihin kulttuurein kytkeytyviä nimiä on huomattavasti vähemmän. Osa näistä nimistä on myös kadonnut tai muuttunut ajan kuluessa. Thedasilille luotu historia ulottuu hyvin kauas: alueen valtaväestöä ovat aikaisemmin edustaneet ensin haltijat ja heidän jälkeensä tevinteriläiset. (Ks. lisää Bioware 2013, teoksen alaviitteiden aikajanat.) Thedasin paikannimistössä on näkyvillä ajalliset kerrostumat, jotka ovat jääneet todisteeksi paikkojen eri kulttuureja edustavista enemmistöryhmistä. Thedasin *maantieteen kieli* (engl. *geographic language*. Berg & Vuolteenaho 2009: 85) on peliin rakennetun historian aikana ollut monen muutoksen kohteena, ja sitä tarkastelemalla käy selvästi ilmi alueen nykyisten enemmistöryhmien valta-asema.

Nimeäminen on myös reaali maailmassa nimenantavan tahon valtaa ja asemaa kohottava teko, ja Thedasin nimistön historiasta on löydettävissä vastaavanlaisia esimerkkejä. Yksi niistä on ajan kuluessa tapahtunut haltijoiden sekä Tevinterin kulttuuriin ja kieleen kytkeytyvien paikannimien väheneminen tai katoaminen. Alueelle saapuvat uudet kulttuurit luontaisesti nimeävät ympäristönsä paikkoja oman kielen ja kulttuurinsa mukaisesti (ks. esim. Ainiala ym. 2008: 88–89). Alueen alkuperäisiä asukkaita alistavaksi ja hiljentäväksi nimeäminen muuttuu silloin, jos vanhat paikannimet korvataan uusilla ilman vanhojen nimien kunnioittamista tai säilyttämistä. Reaali maailmassa esimerkkinä tällaisesta on pohjoismaiden saamelaisten paikannimiin vielä nykyäänkin ulottuva hiljentäminen ja alistaminen (Berg ym. 2009: 254–265; Helander 2016). Seurauksena on kulttuurin ja kielen häviäminen maantieteellisesti. Tämä vaikuttaa myös kulttuurin hyväksyntään ja sen säilymiseen. (Berg ym. 2009: 254–265.) DAI:ssa esimerkiksi haltijanimet ovat osin korvautuneet orlais'n- tai valtaväestönkielisillä nimillä. Pelialueet Exalted Plains ja Emerald Graves ovat aiemmin olleet täysin haltijoiden asuttamia ja nimeämiä paikkoja, ja niiden nimistössä näkyy vielä haltijanimiä. Ne esiintyvät kuitenkin vähemmistönä muunkielisten nimien keskellä. Vielä huonommassa asemassa ovat tevinterin nimet sekä avvareihin liittyvät paikannimet. Jälkimmäisiä on peruspelissä¹² vain 2. Avvar-kulttuuria edustavien paikannimien vähyys samoin kuin tevinterin nimien haltijanimiäkin laajempi katoaminen ovat nimistössä näkyviä merkkejä kyseisten kulttuurien kohtaamista ennakkoluuloista. Haltija-

¹² Lisäosa *Jaws of Hakkon* esittelee enemmän avvar-kulttuuria edustavia hahmon- ja paikannimiä.

nimet ovat säilyneet paremmin, sillä vaikka haltijat ovatkin Thedasissa rodullisessa asemassa ihmisiä heikompia, heihin ei kuitenkaan liitetä yhtä negatiivisia mielikuvia kuin avvareihin tai tevinteriläisiin.

Paikannimien lisäksi ihmisenemmistön tukahduttava vaikutus näkyy myös hahmonnimissä. Esimerkiksi haltijoiden nimet *Sera* ja *Commander Helaine* ovat realistisempia kuin imaginaarisemmat dalish-haltijoiden nimet *Emalien*, *Ithiren* ja *Mihris*. *Sera* ja *Commander Helaine* ovat kasvaneet kaupungissa ihmiskulttuurin keskellä. Kiinnostavaa onkin, että näiden hahmojen nimet ovat realistisia mutta epäautenttisia, kun taas suurin osa muiden haltijoiden nimistä on keinotekoisia nimiä. Ihmisten keskuudessa elävien haltijoiden hahmonnimet ilmentävätkin haltijakielen ja -kulttuurin katoamista, kun ihmisten kieli ja heidän rodulleen ominaiset nimet alkavat painottua myös kaupungeissa asuvien haltijoiden nimenannossa. Dalish-haltijoiden lisäksi pelialueella asuvien avvareiden ja kääpiöiden nimenanto näyttää kunnioittavan omia perinteitään, joskin tämän tarkka todentaminen on vaikeaa, koska pelissä esiintyvien avvareiden ja kääpiöiden nimien lukumäärät jäävät reilusti alle kymmenen.

Nimien sosiaalisen funktion kautta merkittäväksi ilmiöksi nousee myös DAI:n esittämä eri rotujen ja ihmisryhmien hierarkkinen luokittelu ja rasismi. Fantasiakirjallisuudelle ja -teksteille rasismi voi jo lähtökohtaisesti olla muita kirjallisuudenlajeja ominaisempaa, koska genren sisältämä erilaisuuden ja toiseuden ”ihannointi” tuo väistämättä mukanaan myös vieraiden asioiden pelon (Rumsby 2017: 12–13). Fantasiamaailmoille on jo Tolkienin luomasta Keskimäestä lähtien ollut taipumusta esittää yksi normaalina pidettävä rotu muiden vieraiden rotujen ympäröimänä (mts. 2017: 42).

DAI:n esittämässä rasismissa kiinnostavaa on kuitenkin se, että rasismia ja rotuennakkoiluuloja käsitellään nimenomaan keksittyjen kulttuurien avulla. Ihmisten toimiessa normaalia edustavana vertailukohteena tavallinen ihonvärin kautta toimiva rasismi ei päde Thedasissa, sillä jokaisessa peliin luodussa kulttuurissa on reaali maailmassa eri etnisyyksiä edustavia yksilöitä. Kuitenkin esimerkiksi nomadi- tai heimoryhmät ovat reaali maailman tavoin Thedasissa syrjinnän ja epäluulojen kohteena. Rodullinen syrjintä koskee ainoastaan nykyisen reaali maailman ulkopuolisia ryhmiä, eli haltijoita, kääpiöitä ja qunareita, jotka ovat kaikki fiktiivisiä rotuja. DAI:ssa rasismi kohdistuu nimenomaan imaginaarisiin rotuihin, ja keinotekoisempien nimien kantajat kokevat realistisia mutta epäautenttisia nimiä kantavia enemmän ennakkoluuloja. Thedasin toiseutta edustavien rotujen nimenkantajat eivät siis ole yhdistettävissä reaali maailman kulttuureihin (vrt. Kennedy 2016). Fantasian lajille on ominaista käsitellä reaali maailman ongelmia fiktiivisen maailman kautta (Sinisalo 2004: 23–24). DAI:ssa onkin hahmon- ja

paikannimiä myöten luotu turvallinen ja reaalimaailmasta eroava fiktiivinen todellisuus, jonka kautta pelaaja voi pohtia reaalimaailmassa esiintyvää rasismia ja ihmisten erottelua.

6 Lopuksi

Olen tutkimuksessani perehtynyt *Dragon Age: Inquisitionin* hahmon- ja paikannimiin. Tutkielmassani olen osoittanut, että videopelin nimillä on tärkeä ja moninainen rooli niin pelin kuvaaman fantasiamaailman kuin pelaajan pelikokemuksen rakentamisessa. DAI:ssa nimillä luodaan uniikkeja hahmoja ja paikkoja sekä luokitellaan hahmoja ja paikkoja erilaisiin ryhmiin ulkonäön ja muiden ominaisuuksien perusteella. Yhdeksi nimien keskeisimmistä tehtävistä nousee myös fantasiamaailman historian, kulttuurin ja yhteiskunnan kuvastaminen.

Nimien selvimmin havaittava tehtävä on niiden osuus hahmon- ja paikanluonnissa. Deskriptiiviset nimet korostavat hahmon tai paikan visuaalisesti tai narratiivisesti ilmeneviä ominaisuuksia. Hahmonnimi voi kuvata muun muassa referentin ulkonäköä, luonnetta tai kykyjä. Paikannimellä voidaan kuvata paikan ulkoista olemusta, sen historiaa tai osuutta juoneen. Hahmonnimien humoristisuus ja paikannimien affektiivinen funktio lisäävät nimien moninaisuutta. Niiden vaikutus pelikokemukseen kuitenkin muita funktioita subjektiivisempi, sillä nimien huumorisuus ja affektiivisuus ovat usein pelaajakohtaisia.

Hahmon- ja paikanluonnissa myös fiktiivisellä funktiolla on tärkeä osuus. Sen avulla nimet edistävät fiktiivisen maailman syntyä sekä pelaajan immersiota pelimaailmaan. DAI:ssa fiktiivisten nimien lisäksi huomioitavia ovat myös pelin realistiset nimet, jotka painottuvat ihmisrotuisille nimenkantajille. Nimet luovat peliin reaalimaailman ihmisten nimiä vastaavan nimisysteemin, jota vasten muiden kulttuurien nimisysteemien fiktiivisyys korostuu. Ihmisten tutunnäköisten nimien avulla fantasiamaailmaa on helpompi hahmottaa, ja lisäksi nimet toimivat hahmojen rodullisina merkkeinä.

Varsinaisten funktioiden lisäksi hahmonluonnissa merkittävänä osana on myös hahmojen saamien nimien määrä. Ruutunimen lisäksi muita nimiä saavat hahmot ovat tarinan ja juonen kannalta keskeisimpiä. Mikäli merkittävänä toimijana esiintyvällä hahmolla on epätavallisen yksinkertainen tai pelkistetty nimi, sille on jokin perusteltu syy. Nimen puuttuminen tai saatujen nimien vähyys on siis varsinkin henkilöhahmojen kohdalla tarkastelun arvoista.

Yksittäisten hahmojen ja paikkojen lisäksi nimillä rakennetaan suurempia hahmojen ja paikkojen kokonaisuuksia. Hahmonnimet ovat olennaisessa osassa yhteiskunnan kuvaajina, ja paikannimillä taas rakennetaan yhtenäisiä ja selkeitä pelialueita. Hahmonnimien ammatti-

nimekkeen, tittelin tai arvon sisältävät nimet sekä pelkän ammattinimekkeen sisältävät deskriptiiviset lisänimet luovat kuvaa pelimaailman yhteiskuntarakenteesta sekä yhteisön hierarkiasta. Paikannimet muodostavat hahmonnimiäkin yhtenäisempiä kokonaisuuksia. Ne luovat deskriptiivisyyden, affektiivisuuden ja historiallisten sekä kulttuuristen elementtien kautta aihepiirien ryhmii, jotka painottuvat eri tavoin pelialueiden kesken. Paikannimet luovat pelialueista yhtenäisiä ja helpommin hahmotettavia sekä muistettavia kokonaisuuksia.

DAI:ssa erityisen kiinnostavaksi nousee funktioiden avulla tapahtuva jako eri kulttuuri-ryhmiin. Reaalimaailman ihmisiä vastaavat valtaväestön jäsenet esitetään pelin normina, jota vastaan asettuvat muiden ryhmien eksoottisempia nimiä kantavat jäsenet. Nimet toimivatkin nimenkantajiensa rodullisina ja kulttuurisina merkitsijöinä. Nimellä on vahva suhde nimenkantajan yhteiskunnalliseen ja sosiaaliseen asemaan. Valtaväestön nimisysteemistä eroava nimi merkitsee nimenkantajan huonompaa asemaa. Alisteisessa asemassa olevat kulttuurit, niiden kieli, uskonto ja historia, ovat myös hitaasti jäämässä valtaväestön kulttuurin alle. Tämä näkyy myös voimakkaasti nimistössä. Hahmonnimet joko muuttuvat valtaväestön nimien kaltaiseksi tai niistä pidetään tiukasti kiinni oman kulttuurin varjelemiseksi. Paikannimistö puolestaan korvautuu hiljalleen valtaväestön kulttuuria edustavilla nimillä, ja muiden ryhmien kielet katoavat Thedasin paikannimistöstä. Historiaan ja kulttuuriin kytkeytyvät nimet muuttuvat tai korvautuvat vastaamaan valtaväestön käsityksiä kulttuurista ja historiallisista tapahtumista.

Tutkielmassani olen käsitellyt aineistoani kaunokirjallisuuden nimien tutkimukseen vakiintuneiden funktioiden avulla. Olen myös hyödyntänyt perinteisen henkilön- ja paikannimistön näkökulmia. Näiden lisäksi olen nostanut esille perinteisen teosmuotoisen kaunokirjallisuuden ja videopelin eroja sekä niiden vaikutusta nimiin. Olen tarkastellut DAI:n nimiä esimerkiksi visuaalisuuden ja pelitoimintojen kautta.

Tutkielmani on kuitenkin vain kurkistus videopelien nimistöön. Videopelien nimien tutkimus on vielä alana melko vakiintumaton, ja multimodaalisena tekstinä ne tarjoavat monia mielenkiintoisia näkökulmia perinteisten tutkimusalojen aiheisiin. Tämän tutkielman aineisto koostuu pääosin hahmojen ruutunimistä sekä peliä varten rajatun pelialueen paikannimistä, joten kaikkien mainittujen nimien tai jopa koko pelisarjan nimien tarkastelu toisi vielä enemmän tietoa paitsi fantasiavideopelin nimistä myös DAI:n fantasiamaailmasta. Sen avulla myös pelin funktioista saataisiin vielä kattavampi kuva, sillä tutkielmassani käsitelin ainoastaan aineistoni kannalta merkittäviksi nousevia funktioita. Funktiot tarjoavat myös vain yhden näkökulman aiheeseen. DAI:n nimiä voisi näiden lisäksi tutkia esimerkiksi kääntämisen näkökulmasta. Miten pelikielen valinta vaikuttaa nimiin ja niistä syntyvään pelikokemukseen? Mitä on käännetty, ja mitä on jätetty alkuperäiskielelle?

DAI on kuitenkin vain yksi videopeli, eikä tutkielmani perusteella pysty vielä tekemään kovin yleisiä johtopäätöksiä. Muiden pelinimien tutkimus varmasti laajentaa alaa tulevaisuudessa, jolloin termit ja näkökulmat alkavat vakiintua ja monipuolistua. Aihe antaa mahdollisuuden laajempaankin tutkimukseen. Esimerkiksi eri videopelien nimiä olisi mielenkiintoista verrata toisiinsa. Millaisia nimiä esiintyy vaikka eri fantasiatyyppejä edustavissa peleissä? Entä millaisia ovat muunlaisten fiktiivisten videopelien nimet?

Videopelit ja niihin liittyvä kulttuuri on kasvava ilmiö nykyisessä yhteiskunnassa. Ne tarjoavat jälleen uuden mahdollisuuden sekä tavan kertoa tarinoita. Hyvä kertomus on hyvä kertomus siitä huolimatta, onko se kirjoitettu kirjaksi vai videopeliksi. Ja hyvän kertomuksen rakenneosia on mielekästä tutkia, oli tarinan muoto mikä tahansa.

LÄHTEET

Aineistolähteet:

BIOWARE 2014: *Dragon Age: Inquisition*. Electronic Arts.

BIOWARE 2013: *Dragon Age: The World of Thedas Volume 1*. Milwaukie, OR: Dark Horse Books

BIOWARE 2015: *Dragon Age: The World of Thedas Volume 2*. Milwaukie, OR: Dark Horse Books

Teorialähteet:

AALTO, SANNA MARIA – LIISA LARJA – KARMELA LIEBKIND 2010: *Syrjintä työhönottotilanteissa: tutkimuskatsaus*. Työ- ja elinkeinoministeriön julkaisuja; Nro 12/2009. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö.

AHMAD, AKHLAQ 2019: When the Name Matters: An Experimental Investigation of Ethnic Discrimination in the Finnish Labor Market. *Sociological Inquiry*. doi:10.1111/soin.12276

AINIALA, TERHI – MINNA SAARELMA – PAULA SJÖBLOM 2008: *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

ALGEO, JOHN 1982: Magic Names: Onomastics in the Fantasies of Ursula Le Guin. *Names*, 30:2. s. 59-67.

BAKER, WENDY YM. 2014: "Naming Practices in J. R. R. Tolkien's Invented Languages." *Journal of Literary Onomastics* 3:1. Artikkel 2

BERG, LAWRENCE D. – JANI VUOLTEENAHO 2009: *Critical toponymies: The contested politics of place naming*. Farnham: Ashgate.

BERTILLS, YVONNE 2003: *Beyond identification: Proper names in children's literature*. Åbo: Åbo Akademis förlag.

COMPAGNONE, VANESSA – MARCEL DANESI 2012: Mythic and Occultist Naming Strategies in HarryPotter. *Names* 60:3. s. 127–134.

- GIBKA, MARTYNA 2019: Permanent Functions of Characters' Proper Names in Harry Potter. *Journal of Literary Onomastics* 7:1. Artikkelin 4.
- HEIKKONEN, JONI 2018: Interaction in video game dialogue: Exploring the effects of ludic context on fictional dialogue. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, englantilainen filologia.
- HELANDER, KAISA RAUTIO 2016: The Power of Administration in the Official recognition of Indigenous Place names in the Nordic Countries. Teoksessa Laura Kostanski, Guy Puzey (toim.) *Names and naming: People, places, perceptions and power* s. 229–249. Bristol; Buffalo: Multilingual Matters.
- HUNT, PETER – MILLICENT LENZ 2001: *Alternative worlds in fantasy fiction / Peter Hunt and Millicent Lenz*. (Contemporary classics of children's literature). New York; London: Continuum.
- HÄMÄLÄINEN, LASSE 2019: *Nimet verkossa: Tutkimus verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolfpelin radannimistä*. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- JAMES, EDWARD 2012: Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy. Teoksessa Edward James, Farah Mendlesohn (toim.) *Cambridge Companion to Fantasy Literature*. s. 62–78. Cambridge: Cambridge University Press.
- KENNEDY, KARA 2016: Epic World-Building: Names and Cultures in Dune. *Names*. 64:2. s. 99–108.
- KIVINIEMI, EERO 1990: *Perustietoa paikannimistä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- KORHONEN, ANJULI 2018: "A part to play in this story": Videopelin kerronnan keinot multimodaalisen tekstintutkimuksen näkökulmasta. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- KÖÖPIKKÄ, REITA 2018: Moon Toope, MW Papinperkele ja Onnen Kantamoinen: Virtuaalisten suomenhevosten nimet. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- KOSTANSKI, LAURA – GUY PUZEY 2016: Trends in Onomastics: An Introduction. Teoksessa Laura Kostanski, Guy Puzey (toim.) *Names and naming: People, places, perceptions and power* s. XIII–XXIV. Bristol; Buffalo: Multilingual Matters.
- LASAUSSÉ, LYSIANE 2018: Norse mythology in video games: Part of immanent Nordic regional branding. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, European and Nordic Studies.
- MCDONALD, PAUL 2012: *The philosophy of humour*. Penrith, CA: HEB Humanities E-Books.

- MENDLESOHN, FARAH 2008: *Rhetorics of fantasy*. Middletown, Conn.: Wesleyan University Press.
- MENTULA, MIKKO 2006: Klonkku, Reppuli ja Hallavaharja. Fiktiivisten erisnimien muodostus, merkitykset ja funktiot J.R.R. Tolkienin teoksessa *Taru sormusten herrasta*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, suomen kieli.
- MURIEL, DANIEL – GARRY CRAWFORD 2018: *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Abingdon, Oxon: Routledge, Taylor & Francis Group.
- MÄKINEN, KATRI 2010: Harry Potter and the challenges of translation. Treatment of personal names in the Finnish and German translations of the three first Harry Potter books by J.K. Rowling. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, englannin kieli.
- PEARL, LEONARD 2007: Hahmonnimet hahmottumassa. Disney-piirroselokuvissa esiintyvien suomenkielisten henkilönnimien sananmuodostus, rakenne ja merkityssuhteet. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, suomen kieli.
- PITKÄRANTA, REIJO 2001: *Suomi-latina-suomi -sanakirja*. Helsinki: WSOY.
- RIPATTI, MERI 2016: Johanna Johto, Asuntokupla ja Elythiel. 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.
- 2015: A Sense of the Magical: Names in Lord Dunsany's *The King of Elfland's Daughter*. *Names* 63:4. s. 189–199.
- 2018: The Namework of Ursula K. Le Guin. *Names* 66:3. s.125–134.
- RUMSBY, JOHN HENRY 2017: *Otherworldly Others: Racial Representation in Fantasy Literature*. Thèse ou mémoire / Thesis or Dissertation. Université de Montréal, Études anglaises.
- RÄMÖ, JOHANNA 2011: Päivikin sadusta Metsolan lapsiin: Aili Somersalon lastenkirjojen nimistö 1910-luvulta 1950-luvulle. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- RÄSÄNEN, JENNI 2019: Virtuaalinen kaupunkinimistö Counter-Strike -videopelissä. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.

- SINISALO, JOHANNA 2004: Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä. Teoksessa Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala (toim.) *Fantasian monet maailmat* s. 11–31. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- SUTER, BEAT – MELA KOCHER – RENÉ BAUER 2018: Introduction. Teoksessa Beat Suter, Mela Kocher, René Bauer (toim.) *Games and rules: Game mechanics for the 'magic circle'* s. 7–16. Bielefeld: Transcript.
- TIRKKONEN, TARU 2018: Mumbo-jumbosta hokkuspokkukseen: Irreaalioiden käännökset Terry Pratchettin Kiekkomaailma-kirjan *Going Postal* käännöksessä Posti kulkee. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, englannin kääntäminen.
- TUURA, ADELE 2016: Verkkoyhteisö Suomi24:n Treffit-seuranhakupalvelun käyttäjien nimet. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- UUSITALO, EMILIA 2018: Nimi rakentaa maailmoja: Nimien funktiot fantasiamaailman rakentamisessa kotimaisessa fantasiakirjallisuudessa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- UUSI-ÄIJÖ, VILMA 2018: Roux, Saoifre ja Loviza. Pelihahmojen nimeäminen *Dragon Age Inquisition*issa. Kandidaatintutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli.
- WOLFE, GARY K. 2012: Fantasy from Dryden to Dunsany. Teoksessa Edward James, Farah Mendlesohn (toim.) *Cambridge Companion to Fantasy Literature*. s. 7–19. Cambridge: Cambridge University Press.

Verkkolähteet:

ANORA, BEHIND THE NAME. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

<https://www.behindthename.com/name/anora/submitted>

DAI RIFT MAGE TRAINER, YOUTUBE-VIDEO. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

<https://www.youtube.com/watch?v=LXIrvxBJgqE>

DONALDSON, ALEX 2014: “Discussing Inquisition and Beyond with *Dragon Age*'s Creative Director”. RPG-site. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

<https://www.rpgsite.net/interview/3758-discussing-inquisition-and-beyond-with-dragon-age-s-creative-director>

ELECTRONIC ARTS, DRAGON AGE. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

<https://www.ea.com/fi-fi/games/dragon-age>

FORD, IAN 2014A: "Dragon Age: Inquisition – Mike Laidlaw on the creative process, part one". *The Guardian*. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

<https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/28/dragon-age-inquisition-mike-laidlaw-creative-process>

FORD, IAN 2014B: "Dragon Age: Inquisition's Mike Laidlaw on stories and sequels". *The Guardian*. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

<https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/01/dragon-age-inquisitions-mark-laidlaw-on-stories-and-sequels>

GOODREADS, DRAGON AGE TUOTANTO. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

https://www.goodreads.com/list/show/97093.Dragon_Age

RODUT, DAI:N INTERNETSIVUT. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

<https://dragoninquisition.com/game/races/>

THESAURUS S.V. TRIVIA. Haettu 19.4.2020 osoitteesta:

<https://www.thesaurus.com/browse/trivia>

Liitteen 3 karttojen kuvat (Kuvia muokattu karttoja varten, alkuperäiset kuvat tarkistettu 5.4.2020):

Crestwood: <http://i.imgur.com/8KM94Az.jpg>

Emprise du Lion: <http://i.imgur.com/P91nZIG.jpg>

Exalted Plains: <http://i.imgur.com/2rv91Ev.jpg>

Forbidden Oasis: <http://i.imgur.com/If0Jcpg.jpg>

Pääkartta: <https://imgur.com/gallery/orCx1>

The Emerald Graves: <http://i.imgur.com/FPLkXie.jpg>

The Fallow Mire: <http://i.imgur.com/zovu5vI.jpg>

The Hinterlands: <http://i.imgur.com/9gUFFPD.jpg>

The Hissing Wastes: <http://i.imgur.com/z2uWE5k.jpg>

The Storm Coast: <http://i.imgur.com/2AVqqLq.jpg>

The Western Approach: <http://i.imgur.com/hN7EWHX.jpg>

Liitteet

Liite 1. Inquisitionin hahmonnimet

IHMISET

Adan	Deraboam	Knight-Captain Rylen
Adorno Ciel Otranto	Dorian	Knight-Templar Barris
Alexius	DuRellion	Krem
Alistair	Edouard Desjardins	Lady Mantillon
Alphonse	Elaina	Leliana
Andrea	Ellendra	Linette
Anora	Empress Celene	Linnea
Barnabus	Erasthenes	Livius Erimond
Bastien	Fairbanks	Lord Berand
Belle	Felix	Lord Chancer de Lion
Bellise	Flemeth	Lord Esmeral Abernache
Blackwall	Fletcher	Lord Pel Harmond
Bonny Sims	Flissa	Lord Trifles Minutiae
Bron	Gauld	Lord-Seeker Lucius
Buffalo Owner	Gertrude	Louis
Calpernia	Giles	Lucanus
Carroll	Giselle	Lysette
Cassandra	Gordian	Macrinus
Chevalier Auguste	Grand Duchess Florianne	Maddox
Clara	Grand Duke Gaspard	Maliphant
Clarel	Granny Mae	Marshal Proulx
Clemence	Grey Warden	Maryden
Cole	Grim	Mayor
Commander Duhaimé	Halward Pavus	Merchant (useita)
Commander Jehan	Hand of Korth	Michel de Chevin
Corporal Rosselin	Hanley D'Urvain	Miner
Corporal Vale	Harrit	Mistress Poulin
Corypheus/ Elder One	Hawke	Morrigan
Countess Dionne	Helisma	Morris
Cullen	Josephine	Movran the Under
Daniel	Judith	Natalie
Denam	Justinia V	Noblewoman
Dennet	Kihm	One-Eyed Jimmy

Pierre-Marie	Ser	Templar
Recruit Belette	Servis	The Researcher
Recruit Whittle	Shayd	Three-Eyes
Refugee Hunter	Sister Costeau	Threnn
Revered Mother Englantine	Sister Tanner	Vaughn
Revered Mother Hevara	Sky Watcher	Vicinius
Roderick	Speaker Anais	Viuus Anaxas
Ruth	Stitches	Vivienne
Samson	Storyteller	Widris
Saphi	Stroud	Willvan
Seanna	Sutherland	Your Trainer
Seggrit	Talwyn	Yvette

HALTIJAT

Abelas	Heir	Olafin
Ambassador Briala	Hinterlands Healer	Refugee
Breaker Thram	Hyndel	Ritts
Charter	Ithiren	Sera
Commander Helaine	Jana	Skinner
Dalish	Loranil	Solas
Elan Ve'mal	Lysas	Taniel
Emalien	Maura	Taven
Farris The Representative	Mihris	Valorin
Fiona	Minaeve	Voth
Gatt	Nissa	Widower
Hawen		

KÄÄPIÖT

Bianca Davri	Dwarven Bookseller
Cabot	Lace Harding
Dagna	Varric

QUNARIT

Iron Bull

Liite 2. Inquisitionin paikannimet

Abyssal Ledge	Canyon Overlook	DuLac's Path
Adamant Fortress	Chateau d'Onterre	Dusklight Camp
Aires Peak	Citadelle du Corbeau	Dust Plains
Alphonse's Passage	Coracavus	Dustdrop
Altar of Mythal	Cradle of Sulevin	Dustytop Fort
Ancient Baths	Craggy Ridge Camp	Dwarfson's Pass Camp
Ancient Road	Crestwood	Dwarfson's Pass
Andraste's Light	Crow Fens	East Road
Andraste's Mercy	Crystal Cascade	East Side Hills
Andraste's Promise	Daerwin's Mouth	Eastern Ramparts
Andraste's Strength	Dales	Echo Back Canyon Camp
Andruil's Messenger	Dalish Encampment	Echoback Canyon
Andruil's Wall	Dalish Wolf Carving	Echoback Fort
Apostate Stronghold	Dead Hand	Elfsblood River
Apostate's Landing	Dead Man's Pass	Elfsblood Tower
Arbor Wilds	Dead Ram Grove	Elgar'nans Bastion
Argon's Lodge	Death Drink Springs	Elizabeth's Garden
Ash Warrior's Refuge	Demetrius's End	Elven Ruin
Avvar Blade Valley	Desert Camp	Emerald Graves
Avvar Leader's Base Camp	Desert Edge	Emprise du Lion
	Desolate Bank	Enavuris
Blight Overlook	Din'an Hanin	Envers Mining Camp
Blocked Doorway	Direstone	Etienne's Ring
Blood Cliffs	Direstone Camp	Exalted Plains
Boisvert Mansion	Dragon Island	Fallow Mire
Briathos' Steps	Dragonling Nest	Fens Camp
Broken Bridge	Drakon's Rise	Fereldan Wyvern Statues
Broken Dog	Drakon's Rise Camp	Ferelden
Burial Grounds	Drakon's Tower	Firewater Garden
Caer Bronach	Driftwood Margin	Fisherman's Hut
Calenhad's Foothold	Driftwood Margin Camp	Fisher's End

Fisher's End Camp	Haven Chantry	Lost Spring Canyon Camp
Flooded Caves	Hector	Lost Temple of Dirthamen
Forannan Ravine	Herald's Rest	Lost Wash Creek
Forbidden Oasis	Hero of Ferelden	Lyrium Falls
Forest Camp	Hessarian Camp	Mayor's Old Home
Forester Homestead	Hidden Apostate's Camp	Memory of the Drowned
Forgotten Mine	Hidden Cave	Morrin's Outlook
Fort Connor	Hidden Stairway	Morrins Steps
Fort Revasan	Highgrove	Mountain Fortress Camp
Frostback Mountains	Highgrove Camp	Nazaire's Pass
Gates of Andoral	Hill Camp	Nazaire's Pass Camp
Gates of Toth	Hilltop Farm	Nettle Pass
Ghilan'nain's Grove	Hinterlands	New Crestwood Docks
Ghislain Estate	Hissing Wastes	North Gate
Giant's Staircase	Hopwood	North Gate Camp
Glenmorgan Mine	Intrinsic Pool	Northern Ramparts
Golden Oasis	Iska's Stand	Oasis Camp
Gracevine	Judicael's Crossing	Oasis Cave
Gracevine Camp	Judicael's Ring	Offering to the Dread Wolf
Grand Forest Villa	Knight's Guardian	Old Crestwood
Granite Point	Lady Shayna's Valley	Old Market Road
Grant's Crossing	Lake Luthias	Old Prison Road
Great Bear Cove	Lamarr tower	Old Simeon's Cave
Great Cove	Lawspeaker's Assembly	Old Thoroughfare
Griffon Wing Keep	Leontine's Steward	Old Thoroughfare Camp
Griffon Wing Monument	Leontine's Ring	Old Whitter's Farm
Guardians of the Path	Light of Andraste	Old Windmill
Gully of the Burnt Men	Linden Farm	Orlais
Hafter's Woods	Lindiranae's Fall	Outskirts Camp
Halin'suhlan	Logging Camp	Par'as Cavern
Hargrave Keep	Lonely light	Path of Flame
Harrow	Long River	Path of Flame Camp
Haven	Lost Spring Canyon	Peacewood

Pont Agur	Singing Maiden	The Crossroads
Pools of the Sun	Skyhold	The Den
Prison Ruins	Small Grove	The Empty Square
Rebel Queen's Ravine	Small Grove Camp	The Fade
Redcliffe Farms	Smuggler's Cave	The Flats
Redcliffe Farms Camp	Solasan	The Four Pillars
Redcliffe Road	South Road	The Gallows of Caer Bronach
Redcliffe Village	Southfinger Tower	The Guide
Redcliffe Windmill	Southfinger Watch	The Guide to Falon'din
Riel	Spiral Mine	The Gull and Lantern
Ritual Rock	Statue Camp	The Last Step
Ritual Tower	Stone Over Sky	The Lion's Pavilion
Riverside Garrison	Stonereach	The Marker
Riverwatch Camp	Stonewolf Green	The Misty Grove
Rock Top Ridge	Storm Coast	The Old Well
Rocky Slope	Storm's Solitude	The Outskirts
Ruined Arches	Storm's Solitude camp	The Pit in the Pond
Ruined Highway	Stratos	The Raven
Rush of Sighs	Suledin Keep	The Rippling Dunes
Rusted Gate	Summer Bazaar	The Ruined Archways
Sahrnia	Sunstop Mountain Camp	The Rusted Horn
Sahrnia Camp	Sunstop Mountains	The Sand Crags
Sahrnia Quarry	Templar Encampment	The Shallow Basin
Sand Crags Camp	Temple of Mythal	The Still Ruins
Sand Flats	Tesoro Tower	The Stone Tree
Sand Rock Mine	The Betrayer	The Surveyor
Secluded Courtyard	The Black Fens	The Tempter Burns
Shimmer Stone Mine	The Canyon	The Wastes
Shortcut	The Canyon Camp	The Watcher
Shrine of Dumat	The Canyons	The Weeping Spires
Shrine to Sylaise	The Colossus (of Orlais)	The Western Approach
Silver Falls	The Cove	Three Trout Farm Camp
Silverspray Perch	The Cove Camp	Three Trout Pond

Tomb of Fairel	Vallasdahlen	Western Outskirts
Tower Camp	Var Bellanaris	Western Ramparts
Tower of Bone	Venatori Canyon Camp	Westridge
Triumph of the Light	Veridium Mine	Whiteshadow
Twisted Tree	Vicinius's Home	Winter Palace
Unadin Grotto	Victory Rise	Winterwatch Cave
Underground Cavern	Villa Maurel	Winterwatch Tower
Upper Lake Camp	Village of Crestwood	Witchwood
Upper Ledge	Ville Montevelan	Wolf Falls
Upper Walkway	Watcher's Canyon	Wolf Hollow
Val Royeaux	Watcher's Pass	Wooden Bridge
Val Royeaux Prison	Watcher's Reach	Worn Pillars
Valammar Gate	Waterfall Cave	Wyvern's Watch
Valemont Pass	West Road	Zhores Tower
Valeska's Watch		

Liite 3. Kartan linkki ja käyttöohjeet

Kartta löytyy osoitteesta: <https://vaora.github.io/index.inquisition.pelimaailmankartta.html>

Pääkarttaan eli maailmankarttaan merkityt tähdet osoittavat avattavia pelikarttoja. Pistemäisiä karttoja napsauttamalla saa pääkartassa esiin muiden pienempien tehtäväalueiden nimiä, kun taas avautuvissa pelikartoissa löytyvät pisteet kertovat paikan nimen lisäksi sen lajin (alue, maamerkki). Jos pisteen lajiksi on alueen jälkeen kirjoitettu vielä lisämäärite (kuten ”Alue: joki”), osoittaa jälkimmäisenä mainittu paikan laji, mihin kyseinen nimi viittaa (”Alue: joki” tarkoittaa siis, että kyseessä on alue, joka kattaa kartalla näkyvän joen ja sen välittömän läheisyyden). Myös joidenkin maamerkkien jäljessä on lisämäärite, jos kyseessä on esimerkiksi patsas tai vastaava.

Kartoissa esiintyvät nimet on jaoteltu kulttuuri- ja kielialueittain. Paikkoja osoittavien pisteiden värikoodaus on seuraavanlainen:

1. Orlais
2. Haltija
3. Tevinter
4. Kääpiö
5. Avvar
6. Valtaväestö

Kartoissa voi esiintyä seuraavia symboleita, jotka ovat pelikarttojen omia karttamerkintöjä, eivätkä sisällä interaktiivisia ominaisuuksia:

