

DIREKTIIVIS-KOMISSIIVISIA VUOROVAIKUTUSTOIMINTOJA  
VIDEOPELIKESKUSTELUISSA

Suomen kielen  
pro gradu -tutkielma  
Oulun yliopisto  
3.1.2022

Miika Heinilä

## **SISÄLLYS**

<b>1. JOHDANTO</b>	<b>1</b>
1.1. Tutkielman aihe	1
1.2. Aiempi tutkimus	3
1.3. Tutkimuskysymys	5
<b>2. TEORIA JA TUTKIMUSMENETELMÄ</b>	<b>7</b>
2.1. Keskustelunanalyysi menetelmänä	7
2.2. Vuorovaikutuslingvistiikka	11
2.3. Direktiiviset vuorovaikutustoiminnot	13
<b>3. AINEISTO</b>	<b>17</b>
3.1. Aineiston kerääminen	17
3.2. Pelin esittely	18
3.3. Keskeistä pelisanastoa	19
<b>4. ANALYYSI</b>	<b>25</b>
4.1. Tarjous	25
4.2. Pyyntö	29
4.3. Ehdotus	42
4.4. Ohjeistus	46
<b>5. PÄÄTÄNTÖ</b>	<b>55</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>62</b>
<b>LIITE</b>	

# 1. JOHDANTO

Harrastan videopelejä ja seuran aktiivisesti eri videopelien ympärille rakentunutta kilpailukulttuuria. Kilpapelaminen, jota myös e-urheiluksi nykyään voitaneen nimittää, on kasvava trendi erityisesti nuorten ja nuorten aikuisten keskuudessa. Kun ilmiöstä on tullut globaali ja pelissä on suuria summia rahaa, ovat videopelit itsessäänkin saavuttaneet suuren yleisön huomion. Pelejä myös tuotetaan yhä enemmän juuri kilpailullista näkökulmaa silmällä pitäen. Erityisesti ammattimainen pelaaminen ja kilpapelamisen huipulle tähtäävät joukkueet ovat aina kiehtoneet minua. Suomen kielen opiskelijana olen jo vuosia sitten kiinnostunut pelaajien välisestä kommunikaatiosta ja sen tärkeyden korostumisesta erityisesti nopeatempoisissa ammunta- ja selviytymispeleissä. Tätä taustaa vasten koin luonnolliseksi tehdä tutkimusta juuri videopelitalanteiden aikana käydyistä keskusteluista – eli videopelikeskusteluista.

## 1.1. Tutkielman aihe

Tässä pro gradu -työssä tutkin **direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja** ke-  
räämäni videopelikeskusteluaineiston avulla. Aineistossani neljä suomea äidinkielenään  
puhuvaa osallistujaa pelaavat PlayerUnknown's Battlegrounds (jäljempänä PUBG) -ni-  
mistä videopeliä yhdessä internetissä. Aineisto perustuu osallistujien väliseen keskus-  
lukommunikaatioon, jossa he eivät näe toisiaan eivätkä toistensa ilmeitä tai kehollisia eli  
nonverbaaleja reaktioita, vaan ainoastaan kuulevat toistensa puheen kuulokemikrofonien  
ja internetin välityksellä.

Täysin vastaavanlaista, pro gradu -tutkielman laajuista tutkimusta ei vuorovaikutusling-  
vistiikassa ole toteutettu. Yleensä videopelejä hyödyntävissä tutkimuksissa on tutkittu in-  
formantteja, jotka pelaavat samassa fyysisessä tilassa keskenään (esim. Piirainen-Marsh  
2008). Tällä tavalla on kyetty tallentamaan myös osallistujien nonverbaalia viestintää ku-  
ten eleitä, ilmeitä ja kehonkieltä. Keskusteluanalyttisestä näkökulmasta ajateltuna  
koen, että tällaiselle pelkkään kuultuun keskusteluun nojaavaan tutkimukseen kuitenkin  
on tarvetta. Paikkaan tällä tutkimuksella osaltani siis ammottavaa aukkoa vuorovaikutus-  
lingvistisessä tutkimuskentässä.

Olen kerännyt aineistoni nauhoittamalla pelikuvaa, -ääntä ja pelaajien keskustelua. Olen myöhemmin litteroinut (ks. liite) otteita aineistostani siten, että olen poiminut tutkimuskehukseeni sopivia kohtia kokonaisaineistosta. Aineiston kokonaislaajuus on n. 10,5 tuntia videomateriaalia. Aineistoni koostuu pääasiassa yhden informantin hahmon silmien läpi katsotusta pelikuvasta. Poikkeavia ovat tilanteet, joissa tallenteet nauhoittanut pelaaja on pelistä pois pudonneena, jolloin nauhoitteissa katsellaan pelitilanteita elossa olevien pelaajien silmien läpi. Yhden pelaajan perspektiivi luo tiettyjä rajoituksia aineiston analysoimiselle: Ensinnäkin se on pääsyy sille, miksi tarkastelen tutkielmassani vain pelaajien välistä keskustelua enkä huomioi niinkään pelimaailmassa tapahtuvia asioita kiinteänä osana analyysiäni. Toiseksi yhden pelaajan näkökulmasta katsellut tapahtumat jättävät virhemarginaalin sijan tietyille tulkinnoille, jotka ovat analyysin kuljettamisen kannalta oleellisia. Esimerkissä 7 on tärkeää tehdä selväksi lukijalle, että havainnot vaarallisen sähköön lähestymisestä ja tilanteen kiireellisyydestä on tehty pelkän keskustelun perusteella. Lähestyvää sähköä ei voi havaita pelikuvaa tallentaneen pelaajan ruudulla.

Direktiivit ovat lausumia, joilla puhujan on tarkoitus saada puhuteltava tekemään jotakin tulevaisuudessa (Searle 1979). Komissiivit taas ovat lausumia, joilla puhuja itse sitoutuu tekemään jotakin tulevaisuudessa (Searle 1979). Koska videopelikeskusteluissa erilaisia vuorovaikutustoimintoja on useita, joista osassa toiminto pyrkii saattamaan kuulijan toimimaan tulevaisuudessa ja osassa taas puhuja velvoittaa itseään toimimaan tulevaisuudessa, ovat kaikki aineistoni vuorovaikutustoimintokategoriat direktiivis-komissiivisia.

Tutkin myös direktiivis-komissiivisten vuorovaikutustoimintojen aikaansaaman tulevaisuuden toiminnasta mahdollisesti syntyvää hyötyä. Nojaan vahvasti Elizabeth Couper-Kuhlenin (2014) esittämään jaotteluun, jossa toimijatahon lisäksi tutkitaan, **kuka tulevaisuuden toiminnasta hyötyy**. Tämä avasi tutkimuksen kannalta mielekkäitä ongelmia, sillä ajattelen hyötymisen olevan käsitteenä voimakkaan subjektiivinen. PUBG-videopelissä tärkein tavoite on ryhmän selviytyminen pelin loppuun asti elossa, mikä osoittautui tematiikaltaan hedelmälliseksi keskusteluympäristöksi direktiivis-komissiivisten vuorovaikutustoimintojen esiintyvyyden suhteen. Aina ei ole selvää, tavoitteleeko yksittäinen pelaaja omaa hyötyään vai ajatteleeko hän isompaa kuvaa ja pelin voittamista joukkueena. Yksi tai useampi hyötyjä on kuitenkin jokaisessa aineistoni esimerkkikatkelmassa perustellusti osoitettavissa.

Direktiivis-komissiivisessa vuorovaikutustoimintojaossa on siis keskiössä tulevaisuuden toimija ja tulevaisuuden toiminnasta hyötyjä. Couper-Kuhlenin (2014) taulukosta käy ilmi hänen teoriansa ydinajatus:

TAULUKKO 1. Elizabeth Couper-Kuhlenin (2014) taulukointi neljän direktiivis-komissiivisen vuorovaikutustoiminnon toimija–hyötyjä-jaottelusta.

	Agent of future action	Beneficiary of future action
<b>Proposal*</b>	Self & Other	Self & Other
<b>Offer*</b>	Self	Other
<b>Request*</b>	Other	Self
<b>Suggestion*</b>	Other	Other

Jokaiselle direktiivis-komissiivisella vuorovaikutustoiminnolle on Couper-Kuhlenin (2014) mukaan osoitettavissa toimija ja hyötyjä. Keskimmaisessä sarakkeessa on esitetty toimija (*Agent of future action*), jossa mahdollisia vaihtoehtoja ovat puhuja itse (*Self*) tai joku muu taho (*Other*); oikeassa sarakkeessa puolestaan on esitetty toiminnasta hyötyjä (*Beneficiary of future action*), jossa vaihtoehdot ovat samat kuin keskisarakkeessa (*Self* ja/tai *Other*). Vasemmalla on lihavoituna allekkain Couper-Kuhlenin (2014) neljä keskeisintä direktiivis-komissiivista vuorovaikutustoimintoa *Proposal\**, *Offer\**, *Request\**, ja *Suggestion\**. Asteriskit termien perässä tarkoittavat sitä, että sanat eivät arkikielessä välttämättä tarkoita samaa kuin tieteellisessä tekstissä: tarjous (*Offer*) voidaan helposti arkikielessä käsittää kaupassa nähtävänä osta kolme, maksa kaksi -tyyppisenä tarjouksena, vaikka tieteellisessä vuorovaikutustoimintoja käsittelevässä tutkimuksessa sen funktio on aivan toisenlainen.

## 1.2. Aiempi tutkimus

Videopelien yhdistäminen osaksi tieteellistä tutkimusta on ajankohtaista, koska pelien tutkimisen huomattiin jo edellisen vuosikymmenen aikana vallanneen merkittävän osan akateemista tutkimuskenttää (Ensslin 2011: 1). Aiempaa videopelikeskusteluja tarkastelevaa keskustelunanalyyttistä tutkimusta on kuitenkin Suomessa tuotettu vasta vähän.

Lähellä omaa tutkimustani on Kertu Gungörmezin videopelii aiheinen pro gradu -tutkielma (2018). Gungörmezin aineistona toimii samassa fyysisessä tilassa FIFA 15 -

videopeliä pelaavien osallistujien keskustelutilanteet. Güngörmez tutkii gradussaan koodinvaihtoa ja vieraskielisten ilmausten yhteyttä pelitilanteisiin. Tutkielmani eroaa Güngörmezin pro gradu -tutkielmasta ratkaisevasti aineiston osalta: minun aineistossani osallistujat eivät voi nähdä toisiaan, koska he eivät pelaa samassa fyysisessä tilassa, vaan internetin välityksellä mikrofonien avulla kommunikoiden.

Anjuli Korhonen tutkii pro gradussaan (2018) videopelin kerronnan keinoja multimodaalisesta tekstintutkimuksesta käsin. Tutkielman teoreettinen viitekehys on monitieteellinen, eikä se siis tarkastele puhuttua kieltä keskustelunanalyttisesti, mutta Korhosen tutkielman keskiössä ovat kuitenkin videopelit.

Arja Piirainen-Marsh on vuonna 2008 julkaissut artikkelin *Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitulanteissa*. Artikkelissa pääasiallisena tutkimuksen kohteena on suomi–englanti-koodinvaihto videopeliä pelaavien nuorten puheessa. Samassa artikkelissa sivutaan pelaamisen hyötyjen ja haittojen tutkimusta (Piirainen-Marsh 2008: 136). Piirainen-Marsh julkaisi myös toisen videopelejä koskevan artikkelin vuonna 2011 yhdessä Liisa Tainion kanssa. *Vuorovaikutuksen tilat ja keinot videopelin pelaamisessa* -nimisen artikkelin keskiössä ovat myös videopelit – joskin tässäkin tapauksessa pelejä pelaavat tutkittavat henkilöt jakavat saman fyysisen tilan keskenään.

Lähimpänä tätä tutkimusta on Miika Heinilän (2019) suomen kielen kandidaatintutkielma. Heinilä (2019) tutkii neljän äidinkielenään suomea puhuvan keskustelijan suomi–englanti-koodinvaihtoa videopelikeskusteluissa. Tutkimuksen lähtökohta ja tutkimusaineisto on tämän pro gradu -työn kanssa sama, eli keskustelijat eivät näe toisiaan, vaan nojaavat auditiiviseen keskustelukommunikaatioon, joka on toteutettu kuulokemikrofonein ja internet-yhteyden avulla. Ratkaiseva ero tulee tutkimusasetelmasta: Heinilä (2019) tarkastelee aineistoa koodinvaihdollisesta ja sanastollisesta näkökulmasta kun taas tässä tutkimuksessa tarkastelen samaa aineistoa direktiivis-komissiivisten vuorovaikutustoimintojen näkökulmasta.

### 1.3. Tutkimuskysymys

Koska tutkimukseni on täysin aineistovetoista, tutkimuskysymykseni muotoutuvat vasta tutkimuksen edetessä. Aivan aluksi aloitin aineiston läpi käymisen ja analysoinnin eksistentiaalilauseiden näkökulmasta. Pian kuitenkin mielenkiintoisemmaksi ja hedelmällisemmäksi osoittautuivat vuorovaikutustoiminnot eli keskustelijoiden omilla puheenvuoroillaan aikaansaama toiminta muissa keskustelijoissa. Toiminnalla on myös lähes aina seurauksia. Vuorovaikutustoimintojen mielenkiintoisinta antia on se, että niissä tulevaisuudessa tapahtuvasta toiminnasta hyötyy lähes aina joku. Joskus hyötyminen tuntuu olevan tahatonta ja joskus taas voidaan hyvinkin selkeästi osoittaa tulevan hyötymisen olleen koko vuorovaikutustoiminnon tarkoitus.

Couper-Kuhlen esitti artikkelissaan (2014) teorian siitä, että jokainen vuorovaikutustoiminto pyrkii saamaan keskustelijoissa aikaan toimintaa ja toiminnalla on aina joku hyötyjä. Kahdenkeskisissä keskusteluissa hyötyjä on yksi keskustelija, mutta kuten tämän tutkielman aineistosta tulee käymään ilmi, useampien henkilöiden välisessä keskustelussa toimijoita ja hyötyjiä voi olla useampia. Couper-Kuhlenin tutkimuskysymykset olivat ”Kuka tulee toimimaan tulevaisuudessa?” ja ”Kuka hyötyy tulevasta toiminnasta?”. Minun ei ole enää tarpeellista esittää kysymyksiä sellaisenaan omassa tutkielmassani samassa muodossa – ne kulkevat silti koko ajan taustalla vuorovaikutustoimintojen luokituksia selvittäessäni. Sen sijaan minua kiinnostaa, että löydänpö omasta aineistostani samoja direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja kuin Couper-Kuhlen omastaan, vai pitääkö minun muokata hänen olemassa olevaa jaotteluaan omaan aineistooni sopivaksi.

Sen vuoksi tutkimuskysymykseni on:

– Mitä erilaisia **direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja** videopelikeskusteluissa on havaittavissa?

Hypoteesini on se, että vuorovaikutustoiminnot ovat päällisin puolin hyvin samanlaisia; jo Couper-Kuhlenin aiemmin löytämiä ja nimeämiä toimintoja. Ne myös hyvin todennäköisesti aina saavat aikaan keskustelijoissa tulevaisuuden toimintaa: on toiminta sitten verbaalista vastauksen muodossa tai fyysistä pelimaailmassa liikkumisen ja toimimisen

muodossa. Pelaajat siis todennäköisesti reagoivat pelin sisäisillä toiminnoilla jotenkin aiemmin esitettyyn toimintoon, mutta toisaalta näitä pelinsisäisiä reaktioita on vaikeampaa esitellä tässä tutkimuksessa, koska liikkuvan pelikuvan tallentaminen järkevällä tavalla paperille ei ole mahdollista. Tätä en siis pyri tutkielmassani esittelemään muuten kuin pelitilanteita havainnollistavien kuvien avulla osana analyysia ja aineiston esittelyä.

Direktiivis-komissiivisten vuorovaikutustoimintojen käyttö informanttien puheessa on toistuvaa ja säännöllistä. Puhujat käyttänevät direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja eri tavoin eri vaiheissa peliä. Joka tapauksessa vuorovaikutustoiminnoilla on aina jokin perusteltavissa oleva tarkoitus, joka useimmiten tähtää ryhmän yhteisen päämäärän saavuttamiseen pelissä.

Keskityn tarkastelemaan direktiivien synnyttämää toimintaa keskustelijoissa ja toiminnan seurauksia. Erityisesti huomioni kiinnittyy siihen, kuka toimii tulevaisuudessa puheen-  
vuoron aktivoimana ja kuka puolestaan hyötyy tulevaisuudessa tässä hetkessä tapahtuvasta aktiivisesta toiminnasta. Tämän toimija–hyötyjä-jaon perusteella direktiivis-komissiiviset vuorovaikutustoiminnot voidaan nimetä ja jaotella kategorioihin. Nämä kategoriat ovat **pyyntö, ehdotus, tarjous ja ohjeistus**, ja käsittelen niitä tarkemmin tutkielmani luvussa 2.3.



## 2. TEORIA JA TUTKIMUSMENETELMÄ

### 2.1. Keskustelunanalyysi menetelmänä

Keskustelunanalyysi voidaan katsoa syntyneen 1960-luvun lopulla Yhdysvalloissa, kun kahden sosiologin, Harold Garfinkelin ja Erving Goffmanin, ajatuksien pohjalta etnometodologian tutkimussuuntauksesta ikään kuin jalostui keskustelunanalyysin perusajatus. Garfinkel oli tyytymätön osaltaan aikansa sosiologian tapaan nähdä sosiaalisen toiminta ja yhteiskunnallinen järjestyneisyys rakentuvan ylhäältä annettujen normien perusteella. Garfinkel esitti, että ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa ja toiminnassa korostuu arkipäätelyn menetelmät, jotka auttavat vuorovaikuttajia pääsemään keskinäiseen yhteisymmärrykseen toistensa toiminnasta. Goffman taas oli sitä mieltä, että ihmisten välisen kasvokkaisen vuorovaikutuksen on oltava oma tutkimuskohteensa, ei sosiologian osa-alue. Itse keskustelunanalyysin perustajana pidetään Harvey Sacksia, joka oli sekä Goffmanin mutta etenkin Garfinkelin oppilas. (Harjunpää, Niemi & Sorjonen 2020; Vatanen 2021.)

Keskustelunanalyttisen lähestymisen lähtökohtana voidaan pitää yhdysvaltalaisen kielitieteilijän Harvey Sacksin esittämää ajatusta, jonka mukaan keskustelu ei ole kaaos eikä sattumien summa (Hakulinen 1997: 13). Keskusteluiden vuorovaikutustilanteet ovat järjestynyttä toimintaa, jossa merkitykset syntyvät ei pelkästään puhujan tekemien kielellisten valintojen mutta myös vastaanottajan päättelyprosessista eli toisin sanoen ilmauksen ja kontekstin yhteisvaikutuksesta. Keskustelunanalyysissä pyritään selvittämään, mitä kaikkea puheenvuoroilla saadaan aikaiseksi. Havainnoinnin kohteena on erityisesti se, miten keskusteluissa rakennetaan puheteoilla merkityksiä ja vuorovaikutusta eli millaisista mekanismeista, säännöistä ja neuvotteluista keskustelut muodostuvat. (Hakulinen 1997: 13–15.)

Harvey Sacks, Emanuel Schegloff ja Gail Jefferson esittelivät vuonna 1974 artikkelissaan myös arkikeskustelun vuorottelun säännöstön. Säännöstö muodostaa erilaisten vuorottelujäsenysten perustan: institutionaalisten keskustelujen vuorottelujäsenyys nojaa arkikeskustelun sääntöihin. Arkikeskustelun säännöt ovat kirjoittamattomia eivätkä keskustelijat yleensä ole niistä tietoisia tai joudu kiinnittämään niihin huomiota keskustellessaan. Arkikeskustelun vuorottelua määrää kuitenkin yksinkertaistetusti kolme sääntöä: yksi puhuja on aina äänessä, kerrallaan äänessä on vain yksi puhuja ja puhujat vaihtuvat

eli vuorottelevat keskenään (Sacks 1992: 44; SSJ 1974: 700. Tämän teorian perusteella olen nimennyt tutkielmani Direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja *videopelikeskusteluissa*, koska arkikeskusteluiksi aineistoni keskustelutilanteita ei voi laskea siitä syystä, että pelkästään päällekkäispuhuntaa ja taukoja on aineistoni keskustelutilanteissa runsaasti. (Halonen 1999.) Tästä kerron vielä lisää jäljempänä analyysiluvussa (luku 4).

Harvey Sacks jalosti Goffmanin ja Garfinkelin ajatuksia pidemmälle: hän halusi analysoida empiirisesti sosiaalista vuorovaikutusta. Sacksin kerrotaan saaneen idean tähän työskennellessään Los Angelesissa itsemurhien ehkäisyyn keskittyneessä tutkimuslaitoksessa. Sacks tutustui kriisipuheluihin, ja häntä kiinnosti kielen sijaan ensisijaisesti se, miten keskustelijat jäsensivät keskinäistä vuorovaikutustaan erilaisin systemaattisin metodein ja menetelmin. (Harjunpää, Niemi & Sorjonen 2020.)

Harvey Sacksin kuoleman jälkeen hänen työtään jatkoivat Gail Jeffersonin lisäksi myös Emanuel Schegloff sekä keskustelunanalyysin asemaa vahvistaneen teoksen *Pragmatics* (1983) julkaissut Stephen C. Levinson. Oppikirjassaan Levinson tekee selvän eron diskurssinanalyysin ja keskustelunanalyysin välille. Sittemmin keskustelunanalyysistä on tullut useilla tieteenaloilla keskeinen vuorovaikutuksen empiirisen tutkimuksen suuntaus. (Harjunpää, Niemi & Sorjonen 2020.)

Suomeen keskustelunanalyysin toi professori Auli Hakulinen tutkimusryhmineen. 1980-luvun lopulla Ruotsissa järjestettiin kesäkoulu, jonka opettajistoon kuului mm. Emanuel Schegloff. Kesäkoulu oli eräänlainen metodinen sysäys keskusteluntutkimuksen rantautumiselle Suomessa, ja Hakulinen laati tutkimusryhmineen 1989 teoksen *Suomalaisen keskustelun keinoja*, jossa Hakulinen perustelee kattavasti keskustelunanalyysin soveltumista arkisen keskustelupuheen analyysimetodiksi. Myöhemmin keskustelunanalyysi on yleistynyt entisestään Suomessa, ja 2000-luvun alussa keskustelunanalyttista tutkimusta tekeviä tutkijoita ja tutkimusyksiköitä oli lähes jokaisessa suomalaisessa yliopistossa eri tieteenaloilla sosiologiasta kielitieteisiin. (Harjunpää, Niemi & Sorjonen 2020; Vatanen 2021.)

Keskustelunanalyysin erityispiirteenä on se, että tutkija ei järjestä aineiston keruuta tutkimusta varten, vaan vuorovaikutusta sisältävät tutkimusaineistot kerätään luonnollisesti esiintyvistä (engl. *naturally occurring*) vuorovaikutustilanteista (Vatanen 2021).

Aineistoni videopelikeskustelut ovat puhtaimmillaan tällaisia luonnollisia vuorovaikutustilanteita jo siksikin, että vaikka tutkimukseen osallistuville henkilöille on etukäteen ilmoitettu, että heidän keskusteluaan tullaan nauhoittamaan tutkimustarkoituksessa, ovat videopelitulanteet niin spontaaneja ja nopeatempoisia (ks. Heinilä 2019: 23), että keskustelijat varmastikin unohtavat aika ajoin, että heidän puheensa tallentuu.

Keskustelunanalyysi laajentuu yhtäältä kattamaan kielellistä ja kulttuurista vaihtelua ja erilaisten vuorovaikutustilanteiden kirjoa. Toisaalta se haastaa entistä voimakkaammin kieleen rajoittuvan tarkastelun riittävyuden vuorovaikutuksen ja jopa kieliopin tutkimuksessa (Harjunpää, Niemi & Sorjonen 2020). Alkuaajoistaan lähtien keskustelunanalyysissä on pyritty osoittamaan, millaisten jäsenyskeinojen varaan puhuttu vuorovaikutus rakentuu.

On ilmeistä, että keskustelutilanteissa useimmin vain yksi puhuja on äänessä kerrallaan, muutenhan vuorovaikutuksellinen keskustelu olisi mahdotonta. Keskustelijoiden on kuunneltava toisia keskusteluun osallistujia jäsentääkseen oman puheenvuoronsa järkevällä tavalla osaksi keskustelutilanteen laajempaa kehystä. Puhuja vaihtuu ja puheenvuorojen pituus vaihtelee tilanteesta riippuen, mutta puheenvuoron vaihtuminen on tarkasti koordinoitua. Keskustelijat pyrkivät luonnollisissa keskustelutilanteissa ottamaan itselleen puheenvuoron ennalta määritellyillä tavoilla. Näitä keinoja voivat olla esimerkiksi kurkun selvittäminen, dialogipartikkelit tai yksittäiset vuoronalkuiset sanat, jotka puhuttuna merkitsevät nimenomaan uuden vuoron aloittamista. (SSJ 1974.)

Tutkimuksessani hyödynnän tutkimusmetodina keskustelunanalyysia. Keskustelunanalyysi pyrkii selvittämään, mitä kaikkea puheenvuoroilla saadaan aikaiseksi eli oikeastaan sitä, mitä konkreettista toimintaa keskustelijoissa puhuja saa aikaan vastaanottajissa. Havainnot ja analyysit tehdään keräämällä puhetta aidoista keskustelutilanteista, sillä simulaatiot tai tutkijan intuitiot todellisen elämän keskustelutilanteista eivät pysty tavoittamaan sitä toimintojen ja merkitysten kirjoa, joka ihmisellä luonnollisessa, todellisessa ja spontaanissa vuorovaikutustilanteessa on käytössään. Keskustelunanalyysi nostaa esiin keskustelusta sen yhteistoiminnallisuuden ja tutkii tämän toiminnan mekanismeja. Tämä keskustelun yhteistoiminnallisuus tarkoittaa tässä tutkielmassa sitä, että pelkästään puhujalla ei välttämättä ole kaikki valta käsissään ohjata keskustelun suuntaa ja niitä toimintoja, joita puhe kuulijoissa pyrkii saamaan aikaan. Keskustelua ei myöskään voida nähdä

yksipuoleisesti puhuja–kuulija-kahtiajakona, vaan täytyy ajatella, että merkitykset syntyvät keskusteluissa yhteistyön ja neuvottelun tuloksena. (Tainio 1997: 14–15.)

Jokaisella vuorolla tehdään joku toiminto, samalla vastaanottajat kuuntelevat puhetta ja päättävät toimintojen laadun: puhuja ja vastaanottaja päättää ja valitsee oikean vuorovaikutustoiminnon. Edeltävä vuoro siis päätellään tilanteessa puheen aikana. Tämä tapahtuu hyvin lyhyissä ajoissa, sillä normaalisti keskustelun aikana puhujilla on n. 0,2 sekuntia aikaa ennen seuraavan vuoron alkua. Puheenvuoron muodostaminen vie ihmiseltä keskimäärin 0,6 sekuntia, joten keskustelukumppanin tulee aloittaa oman puheenvuoronsa suunnitteleminen jo hyvissä ajoin äänessä olevan puhujan vielä puhuessa. Väärinkäsityksiä vuorojen tulkinnassa tapahtuu silti vain harvoin (Levinson 2012). Keräämäni aineiston perusteella videopelikeskustelun tauot ovat usein kuitenkin paljon pitempiä. Tämä johtuu yksinkertaisesti siitä, että keskustelijat tekevät keskustelun lomassa paljon muutakin, ja pelin pelaaminen vaatii keskittymistä ja huomion kiinnittämistä esimerkiksi varusteiden etsimiseen ja keräämiseen sekä ympäristön tarkkailuun.

Jos vastaanottaja tulee vastaamaan kielteisesti, on hänen vuoroaan edellä usein pitempi tauko ja varoituspartikkeleita (öö, no, tuota) (Levinson 2012). Tässä täytyy toki ottaa huomioon myös videopelikeskustelun luonne, jossa taukoja on paljon ja ne ovat usein pitkiä, koska pelaajat keskittyvät moneen asiaan kerrallaan ja keskustelu on vain pelaamisen apuväline. Tulevissa luvuissa tulen selittämään, millä tavalla pelin hektinen luonne ja lukuisat yhtäaikaist aistiärsykkeet vaikuttavat siihen, millaisena vuorovaikutustilanteena videopelikeskustelu näyttää. Lyhyesti todettuna pelaajien pitää usein keskittyä todella moneen asiaan samanaikaisesti pelimaailman sisällä ja joskus jopa sen ulkopuolellakin. Aistiärsykkeet ja keskittymistä vaativat pelimekaniikat ovat omiaan luomaan keskustelulle sellaiset kehykset, joiden sisällä keskustelijat välillä joutuvat miettimään, mitä heiltä juuri kysyttiin tai minkälainen reaktio mihinkin puhetoimintoon olisi missäkin tilanteessa sopiva. Tällainen ympäristö itsessään luo keskustelulle esimerkiksi pelkästään tauotuksien osalta aivan toisenlaisen luonteen kuin normaalille arkipäiväiselle kanssakäymiselle esimerkiksi kaupan kassalla tai ystävän kanssa käydyssä puhelinkeskustelussa.

Levinsonin (2012) mukaan keskustelijat mieluummin preferoivat puheessaan tarjouksia kuin pyyntöjä, koska vaikuttaa lievemältä ikään kuin kalastella vastausta kuin pyytää sitä suoraan. Omien havaintojeni perusteella asia on videopelikeskustelussa päinvastoin:

suoria pyyntöjä esitetään lähes neljä kertaa enemmän kuin tarjouksia tutkielmani aineistossa. Uskon, että tämäkin poikkeama selittyy videopelikeskustelun luonteen perusteella. Kaiken edellä todetun lisäksi on paljon hyödyllisempää hehtisessä tai keskittymistä vaativassa tilanteessa esittää asia lyhyesti ja mahdollisimman selkeästi pyyntönä kuin ruveta hienotunteisesti kalastelemaan vastauksia tarjouksina, sillä keskustelijat ovat paitsi vuorovaikutuksessa keskenään niin myös pyrkivät yhteistyötä tekevänä joukkueena kohti yhteistä päämäärää eli pelin voittoa.

Videopelikeskustelun luonteesta analysoitavana aineistona mainittakoon vielä sen verran, että esimerkiksi teoriaosuudessa nostan esiin huomion siitä, että tutkimuksen mukaan jos vastaanottaja tulee vastaamaan kielteisesti, on hänen vuoroaan edellä usein pitempi tauko ja niin kutsuttuja varoituspartikkeleita, kuten *öö*, *no* ja *tuota* (Levinson 2012). Tässäkin kohtaa on hyvä huomata videopelikeskustelun luonne: Jatkuvasti pelin sisällä tapahtuu asioita, jotka vaativat pelaajien huomiota. Osa tapahtumista on intensiivisiä ja jopa stressaavia. Pelimaailman äänillä on myös usein suuri merkitys osana tapahtumien kulkua, ja pelaajat saattavat pysähtyä kuuntelemaan vihollispelaajan askeleita, lähistöltä kantautuvaa ammuskelua tai joitakin todella hienovaraisia rasahduksia tai kolahduksia, jotka voivat viestiä vihollispelaajien lähestymisestä tai lähellä olemisesta. Tämä kaikki edellä mainittu vaikuttaa mielestäni oleellisesti siihen, miten pelaajat reagoivat direktiivis-komissii-visiin vuorovaikutustoimintoihin ja käyttävät omia puheenvuorojaan. Ehdotukseen reagoiva pelaaja voi aloittaa vuoronsa varoituspartikkelilla *öö* siksi, että epäröi vastauksensa laadun suhteen tai siksi, että hän on hetki sitten ollut osallisena johonkin pelimaailman tapahtumaan, joka on kiinnittänyt hänen huomionsa toisaalle pelaajien välillä käytävästä keskustelusta. Samoista syistä itse keskustelun koheesio on välillä repaleista ja tauot saattavat pienten vuorovaikutusrykelmien välillä venyä pitkiksi.

## 2.2. Vuorovaikutuslingvistiikka

Tutkimuskehykseni on vuorovaikutuslingvistinen ja analyysimetodini keskustelunanalyysi. Menetelmäni analyysissa on laadullinen. Vuorovaikutuslingvistiikka tutkii ihmisten välistä vuorovaikutusta yhteiskunnan eri osa-alueilla (Harjunpää ym. 2020) ja keskustelunanalyysi paneutuu ihmisten välisiin keskusteluihin, vuoroihin ja kielen suhteeseen vuorovaikutuksen muihin resursseihin (Sacks 1992; Harjunpää ym. 2020).

Vuorovaikutuksen hyödyntämistä resursseista erityisesti direktiivis-komissiiviset vuorovaikutustoiminnot ovat tarkasteluni kohteena tässä tutkielmassa.

Keskusteluanalyttisen ja vuorovaikutuslingvistisen tutkimuksen kohteena on sosiaalinen vuorovaikutus ja kieli erilaisissa tilanteissa ja yhteiskunnan alueilla – esimerkiksi aamiaisella kotona, isoäidin syntymäpäivillä, sairaalan lääkärintierrolla, työvoimatoimistossa, luokkahuoneessa, televisiokeskustelussa, **internet-** tai **lautapeliä pelattaessa**. (Harjunpää, Niemi & Sorjonen 2020.)

1900-luvulla kieltä tutkittiin vielä pääasiassa kirjoitetussa muodossa: tutkijoita kiinnostivat erityisesti sanat ja lauseet. Tutkimusaineistot ja -materiaalit kerättiin esimerkiksi teettämällä kyselytutkimuksia tai tutkimalla korpuksia. Teknologisen kehityksen edetessä kielitieteilijöille aukesi uusia mahdollisuuksia tutkia kielen arkisinta muotoa eli puhetta. Teknologia alkoi olemaan 1900-luvun loppupuolella siinä pisteessä, että puheen äänittäminen oli huomattavasti edullisempaa ja helpompaa kuin ennen, ja yksityishenkilötkin alkoivat päästä käsiksi puheen äänittämisen mahdollistavaan teknologiaan. Ensimmäisiä ja samalla tärkeimpiä askeleita kohti vuorovaikutuslingvistiikan kehittymistä omaksi tutkimussuuntaukseksi oli kuitenkin puhutun kielen hyväksyminen osaksi vakavaa kielentutkimuskenttää. (Couper-Kuhlen & Selting 2001.)

Vuorovaikutuslingvistiikka itsessään on 2000-luvun alussa syntynyt suuntaus, joka pohjautuu ajatukselle yhdistää kielellistä analyysia ja sosiaalisia konstruktioita. Vuorovaikutuslingvististä tutkimusta voisi siis yhtä hyvin tehdä sekä kielitieteessä että sosiologiasakin. Vielä 1980-luvulla vuorovaikutuslingvististä tutkimusta pidettiin pragmatiikan haarana. Vuorovaikutuslingvistiikan tutkimat keskustelutilanteet ovat autenttisia ja spontaaneja, eivät järjestettyjä. (Harjunpää, Niemi & Sorjonen 2020.) Oleellista tutkimukseni kannalta on se, että vuorovaikutuslingvististä tutkimusta kiinnostaa, mitä keskustelusta ja keskustelijoiden yksittäisistä vuoroista seuraa. Tähän tässä tutkielmassa pyrin juuri paneutumaan: minkälaisia vuorovaikutuksellisia toimintoja videopelikeskusteluissa voi saada aikaan erilaisilla puheenvuoroilla. Kaikki tämä tehdään aineisto edellä ja keskittyen nimenomaan siihen, miten keskusteluun osallistujat reagoivat tilanteisiin. Kaikenlaisia ennakko-olettamia ja ylitulkintoja on tällaisessa analyysissa vältettävä ja nojattava neutraalisti siihen, mitä aineistosta käy ilmi. Olen toki yrittänyt tulkita ja jopa spekuloida tiettyjen tilanteiden laukaisemien toimintojen syitä, mutta vain ja ainoastaan sen perusteella, mitä keskusteluista itsestään nousee esille.

Usein vuorovaikutuslingvistiksessä tutkimuksessa tarkastellaan myös kielen rakennetta ja paneudutaan toisinaan hyvinkin tarkasti kielioppiin. En pidä itse tällaisen tutkielman kannalta kovinkaan tärkeänä kielioppiin syventymistä. Mielestäni se veisi tilaa siltä tarkastelulta, joka on oikeasti tämän lähtökohdan kannalta mielekästä tarkasteltavaa eli keskustelijoiden aikaansaamia toiminnallisia reaktioita toisissa keskustelijoissa. Totta kai on tarpeellista ilmoittaa analyysissä käytettävät sanaluokat ja verbien rakenteet, mutta on selvää, että esimerkiksi finiittisten verbien rakennetta ja osallistumista eri vuorovaikutustoimintojen laukaisemiseen olisi tarkasteltava kokonaan omassa tutkimuksessaan.

Keskusteluntutkimuksessa puhutaan yleisesti keskustelijoiden vuoroista, jotka ovat vuorovaikutuksellisen keskustelun kulmakiviä. Vuorot voivat kuitenkin rakentua eri tavoin eri puhekonteksteissa. (SSJ 1974.) Kanssakeskustelijoiden tulee reagoita jotenkin aieman keskustelijan vuorolla esitettyyn toimintoon. Joskus toiminnot toisistaan erottavat hienovaraiset vihjeet ovat niin monitulkintaisia, että reaktio voi olla täysin oletuksen vastainen. Tällaisissa tapauksissa alkuperäisen merkin antanut keskustelija joutuu tarkentamaan oman vuoronsa tarkoitusta tai toimintoon reagoiva keskustelija joutuu reagoimaan useampaan eri toimintoon sopivalla tavalla.

### 2.3. Direktiiviset vuorovaikutustoiminnot

John R. Searle kritisoi ja laajensi John Austinin (1962) ajattelua vuonna 1976 artikkelissaan. Searlen mukaan Austinin (1962) jaottelun suurin kompastuskivi oli vaillinainen teoria siitä, miten toiminnot rakentuvat (Searle 1976: 8). Searle piti parempana jaotella toiminnot viiteen eri luokkaan: representatiiveihin, direktiiveihin, komissiiveihin, ekspressiiveihin ja deklaratiiiveihin. Direktiivit ovat lausumia, joilla puhujan on tarkoitus saada puhuteltava tekemään jotakin tulevaisuudessa. Komissiivit taas ovat lausumia, joilla puhuja itse sitoutuu tekemään jotakin tulevaisuudessa. Tutkielmani kaikki kolme puhetoimintokategoriaa ovat direktiivis-komissiivisia.

Kielitieteellisissä julkaisuissa direktiiveillä tarkoitetaan siis toimintojen kirjoja, joilla pyritään saamaan tulkitsija tekemään jotakin, josta aiheutuu muutos ympäröivään maailmaan (Etelämäki & Couper-Kuhlen 2012). Läpi aineistoni pelaajat käyttävät todennäköisesti usein tiedostamattaan direktiivejä, joiden aikaansaama toiminta on helppo havaita ja

osoittaa analyysistä. Suurimmassa osassa tapauksista varsinaista ennakkoon harkittua pyrkimystä synnyttää jokin aktiivinen toiminta ei ole selkeästi osoitettavissa. On selvää, että spontaaneissa ja nopeissa keskustelutilanteissa yksikään keskustelijoista tuskin ajattelee pyrkivänsä saamaan aikaan jotakin toimintaa omalla puheenvuorollaan tai edes että puheenvuoro sisältäisi jonkin direktiivin.

Koko analyysini nojaa Elizabeth Couper-Kuhlenin vuonna 2014 kehittämään teoriaan direktiivis-komissiivisista vuorovaikutustoiminnoista ja niiden jaottelusta. Couper-Kuhlen esittää vuorovaikutustoiminnoille puhuja–hyötyjä-jaottelun, jonka avulla eri vuorovaikutustoiminnot voidaan erotella omiin kategorioihinsa. Kielipillisesti tai syntaktisesti toiminnot voivat olla hyvinkin vaihtelevia. Samoin puhekielessä esimerkiksi *tarjous* voidaan ymmärtää aivan toisella tavalla kuin vuorovaikutuslingvistisesti. Couper-Kuhlenin malli kysyy kaksi kysymystä: Kuka toimii tulevaisuudessa? (*Who will carry out the future action?*) ja Kuka hyötyy tulevasta toiminnasta? (*Who benefits from future action?*). Näiden kahden kysymyksen valossa tarkastellaan siis semanttisesti sitä, minkä direktiivis-komissiivisen vuorovaikutustoiminnon alle puheenvuoroon sisällytetty toiminto voidaan luokitella.

Olen löytänyt tutkielmani aineistosta neljä vallitsevaa direktiivis-komissiivista vuorovaikutustoimintaa, jotka ovat **tarjous**, **pyyntö**, **ehdotus** ja **ohjeistus**. Kaikkiin neljään toimintoon reagoidaan puhutussa kielessä yleensä aina jollakin tavalla. Keskustelijoiden täytyy ajatella tulevaa ja ennakoida siten vastaamaan keskustelukumppanin tarkoittamaa toimintaa. Reaktiot ja vastaukset aiheuttavat toisinaan, joskin harvoin, väärinymmärrysten tai väärinkäsitysten takia hämmennystä esimerkiksi tarjouksen esittäneessä keskustelukumppanissa, jonka tarjoukseen vastakeskustelija tarttuu pyyntönä. Useamman ihmisen välisissä keskusteluissa on myös oleellista kysyä, kenen kuuluu vastata tai reagoida jollakin toiminnolla yhden osallistujan esittämään merkkiin. Vuorovaikutuksellisessa keskustelussa voidaan olettaa, etteivät toiminnot jää leijumaan ilmaan, vaan yleensä vähintään yhden osallistujan tulee reagoida niihin. Toinen yhtä oleellinen kysymys on, kuka hyötyy tulevasta toiminnasta, johon esitetyllä toiminnolla viitataan.

Aiemmassa kielitieteellisessä tutkimuksessa on keskitytty esimerkiksi tarjouksiin (*offers*) huomioimalla kehollinen toiminta ja keskustelun ympäröivä konteksti (Kärkkäinen & Keisanen 2012). Tässä tutkimuksessa keskityn kuitenkin ensisijaisesti perustellen



kategorioimaan erilaisia direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja tarjouksiin, pyyntöihin tai kehotuksiin. Tämän jaon on esittänyt minua ennen Elizabeth Couper-Kuhlen (2014) – tosin hänellä kategorioita oli neljä: *offers*, *suggestions*, *proposals* ja *requests*. Tähän tutkielmaan olen niputtanut kategoriat *suggestions* ja *proposals* yhteen, jonka olen suomentanut ehdotuksiksi.

**Tarjous.** Tutkielmassani tarjous on Couper-Kuhlenin (2014) luoman vuorovaikutustoimintoluokan *offer* mukainen toiminto, jossa keskeistä on tarjouksen esittäjän eli puhujan aktiivinen toiminta tarjouksen vastaanottajan eli puhuteltavan hyödyksi. Tarjoukset voivat kuulostaa ei-houkuttelevilta alkuunsa, mutta puhuja voi yrittää toista lähestymistapaa, jonka vastaanottaja saattaa hyväksyä edullisena. (Levinson 2012.) Joukkueena kohti yhteistä tavoitetta ja päämäärää kohti suunnattaessa tarjoukset ovat varsin tärkeitä koko ryhmän menestymisen kannalta. Ei liene myöskään itsestään selvää, että ylipäätään ihmiset olisivat useinkaan valmiita tekemään itse jotakin aktiivisesti muiden hyödyksi. On toki perusteltua esittää argumentti tarjousten luonteesta myös sen suuntaisesti, että yksittäinen pelaaja saattaa kokonaisaineistosta eristetyssä keskustelutilanteessa näyttäytyä hyvin avuliaana tarjouksineen, mutta tähtää samalla myös omaan etuunsa, sillä menestyyhän hänkin yksilönä yhdessä pärjäävän joukkueen mukana.

**Pyyntö.** Pyyntöt ovat tutkielmassani luonteeltaan tarjousten vastakohtia. Niissä puhuja itse odottaa hyötyvänsä puhuteltavan aktiivisesta toiminnasta. Puhuja siis velvoittaa puhuteltavaa toimimaan tulevaisuudessa puhujan itsensä hyödyksi. Couper-Kuhlen (2014) puhuu omassa artikkelissaan käsitteestä *request*. Englanninkielinen termi kuulostaa jokseenkin neutraalilta ja suomenkielinen vastine puolestaan kohteliaalta, mutta aineistoni direktiivis-komissiivisista vuorovaikutustoiminnoista varsinkin joukkuepelaamisen kannalta pyyntö on kaikkein itsekkäin – ja hyvin yleinen.

**Ehdotus.** Ehdotukset puolestaan tarkoittavat tässä tapauksessa sellaisia toimintoja, joissa sekä puhuja että puhuteltava yhdessä ovat aktiivisia toimijoita tulevaisuudessa. Myös toiminnan hyöty on ehdotuksissa yhteistä. Couper-Kuhlenin artikkelissa (2014) ehdotukset ovat joko *proposal*-nimisiä käsitteitä. Usein ehdotuksissa puhujan kielelliset valinnat ovat verbien suhteen monikon ensimmäisen persoonan ja passiivin väliltä. Imperatiivimuotoisia verbejä ei ole havaittavissa, mikä itsessään jo edesauttaa tämän vuorovaikutustoiminnon mieltämistä neutraaliksi ja yhteiseksi.

**Ohjeistus.** Neljäs esille nostamani direktiivis-komissiivinen vuorovaikutustoiminto on ohjeistus, joka oikeastaan nivoutuu sekin ehdotus-kategoriaan Couper-Kuhlenin jaossa (2014). Couper-Kuhlen mainitsee *suggestion*-kategoriassaan *advice-giving*-nimisen toiminnon, joka suoraan suomennettuna voisi tarkoittaa neuvon antamista tai neuvomista. Olen suomentanut sen kuitenkin ohjeistamiseksi, koska suomen kielessä neuvominen tuntuu kielitieteen ulkopuolella herättävän joissakin keskustelutapauksissa negatiivisia sävyjä. Tässä tutkielmassa sen sijaan *advice-giving* tähtää nimenomaan ensisijaisesti koko joukkuen yhteiseen hyötyyn, joten ajattelin ohjeistamisen tai ohjeistuksen saavan neutraalimman sävyn kielessämme.

Aineistoani tarkasteltaessa ohjeistaminen nousi niin yleiseksi ja merkittäväksi vuorovaikutustoiminnoksi, että se oli järkeä ottaa mukaan analyysiin yhdeksi omaksi kategoriakseen ja erottaa se siten ehdotuksista (*suggestion, advice-giving*). Ehdotuksesta se itse videopelikeskusteluissa eroaa siten, että se on paljon suurempi ja selkeästi pyrkii sanan mukaisesti ohjeistamaan tiettyä tai tiettyjä pelaajia mm. imperatiivimuotoisilla verbeillä. Lisäksi ohjeistus on paljon tarkemmin yleensä osoitettu yhdelle tai useammalle pelaajalle ja ehdotus sen sijaan paljon laajemmin koko ryhmälle ryhmän yhteisen hyödyn saavuttamiseksi.

### 3. AINEISTO

#### 3.1. Aineiston kerääminen

Tutkimusaineistoni on kerätty siten, että yksi pelaamiseen osallistuvista henkilöistä tallensi pelikuvaa, -ääntä ja pelaajien välistä auditiivista kommunikaatiota eli videopelikeskustelua Twitch.tv-suoratoistopalvelun avulla. Pelaajat keskustelevat reaaliajassa Microsoftin ylläpitämässä Xbox LIVE -seuruekeskustelussa kuulokemikrofonien välityksellä. Nauhoitteet tallentuivat Twitch-tv-palvelun verkkosivuille, josta tallensin ne omalle tietokoneen kovalevylleni. Verkkosivuilta videot poistuivat kahden viikon kuluttua tallentamisesta. Kokonaisvideoaineistoa on yhteensä 10 tuntia ja 17 minuuttia. Aineisto on tallennettu Oulun yliopiston Kikosa-kokoelmaan.

Olen katsonut kaikki tallenteet läpi ja merkinnyt ensimmäisellä katselukerralla muistiin aikamerkittyjä kohtia, joissa pelaajien välinen keskustelu vaikutti kiinnostavalta tutkielmani kannalta. Alkujaan lähestyin tutkielman aihetta eri näkökulmasta kuin se on tätä kirjoittaessani, joten tallenteita piti kelata vielä useampaan kertaan läpi analysoitavien vuorovaikutustilanteiden ja -toimintojen löytämiseksi. Löydettyäni tarpeeksi analysoitavaa massaa, rupesin litteroimaan hyvin karkealla kädellä erityisen kiinnostavia tai mielestäni tutkielmaani sopivia kohtia lähemmän tarkastelun vuoksi. Mikäli raakalitteraatti osoittautui hedelmälliseksi analyysin kohteeksi, työstin tarkemman litteraatin ja liitin sen osaksi tutkielmani analyysia.

Pikkutarkkaan litterointiin en ole keskittynyt missään vaiheessa tutkielmani tekoa: olen ajatellut, että esimerkiksi taukojen ajalliset kestot on tilanteiden hektisyyden vuoksi riittävää ilmoittaa noin puolen sekunnin tarkkuudella. Olen myös pyrkinyt litteroimaan suomi–englanti-koodinvaihtotapaukset ja pelislangin ääntömuodossa eli siten, miten keskustelijat ne lausuvat (ks. esim. ESIMERKKI 7, rivi 10: engl. *heal* – suom. *hiilata*). Muissa tapauksissa olen käyttänyt litteroinnissa tavallisia tarkemerkintöjä kuten naurua merkitsevä *hehh* tai uloshengitystä merkitsevä *hhh* sekä tuplasulkeiden sisässä olevia litteroijan huomautuksia tai kommentteja (ks. Liite: Litterointimerkit).

Kaikki tämän tutkielman analyysissa esiintyvät nimet ovat muutettu yksityisyydensuojan ylläpitämiseksi. Vain osa kokonaisaineistosta on aktiivisissa videopelitalanteissa käytyä

keskustelua, muuten osallistujat juttelevat keskenään arkisista ja peliin liittymättömistä asioista. Jokaisessa analyysikatkelmassa on samat pelaajat. Pelaajien lukumäärä vaihtelee 3–4:ään. Joissakin tapauksissa saattaa esimerkiksi vain kaksi pelaajaa osallistua aktiivisesti videopelikeskusteluun, mikäli muut pelaajat ovat pudonneet pelistä ja katselevat pelikuvaa elossa olevien pelaajien silmin. Pudonneet pelaajat ovat saattaneet mykistää mikrofoninsa, eivätkä ota osaa välttämättä mihinkään keskustelussa nouseviin aiheisiin, ellei heiltä kysytä suoraan jotakin.

### 3.2. Pelin esittely

PUBG on suosittu battle royale -tyyppinen videopeli, jonka on kehittänyt vuonna 2017 eteläkorealainen PUBG Studios alun perin yhteistyössä irlantilaisen pelinkehittäjä Brendan ”PlayerUnknown” Greenen kanssa. Greene kehitti japanilaiseen 1999 julkaistuun Battle Royale -nimiseen romaaniin perustuvia tee-se-itse-tyyppisiä pelimodifikaatioita, eli toisin sanoen hän muutti olemassa olevia videopelejä siten, että niissä voisi pelata battle royale -tyyppistä selviytymispelimuotoa. Eteläkorealainen peliyhtiö Krafton kiinnostui Greenen modifikaatioista ja projekteista, minkä seurauksena Greene palkattiin Kraftonin alaisuuteen johtavaksi suunnittelijaksi kehittämään kokonaan itsenäistä battle royale -peliä. Pelin nimeksi muotoutui PlayerUnknown’s Battlegrounds ja sitä kehittävä Kraftonin alaisuudessa toiminut pelistudio nimettiin PUBG Studiosiksi. Greene oli Kraftonin palkkalistoilla vielä pelin julkaisunkin jälkeen, mutta jättäytyi lopulta pois pelin kehittäjän tehtävistään. Peli on kuitenkin säilyttänyt nimensä Greenen pelaajanimen mukaan ja on nykyäänkin PlayerUnknown’s Battlegrounds. Greene on sanonut valmiin itsenäisen PUBGin olleen eräänlainen lopullinen konkretisoituma hänen visiostaan tehdä battle royale -tyyppinen peli. (Horti 2020.)

Battle royale -tyyppisissä peleissä on kyse selviytymisestä. Kymmenistä tai jopa sadoista pelaajista viimeinen elossa oleva voittaa pelin. Battle royale -pelejä voi usein pelata joko yksin tai joukkueissa: esimerkiksi neljän hengen joukkueesta riittää, että yksi pelaaja on viimeisenä hengissä – voittajiksi määritellään silloinkin koko nelihenkinen joukkue. Battle royale -peleille on usein ominaista myös varusteiden ja tarvikkeiden kerääminen eli *loottaaminen* (ks. Heinilä 2019: 8) sekä selviytyminen keinoja kaihtamatta. Toisia vastaan kilpailevien pelaajien pelialuetta pienennetään, jotta muihin pelaajiin törmäämistä

ei voisi pakoilla loputtomiin. PUBGissa tämä kaikki konkretisoituu aseiden ja varusteiden etsimisenä sekä vastustajapelaajien tuhoamisena.

### 3.3. Keskeistä pelisanastoa

Tässä alaluvussa esittelen hiukan tutkielmani analyysiluvun kannalta keskeistä pelisanastoa. PUBG on englanninkielinen peli, mikä vaikuttaa suoraan pelaajien väliseen kommunikatioon. Pelaajien keskusteluissa esiintyy usein suomi–englanti-koodinvaihtoa, jota tutkin tarkemmin jo kandidaatintutkielmassani (Heinilä 2019). Tässä tutkielmassa ei ole enää oleellista syventyä koodinvaihtoon, mutta keskeisten termien ja sanaston esiin nostaminen on mielestäni analyysin seuraamisen ja keskustelutilanteiden syventämisen kannalta tärkeää.

**Boostata.** (Esimerkki 2: rivi 03). Boostaaminen tai *buustaaminen* tarkoittaa energiajuomien, kipulääkkeiden tai adrenaliinineulojen käyttämistä pelissä. Niillä on sekä parantava vaikutus pelaajan elämäpisteisiin että nopeuttava vaikutus pelaajan liikkumiseen. Mikäli pelaajan boost-mittari on täynnä, palautuu hänen menettämänsä elämäpisteet 4 pistettä kerrallaan kahdeksan sekunnin välein. Pelaaja myös pystyy juoksemaan 5 % lujempaa, mikäli hänen boost-mittarinsa on täynnä. Pelaaja voi käyttää useamman kuin yhden energiajuoman, kipulääkepakkauksen tai adrenaliinivalmisteeseen, jolloin niiden yhteisvaikutus moninkertaistuu. Boost-mittarin (ks. KUVA 1) täyttämiseen vaaditaan joko kolmen energiajuomatölkin, kahden kipulääkepurkin tai yhden adrenaliinineulan käyttämistä. Analyysin kannalta on myös oleellista tietää, että mikä tahansa pelaajan liike tai esimerkiksi aseiden käsitteleminen kesken boostaamisen peruuttaa toiminnon. Tämän vuoksi pelaajat yleensä ilmoittavat boostaavansa, koska eivät voi samaan aikaan osallistua aktiivisesti peliin esimerkiksi ampumalla aseellaan (ks. Esimerkki 2: rivi 03).



KUVA 1. Ruudun alalaidassa näkyy pelaajan elämäpalkki (valkoinen) ja heti sen yläpuolella boost-mittari (ohut keltainen). Niiden yläpuolella lukee teksti ”USED Painkiller”, mikä viittaa pelaajan *boostanneen* kipulääkkeillä.

**Healata.** (Esimerkki 7: rivit 10, 13; Esimerkki 9: 04). Healaaminen tai *hiilaaminen* tarkoittaa pelaajan elämäpisteiden nostamista eri tavoin. Tämä tapahtuu pelissä joko boostaamalla tai ensiaputarvikkeita käyttämällä. Pelimaailmasta voi löytää kiristysseiteitä (engl. bandage), ensiapupakkauksia (engl. first aid kit) tai lääkintäpakkauksia (engl. med kit).

**Kuolla instana.** (Esimerkki 12: 10). Aineistossani *instana* kuoleminen tarkoittaa vihollisjoukkueen viimeisen hengissä olevan pelaajan eliminointumista pelistä, eli tapausta, elämäpisteiden putoaminen nolnaan ei aiheuta knokkaantumista vaan eliminointumisen. Jos esimerkiksi ampumalla onnistuu pudottamaan vihollispelaajan elämäpisteet nolliin, tulee ruudulle jompikumpi kahdesta tekstistä: *You knocked out [vihollisen nimimerkki]* tai *You killed [vihollisen nimimerkki]*. Jälkimmäinen teksti tarkoittaa vihollispelaajan eliminointumista pelistä kokonaan. *Installa* tarkoitetaan siis vihollisen suoraa pelistä putoamista häneen tehdyn vahingon aikaansaamana, ei knokatun pelaajan tarkoituksellista, lopullista eliminointumista, jota yleensä aineistossani kutsutaan *finishaamiseksi* eli lopettamiseksi. *Finishatessa* ruudulle ilmestytävä teksti on *You finally killed [vihollispelaajan nimimerkki]*.

**Knockata, knock.** (Esimerkki 4: 05, 11). Knockaaminen tai *knokkaaminen* tarkoittaa pari- ja ryhmämuotoisissa peleissä oman joukkueen tai vihollisjoukkueen pelaajan elämäpisteiden putoamista nolnaan. Puhutaan toisinaan myös DBNO eli down but not out -tilasta, mikä tarkoittaa samaa kuin *knokkaantuminen*. Pelaaja joutuu pelissä konntausasentoon eikä kykene enää osallistumaan aktiivisesti taisteluun muuten kuin tarkkailemalla ympäristöään ja kertomaan havainnoistaan muille. Knokattu pelaaja eliminoiduu eli putoaa pysyvästi pelistä, mikäli häntä ei elvytetä tiettyyn aikaan mennessä. Ajan pituus riippuu siitä, montako kertaa pelaaja on saman pelin aikana joutunut knokatuksi. Knokatun vihollispelaajan (ks. KUVA 2) eliminoidumista voi nopeuttaa tekemällä lisää vahinkoa tämän ollessa knokattuna.

On tärkeä muistaa, että pelkästään vastustajapelaajan tekemä vahinko ei ole ainoa tapa joutua knokatuksi tai eliminoiduksi pelistä, vaan esimerkiksi pelaajat liikkeelle pakottava vaarallinen sähkö syö pelaajien elämäpisteitä ja myös oman joukkueen jäseniin voi vahingossa tai tahallaan tehdä vahinkoa. Yksilönä pelattaessa tai tilanteessa, jossa kaikki muut joukkueen jäsenet yhtä lukuun ottamatta on eliminoitu, ei pelaaja enää elämäpisteiden joutuessa nolnaan knokkaannu, vaan hän eliminoiduu eli putoaa pelistä pysyvästi. Pysyvästi pelistä pudonneet voivat katsella joukkuekavereidensa silmin pelin tapahtumia katsoja-tilassa. Tähän katsojatilaan liittyy oleellisesti analyysini ohjeistuksia käsittelevä osio (luku 4.5.).



KUVA 2. Vihollispelaajan knokkaantumisesta ilmoittaa ruudulle ilmestynvä teksti.

**Ressata.** (Esimerkki 7: 07). Myös *revata*, *revivettää* engl. *revive* (ks. Heinilä 2019: 8, 20). Kun pelaaja joutuu *knokatuksi* eli hänen elämäpisteensä putoaa syystä tai toisesta nollaan, on hänet vielä mahdollista PUBG:n tiimimuotoisissa peleissä elvyttää taistelukykyiseksi. *Knokkaantuneena* pelaaja ei kykene tekemään muuta kuin ryömimään hitaasti, tarkkailemaan ympäristöään konttausasennossa ja pudottamaan tavaroita maahan. Hänen pelimaailmassa pään päällä ja ruudun alakulmassa oleva pelaajasymboli muuttuu indikoimaan hänen tilaansa ja viestittää joukkuekavereille hänen tarvitsevan apua (ks. KUVA 3). Joukkuekavereiden on tällöin päästävä ajoissa taistelukyvyttömän pelaajan viereen ja aloitettava *ressaus* tai *revaus*. Kuten aiemmin on todettu, elvyttämisen mahdollinen aikaikkuna riippuu siitä, montako kertaa elvytettävä pelaaja on joutunut knokatuksi pelin aikana.





KUVA 3. Knokkaantuneen saman joukkueen pelaajan pään päällä on hänen elvyttämistä vaativaa tilaansa indikoiva sydäнкäyräsymboli. Hän ei kykene aktiivisesti ottamaan osaa taisteluun ennen kuin hänet *ressataan*.

**Stock.** (Esimerkki 6: 01). PUBG:ssa on paljon eri aseita. Pelimaailmasta on löydettävissä monenlaisia aseisiin liitettäviä osia (engl. *attachments*), jotka parantavat aseiden ominaisuuksia. Aseen taktinen perä eli stokka (*stock*) on yksi tällainen löydettävissä oleva osa, joka tekee aseiden rekyylistä helpommin hallittavan ja on siksi haluttu ja keskustelutilanteissa mainitsemisen arvoinen löydös.

**Vest.** (Esimerkki 3: 08, 12; Esimerkki 6: 10). Luotiliivi eli *vesti* on pelin kannalta tärkeä varuste, jonka hankkiminen tuntuu olevan kautta aineistoni tärkeässä osassa erityisesti pelaajien pelin alun loottaamista. Luotiliivejä on kolmessa eri suojaustasossa, joista tason yksi luotiliivi antaa heikoimman suojan ja tason kolme liivi vahvimman suojan luotien tai käsikranaattien sirpaleiden tekemää vahinkoa vastaan. Luotiliivit imevät itseensä niiden tasosta riippuen vahinkoa, joka muuten kohdistuisi suoraan pelaajan vartaloon. Mikäli aseella ammuttu tuli tai lentävät sirpaleet osuvat pelaajaa esimerkiksi jalkoihin, luotiliivit eivät suojaa kärsityltä vahingolta. Suojauksen lisäksi luotiliiveissä on taskuja, jotka nostavat pelaajan kantokapasiteettia eli toisin sanoen pelaaja kykenee poimimaan

enemmän tarvikkeita ja ammuksia mukaansa. Kantokapasiteettina on kaikilla suojaus-  
tasoilla sama, eli taskujen määrä on liivityypistä riippumatta vakio.

## 4. ANALYYSI

Esittelen analyysiluvun alaluvuissa jokaiselle direktiivis-komissiiviselle vuorovaikutus-toiminnolle tyypillisiä esimerkkitapauksia, joita olen poiminut aineistostani. Aineistoesimerkit ovat litteroituina, ja olen tummentanut esimerkkikohdista vuorot, joilla toiminto tai toiminnot tapahtuvat. Esimerkkikatkelmien jälkeen esitän lisäksi perusteluja tarjous–ehdotus–pyyntö–ohjeistus-jaottelulle, missä huomio keskittyy tulevaisuuden toimijan ja toiminnasta hyötyvän tahon selvittämiseen.

### 4.1. Tarjous

Tarjouksen erottaa Couper-Kuhlenin (2014) mukaan siitä, että siinä toimiva taho on puhuja itse ja siitä hyötyvä taho on muu kuin puhuja. Ensimmäisessä aineistoesimerkissä (ESIMERKKI 1) pelaajat ovat siirtymässä turvalliselle pelialueelle. Lari ja Valio menevät edeltä, ja Valio ilmoittaa muulle seurueelle löytäneensä mopon, jota perässä tulevat voivat hyödyntää tarpeen vaatiessa.

#### ESIMERKKI 1. Mopolla alueelle.

01 Lari: mennää me Valio jo vähä eeltä;  
 02 (1.5)  
 03 Valio: mjo;  
 04 (5.0)  
 05 Lari: tässä on mopoki (.) jälkeen jääville (.) täällä misä  
 06 me nyt ollaan kahtokaa tarkkaa nii siinä ois mopo sitte  
 07 jos jäätte pahasti jäläkee.  
 08 (1.5)  
 09 Markku: juu?  
 10 (2.5)  
 11 Sasu: **joo mää tuu hakkee sen?**  
 12 (6.5)  
 13 Markku: **mää hae sen mopon valamiiksi** (.) tuosa päällä (--)  
 14 Sasu: mm;  
 15 Lari: ei täsä kyllä hirviä matka oo mutta;  
 16 Valio: e:i.  
 17 Markku: nii (.) noh (.) varulta.

Katkelma alkaa Larin puheenvuorolla (rivi 01), jossa hän esittää ehdotuksen. Larin rivin 01 puheenvuoro on luokiteltavissa ehdotukseksi siksi, että hän ehdottaa Valiota liikkumaan hänen kanssaan yhdessä pelialueelle ennen muita. Tässä tapauksessa siis sekä Lari että Valio toimivat aktiivisesti tulevaisuudessa, ja on perusteltua esittää, että toiminnasta hyötyy koko pelijoukkue. Perustelen hyötyä sillä, että Lari käyttää puheessaan ilmausta *jo vähä eeltä*. Ilmaus koostuu ajan adverbista *jo*, määrän adverbista *vähän* ja elatiivimuotoisesta liikettä merkitsevästä substantiivista. Valio myöntyy Larin ehdotukseen rivillä 03 myöntymistä ilmaisevalla *mjo*-dialogipartikkelilla (VISK § 792).

Viiden sekunnin tauon jälkeen (rivi 04) Lari jatkaa edelleen alueelle liikkumisesta puhumista. Tällä kertaa hän ilmoittaa rivillä 05–07 kahdelle jäljempänä alueelle liikkuvalla pelikaverilleen sen hetkisessä olinpaikassaan sijaitsevasta moottoripyörästä (ks. KUVA 4). Puheenvuorosta on pääteltävissä Larin pitävän informaatiota mopon olinpaikasta tärkeänä, sillä hän varmistaa muun joukkueen saavan varmasti kulkuvälineen tarkan olinpaikan tietoonsa: *täällä misä me nyt ollaan kahtokaa tarkkaan* (rivit 05–06). Mopolla on huomattavasti nopeampi liikkua pelialueelle kuin jalan, joten Lari yrittää pitää huolen siitä, että vaikka muut pelaajat jäisivätkin *pahasti jäläkee* (rivi 07), ehtisivät he silti mahdollisimman vähin vahingoin alueelle Larin ja Valion perässä. Toinen jäljempää tulevista pelaajista, Markku, kuittaa saaneensa tiedon mopon olinpaikasta myönteisellä dialogipartikkelilla *juu* (rivi 09) (VISK § 792). Markun dialogipartikkelissa (rivi 11) on myös lopussa nouseva intonaatio, jonka voidaan ajatella olevan merkki eräänlaisesta ekspressiivisestä merkistä puheessa, jolla puhuja ilmaisee suhtautumistaan tilanteeseen (Savolainen 2001).

Sasu ehdottaa rivillä 12 muille pelaajille hakevansa *sen*, mutta yli kuuden sekunnin tauon (rivi 12) jälkeen Markku ilmoittaa hakevansa *mopon valamiiksi*. Sekä Sasun vuoro rivillä 11 että Markun vuoro rivillä 13 voidaan molemmat tulkita toiminnoiltaan tarjouksiksi, sillä on mopon hakenut pelaaja sitten Sasu tai Markku, niin jompikumpi heistä joutuu kuitenkin toimimaan pelin sisällä aktiivisesti saadakseen kulkuneuvon haltuunsa. Varmaksi ei voida sanoa tietoa siitä, tarkoittaako Sasu puheenvuorollaan *joo mää tuu hakkee sen* (rivi 11) mopon vai jonkin muun esineen tai varusteen hakemista. Markun rivin 13 puheenvuoro *tuosa päällä* viittaisi siihen, että hän osoittaa Sasulle jonkin varusteen tai tavaran olinpaikan.

Rivillä 15 Lari lieventää aiemmin mopon tärkeyden liittyvää puheenvuoroaan (rivit 05–07) myöntämällä, ettei matka pelialueelle kuitenkaan kovin pitkä: *ei täsä kyllä hirviä matka oo mutta*. Valio vahvistaa Larin havainnon, sillä hän liikkuu Larin kanssa itsekin jalan kohti pelialuetta ja on siten tietoinen matkan pituudesta. ESIMERKKI 1 päättyy rivillä 17 Markun puheenvuoroon, jolla hän kuitenkin pitää joka tapauksessa mopon halluun ottamista tärkeänä tehtävänä *varulta* eli ilmeisesti siinä tapauksessa, että jäljestä saapuville pelaajille ilmaantuisi viivytys tai muu matkantekoa haittaava este.



KUVA 4. Larin paikallistama kulkuväline, josta hän ilmoittaa pelialueelle jäljessä saapuville joukkuekavereilleen. Kuvassa etuoikealla Valio etenemässä pelialueelle.

Lopputuloksesta eli mopon hakemisesta hyötyy joka tapauksessa vähintään mopon haki-  
jan lisäksi kyydissä matkustava pelaaja tai parhaimmillaan koko joukkue. Aktiivinen toi-  
mija tässä esimerkissä on siis joko Sasu tai Markku ja toiminnasta tulevaisuudessa hyö-  
tyvä taho joko Sasu, Markku tai koko neljähenkinen pelaajaporukka.

Seuraavassa esimerkissä (ESIMERKKI 2) kaksi neljästä pelaajasta on elossa. Pelialue on  
pienentynyt jo huomattavasti, ja joukkue on juuri äskettäin ollut tulitaistelussa vihollisen  
kanssa. Seurauksena yksi ryhmän jäsenistä on kuollut. Vihollisjoukkueesta on jäänyt

vielä joku eloon, tai paikalle saapuu joku muu, koska yksi pelaajista kuulee vieraat askeleet lähistöltä (rivi 01).

## ESIMERKKI 2. Uhrautuva peliliike.

01 Unto:           täällä on taas joku;  
 02                   (2.0)  
 03 Asko:           hmh (.) hehh (.) 'ttu ku s'tä=ei kerkee=ees boostata  
 04                   täytee.  
 05                   (3.5)  
 06 Unto:           ellet tuo ollu sinä (.) ei se voinu olla ku sää oot  
 07                   siellä mun takana.  
 08                   (3.0)  
 09 Unto:           en tiiä. [(kyllä mää-)  
 10 Asko:                               **[mää uhraudun mää meen tästä aijalta;**  
 11                   (6.5)  
 12 Asko:           ne yhet on sitte tuola jossai vasemmalla (.) ketä me  
 13                   ammuttii (.) n'tä venneellä.  
 14 Unto:           mm niihä ne on.

Lyhyen tauon (rivi 02) jälkeen Asko ensin hymähtää turhautuneesti *hmh* ja heti perään häntä jo naurattaa. Asko harmittelee rivillä 03, että *(vi)ttu ku s(i)tä ei* (tilanteen hektisyyden vuoksi) *kerkee ees boostata täytee* (ks. luku 3.3.). Pelaajat kuuntelevat muutaman sekunnin hiljaa (rivi 05), jonka jälkeen Unto epäröi hiukan oletettavasti kuulemiaan askeleita: *ellet tuo ollu sinä* (rivi 06). Lähes saman tien Unto kuitenkin jatkaa samalla rivillä: *ei se voinu olla*. Paikka paikoin aineistossani esiintyy kohtia, joissa pelaajat puhuvat ikään kuin itsekseen. Uskon, että tarkoituksena on omia ajatuksia ääneen puhumalla antaa myös kanssapelaajille tietoa siitä, mitä alueella oletettavasti tapahtuu. Riveillä 06–07 Unto jatkaa perusteluillaan *ku sää oot siellä mun takana*.

Muutaman sekunnin (rivi 08) kuluttua molemmat pelaajat alkavat puhua lähes samanaikaisesti. Pällekkäispuhunnan vuoksi on mahdotonta saada selvää, mitä Unto tilanteessa tarkalleen sanoo, mutta pelikuvassa molemmat pelaajista lähtevät yhtä aikaa ylittämään kiviaitaa kiipeämällä sen yli. Unto aloittaa rivin 09 epäselvän puheenvuoron sanomalla *en tiiä* ja kiipeää pelikuvassa jo aidan yli. Asko heti perään (rivillä 10) ilmoittaa juhlallisesti uhrautuvansa ja menevänsä aidan yli: *mää uhraudun mää meen tästä aijalta*. Tässä rivin 10 puheenvuorossa on myös tämän esimerkkikatkelman direktiivis-komissiivinen

vuorovaikutustoiminto eli tarjous. Asko esittää tarjouksen, jossa hän kiipeää aidan yli ensimmäisenä todennäköisesti siksi, että saataisiin ainakin tietoa oletettavasti hyvin lähellä piileskelevän vihollispelaajan tarkasta olinpaikasta. Ehkä Asko olettaa vihollisen havainneen myös heidät alueella ja vahtivansa kiviaitaa, jolloin sen yli kiipeäminen molemmilta pelaajilta samaan aikaan olisi erittäin vaarallista. Joka tapauksessa puheenvuoro sisältää tarjouksen, koska puhuja–hyötyjä-suhteessa tarkasteltuna Asko toimii tilanteessa itse ja koska hän saattaa hyvin todennäköisesti kuolla toiminnan seurauksena, ei hän ainakaan itse hyödy toimimisesta, joten hyötyvä taho on Unto tai koko muu joukkue.

Mitään ei selvästikään kuitenkaan tapahdu, koska molempien pelaajien ylitettyä aidan he liikkuvat yli 6 sekuntia (rivi 11) kohti pelialuetta kuulematta tai näkemättä mitään merkkiä vihollisesta. Hiljaisuuden rikkoo Askon muistutus Untolle siitä, että yksi aiemmin havaittu vihollisjoukkue on *tuola jossai vasemmalla* (rivi 12). Viholliset ja suunta ovat tuttuja aiemmasta pelitilanteesta, koska Asko lisää vielä rivillä 13 perustelun hänen päättelemälleen suunnalle *[ne] ketä me ammuttii*. Muistutuksen Unto kuittaa lyhyesti myönteisyyttä viestivällä dialogipartikkelilla *mm* (VISK §792) ja toteamalla *niihän ne on* (rivi 14).

#### 4.2. Pyyntö

Pyynnössä tuleva toimija on joku muu kuin puhuja ja hyötyjä puolestaan pyynnön esittävä puhuja (Couper-Kuhlen 2014). Esittelen seuraavaksi aineistostani tapauksen, jossa Sasu pyytää muita pelaajia havainnoimaan ympäristöään erityisesti tiettyjen aseiden osalta. Hän omien sanojensa mukaan tarvitsee *aakoon* (rivi 01) tai *äskooässän* (rivi 15).

#### ESIMERKKI 3. Kalashnikov tai Simonov.

01 Sasu: tuota, (.) **sanokaa jos löytyy aakoo** ((AKM-rynnäkkökivi-  
02 vääri)) tai joku.  
03 Lari: löyty;  
04 Valio: öö, (.) tuolla oli aakoo. (.) kans,  
05 Sasu: ((yskii))  
06 Valio: onko kaikilla suojat,  
07 (2.0)  
08 Markku: mjoo=on (.) kakkosen [vesti vois vielä,

09 Valio: [ (--)  
 10 Sasu: joo sama,  
 11 Lari: sama;  
 12 Sasu: kakosen kypärä ja ykösen vestti on  
 13 Valio: joo  
 14 (12.5)  
 15 Sasu: **äskooäski ois hyvä löytää;**  
 16 (12.0)  
 17 Lari: mitä teekkö nää jotaki tehtävää et pittää  
 18 löytää tiettyjä aseita;  
 19 Valio: [hh  
 20 Sasu: [e:h

Tässä esimerkkitapauksessa siis Sasu ei ole itse onnistunut löytämään tiettyjä aseita ja katsoo parhaakseen turvautua pelikavereiden apuun etsinnässä. Hän aloittaa esimerkkitarkkelman puhetilanteen rivillä 01 suunnittelupartikkelilla *tuota* (VISK § 792) ja jatkaa pyytämällä muuta joukkuetta kertomaan, mikäli he löytävät AKM-tyyppisen rynnäkkökiväärin eli *aakoon* tai jonkin muun vastaavan aseeseen (rivi 02).

Lari vastaa käytännössä välittömästi Sasun puheenvuoron jälkeen imperfektimuotoisella finiittisellä verbillä *löyty* (rivi 03). Varmuudella ei voida sanoa, tarkoittiko Lari nimenomaan *aakoon* vai jonkin muun rynnäkkökiväärityyppisen aseeseen löytymistä. Todennäköisempää on, että hän löysi AKM-rynnäkkökiväärin, koska kuten jo mainitsin, Lari reagoi lähes välittömästi Sasun puheenvuoron jälkeen. Sasun puheenvuoro päättyy rivillä 02 lisäykseen *tai joku*. On siis perusteltua väittää, että Lari reagoi Sasun puheenvuoron varhaisempaan osaan (rivi 02).

Valio osallistuu keskusteluun ilmoittamalla, että hän on myös paikallistanut yhden AKM-rynnäkkökiväärin aiemmin (rivi 04). Valio ei puhumahetkellä ole AKM:n luona, koska käyttää paikan adverbialia *tuolla* ja imperfektimuotoista eksistentiaaliverbiä *oli* (rivi 04). Ennen kuin Valio jatkaa puheenvuoroaan rivillä 06, Sasu yskii rivillä 05. Valio kysyy seuraavaksi muulta ryhmältä, että *onko kaikilla suoijat* (rivi 06). Hän siis jatkaa keskustelua samassa aihepiirissä, joka on tässä tapauksessa varusteiden etsiminen ja ryhmän varustetilanteen kartoittaminen. Markku vastaa Valiolle rivillä 08 löytäneensä jo suoijat, mutta *kakkosen vestti voisi vielä*. Markku tarkoittaa todennäköisesti sitä, että hän haluaisi vielä löytää suojaustason kaksi luotiliivit (ks. luku 3.3.), vaikka hänen puheenvuorostaan



puuttuukin infiniittinen verbi. Valio aloittaa päällekkäispuhunnan rivillä 09 Markun puheenvuoron päälle, mutta puheenvuorosta ei saa selvää, mitä Valio sanoo. Päällekkäispuhunnan jälkeen Sasu jatkaa vielä varustetilanteen kartoituskeskustelua rivillä 10 ilmoittamalla hänen tilanteensa olevan sama kuin Markulla – hänkin haluaisi siis löytää tason kaksi luotiliivit, mitä hän tarkoittaa *joo sama* -puheenvuorollaan. Myös Lari lisää heti perään olevansa samassa tilanteessa edellisten puhujien kanssa.

Sasu jatkaa rivillä 12 omaa *joo sama* -puheenvuoroaan (rivi 10) kertomalla, mitä suoja-varusteita hänellä jo on: *kakosen kypärä ja ykösen vesti on*. Valio vastaa puheenvuoroon myönteisellä dialogipartikkelilla *joo* (rivi 13) (VISK §792). Tämän jälkeen keskustelussa seuraa verrattain pitkä, 12,5 sekuntia kestävä tauko (rivi 14). Rivillä 15 Sasu jatkaa yhä edelleen varustekeskustelua ilmoittamalla, että *äskooäski ois hyvä löytää*. Sasun puheenvuoroa seuraa taas 12 sekunnin mittainen tauko keskustelussa, jonka rikkoo Larin puheenvuoro *mitä teekkö nää jotaki tehtävää et pitää löytää tiettyjä aseita* (rivit 17–18). Tähän Sasu vastaa kuitenkin kieltävästi rivillä 20.

Sasun rivien 01 ja 15 vuorot voidaan joka tapauksessa perustellusti luokitella pyynnöiksi, sillä toimijoina molemmissa tapauksissa on joku muu pelaaja kuin Sasu itse ja toisaalta molemmissa tapauksissa aseista hyötyy niitä etsivä Sasu. Rivin 15 vuoro ei varsinaisesti ole suora pyyntö, mutta se voidaan laskea sellaiseksi, koska Sasu jatkaa rivillä 01 aloittamaansa puheenaihetta. Tätä päätelmää perustelen sanassa *äskooäs* esiintyvällä liitepartikkelilla *-ki*, mikä viittaa siis sekä *aakoon* että *äskooässän* aktiiviseen etsimiseen.

Seuraavassa esimerkissä (ESIMERKKI 4) joukkue on joutunut tulitaisteluun vihollista vastaan. Pelaajat yrittävät kommunikoimalla selvittää vihollisen olinpaikkaa ja saavat tehtyä yhden vihollispelaajan toimintakyvyttömäksi.

#### ESIMERKKI 4. Oikealla vai vasemmalla puolella.

- 01 Antero: tuota: (1.0) öö siinä on se iso: (.) kivi:(.) höskä;  
 02 Tapio: joo ja oikiällä [puolella,  
 03 Antero: [sen vasemmalla puolella;  
 04 Olavi: (huomasha).  
 05 Ilmari: joo nään, ((laukauksia)) (1.0) knokattu,  
 06 Tapio: no mitä: (.) [vittua:  
 07 Ilmari: [hmh

08 Olavi: mää tuu? (.) k' mää ehi eka. (1.0) mää äkkiä (.)  
 09 buustaan itteni.  
 10 (1.5)  
 11 Ilmari: **koitak Antsa saaha se knokki [tapettua,**  
 12 Antero: [joku juok-,  
 13 ((laukauksia))  
 14 (1.5)  
 15 Antero joo (.) sieltä tullee [joku  
 16 Olavi: [(--)  
 17 Antero: Tapiota kohi (.) sillä ei oo kamoja. ((laukauksia))  
 18 Tapio: heitti kranaati tähä;  
 19 Antero: tullee oikialta puolelta Tapiota.

Katkelma alkaa ESIMERKKI 2:n tavoin suunnittelupartikkelilla *tuota* (VISK § 792), jossa tällä kertaa loppuvokaali on pitkä (rivi 01). Tässäkin tapauksessa on syytä olettaa, että partikkeli profiloii suhdetta nykyhetken ja tulevan välillä (Etelämäki & Jaakola 2009). Antero siis rivin 01 alussa ikään kuin valmistautuu kertomaan tulevasta.

Antero jatkaa rivin 01 puheenvuoroaan selostamalla havaitsemansa vihollisen olinpaikkaa. Anteron puheessa on nähtävissä jälleen pitkien loppuvokaaleiden esiintyminen sanoissa *iso* ja *kivi* (rivi 01). Prosodisesti pitkien tai puolipitkien vokaalien esiintyminen järjestelmällisesti viittaa itsekorjaukseen (VISK § 1075).

Tapion rivin 02 puheenvuoro alkaa samaistumista ilmaisevalla dialogipartikkelilla *joo* (VISK § 798). Hän jatkaa lisäämällä, että myös Anteron mainitseman *kivihöskän* oikealla puolella on havaittu vihollinen. Tapion puheenvuorosta puuttuu verbi, mutta voidaan olettaa, että hän jättää vain Anteron puheenvuoron *on*-verbin toistamatta ja jatkaa puheessaan siitä, mihin Antero jäi rivillä 01 rinnastamalla oman puheenvuorossa rinnastuskonjunktioilla *ja* (rivi 02) Anteron puheenvuoroon.

Antero puhuu Tapion vuoron lopun päälle rivillä 03 ilmoittamalla *kivihöskän* (rivi 01) vasemmalla puolellakin olevan vihollisia. Tässä tilanteessa on kuitenkin mahdotonta sanoa varmaksi, onko pelaajien sijoittuminen pelimaailmassa vain sellainen, että he puhuvat samasta vihollishavainnosta päinvastaisilla suuntailmoituksilla *oikialla* (rivi 02) vs. *vasemmalla* (rivi 03). Toinen vaihtoehto päinvastaiselle informaatiolle on, että he puhuvat saman kivisen esteen takana olevista kahdesta eri vihollispelaajasta. Jälkimmäinen

vaihtoehto lienee todennäköisempi, koska Anteron ja Tapion täytyisi olla käytännössä täysin vastakkaisissa suunnissa heidän voidakseen ilmoittaa samasta vihollisesta täysin päinvastaisella informaatiolla.

Rivin 04 Olavin puheenvuoro on epäselvä, joten sen sisällöstä ei ole täyttä varmuutta. Hän saattaa varmistaa muilta pelaajilta, että huomasivathan he mainitun vihollisen tai sitten hän saattaa puhua itseksensä ja todeta, että hän vihdoinkin itsekin huomasi piiloutuneen vihollispelaajan. Kolmas vaihtoehto on, että hän toteaisi vihollispelaajan vihdoinkin huomanneen hänet.

Seuravaaksi keskusteluun osallistuu myös ryhmän neljäs jäsen, Ilmari. Hän vastaa myöntävästi näkevänsä mainitun vihollisen *joo nään* (rivi 05). Ilmari voi tulkita Olavin rivin 04 puheenvuoron hänelle esitettyksi kysymykseksi *huomasithan* tai *huomashan Ilmari* tai sitten hän saattaa vain todeta viimeisenä pelaajana ääneen, että hänkin näkee yhdessä havaitun vihollisen. Välittömästi havainnon ilmoittamisen jälkeen kuuluu laukauksia, ja sekunnin mittaisen tauon jälkeen Ilmari ilmoittaa vielä tehneensä vihollistaistelijan toimintakyvyttömäksi TU-partisiippimuotoisella *knokata*-verbillä *knokattu* (rivi 05).

Keskustelu jatkuu rivillä 06 Tapion ihmetellessä ääneen jotakin *no mitä (.) vittua*. Tapion puheessa sanoissa *mitä* ja *vittua* on taas molemmissa pitkä viimeinen vokaali, mikä käyttyy tässä tapauksessa ylipitkänä vokaalina. Tapion käyttämä voimasanan *vittu* partitiivimuoto ilmaisee hänen puheessaan affektiivista reagoimista johonkin juuri äsken tapahtuneeseen (VISK § 1725). Mikrotauko sanojen *mitä* ja *vittua* välissä voi merkitä pientä epäröimistä puhujan puheesta siitä, onko tilanne tarpeeksi negatiivinen tai yllättävä voimasanan käyttöön. Ilmari reagoi Tapion puheenvuoroon interjektioilla *hmm* (rivi 07), joka on lausuttu päällekkäin Tapion partitiivimuotoisen voimasanan *vittua* (rivi 06) kanssa. Ilmarin käyttämä *hmm*-interjektio on osoitus reagoimisesta Tapion puheenvuoroon tai juuri äsken tapahtuneeseen (VISK § 856).

Keskustelu jatkuu, kun Olavi ilmoittaa rivillä 08 *mää tuu (.) k' mää ehi eka*. Tästä puheenvuorosta voidaan päätellä, että tapahtuma, johon Tapio rivillä 06 voimakkaasti reagoi, oli hänen itsensä knokkaantuminen eli joutuminen taistelukyvyttömäksi (ks. luku 3.3.). Nyt Olavi ilmoittaa olevansa pelaajista se, joka lähtee pelastamaan eli revivettämään Tapiota. Hän perustelee valintaansa sillä, että hän ehtii Tapion luokse

ensimmäisenä. Tämä on tärkeää, sillä pelaajat voivat olla vain rajallisen ajan knokatussa tilassa, jonka jälkeen he putoavat pelistä kokonaan. Olavi ilmoittaa vielä lopuksi boostaavansa itsensä (rivit 08–09), mikä tarkoittaa energiajuomien tai kipulääkkeiden nauttimista pelissä elämäpisteiden puskuroimiseksi (ks. luku 3.3.).

Esimerkin viimeinen vuoro *koitak Antsa saaha se knokki tapettua* (rivi 11) pitää sisällään Ilmarin esittämän pyynnön. Ilmari on onnistunut knokkaamaan vastustajan ja pitää tärkeänä knokatun vastustajan lopullista pudottamista pelistä. Ilmari käyttää Anterosta lempinimeä Antsa. Jälleen kerran vuoron luokittelemista juuri pyynnöksi voidaan tarkastella kriittisesti. Tilanteessa selkeästi Ilmari esittää Antsalle eli Anterolle pyynnön tappaa knokki, jolloin tilanteessa tulevaisuuden toimija on Antero. Hyötymiskysymys on kuitenkin taas monitulkintainen, ja onkin perusteltua kysyä, kuka hyötyy knokin tappamisesta eniten, Ilmari vai koko pelaajaryhmä.

Pelissä lasketaan jokaisen pelaajan henkilökohtaiset tapot. Pelaajan alun perin taistelukyvyttömäksi tehnyt ampuja on se, joka saa lopulta pelaajasta tapon kun hän putoaa lopullisesti pelistä. Lopullinen pelistä pudottaminen voi tapahtua knokatun pelaajan ampumisella tai tietyn ajan kuluttua, mikäli taistelukyvyttöä pelaajaa ei onnistuta pelastamaan eli revivettämään (ks. luku 3.3.). Vaikka peliä pelaavilla pelaajilla on kaikilla yhteinen tavoite, voittaa peli (Heinilä 2019: 3), on mahdollista, että pelin lopussa yksittäisen pelaajan keräämät tapot ovat huomionarvoinen seikka. Tästä syystä on siis mahdotonta sanoa, pyrkiikö Ilmari hyötymään knokin tappamisesta itse vai kokeeko hän sen tarpeellisenä koko ryhmän edun kannalta.

Vastauksen rivin 11 vuoroon aloittaa Anteron ilmoitus siitä, että vihollispelaaja on tulossa *knokattua* Olavia kohti (rivi 12). Itse vastausvuorona toimii vasta myönteinen dialogipartikkeli *joo* (rivi 15), tätä tärkeämpänä Antero pitää kuitenkin Olavin ja häntä *revivettämään* lähteneen Tapion varoittamista lähestyvistä vihollispelaajasta (rivi 13), minkä hän ilmoittaa ja ampuu laukauksia ennen rivin 15 kuittausta Ilmarille. Rivillä 15 Antero saa jatkettua, että vihollinen tulee Tapiota kohti ja seuraavalla rivillä hän antaa muulle joukkueelle vielä lisäinfoa siitä, että vihollisella ei ole *kamoja* (rivi 17). *Kamoilla* Antero mitä ilmeisimmin tarkoittaa tässä tapauksessa tavaroita tai varusteita kuten luotiliiviä ja kypärää (Kauhanen 2014). Heti perään Tapio ilmoittaa, että vihollinen heitti käsikranaatin

lähelle häntä (rivi 18). Tähän Antero ei reagoi muuten kuin kertomalla vielä lisää tietoa siitä, kummalta puolelta Tapiota vihollinen lähestyy (rivi 19).

Seuraavassa esimerkkitarkastelussa (ESIMERKKI 5) pelaajat ovat jälleen tilanteessa, jossa he yrittävät selvittää vihollispelaajien olinpaikkaa. Kesken tilanteen Ilmari pyytää havainnointiin Tapion apua, joka on jo pudonnut pelistä ja pystyy siten katselemaan peliä oman joukkueen elossa olevien pelaajien silmin (ks. luku 3.3.).

#### ESIMERKKI 5. Katoksää mun ruutua.

- 01 Ilmari: misähä tää [kaveri (oikee) on.  
 02 Antero: [(?) piilossa, (.) he he  
 03 (1.5)  
 04 Olavi: oommää aika hyväsä piilosa,  
 05 Ilmari: tiiäksää Tapio sen [olinpaikan;  
 06 Antero: [hh  
 07 Ilmari: **katoksää mun ruutua** se tuota j's sää (.) ko mää en oo  
 08 täälä nyt ollu. ((laukauksia)) jaa siellä, ((laukauksia))  
 09 sia)) n- se jäi siihe,  
 10 (2.0)  
 11 Ilmari: [sillä oli kypärrää ollenkaa; (--)  
 12 Tapio: [sitte tuota (1.0) siellä oikiällä puolella, (.)  
 13 ehkä [on. ((laukauksia))  
 14 Ilmari: [oke:i joo,  
 15 Tapio: tai (-- ruumis j'ku, ((laukauksia))  
 16 Ilmari: nii (.) tuntuu olevan joo. ((laukauksia))

Rivillä 01 Ilmari aloittaa esimerkkitarkastelun keskustelun miettimällä ääneen vihollispelaajan olinpaikkaa. Hän käyttää kysymyssanan *missä* pohjoispohjalaista yhden s-kirjaimen murrevarianttia *misä* (esim. Kettunen 1940: kartta 104). Ilmari lisää myös kysymyssanaan *-hAn*-liitepartikkelin, joka merkitsee tässä tapauksessa todennäköisesti epäroivää tiedustelua puheessa (VISK § 832). Kysymyssanan jälkeen Ilmari jatkaa artikkelimaisella pronomiinilla *tää*, joka tässä tapauksessa nimeä keskusteluun uuden näkökulman (VISK §569). Ilmari käyttää vihollispelaajasta *kaveri*-nimitystä, jota esimerkiksi joukkueurheilussa toisinaan käytetään vastustajasta (Häkkinen 2019, *Urbaani sanakirja*). Ilmarin rivin 01 puheenvuoron loppuosa jää kuulematta selvästi, koska Antero aloittaa päällekkäispuhunnan *kaveri*-sanon (rivi 02) kohdalla.

Anteron vuoro rivillä 02 on epäselvä. On mahdotonta päätellä, puhuuko Antero Ilmarille vai rivillä 04 keskustelua jatkavalle Olaville. Pällekkäispuhunta Ilmarin kanssa viittaisi siihen, että Antero ei vastaa Ilmarin rivin 01 puheenvuoroon, sillä läpi aineistoni on harvinaista, että pelaajat eivät kuuntelisi kanssapelaajien puheenvuoroja loppuun ennen toisillensa vastaamista. Joka tapauksessa Antero todennäköisesti kertoo joko vitsin tai muuten ikään kuin keventää puheenvuoronsa lopun naurulla *he he* (rivi 02).

Lyhyen tauon jälkeen Olavi vastaa olevansa *aika hyvässä piilossa* (rivi 04). Olavin vuoro ei selity oikein minään muuna kuin vastauksena Anterolle: Antero käyttää vuorossaan sanaa *piilossa*, joten on täysin mahdollista, että kuulematta jäänyt osa hänen puheestaan (rivi 02) on Olaville huumorilla esitetty kysymys tai huomautus piiloutumisesta. Huomionarvoista on, että Olavin puheenvuorossa ei esiinny naurua toisin kuin Anteron puheenvuorossa.

Ilmari kysyy Tapiolta rivillä 05 ensin tietääkö tämä vihollisen olinpaikkaa ja pian vielä rivillä 07 *katoksää mun ruutua* (ks. luku 3.3.). Tämän Ilmarin rivin 07 vuoron voi tulkita pyynnöksi, jolla Ilmari pyytää Tapiolta apua vihollispelaajien paikantamiseen Ilmarin silmin. Ilmari perustelee pyyntönsä siten, että Tapio on ollut tilanteessa hetkeä aiemmin, koska vihollinen on onnistunut pudottamaan hänet pelistä. Ilmari ajattelee Tapiolla olevan parempi tilannekuva tapahtumista kuin hänellä itsellään: *se tuota j's sää (.) ko mää en oo täällä nyt ollu* (rivit 07–08). Ilmarin puheenvuoron *se* (rivi 07) on demonstratiivipronomini, joka viittaa keskustelussa tunnistettavissa olevaan elementtiin eli tässä tapauksessa todennäköisesti *kaveriin* (rivi 01) (VISK § 569). *Tuota* (rivi 07) on jälleen suunnittelupartikkeli (VISK § 792), joka pohjustaa puheenvuoron jatkoa ja itse perustelua pyynnölle *j's sää (.) ko mää en oo täällä nyt ollu* (rivit 07–08).

Välittömästi Ilmarin perusteltua pyyntönsä rivillä 08 alkaa kuulua laukauksia. Ilmari saa siis tiedon vihollisen olinpaikasta ennen kuin Tapio ehtii reagoimaan hänen pyyntöönsä. Vihollispelajaa ampuu Ilmaria kohti, ja Ilmari toteaa löytäneensä vihollisen *jaa siellä* (rivi 08). Ilmarin toteamuksessa *jaa* toimii uutta tietoa vastaanottavana dialogipartikkelina (VISK § 798) ja *siellä* suuntaa tai paikkaa merkitsevänä adverbinä (VISK § 647). Varsinaista tarkkaa lokaatiota adverbi *siellä* ei tässä vuorossa määrittele, josta voidaan päätellä Ilmarin puhuvan ikään kuin itselleen ja kenties hänen ruutuaan katselevalle Tapiolle – kummallekin heistä lienee selvää, mitä Ilmari tarkoittaa, koska vihollinen näkyy hänen

ruudullaan (KUVA 5). Heti tämän sanottuaan kuuluu taas useita laukauksia ja Ilmari toteaa *n- se jäi siihe* (rivi 09). Puheenvuoron lopun *n-* on hyvin todennäköisesti huolimattomasti lausuttu dialogipartikkeli, jonka tehtävä on jälleen merkitä uuden tiedon vastaanottamista (VISK § 798). Demonstratiivipronomini *se* merkitsee taas vihollista ja *jäi* on imperfektimuoto verbistä *jäädä*. *Jäädä* tarkoittaa todennäköisesti tämän tutkielman aiheistossa keskustelijoiden tapaa puhua pelistä tippumisesta tai kuolemista eli se on eräänlainen kiertoilmaus kuolemalle. Vuoron lopun *siihe* on paikan adverbi, joka jättää taas varsinaisen tarkan lokaation määrittelemättä.



KUVA 5. Ilmari näkee vihollisen olinpaikan kiikaritähkäimensä läpi heti sen jälkeen, kun hän on kysynyt Tapiolta apua havainnointiin.

Kahden sekunnin tauon (rivi 10) jälkeen Ilmari jatkaa keskustelua sanomalla *sillä oli kypärää ollenkaa* (rivi 11). Ilmarin rivin 11 puheenvuoro ja Tapion rivin 12 puheenvuoro ovat puhuttu päällekkäin keskenään. Todennäköisesti tästä syystä Ilmarin rivin 11 puheenvuoron lopussa on kuulematta jäänyt tai epäselvästi puhuttu jakso. Rivin 11 *sillä oli kypärää ollenkaa* on syntaktisesti ongelmallinen, koska siitä puuttuu kieltosana. Mielestäni on kuitenkin todennäköisintä, että Ilmari tarkoittaa, ettei vihollispelaajalla ollut kypärää päässään, kun Ilmari sai hänet pudotettua pois pelistä rivillä 09. Tapio aloittaa puheenvuoronsa rivillä 12 puhumalla Ilmarin päälle ja ilmoittamalla seuraavan mahdollisen

vihollisen olinpaikan: *sitte tuota (1.0) siellä oikiällä puolella ehkä on* (rivit 12–13). Tapion puheenvuoron alun *sitte* on tulevaan tai seuraavaksi kuultavaan informaatioon suhteuttava ajan adverbti (VISK § 649), jota seuraa jo aineistostani tuttu suunnittelupartikkeli *tuota*, jonka tehtävä on *sitten*-adverbin tavoin luoda yhteys nykyhetken ja tulevan välille (Etelämäki & Jaakola 2009). Sekunnin mittaisen tauon jälkeen Tapio ilmoittaa vihollisen mahdollisen lokaation paikan adverbilla *siellä* (VISK § 647) ja vertikaalisuutta ilmaisemalla paikan adverbilla *oikiällä* (rivi 12). Huomionarvoista on Tapion puheenvuoron episteemistä modalisuutta edustava modaalinen adverbti *ehkä*, jota kaiken lisäksi Tapio vielä painottaa voimakkaasti puheessaan (VISK § 667). *Ehkä*-adverbilla Tapio siis ilmaisee epävarmaa asennettaan vihollisen mahdollisen olinpaikan paikkansapitävyydestä.

Kuuluu laukauksia, joiden jälkeen Ilmari kuittaa vastaanottaneensa Tapion välittämän informaation kahdella myönteisellä dialogipartikkelilla *okei* ja *joo* (rivi 14) (VISK § 792). Ensimmäisen dialogipartikkelin *e*-kirjaimen Ilmari lausuu pitkänä, joka merkitsee harkintaa tai epävarmuutta puheessa samalla tavalla kuin epäröintiään *öö*, *tuota* tai *noh* (Levinson 2012). Rivillä 15 Tapio jatkaa aiempaa puheenvuoroaan aloittamalla konjunktiolla *tai*, joka rinnastaa rivin 15 puhenvuoron ja hänen aiemman puheenvuoronsa (rivit 12–13). Tapion rivin 15 puheenvuorossa on epäselvä jakso, jonka jälkeen hän sanoo *ruumis j'ku*. Tapio tarkoittaa tällä todennäköisesti sitä, että hän on nähnyt joko elävän vihollisen *siellä oikiällä puolella* (rivi 12), ruumiin tai jotakin muuta. Joka tapauksessa hän lisää rivin 15 vuorollaan epävarmuutta aiempaan ilmoitukseensa vihollisen olinpaikasta. Vuoron lopussa kuuluu taas useita laukauksia, ja Ilmari toteaa *nii (.) tuntuu olevan joo* (rivi 16). Rivin 16 vuoro on siitä mielenkiintoinen, että se voidaan tulkita myös ironiseksi vastaukseksi Tapion epävarmuuteen siitä, onko hänen havaintonsa elävä vihollinen vai kenties ruumis. Ilmaria kohti suuntautuvista laukauksista päätellen Tapio on kuitenkin nähnyt elävän vihollisen. Ilmarin rivin 16 puheenvuoro voi totta kai liittyä myös Tapion rivillä 85 kuulematta jääneeseen jaksoon, joka poistaisi ironian todennäköisyyden. Esimerkki loppuu laukausten jatkuessa (rivi 16).

Seuraavassa esimerkissä (ESIMERKKI 6) pelaajat ovat hajaantuneet etsimään kukin tahollaan varusteita. Lari aloittaa puheenvuorollaan muistuttamalla Valiota *stokin* eli stockin, aseensa perään, olinpaikasta. Valio on mitä ilmeisimmin aiemmin kysellyt muilta pelaajilta kyseisen osan perään, mikä käy ilmi Larin puheenvuoron lopusta *jos sää vielä kaipaavat sit-* (rivi 01).



## ESIMERKKI 6. Hyödytön pyyntö.

- 01 Lari:           täällä on se stokki Valio jos sää vielä kaipaat sit-.
- 02 Valio:         just löysi.
- 03                 (1.5)
- 04 Sasu:         **ota mulle jos mahtuu;**
- 05                 (4.0)
- 06 Valio:         hh
- 07 Markku:       °vittu°.
- 08                 (4.0)
- 09 Lari:         ei mahu;
- 10 Valio:         täällä on kakkosen vesti.
- 11 Lari:         mää tarvin sen,

Valio vasta Larin puheenvuoroon rivillä 02 toteamalla *just löysi*. *Just* on tässä vuorossa puhekielinen variantti menneeseen tai edeltävään suhteuttavasta ajan adverbista *juuri*. *Löysi* taas on imperfektimuotoinen finiittinen verbi, josta on persoonan tunnus pudonnut lopusta pois. Valio on siis juuri äsken löytänyt aseensa perän, jota Lari hänelle tarjoaa eikä siksi enää tarvitse sitä. Lyhyen tauon jälkeen Sasu esittää tämän esimerkkikatkelman varsinaisen pyynnön, *ota mulle jos mahtuu* rivillä 04. Kuten aiemmissakin tapauksissa, tässäkin esimerkissä pyynnön esittäjä velvoittaa yhtä (tai useampaa muuta) ryhmän jäsentä toimimaan tulevaisuudessa puhujan omaksi hyödykseen.

Neljän sekunnin tauon (rivi 05) jälkeen Valio uloshengittää ääneen (rivi 06). Tämän jälkeen Markku osallistuu keskusteluun voimasanalla *vittu* (rivi 07), joka on lausuttu muuta ympäröivää keskustelua hiljaisemmalla äänensävyllä. Markun rivin 07 vuoro tuskin liittyy mitenkään ympäröivään keskusteluun, sillä pelissä läpi aineistoni pelaajille tapahtuu yhtäaikaisesti paljon eri asioita, joita he joskus kommentoivat tai sadattelevat itsekseen.

Jälleen neljän sekunnin tauon (rivi 05) jälkeen Lari vastaa aika paljon aiemmin esitettyyn Sasun pyyntöön *ota mulle jos mahtuu* (rivi 04) sanomalla *ei mahu* (rivi 09). Heti tämän jälkeen Valio ilmoittaa löytäneensä suojaustason kaksi luotiliivit (ks. luku 3.3.) (rivi 10), jotka taas Lari ilmoittaa tarvitsevansa (rivi 11). Tässä esimerkkikatkelmassa Larin puheenvuorot ovat mielenkiintoisia siksi, ettei hän lainkaan pahoittele tai ehdota muita ratkaisuita aseensa perän (*stock*) saamiseksi Sasulle. Hän vain toteaa, ettei osa mahdu hänen reppuunsa ja vastaa heti sen jälkeen jo Valion mainintaan luotiliiveistä. Sasun pyyntö

velvoittaa muita pelaajia toimimaan hänen hyödykseen, mutta esimerkkitatkelman lopputulos on se, että Lari toimii vain vastaamalla suullisesti Sasulle kielteisesti eikä Sasu näin ollen lopulta hyödy pyynnöstään mitenkään.

Tämän alaluvun viimeisessä esimerkissä (ESIMERKKI 7) pelaajat ovat joutuneet tuli- taisteluun vihollista vastaan. Katkelman alussa he kommunikoivat toisilleen havaintojaan vihollisen olinpaikasta ja lopussa yrittävät kiireesti pelastaa knokkaantuneen joukkueeto- verinsa.

#### ESIMERKKI 7. Tulukaa ressa nopiaa.

01 Sasu: tuosa kivellä ((laukauksia))  
 02 (3.0)  
 03 Lari: KUI se o elosa vielä. ((laukauksia))  
 04 (7.0)  
 05 Markku: hyvä:.  
 06 Valio: hyvä,  
 07 Sasu: **tulukaa ressa nopiaa,**  
 08 (1.5)  
 09 Valio: jooj-,  
 10 Lari: ei kerkiä pittää mun pittää hiilata,  
 11 Sasu: ((selvittää kurkkuaan)) **voikko Valio tulla.**  
 12 Valio: ai vittu tuo alue .tullee,  
 13 Sasu: joo mää hiilaa ja mää juoksen,  
 14 Valio: kerkeen, (.) juokse eka. (.) eiku kerkiät sää e:t  
 15 kerkiä. he hh

Rivillä 01 Sasu ilmoittaa muulle ryhmälle havaintonsa vihollisesta adverbialilausek- keellä *tuosa kivellä*. Heti tämän jälkeen kuuluu laukauksia ja kolmen sekunnin tauon (rivi 02) tauon jälkeen Lari ihmettelee ääneen *KUI se o elosa vielä* (rivi 03). Lari korottaa ääntään proadverbissa *kui*, joka on puhekielinen muoto sanasta *kuinka* (VISK § 734). Lari on ampunut vihollista useita kertoja ja on mitä ilmeisimmin hämmästynyt siitä, että vi- hollinen ei ole vieläkään kuollut ja tämän merkiksi korottaa ääntään. Jälleen kuuluu useita laukauksia, joita seuraa seitsemän sekunnin tauko (rivi 04).

Sekä Markku että Valio kommentoivat riveillä 05–06 tilannetta huudahduksena esiinty- vällä nominatiivimuotoisella adjektiivilla *hyvä*. Voidaan olettaa, että vihollinen on saatu

eliminoitua, koska heti rivien 05–06 kommenttien jälkeen Sasu esittää tämän katkelman ensimmäisen pyynnön *tulukaa ressa nopiaa* (ks. luku 3.3.) (rivi 07). Tilanteessa on jälleen pyynnön esittäjänä Sasu, joka velvoittaa muuta ryhmää toimimaan tulevaisuudessa. Tällä kertaa Sasu käyttää *tulla*-verbin imperatiivimuotoa, joka ikään kuin suoraan velvoittaa muita toimimaan. Hän myös pyytää muita tulemaan *nopiaa* eli hän tiedostaa tilanteen kiireellisyyden. Pelaajat ovat joutumassa tuota pikaa pelialueen ulkopuolella lähestyvän sähkökentän saavuttamiksi, joten heillä on kiire saada Sasu *ressattua* ja siten kykeneväksi osallistumaan taas peliin. *Ressaaminen* tarkoittaa samaa kuin *revivettäminen* (engl. resurrect, revive) (ks. luku 3.3.; Heinilä 2019: 3, 8).

Puolentoista sekunnin tauon (rivi 08) jälkeen Valio vastaa Sasun pyyntöön myönteisellä dialogipartikkelilla *jooj-* (rivi 09) (VISK § 792). Heti Valion vuoron jälkeen Lari kuitenkin ilmoittaa kykenemättömyytensä vastaamaan Sasun pyyntöön myöntävästi, koska hänen pitää *hiilata* eli healata (ks. luku 3.3.; Heinilä 2019: 7). Sasu selvittää kurkkuaan ja pyytää nimeltä Valiota tulemaan hänen avukseen (rivi 11). Läpi aineiston on harvinaista, että sama pyyntö toistetaan tai esitetään kohdennetusti yhdelle pelaajista. Nyt Sasu kuitenkin velvoittaa nimenomaan Valiota toimimaan tulevaisuudessa *voikko Valio tulla* (rivi 11).

Valio reagoi tilanteeseen huolestuneesti *ai vittu tuo alue .tullee* (rivi 12). Valion vuorosta huokuu affektiivisuus ja kiire – hän jopa lausuu vuoron viimeisen sanan *tullee* sisäänhengittäen. Sasu reagoi Valion huoleen vakuuttamalla, että heti, kun Valio saa hänet elvytettyä, hän *hiilaa* ja *juoksee* pelialueelle (rivi 13). Seuraavaksi Valio alkaa kommentoimaan elvytysprosessia (rivi 14) *kerkeen*-verbillä. Hän arvioi, että vaikka vaarallinen sähkö lähestyy nopeasti, hän ehtii kuitenkin vielä pelastamaan Sasun. Mikrotauon jälkeen hän kehottaa Sasua juoksemaan ensin pelialueelle turvaan ja hiilaamaan vasta sitten. Toisen mikrotauon jälkeen Valio muuttaa taas kantaansa ja on sitä mieltä, että Sasu ehtii hiilaamaan ennen sähkönsä saapumista, mutta peruu heti taas puheensa rivillä 15 *e:t kerkiä*. Valio lopettaa puheenvuoronsa naurahtamalla (rivi 15) ja huokaamalla ääneen.

### 4.3. Ehdotus

Couper-Kuhlen (2014) erottaa toisistaan kaksi kategoriaa, jotka voitaisiin molemmat kääntää suomen kielellä **ehdotuksiksi**. Nämä ovat *Suggestion*- ja *Proposal*-kategoriat. Tässä työssä tarkoitan ehdotuksilla kuitenkin Couper-Kuhlenin (2014) *Proposal*-kategoriaa ja myöhemmin, alaluvussa 4.4., tarkastelen *Suggestion*-kategoriaa, jonka olen kääntänyt suomen kielelle hiukan englannista poikkeavalla tavalla.

Ehdotus on tähän mennessä esittelemistäni toiminnoista yhteisin. Ehdotuksen tuleva toimija on puhujan lisäksi keskustelukumppani tai keskustelukumppanit, joille ehdotus esitetään. Vastaavasti tulevasta toiminnasta hyötyy ehdottajan ohella yksi tai useampi vastaanottaja. (Couper-Kuhlen 2014.)

Seuraavassa esimerkissä (ESIMERKKI 8) pelaajat ovat yhdessä etenemässä yhä pienevää turvallista pelialuetta kohti. He joutuvat viholliskosketukseen ja joutuvat pysäyttämään etenemisensä. Jonkin aikaa taisteltuaan sekä Sasu että Valio esittävät toistensa puheenvuoroja tukevat ehdotukset riveillä 01 ja 02 koko ryhmän etenemisen jatkamisesta:

#### ESIMERKKI 8. Alueelle puskeminen.

- 01 Valio: yks knokattu,  
 02 Markku: hyvä?  
 03 Lari: h'vä?  
 04 Markku: hyvä, ((laukauksia))  
 05 Sasu: sielä mäen päällä on vielä.  
 06 (5.0)  
 07 Lari: varokaa s'lä on karri sitte.  
 08 (2.5)  
 09 Valio: vittu pääs tonne puun taakse piiloo.  
 10 (4.0)  
 11 Sasu: **(koitetaan) nyt puskee tähä,**  
 12 Lari: mm?  
 13 Valio: joo **mennää nyt alueelle,**  
 14 (4.0) ((tarkkuuskiväärin laukaus))  
 15 Markku: ui: vittu siellähä se on.  
 16 (3.5)  
 17 Sasu: onko täsä lähellä joku vai.  
 18 Lari: vasemmaltaki [ammutaa (?) pellon yli,

19 Markku: [eikö se on sielä, (.) iha ylläälä.  
 20 Sasu: joo.

Katkelma alkaa Valion ilmoituksella siitä, että hän on onnistunut tekemään yhden vihollispelaajan taistelukyvyttömäksi (ks. luku 3.3.) (rivi 01). Sekä Markku että Lari reagoivat Valion puheenvuoroon seuraavilla riveillä (02–03) samalla adjektiivilla *hyvä*, joka on tässä tapauksessa tilannetta luonnehtiva huudahdus (VISK § 603). Myös Markku toistaa muiden reaktion rivillä 04, jonka jälkeen kuuluu useita laukauksia. Sasu kommentoi rivillä 06 tilannetta ilmoittamalla havainneensa lisää vihollisia mäen päällä.

Viiden sekunnin tauon (rivi 06) jälkeen Lari varoittaa muuta ryhmää vihollispelaajan KAR98-tarkkuuskivääristä eli *karrista* (rivi 07). Hänen varoituksensa lopussa on kaksitavuinen partikkeli *sitten*, jonka merkitys tässä kontekstissa on samantapainen kuin vastaavalla partikkelilla *muuten*. Kahden ja puolen sekunnin tauon (rivi 08) jälkeen Valio harmittelee vihollisen pääsemistä turvaan puun taakse: *vittu pääs tonne puun taakse pii-loo* (rivi 09).

Rivillä 10 Sasu ehdottaa koko joukkuetta puskemaan tiettyyn kohtaan pelialuetta, jonka luultavasti katsoo turvallisemmaksi kuin ryhmän nykyisen olinpaikan: *(koitetaan) ny puskee tähä*. Vuoron alussa on epäselvästi kuultu jakso, joka kuitenkin on tunnistettavissa *koitetaan*-verbiksi. Puskeminen tarkoittaa tässä tapauksessa kohti vihollislinjoja tai kohti turvallista pelialuetta etenemistä. Valio tukee Sasun puheenvuoroa omalla vuorollaan rivillä 13 toistaen Sasun ehdotuksen hieman eri sanoin. Molemmissa puheenvuoroissa ehdotetaan koko ryhmän aktiivista toimimista tulevaisuudessa, josta perustellusti myös hyötyvät kaikki (ks. Heinilä 2019: 3).

Hetken kuluttua kuuluu tarkkuuskiväärin laukaus (rivi 14), johon Markku reagoi rivillä 15: *u:i vittu siellähä se on*. Voimasana *vittu* toimii säikähdystä tai hämmästyystä merkitsevän *ui*-huudahduksen voimakkuuden osoittajana (VISK § 1728). Paikan adverbiin *siellä* Markku liittää *-han*-liitepartikkelin, jolla hän ilmaisee ampujan olinpaikan olleen kaikille yhteistä tai entuudestaan tuttua tietoa (VISK § 830): tarkkuuskiväärillä ampuvasta vihollisesta oli puhuttu jo aiemmin riveillä 06 ja 08.

Pian tapahtuman jälkeen Sasu kysyy, *onko täsä lähellä joku vai* (rivi 17). Sasun kysymyksessä on proadverbi *täs(s)ä*, jolla Sasu suhteuttaa olinpaikkaansa alueeseen, jonka vihollishavaintoja hän muilta tiedustelee. Ulkopaikallissijainen *täällä*-proadverbi toimisi paljon laajemman alueen kattavana suhteuttajana kysymyslauseessa, joten Sasua kiinnostaa ilmeisesti vain ryhmän lähimaasto. (VISK § 728.)

Ennen kuin kukaan ehtii vastata juuri Sasun esittämään kysymykseen, Lari ilmoittaa, että myös pelaajista vasemmalla olevan pellon yli ammutaan (rivi 18). Markku vastaa osittain puhuen Larin päälle, että vihollishavainto ei ole ryhmän välittömässä läheisyydessä, vaan *iha ylläälä* (rivi 19). Markku siis ymmärtää Sasun kysymyksen (rivi 17) juurikin vain lähialueeseen suhteutettuna (*tässä*-proadverbi) ja vastaa siksi kieltosanalla *ei*. Markku täydentää kieltävää vastaustaan tarkentamalla vihollishavainnon sijaintia. Hän käyttää tarkennuksessaan demonstratiivipronominia *se*, jolla hän viittaa aiemmin esimerkissä esiintyneeseen havaintoon tarkkuuskiväärillä ampuvasta vihollisesta (rivi 08). Markku ikään kuin toistaa rivin 06 havainnon painottamalla mäen päällistä sijaintia täyteen asetta ilmaisevalla partikkelilla *ihan* eli toisin sanoen ampuja on niin korkealla mäen päällä kuin mahdollista (VISK § 660). Esimerkin lopussa Sasu vielä kuittaa ymmärtäneensä Markun tarkennuksen vihollispelaajan olinpaikasta myönteisellä dialogipartikkelilla *joo* (VISK §792) (rivi 20).

Seuraavassa katkelmassa (ESIMERKKI 9) on mahdollisuus eri tulkintoihin, mutta väitän katkelman direktiivis-komissiivisen vuorovaikutustoiminnon olevan eniten ehdotus. Esimerkissä Olavi yrittää edetä turvaan pelialueelle, mutta ottaa liikaa vahinkoa pelialueen ulkopuolella vaikuttavasta sähkökentästä ja putoaa lopulta pelistä.

#### ESIMERKKI 9. Viimeinen ehdotus.

01 Olavi: vittu mää lähi (.) kuolee (.) joo emmää seleviä  
 02 ennää.  
 03 Antero: ei: vittu;  
 04 Olavi: ei oo hiiliä;  
 05 Antero: mjaa;  
 06 Ilmari: mihihä se quarry-porukka sitte kerkes juosta voi  
 07 että.  
 08 Antero: kai ne meni jo sinne päin.  
 09 Ilmari: mjoo.

- 10 Olavi: ei saatana jääny näin pienestä;  
 11 Ilmari: ((röyhtää)) a:i  
 12 Olavi: **tulkaa hakkee kutone jos joku tarvii.**  
 13 Antero: [e:i,  
 14 Olavi: [osia ja panoksia o iha helvetisti;

Rivillä 01 katkelman keskustelutilanne alkaa Olavin puheenvuorolla. Olavi on turhautunut siitä, ettei hän enää ehdi turvalliselle pelialueelle, ennen kuin sähkö tekee häneen liikaa vahinkoa. Olavi on ilmeisesti ottanut tietoisesti riskin ja liikkunut pois päin turvallisesta pelialueesta, koska hän sanoo itse lähteneensä kuolemaan: *vittu mää lähi kuolee* (rivi 01). Heti perään hän toteaa *joo emmää seleviä ennää*, jossa lausuman aloittaa dialogipartikkeli *joo(h)* (VISK § 792). Vaikka *joo*-dialogipartikkeli on yleensä myönteinen (VISK § 798), tässä tapauksessa se aloittaa negatiivisen lausuman ja sitä seuraa kielto sana *emmää*. Lausuman lopun *ennää* on adverbien *enää* murteellinen variantti. Se ilmaisee Olavin vuoron lopussa (rivit 01–02) sitä, että puheena oleva tavoite eli tässä tapauksessa pelialueelle pääseminen on ohitettu (VISK § 1518).

Myös Antero reagoi tilanteeseen rivillä 03 *e:i vittu*. Kielto sanaa *ei* voimistaa lausumassa voimasana *vittu*, jolla puhuja ilmaisee jälleen reaktion voimakkuutta. Anteron mielestä tilanne on siis erittäin epäedullinen. Olavi jatkaa rivillä 04 omaa, aiempaa puheenvuoroaan (rivit 01–02) lisäämällä syyn sille, miksi hän ei enää ehdi ajoissa turvalliselle pelialueelle. Olavilla ei ole *hiiliä* eli ensiaputarvikkeita, joten hän ei voi enää vaikuttaa elämänpisteidensä kasvattamiseen (ks. luku 3.3.). Antero kuittaa tilanteen *mjaa*-dialogipartikkelilla (rivi 05), joka merkitsee uuden tiedon vastaanottamista (VISK § 798), Olavin tarkennuksen siitä, miksi hän ei ehdi ajoissa turvaan pelialueelle.

Ilmari osallistuu keskusteluun pohtimalla ääneen, mihin ryhmän aiemmin havaitsema vihollisjoukkue on mahdollisesti jo edennyt (rivit 06–07). Aiemman havainnon osoittaa Ilmarin käyttämä artikkelimainen pronomini *se*, jolla puhuja viittaa aiemmassa tai aiemmissa puhetilanteissa käsiteltyyn tarkoitteeseen (VISK § 1413). Hän on myös ilmeisen huolissaan siitä, ettei vihollisesta ole tuoretta havaintoa, koska lisää vuoronsa loppuun *voitettä* -interjektion. Antero kommentoi tällä kertaa Ilmarin puheenvuoroa arvelemalla vihollisen mahdollista suuntaa: *kai ne meni jo sinne päin* (rivi 08), johon puolestaan Ilmari reagoi myönteisellä dialogipartikkelilla *mjoo* (VISK § 798). Olavi jatkaa todella turhautuneena jo katkelman alussa, rivillä 01 alkanutta puheenvuoroaan: *ei saatana jääny näin*

*pienestä* (rivi 10). Lausuman alun *ei saatana* osoittaa taas voimakasta affektiivisuutta puhujan puheessa, eli toisin sanoen Olavi reagoi edelleen äärimmäisen voimakkaasti siihen, ettei aivan ehtinyt turvaan pelialueelle. Lausuman lopun *näin pienestä*, jossa *näin* on intensiteettisana (VISK § 792), viittaa siihen, että Olavin ja turvallisen pelialueen väliin jäi vain hyvin vähän matkaa. Samalla Olavin voimakkaat reaktiot saavat selityksen: matkaa pelialueelle oli enää todella vähän, kun Olavi tippui pelistä.

Olavi putoaa pelistä ja kertoo hänellä olleen *kutonen* eli kuusi kertaa lähentävä kiikaritähntäin sekä paljon aseiden osia ja ampumatarvikkeita: *tulkaa hakkee kutonen jos joku tarvii* (rivi 12), *osia ja panoksia o iha helevetisti* (rivi 14). Hän omalla vuorollaan kehottaa muita toimimaan tulevaisuudessa imperatiivimuotoisella *tulkaa hakkee* -lausekkeella, jota myöhemmin vielä täydentää perustelulla siitä, että hänen ruumiillaan on paljon muulle ryhmälle hyödyllisiä varusteita. Muista pelaajista Antero reagoi tarjoukseen kielteisesti rivillä 13 *e:i*.

Itse tapaus on monimutkainen, sillä Olavi ei voi itse tehdä yhtään mitään tapahtumien edesauttamiseksi, koska hän on pudonnut jo pelistä. Hän kuitenkin ilmoittaa, mitä hän kantoi repussa ja katsoo, että muut pelaajat voisivat hyötyä hänelle jääneistä varusteista. Ilmoittaminen voidaan katsoa yhtäältä aktiiviseksi tekemiseksi, mutta toisaalta tilanne vaatii myös muilta pelaajilta aktiivista toimimista tulevaisuudessa, sillä he joutuvat palaamaan pelialueen ulkopuolelle hakemaan tarvikkeita Olavin ruumiilta.

#### 4.4. Ohjeistus

Kuten alaluvussa 4.3. mainitsin, olen omistanut alaluvun 4.4. Couper-Kuhlenin Suggestion-kategorialle. Couper-Kuhlen (2014) niputtaa suggestion-toiminnon alle myös ohjeistamisen tai neuvomisen (engl. *advice-giving*). Tämän alakategorian tapauksia on tutkimukseni aineistossa sen verran paljon ja ne ovat tutkimukseni luonteen kannalta niin merkittäviä, että päätin irrottaa ne omaksi kategoriakseen tähän alalukuun. Couper-Kuhlenin (2014) aineistossa reilusti yli puolet kaikista suggestion-kategorian alaisista vuorovaikutustoiminnoista ovat joko myönteisiä tai negatiivisia käskyjä tai kehotuksia. Tällaisia tapauksia olen muiden muassa eritellyt alalukuun 4.4. ehdotuksiksi, kuten esimerkiksi *mennä(n) nyt alueelle* (Esimerkki 8, rivi 13) tai *koitetaan puskee alueelle* (Esimerkki 8, rivi



11). Aineistoni suggestion- tai advice-giving-tyyppiset vuorovaikutustapaukset olen nimennyt **ohjeistuksiksi** ja ne ovat suurempia kuin aineistoni ehdotukset. Lisäksi niissä, kuten Couper-Kuhlenkin (2014) toteaa, toiminnon esittäjä käyttää deonttista asemaa ohjeistaakseen jotakin toista ryhmän pelaajista eli toisin sanoen sanelee, miten vastaanottajan tulisi toimia tulevaisuudessa. Tärkein ero tulee kuitenkin toimija–hyötyjä-suhteesta: Aineistoni ehdotuksissa esitetyt toimintovuorot ovat aina tarkoitettu yhteisiksi ja niissä puhuja käyttääkin monikon ensimmäisen ja toisen persoonan (puhekielisiä) muotoja, jotka tosin ovat kieliopillisesti usein passiivimuotoisia: *mennää nyt tähä alueelle, koitetaa puskee tähä, tulkaa hakkee kutonen*. Edellä mainitsemissani ohjeistuksissa puolestaan osoitetaan vuorot hyvin yksilöllisesti jollekin ryhmän pelaajista *älä jää siihen, älä mee sinne, mee päälle*, ja niissä puhuja käyttääkin pääasiassa yksikön toisen persoonan imperatiivimuotoja joko myönteisinä tai kielteisinä.

Kaikissa Suggestion-kategorian vuorovaikutustoiminnoissa Couper-Kuhlen (2014) merkitsee tulevaisuuden toimijan sekä toiminnasta hyötyjän muuksi kuin tilanteessa puhujaksi. Tämä toteutuisi ainakin kaikissa aineistoni esimerkeissä, joissa jo kuollut eli pelistä pudonnut pelaaja ohjeistaa vielä elossa olevia pelaajia toimimaan tietyllä tavoin. Tällaisissa tapauksissa puhuja ottaa itselleen deonttisen aseman, joka mahdollistaa ohjeistamisen jopa pelistä pudottuaan. Lyhyesti deonttisuus tarkoittaa sitä, että joku voi päättää toisen tulevaisuuden tekemisistä (esim. Stevanovic & Peräkylä 2012).

Tämän alaluvun ensimmäisessä esimerkissä (ESIMERKKI 10) pelaajat ovat joutuneet tulitaisteluun vihollisen kanssa. Tilanteesta tekee stressaavan lähestyvä sähkö ja lähistön talokompleksi, jota vihollinen käyttää hyödykseen. Litteraatti alkaa heti Juhanin kuoleman jälkeen, jota hän itse ihmettelee ääneen (rivi 01).

#### ESIMERKKI 10. Rautasade taloilta.

01 Juhani: mite sieltä voi tulla vielä joku mitä [ihimettä  
 02 Pauli: [vittu jäikö  
 03 vajjaaksi  
 04 (1.0) ((räjähdys))  
 05 Pauli: jäi  
 06 (2.5)  
 07 Juhani: ((laukauksia)) sielähä se  
 08 (2.5)

09 Juhani: **älä jää siihe ku se talosta ampuu sut**  
 10 (1.5)  
 11 Pauli: mm  
 12 (6.5)  
 13 Tuomas: öö ryöminkö  
 14 Juhani: [se o yksin siellä  
 15 Lauri: **[taloilta tullee kranaatti älä mee sinne älä mee sinne**  
 16 ((räjähdys)) ui s(h)aatana ((laukauksia))  
 17 Juhani: hyvä osuma päähän **mee mee vaa päälle mee vaa päälle**  
 18 (.) se hiilaa siel  
 19 ((laukauksia))

Juhanin ihmetellessä omaa kuolemaansa Pauli kommentoi jo omaa pelisuoritustaan rivillä 02–03 *vittu jäikö vajjaaksi*. Hän yrittää heittää käsikranaattia vihollisen kohti Juhanin tappaneen vihollisen oletettua olinpaikkaa, mutta heitto jää vajaaksi, minkä hän itsekin toteaa räjähdysen jälkeen rivillä 05. Juhani katselee kuolleena Paulin silmin peliä ja kommentoi ruudulla vilahtavaa vihollista, jonka perään Pauli ampuu useita laukauksia rivillä 07: *sielähä se*.

Lyhyen tauon jälkeen Juhanin rivin 09 vuorolla on esimerkin ensimmäinen ohjeistus *älä jää siihe ku se talosta ampuu sut*. Tässä tapauksessa Juhani ottaa itselleen deonttisen aseman neuvoakseen kuolleista elossa olevaa pelaajaa. Voidaan siis olettaa, että Juhani ainakin itse arvelee hänellä olevan paremman käsityksen alueesta ja siitä, mistä vihollinen mahdollisesti voisi avata tulen kohti Paulia tai elossa olevia pelaajia. Toisaalta voidaan olettaa, että Juhanin deonttisuus juontuu hänen äskettäisestä omakohtaisesta kokemuksestaan, jonka seurauksena vihollinen onnistui pudottamaan hänet pelistä. Ehkä Juhani yrittää ohjeistaa Paulia välttämään omia virheitään. Joka tapauksessa on perusteltua väittää, että hän arvelee ohjeistuksestaan olevan vähintään Paulille tai jopa koko elossa ollelle ryhmälle hyötyä. Pauli reagoi Juhanin ohjeistukseen heti liikkeellä, joka käy ilmi videoaineistosta. Hän liikkuu välittömästi Juhanin ohjeistuksen mukaisesti alarinteeseen, mikä tekee hänestä näkymättömän taloille. Vasta pienen tauon jälkeen (rivi 10) Pauli vastaa myös myönteisellä sanallisella reaktiolla *mm* (rivi 11).

Kulua yli kuusi sekuntia ennen kuin yksi ryhmän knokkaantuneista jäsenistä yrittää kysyä elossa olevilta pelaajilta, että ryömisikö hän (mitä ilmeisimmin lähemmäs elossa olevia pelaajia) heidän suuntaansa. Todennäköisesti Tuomas yrittää tehdä hänen elvyttämisensä

mahdollisimman helpoksi ja alkaa siksi kysymyspuheenvuoronsa johonkin muualle ryömimisestä. Tuomas ei kuitenkaan ehdi muodostaa kokonaista kysymyslausetta, kun Juhani kommentoi vielä aiemmin Paulin ruudulla nähdyn vihollisen olinpaikkaa *se on yksin siellä* (rivi 14). Samaan aikaan Juhani kanssa aloittaa Lauri rivin 15 päällekkäispuhunnan, joka on tämän esimerkkikatkelman toinen ohjeistus. Lauri ilmoittaa Paulille *taloilta tulee kranaatti* ja heti perään hän ohjeistaa *älä mee sinne älä mee sinne*, kun Paulin nähdään juoksevan pelimaailmassa väärään suuntaan eli juuri sinne, mihin Lauri arvelee käsikranaatin lentäneen. Tässä tilanteessa siis Juhani on vaihtanut katseltavaa pelaajaa ja näkee nyt pelitilanteen hetken ajan Laurin silmin. Käsikranaatti räjähtää lähistöllä (rivi 16) ja samalla rivillä Lauri naurahtaa heti perään helpotuksesta ja säikähdyksestä *uis(h)aatana*, kun Pauli onnistuu välttämään kranaatin täpärästi.

Esimerkki jatkuu vielä hetken, kun Lauri heti pian räjähdysten jälkeen ampuu kohti kiven takaa kurkistavaa vihollispelaajaa osuen tätä kypärään. Juhani kommentoi heti rivillä 17 laukausten jälkeen tilannetta *hyvä osuma päähän* ja ottaa taas deonttisen aseman ohjeistukseen Lauria esimerkin lopussa *mee mee vaa päälle*. Ohjeistustaan hän perustelee sillä, että oletettavasti vihollispelaaja joutuu *hiilaamaan* eli antamaan itselleen ensiapua Laurin osuttua tätä päähän. Ohjeistuksesta ei seuraa konkreettista sanallista vastausta, mutta heti pian kuuluu lisää laukauksia (rivi 19).

Seuraavassa esimerkissä (ESIMERKKI 11) kaksi ryhmän jäsenistä on vielä mukana pelissä, Pauli ja Lauri. Juhani on pudonnut pelistä, mutta hän osallistuu taas keskusteluun ja ympäristön havainnointiin katselemalla peliä elossa olevien pelikavereidensa silmin. Esimerkki alkaa siitä, kun Juhani muistuttaa muita pelaajia pelialueen lähestymisestä viiden toista sekunnin kuluttua (rivi 01). Pauli ja Lauri ovat vielä esimerkkikatkelman alussa lähellä toisiaan, mutta Pauli lähtee pian siirtymään kohti pelialuetta *mää lähen jo alueelle päin varmistaa* (rivit 03, 05), joten he erkanevat toisistaan pelimaailmassa.

#### ESIMERKKI 11. Tornin.

01 Juhani:	viistoista sekkaa aikaa sitte
02	(8.0)
03 Pauli:	mää lähen jo alueelle päin
04 Lauri:	joo mee [vaa
05 Pauli:	[varmistaa
06	(2.0)

- 07 Pauli: n' lähti sinne (.) reunallep=päin  
 08 Lauri: okei  
 09 (2.5)  
 10 Pauli: °(v'rmaa käänty jo takas)°  
 11 (1.0)  
 12 Pauli: ja kiertääkö [se  
 13 Lauri: [vieläki siellä (tornisa)  
 14 (3.0)  
 15 Lauri: jos sää näät  
 16 Juhani: [(mee vaa ku ei se oo ampunu Pauli)  
 17 Pauli: [just lähti  
 18 Lauri: joooh (.) sielä tossa (.) **varo siinä ihan sun**  
 19 **oikiallaki voi tulla**  
 20 Pauli: joo mää tiiän sen lähti sieltä tornista  
 21 Lauri: nii mut ei se ollu tornista v' vielä vähä lähempää  
 22 (2.5)  
 23 Pauli: oke  
 24 (2.0)  
 25 Lauri: me'kä ampu pari äijää sinne mutta ei tullu tappoja  
 26 nii  
 27 Juhani: mm (.) **muistakaa puulta puulle nii on jotaki suojaa**  
 28 **aina lähellä**  
 29 (2.0)  
 30 Pauli: mää meen tästä hallin takaa

Pauli jatkaa keskustelua liikkueessaan kohti pelialuetta. Hän kertoo aiemmin havaitun viholliskontaktin siirtyneen *reunalle päin* (rivi 07). Pronominilla *n'* (*ne*) Pauli osoittaa, että kyseessä on aiemmin keskustelussa tutuksi tullut vihollishavainto. Lauri kiittää Paulin havainnon rivillä 08 myönteisellä dialogipartikkelilla *okei* (VISK § 792). Kahden ja puolen sekunnin tauon (rivi 09) jälkeen Pauli jatkaa mutisevalla äänensävyllä havainnointia, tällä kertaa arvelen *v'rmaa käänty jo takas* (rivi 10). Pauli käyttää rivin 10 puheenvuorossaan modaalista adverbia *varmaan*, jolla hän ilmaisee tietonsa vastustajan olinpaikasta olevan epävarma (VISK § 667). Sekunnin tauon (rivi 11) jälkeen Pauli jatkaa vielä ikään kuin taukojen rytmittämää, arvelevaa puheenvuoroaan *ja kiertääkö se* (rivi 12), jossa sanan *se* kohdalla Lauri aloittaa päällekkäispuhunnan *vieläki siellä tornisa* (rivi 13) (ks. KUVA 6). Jää epäselväksi, puhuvatko molemmat pelaajat samasta vihollishavainnosta vai onko Laurin havaitsema pelaaja *siellä tornisa* (rivi 13) havaittu jo ennen Paulin rivillä 07 mainitsemaa vihollista, josta puhuja käytti pronominia *ne*.



KUVA 6. Vihollisia tornissa Laurin silmin katsottuna.

Keskustelu jatkuu kolmen sekunnin tauon (rivi 14) jälkeen Laurin puheenvuorolla *jos sää näät* (rivi 15), joka kuitenkin jää vaille varsinaista vastausta tai reaktiota pelistä pudonneen Juhanin ja peliä pelaavan Paulin päällekkäispuhunnalla. Juhanin rivin 16 puheenvuoro on kokonaisuudessaan hankalasti kuultavissa, joten sen viesti on kaksitulkintainen: Juhani kehottaa Paulia liikkumaan, koska keskustelun vihollinen, johon *se*-pronominilla viitataan, ei ole vielä ampunut. Toinen vaihtoehto on se, että Juhani kehottaa Lauria liikkumaan, koska vihollinen ei ole vielä ampunut Paulia. Tällöin voidaan olettaa, että jos Pauli on jäänyt viholliselta havaitsematta, niin myös Lauri voi liikkua huomaamatta samaa reittiä. Joka tapauksessa Pauli puhuu Juhanin kanssa päällekkäin ilmoittaen *just lähti* (rivi 17). Pauli viittaa todennäköisesti aiemmin havaittuun viholliseen, joka lähti juuri liikkeelle.

Rivillä 18 alkaa Laurin puheenvuoro, joka sisältää tämän esimerkkikatkelman varsinaisen ohjeistuksen. Ensin Lauri kiittää myönteisellä dialogipartikkelilla *jooh* (VISK § 798) Paulin rivin 17 havainnon juuri liikkeelle lähteneestä vihollisesta. Mikrotauon jälkeen Lauri jatkaa kahdella peräkkäisellä proadverbilla *siellä* ja *tuossa*. Mielenkiintoisen tästä

puhunnoksesta tekee se, että *siellä* on laaja-alainen proadverbi, kun taas *tuossa* on suppea-alainen proadverbi. Laaja-alainen proadverbi ilmaisee summittaista sijaintia, suppea-alainen puolestaan tarkempaa sijaintia. Lauri ei kuitenkaan jatka proadverbeilla aloittamaansa puheenvuoroaan, vaan toisen mikrotauon jälkeen hän ohjeistaa pelimaailmassa erillään liikkuvaa Paulia *varo siinä iha sun oikiallaki voi tulla* (rivit 18, 19). Lauri käyttää ohjeistuksessaan imperatiivimuotoista verbiä *varo* ja kertoo heti perään, mistä syystä Paulin tulisi olla varovainen: *iha sun oikiallaki voi tulla*. Intensiteetipartikkeli *ihan* ilmaisee paikan tai suunnan adverbien (*sun*) *oikiallaki* intensiteettiä eli vihollinen voi mahdollisesti olla jo todella lähellä Paulia. Lauri arvelee siis vihollisen aiempaa olinpaikkaa ja liikkeitä hyödyntäen tämän nykyistä sijaintia, jonka varaan perustaa varoituksensa. Paulin vastaus Laurin varoitukseen jatkaa keskustelua rivillä 20: *joo mä tiiän sen lähti sieltä tornista*. Paulia Laurin varoitus ei selvästikään hätkäytä, vaan hän on jo valmiiksi omasta mielestään tietoinen vihollisen mahdollisesta olinpaikasta. Pauli perustelee *joo mä tiiän* -vastauksensa vielä lyhyesti *sen lähti sieltä tornista*, jossa *se*-pronomini viittaa taas aiemmin keskustelussa esillä olleeseen, tornissa tai tornin luona havaittuun viholliseen.

Lauri jatkaa keskustelua argumentoiden edelleen oman ohjeistus-puheenvuoronsa puolesta: *nii mut ei se ollu tornista v' vielä vähä lähempää* (rivi 21). *Nii mut* aloittaa puheenvuoron, jossa *niin*-dialogipartikkeli ilmaisee samaistumista (VISK § 798) ja *mutta* taas luo puheenvuorosta adversatiivisen ilmauksen (VISK § 1103). Lauri argumentoi, että vihollinen, josta hän puhui, ei ollutkaan lähtöisin tornista tai sen lähetyviltä, vaan *vielä vähä lähempää*. Tällä tavalla Lauri puolustaa omaa ohjeistustaan. Tähän Pauli vastaa kahden ja puolen sekunnin tauon (rivi 22) jälkeen myönteisellä dialogipartikkelilla *oke* (rivi 23) (VISK § 792), jolla hän ilmaisee hyväksyneensä Laurin aiemmat perustelut (rivi 21). Kuluu kaksi sekuntia (rivi 24), jonka jälkeen Lauri jatkaa yhä argumentointia rivien 18–19 ohjeistuksensa puolesta: *m'kä ampu pari äijää sinne mutta ei tullu tappoja nii* (rivit 25–26). Lauri ilmoittaa siis knokanneensa vihollispelaajia, mutta hän ei saanut pudotettua heitä lopullisesti pelistä pois, joten on mahdollista, että he ovat nyt jo lähistöllä.

Juhani kuittaa lyhyesti Laurin perustelut rivillä 27 myönteisyyttä kuvaavalla äännähdyksellä *mm* ja heti perään mikrotauon jälkeen hän jatkaa vuoroansa muistuttamalla elossa olevia pelaajia, että kannattaa edetä *puulta puulle nii on jotaki suojaa aina lähellä* (rivit 27–28). Tämä vuoro on esimerkin toinen ohjeistus. Siinä Juhani ottaa jälleen deonttisen aseman neuvoessaan pelistä pudonneena pelaajana yhä elossa olevia pelaajia siinä, miten

heidän kannattaa pelimaailmassa liikkua. Juhani perustelee ohjeistustaan sillä, että jos aiemmin mainittu vihollinen onkin todella lähellä ja elossa olevat pelaajat tulevat yllätyksi, on heillä välittömästi suojaa saatavilla. Suoraa vastausta ei tähän ohjeistukseen tule, mutta Pauli toteaa lyhyen tauon (rivi 29) jälkeen rivillä 30 kulkevana aluetta kohti *hallin takaa*, joka sekin toimii sekä näköesteenä että suojana vihollisen tulta vastaan.

Tutkimukseni viimeisessä esimerkissä (ESIMERKKI 12) pelaajat ovat etenemässä kohti pelialuetta, kun Reko havaitsee liikkuvan vihollispelaajan edessäpäin. Hän ilmoittaa havainnostaan rivillä 01 *eesä juoksee äijä*.

#### ESIMERKKI 12. Vihollinen ghillie-puvussa.

01 Reko: (t'la) eesä juoksee äijä  
 02 (7.5)  
 03 Tauno: kuin kaukaa  
 04 (1.5) ((laukaus))  
 05 Tauno: tuola  
 06 Reko: sielähä se ((laukauksia))  
 07 (2.0)  
 08 Reko: kuoli  
 09 Tauno: h'vä:  
 10 Reko: insta hh  
 11 Tauno: sillä oli gillie ((ghillie-puku))  
 12 (2.5)  
 13 Arsi: **ottakaaha ainaki kypärä siltä** se oli sitte kolomone  
 14 luultavasti  
 15 (1.0)  
 16 Arsi: ellei sen joku kaveri ollu (.) kypärän kantaja mutta  
 17 [**olokaa noppeita** ku tuo tullee tuo alue  
 18 Reko: [mm

Kuluu hetki aikaa, kunnes Tauno kysyy tarkennusta havaintoon rivillä 03 *kuin kaukaa*. Hän tarkoittanee sanoa *kaukana*, mutta *n* jää joko kuulumatta tai muuten Taunon puheessa uupumaan sanan lopputavusta. Pienen hetken jälkeen, Reko ampuu yhden laukauksen (rivi 04). Pian tämän jälkeen Tauno havaitsee itsekin vihollisen olinpaikan ja ilmoittaa havainnostaan rivillä 05 proadverbilla *tuola*. Tauno havaintoon Reko reagoi vahvistamalla tiedon rivin 06 vuorollaan *sielähä se*. Rekon rivin 06 vuoro on tavallaan *aivan oikein huomattu* -tyyppinen vuoro. Yhdessä Taunon kanssa he lyhyen ampumisen jälkeen

onnistuvat eliminoimaan uhan, jonka pelistä putoamisen Reko ilmoittaa muille riveillä 08 ja 10 *kuoli* ja *insta*. Sanalla *insta* tarkoitetaan pelislangissa *instant kill* eli välitöntä tappoa, mikä tarkoittaa sitä, että pelaaja putoaa pelistä suoraan eikä knockaannu, koska hän on joukkueensa viimeinen elossa oleva pelaaja (ks. luku 3.3.). Tämä tieto on tärkeä ilmoittaa muille joukkuekavereille, etteivät he turhaan etsi aktiivisesti alueelta muita vihollispelaajia.

Tauno kuittaa eliminoinnin rivillä 09 *h'vä* ja jatkaa rivillä 11 kertomalla vihollispelaajan ulkonäöstä mielenkiintoisen seikan: havaitulla vihollisella oli päällään ghillie-maastopuku, jonka saa pelissä itselleen vain pelialueelle satunnaisesti putoavista, korkeatasoisia varusteita ja aseita sisältävistä *care packageista* eli varustelaatikoista.

Arsi itse on jo pudonnut pelistä, joten hän katselee pelikuvaa vuoroin Rekon ja vuoroin Taunon ruudulta. Rivillä 13 on tämän esimerkin ensimmäinen ohjeistus *ottakaaha ainaki kypärä siltä*. Puheenvuorossa Arsi ohjeistaa Taunoa ja Rekoa loottaamaan ghillie-pukuiselta viholliselta kypärän. Imperatiivilauseissa -hAn-liitepartikkeli saa aikaan tulkinnan, että asia ei ole puhuteltavalle uusi tai odottamaton, vaan tämä on varautunut puheenaolevaan toimintaan joka tapauksessa. Tästä seuraa, että direktiivi tulkitaan usein lievemmin, ehdotuksen luonteiseksi. (VISK § 831.) Arsi perustelee ohjeistuksensa muistuttamalla, että ghillie-pukuisen pelaajan päässä on todennäköisesti parhaan suojaustason eli tason kolme kypärä, mikä olisi arvokas löytö joukkueelle. Arsi jatkaa perusteluaan huomauttamalla, että yksi ghillie-pukuisen vihollisen joukkuekavereista saattoi kantaa tason kolme kypärää. Tähän ohjeistukseen ei tule vastausta muilta, mikä toisaalta saattaa johtua myös siitä, että heti tämän sanottuaan Arsi jatkaa Taunon ja Rekon ohjeistamista: *mutta olokaa noppeita ku tuo tullee tuo alue* (rivi 17). Reko vastaa ohjeistukseen myönteisellä reaktiolla *mm* (rivi 18).



## 5. PÄÄTÄNTÖ

Tässä pro gradu -tutkielmassa olen tutkinut direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustointoja videopelitalanteissa. Aineistoni koostuu videopelikuvasta, pelin sisäisistä pelimaailman äänistä sekä videopelin aikana käydyistä keskusteluista. Analysoitavan aineiston ulkopuolelle olen jättänyt arkipäiväiset keskustelut ja kuulumistenvaihdon: analyysiin sisällytin ainoastaan aidot videopelikeskustelut, joissa keskustelu- ja vuorovaikutustilanteet rakentuvat pelissä tapahtuvien asioiden ympärille. Aineistoni kokonaislaajuus on 10 h 36 min videokuvaa ja ääntä. Analysoitavat katkelmat olen litteroinut ja analysoinut keskusteluntutkimuksen näkökulmasta (ks. LIITE 1).

Koko tutkielmaprosessi lähti liikkeelle kiinnostuksestani videopelejä kohtaan. Olen koko aikuisikäni pitänyt videopelejä pelaamalla yhteyttä ystäviini, jotka ovat muuttaneet asumaan eri puolelle maata. Samalla kyseessä on rentouttava harrastus. Tuntui luontevalta tehdä suomen kielen pro gradu -tutkielma aiheesta, joka liittyy jollakin tavalla tuohon harrastuneisuuteen sekä yhteydenpitoon ja keskusteluihin, joita eri pelejä pelattaessa syntyy. Olin valinnan edessä: tarkastelenko videopelien pelaamisen ohella käytyjä arkisia keskusteluja vai autenttisissa videopelitalanteissa käytyjä keskusteluja. Keräämäni aineisto kattoi molemmat vaihtoehdot. Päädyin lopulta tutkimaan spontaaneja, videopelitalanteissa käytyjä keskusteluita.

Kun yritin etsiä teoriaa tai aiempaa tutkimusta, jonka aineistossa olisivat keskiössä videopelejä pelattaessa käydyt keskustelut, törmäsin usein samaan ongelmaan: tutkimusta on hyvin niukasti tai sitä ei ole ollenkaan. Netin välityksellä pelattavia tietokone- ja videopelejä on ollut jo 2000-luvun alusta lähtien, ja nettipelien suosio on kasvanut räjähdysmäisesti viimeisen 10 vuoden aikana. Tuntui omituiselta, että niin laajaa ja suosittua ilmiötä on tutkittu kielitieteen saralla vasta niin vähän. Ennen kaikkea lähdin tutkielmallani siis paikkaamaan ammottavaa aukkoa kielitieteellisessä tutkimuskentässä, mutta myös vakiinnuttamaan videopelikeskusteluita terminä osaksi keskusteluntutkimuksen termistöä.

Keskustelunalyysissa puhutaan usein arkikeskusteluista, puhelinkeskusteluista ja kokouskeskusteluista. Kaikkia keskustelutilanteita määrittää vähintään tietty ennalta määritetty sosiaalinen konstruktio eli kehys, jossa keskustelua käydään. Näin ollen ne on

helppo käsittää omiksi keskustelukategorioikseen myös keskustelunanalyttisessä mielessä: kokouksessa on roolit ja osallistujia, jotka määrittävät puheenvuorojen jakautumisen; puhelinkeskusteluissa on yleensä kaksi osallistujaa, ja siinä pätevät tietyt normit kuten tervehtiminen ja hyvästeleminen; arkikeskustelujen piiriin taas voidaan laskea kaupan kassalla käyty muutaman vuoron mittainen sananvaihto. Halusin myös videopelikeskustelun vakiintuvan osaksi tutkimuskenttää siten, että sille olisi valmiiksi määritelty käsite jatkossa, kun aihe valtaa entisestään tutkimuskenttää tutkimusalasta riippumatta.

Videopelikeskustelut ovat luonteeltaan hektisiä ja hyvin spontaaneja (Heinilä 2019), mutta ne voivat toki vaihdella pelattavan pelin mukaan todella paljonkin. Tuskin esimerkiksi netin välityksellä pelatun shakkiottelun aikana keskustelijat käyttäisivät samanlaista voimakasta kieltä kuin esimerkiksi tämän tutkielman hektisissä ja stressaavissa aineisto-esimerkeissä osallistujat käyttävät. Toisaalta voidaan esittää myös kysymys siitä, voidaanko kuuluisaa lautapeliä edes luokitella videopeliksi, vaikka sitä voisikin nykyaikana pelata tietokoneella internetin välityksellä.

Videopelikeskusteluille ominaisia ovat joskus pitkätkin tauot ja usein esiintyvä päällekkäispuhunta. Näissäkin on aivan varmasti pelikohtaisia eroja, mutta suhteessa taukojen pituudet ovat pitempiä kuin esimerkiksi useimmissa kasvokkain käydyissä arkisissa vuorovaikutustilanteissa. Yli kymmenen sekunnin tauotkaan eivät ole harvinaisia aineistoni videopelikeskusteluissa, ja uskoakseni pitkät tauot johtuvat ainakin tämän tutkielman aineistossa siitä, että pelaajilla on hyvin paljon tekemistä pelin aikana. *Loottaaminen* ja ympäristön havainnointi vievät ison osan huomiosta, ja jos vastustajapelaajista ei näy eikä kuulu merkkiäkään, ei välttämättä minkäänlainen suullinen viestintä pelaajien kesken ole aina tarpeen. Pelaajat saattavat myös esimerkiksi kuunnella tarkoin, kuuluuko ympäristöstä merkkejä vihollispelaajista. Päällekkäispuhunta taas selittyy, kuten aiemmin jo mainitsin, todennäköisimmin sillä, että pelaajat eivät näe toisiaan, joten he nojaavat viestinnässään vain auditiiviseen vuorovaikutukseen. Nonverbaalien viestien lukeminen on näin ollen mahdotonta internetin välityksellä käydyissä videopelikeskusteluissa.

Esitän videopelikeskusteluja luokiteltavaksi omaksi keskustelukategoriakseen, joka noudattaa vuorottelujäsennystä. Ainutlaatuisen poikkeuksen vuorottelujäsennyksen säännöstyössä videopelikeskustelu tekee siirtymien viiveettömyyden toetutumattomuudessa: videopelikeskusteluissa taukoja on usein paljon ja ne voivat olla pitkiäkin, lisäksi ne usein

ajoittuvat puheenvuorojen siirtymäkohtiin. Myös päällekkäispuhuntaa on runsaasti, koska videopelikeskusteluille ominaista on pelaajien kommunikoinen pelkän äänen perusteella. Tässä tapauksessa videopelikeskustelut ovat lähellä puhelinkeskusteluita, mutta eroavat ratkaisevasti juuri pitkien ja taajaan esiintyvien taukojen osalta puhelimesta käytä arkikeskusteluista.

Tutkielmani tutkimuskysymys kysyy, mitä direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja aineistoni videopelikeskusteluissa esiintyy. Tämän tutkimuskysymyksen ympärille olen rakentanut oikeastaan koko tutkielmani sen otsikosta lähtien. Kiinnostavinta tämän aiheen tutkimisessa oli erityisesti se, että näinkin erikoisesta ja tavallaan arkisesta aineistosta löytyi todella paljon ihan suoraan Couper-Kuhlenin (2014) erittelemiä vuorovaikutustoimintoja, joiden analysoimisen seurauksena Couper-Kuhlenin vuorovaikutustoimintoteoria itsessään vahvistui. Joistakin asioista olen toki tekemäni tutkimuksen perustella Couper-Kuhlenin kanssa eri mieltä: Ensinnäkin esimerkiksi Couper-Kuhlenin *suggestion*-toiminto tuntuu liian laajalta, kun sen implementoi suomen kieleen – ja erityisesti suomeksi käytyihin videopelikeskusteluihin. Tässä kategoriassa ongelmallisinta tuntuu olevan se, että Couper-Kuhlen niputtaa samaan luokkaan mielestäni kaksi hyvin toisistaan eroavaa toimintoa, jotka olen eritellyt ja suomentanut tähän tutkielmaan ehdotuksiksi ja ohjeistuksiksi. Jos ehdotuksen toimijataho ja päämäärä ovat yhteisiä ja ohjeistuksen toimija taas ei ainakaan aineistoni perusteella voi aina olla sama kuin hyötyjä, koska ohjeistuksen esittäjä voi olla pudonnut jo itse pelistä (ks. Esimerkki 12), on mielestäni täysin perusteltua erottaa ne omiksi kategorioikseen.

Tutkielmani alussa (luku 1.1.) esittelen Couper-Kuhlenin (2014) toimija–hyötyjä-mallin taulukon (TAULUKKO 1) avulla. Tähän alle olen taulukoinut oman tutkielmani analyysin perusteella vuorovaikutustoimintojen toimija–hyötyjä-suhteet.

TAULUKKO 2. Vuorovaikutustoimintojen toimija–hyötyjä-suhteet.

	<i>Tulevaisuuden toimija</i>	<i>Tulevasta toiminnasta hyötyvä</i>
<b>Tarjous</b>	Puhuja itse	Muu(t)
<b>Pyyntö</b>	Muu(t)	Puhuja itse
<b>Ehdotus</b>	Puhuja itse & muu(t)	Puhuja itse & muu(t)
<b>Ohjeistus</b>	Muu(t)	Muu(t) (& puhuja itse)

Vasemmalla sarakkeessa on lihavoituina allekkain aineistoni neljä direktiivis-komissii-vista vuorovaikutustoimintoa tarjous, pyyntö, ehdotus ja ohjeistus. Keskimmaisessä sarakkeessa on tulevaisuuden toimija ja siinä vaihtoehtoina ovat puhuja itse, muu keskustelija tai muut keskustelijat. Oikeanpuolimmaisessa sarakkeessa puolestaan esitetään tulevasta toiminnasta hyötyvä taho: tässäkin sarakkeessa muu keskustelija -taho on sisällyttänyt myös monikon *t:n*, koska niin toimijoita kuin hyötyjiäkin voi videopelitalanteissa olla useampia kuin yksi.

Ohjeistus-kategorian tapauksissa on osittaista monitulkintaisuutta. On tärkeää huomata, että kaikki aineistoni tapaukset, joissa esiintyy ohjeistamista, liittyvät tilanteisiin, joissa ohjeistuksen esittäjä eli puhuja on pudonnut itse pelistä. Hän siis kuolleena joukkueen jäsenenä ohjeistaa yhä elossa olevia pelaajia toimimaan tietyllä tavalla. Tulevaisuuden toiminnasta eittämättä hyötyvät yhä elossa olevat pelaajat, koska kuten olen aiemmin jo maininnut, battle royale -tyyppisen pelin pelaaminen tähtää joukkueen yhteiseen menestykseen eli loppuun asti hengissä pysymiseen (Heinilä 2019). Tätä ajatusta vasten ensin näkin ohjeistuksella tulee olla hyötyvä taho, koska huvikseen tai turhaan tuskin kukaan joukkueen jäsenistä ohjeistaa toisiaan. Toisaalta tämä avaa myös mielenkiintoisen paikan tarkastella hyötyvän tahon laajuutta: voidaanko ohjeistuksen esittävä puhuja laskea myös itse tulevaisuuden toiminnasta hyötyväksi? Onhan hänkin joukkueen jäsen ja hänen voidaan katsoa hyötyvän koko joukkueen voitosta yhtä lailla, koska battle royale -peleissä koko joukkueen voitoksi lasketaan tilanne, jossa yksi joukkueen jäsenistä selviää loppuun asti hengissä. Näin ollen ohjeistus-kategorian Tulevasta toiminnasta hyötyvä -sarakkeeseen voidaan lisätä hyötymistahoksi myös puhuja itse (TAULUKKO 2).

Aineistostani nousi esille myös toinen mielenkiintoinen tapaus: pyyntö ei välttämättä toteudukaan lopulta pyytäjän hyödyksi, vaikka Couper-Kuhlenin (2014) ja minun (TAULUKKO 2) mallien mukaan tulevaisuuden toiminnasta hyötyvä onkin pyynnön esittäjä. Analyysini esimerkissä 6 Sasun pyyntö (rivi 04) edellyttää Larin tulevaisuuden toiminnan koituvan Sasun hyödyksi, mutta lopputulema on se, että Larin toiminta on pelkkä suullinen vastaus Sasulle siitä, ettei asean osa mahdukaan hänelle mukaan. Pyyntö esittäjä Sasu ei tässä tapauksessa hyödy pyynnöstään konkreettisesti mitenkään, vaikka pyyntö tässäkin tapauksessa toki velvoittaa Laria edes yrittämään mahduttaa reppuunsa Sasun pyytämän asean osan.

Esimerkin 5 tapaus ei kuitenkaan voi olla mikään muu direktiivis-komissiivinen vuorovaikutustoiminto kuin pyyntö, ellei halua yrittää tulkita Larin hyötyvän tapauksesta siksi, ettei hänen tarvitse raahata hänelle itselleen tarpeetonta asean osaa mukanaan tai tekemään tilaa Sasun pyytämälle osalle heittämällä hänelle itselleen tärkeitä tarvikkeita pois. Jos tällaisen tulkinnan haluaisi esittää, niin täytyisi väittää, että siinä vaiheessa, kun pyynnön hyötymistulos on negatiivinen pyynnön esittäjää kohtaan, pyyntö muuttuu muotoaan ehdotukseksi. Voidaan toki myös argumentoida sen puolesta, että vuorovaikutustoiminto esitetään pyyntönä, mutta se palaa esittäjälle takaisin ehdotuksena ja näin ollen hyötyjä muuttuu matkan varrella odotusten vastaiseksi. Kaikenlainen spekulatio ja ylitulkinta on toisaalta keskustelunanalyysin perusajatuksen vastaista. Ongelma ei kuitenkaan ole tavattoman suuri, ja se on helppo myöskin ohittaa tarkastelemalla kylmän neutraalisti itse toiminnan seurauksia ja osoittaa niiden perusteella kaikista todennäköisistä skenaarioista hyötymiselle. Aineistoni perusteella väitän siis, että toiminnasta hyötyvää tahoa ei välttämättä aina vain kyetä määrittelemään lainkaan.

Joka tapauksessa neljä eri direktiivis-komissiivista vuorovaikutustoimintoa tarjous, pyyntö, ehdotus ja ohjeistus esiintyivät kautta aineistoni hyvinkin säännöllisesti erilaisissa videopelitalanteissa. Mielestäni Couper-Kuhlenin (2014) esittelemä toimija–hyötyjä-jako toimii omassa analyysissäni toimintoja jaoteltaessa hyvin. Jako on selkeä ja ymmärrettävä, ja se tuntuu tämän tutkielman perusteella pätevän yleensä hyvin kaikissa toimintotapauksissa, vaikka se ei aukoton esimerkiksi hyötyjän osoittamisen puolesta olekaan. Siksi olen joutunut muokkaamaan sitä hiukan vastaamaan paremmin oman tutkimukseni aineiston tarpeita.

Tutkimuskysymykseni ”Mitä direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja aineistoni videopelikeskusteluissa esiintyy?” vastaus on:

– Keskustelijat käyttävät videopelikeskusteluissa monia eri Elizabeth Couper-Kuhlenin 2014 erittelemiä direktiivis-komissiivisia vuorovaikutustoimintoja, joista aineistoni kannalta neljä tärkeintä olen poiminut tutkielmani analyysiin. Ne ovat **pyyntö, tarjous, ehdotus ja ohjeistus**.

Deonttisuutta ei tässä tutkielmassa tarkemmin aineistovetoisesti tutkittu, sitä ainoastaan sivuttiin Ohjeistus-alaluvussa (luku 4.4.) siten, että mainitsen ohjeistamisen liittyvän usein deonttisuuden käsitteeseen erityisesti Couper-Kuhlenin (2014) mukaan. Ohjeistuksessa puhuja ottaa siis ikään kuin aiheesta paremmin tietävän roolin ja käyttää sitä apuna muiden pelaajien ohjeistamiseen. Tämä on toisaalta yleistä videopelimaailmassa, koska esimerkiksi joukkuemuotoisessa, ammattimaisessa e-urheilussa nimetään joukkueesta usein yksi henkilö niin sanotuksi *in-game leaderiksi* eli IGL:ksi, jonka tehtävänä on kapteenin tavoin tehdä strategisia päätöksiä pelin aikana joukkueen menestymisen edistämiseksi (Labiszak 2015). Keskusteluanalyysi ei myöskään tavallisesti ota kantaa kohteliaisuusteorian käsittelemiin valtasuhteisiin (Rouhikoski 2021), vaikka tarkasteleekin kieltä ja kielellisiä ilmiöitä sosiologisten konstruktioiden sisällä (Harjunpää 2020). Tämä taas tarkoittaa tutkielmani kannalta sitä, etten nähnyt tarpeelliseksi ruveta analysoimaan tarkemmin mitään sellaisia kielellisiä elementtejä, jotka voitaisiin liittää normaalissa arkikeskustelussa kohteliaisuuteen ja ystävällisyyteen tai päinvastaisesti epäkohteliaisuuteen ja epäystävällisyyteen (ks. esim. Esimerkki 9).

Tämä tutkielma tarjoaa uutta näkökulmaa siihen, miten Couper-Kuhlenin (2014) vuorovaikutustoimintoteoriaa voidaan soveltaa hiukan yleisimmistä arkipäiväisistä keskusteluista poikkeavaan vuorovaikutustilanteeseen eli videopelikeskusteluun. Kehyksiltään sekä osa Couper-Kuhlenin (2014) aineiston keskusteluista että tämän tutkielman aineiston keskustelut ovat samankaltaisia: esimerkiksi Couper-Kuhlenin (2014) puhelinkeskustelut ja minun videopelikeskustelut ovat molemmat vuorovaikutustilanteita, joissa keskustelijat eivät näe toistensa kasvoja tai kehoja eivätkä siten pysty tekemään nonverbaalisten viestien perusteella päätelmiä keskustelun etenemisestä. Kummassakin aineistossa keskustelijat nojaavat pelkkään auditiiviseen viestintään. Couper-Kuhlenilla (2014) on artikkelissaan toki myös normaaleita, kasvotusten käytyjä vuorovaikutustilanteita, joita

hän analysoi rinnakkain puhelinkeskustelujen kanssa. En tekisi itse välttämättä tekisi tällä tavalla analyysia, koska vuorovaikutustilanteet ovat luonteeltaan niin erilaisia, kun osana keskustelua on nonverbaalinen viestintä.

Kielitieteen ulkopuolella tuskin tutkielmani tuloksista itsessään on kovinkaan paljon konkreettista hyötyä. On toki mahdollista, että nykyaikana e-urheilun kasvaessa lajina ja esimerkiksi e-urheiluvalmennuksen resurssien monipuolistuessa voidaan ammattilaistavalla alkaa tekemään tutkimusta pelaajien välisestä kommunikaatiosta pelien aikana. Tässä tapauksessa tekemäni tutkimus olisi ikään kuin osa laajempaa tutkimusten peruskenttää, jonka pohjalta ammattivalmentajat voisivat rakentaa omia valmennusmetodejaan joukkueiden viestintävalmennuksessa. Tarpeeksi tiivis ja tehokas viestintä kiinnostanee isojakin kilpailullisia joukkueita tilanteissa, joissa panoksena on suuria summia rahaa. Vuorovaikutustoiminnot ovat varmasti osa kaikkien e-urheilujoukkueiden jokapäiväistä viestintää videopelitalanteissa. Ammatikseen pelejä pelaavien kommunikaatiosta olisikin mielenkiintoista tehdä jatkossa tutkimusta, ja se voisi hyödyttää sekä pelaajia itseään että joukkueita valmentajineen joukkueen sisäisen viestinnän ja vuorovaikutuksen kehittämisessä.

Jatkossa samaan aihepiiriin liittyvissä tutkimuksissa voitaisiin keskittyä tarkastelemaan esimerkiksi videopelikeskusteluille ominaisia piirteitä eli taukoja ja päällekkäispuhuntaa. Kvantitatiivinen analyysi taukojen esiintyvyydestä ja niiden pituudesta toisi varmasti uutta näkökulmaa aiheen tutkimiseen. Sama pätee päällekkäispuhunnan tutkimiseen: päällekkäispuhuntaakin voi olla helpompi analysoida ja kuvata kvantitatiivisesti kuin vuorovaikutustoimintoja.

## LÄHTEET

- AUSTIN, JOHN LANGSHAW 1962: *How to Do Things With Words*. Oxford: Oxford University Press.
- COUPER-KUHLEN, ELISABETH 2014: What does grammar tell us about action? *Pragmatics* 24. s. 623–647. <https://doi.org/10.1075/prag.24.3.08cou>.
- ENSSLIN, ASTRID 2011: *The Language of Gaming*. New York: Palgrave Macmillan.
- ETELÄMÄKI, MARJA – COUPER-KUHLEN, ELIZABETH 2017: In the face of resistance – A Finnish practice for insisting on imperatively formatted directives. *Imperative Turns at Talk: The design of directives in action*. 2017. s. 215-240. Saatavilla: <https://doi.org/10.1075/slsi.30>.
- GÜNGÖRMEZ, KERTU 2018: *Noh menoks! Davai! Let's go!* – Monikielistä koodinvaihtoa videopelien pelaamisen aikana. Pro gradu -tutkielma. Helsinki: Helsingin yliopiston suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos.
- HAKULINEN, AULI 1997: *Vuorottelujäsennys*. Keskusteluanalyysin perusteet (toim. Liisa Tainio). Tampere: Vastapaino.
- HARJUNPÄÄ, KATARIINA – NIEMI, JARKKO – SORJONEN, MARJA-LEENA 2020: Keskusteluanalyysi ja vuorovaikutuslingvistiikka. – Luodonpää-Manni, Milla *et al.* 2020 (toim.), *Kielentutkimuksen Menetelmiä I-IV*. Helsinki: Finnish Literature Society. Saatavilla: <https://doi.org/10.21435/skst.1457>.
- HEINILÄ, MIIKA 2019: *Ei nyt kerkiä oikee ennää loottailee – koodinvaihtoa videopelitalenteissa*. Kandidaatintutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen laitos.
- HORTI, SAMUEL 2020: *The Creator of 'PUBG' on Where Battle Royale Started and Where It's Going*. Haastattelu. <https://www.vice.com/en/article/ep4gb7/the-creator-of-pubg-on-where-battle-royale-started-and-where-its-going>. (11.10.2021).
- KAUHANEN, ERKKI JOHANNES 2014: *Suomi-slangi sanakirja*. Luonnosversio. Helsinki: Stadin Slangi ry (2.12.2021).
- KETTUNEN, LAURI 1940: *Suomen murteet III A. Murrekartasto*. Kartta 104. Helsinki: SKS.
- KORHONEN, ANJULI 2018: ''A part to play in this story'' – Videopelin kerronnan keinot multimodaalisen tekstintutkimuksen näkökulmasta. Suomen kielen ro gradu -tutkielma. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- KÄRKKÄINEN, ELISE – KEISANEN, TIINA 2012: Linguistic and embodied formats for



- making (concrete) offers. *Discourse Studies*. 2012;14(5) s. 587-611.  
<https://doi.org/10.1177/1461445612454069>.
- LABISZAK, NATALIA 2015: *Understanding the In-game leader role*. Blogiteksti.  
<https://dignitas.gg/articles/blogs/CSGO/7529/understanding-the-in-game-leader-role> (9.11.2021).
- LEVINSON, STEPHEN C. 2012: Action Formation and Ascription. *The Handbook of Conversation Analysis. Part II : Fundamental Structures of Conversation*. 2012 s. 101–130. <https://doi.org/10.1177/1461445612454069>.
- OULUN YLIOPISTON KIKOSA-KOKOELMA  
<http://urn.fi/urn:nbn:fi:csc-kata20190315143424155015> (2.1.2022).
- PIIRAINEN-MARSH, ARJA 2008: Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitulanteissa. – Sirpa Leppänen, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.), Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa s. 136–168. Helsinki: SKS.
- PIIRAINEN-MARSH, ARJA – TAINIO, LIISA 2011: Vuorovaikutuksen tilat ja keinot videopelin pelaamisessa. – Pentti Haddington & Leila Kääntä (toim.), Kieli, keho ja vuorovaikutus. Multimodaalinen näkökulma sosiaaliseen toimintaan s. 177–201. Helsinki: SKS.
- PUBG WIKI = PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS WIKI 2021: Verkkosivu.  
<https://pubg.fandom.com/> (24.11.2021).
- ROUHIKOSKI, ANU 2021: *Direktiivien variaatio – pyynnöt, neuvot ja ohjeet asiakaspalvelutilanteessa*. Väitöskirja. Helsinki: Unigrafia. Saatavilla:  
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-7367-6>.
- SACKS, HARVEY 1992: Lectures on conversation. Vol. II - Gail Jefferson (toim.). Black Well, Oxford.
- SAVOLAINEN, ERKKI 2001: *Verkkokielioppi*. Suomen kielen äänne-, muoto- ja lauseoppia. Helsinki: Finn Lectura. <https://fl.finnlectura.fi/verkkosuomi/Fonologia/sivu173.htm>. (5.10.2020.)
- SEARLE, JOHN ROGERS 1976: A Classification of Illocutionary Acts. *Language in Society* 5. s. 1–23. <http://www.jstor.org/stable/4166848>
- SSJ = SACKS, HARVEY – SCHEGLOF, EMANUEL – JEFFERSON, GAIL 1974: A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation. *Language* 50;4. s. 693–735.
- STEVANOVIC, MELISA – PERÄKYLÄ, ANSSI 2012: *Deontic authority in interaction: The*

right to announce, propose, and decide. *Research on Language and Social Interaction* 45 (3) s. 297–321.

VATANEN, ANNA 2021: Keskustelunalyysi. – Vuori, Jaana (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkösikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Saatavilla: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus>. (30.11.2021.)

VISK = AULI HAKULINEN, MARIA VILKUNA, RIITTA KORHONEN, VESA KOIVISTO, TARJA RIITTA HEINONEN JA IRJA ALHO 2004: *Iso suomen kielioppi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Verkkoersio. Saatavilla: <http://scripta.kotus.fi/visk> URN:ISBN:978-952-5446-35-7.

## 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	ulohengitys
amm(h)u	ulohengitys sanan sisällä
hehh	naurua

### MUUTA

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