

EI NYT KERKIÄ OIKEE ENNÄÄ LOOTTAILEE
KODINVAIHTOA VIDEOPELITILANTEISSA

Suomen kielen
kandidaatintutkielma
Oulun yliopisto
11.1.2019

Miika Heinilä

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
1.1. Tutkielman aihe	1
1.2. Tutkimuskysymykset	2
2. AINEISTO JA MENETELMÄ	3
2.1. Pelin taustaa	3
2.2. Pelin pelaaminen	4
2.3. Aineiston taustaa	5
2.4. Aineiston kerääminen	5
2.5. Menetelmä	6
3. SANASTO	7
4. VUOROVAIKUTUS	10
4.1. Teoreettiset lähtökohdat	10
4.2. Analyysi	11
5. PÄÄTÄNTÖ	22
LÄHTEET	24
LIITE	

1. JOHDANTO

1.1. Tutkielman aihe

Tutkin kandidaatintutkielmassani koodinvaihtoa videopelitalanteissa. Olen koonnut aineistoni itse keräämällä nauhoitettuja videopelisesisioita, joissa kolme–neljä henkilöä pelaa yhdessä netin välityksellä. Osallistujat kommunikoivat pelaamisen aikana kuulo-kemikrofonien avulla keskenään, mutta eivät pelaa samassa fyysisessä tilassa keskenään. Pelaajat eivät siis kykene näkemään toisiaan, vaan nojaavat ainoastaan keskinäiseen auditiiviseen puhekommunikaatioon.

Suomea äidinkielenään puhuvat tutkittavat havaitsivat keväällä 2018, että erityisesti PlayerUnknown's Battlegrounds -nimistä peliä pelatessaan he vaihtavat välillä kommunikoinnin kieltä suomesta englantiin. Tässä tutkielmassa pyrin havainnoimaan ja esittelemään aineiston avulla erilaisia tilanteita ja tapahtumia, jotka laukaisevat koodinvaihtoa tutkimukseen osallistuvien puheessa. Hypoteesini on tässä vaiheessa, että koodinvaihto on videopelilyhteisölle tyypillistä slangia, koska koodinvaihto keskittyy olennaisesti pelin sisällä englanniksi nimettyihin entiteetteihin. Peli ei ole esimerkiksi roolipeli-luonteinen, joka vaatisi eläytymistä hahmoihin, ja jonka seurauksena koodinvaihtoa sitten tapahtuisi.

Koodinvaihtoa videopelitalanteissa on tutkittu vain vähän, ja tutkimusten aineisto on kerätty nauhoittamalla samassa fyysisessä tilassa yhdessä pelaavien henkilöiden välistä kommunikaatiota. (Piirainen-Marsh 2008) Aiemmissa tutkimuksissa on tarkasteltu myös puheen lisäksi eleitä ja sanatonta vuorovaikutusta, mutta internetin välityksellä tapahtuvaan, pelkkään auditiiviseen kommunikaatioon nojaavaa tutkimusta ei sen sijaan koskaan ennen ole toteutettu Suomessa eikä tietääkseni maailmallakaan. Tämä tutkimus tarjoaa siis aivan uutta tietoa tiedeyhteisölle ja siten paikkaa suuren aukon tutkimuskentässä. Lisäksi videopelien yhdistäminen tieteelliseen tutkimukseen on ajankohtaista ja tärkeää, koska pelien tutkiminen on viimeisen kymmenen vuoden aikana vallannut merkittävän osan akateemista tutkimuskenttää (Ensslin 2011: 1).

1.2. Tutkimuskysymykset

Tutkimukseni oli alun perin tarkoitus keskittyä tutkimaan koodinvaihdon luonnetta morfologisesta näkökulmasta eli toisin sanoen olisin tarkastellut sitä, kuinka englanninkieliset sanat mukautuvat suomen kielen taivutussääntöjen perusteella. Havaitsin kuitenkin hyvissä ajoin, että koska sanojen taivuttamisessa esiintyy häviävän vähän variaatiota, ei ilmiötä ole järkevää tutkia. Päädyin tutkimaan koodinvaihdon aktivoitumista ja sitä, millaista vieraskielistä sanastoa aineistossa esiintyy.

Tutkimuskysymykseni ovat siis:

1. Minkälaista sanastoa pelaajat käyttävät videopelitalanteissa?
2. Minkälaiset videopelitalanteet aktivoivat koodinvaihtoa?

Kuten jo aiemmassa luvussa mainitsin, hypoteesini tässä vaiheessa on se, että pelaajat asennoituvat osaksi peliyhteisöä ja koodinvaihto on luonteeltaan videopelilingua. Englanninkielinen sanasto, jota aineistossa käytetään, on peräisin joko suoraan pelin sisältä tai peliyhteisön sisältä. Pelin sisäinen sanasto keskittyy nimeämään pelin sisäisiä entiteettejä ja peliyhteisön omaksuma sanasto liittyy esimerkiksi peliin lisättyihin uusiin päivityksiin tai ominaisuuksiin.

2. AINEISTO JA MENETELMÄ

Seuraavaksi esittelen peliä, jota tutkimukseeni osallistuneet pelaajat pelaavat. Ensimmäisessä alaluvussa kerron hiukan siitä, miten taustoista eli siitä, minkä tyyppinen peli Player Unknown's Battlegrounds (edellä PUBG) on sekä hiukan siitä, milloin peli on julkaistu ja kuinka laajan suosion se on saavuttanut. Alaluvussa 2.2. kerron lyhyesti siitä, kuinka peliä voi pelata. Pelin esittelemisen jälkeen kerron aineistostani ja tutkimuksessani käyttämästäni menetelmästä.

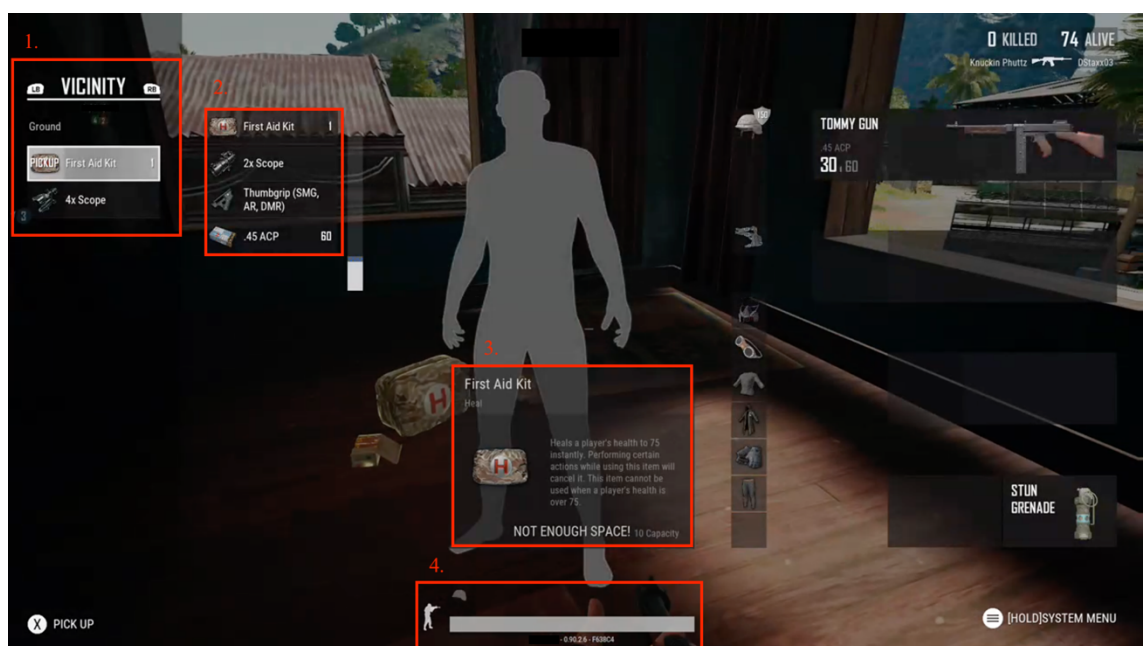
2.1. Pelin taustaa

PUBG on niin sanottu Battle Royale -peli, jonka päätavoite on olla pelin päättyessä elossa. Battle Royale -tyyppisissä peleissä on sama teema: paljon pelaajia pudotetaan lentokoneesta laskuvarjojen avulla saarelle tai esimerkiksi vuorten ympäröimälle, rajatulle alueelle. Pelaajat etsivät aseita ja tarvikkeita, jotta he selviäisivät hengissä pelin loppuun saakka. Näitä tarvikkeita löytyy vaihtelevasti saaren tai alueen eri osista. Yleensä mitä strategisesti keskeisemmällä paikalla karttaa alue sijaitsee, sitä parempia tarvikkeita pelaaja voi löytää, mutta koska näille alueille hakeutuu usein enemmän vastapelaajia, riski pudota pelistä kasvaa.

Battle Royale -tyyppisissä peleissä pelaajien liikkumista ja sijoittumista kartalla rajoitetaan pienenevällä pelialueella, jonka ulkopuolella oleskelemisesta pelaajat menettävät elämäpisteitä. Mitä myöhäisempi vaihe pelissä on, sitä pienempi turvallisuudesta pelialueesta eli ringistä tulee – ja mitä pienempi turva-alue on, sitä enemmän sen ulkopuolella oleskelemisesta aiheutuu vahinkoa pelaajiin. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että pelaajat voivat pelin alussa käyttää pelialueen ulkopuolella aikaa esimerkiksi loottaamiseen elämäpisteiden menettämisen kustannuksella, mutta pelin loppuvaiheessa kaikkien pelaajien on pakko siirtyä pelialueen sisään.

Oletuksena on, että kaikki muut pelaajat ovat vihamielisiä, joten omaa ja oman ryhmän pelaajien henkeä täytyy kyetä puolustamaan selviytyäkseen pelikentällä. PUBGia voi pelata joko yksin, pareittain tai kolmen–neljän hengen ryhmissä. Jos peli aloitetaan ryhmässä tai pareittain, riittää, että vähintään yksi ryhmäläisistä on pelin päättyessä elossa, jotta ryhmä tai pari voittaa pelin.

PUBG on julkaistu maaliskuussa 2017. Peli saavutti hyvin nopeasti suuren suosion. Alkuperäinen julkaisualusta on PC eli tietokone, mutta Xbox One -konsoliversio ilmestyi marraskuussa 2017. Peli oli konsolilla esittely- eli game preview -vaiheessa syyskuuhun 2018, jolloin siitä julkaistiin valmis kokoversio. PC- ja Xbox One -versioita pelistä oli kesäkuussa 2018 myyty sekä digitaalisina että fyysisinä kopioina yhteensä yli 50 miljoonaa kappaletta. Kun lisäksi mobiilijulkaisualusta otetaan tietokone- ja konsoliversio lisäksi huomioon, peliä pelaa maailmanlaajuisesti yhteensä yli 400 miljoonaa pelaajaa. (Polygon 2018).



KUVA 1.

1. Vicinity-valikko eli lootattavat tavarat pelaajan välittömässä läheisyydessä.
2. Pelaajan mukanaan kantamat varusteet.
3. Poimittavan lootin tiedot sekä ”Not enough space!” -teksti, joka ilmoittaa pelaajan kantokapasiteetin olevan täynnä. Pelaaja ei kykene poimimaan enempää lootia pudottamatta osaa kantamuksistaan maahan.
4. Pelaajan suojarusteet eli tässä tapauksessa pelkkä suojaustason kaksi kypärän symboli ja pelaajan elämäpalkkiä indikoiva harmaa elämäpalkki.

2.2. Pelin pelaaminen

PUBG:ia voi pelata monella eri tavalla. Pelaaja voi esimerkiksi yrittää piiloutua vihollispelaajilta ja selviytyä siten mahdollisimman pitkään elossa. Lähes aina pelissä tulee kuitenkin tilanteita, joissa oma eloonjääminen riippuu pelaajan kyvystä puolustautua aseineen. Tällaisissa intensiivisissä tilanteissa pelaajien syke nousee ja ryhmän jäsenten

välisen kommunikaation merkitys korostuu. Saattaa olla elintärkeää koko ryhmän selviytymisen kannalta, että yksi vihollisen huomannut ryhmän jäsen ilmoittaa siitä mahdollisimman tehokkaasti ja eksaktisti muille ryhmäläisille.

On myös tärkeää, että kaikki pelaajat ovat varustautuneet hyvin pahimman varalta: ensiaputarvikkeet, luotiliivit ja kypärät ovat kullanarvoisia löytöjä selviytymistaistelussa, ja on oleellista, että kaikilla ryhmän jäsenillä on välineitä ja tarvikkeita käytössään taiseesti. Mikäli näin ei ole, on paljon todennäköisempää, että taistelutilanteeseen jouduttaessa ryhmä menettää osan jäsenistään, mikä antaa vihollisryhmille todennäköisen ylivoimaedun ja vaikeuttaa pelaajia selviytymään pelissä voittajiksi.

2.3. Aineiston taustaa

Tutkimuksen aineisto on kerätty syksyllä 2018. Tutkimukseen osallistui yhteensä neljä henkilöä, jotka puhuvat äidinkielenään suomea. Osallistujat asuvat eri puolilla Suomea, mutta ovat kaikki kotoisin Pohjois-Pohjanmaalta, samalta paikkakunnalta.

Kokonaisaineistoa nauhoitettiin tutkimusta varten yhteensä 616 minuuttia eli 10 tuntia ja 16 minuuttia. Merkittävä osa nauhoitusten pituudesta kattaa kuitenkin seuraavaa peliä odotellessa käytyä keskustelua, joka ei tutkimuksen kannalta ole merkityksellistä. Tällaista kuulumisten vaihtoa ja muuta yleistä keskustelua en ottanut mukaan lopulliseen tutkimusaineistooni, vaan olen poiminut pelitilanteissa käytyjä keskusteluja ja litte-roinut ne. Aineisto on säilötytynä kokonaisuudessaan tutkielman valmistumishetkellä Oulun KIKOSA-arkistoon.

2.4. Aineiston kerääminen

Tutkittavat pelaavat PUBG:ia Xbox One -nimisellä pelikonsolilla, joka on kytketty näyttöön. Peliä ohjataan pelikonsolille ominaisella ohjaimella, jonka näppäimistä pelin kaikki toiminnot ovat käytettävissä. Pelissä suoritettavat toiminnot valitaan ohjaimen avulla ruudulle avautuvista valikoista.

Netissä on videopelien suoratoistolle alustan tarjoava palvelu nimeltä Twitch.tv, joka on alansa suurin ja tunnetuin. Xbox Onen sovellusvalikoimasta löytyy Twitch-sovellus,

jolla voi lähettää suoratoistona pelikuvaa ja -ääntä sekä keskustelun ääntä suoraan nettiin muiden katsottavaksi ja kuunneltavaksi. Yksi osallistujista suoratoisti tällä tavalla useita pelisessioita Twitch.tv-sivustolle, mistä videotiedostot saa ladattua tietokoneelle, kun suoratoistolähetys päättyy.

Olen litteroinut lataamistani videotiedostoista segmenttejä, joissa koodinvaihtoa tapahtuu. Käytän näitä valikoituja litteraatteja tässä tutkielmassa aineistonani. Lopullinen aineistoni on viisi litteroitua keskustelukatkelmaa, joita esittelen. Kaikki nimet on muutettu siten, että litteraateista on mahdotonta tunnistaa, kuka milloinkin puhuu. Olen yksityisyyden suojaamisen vuoksi käyttänyt jokaisessa litteraattikatkelmassa eri nimiä, koska joissakin tilanteissa lukijan voisi olla mahdollista päätellä puhujan henkilöllisyys, mikäli nimi on läpi aineiston sama.

2.5. Menetelmä

Tutkimuksessani hyödynnän **keskustelunanalyysia**. Keskustelunanalyysi haluaa selvittää, mitä kaikkea puheenvuoroilla saadaan aikaiseksi. Havainnot ja analyysit tehdään keräämällä puhetta aidoista keskustelutilanteista, sillä mitkään simulaatiot tai tutkijan intuitiot eivät pysty tavoittamaan sitä toimintojen ja merkitysten kirjoa, joka ihmisillä spontaanisti toimiessaan on käytössä. Keskustelunanalyysi nostaa esiin keskustelusta sen yhteistoiminnallisuuden ja tutkii tämän toiminnan mekanisme. Yhteistoiminnallisuus tarkoittaa sitä, että keskustelua ei nähdä yksioikoisesti puhuja-kuulija-kahtiajakona, vaan katsotaan, että merkitykset syntyvät yhteistyönä, neuvotteluna. (Tainio 1997: 14–15).

Pyrin esittelemään sanavalintoja ja tilanteita keskustelunanalyttisestä näkökulmasta, mutta esimerkiksi mahdollisimman tarkka litterointi ei ole tutkimuksessani oleellista. Tutkimuskysymyksiini vastaaminen tapahtuu aineistoani analysoimalla ja erilaisia koodinvaihtotilanteita esittelemällä. Koska täsmälleen vastaavanlaista tutkimusta ei ole aiemmin toteutettu, pyrin valmiiden vastausten sijaan tarjoamaan tiedeyhteisölle lähtökohdat tutkia aihetta laajemmin ja tarkemmin. Yritän esitellä koodinvaihtoa laajempaa ilmiönä ja sitä, minkälaiset seikat laukaisevat tietäntyyppistä koodinvaihtoa missäkin tilanteissa.

3. SANASTO

Tähän lukuun olen koonnut keskeisiä pelin käsitteitä ja sanastoa, jotka auttavat lukijaa lukemaan litteraatteja ja seuraamaan analyysia, sillä koodinvaihtosanastoa olisi käytännössä mahdotonta ymmärtää ilman pelin taustoitusta ja pelisanaston esittelemistä. Luku vastaa myös ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni siitä, minkälaista sanastoa tutkimukseen osallistuneet käyttävät pelitilanteissa. Käsitteet ovat aakkosjärjestyksessä.

Boostaaminen (lausutaan *buustaaminen*) tarkoittaa energiajuomien ja kipulääkkeiden nauttimista pelin sisällä, mikä puskuroi pelaajan elämäpisteitä ja lisää hieman pelaajan liikkumisnopeutta (ks. KUVA 2, s. 9). Boostaaminen voidaan mieltää osaksi pelaajan elämäpisteitä parantavaa toimintaa eli **healaamista** (lausutaan *hiilaamista*), koska pelkillä ensiaputarvikkeilla on mahdollista parantaa elämäpisteet ainoastaan 75 %:iin pelaajan kokonaiselämäkapasiteetista. Boostaamalla pelaaja voi nostaa elämäpisteensä täyteen 100 %:iin.

Compoundilla (lausutaan *kompaund*) tarkoitetaan asuinkompleksia, jossa on useampi kuin yksi talo tai rakennus kohtuullisen pienellä alueella. Compoundia suurempi käsite on kylä ja kylää suurempi kaupunki.

Knockaaminen tarkoittaa vastustajapelaajan vahingoittamista siihen pisteeseen, että tämä on taistelukyvytön. Taistelukyvytön pelaaja kykenee ainoastaan ryömimään hitaasti maassa ja hän menettää joka sekunti tietyn määrän elämäpisteitä riippuen siitä, montako kertaa pelaaja on tullut pelin aikana aiemmin knockatuksi. Jos pelaaja on tullut knockatuksi esimerkiksi jo kaksi kertaa saman pelin aikana, kolmannella knockaantumiskerralla hän menettää jo huomattavan paljon elämäpisteitä verrattuna ensimmäiseen knockaantumiskertaansa. Mikäli elämäpisteet ehtivät kulua loppuun ennen kuin pelaaja elvytetään, tämä kuolee eli putoaa pelistä.

Loottaaminen, loot, (lausutaan *luuttaaminen, luutti*) tarkoittaa varusteiden ja tarvikkeiden etsimistä kartalta tai yleisnimitystä kartalta löytyville varusteille ja tarvikkeille. Loottia löytyy useimmiten rakennusten sisältä tai maamerkkien läheisyydestä, mutta ei mistä tahansa, esimerkiksi metsästä tai pelloilta. Kun pelaaja kuolee, hän jättää jälkeensä **loot boxin**, joka sisältää kaikki hänen kuollessaan kantamansa varusteet. Myös tätä saalista voidaan kutsua lootiksi. Lisäksi pelin yksi ominaisuuksista on rahtilentokone,

joka tasaisin väliajoin pudottaa satunnaiseen paikkaan **air dropin** eli laskuvarjon varassa pudotettavan varustelaatikon. Pelin ikoniseksi symboliksikin muodostunut suuri punainen laatikko sisältää erinomaista loottia, kuten korkeimman tason varusteita ja erikoisaseita, joita ei mistään muualta voi saada haltuunsa. Air dropit vetävät puoleensa usein paljon pelaajia, joten laatikon sisällöstä voi joutua taistelemaan.

Revivettäminen eli elvyttäminen on mahdollista oman ryhmän pelaajien toimesta, jolloin taistelukyvytön pelaaja kykenee taas taistelemaan. Elvyttäminen kestää kymmenen sekuntia, ja elvytetty pelaaja saa käyttöönsä vai aivan vähän elämäpisteitä. Juuri elvytetty pelaaja antaa yleensä ensi töikseen itselleen ensiapua voidakseen jatkaa taistelua. Mitä useammin pelaaja knockaantuu pelin aikana, sitä nopeammin hänet täytyy elvyttää taistelukyvyttömästä tilasta tai muuten pelaaja putoaa pelistä.

Vest tai **vesti** tarkoittaa luotiliivejä, joilla on pelissä kolme eri suojaustasoa. Suojaustason yksi luotiliivit suojaavat vahingolta paljon vähemmän kuin suojaustason kolme luotiliivit ja kestävät myös vähemmän luotien aiheuttamaa vahinkoa, ennen kuin hajoavat. Mitä korkeamman luokituksen luotiliivit, sitä enemmän pelaajalla on kapasiteettia kantaa myös varusteita tai ammuksia mukanaan. Samat tasoluokitukset ja säännöt pätevät myös kypäriin. Kolmas varuste, joilla on pelissä tasoluokitus, ovat reput: tason kolme reppuun mahtuu paljon enemmän varusteita kuin tason yksi reppuun.

Scouttaaminen tarkoittaa tiedustelemista tai paremminkin tarkkailemista, jonka tarkoituksena on havaita vihollispelaajat ennen kuin he havaitsevat tarkkailijan tai jonkun muun oman ryhmän jäsenistä. (Ks. ESIMERKKI 6, rivi 36).

Silencer (lausutaan *sailenser*) tarkoittaa aseensa piipun päähän kiinnitettävää äänenvaimenninta. Äänenvaimennimella varustetulla aseella ammuttujen laukausten tarkkaa sijaintia on vaikea kuulla, ja analyysiosion ESIMERKKI 4:n rivillä 06 Hannes erehtyy luulemaan todella kaukaa kuuluvia laukauksia läheltä kuuluviksi, vaimennetuiksi laukauksiksi. Pelissä äänenvaimennin on nimetty **suppressoriksi**, mutta tarkasteleman pelaajaryhmä käyttää suppressorin sijaan nimitystä **silencer**, mikä viittaa pelaajilla olevan mahdollisesti aiempaa ammuntapelitaustaa.

Sniper tai **snaipperi** tarkoittaa tarkkuuskivääriä. Tarkkuuskivääreillä voi ampua yhden laukauksen kerrallaan ja ne ovat tarkoitettu tekemään paljon vahinkoa pitkän matkan päästä.

Mikäli pelaaja putoaa pelistä eli kuolee, hän voi silti katsella peliä eloonjääneiden ryhmän jäsenten silmien läpi **spectator**-tilassa. Spectator-tilassa voi valita, kenen elävän ryhmän jäsenen silmien läpi peliä katselee. Usein elossa olevalta, pelaavalta, pelaajalta jää ympäristöä havainnoidessaan jotakin huomaamatta, jonka pelistä pudonnut ryhmän jäsen huomaa ja ilmoittaa eloonjääneelle. Näin pelistä pudonneet pelaajat voivat auttaa vielä pelaavia ryhmäläisiään voittamaan pelin. (Ks. KUVA 5, s. 16.)



KUVA 2.

Pelaajan boostaus-tilaa indikoiva keltainen palkki näkyy harmaan elämäpalkin yläpuolella. Punaisen korostuslaatikon oikeassa yläkulmassa näkyvät kaksi pientä symbolia merkitsevät pientä lisää pelaajan liikkumisnopeuteen (juokseva hahmo) ja elämäpisteiden puskuroitumista (risti).

4. VUOROVAIKUTUS

Tässä luvussa kerron ensin teoreettisista lähtökohdista ja käsitteistä, joiden valossa olen tätä tutkimusta lähestynyt. Teoriaosuuden jälkeen analysoin tutkimuksen aineistoa litte-roimieni keskustelutilanteiden avulla.

4.1. Teoreettiset lähtökohdat

Oletan, että tutkimukseeni osallistujien käyttämä sanasto on videopeliyhteisölle tyypillistä **slangia**. Slangilla tarkoitetaan rajatussa yhteisössä kuten erilaisissa ammattiryhmissä tai tiiviissä harrastusryhmissä syntynyttä sosiaalimurretta (Mantila 2017). Tutkimusta varten olen rajannut omaksi pelaajayhteisökseen neljä pelaajaa, joiden kieltä heidän keskinäisessä puhekommunikaatiossaan tutkin. Tällä perusteella voin käsitellä tätä neljän pelaajan ryhmää omana tiiviinä harrastusryhmänään, jonka yhteydessä tietynlainen sosiaalimurre on syntynyt.

Koodinvaihto on yksi tutkielmani keskeisimmistä käsitteistä. Koodinvaihdolla (codeswitching) tarkoitetaan kielen vaihtamista keskustelun sisällä. Joissakin yhteyksissä käytetään myös termiä codemixing, jolla tarkoitetaan usein lauseensisäistä koodinvaihtoa (inter-sentential switching), koska käsite codeswitching halutaan säästää laajempaa koodinvaihtotarkoitetta varten. (Matras 2009). Näillä näkymin aineistoni keskustelutilanteet ovat luonteeltaan juuri lauseensisäistä koodinvaihtoa eli codemixingiä.

Simo Kantele on tutkinut pro gradu -tutkielmassaan (2016) lainan ja koodinvaihdon jatkumoa. Hän pohtii tutkimuksessaan muun muassa sitä, mikä erottaa koodinvaihdon lainasta. Kantele nojaa omassa tutkimuksessaan Matrasin (2009) jatkumomalliin (KUVVA 3, s. 11), jonka nostan omaankin tutkielmaani Kanteleen suomentamana (KUVVA 4, s. 11). Toinen tutkimuskysymyksistäni koskee juuri tämän tutkimuksen aineiston vierasperäisten sanojen sijoittumista laina-koodinvaihto-jatkumossa.

Ad Backuksen (2012) artikkelissa todetaan, että koodinvaihtoa ei voi erottaa sanojen **lainaamisesta** (borrowing), vaan asiaa tulee tarkastella aina kustakin kielenkäyttötilanteesta erikseen. Artikkelissa puhutaan myös yhteisöön perustuvasta käytännöllistämisestä (community-based conventionalizing), joka viittaa siihen, millä tasolla lainasanojen käytännöllistämässä liikutaan. Backus linjaa, että mikäli kaikki yhteisön jäsenet – eli

tutkielmani tapauksessa kaikki videopeliyhteisön jäsenet – ovat omaksuneet lainasanan konventionaaliseen käyttöön, muuttuu sanan luonne lainasta normaaliksi käyttösanaksi. Koska en kykene tarkastelemaan koko samaa videopeliä pelaavien yhteisöä kollektiivina, olen päättänyt rajata tutkimuksen aineiston neljän pelaajan ryhmän omaksi videopeliyhteisökseen.

Bilinguality bilingual speaker ↔ monolingual speaker
Composition elaborate utterance/phrase ↔ single lexical item
Functionality special conversational effect, stylistic choice ↔ default expression
Unique referent (specificity) lexical ↔ para-lexical
Operationality core vocabulary ↔ grammatical operations
Regularity single occurrence ↔ regular occurrence
Structural integration not integrated ↔ integrated
codeswitching ↔ borrowing

Figure 5.1 *Dimensions of the codeswitching–borrowing continuum.*

KUVA 3.

Jatkumo koodinvaihdosta lainaan. (Matras 2009: 111)

Matras (2009) s.111: Jatkumo koodinvaihdosta lainaan

←----->	
<i>Prototyyppinen laina</i>	<i>Prototyyppinen koodinvaihto</i>
Yksikielinen puhuja	Kaksikielinen puhuja
Yksittäinen sana	Taidokas lause
Oletuksenmukainen ilmaus	Tyylikeino
Esiintyy usein	Esiintyy kerran
Integroitunut	Integroitumaton jne.

KUVA 4.

Simo Kanteleen (2016) suomentama kaavio jatkumosta.

4.2. Analyysi

Tässä alaluvussa esittelen neljä melko lyhyttä ja yhden pitkän litteroidun aineistoesimerkin erilaisista pelitilanteista. Olen nimennyt esimerkit niiden pääteeman mukaisesti: esimerkissä Loottaus 1 on päähuomiona pelaajien loottaaminen ja esimerkissä Siirtymä siirrytään lyhyen kommunikoinnin jälkeen seuraavaan paikkaan kartalla. Olen tummentanut esimerkeistä koodinvaihtokohdat erottaakseni ne muusta puheesta.

Esittelen aineistoesimerkkien avulla erityisesti pelitilanteiden luonnetta tarkastelemalla puheen tauotusta ja päällekkäispuhuntaa, sekä päättelen muun muassa perusteluja pelaajien kielellisille valinnoille. Pyrin perustelemaan kaikki väittämäni aineiston avulla, mutta jotkut esimerkkikohdat vaativat laajempaa kontekstituntemusta, joka minulla on kokonaisaineiston pohjalta muodostunut (ks. ESIMERKKI 4, s. 16).

Ensimmäisessä segmentissä nimeltä Loottaus 1 ryhmän jäsenet siirtyvät kiireesti kohti turvallista pelialuetta lootattuaan aivan pelin alussa yhden alueen. Ville haluaa varmistaa vielä, ovatko alueen kaikki talot varmasti tarkistettu lootin varalta. Koska ryhmän kaikki neljä jäsentä laskeutuivat samalle alueelle, on löydettyjen varusteiden määrä melko vähäinen, ja varusteet jakautuneet kaikkien neljän pelaajan kesken epätasaisesti. Varustetilanteen epäedullisuus saa Villen viivyttämään hetken ja varmistamaan, olisiko sittenkin jokin alueen rakennuksista jäänyt ryhmältä tarkistamatta. Ville tuntuu kuitenkin tietävän jo vastauksen kysymykseensä etukäteen, koska toteaa puheenvuorossaan itsekin, että *ei auta ennää jäähä ehtii*.

ESIMERKKI 1 - Loottaus 1

01 Ville: nii täältä on vissii ihan joka paikka **lootattu** ei
 02 auta ennää jäähä ehtii
 03 Teemu: [mulla ois-
 04 Lasse: [no ei joua
 05 Arto: [no vaikka ei oiskaa nii ei kannata jäähä

Kysymyksen esittämisen jälkeen on kolme eri pelaajan vuoroa, joissa kaikissa esiintyy päällekkäinpuhumista. Puheenvuoroissa ilmenee kiire, joka saattaa johtua siitä, että ryhmän ei ole pelin jatkumisen kannalta järkevää jäädä pelialueen ulkopuolelle. Peruste-

len kiireen ilmentymistä myös taukojen puuttumisella ja päällekkäispuhunnalla. Lähelle ryhmää on tietävästi pudottautunut myös vihollisryhmä, jonka läsnäolo saattaa häiritä pelaajia nostaan heidän stressitasojaan.

Ryhmäläisten kommunikaatiosta ilmenee yhteisymmärrys siitä, että alueelta on siirryttävä mahdollisimman ripeästi pois, koska sekä lähistöllä todennäköisesti oleva vihollisryhmä että pian pelaajat saavuttava rinki koetaan todellisena uhkana pelin jatkumisen kannalta. Myös yhteisymmärrys ilmenee aineistossa päällekkäispuhunnana: rivillä 03 ja 04 Lasse ja Arto molemmat vahvistavat Villen rivillä 01 toteaman väitteen *ei auta enää jäähä ehtii*. Teemun puheenvuoro rivillä 02 ei ilmeisesti liity Villen huomioon, vaan todennäköisemmin varusteiden tasaiseen jakamiseen ryhmäläisten kesken. Teemun puheenvuoro vain sattuu alkamaan samaan aikaan kuin Lassen ja Arton puheenvuorot.

Tilanne on tyyppiesimerkki yhden koodinvaihtosanan sisältävästä lyhyehköstä dialogista. Vastaavia yhden koodinvaihtosanan sisältäviä tilanteita löytyi kokonaisaineistosta runsaasti. Tilanteen hektisyys tai pelaajien stressi ei ilmene tässä esimerkissä runsaana koodinvaihtotapausten esiintyvyytenä, vaan rivin 01 *loottaus*-verbi selittyy paremmin sillä, että käsite on peliä pelattaessa hyvin yleinen ja vakiintunut sanastollinen esimerkkitapaus.

Esittelen seuraavaksi esimerkin Loottaus 2, jossa pelaajat ovat joutuneet taisteluun, jonka seurauksena he ovat menettäneet yhden ryhmän jäsenistä, ja heidän luotiliivinsä sekä kypäränsä ovat ottaneet runsaasti vahinkoa. Rinki pienenee, ja pelaajilla alkaa olla taas kiire siirtyä turvalliselle pelialueelle. Kuten aiemmassakin esimerkissä, loottaamisen jatkaminen koetaan selvästi jälleen ryhmäläisten hengen vaarantavaksi toiminnaksi.

Esimerkissä on mielenkiintoista se, että Pekka puhuu muihin ryhmäläisiin verrattuna määrällisesti huomattavasti enemmän. Tämä saattaa selittyä esimerkiksi ryhmäläisten eri tavoilla käsitellä stressiä ja painostavia pelitilanteita. Pekka tuntuu kommentoivan omia toteamuksiaan ennen kuin muut ryhmäläiset vastaavat.

ESIMERKKI 2 - Loottaus 2

01 Pekka: sielä oli nelonen sitte sielä yhelä mutta
 02 (1.0)
 03 Pekka: menikö ohi

04	(3.0)
05 Jari:	on se jo
06 Pekka:	mutta (.) ei nyt kerkiä oikee ennää loottailee
07	(1.0)
08 Pekka:	pitäs saaha kyllä vesti
09	(5.0)
10 Pekka:	j' kypäräki näköjää o ykkönen
11	(7.0)
12 Pekka:	kato [näi pieni tää rinki
13 Daniel:	[joo mulla ei oo vestiä ennää

Erityisesti Pekan puheenvuorosta rivillä 06 ilmenee kiire: vaikka pelaajilla ei ole välttämättä kaikkein edullisimmat varusteet, heidän on joka tapauksessa siirryttävä seuraavalle pelialueelle. Pekka jatkaa hyvin lyhyen tauon jälkeen rivillä 08 itse omaa puheenvuoroaan, mikä saattaa selittyä myötätunnolla ryhmän muidenkin pelaajien varusteiden heikkoa tilaa kohtaan: *pitäs saaha kyllä vesti*. Hetken tauon jälkeen Pekka kommentoi vielä oman kypäränsä suojaustasoa: *j'kypäräki näköjää o ykkönen*.

Pekan puheenvuoro rivillä 12 siitä, että rinki on jo aika pieni, toimii muistutuksena muille ryhmäläisille siitä, että pian pelaaminen alkaa olla taas hektistä, koska kaikki pelissä vielä hengissä olevat vihollispelaajatkin siirtyvät saman pienen pelialueen sisään. Daniel kommentoi vasta nyt rivillä 13 Pekan päivittelyä varusteidensa kunnosta ja alhaisesta tasoluokituksesta.

Aineistolle tyypillinen *loottaus*-verbi esiintyy tässäkin esimerkissä. Esimerkin toinen koodinvaihtosana, *vesti*, on myös vakiintunut sanastollinen koodinvaihtoilmiö, joka esiintyy sanan suomenkielisen vastineen eli luotiliivien sijaan aineistossa jokaisella esiintymiskerrallaan. Koodinvaihto *vestin* kohdalla selittyy todennäköisimmin sillä, että veisi yksinkertaisesti enemmän aikaa sanoa sanan suomenkielinen vastine.

Pelissä on ominaisuus nimeltä **red zone**, joka arpoutuu sattumanvaraisesti johonkin kohtaan kartalla pelin aikana (ks. KUVA 5, s. 16). Karttaan punaisella merkitylle alueelle ammutaan tykistökeskitys, joka saattaa osua pelaajiin, mikäli pelaajat eivät hakeudu keskityksen ajaksi suojaan sisätiloihin. Seuraavassa poiminnassa on mielenkiintoista yhden pelaajan käyttämä suomenkielinen vastine red zonelle, joka on englanninkielisenä kuitenkin pelaajayhteisössä varsin tunnettu käsite. Esimerkki alkaa Kallen rivin 01

puheenvuorolla, jossa hän huomaa kartalla red zonen punaisen indikaattorin ja kommentoi sitä ääneen muulle ryhmälle.

ESIMERKKI 3 - Red Zone

01 Kalle: nyt tuo punane ((rykäisee)) rinki on täsä
 02 (1.0)
 03 Turo: ei oo enää [hehh
 04 Iikka: [mm
 05 tuo on kyllä joku [**bugi**
 06 Kalle: [nnii
 07 jep
 08 (0.5)
 09 Kalle Onko täsä kartasa ees tuota **r-** punasta
 10 Iikka: mä luulen että (.) [ei pitäs olla
 11 Turo: [oommää (?)
 12 Iikka: ja sitte se jotenki **bugisee** nytte
 13 (2.0)
 14 Turo: on mun mielestä ollu (.) [räjähelly joskus
 15 Iikka: [on se ollu joo
 16 mutta siis miksi se [tollee sitte **bugisee**
 17 Turo: se [jotenki (.) outo

Keskustelun aikana red zonen punainen indikaattori vain vilahtaa kartalla, joka saa ryhmäläiset keskustelemaan siitä, onko pelissä juuri tällä hetkellä pelattavalle kartalle ominainen **bugi** eli ohjelmointivirhe: rivillä 06 Iikka toteaa, että *tuo on kyllä joku bugi*, mihin ryhmäläiset tuntuvat myöntävän. Rivillä 12 ja 16 Iikka käyttää *bugi*-sanasta verbijohdosta *bugisee*, joka on yksikön 3. persoonan muoto verbistä *bugista*. Bugi ei ole pelkästään PUBG:lle ominainen termi, vaan sitä käytetään ohjelmointivirheen asemasta myös muussa tietoteknisessä puhekielessä (KS).

Rivillä 08 Kalle kysyy, onko kartassa *tuota r- punasta*, jossa virkkeen alku *r-* viittaa juuri nimitykseen red zone. Kalle tuntuu tehneen päätöksen käyttäen tällä kertaa puheessaan red zonen vastinetta eli *punasta rinkiä*, mutta on todennäköistä, että Kalle on lipsauttaa yleisemmin pelaajayhteisön puheessa esiintyvän vastineen puheenvuorossaan. Tämä tilanne tukee käsitystäni siitä, että koodinvaihtotapaukset eivät aineistoni perus-

teella ole niinkään kielellisiä tyylikeinoja vaan ennemminkin vakiintuneita ilmauksia eli lähempänä prototyypistä lainaa kuin koodinvaihtoa.



KUVA 5.

Red zonen punainen indikaattori näkyy hetken kartalla (oikea alakulma). Ruudun ylälaidan *Spectating*-teksti kertoo pelaajan pudonneen pelistä ja katselevan peliä eloonjääneen ryhmäläisen silmin.

Esimerkissä Siirtymä kaksi ryhmän jäsentä on pudonnut jo pelistä, ja kaksi eloonjäänyttä ryhmäläistä kommunikoivat parempiin asemiin siirtymisestä. Tässä esimerkissä tulee kaksi uutta koodinvaihtosanaa, *boostata*-verbi sekä *silencer* eli äänenvaimennin, joista *boostaaminen* on käsitteenä ominainen juuri PUBG-videopelille. Silencer esiintyy terminä useimmissa ammunta- tai räiskintäpeleissä ja on siten pelaajille selvästi tuttu termi, vaikka PUBG:ssa piippuun kiinnitettävä, ääntä vaimentava osa on nimetty *suppressoriksi*.

ESIMERKKI 4 - Siirtymä

01 Seppo: mennäänpä noille taloille jo nytte
 02 turhaa me tänne jäähää tänne rinteeseen
 03 am[mutta-
 04 Hannes: [joo] mä **boostaan**
 05 (5.0)
 06 Hannes: j'ku ampuu tästä (.) iha vierestä (.)
 07 **silencerilla**
 08 (2.0)

09 Hannes: e:ikä amm(h)u ku tuoha o kaukaa ku
10 mistä

Vaikka keskustelun aloittanut Seppo ei vastaakaan Hanneksen havaintoihin suoraan, ottaa hän kuitenkin vastaan informaatiota pelikaverinsa havainnoimasta ympäristöstä. Tämä ilmenee Sepon liikkeistä pelin sisällä: Seppo yrittää tähystää Hanneksen suuntaan heti, kun kuulee Hanneksen huomion tätä läheltä kuuluvista laukauksista (KUVA 6). Hannes kuitenkin huomaa erehdyksensä ja ilmoittaa pian, että laukaukset kuuluvatkin kaukaa.



KUVA 6.

Seppo yrittää selvittää Hanneksen kuulemien laukausten sijaintia. Ruudulla näkyvä varoitusteksti "*Restricting play area!*" ilmoittaa pelialueen pienentymisen alkaneen. Oikean alakulman kartalla valkoisella ympyrällä merkitty alue ilmoittaa turvallisesta pelialueesta, jolle sinisellä merkitty vaaravyöhyke pakottaa pelaajat siirtymään.

Seuraava esimerkki on aineistoni viimeinen ja pisin. Se sisältää lukumäärällisesti eniten koodinvaihtoesiintymiä, ja kommunikoinnin hektisyyden pystyy aistimaan jo pelkästään litteraattia lukemalla, koska taukojen ja puheenvuorojen pituudet ovat ajallisesti lyhyitä. Kaksi neljästä ryhmän jäsenestä on elossa, vihollispelaajien määrä on kaventunut ja turvallinen pelialue on jo hyvin pieni – olenkin antanut esimerkille nimen Pelin loppu. Esimerkissä eloonjääneet Oskari ja Johannes havainnoivat keskenään vihollispelaajien liikkeitä. Niklas ja Roope ovat pudonneet pelistä jo aiemmin, mutta he osallistuvat keskusteluun avustamalla joukkuekavereitaan spectator- eli katselijatilasta käsin. Olen ja-kanut pitkän analyysin kolmeen osaan, jotta sitä olisi helpompi seurata.

Ensimmäinen osa alkaa, kun elossa olevat ryhmäläiset Oskari ja Johannes saapuvat pelialueen laidalle. Molemmat ryhmän jäsenistä hakeutuvat omaan suojaan ja alkavat havainnoida ympäristöä. Pelaajien näkökentässä on suuri talo, jonka luona Oskari havaitsee heti liikettä. Rivillä 05 Oskari toteaa, että hänen havaitsemansa vihollispelaajat ovat *toisella puolella karttaa*, mutta *kartalla* hän kuitenkin tarkoittanee tässä tapauksessa turvallisen pelialueen toista laitaa.

ESIMERKKI 5 - Pelin loppu

01 Oskari: yks meni tonne sataseitenviis talon
 02 taakse
 03 (0.5)
 04 Johannes : njoo?
 05 Oskari: n'o: toisella puolella karttaa
 06 (5.0)
 07 Oskari: m'tiiä=että puskeekoha nuo tuolta
 08 oikeelta
 09 (1.0)
 10 Johannes: en tiiä.
 11 Oskari: KAks on tuola
 12 (1.0)
 13 Oskari: [yks **knockattu**
 14 Johannes: [h'vä
 15 (0.5)
 16 Oskari: tuola
 17 (0.5)
 18 Oskari: talon takana
 19 Johannes: h'vä
 20 Oskari: toistaki (.) [tu]ola kulumala (.) en
 21 tiiä monesti mää ossui
 22 Niklas : [hyvä
 23 Oskari: [tuola talojen välisä
 24 Niklas: [sielä (.) taloje välisä
 25 (2.0)
 26 Oskari: kuoli hhh
 27 Niklas: [hyvä
 28 Roope: [hyvä:
 29 Johannes: hyvä Oskari

Rivillä 07 Oskari miettii ääneen, *että puskeekoha nuo tuolta oikeelta*, missä *puskemisella* hän tarkoittaa vihollispelaajien liikkumista kohti Oskaria ja Johannesta. Oskari avaa tulen kohti vihollispelaajia ja onnistuu *knockaamaan* heistä yhden, minkä hän ilmoittaa Johannekselle rivillä 13. Tulittaminen ja osumien ilmoittaminen jatkuu muutaman rivin verran, jonka jälkeen rivillä 26 Oskari ilmoittaa tuhonneensa vihollispelaajat onnistuneesti.

Toinen osa jatkuu Roopen riveillä 31–32 esittämällä huomiolla siitä, että talokompleksilla eli *compoundilla* on yhä havaittavissa vihollispelaajia. Tämän jälkeen Johannes ilmoittaa rivillä 36 keskittävän huomionsa pelialueen keskustaan, jotta pelaajat eivät tulisi yllätetyksi sivustastaan. Rivillä 41 Niklas muistuttaa pelaajia siitä, että heidän valitsemansa asemat ovat yhä edullisia siihen nähden, että turvallisen pelialueen liikkeet eivät pakota Oskaria ja Johannesta siirtymään kohti vastustajapelaajia, vaan näiden on siirryttävä kohti heitä. Niklaksen muistutus on hyvä esimerkki siitä, kuinka pelistä pudonnut ryhmän jäsen voi katselijatilasta auttaa vielä pelaavia ryhmäläisiään keskittymään pelaamiseen pelialueen liikkeiden tarkkailemisen sijaan.

ESIMERKKI 6 - Pelin loppu II

30	(2.0)
31 Roope:	sielä o lissää porukkaa sielä
32	compoundilla
33	(2.0)
34 Roope:	sielä talojen välissä oikeella
35	puolella oli
36 Johannes:	meikä koittaa scoutata tota
37	ring[in ke]skustaa nyt täsä
38 Roope:	[sielä]
39	(2.0)
40 Oskari:	okei,
41 Niklas:	niitte pittää tulla teiän luokse
42	(3.0)
43 Oskari:	kuoli yks tuolta talosta
44 Roope:	[hyvä]
45 Niklas:	[loist]avaa
46 Oskari:	menee
47	(1.0)

48 Oskari: **revivettää** tuota h
 49 (0.5)
 50 Oskari: todennäköisesti
 51 Johannes: mmm?
 52 (2.0)

Pian Niklaksen huomion jälkeen Oskari ilmoittaa jälleen pudottaneensa yhden vihollispelaajan pelistä. Tässä kohtaa jää epäselväksi, tarkoittaako Oskari rivin 43 puheenvuorollaan *kuoli yks tuolta talosta* sitä, että hän onnistui ainoastaan *knockaamaan* vastustajan vai kuoliko tämä todella, koska heti seuraavassa puheenvuoroissaan riveillä 46–50 Oskari arvelee vihollispelaajan menevän todennäköisesti *revivettämään* omaa joukkuetoveriaan.

Esimerkin viimeinen osio alkaa Johanneksen muistutuksella siitä, että ryhmän aiemmin kohtaama *snaipperi-sankari* eli tarkkuuskiväärillä aseistautunut vihollispelaaja on yhä elossa, ja todennäköisesti korkeammassa maastossa Johannekseen ja Oskariin nähden. Samaan aikaan Oskaria aletaan tulittaa tuntemattomasta suunnasta, joka saa Johanneksen huomion herpaantumaan ja hän korottaa ääntään kysyessään rivillä 61 *onko talo selevä nytte vai*.

ESIMERKKI 7 - Pelin loppu III

53 Johannes: sielä on edellee se
 54 **snaipperi**-sankari sitte jälellä sielä
 55 ylläälä
 56 Oskari: e:i (.) vittu hehh e:i hhh (.) kuumottaa
 57 Roope: hyvä hehh
 58 (2.5)
 59 Roope: hyvä
 60 Oskari: pakko juo[sta ton-
 61 Johannes: [onko Talo selevä nytte vai
 62 Niklas: [e:i oo iha vielä
 63 Oskari: [ei se on **knockattu** sielä pitäs
 64 olla kaks ilmeisesti vielä
 65 Johannes: ylläältä,

Tilanne päättyy lopulta ryhmälle epäedullisella tavalla vihollispelaajien yllätettyä heidät suunnasta, jota Johannes kertoi aiemmin tarkkailevansa. Todennäköisesti epävarmuus siitä, oliko alueella sijaitsevassa talossa vielä vihollispelaajia, saa Johanneksen huomion herpaantumaan juuri ratkaisevalla hetkellä: Johannes jättää epäröinnin seurauksena sivustan hetkeksi vartioimatta, mikä koituu ryhmän kohtaloksi.

5. PÄÄTÄNTÖ

Tässä kandidaatintutkielmassani olen tutkinut kieltä ja keskustelua erään Player Unknown's Battlegrounds -nimistä videopeliä pelaavan pelaajayhteisön keskinäisessä kommunikaatiossa. Pelaajien kommunikointi tapahtui kuulokemikrofonien välityksellä netin kautta eivätkä he nähneet toisiansa fyysisesti, vaan ainoastaan jokaisen pelaajan ohjaaman pelihahmon pelimaailmassa. Yksi tutkimukseen osallistuneista pelaajista tallensi viisi pelisessiota videotiedostoiksi, joissa on pelikuvan ja pelin äänten lisäksi pelaajien puhekommunikaatiota. Nostin kokonaisuineistosta viisi esimerkkiä, jotka litte-roin tämän tutkielman analyysiosiota varten. Juuri tällä tavalla toteutettua tutkimusta videopelikommunikaatiosta ei ole tiettävästi koskaan aiemmin tehty.

Pelaajat vaihtavat keskustelunsa koodia välillä siten, että suomenkieliseen puhekieleen sekoittuu englanninkielistä, termimäistä sanastoa kuten *loottaaminen*, *vesti* tai *boostaaminen*. Olen kerännyt kaikki aineistossani esiintyvät koodinvaihtosanat tutkimukseni lukuun 3. Sillä, onko koodinvaihto esimerkiksi suomi–englanti-tyyppistä vai puhekieli–slangi-tyyppistä, ei mielestäni ole suurta merkitystä, koska molemmat tapaukset ovat aivan mahdollisia koodinvaihtoilmiöitä. Sen sijaan olen tullut siihen johtopäätökseen, että koodinvaihtosanasto on peräisin suoraan pelin sisältä eli käytännössä pelaajat näkevät jatkuvasti pelatessaan ruudulla tekstiä, joka siirtyy luontevasti puhuttuun kieleen sanavalintoina. Pelin hektisen luonteen kannalta pelaajien ei ole edullista alkaa suomentamaan sanastoa, joka näkyy kaikkien pelaajien ruudulla samanlaisena, vaan on yksinkertaisesti paljon helpompaa ja nopeampaa käyttää sanastoa sellaisena kuin se pelissä esiintyy.

Koska peli on täysin englanninkielinen, pelaajat selvästi omaksuvat keskinäisen kommunikaationsa osaksi sanastoa, joka esiintyy sellaisenaan pelin sisällä ja muokkaavat sitä suomen kielen taivutussääntöjen ja ääntöasun mukaiseksi. Englanninkieliset koodinvaihtosanat ovat pelaajayhteisön omaksumaa pelisanastoa, jota on helppo muokata ja liittää osaksi suomenkielistä pelitilannekommunikaatiota. Käytännössä siis sen lisäksi että koodinvaihtosanasto tuntuu olevan pelaajayhteisön omaksumaa slangisanastoa, sanat kallistuvat Matrasin (2009) koodinvaihtojatkumossa prototyypin koodinvaihdon sijaan täysin prototyypin lainan puoleen. Tätä väitettä tukee ainakin sanojen esiintymisfrekvenssi, integroituvuus ja niiden tarkoituksenmukaisuus. Se, ovatko kaikki tutkimukseen osallistuneista yksikielisiä, on vaikeampaa määritellä, sillä suomalaisten eng-

lannin kielen taito on usein jopa sillä tasolla, että voitaisiin puhua kielenkäyttäjien kaksi-kielisydestä.

Vaikka keskustelutilanteet ovat läpi aineistoni hektisiä, en vetäisi silti johtopäätöstä siitä, että koodinvaihtotilanteet selittyisivät pelin stressaavuudella tai pelaajien jännityksellä. Koodinvaihtotapaukset ovat vakiintuneita pelinsisäisiä käsitteitä, jotka pelaajayhteisö on tuntunut omaksuvan osaksi keskinäistä kommunikaatiotaan. Tätä väitettä vahvistaa myös kokonaisaineiston laajuiset havainnot pelaajien keskinäisestä kommunikaatiosta, jossa esimerkiksi luotiliivien englanninkielinen vastine *vest* tai *vesti* esiintyy pelitilanteen luonteesta riippumatta sellaisenaan jokaisella esiintymiskerrallaan.

Koodinvaihtotapauksia paremmin pelitilanteiden jännittävyyttä tai stressaavuutta voisi selittää puheenvuorojen välisten taukojen pituuksia, päällekkäispuhunaa ja esimerkiksi puhenopeutta sekä äänenvoimakkuutta tarkastelemalla. Tutkimuskysymyksiini tarjoan siis tämän päättelyketjun perusteella vastaukseksi, että koodinvaihtotilanteet eivät itsessään selitä pelitilanteiden luonnetta tai laatua, vaan koodinvaihtosanat näyttäisivät toimivan ennemminkin vakiintuneina sanastollisina käsitteinä, jotka pelaajayhteisö on omaksunut suoraan pelin sisältä.

Aikataulun rajallisuuden ja kandidaatintutkielman suppean luonteen vuoksi ei tässä tutkimuksessa ollut mahdollista esitellä aineistoesimerkkejä laajemmin, joten koodinvaihtoilmiöiden peilaaminen kerättyyn kokonaisaineistoon jäi kutakuinkin vajavaiseksi. Tästä syystä en voi varmuudella esittää väitteitä koodinvaihtosanan vakiintuneisuudesta peliyhteisön puheessa, mutta tähän tutkimukseen valitun aineisto-otannan perusteella edellä esittämäni väitteet ovat täysin tutkimukseni esimerkkien avulla perusteltavissa.

Keräämäni aineisto on tuntimäärällisesti varsin laaja ja sisältää paljon erilaisia tutkimusmahdollisuuksia. Koodinvaihtotilanteita jäi tämän tutkimuksen otannan ulkopuolelle runsaasti, joten voin hyödyntää niitä esimerkiksi pro gradu -tutkielmassani myöhemmin. Lisäksi voitaisiin tutkia esimerkiksi pelaajien suomenkielisen kommunikaation luonnetta ja laatua, kuten vaikkapa puhenopeutta, äänenpainoja ja tauotusta. Koodinvaihtoilmiöiden jaottelu slangiksi tai jargoniksi jäi myös suppeaksi, joten sitäkin voisi myöhemmin mahdollisesti tutkia.

LÄHTEET

Aineisto

Oulun yliopiston KIKOSA-kokoelma.

Kirjallisuus

BACKUS, AD 2012: A usage-based approach to borrowability. – *Tilburg Papers in Cultural Studies* 27.

ENSSLIN, ASTRID 2011: *The Language of Gaming*. New York: Palgrave Macmillan.

KALLIOKOSKI, JYRKI – KOTILAINEN, LARI – PAHTA, PÄIVI 2009: *Kielet kohtaavat*. Helsinki: SKS.

KANTELE, SIMO 2016: *Venäläislähtöiset verbit udmurtissa – lainautumista ja koodinvaihtoa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomalais-ugrilaisen kielentutkimuksen laitos.

KEMPPAINEN, TAPANI – LATOMAA, TIMO 1999: *Ensi askelia tieteen tiellä*. Oulu: Oulun yliopistopaino.

KS = Kielitoimiston sanakirja. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/bugi> (30.11.2018).

MANTILA, HARRI 2017: Murteet ja nykypuhekieli -luentosarjan diat. 3.5. *Slangin piirteitä*.

MCWHERTOR, MICHAEL 2018: PUBG reaches 50M copies sold, 400M total players. Uutinen. <https://www.polygon.com/2018/6/19/17478476/playerunknowns-battlegrounds-sales-pubg-number-of-players> (23.10.2018).

MATRAS, YARON 2009: *Language contact*. Cambridge: Cambridge University Press.

PIIRAINEN-MARSH, ARJA 2008: *Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitalanteissa – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), Kolmas kotimainen: Lähi-kuvia englannin käytöstä Suomessa*. Helsinki: SKS.

SKS = Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

TAINIO, LIISA 1997: *Keskusteluanalyysin perusteet*. Tampere: Vastapaino.

LIITE 1. Litterointimerkit.

PROSODIA

.	laskeva intonaatio
,	tasainen intonaatio
?	nouseva intonaatio
<u>talo</u>	(alleviivaus) painotus

PÄÄLLEKKÄISYYDET JA TAUOT

[päällekkäispuhunnan alku
]	päällekkäispuhunnan loppu
(.)	mikrotauko: vähemmän kuin 0.5 sekuntia
(3.0)	tauojen kesto sekunteina
=	kaksi puhunnosta liittyy toisiinsa tauotta

PUHENOPEUS JA ÄÄNEN VOIMAKKUUS

e:i	äänteen venytys
KAKS	kovalla äänellä tai huutaen lausuttu tavu

HENGITYS JA NAURU

hhh	uloshengitys
amm(h)u	uloshengitys sanan sisällä
hehh	naurua

MUUTA

ton-	sana jää kesken
j'ku	vokaalin kato
(?)	epäselvä tai kuulematta jäänyt jakso
(())	kaksoissulkeiden sisällä litteroijan kommentteja