

Pokémon-hahmojen japaninkielisten nimien semanttinen luokittelu

Joona Vainisto

Pro gradu -tutkielma

Itä-Aasian tutkimus

Maailman kulttuurien laitos

Helsingin yliopisto

Ohjaaja: Riikka Länsisalmi

Toukokuu 2017



Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion – Faculty		Laitos – Institution – Department	
Humanistinen tiedekunta		Maailman kulttuurien laitos	
Tekijä – Författare – Author			
Joonas Vainisto			
Työn nimi – Arbetets titel – Title			
Pokémon-hahmojen japaninkielisten nimien semanttinen luokittelu			
Oppiaine – Läroämne – Subject			
Itä-Aasian tutkimus			
Työn laji – Arbetets art – Level	Aika – Datum – Month and year	Sivumäärä– Sidoantal – Number of pages	
Pro gradu -tutkielma	Toukokuu 2017	79 + liite 56	
Tiivistelmä – Referat – Abstract			
<p>Tutkin Pokémon-tuotepiheessä esiintyvien pokémon-hahmojen japaninkielisiin nimiin sisältyviä leksikaalisia merkityksiä. Pokémonien japaninkielisiä nimiä on tutkittu aikaisemminkin, mutta merkitysten sijaan vain muodostamistapojen näkökulmasta. Niin hahmonnimiä kuin tekonimiä, joita molempia pokémonien nimet ovat, on muutenkin tutkittu tähän mennessä vain vähän. Tutkin, millaisiin semanttisiin ja nimikategorisiin luokkiin pokémonien nimet voidaan jaotella nimiin sisältyvien sanojen perusteella, millaisessa määrällisessä suhteessa pokémonien nimet jakautuvat näihin luokkiin ja millaisia funktioita nimiin sisältyvillä sanoilla on.</p> <p>Aineistoni koostuu kaikkien tähän mennessä julkaistun 802 pokémon-hahmon nimestä sekä sanoista, joiden perusteella nimien arvellaan olevan muodostettu. Olen kerännyt sanat marraskuussa 2016 fanien ylläpitämästä internetin laajimmasta Pokémon-aiheisesta tietokannasta, Bulbapediasta, sillä virallista selontekoa nimiin sisältyvistä sanoista ei ole saatavilla. Tutkin nimien merkityksiä siis fanitulkinnan näkökulmasta, mikä sopii Pokémoniin, joka muutoinkin on sosiaalisuutta ja vuorovaikutusta korostava ilmiö.</p> <p>Tutkimukseni teoreettisena taustana on kielitieteen kognitiivinen tutkimussuuntaus, joka korostaa kielellisten ilmausten merkityksen keskeisyyttä. Sen teoriat eivät kuitenkaan tarjoa tekonimien merkitysten luokitteluun soveltuvia yleisiä luokitteluperusteita, joten esitän analyysini luokitteluperusteiksi pokémonien nimien merkitysten tutkimisen perusteella itse kehittämiäni kategorioita.</p> <p>Jaan tutkimuksessani nimiin sisältyvät sanat 15 kategoriaan. Nimiin sisältyvät yleissanat luokittelen lajisanoihin, äänisymbolisiin, metaforiin, pokémoniin liittyviin käsitteisiin, pokémonin osiin, toiminnallisiin ilmaisuihin, ominaisuuksiin ja arvotason ja suuruuden ilmaisuihin sen perusteella, millainen sanan leksikaalisen merkityksen ja pokémonin välinen suhde on. Nimiin sisältyvät erisnimet luokittelen niiden tyypillisten viittaustapojen mukaan ei-fiktiivisiin henkilönnimiin, toisten pokémonien nimiin, mytologioissa ja muissa narratiivisissa esiintyvien hahmojen nimiin sekä muihin nimiin. Loput kategoriat ovat nimiin sisältyvät numeeriset luvut ja kirjaimet, lauseet ja lauseen osat sekä sanat, joiden liittyminen pokémoniin on vaikeasti selitettävissä.</p> <p>Tutkimuksen tuloksena on, että esittämäni kategoriat ovat kelvollisia pokémonien semanttiseen ja nimikategoriseen luokitteluun. Kategorioiksi, joiden sanoja pokémonien nimiin sisältyy eniten, osoittautuivat lajisanat ja pokémoniin liittyvät käsitteet. Erisnimiä pokémonien nimiin sisältyy vain vähän. Sanojen keskeisiksi funktioiksi osoittautuivat lajiperusteisuuden osoittaminen, ominaisuuksien kuvailu, toiminnan kuvailu, tyyppien osoittaminen, ympäristön ja elinolosuhteiden osoittaminen, arvoaseman osoittaminen, pokémonien välisen suhteen osoittaminen ja taustatarinaan viittaaminen, joista viimeistä lukuun ottamatta kaikki toteuttavat deskriptiivisiä funktioita.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords			
hahmonnimet, nimistöntutkimus, Pokémon, semantiikka			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited			
Keskustakampanin kirjasto			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

Sisällysluettelo

1. Johdanto	1
2. Tutkimuksen teoreettinen pohja.....	4
2.1 Onomastiikka	4
2.1.1 Erisnimien luonne ja tyypit.....	4
2.1.2 Erisnimen merkitys.....	7
2.2 Pokémon.....	9
2.2.1 Pokémon-mediainin osat	9
2.2.2 Pokémon-hahmot	13
2.2.3 Pokémonien nimet.....	15
2.3 Aiemmat tutkimukset	20
3. Aineisto ja metodi	24
3.1 Aineisto.....	24
3.2 Metodi	26
4. Analyysi.....	29
4.1 Lajisanat	30
4.2 Äänisymbolismi	33
4.3 Metaforat	38
4.4 Pokémoneihin liittyvät käsitteet	42
4.5 Pokémonien osat.....	45
4.6 Toiminnalliset ilmaisut	48
4.7 Ominaisuudet	51
4.8 Arvotason ja suuruuden ilmaukset	53
4.9 Ei-fiktiiviset henkilönnimet.....	56
4.10 Toisten pokémonien nimet	58
4.11 Mytologioissa ja muissa narratiiveissa esiintyvien hahmojen nimet.....	58
4.12 Muut erisnimet.....	61
4.13 Numerot ja kirjaimet.....	62
4.14 Lauseet ja lauseen osat	62
4.15 Nimiin liittymättömät tai vaikeasti liittyvät yleissanat.....	65
5. Johtopäätökset.....	66
6. Pohdinta	69
7. Lähteet	73
7.1 Kirjallisuus- ja internet-lähteet	73

7.2 Aineistolähteet	77
7.3 Kuvien lähteet	78
8. Liitteet	79
Taulukko pokémonien nimiin sisältyvistä sanoista	79

1. Johdanto

Pokémon on ollut osa elämäni siitä lähtien, kun vuonna 1999, 9-vuotiaana, näin ensimmäisen Pokémon-animaatiosarjan jakson ja sain ensimmäiset Pokémon-korttini. Uusi lapsille suunnattu japanilainen animaatiosarja taianomaisine pokémon-hahmoineen teki minuun vaikutuksen heti, mutta nopeasti mieluisimmaksi harrastukseksi nousi maailmanlaajuisesti edelleenkin suosittu Pokémon-korttipeli, jossa yhdistyvät sopivassa suhteessa taito, tuuri ja upea taide. Innostuin myös Pokémon-konsolipeleistä, joista Pokémon-mediapeli¹ sai alun perin alkunsa, mutta korttipeli oli se, joka sai minut käymään viikoittain vapaaseen Pokémon-korttipelaamiseen tarkoitettussa ”Pokémon-liigassa” kaupungin keskustassa sekä kulkemaan ympäri Suomea Pokémon-turnauksissa. Turnauksissa menestymisen seurauksena pääsin lopulta osallistumaan pelin MM-kisoihin Yhdysvaltojen Orlandoon vuonna 2008, mikä on edelleen jatkuvan ”Pokémon-urani” kohokohta.

Pokémonit nimineen ovat tulleet minulle vuosien varrella erittäin tutuiksi. Suuren korttipelipanostuksen seurauksena pokémonit ovat pyörineet mielessäni toisinaan jopa ympäri vuorokauden, kun olen miettinyt, mitä kortteja pelata pakassani, jotta sen koostumus olisi optimaalinen. Orlandon MM-kisoissa huomasin, kuinka Pokémon oli yhteinen kieli lukuisia eri kansalaisuuksia edustaville pelaajille – kaikki tuntuivat tietävän, mistä pokémonista oli kyse, kun joku puhui vaikkapa pelipakkansa *Claydolista*.

Viettäessäni puolen vuoden vaihto-opiskelujaksoa Tokiossa vuosina 2014–2015 havahduin paikallisissa Pokémon-korttiturnauksissa siihen, ettei pokémoneista puhuminen ollutkaan enää yhtä helppoa, sillä japanilaiset käyttivät pokémoneista niiden japaninkielisiä nimiä, jotka olivat minulle suurimmaksi osaksi tuntemattomia. Olin 15 vuotta tottunut käyttämään englanninkielisiä nimiä, joita käytetään useimmissa maissa Suomi mukaan lukien, mutta Japanissa ja muutamissa muissa maissa pokémoneilla on omat nimensä. Olin ollut tästä toki tietoinen, mutta nyt se tuli vastaan konkreettisesti. Voidakseni puhua pelistä kunnolla jouduin opettelemaan hahmoille uudet – eli tosiasiasa niiden alkuperäiset – nimet, joiden huomasin tuovan mieleeni hyvinkin erilaisia mielikuvia pokémoneista kuin niiden englanninkieliset nimet. Tästä heräsi kiinnostukseni

¹ Mediamix (*media mix*) on japanin kielessä käytetty termi, jolla tarkoitetaan tietyn franchisen leviittäytymistä useaan eri mediatyyppiin (Steinberg 2012, 135).

pokémonien nimien käännöstieteelliseen puoleen kuten myös nimien semantiikkaan, joka lopulta valikoitui käsillä olevan tutkimuksen aiheeksi.

Koska pokémonien japaninkielisten nimien rakenteesta on jo olemassa kelpo tutkimusta, valitsin tähän työhön puhtaasti semanttisen näkökulman. Tarkoituksenani on jaotella pokémon-hahmojen nimissä esiintyvät sanat niille sopiviin semanttisiin luokkiin käyttäen luokittelun perusteena sanojen, joita internetin Pokémon-tietokanta Bulbapedian kirjoittajat tulkitsevat sisältyvän nimiin, leksikaalisia merkityksiä. Koska erisnimillä ei itsessään ole leksikaalisia merkityksiä, nimiin sisältyvien toisten erisnimien tapauksessa luokittelu perustuu niiden nimikategorioihin. Luokittelun ohessa analysoin myös, millaisia funktioita luokkiin sisältyvillä sanoilla on. Kysymysmuodossa tutkimuskysymykseni ovat siis seuraavat:

1. Millaisiin semanttisiin ja nimikategoriisiin luokkiin pokémonien nimet voidaan jaotella nimiin sisältyvien sanojen perusteella?
2. Millaisessa määrällisessä suhteessa pokémonien nimet jakautuvat eri luokkiin?
3. Millaisia funktioita nimiin sisältyvillä sanoilla on?

Pokémonien nimet ovat merkittävä tutkimusaihe, sillä ne ovat nimikategorialtaan hahmonnimiä ja muodostustavaltaan tekonimiä, joista kummistakaan ei toistaiseksi ole tehty paljoa tutkimuksia. Aiemmat hahmonnimitutkimuksetkin liittyvät pääosin kirjallisuuden (henkilö)hahmoihin, kun taas pokémonit ovat ensisijaisesti pelihahmoja, joten kyseessä on myös harvinainen kirjallisuushahmojen alan ulkopuolelle ulottuva tutkimus. Pokémon on tällä hetkellä ajankohtainen aihe, sillä menestystään edelleen jatkava tuotebrändi täytti vuonna 2016 jo 20 vuotta. On todennäköistä, että myös pokémonien nimet ovat omalta osaltaan vaikuttaneet brändin menestykseen, jolloin niiden tarkastelua ei sovi laiminlyödä. Nimien tutkiminen juuri Bulbapedian kirjoittajien eli fanitulkinnan näkökulmasta on perusteltua, kun ottaa huomioon, miten sosiaalinen ja kommunikaatiota painottava ilmiö Pokémon muutoinkin – etenkin kommunikatiivisten konsolipelien ja korttipelin ansiosta – on.

Käsillä olevan tutkimuksen rakenne on seuraavanlainen. Luvussa 2 esittelen tutkimuksen teoreettisen pohjan, johon kuuluvat onomastiikka eli nimistöntutkimus sekä Pokémoniin liittyvät taustatiedot. Onomastiikkaosiossa esittelen lyhyesti tutkimuksen kannalta oleelliset onomastiset termit ja selvennän, millaisiin alueisiin erisnimien kenttä voidaan

jakaa ja mihin pokémonien nimet siinä sijoittuvat. Tämän jälkeen kiinnitän huomioni onomastiikassa ja filosofiassa mielipiteitä jakaneeseen kysymykseen siitä, onko erisnimillä merkitys. Merkityksen olemassaolon myöntävässä näkökannassa, joka on tämänkin tutkimuksen taustalla, merkityksiä myös luokitellaan eri tyyppeihin, jotka esittelen lyhyesti. Luvun jälkimmäisessä osiossa selostan tutkimuksen kohteina olevia nimiä ympäröivän kontekstin eli Pokémon-mediainin keskeisimmät piirteet. Reaalimaailman Pokémon-tuotteiden kuvauksesta siirryn itse hahmojen ja niiden piirteiden yleiskuvaukseen ja lopulta niiden nimien kuvaukseen. Esittelen myös lyhyesti, millaisia funktioita tulkitseen pokémonien nimillä olevan ja millaisia asioita nimenantajat ovat mahdollisesti ajatelleet nimiä antaessaan. Luvun lopuksi esittelen merkittävimmät aikaisemmat tutkimukset, jotka ovat lähellä käsillä olevan tutkimuksen aihetta.

Luvussa 3 esittelen työssä käyttämäni aineiston, joka koostuu kaikkien tähän mennessä julkaistun 802 pokémonin japaninkielisestä nimestä ja niihin sisältyvistä sanoista, sekä Bulbapedia-tietokannan, josta olen kerännyt aineistoni nimiin sisältyvät sanat. Esittelen myös tutkimukseni metodin, joka on eräänlainen sanasemanttinen luokittelumalli. Harvinaisen nimikategorian (hahmonnimet) ja nimien tyyppin (tekonimet) takia aiemmat luokittelumallit eivät sellaisenaan sovellu kohteena olevien nimien tarkasteluun, joten olen kehittänyt mallin oman intuitiioni pohjalta. Mallissa nimiin sisältyvien yleissanojen luokittelu perustuu pokémonin nimen tarkoitteen ja yleissanojen väliseen suhteeseen ja erisnimien luokittelu erisnimikategorioihin.

Tutkimukseni analyysiluvussa eli luvussa 4 käyn läpi kaikki luomani kategoriat ja analysoin niihin kuuluvia sanoja jaotellen niitä semanttisten ja funktionaalisten yhtäläisyyksien perusteella vielä pienempiin ryhmiin. Luomani 15 kategoriaa ovat (1) lajisanat, (2) äänisymbolismi, (3) metaforat, (4) pokémoneihin liittyvät käsitteet, (5) pokémonien osat, (6) toiminnalliset ilmaukset, (7) ominaisuudet, (8) arvotason ja suuruuden ilmaukset, (9) henkilönnimet, (10) toisten pokémonien nimet, (11) mytologioissa ja muissa narratiiveissa esiintyvien hahmojen nimet, (12) muut erisnimet, (13) numerot ja kirjaimet, (14) lauseet ja lauseen osat sekä (15) nimiin liittymättömät tai vaikeasti liittyvät yleissanat.

Luvussa 5 kerron, millaisia johtopäätöksiä analyysin perusteella voi muodostaa ja millaiset vastaukset sain tutkimuskysymyksiini. Luvussa 6 pohdin tutkimuksen onnistuneisuutta ja merkitystä sekä suhteutan sitä aiempiin tutkimuksiin.

2. Tutkimuksen teoreettinen pohja

Tässä luvussa esittelen tutkimuksen teoreettisen pohjan, joka koostuu kahdesta elementistä: tutkimuskohteena olevasta Pokémonista sekä siihen sovellettavasta tutkimusalasta, nimistöntutkimuksesta eli onomastiikasta. Aluksi esittelen nimistöntutkimuksen termejä siltä osin kuin ne ovat oleellisia tämän tutkimuksen kannalta. Erityisen huomion kohdistan onomastiikan alalla pohdittuun kysymykseen siitä, onko erisnimillä merkitys, ja jos on, millaisia merkitystyypejä voidaan erottaa. Tämän jälkeen esittelen lyhyesti Pokémon-tuoteperheen keskeisimpien tuotteiden piirteet sekä pokémon-hahmojen yleispiirteet, jotta syntyisi käsitys siitä, millaisen kontekstin nimiä tutkimus käsittelee. Tätä seuraa selostus pokémonien nimien yleispiirteistä sekä nimien oletetuista funktioista.

2.1 Onomastiikka

Käsillä oleva tutkimus on onomastinen työ, joten on syytä selvittää, mitä onomastiikalla tarkoitetaan. Onomastiikka eli nimistöntutkimus on kielitieteen alahaara, joka tutkii erisnimiä. Kyseessä on nuori tieteenala, sillä se syntyi vasta 1800-luvulla avustamaan etenkin kielihistorian, historian ja arkeologian tutkimusta. Onomastiikalle tunnusomaista onkin tieteidenvälisyys, sillä nimet kiinnostavat muiden muassa maantieteilijöitä, filosofeja, teologeja, oikeusoppineita ja sosiologeja. (Ainiala, Saarelma & Sjöblom 2008, 14–15.) Tässä alaluvussa esittelen erisnimien luonteen ja tyytit sekä selostan, millaisia näkökantoja erisnimen merkityksestä on olemassa.

2.1.1 Erisnimien luonne ja tyytit

Sana *nimi* on kaksimerkityksinen. Se voi olla yhteen yksilöityyn henkilöön, olioön, asiaan tai esineeseen viittaava sana tai sanojen yhdistelmä, jolloin sitä voidaan kutsua *erisnimeksi* eli *propriksi*. Toisaalta se voi viitata henkilöihin, olioihin, asioihin tai esineisiin lajinsa edustajana, jolloin on kyse *yleisnimestä* eli *appellatiivista*. Nimistöntutkimuksessa nimi tarkoittaa aina erisnimeä, joten selvyuden vuoksi appellatiiveista puhutaan *nimityksinä*. (Ainiala ym. 2008, 12–13.)

Proprien ja appellatiivien tarkka tieteellinen määrittely on kuitenkin ongelmallista. Jo sanan *nimi* kaksijakoisuus osoittaa, että propriit ja appellatiivit ovat lähellä toisiaan. Yhteistä molemmille on ilmiöiden ja olioiden tunnistaminen ja nimeäminen, mutta niiden olemus vaikuttaa erilaiselta. Yleensä henkilön kielitaju kertoo, onko kyseessä appellatiivi

vai *propri*, mutta toisinaan erottelussa on turvaututtava ainoastaan sanan esiintymiskontekstiin. Pääkriteerinä erottelussa on pidetty usein sanan tai sanayhdistelmän funktiota. Erisnimet ovat monoreferentiaalisia eli yksiviitteisiä eli niillä on kielenulkoisessa maailmassa yksi tarkoite eli referentti, johon ne viittaavat. Niiden funktiona on siis erottaa referenttinsä kaikista muista samanlaisista. Joskus erisnimiä voidaan kuitenkin käyttää appellatiivisessa luokittelevassa funktiossa. Jos oppilaaseen viitataan Einsteinina, häntä ei ole tarkoitus yksilöidä Einsteiniksi, vaan ilmauksella halutaan kuvata oppilaan ominaisuuksia eli luokitella hänet älykkääksi. (Ainiala ym. 2008, 13–14, 31.)

Nimien rakennetta analysoidessa on huomioitava käsitteet *nimielementti* ja *nimenosa*. Nimielementtejä ovat kaikki nimeen sisältyvät erilliset ainekset eli kaikki sanat, johtimet ja päätteet, jolloin esimerkiksi nimestä Mattilantie voidaan erottaa elementit *Matti*, *la*, *n* ja *tie*. Nimenosa sen sijaan on sellainen nimeen sisältyvä ilmaus, joka ilmaisee yhden referentille ominaisen piirteen, kuten *Mattilan* ja *tie* nimessä Mattilantie. Useammasta osasta koostuvat nimenosat voidaan vielä jakaa syntaktisesti eri asemassa toisiinsa nähden oleviin osiin, perusosaan ja määriteosaan. (Ainiala ym. 2008, 40–41.) Joissain tapauksissa nimien purkaminen nimielementteihin ja nimenosiin ei kuitenkaan onnistu. Tällöin on kyse sanasemanttisesti *opaakeista* eli läpinäkymättömistä sanoista, koska niiden sisältämiä aineksia ei voida tunnistaa kielen sanoiksi. Tunnistettavia aineksia sisältävät nimet sen sijaan ovat *transparentteja* eli läpinäkyviä, kuten nimi *Oja*. (Mts. 33.)

On olemassa laaja joukko tapoja luokitella erisnimien kenttä eri osa-alueisiin. Yleinen tapa kansainvälisissä tutkimuksissa on lähteä liikkeelle nimien tarkoiteista eli luokitella niitä maailman ilmiöitä, joiden on mahdollista saada nimi. Ensimmäinen tällainen luokittelu oli jo vuonna 1940 Alan Gardinerin luoma luokittelumalli, jonka luokkia olivat paikannimet, henkilönnimet, eläinten nimet, laivojen nimet, talonnimet, taivaankappaleiden nimet, juhlapäivät ja jopa patenttilääkkeet ja kaupalliset tuotteet. Muut tarkoiteisiin perustuvat luokittelumallit ovat perustuneet erilaisiin periaatteisiin, kuten tarkoitteen suhteeseen ihmiseen [Gerhard Bauer 1985] ja nimen abstraktisuuden asteeseen [Bengt Pamp 1994]. Tärkeää on ymmärtää, että luokittelu riippuu monesta seikasta. Luokittelu on aina kielikohtaista, sillä eri kielissä käsite ”nimi” ymmärretään eri tavoin, ja systeemikohtaista, sillä voidaan tarkastella tiettyjä nimisysteemejä tai tutkia systeemien suhdetta toisiinsa. Oleellisesti luokittelu riippuu myös tutkijan itse valitsemasta näkökulmasta. Tähänastisen tutkimuksen perusteella nimet voidaan

luokitella karkeasti referenttien mukaisiin ryhmiin, joita ovat paikannimet, henkilönnimet, eläinten nimet, kaupalliset nimet ja kirjallisuuden nimet. (Ainiala ym. 2008, 24–28.) Kirjallisuusnimet voidaan jakaa kahteen pääryhmään, fiktiivisiin ja ei-fiktiivisiin nimiin. Fiktiiviset nimet viittaavat vain mielikuvituksessa eli reaali maailman ulkopuolella oleviin tarkoitteisiin. (Mts. 333.) Ei-fiktiiviset eli autenttiset nimet puolestaan viittaavat todellisen maailman henkilöihin, paikkoihin ja muihin tarkoitteisiin (mts. 334.)

Edellä mainittu karkea luokittelu ei kuitenkaan välttämättä tyydytä fiktiivisiä nimiä tutkivaa. Kirjallisuuden nimet voidaan jakaa fiktiivisiin ja ei-fiktiivisiin eli autenttisiin nimiin (Ainiala ym. 2008, 333), mutta fiktiivisiä nimiä esiintyy muuallakin kuin kirjallisuudessa, kuten esimerkiksi tietokone- ja konsolipeleissä. Kirjallisuusnimistön tutkimuksella tarkoitetaan kuitenkin yleensä vain kaunokirjallisuuden nimistön tutkimusta (mts. 332). On kyseenalaista, voidaanko videopelejä pitää kaunokirjallisuutena, sillä vaikka pelien sisällä esiintyy usein tekstiä, median pelit eroavat ominaisuuksiltaan monella tapaa perinteisestä kaunokirjallisesta tekstistä. Kaunokirjallisesta tekstistä poiketen peleissä esimerkiksi hahmot on usein mahdollista nähdä visuaalisesti eikä vain mielikuvina, kuten perinteisessä kaunokirjallisuudessa. Lisäksi pelihahmoihin liittyvä narratiivi, johon liittyvät hahmojen kehittyminen ja kohtalo, ei pelien vaihtoehtoisista tapahtumista johtuen ole aina samaan tapaan määrätty kuin lineaarisesti etenevässä kaunokirjallisuudessa, jonka narratiivi ei voi muuttua, kun se kerran on kirjoitettu. Näin ollen pelihahmojen nimiin liittyvä narratiivinen funktio saattaa joissain tapauksissa olla pienempi kuin kaunokirjallisuudessa. On mahdollista ajatella, että myös tekijöiden hahmoille antamat nimet ja niiden funktiot voisivat olla erilaisia kaunokirjallisuudessa ja peleissä.

Sopivin ryhmä, johon käsillä olevan tutkimuksen kohteena olevat pokémonien nimetkin voidaan luokitella, ovat mielestäni *hahmonnimet*. Termi hahmonnimi (engl. *character name*) ei ole vakiintunut suomen nimistö tutkimukseen, mutta sen käytölle termin 'fiktiivinen nimi' sijaan on perusteita. Leonard Pearlmanin mukaan termi hahmonnimi viittaa nimenkantajaansa hahmona, jolla on määrättyjä nimeensä heijastuvia piirteitä (2007, 19). Sanan *fiktiivinen* voidaan ajatella kuvaavan nimen luonnetta keksittyinä nimenä, joka ei välttämättä ole olemassa varsinaisena nimenä tosielämässä, kun taas termi hahmonnimi ilmenee täydellisempänä käsitteenä, joka sisältää hahmon nimeen liittyvät ominaisuudet. Lisäksi termin tausta-ajatuksena saattaa olla, että hahmon tarkoitteeseen voidaan viitata kirjallisuuden ulkopuolisissakin medioissa, kuten kirjoissa, musiikissa,

radioissa, elokuvassa, internetissä ja televisiossa. (Mts. 20.) Tämä sopii erityisen hyvin pokémon-hahmoihin, jotka esiintyvät ennen kaikkea kirjallisuuden ulkopuolisissa medioissa.

2.1.2 Erisnimen merkitys

Kysymys siitä, onko propreilla merkitys, on synnyttänyt erilaisia mielipiteitä filosofiassa ja onomastiikassa pitkään. Filosofit John Stuart Millin [1906] näkemys on, että propreilla ei ole merkitystä, vaan ne toimivat vain kielenulkoisen entiteetin nimikoivina merkkeinä. Filosofit Saul Kripke [1972] puolestaan korostaa nimeämistapahtumaa, joka liittyy merkitykseltään tyhjän muodon eli proprin tiettyyn tarkoitteeseen. (Sjöblom 2004, 80.) On ajateltu, että nimillä on vain illusorinen merkitys, joka juontuu nimen nimielementteinä olevien sanojen leksikaalisista merkityksistä. Näin ollen esimerkiksi nimellä *Long Island* ei ole merkitystä, mutta sanoilla *long* ja *island* on. Kun propreiksi muuttuneita lingvistisiä ilmauksia käytetään identifioivassa funktiossa, niiden leksikaalinen merkitys katoaa, mikä on muun muassa Kripken [1972] esittämä ajatus. (Nyström 2016, 39–40.)

Toiset tutkijat ovat sitä mieltä, että propreilla on ainakin jonkinlainen merkitys. Ainiolan ym. (2008, 33) mukaan useimmat tutkijat pitävät erisnimiä aitoina kielen sanoina, ja kielen sanat puolestaan ovat aina jollain tavalla merkityksellisiä. Nyströmin mukaan oleellista on, mitä merkityksellä tarkoitetaan. Ei ole oleellista kysyä, mikä nimi on, vaan mitä se saa aikaan. Nimen käyttäminen saa nimittäin aivoissa aikaan prosessin, joka aktivoi muistin, mielikuvituksen, kielelliset kyvyt, tunteet ja monia muita asioita, jolloin olisi outoa sanoa, etteikö nimellä olisi mitään merkitystä. (Nyström 2016, 40–41.) Nyströmin mukaan nimiä ja muita sanoja ei tulisi nähdä toisistaan erillisinä vaan ennemminkin kahtena vuorovaikutuksessa olevana osana, jotka muodostavat yhtenäisen sanakirjamaisen verkoston, mentaalisen leksikon. Kun nimeä nähdään käytettävän, mentaalinen leksikko aktivoituu, ja referenttiin liittyvien assosiaatioiden ja muistikuvien lisäksi nimeen nimielementteinä sisältyvät sanat saavat huomiota aivoissa. Kun näemme esimerkiksi nimen Storsjön, niin niin kauan kuin aivoissamme ovat tiedossa sanat *stor* 'suuri' ja *sjö* 'järvi', emme voi katkaista niiden ja nimen välistä yhteyttä. (Nyström 2016, 43 [Nyström 1998]).

Propreilla ja appellatiiveilla on keskeinen semanttinen ero – propri yksilöi ja appellatiivi luokittelee (Sjöblom 2004, 83) – mutta mikäli osoitetaan, ettei proprien ainoa tehtävä olekaan yksilöinti, perusteet kannattaa nimien merkityksettömyyttä vähenevät. On

nimittäin jo todettu, että ihminen käyttää nimiä muuhunkin kuin yksilöintiin, mikä ilmenee epävirallisissa kaupunkinimissä (Sjöblom 2004, 82 [Ainiala 2003, 216-217]) ja epävirallisissa henkilönnimissä, kuten haukkumanimissä ja hellittelynimissä, joilla pyritään kuvaamaan ja luonnehtimaan kohdetta (Sjöblom 2004, 82 [Ainiala 1997]).

Jos hyväksytään se seikka, että nimillä on merkitys, merkityksiä voidaan myös luokitella eri tyyppeihin. Aiemmin mainittua mentaaliseen leksikkoon perustuvaa merkitystä voitaneen pitää Ainialan ym. (2008, 34) mainitsemana *leksikaalisena* merkityksenä, sillä se perustuu nimenmuodostuksessa käytettyjen sanojen sanakirjamerkityksiin. Leksikaalisen merkityksen sijaan voidaan puhua myös sanasemanttisista assosiaatioista. Toinen mahdollinen merkitystyyppi on *presuppositionaalinen* merkitys, joka tarkoittaa nimeen itseensä sisältyvää kategoriamerkitystä. Presuppositionaalinen merkitys on kyseessä, kun tietty nimi tunnustetaan esimerkiksi ravintolannimeksi nimen itsensä sisältämän tiedon avulla. (Mts. 27.) Usein epätarkasti käytetty termi *konnotaatio* on niin ikään eräs merkitystyyppi. Nimistöntutkimuksessa se tarkoittaa nimeen liittyviä tietosisältöjä, mielikuvia ja assosiaatioita, jotka voivat olla täysin subjektiivisia tai puhujajoukolle yhteisiä mutta joilla ei ole kiinnekohtaa nimeen sisältyviin sanoihin. Neljäs merkitystyyppi ovat tunteeseen pohjautuvat *affektiiviset* merkitykset, jotka ovat paljon subjektiivisempia kuin kolme edellä mainittua. (Mts. 34–35.) Affektiiviset tai emotiiviset merkitykset liittyvät läheisesti konnotaatioihin, sillä erilaiset konnotaatiot voivat herättää positiivisia tai negatiivisia emotioita (Nyström 2016, 50).

Kognitiivisessa kielentutkimuksessa on tapana erotella eri suhteet, joilla proprin merkitys kuvataan suhteessa eri kognitiivisiin alueisiin (Ainiala 2006, 626). Esimerkiksi yritysnimissä huomio kiinnittyy keskeisiin asioihin (kognitiivisiin alueisiin), joita yrityksillä on tarkoiteina mielessämme, kuten toimialue, koko, sijaintipaikka ja yrityksen omistaja. Kun nimen viittaama tarkoite on tiedossa, nimen muoto yhdistetään jollain tavalla tarkoitteen ominaisuuksiin. Tätä mentaalista kytköstä kutsutaan semanttiseksi suhteeksi eli *merkityssuhteeksi*, sillä sen avulla voidaan määritellä nimen merkitys. (Ainiala ym. 2008, 312.) Kognitiivisten alueiden ja proprin välinen suhde voi olla suora, epäsuora, pakattu tai katkaistu (Ainiala 2006, 626). Nimen kielellinen muoto voi kertoa yrityksestä asioita suoraan, kuten viitata yrityksen omistajaan, jolloin kyseessä on *suora merkityssuhde*. *Epäsuora merkityssuhde* on kyseessä, kun nimessä esiintyvät sanat liittyvät tarkoitteeseen jonkin assosiaation kautta, joka on usein metaforinen tai metonyyminen. Etenkin tekosanoja sisältäviin nimiin, jotka sellaisenaan eivät herätä

suoria tai epäsuoria assosiaatioita, voi olla mahdutettu tunnistettavia osia sanoista tai nimistä, joiden kautta suoria tai epäsuoria merkityksiä voi välittyä. Tällöin suhde on *pakattu merkityssuhde*, koska ilmaukseen on pakattu eri merkityssisältöjä tiiviiseen muotoon. *Katkaistu merkityssuhde* on kyseessä silloin, kun nimen äänneasu ei herätä mitään tarkoitteeseen liittyviä mielikuvia. Tällöin – esimerkiksi kirjainlyhennenimissä – nimeen liittyy kielellisten merkitysten sijaan vain sellaisia assosiatiivisia merkityksiä, jotka ovat peräisin itse tarkoitteen ominaisuuksista. (Ainiala ym. 2008, 312–314.)

2.2 Pokémon

Nimiä tutkiessa on oleellista ymmärtää, minkä nimiä tutkitaan. Tässä alaluvussa selostan tarkemmat tiedot tutkimuksen kohteena olevia nimiä ympäröivästä kontekstista eli Pokémon-mediaviestistä. Ensin kerron lyhyesti, millaisista tuotteista Pokémon-tuotepöherke koostuu ja millaisena Pokémon-universumi niissä kuvataan. Tuotteiden kuvauksesta siirryn itse pokémon-hahmojen ja niiden piirteiden yleiskuvaukseen ja lopulta niiden nimien kuvaukseen. Esittelen myös lyhyesti, millaisia funktioita tulkitseen pokémonien nimillä olevan ja millaisia asioita nimenantajat ovat mahdollisesti ajatelleet nimiä antaessaan.

2.2.1 Pokémon-mediaviestin osat

Pokémon² on japanilainen tuotesarja, joka sai alkunsa vuonna 1996 Satoshi Tajirin ja hänen perustamansa yhtiön Game Freakin kuuden vuoden aikana kehittämistä Pokémon -käsikonsolipeleistä, jotka julkaistiin Game Boy -käsikonsolille (Allison 2006, 197–198). Pelien julkaisun jälkeen tuotesarja laajeni nopealla aikataululla useaan eri mediaan: kesällä 1996 julkaistiin ensimmäinen Pokémon-*manga*³ (mts. 199), saman vuoden syksynä Pokémon-keräilykorttipeli (mts. 224) ja vuoden 1997 keväänä alkoi Pokémon-*anime*⁴ (mts. 199). Pokémonista onkin nykypäivään mennessä muodostunut laaja transmediallinen verkosto. Henry Jenkins (2011) määrittelee transmediallisen tarinankerronnan prosessiksi, jossa yhtenäinen viihdekokemus luodaan sijoittamalla fiktion olennaiset elementit useisiin eri kanaviin ja jossa jokainen media parhaimmillaan edesauttaa tarinan etenemistä omalla tavallaan. Virallisesti Pokémonia markkinoidaan

² Nimessä Pokémon ilmenevä akuutti (´) sisältävä é on nimessä todennäköisesti osoittamassa sanan toivottua, japanin mukaista ääntämistapaa varsinkin englanninkielisille puhujille. Koska akuutti on vakiintunut Pokémonin kansainväliseen logoon, sitä käytetään usein myös Japanissa.

³ Manga tarkoittaa japanilaista sarjakuvaa.

⁴ Anime tarkoittaa japanilaista animaatiota.

lasten viihteenä (pokemon.com 2017), mutta esimerkiksi strategisia taitoja vaativissa Pokémon-korttipeliturnauksissa niin Suomessa kuin Japanissa on nähtävissä, että aikuisia faneja on myös paljon. Vaikka Jenkinsin (2011) mainitsema tarinallisuus ei olekaan Pokémonin tapauksessa kaikissa medioissa keskeisin elementti, mahdollisesti juuri vahvasta transmediallisesta luonteestaan johtuen Pokémon pystyy houkuttelemaan pariinsa ihmisiä laajasti eri kuluttaja- ja ikäryhmistä, joita vetävät puoleensa kunkin median mahdollistamat erilaiset lähestymistavat samaan aiheeseen.

Pokémon on kautta aikain toiseksi menestynein videopeliin perustuva tuotesarja, edellään ainoastaan toinen Nintendon pelisarja, Super Mario (Tech Times 2015). Menestys alkoi heti Pokémon Red ja Green -peleistä, joiden keskeinen idea perustuu ihmisen keräilyviettiin: tarkoituksena on, että pokémon-kouluttajan rooliin asettuva pelaaja nappaa tai muutoin kerää pelimaailmassa sen kaikki 151 erilaista pokémon-lajia. Pokémoneja löytyy etenkin pelimaailman nurmikoista, luolista ja vesiltä, ja niitä napataan tarkoitukseen suunnitelluilla palloilla, poké-palloilla, jotka imaisevat pokémonit sisäänsä. Pokémonin jäätyä palloon sen tiedot rekisteröityvät kouluttajan mukanaan pitämään elektroniseen ensyklopediaan, Pokédexiin. Kaikkia pokémoneja ei kuitenkaan ole mahdollista löytää yhdestä pelistä, joten niitä on vaihdettava omaan peliin henkilöltä, jolla on pelin toinen versio, sillä molemmissa versioissa on tietyt pokémonit, jotka on mahdollista saada vain kyseisessä versiossa. Pokémon Redin ja Greenin aikakautena pokémonien vaihtaminen tapahtui Game Boy -käsikonsolit yhdistävän fyysisen linkkikaapelin välityksellä, mutta teknologian kehittyessä vaihtamisesta on tullut helpompaa, ja uusimmissa peleissä hahmoja voi vaihtaa internetin välityksellä kenen kanssa tahansa. Vaihtamisaspekti ilmentää Japanin kulttuurille keskeistä kommunikaatiota (*tsūshin*) ja siihen liittyviä ihmissuhteita (*ningen kankei*), joista Pokémon-ilmion yhteydessä on puhuttu paljon (Allison 2006, 199).

Pelien toinen keskeinen elementti, joka keräilyn ja vaihtamisen tavoin on säilynyt oleellisena osana jokaisessa Pokémon-pääsarjan pelissä, on omilla pokémoneilla taistelemisen vastustajan pokémoneja vastaan. Peleissä vastustajat ovat tekoälyn ohjaamia pelimaailman hahmoja, jotka haastavat pelaajan otteluihin. Molempien osapuolten on mahdollista kantaa mukanaan samanaikaisesti korkeintaan kuutta pokémonia, joita käyttää taisteluissa. Alkuperäinen taistelumuoto on yksi yhtä vastaan, mutta uudemmat pelit ovat mahdollistaneet useamman pokémonin yhtäaikaisen taistelun. Pokémoneilla on vaihteleva määrä elinvoimaa, ja kun kouluttajan kaikkien pokémonien

elinvoima on huvennut nollaan vastustajan hyökkäysten vaikutuksesta, tuloksena on tappio. Erityisiä otteluita useimmissa peleissä ovat saliottelut, joissa pelaaja haastaa niin sanottujen pokémon-salien salipäälliköitä ansaitakseen arvomerkkejä, joiden avulla avautuu tie pokémon-liigaan. Liigassa pelaaja taistelee pelin haastavimpia kouluttajia vastaan, jotka voitettuaan pelaaja niin sanotusti läpäisee pelin. Vasta uusimmissa peleissä, Pokémon Sun & Moonissa (2016), tätä kaavaa on rikottu tuomalla arvomerkkien keräilyn tilalle sitä muistuttava saarihaaste, joka koostuu otteluiden lisäksi muunlaisista tehtävistä. Pokémonien vaihtamisen tapaan myös ottelut ovat tärkeä osa pelien sosiaalisuuden tematiikkaa, sillä pelaaja voi taistella pokémoneillaan myös muita pelaajia vastaan. Tähän kannustetaan myös virallisesti, sillä vuodesta 2009 lähtien The Pokémon Company on järjestänyt Yhdysvalloissa pokémon-videopelin maailmanmestaruuskilpailut. Ne syntyivät osaksi vieläkin vanhempaa kilpailuperinnettä, vuodesta 2004 alkaen pidettyjä Pokémon-korttipelin maailmanmestaruuskilpailuja.

Pokémon-peleissä on myös narratiivinen juoni, jonka merkitys on kuitenkin perinteisesti ollut pienempi kuin keräilyllä ja taistelulla. Juoni etenee, kun pelaaja suorittaa tiettyjä toimia tai saapuu tiettyihin pelimaailman paikkoihin. Kaikkien pääpelien juoneen liittyy jokin pahaksi mielletty organisaatio, joka yrittää toteuttaa pelimaailmassa juoniaan, jotka liittyvät usein maailman tai pokémonien kontrolloimiseen. Lisäksi juoneen liittyy sivuhahmoja, joista tyypillisimpiä ovat pelaajan ohjaaman kouluttajan arkkihollinen ja pelaajan edistystä seuraava pokémon-professori.

Pokémon-konsolipelejä on vuoteen 2017 mennessä julkaistu kymmenittäin. Pelisarjan pääpeleiksi kutsutaan Pokémon Redin ja Greenin kaltaisia kahden pelin muodostamia pareja. Pääpelit erottaa muista Pokémon-peleistä ennen kaikkea se, että niissä julkaistaan aina uusia pokémoneja eli niin sanottu uusi sukupolvi eli generaatio. Pitkään Nintendolla oli tapana julkaista uusimpaan pääpelipariin perustuva paranneltu versio muutama vuosi pelien julkaisun jälkeen. Vuonna 1996 julkaistujen Red ja Green -pelien tapauksessa tällainen oli vuonna 1998 julkaistu Pokémon Yellow. Muut pelisarjan pääpelit ovat Pokémon Gold ja Silver (1999), Pokémon Crystal (2000), Pokémon Ruby ja Sapphire (2002), Pokémon Emerald (2004), Pokémon Diamond ja Pearl (2006), Pokémon Platinum (2008), Pokémon Black ja White (2010), Pokémon Black 2 ja White 2 (2012), Pokémon X ja Y (2013) ja Pokémon Sun ja Moon (2016). Vanhoista pääpeleistä on julkaistu myös monin tavoin paranneltuja uusintaversioita, nimittäin Pokémon Fire Red ja Leaf Green (2004), Pokémon Heartgold ja Soulsilver (2009) sekä Pokémon Omega

Ruby ja Alpha Sapphire (2014). Niin sanottuja sivupelejä Pokémon-tuoteperheessä ovat pelit, joissa käytetään pääpeleistä poikkeavia pelimekaniikkoja. Tällaisia ovat esimerkiksi pokémonien valokuvaukseen keskittyvä Pokémon Snap (1999), flipperipeli Pokémon Pinball (2000), toimintaroolipeli Pokémon Ranger (2006), ruudukkopohjainen strategiapeli Pokémon Conquest (2012) ja pulmatehtäväpeli Pokémon Picross (2015). Yhteistä sivupeleille on oikeastaan vain se, että niissä kaikissa esiintyy samoja pokémon-hahmoja, joita on muun toiminnan ohessa aina jollakin tapaa tarkoitus kerätä. Oma lukunsa on vuonna 2016 älypuhelimille julkaistu Pokémon GO – yksi ensimmäisiä pelikonsolien sijaan mobiililaitteille julkaistuja Pokémon-pelejä – jossa napattavien pokémonien ilmestyminen on sidoksissa reaali maailman paikkoihin. Ellen toisin mainitse, viittaan tässä työssä peleistä puhuessani nimenomaan sarjan pääpeleihin.

Pokémon-animen ensimmäistä kautta alettiin näyttää Japanin TV Tokyo -kanavalla reilu vuosi Pokémon Red ja Green -pelien julkaisun jälkeen. Tällä hetkellä jaksoja on yhteensä 963, joiden lisäksi on 20 Pokémon-animaatioelokuvaa (Bulbapedia). Toisin kuin anime ja elokuvat, jotka muodostavat yhtäjaksoisen ja yhtenäisen tarinan, Pokémon-manga on jakautunut useaan itsenäiseen versioon, joilla kaikilla ei ole toisiinsa mitään yhteyttä. Mangaista suurta osaa ei ole edes tuotu markkinoille Japanin ulkopuolelle, mutta animea esitetään 95 eri maassa (Nikkei Asian Review 2017). Pokémon-animestakin on viime vuosina ilmestynyt kaksi pääanimesarjaan liittymätöntä, hyvin lyhyttä kokonaisuutta, Pokémon Origins (2013) ja Pokémon Generations (2016).

Pokémon-anime ja -manga eroavat peleistä joiltain osin. Pelien interaktiivisuutta ja sosiaalista aspektia kompensoi animessa ja mangassa pelejä laajempi narratiivisuus. Animessa seurataan Satoshi-nimisen (englanninkielisessä versiossa Ash-nimisen) pojan matkaa aloittelijasta pokémon-mestariksi. Animessa ei noudateta peliin koodattuja tiukkoja sääntöjä, jolloin esimerkiksi tietyn tyyppiset hyökkäykset tehoavat tietyn tyyppiin pokémoneihin eri teholla kuin peleissä. Muiltakin osin taistelut ja pokémonien kehittyminen esitetään epäjohdonmukaisempina kuin peleissä. Myös animen ja mangan tapahtumapaikat eroavat jonkin verran pelien paikoista. Pokémon-universumin keskeiset peruspiirteet ovat kuitenkin samat: luonnossa olevia pokémoneja napataan poké-palloihin ja niillä taistellaan toisia kouluttajia vastaan. Pokémon-universumi on fantasiamaailma, mutta pääpelien alueet perustuvat maantieteensä ja pinnanmuotojensa perusteella reaali maailman alueisiin, kuten Japanin eri osiin, Ranskaan ja Havaijiin (Bulbapedia). Kulttuurillisesti monet paikat ja ihmiset vaikuttavat generisiltä, mutta toisinaan

Pokémon-universumissa tulee vastaan tyypillisen japanilaisia hahmoja, kuten ninjoja ja samuraita, ja mangassa ja animessa hahmot menevät joskus esimerkiksi ravintoloihin, joiden kylteissä on japanilaisia *kanji*-kirjoitusmerkkejä ja ruokana japanilaisia riisipalloja ja nuudeleita (Tobin 2004, 262–263).

2.2.2 Pokémon-hahmot

Nimi Pokémon on yhdistelmä englannin sanoista *pocket* ja *monster*, joista jälkimmäinen luo mielikuvan pokémoneista hirviöinä. Suuri osa pokémoneista ei kuitenkaan näytä hirviömäiseltä tai muutenkaan käyttäydy hirviömäisesti. Valtaosa pokémoneista muistuttaa reaali maailman eläimiä: on olemassa runsaasti esimerkiksi koira-, kissa-, kala- ja lintu-pokémoneja. Pokémon-hahmot korvaavatkin pelimaailmassa kokonaan eläimet. Runsaasti on myös kasveihin perustuvia pokémoneja, kuten auringonkukka-, viiniköynnös- ja ruusu-pokémonit, sekä muutamia sieni-pokémoneja. Toiset pokémonit ovat ulkomuodoltaan melko ihmismäisiä, kuten nyrkkeilijä-pokémon *Ebiwalar* ja rakennusmies-pokémon *Roubushin*. Kuitenkin myös lukuisista reaali maailman elottomista asioista on kehitetty pokémon-hahmoja, kuten roskapussi-, kivilohkare-, kynttelikkö- ja magneetti-pokémonit. Pokémonit ovat siis monimuotoinen joukko fiktiivisiä olentoja, joiden voidaan katsoa perustuvan moniin reaali maailman elollisiin ja elottomiin olioihin.

Pokémon-universumissa pokémonit ja ihmiset elävät sovussa keskenään. Eläinten tavoin pokémonit elävät omissa oloissaan luonnossa, josta ihmiset voivat pyydystää niitä. Ihmisten alaisuudessa elävät pokémonit toimivat monissa rooleissa, kuten lemmikkeinä, työapureina, kulkuneuvoina ja taisteluvälineinä. Pokémonit eivät normaalioloissa hyökkää suoraan ihmistä vaan ainoastaan toisia pokémoneja kohti. Taistelun seurauksena pokémonit eivät koskaan kuole vaan ainoastaan pyörtyvät, ja kouluttaja voi käydä elvyttämässä ne täyteen kuntoon sairaalan kaltaisessa Pokémon-Centerissä. Pokémonit eivät kuitenkaan ole kuolemattomia, sillä peleissä on viittauksia kuolleisiin pokémoneihin.

Keskeinen elementti pokémoneissa on niiden tyyppi. Jokainen pokémon edustaa yhtä tai useampaa 18 tyyppistä, jotka ovat normaali, tuli, taistelu, vesi, lentävä, ruoho, myrky, sähkö, maa, psyykkinen, kivi, jää, ötökkä, lohikäärme, kummitus, pimeys, teräs ja keiju. Jokainen tyyppi normaalityyppiä lukuun ottamatta on hyökkäyksissään vahva yhtä tai useampaa tyyppiä vastaan ja vastaavasti heikko yhden tai useamman tyypin hyökkäyksille. Osalla tyypeistä on vastustuskyky tai immuniteetti yhteen tai useampaan

tyyppiin. Kukin pokémon voi oppia juuri sille ominaisia tai opittavissa olevia hyökkäyksiä, joista jokainen on jotakin tiettyä tyyppiä. Tyypit muodostavat laajan kivi-paperi-sakset-pelin kaltaisen järjestelmän, jonka hyödyntäminen on avain pokémon-taisteluissa menestymiseen.

Sen lisäksi, että taistelukokemusta kerättyään pokémonit vahvistuvat nousemalla korkeammille tasoluvuille, suuren osan pokémoneista on myös mahdollista kehittyä kokonaan toiseksi pokémoniksi, mitä kutsutaan evoluutioksi tai kehittymiseksi. Evoluutio voi tapahtua monella tavalla, joista yleisimpiä ovat tietyille tasoluvulle nouseminen tai tietyn esineen käyttäminen pokémoniin. Koska pokémon muuttuu evoluutiossa pysyvästi toiseksi pokémoniksi, myös sen nimi muuttuu. Saman pokémonin eri evoluutiovaiheita pidetään siis eri pokémon-lajeina. Pokémonin evoluutiolinjassa voi olla korkeintaan kolme muotoa, eli pokémon voi kehittyä korkeintaan kaksi kertaa. Poikkeuksena on Pokémon X ja Y -peleissä esitelty megaevoluutio, joka voi tapahtua tietyille jo kaksi kertaa kehittyneille pokémoneillekin. Tavallisesta evoluutiosta poiketen megaevoluutio ei ole kuitenkaan pysyvä, vaan se voi tapahtua ainoastaan taistelun aikana, minkä jälkeen pokémon palautuu takaisin tavalliseen muotoonsa. Megaevoluutiossa pokémonin nimikään ei muutu, vaan ainoastaan sana *Mega* ilmaantuu pokémonin nimen eteen: esimerkiksi *Lizardonista* tulee *Mega Lizardon*.

Kaikki pokémonit eivät ole samanarvoisia, vaan niiden harvinaisuus vaihtelee. Useimpia Pokémoneja voi napata pelimaailmassa lukemattoman monta kertaa, tyypillisesti kävelemällä pelimaailman ruuhikossa odottaen pokémonin ilmestymistä. Toisilla pokémoneilla ilmestymistodennäköisyys on paljon suurempi kuin toisilla, ja niitä löytää useammalta alueelta pelimaailmassa. Toisia puolestaan joutuu metsästäämään suuremmalla vaivalla, sillä niitä löytyy mahdollisesti vain yhdestä tarkkaan määritellystä paikasta tai vain tiettyyn vuorokaudenaikaan. Sekä yleisten että harvinaisten mutta kuitenkin tavallisten pokémonien lisäksi peleissä on selkeästi harvinaisempia pokémoneja, joita kutsutaan legendaarisiksi pokémoneiksi. Legendaarisille pokémoneille on tyypillistä, että niitä on napattavissa vain yksi peliä kohden, ja ne ovat tavallisia pokémoneja vahvempia sekä vaikeammin napattavissa. Monet legendaarisista pokémoneista liittyvät myös jollain tavalla pelien juoneen ja esiintyvät pelien kansikuvissa. Lisäksi on olemassa niin sanottuja mytologisia pokémoneja, jotka ovat legendaarisia pokémonejakin harvinaisempia. Niitä ei pysty nappaamaan suoraan peleissä, vaan ne saa siirrettyä peliin yleensä vain erityisissä tapahtumissa tai

internetjakelun kautta. Pokémon Sun & Moonissa (2016) Pokémon-universumiin ilmaantuivat myös *Ultra Beast* -olennot, jotka eivät varsinaisesti ole pokémoneja vaan toisesta ulottuvuudesta tulleita hirviöitä. Ne kuitenkin käyttäytyvät peleissä täysin pokémonien tavoin ja ovat harvinaisuusasteeltaan verrattavissa legendaarisiin pokémoneihin, joten käsittelen myös niitä tässä tutkimuksessa pokémoneina.

2.2.3 Pokémonien nimet

The Pokémon Company on antanut hahmojen luonnin yhteydessä jokaiselle hahmolle virallisen japaninkielisen nimen. Nimenanto on ymmärrettävää, sillä pokémoneista on helpompi puhua helposti mieleen jäävillä nimillä kuin esimerkiksi pelkillä järjestysnumeroilla tai numerosarjoilla. Nimet vaikuttavat olevan Pokémon-tuoteperheessä keskeisessä asemassa, mikä ilmenee jo Pokémon-animen ensimmäisten tuotantokausien jaksojen yhteydessä esitettävässä Pokérapissa, jossa pokémonien englanninkielisiä nimiä luetellaan rytmikkäästi rap-laulun muodossa. Tarkoituksena on todennäköisesti iskostaa hahmojen nimet katsojien mieliin ja vahvistaa näin katsojien ja hahmojen välistä sidettä. Nimillä on mahdollista toteuttaa monia erilaisia funktioita, joita esittelen tarkemmin luvussa 2.2.3.1.

Samoja nimiä ei kuitenkaan käytetä kaikkialla, sillä nimillä on japanin ja englannin lisäksi viralliset versiot myös seitsemällä muulla kielellä, jotka ovat ranska, espanja, saksa, italia, korea, kantoninkiina ja mandariinkiina. Nämä kielet ovat valittavina pelikielinä uusimmissa Pokémon-peleissä, Pokémon Sun & Moonissa (2016), mutta pelien ulkopuolisissa medioissa nimiä on käännetty myös arabiaksi, bulgariaksi, hepreaksi, hindiksi, liettuaksi, brasilianportugaliksi, venäjäksi ja thaiksi. Maissa, joiden kielille nimiä ei ole käännetty, käytetään usein hahmojen englanninkielisiä nimiä. Niinpä myös Suomessa pokémonit tunnetaan niiden englanninkielisillä nimillä, joita käytetään esimerkiksi muuten suomeksi jälkiäänitetystä animaatiotarjonnassa. Nimiä käännettäessä on tehty monenlaisia käännösratkaisuja. Jotkut nimien kieliversiot muistuttavat muodoltaan tai merkitykseltään osittain tai kokonaan japanilaisia, kun taas joillain ei ilmene olevan mitään yhteistä niiden kanssa.

Pokémonien japaninkieliset nimet kirjoitetaan Japanissa tyypillisesti katakanavumerkistöllä, jolla eläinlajienkin tieteelliset nimet on tapana kirjoittaa. On kuitenkin olemassa kaksi eri romanisointitapaa eli tapaa kirjoittaa nimet roomalaisin kirjaimin. Ensimmäinen tapa on Hepburn-järjestelmän mukainen tapa, jolloin translitteroitu nimi ilmaisee suoraan katakanalla kirjoitetun nimen äänneasun. Tätä romanisointitapaa ei

kuitenkaan käytetä missään virallisesti, jolloin tällä tavalla kirjoitettujen nimien käyttäminen saattaa olla hämmentävää. Toinen romanisaatiotapa on tavaramerkkiromanisaatio (*trademarked romaji*), jolla kirjoitetaan pokémonien nimien viralliset romanisoidut nimet esimerkiksi kaikissa oheistuotteissa ja mainosmateriaalissa. Esimerkiksi nimen ハブネーク Hepburn-romanisaatio olisi *Habunēku*, mutta tavaramerkiksi on rekisteröity romanisaatio *Habunake*. Englanninkielisiin sanoihin (jollainen tässä tapauksessa on *snake*, 'käärme') pohjautuvat nimet tulisikin ääntää englantilaisittain eikä Hepburn-romanisaation ilmaisemaan japanilaiseen tapaan. Joillain nimillä tavaramerkkiromanisaatio on kuitenkin täysin sama kuin Hepburn-romanisaatio eli täsmällinen äänneiden mukainen translitterointi. (Bulbapedia.) Tapauksissa, joissa Hepburn-romanisaatio ja tavaramerkkiromanisaatio eroavat, toisesta on toisinaan helpompi havaita pokémoniin liittyviä sanoja kuin toisesta. Esimerkiksi pokémonin ブイゼル tavaramerkkiromanisaatiosta *Buysel* on vaivattomampaa havaita sana *buoy* kuin nimen äänneasua tarkemmin imitoivasta Hepburn-romanisaatiosta *Buizeru*. Joissain nimissä havaitaan vastaavasti käänteistä ilmiötä. Tässä tutkimuksessa käytän pokémonien nimistä tavaramerkkiromanisaatiota, koska virallisuudesta johtuen sillä kirjoitetut nimet ovat helpommin tunnistettavissa. Nimien alkuperäiset japanilaiset kirjoitusasut ovat kuitenkin nähtävissä liitteenä olevassa taulukossa.

Pokémonien nimet ovat tekosanoina sanasemanttisesti pääasiassa transparenttiuden ja opaakkiuden välimaastossa. Pieni osa nimistä on täysin transparenteja, jolloin niihin sisältyvien sanojen leksikaalinen merkitys on niin selkeästi näkyvässä, että sen havaitsee välittömästi. Täysin opaakkeja nimiä ei ole. Opaakin nimen sisältä ei pystyisi erottamaan konventionaalistuneita sanoja tai nimiä, mutta Bulbapedia-tietokannasta nähdään, että aineistoni kaikista nimistä on kuitenkin pystytty erottamaan vähintään yksi nimeämisperusteena todennäköisesti oleva konventionaalistunut sana tai nimi.

Pokémonien nimiin liittyy proprin ja appellatiivin välinen rajankäyntiongelma. Ilmaus voi nimittäin olla kontekstista irrotettuna selvästi erisnimi, mutta joissain konteksteissa sillä näyttää olevan luokitteleva merkitys (Ainiala ym. 2008, 31). Pokémonien nimet ovat erisnimiä siinä mielessä, että jokaisella pokémon-hahmolla on tietty yksilöivä nimi, joka erottaa sen muista pokémoneista, samaan tapaan kuin romaanihahmojen nimet erottavat romaanihahmot toisistaan. Ongelma syntyy pelien, animen ja mangan kontekstissa, jossa pokémonien nimiä käytetään appellatiivisesti reaali maailman eläinten nimien tavoin. Lähes jokainen pokémon on napattavissa pelimaailmassa lukemattoman monta kertaa, ja

jokaisen nimenä peli näyttää saman nimen, mikä viittaa selvästi lajinimeen eli appellatiiviin. Kun pokémonin nappaa pelissä, peli kysyy, haluaako pelaaja antaa pokémonille lempinimen. On mahdollista ajatella, että vasta lempinimen saatuaan kyseistä pokémonia aletaan kutsua lajinimen sijaan erisnimellä. Toisaalta on olemassa konteksteja, kuten taistelupelisarja Super Smash Bros. (1999–) ja taistelupeli Pokkén Tournament (2015), joissa pokémonit taistelevat yksilöinä, jolloin pokémonin nimi näyttäytyy selvästi erisnimenä. Nimien pitämistä erisniminä puoltaa myös se, että ne (tai niiden translitteroidut versiot) kirjoitetaan joka kielellä isolla alkukirjaimella, ja useimmissa kielissä, joille pokémonien nimet on käännetty, iso alkukirjain on erisnimen tunnuspiirre. Tässä työssä käsittelem pokémonien nimiä erisniminä tiedostaen kuitenkin niiden appellatiivisen luonteen.

Myös sanaan 'Pokémon' liittyy kysymys propriudesta ja appellatiivisuudesta. Tuotenimenä Pokémon on selkeästi erisnimi, mutta viitatessaan pelimaaliman olentoihin se esiintyy appellatiivisessa eli luokittelevassa funktiossa samaan tapaan kuin sana 'olento'. Koska suomen kielessä appellatiivit kirjoitetaan pienellä alkukirjaimella, käytän tässä tutkimuksessa pienellä alkukirjaimella kirjoitettua muotoa 'pokémon' viitatessani pokémon-hahmoihin.

2.2.3.1 Funktiot ja nimenantajan näkökulma

Nimiä ja niiden merkityksiä analysoitaessa on oleellista tiedostaa, mitkä ovat tutkittavana olevien nimien funktiot, sillä funktiot ovat omalla tavallaan kytköksissä merkitykseen. Yksilöivän funktion lisäksi nimillä voi olla useita muitakin funktioita. Pokémonien nimet voidaan laskea ennen kaikkea fiktiivisiksi nimiksi ja kaupallisiksi nimiksi, joilla on omat sosiaaliset ja kulttuuriset funktionsa. Etenkin kaupallisiin nimiin pätee, että mitä useammassa funktiossa nimi toimii, sitä käyttökelpoisempi se yrityksen kannalta on (Ainiala ym. 2008, 314). Funktiot vaikuttavat siihen, miten nimiä muodostetaan ja millaisia elementtejä ja merkityksiä niihin halutaan sisällyttää.

Pokémonien nimiä voidaan selvästi pitää kaupallisina niminä, sillä Pokémon on kaupallinen brändi, jolle on oleellista kaupallisesti menestyminen. Tämä heijastuu myös pokémonien nimiin, jotka muistuttavat tietyissä suhteissa erästä kaupallisten nimien alalajia, yritysnimiä. Yleisesti yritysnimissä on tapana kytkeä lyhyeen nimeen monia merkityssisältöjä, kuten Onni-nimisen henkilön puusepäntuotteen nimessä *Onnikkari* tai Reijo-nimisen henkilön autonpesufirman nimessä *Pesurex* (Sjöblom 2004, 86). Tekosanoja käytetään yritysnimissä enemmän kuin mitään yksittäistä erisnimien ryhmää

(Ainiala ym. 2008, 306). Samaan tapaan muodostettuja tekonimiä on suuri osa pokémonienkin nimistä. Toinen yhtäläisyys yritysnimiin on eri kielten käyttö. Kuten pokémonien nimissä, yritysnimissä käytetään usein samassa nimessä kahta tai useampaakin eri kieltä (mts. 307–308). Erona on se, että yritysnimissä kieli vaihtuu pääsääntöisesti nimenosien rajalla (mts. 308), kun taas pokémonien nimissä, joissa nimenosia on hankala määritellä tekonimien monenlaisten muodostustapojen takia, kieli voi vaihtua missä tahansa nimen kohdassa. Merkityssisältöjen pakkaaminen ja eri kielten käyttö saattavatkin auttaa pokémonien nimiä täyttämään *houkuttelevaa funktiota*, joka on eräs Ainialan ym. (2008, 315) mainitsemista yritysnimen funktioista. Houkuttelevuus on subjektiivinen kokemus, joka muodostuu nimeen sisältyvien ilmausten emotionaalisesta arvosta: nimi voi esimerkiksi herättää uteliaisuutta, viihdyttää tai olla esteettisesti miellyttävä (mts. 315). *Käytännöllinen funktio* korostaa nimen helppoa taivutettavuutta ja ääntämistä sekä visuaaliseksi logoksi soveltumista (mts. 315), jotka myöskin ovat pokémonien nimille tunnusomaisia piirteitä.

Pokémonien nimissä on havaittavissa myös monia kirjallisuuden nimille tyypillisiä funktioita. Ainiala ym. (2008, 339) listaavat 11 keskeistä kaunokirjallisuuden nimien funktiota, joista useimpia ilmenee tulkintani mukaan myös pokémonien nimissä. Nimissä on selkeästi lajitoverit toisistaan erotteleva *identifioiva funktio* (mts. 339), jonka ansiosta tietty pokémon on mahdollista erottaa muista pokémoneista. Nimillä voidaan katsoa olevan myös *fiktionaalistava funktio* (mts. 339), sillä esimerkiksi oikeiden eläinten nimien suoran käytön välttämisen tulkitsen fiktionaalistavan pokémoneja. Keskeisesti nimissä ilmenee kuvaileva ja lisäinformaatiota antava *deskriptiivinen funktio* (mts. 339), sillä nimiin on sisällytetty esimerkiksi pokémoneja kuvailevia adjektiiveja. Nimissä ilmenee myös *assosiatiivinen funktio*, jossa nimeen liitetään tarkoituksellisia assosiaatioita reaali maailman ihmisiin, paikkoihin, tai asioihin (mts. 339), sillä useissa pokémonien nimissä viitataan reaali maailman henkilöihin ja asioihin. Nimissä on havaittavissa myös pelaajaa, lukijaa tai katsojaa viihdyttävä kielelliseen leikittelyyn perustuva *humoristinen funktio* (mts. 339), mistä kertovat tekonimien leikittelevä muodostustapa ja nimissä esiintyvät sanaleikit. Nimissä voidaan havaita myös erilaisia tunnetiloja heijastava ja teosten tunneilmastoa luova *affektiivinen funktio* (mts. 339), sillä nimien erinäiset piirteet, kuten miellyttävä rakenne tai äänneasu saattavat aiheuttaa havainnoijassa nimiin liittyvää affektiota. Myös tarinankerrontaa edistävää *narratiivista*

funktiota (mts. 339) ilmenee, sillä joidenkin pokémonien nimiin sisältyy sanoja, jotka viittaavat Pokémon-narratiivin tapahtumiin, kuten pokémonien taustatarinoihin.

Jotta nimien olisi mahdollista täyttää niille asetetut funktiot, nimenantajan tulee tehdä nimistä juuri tietyntyyppiset. Samojen nimervalintatapojen, joita fiktion kirjoittajat käyttävät fiktiivisten hahmojensa nimien valitsemiseen, voidaan ajatella soveltuvan pitkälti fiktiivisten pokémon-hahmojenkin nimien valitsemiseen. Haastattelujen avulla on saatu selville viisi keskeistä teemaa, jotka kirjoittajilla on taustalla fiktiivisten hahmojen nimervalintaprosessissa (Black & Wilcox 2011, 155–156). Ensimmäinen keskeinen teema on nimen merkityksen tiedostaminen ja tietoisten päätösten tekeminen: nimestä on tultava sellainen, joka kertoo jotain hahmosta, tai muuten se on epäonnistunut. Tämän toteutumiseksi nimi voi vaihtua vielä juuri ennen kuin teos menee painoon. (Mts. 156.) Pokémonien nimet vaikuttavat selvästi tietoisesti valituilta, sillä ei ole todennäköistä, että pokémonien nimet tuovat mieleen tarkoitteitaan eri tavoin kuvailevia asioita vain sattumalta.

Toinen teema on nimen sulatettavuus. Kohdeyleisön tulee olla helppo ääntää nimi, sillä tuotteista ei keskustella ystävien kanssa, mikäli nimien ääntämiseen liittyy pelkoa ja epävarmuutta (Black & Wilcox 2011, 157 [VanRooy 2000]). Nimet on myös helpompi sulattaa, mikäli ne ovat riittävän erilaisia ja alkavat esimerkiksi eri alkukirjaimilla (Black & Wilcox 2011, 157). Sulatettavuus on tärkeää pokémonien nimissä, sillä tekijöille on tärkeää, että ihmiset puhuvat pokémoneista ja siten levittävät sanaa yrityksen tuotteista. Helppo äännettävyys toteutuu, sillä pokémonien nimet ovat suhteellisen lyhyitä ja muodostuvat japanilaisille morfofonologisesti tutuista tavuyhdistelmistä, jotka ovat natiivipuhujille vaivattomia ääntää.

Kolmas keskeinen teema on karakterisaatio (*characterization*). Se tarkoittaa, että nimestä tehdään hahmolle niin sopiva, että siitä tulee erottamaton osa hahmoa: nimen kuullessaan ajattelee välittömästi hahmoa. Nimen tulee sopia niin hahmon persoonallisuuteen ja käyttäytymiseen kuin aikaan ja paikkaan, joissa hahmo elää. Nimen tulee myös olla yhteensopiva sen todellisen tai fiktiivisen kulttuurin kanssa, johon se liittyy, ja se tulee valita niin, että se tai sen äänneet tuovat mieleen toivotunlaisia mielikuvia (Black & Wilcox 2011, 157-158). Pokémonien nimissä karakterisaatio ilmenee vahvasti, sillä niiden ainutlaatuisia nimiä ei voi olla kuulematta ajattelematta niiden kantajia. Ne myös

tuovat mieleen monenlaisia pokémoniin liittyviä mielikuvia, joita nimien konnotoimat sanat synnyttävät, muun muassa viittaamalla reaali maailman asioihin.

Neljäs keskeinen teema ovat lähteet, joihin fiktiivisten nimien valitsijat turvautuvat saadakseen tarkkoja, sopivia ja mielenkiintoisia nimiä oman taustansa ja mielikuvituksensa ulkopuolelta (Black & Wilcox 2011, 155). On vaikea välttää sitä, että annettavat nimet alkavat ennen pitkää kuulostaa liian samantapaisilta, jos ei käänny ulkopuolisten lähteiden puoleen. Sellaisia ovat esimerkiksi internetin monipuoliset nimigeneraattorit ja eri kulttuurien nimistöihin liittyvät nimilistat. (Mts. 158.) Pokémonien nimet eivät todennäköisesti ole generaattorilla tehtyjä, sillä niiden monimuotoisuudesta johtuen prototyypistä, generaattorin malliksi soveltuvaa nimenmuodostuskaavaa olisi hankala määrittää. Useimpia pokémonien nimiä ei myöskään ole voitu ottaa suoraan valmiista listasta, sillä suurinta osaa niistä ei ole aiemmin ollut olemassa, mikä myös vahvistaa hahmojen karakterisaatiota. Vaikutteita nimeämiskäytäntöihin tekijät ovat kuitenkin saattaneet ottaa muiden samantapaisten tuoteperheiden, kuten japanilaisen *Dragon Quest* -pelisarjan, jossa myöskin esiintyy suuri määrä pokémonien kaltaisia hahmoja, hahmonnimistä. Eri mytologioihin liittyviin lähteisiin nimenantajat ovat myös todennäköisesti perehtyneet, sillä mytologisia hahmoja konnotoivia osia nimissä on jonkin verran.

Viides keskeinen teema ovat henkilökohtaiset assosiaatiot eli hahmojen nimeäminen tekijöiden henkilökohtaisessa elämässä esiintyviin henkilöihin perustuen: nimet tai niiden osat voivat olla peräisin esimerkiksi nimenantajan perheenjäsenten tai ystävien nimistä (Black & Wilcox 2011, 159). Lisäksi nimet voivat olla peräisin nimenantajan kiinnostuksenkohteista tai sekalaisista kokemuksista, kuten mielenkiintoisen nimen näkemisestä tienviitassa (mts. 160). Myös pokémonien nimistä muutamien, kuten Game Freakin työntekijän lempinimeen perustuvan *Kabigonin*, voi tulkita liittyvän nimenantajensa yksityiselämässä esiintyviin nimiin, mutta tiedot nimenantajien yksityiselämästä ovat lähes olemattomat.

2.3 Aiemmat tutkimukset

Suomessa on tehty runsaasti onomastista tutkimusta. Suuri ansio siitä kuuluu Eero Kiviniemelle, yhdelle maailmalla laajimmin tunnetuista suomalaisista nimistöntutkijoista, joka hoiti Helsingin yliopiston nimistöntutkimuksen professuuria vuosina 1971–1996 ja

jonka ansiosta onomastiikka on saanut aiempaa itsenäisemmän luonteen. Kiviniemen vaikutus opettajana ja professorina näkyy siinä, että suuri määrä suomalaisesta nimistöntutkimuksesta on syntynyt hänen opiskelijoidensa pro gradu -töinä. Professuuriaikanaan hänen opiskelijansa tuottivat 149 nimistögradua eli vuosittain keskimäärin noin kuusi 160-sivuista tutkimusta, mikä ylittää sivumäärässä yleisesti painetun nimistöntutkimuksen määrän. 1970–1990-luvuilla yli 80 prosenttia graduista oli paikannimiaiheisia ja vain 15 prosenttia henkilönnimiaiheisia. Muiden nimien tutkimus oli satunnaista, ja sen aiheena saattoivat olla koirien tai ravintoloiden nimet. 1990-luvulta alkaen aihealueiden kirjo on kasvanut Suomessa ja suosioon ovat tulleet esimerkiksi sosio-onomastiset aiheet, kaupunkiympäristön nimet ja kaupalliset nimet. Myös henkilönnimien tutkimus on kasvattanut suosiotaan, kun tutkimuksia on tehty muun muassa etunimien valintaperusteista ja niiden suosionvaihtelusta sekä lisänimien muodostuksesta ja käytöstä. (Ainiala 2008, 80–82.)

Fiktiivisten nimien tutkimus sen sijaan on pysynyt vähäisenä. Suuri osa fiktiivisiin nimiin liittyvästä tutkimuksesta ei myöskään ole puhtaasti onomastista vaan usein käänntieteilistä. Fiktiivisiin nimiin liittyviä viimeaikaisia käänntieteilisiä pro gradu -tutkielmia ovat esimerkiksi *Harry Potter and the challenges of translation: treatment of personal names in the Finnish and German translations of the three first Harry Potter books by J. K. Rowling* (Mäkinen 2010) ja *Harry Potter -kirjojen henkilönnimien käänntstrategiat* (Kosunen 2015). Onomastisempaa lähestymistapaa noudattavat muun muassa tutkimukset *Heinähattu ja Vilttitossu -sarjan henkilönnimet* (Korpimäki 2010) ja *Hahmonnimet hahmottumassa – Disney-piirroselokuvissa esiintyvien suomenkielisten henkilönnimien sananmuodostus, rakenne ja merkityssuhteet* (Pearl 2007). Laajin suomalainen fiktiivisiin nimiin keskittyvä tutkimus lienee Yvonne Bertillsin väitöskirja *Beyond Identification – Proper Names in Children’s Literature* (2003), jossa Bertills tutkii Tove Janssonin Muumi-kirjoissa, Mauri Kunnaksen Koiramäki-kirjoissa ja A. A. Milnen Nalle Puh -kirjoissa esiintyvien hahmojen nimien muodostusta, käyttöä ja merkityksiä monipuolisesti kirjallisuustieteen, kielitieteen ja käänntieteen näkökulmista. Yhteistä kaikille Suomessa tehdyille fiktiivisiin nimiin liittyville tutkimuksille vaikuttaa kuitenkin olevan se, että ne käsittelevät inhimillisesti käyttäytyville hahmoille annettuja nimiä. Pokémonien kaltaisten epäinhimillisten olentojen nimet vaikuttavat olevan sivuutettu tutkimusalue. Tutkimukset myös

keskittyvät pääosin kaunokirjallisuudessa ja elokuvissa esiintyviin nimiin jättäen tietokone- ja konsolipeleissä esiintyvät nimet vaille huomiota.

Yksi harvoja suomalaisia pelihahmojen nimiin keskittyviä tutkimuksia on *Johanna Johto, Asuntokupla ja Elythiél. Pelihahmojen nimeäminen The Sims -peleissä ja World of Warcraftissa* (Ripatti 2016). Tutkimuksessa analysoidaan kyselylomakevastausten perusteella sitä, millaisia nimiä pelaajat antavat The Sims -elämysimulaattorin hahmoille sekä World of Warcraft -internetroolipelin hahmoille. Tuloksena on, että The Sims -hahmojen nimet perustuvat pitkälti reaali maailman henkilönnimistöön, kun taas World of Warcraftissa nimissä esiintyy kaikenlaisia aineksia (Ripatti 2016, 91). Käsillä olevan tutkimuksen ja Ripatin tutkimuksen välinen olennainen ero on se, että vaikka molemmissa on kyse pelihahmoista, nimenantaja on täysin eri: käsillä olevassa tutkimuksessa pokémon-hahmojen nimeäjä on pelintekijä, Ripatin tutkimuksessa itse pelaaja. Jatkotutkimusaiheena Ripatti mainitseekin, että peleissä valmiina olevien hahmojenkin nimien tutkimus olisi mielenkiintoista (mts. 93).

Suomen ulkopuolella on tehty jonkin verran enemmän hahmonnimien tutkimusta, mutta edes japanilaisia hahmonnimitutkimuksia ei ole tehty niin paljon kuin olisi mahdollista olettaa. Eräs mielenkiintoinen tutkimus on *yuru-kyarohen* eli Japanin kaupunkien ja prefektuurien maskottihahmojen, joiden on tarkoitus edistää matkailua, nimeämiseen liittyvä tutkimus (Kitazawa & Yonemoto 2016). Tutkimuksessa selviää, että nimeämistyyppjä on neljä, ja niistä selkeästi yleisimmät ovat alueen omaan nimeen tai alueeseen assosioituvaan asiaan pohjautuvat nimeämistyyppit, ja loput ovat useammasta sanasta muodostettuja yhdistelmiä tai muita harvinaisempia nimeämistyyppjä (mts. 56). Tutkimus sivuaa käsillä olevan tutkimuksen tutkimusaluetta, mutta tutkimusnäkökulma on semanttisen sijaan pääasiassa morfologinen.

Pieni osa hahmonnimien tutkimuksesta käsittelee kuitenkin itse pokémoneja tekonimineen. Käsillä olevaa tutkimusta lähinnä olevat tutkimukset ovat Chung-Kyun Shinin tekemiä. Hänen tutkimuksensa keskittyvät pokémonien japaninkielisten nimien nimenmuodostustapoihin eli siten vahvasti niiden rakenteisiin. Käsillä oleva tutkimus sen sijaan keskittyy nimien merkityksiin ja jättää rakenteet ja muodostustavat huomion ulkopuolelle, sillä Shinin tutkimukset ovat jo kattava katsaus nimien rakenteisiin ja muodostustapoihin. Muotoa eli rakennetta ja merkitystä ei voi kuitenkaan erottaa toisistaan, sillä merkityksen ”merkitsee” aina rakenne (Kristensen 1995 [Hu 1993]).

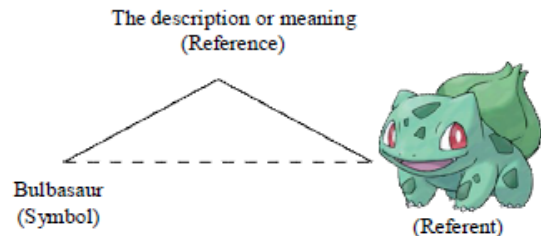
Merkitysten analyysin ymmärtämisen kannalta on siis tarpeellista tiedostaa ne rakenteelliset keinot, joilla merkityksiä on sisällytetty pokémonien nimiin.

Shin luokittelee pokémonien nimenmuodostustavat kuuteen kategoriaan, jotka ovat lainaaminen, lisääminen, poistaminen, vaihtaminen, edellä mainittujen yhdistelmä sekä erikoistapaukset. Lainauksella hän tarkoittaa yleiskielen sanan ottamista sellaisenaan pokémonin nimeksi, mikä ilmenee esimerkiksi nimissä *Zenigame* ja *Cocoon*, jotka on otettu suoraan japanin sanasta *zenigame*, 'zenigame-kilpikonna', ja englannin sanasta *cocoon*, 'kotelokoppa'. Lisääminen tarkoittaa nimen muodostamista lisäämällä sanaan prefiksi (*Kodakku*, vrt. *dakku*, 'ankka'), suffiksi (*Ponyta*, vrt. *pony*, 'poni') tai mora (*Hassamu*, vrt. *hasamu*, 'nipistää'). Poistaminen on nimenmuodostuskeino, jossa nimi muodostetaan poistamalla sanasta jokin osa, kuten nimessä *Ptera* (vrt. *pteranodon*, 'pteranodon'). Vaihtamisessa sanan osa tai mora korvataan toisella, jolloin esimerkiksi *minomushista* ('pussikas') tulee *Minomucchi*. Lisäksi edellä mainitut voivat ilmetä nimissä kahden tai useamman muodostustavan yhdistelminä. Mainitut nimenmuodostustavat pätevät niin yhdestä kuin kahdesta sanasta muodostettuihin nimiin. (Shin 2011, 151–157.) Erikoistapausten kategoriaan Shin luokittelee nimenmuodostuskeinot, joita pokémonien nimissä esiintyy suhteellisen vähän. Tällaisia ovat esimerkiksi nimenosan osittainen päällekkäisyys, sanaleikki, palindromi, anagrammi ja sanan toistaminen. (Shin 2014, 59–74.)

Shinin tapa jakaa pokémonien nimet suppeasti yhdestä tai kahdesta sanasta muodostettuihin nimiin eroaa oman tutkimukseni lähestymistavasta, sillä aineistossani, jonka esittelen tarkemmin luvussa 3, nähdään useiden nimien nimeämisperusteina useampiakin sanoja kuin yksi tai kaksi. Shinin aineisto perustuu lukuisilta internetsivuilta kerättyihin tietoihin, mutta hän toteaa, että nimeämisperusteet ovat viime kädessä hänen omia henkilökohtaisia tulkintojaan (Shin 2011, 151). Oma tutkimukseni eroaa tässäkin suhteessa Shinin tutkimuksesta, sillä analysoin tietyssä tarkkaan määritellyssä lähteessä mainittuja nimeämisperusteita omien tulkintojeni sijaan.

Pokémonien nimiin liittyen on tehty myös toinen mielenkiintoinen tutkimus, joka Shinistä poiketen vain sivuaa nimenmuodostustapoja ja jonka päänäkökulma on käsillä olevan tutkimuksen tapaan semanttinen. Pratama Cipta Agi Maulana ja Dian Rivia Himmawati tutkivat *The Relevance Between Word Formation of Pokemon Name and Its*

Appearance -nimisessä artikkelissaan (2016) pokémonien englanninkielisten nimien ja pokémonien ulkonäön välistä suhdetta hyödyntämällä Ogdenin ja Richardsin [1923] semanttisia kolmioita ja Dobricin [2010] konseptuaalisen metaforan käsitettä. Ogdenin ja Richardsin [1923] teorian mukaisesti he muodostavat jokaisesta pokémonista kolmion, jonka kärjissä ovat pokémonin nimi (eli symboli), nimen merkitys sekä kyseisen pokémonin kuva. Tarkastelun lopputulemana he päätyvät jakamaan



Kuva 1. Bulbasaur-pokémonin semanttinen kolmio (Maulana & Himmawati 2016).

pokémonit kahteen ryhmään: niihin, joiden nimen merkityksen ja referentin ulkonäön välillä on suora relaatio, ja niihin, joiden välillä relaatio on epäsuora. Suora relaatio tarkoittaa, että asiat, joita pokémonin nimi leksikaalisesti merkitsee, ovat suoraan nähtävissä pokémonin ulkonäössä ja ominaisuuksissa, kun taas epäsuoran relaation tapauksessa nimen merkityksenä ovat asiat, jotka viittaavat pokémonin ulkonäköön ja ominaisuuksiin metaforisesti tai symboloiden. Dobricin [2010] konseptuaalinen metafora ilmenee selvimmin pokémonien evoluutiolinjoissa, joissa pokémonin kypsyyskehittymistä kuvataan nimiin sisältyvien metaforien, kuten kasvin ('sipuli' → 'myrkkymuratti' → 'kärpäsloukku') tai sähköntuottokyvyn ('sähkökipinä' → 'ukkonen') kehittymisen kautta. (Maulana & Himmawati 2016.)

Pokémonien nimien tutkimuksessa on tutkimuksellinen aukko siinä, ettei niiden japaninkielisten nimien merkityksiä ole vielä systemaattisesti analysoitu eikä tutkittu, millaisia semanttisia kategorioita ne muodostavat. Tutkimusotteeltaan käsillä oleva tutkimus muistuttaa Maulanan ja Himmawatin tutkimusta siinä suhteessa, että analyysiosiossa pokémonien nimen sisältämät leksikaaliset merkitykset jaotellaan ryhmiin muun muassa pokémonin ulkonäköön ja ominaisuuksiin perustuen. Luokittelutapa on kuitenkin perusteellisempi kuin pelkkä jako suoran ja epäsuoran relaation nimiin.

3. Aineisto ja metodi

3.1 Aineisto

Tässä tutkimuksessa käytän aineistona marraskuussa 2016 Bulbapedia-sivustolta (bulbapedia.bulbagarden.net) kerättyä dataa. Bulbapedia on yksinomaan Pokémoniin

liittyvä englanninkielinen internettietokanta, johon kuka tahansa sivuston sääntöjä noudattava voi tuoda oman panoksensa. Bulbapedia perustettiin helmikuussa 2005, ja siitä on sen jälkeen tullut internetin suurimpia Pokémon-tietovarantoja. Tällä hetkellä sivustolla on 31 945 Pokémoniin jollain tapaa liittyvää artikkelia. (Bulbapedia.) Sivustosta on olemassa saksan-, ranskan-, italian-, japanin-, puolan- ja kiinankieliset vastineet, joihin pääsee Bulbapedian etusivun linkkien kautta, mutta tosiasiaa ne ovat eri sivustoja, joilla on eri nimi, ulkoasu ja sisältö kuin Bulbapedialla. Syy siihen, etten valinnut aineistoni lähteeksi esimerkiksi Bulbapedian japaninkielistä versiota PokémonWikia, on se, että Bulbapedia on sivustoista selkeästi laajin ja ahkerimmin päivitetty. Esimerkiksi PokémonWikissä artikkeleita on vain 22 299 (PokémonWiki). Monista artikkeleista myös puuttuu tietoja, joita Bulbapedian vastaavissa artikkeleissa on.

Bulbapedian yli 30 000 artikkelin joukossa on jokaisen pokémonin oma kattava informaationsivu, jolla kerrotaan lähes kaikki saatavilla oleva tieto kyseisestä pokémonista. Sivun yläosassa on informaatiolaatikko, jossa kerrotaan pokémonista pituuden ja painon kaltaista numeraalista tietoa ja muita perustietoja etenkin pokémonin ominaisuuksista peleissä. Alempana sivulla ovat omat osiot pokémonin biologiasta, sen anime-, manga-, korttipeli-, figuuripeli- ja muista esiintymisistä, pää- ja sivupelien datasta ja esiintymispaikoista, tilastotiedoista, opittavissa olevista hyökkäyksistä, evoluutiolinjoista, peleissä käytettävistä sprite-kuvista ja triviatiedosta. Triviatieto-osion alaosiona on *Origin*, 'alkuperä', joka kertoo, mihin ihmiseen, eläimeen, kasviin, esineeseen tai muuhun asiaan kyseinen pokémon todennäköisesti perustuu.

Tämän työn aineisto on kerätty *Origin*-alaosion alaosiosta *Name origin*, 'nimen alkuperä', jossa kerrotaan, minkä sanojen yhdistelmä pokémonin japaninkielinen nimi todennäköisesti on, sekä sen alla olevasta *In other languages* -osiosta, jossa pääosin samat sanat ilmaistaan vielä toistamiseen taulukossa, johon on kirjattu myös muunkielisiin nimiin sisältyviä sanoja. Sivuston harrastajapohjaisen luonteen takia ei ole varmuutta siitä, että mainitut sanat olisivat samat, jotka pokémonien nimenantajilla ovat olleet mielessä nimistä päätettäessä. Myös Bulbapedian kirjoittajat tuovat epävarmuuden ilmi käyttämällä usein epävarmuuteen viittaavia ilmauksia, kuten *may be*, 'saattaa olla'. Virallisten nimenantoperusteiden käyttäminen aineistona olisi mielenkiintoista, mutta aiempi tutkimus paljastaa, että Nintendo ei vastaa pokémonien alkuperää koskeviin kysymyksiin vaan haluaa pitää niiden alkuperän salattuna (Shin 2011, 151). Mahdollisesti

kukaan The Pokémon Companyn työntekijöistä ei edes pystyisi antamaan tyhjentävää selostusta Pokémonien nimiin sisällytetyistä sanoista.

Työn aineistoon kuuluvat kaikkien 802 pokémonin nimet sekä kaikki sanat, joiden Bulbapedian kirjoittajat tulkitsevat sisältyvän nimiin. Sanat voivat olla yleissanoja tai erisnimiä, ja kirjoittajat erottavat joka nimestä vähintään yhden ja enimmillään jopa yli kymmenen sanaa. Yleissanat edustavat tässä tutkimuksessa leksikaalisia merkityksiä, sillä esimerkiksi yleissanan *muna* leksikaalinen merkitys on 'muna'. Muutamissa harvoissa tapauksissa kirjoittajat ilmoittavat sanojen tilalla yksittäisiä kirjaimia tai numeroita tai kokonaisia lauseita tai niiden osia. Koska sanat ovat peräisin monista eri kielistä, Bulbapedian kirjoittajat ovat usein myös lisänneet niiden yhteyteen niiden englanninkielisen käännöksen tai selityksen. Vaikka vieraskieliselle sanalle olisi olemassa useampikin englanninkielinen käännös, otan tässä tutkimuksessa huomioon vain sen käännöksen, jonka Bulbapedian kirjoittajat ovat valinneet. Kaikki tässä tutkimuksessa mainitut faktat pokémoneista ovat peräisin Bulbapediasta kyseisen pokémonin infosivulta. Nimiin sisältyvien sanojen suomenkieliset käännökset ja selitykset ovat itse laatimiani.

3.2 Metodi

Suomalaisessa paikannimien tutkimuksessa on perinteisesti käytetty syntaktis-semanttista luokittelumallia nimien rakenteen ja semantiikan ymmärtämiseksi. Mallissa joka nimenosa on ilmaissut yhden tarkoitetta kuvaavan ominaisuuden, eli se on voinut ilmaista joko paikan lajia, pelkkää nimeä tai paikan erityispiirrettä. Kyseistä mallia on yritetty käyttää esimerkiksi ravintoloiden nimien ja yritysnimien analysointiin, joihin se on kuitenkin todettu sopimattomaksi. (Ainiala 2006, 624–625.)

Käsillä olevassa työssä nimistöä lähestytään kognitiivisen kielentutkimuksen näkökulmasta. Kognitiivinen kielentutkimus korostaa merkityksen keskeisyyttä: kielellisellä ilmauksella on muodon ohella aina merkitys. Suuntaus kannattaa myös käsityksiä ilmauksen prototyypisyydestä, merkityksen joustavuudesta, kielen metaforisuudesta ja merkityskategorioiden sumearajaisuudesta. Paula Sjöblom [2006] oli ensimmäisiä, jotka tutkivat nimistöä funktionaalis-kognitiivisen kielikäsitteilyn mukaan, sillä hän totesi perinteiset nimistöntutkimuksen metodit soveltumattomiksi tutkimuskohteensa, yritysnimistö, analysointiin. (Ainiala 2006, 623.)

Sjöblomin [2006] piti rakentaa metodinen tutkimuskehyksensä itse (Ainiala 2006, 623), ja myös käsillä olevassa työssä metodista tutkimuskehystä on muokattava paremmin kohdeaineistoon soveltuvaan muotoon. Sjöblomin [2006] funktionaalis-semanttisessa erottelussa yritysnimien nimenosat luokitellaan yritysmuodon ilmaisevaan, liikeidean ilmaisevaan, yksilöivään ja täydentävään nimenosaan (mts. 625), mutta kyseinen luokittelu ei sellaisenaan sovi hahmonnimien luokitteluun. Keskeinen ero on se, että yritysnimissä nimenosat on helppo erottaa, sillä yritysnimet koostuvat usein useasta erillisestä sanasta, joista vain osa on tekonimiä, kun taas pokémonien nimet ovat yksiosaisia ja lähes yksinomaan tekonimiä. Yritysnimien monilla nimenosilla on suora tai epäsuora merkityssuhde, jolloin merkitysten analysoiminen on yksinkertaista. Tekonimistä sen sijaan on usein mahdotonta erottaa nimenosia. Joistain nimistä on mahdollista löytää kohtia, jotka silmämääräisesti näyttävät nimenosien rajoilta, mutta jos raja vedetään, eliminoidaan samalla se mahdollisuus, että nimenosat olisivatkin nimessä esimerkiksi lomittain ja päällekkäin tekonimien moninaisten sananmuodostustapojen ansiosta. Pokémonien nimien kaltaisissa tekonimissä onkin mitä ilmeisimmin pakattu merkityssuhde, jolloin vaikuttaa hedelmällisemmältä irrottautua nimenosista ja kohdistaa fokus nimen sisältä tunnistettaviin sanoihin ja niiden osiin.

Luokittelumalliani voisi nimittää sanasemanttiseksi luokittelumalliksi perinteisen paikannimien tutkimuksessa käytetyn syntaktis-semanttisen luokittelumallin sijaan, sillä selkeiden nimenosien puutteesta johtuen nimiä ei jäsenellä syntaktisiin rakenneosiin vaan nimiin sisältyviin sanoihin. Luokittelumallissani on kuitenkin muutama syntaktis-semanttisen mallin kanssa samankaltainen piirre. Syntaktis-semanttisessa luokittelumallissa nimenosat jaetaan paikan lajia ilmaisevaan (*Valkeajärvi*), nimittävään (*Valkeisenlampi*) ja erityispiirrettä ilmaisevaan nimenosaan (*Valkeajärvi*) (Ainiala 2008, 98–99), joista kaksi muistuttaa oman luokittelumallini luokkia: eräs luokistani on pokémonin lajia ilmaisevien sanojen luokka ja yksi pokémonien ominaisuuksia eli erityispiirteitä ilmaisevien sanojen luokka. Näiden lisäksi mallissani on laaja joukko muitakin luokkia, jotka puolestaan muistuttavat syntaktis-semanttisen analyysin erään vaiheen, leksikaalisen analyysin eli sanasemanttisen luokittelun, kategorioita, joita ovat esimerkiksi henkilönnimi, muu propri, kasvikuunta, kotieläimet ja adjektiivi (Ainiala ym. 2008, 109–110).

Käytän hieman samantyyppistä luokittelutapaa kuin Janne Seppälä (2013) väitöskirjassaan kulkineennimistä. Hän jakaa kulkineennimien nimeämisperusteet 13

pääryhmään, jotka ovat koko ja muoto, käytettävyys, alkuperä, osa, eksudaatit, käyttäjä, käyttötarkoitus, väri, ikä, luonne, lentävä lause, tapahtuma ja suhde toiseen kulkineeseen, joiden lisäksi on ryhmä ”ei tietoa”. Seppälän luokittelu perustuu hänen intuitioonsa, joka on kehittynyt laajan kulkineennimien analyysin pohjalta. Myös Eero Kiviniemi [1987] on todennut, että nimeämisperusteluokittelujen tulisi perustua nimistä tehtyihin tulkintoihin, ellei valmiiksi ole olemassa erittäin edustavaa mallia. (Seppälä 2013.) Näin ollen myös oma luokittelumallini perustuu omaan intuitiooni sen sijaan, että käyttäisin valmista mallia.

Seppälän tutkimuksesta poiketen käsillä oleva tutkimus ei kuitenkaan varsinaisesti keskity nimeämisperusteisiin. Nimeämisperusteen käsitteestä on useita hienovaraisesti toisistaan eroavia näkemyksiä, mutta Seppälä määrittelee nimeämisperusteen ”joksikin nimen kohteen ominaisuudeksi, jota nimessä ilmennetään” (Seppälä 2013). Jotkut käyttämästäni luokittelukategorioista, kuten laji, osa ja ominaisuus, sopisivat nimeämisperustekategorioiksi, mutta varsinaisesti yleissanojen luokitteluperusteissani on kyse kohde-pokémonin ja sen nimeen sisältyvän sanan leksikaalisen merkityksen välisestä suhteesta. Eräs kategorioistani on esimerkiksi *metafora*. Sitä ei voida suoraan ajatella pokémonin ominaisuutena eikä siten Seppälän määrittelemänä nimeämisperusteena, mutta sen sijaan se kertoo, millainen suhde sanalla ja pokémonilla on. Ainialan ym. (2008, 37) määritelmä nimeämisperusteista semanttisina syvärakenteina ja asiaperusteina, joiden mukaan nimi on annettu, luonnehtii aineistoni sanoja hieman paremmin, mutta sekaannusvaaran vuoksi en viittaa niihin tässä tutkimuksessa kuitenkaan nimeämisperusteina vaan yksinkertaisesti sanoina.

Pokémonien nimiin sisältyvistä sanoista huomattava määrä on myös erisnimiä, jotka luokittelen hieman eri tavalla kuin yleissanat. Erisnimien yleissanoista poikkeavan luonteen vuoksi en luokittele niitä nimen ja pokémonin välisen suhteen perusteella vaan jaan ne eri ryhmiin sen perusteella, millaisiin tarkoitteisiin – ihmisiin, toisiin pokémoneihin, narratiiveissa esiintyviin hahmoihin vai muihin – nimillä viitataan. Lisäksi nimiin on tulkittu sisältyvän vähäisessä määrin viittauksia yksittäisiin numeroihin ja kirjaimiin sekä kokonaisiin lauseisiin ja lauseiden osiin. Nämä pienet kategoriat ovat poikkeuskategorioita, jotka valikoituvat sillä perusteella, että niiden jäsenet ovat muusta aineistosta poikkeavia yksikköjä. Vaikka näiden poikkeuskategorioiden yksiköt ovat suppeampia tai laajempia kuin yksikkö sana, käytän tässä työssä kuitenkin selkeyssyistä nimitystä sana viitatessani yleisesti aineistoni yksiköihin.

Toteutin tutkimuksen hyödyntämällä Microsoft Word -tekstinkäsittelyohjelmaa ja Microsoft Excel -taulukkolaskentaohjelmaa, joiden taulukoihin kirjoitin kaikkien 802 pokémonin japaninkieliset nimet kunkin omalle rivilleen. Nimisarakkeen oikealla puolella olevaan sarakkeeseen kirjoitin Bulbapedian *Name origin* ja *In other languages* -osioiden mukaan kunkin pokémonin nimeen sisältyvät sanat. Seuraavaan oikeanpuoleiseen sarakkeeseen kirjoitin kaikki ne kategoriat, joihin edellisen sarakkeen sanat tulkintani mukaan kuuluvat. Helpon hahmotettavuuden vuoksi merkitsin kategoriat taulukkoon numeroin. Annoin luomilleni yleissanakategorioille numerot 1–8, erisnimikategorioille numerot 9–12, numero- ja kirjainkategorialle numeron 13, lauseet ja lauseen osat -kategorialle numeron 14 ja pokémoneihin liittymättömille yleissanoille numeron 15. Neljänten, kaikkein oikeanpuoleisimpaan sarakkeeseen kirjoitin kunkin pokémonin englanninkielisen nimen, jonka ansiosta japaninkielisiin nimiin perehtymätön mutta englanninkielisiä nimiä tuntevan lukijan on mahdollista nähdä, mistä pokémonista kussakin japaninkielisessä nimessä on kyse. Kyseinen taulukko on koko analyysin pohja ja se on luettavissa tutkimuksen liitteissä. Taulukon valmistuttua muodostin analyysin helpottamiseksi kullekin 15 kategoriasta oman taulukon, johon keräsin vain kyseiseen kategoriaan kuuluvat nimet sarakkeeseen. Näiden taulukkojen sisältöä erittelemällä havaitsin kategorioiden sanojen leksikaalisissa merkityksissä ja funktioissa yhdistäviä piirteitä ja kiinnostavia seikkoja, joiden perusteella kirjoitin seuraavassa luvussa esiteltävän analyysin.

4. Analyysi

Tässä luvussa käyn luomani kategoriat läpi numerojärjestyksessä analysoiden niihin kuuluvia sanoja ja jaotellen niitä kategorioiden sisäisiin alaryhmiin sanoissa ilmenevien semanttisten ja funktionaalisten yhtäläisyyksien perusteella. Koska aineistoni on verrattain laaja, yli 800 nimeä niihin sisältyvine sanoineen, en analysoi niitä kaikkia tekstin muodossa vaan nostan esiin havainnollistavimpia esimerkkitapauksia. Analyysia havainnollistamassa on myös kuvia, jotka selventävät nimien referenttien ja nimiin sisältyvien sanojen leksikaalisten merkitysten välistä yhteyttä.

Puhuessani nimiin ”sisältyivistä” sanoista tarkoitan sanoja, joiden Bulbapedian kirjoittajat tulkitsevat vaikuttaneen nimenantoon siinä määrin, että sana on edes jossain määrin sisällytetty osaksi nimen rakennetta. Puhuessani sisällyttämisestä sanat eivät siis sisälly

sanoihin välttämättä kokonaan vaan Shinin (2011) havaitsemien nimenmuodostustapojen mukaisilla tavoilla. Vaikka osa etenkin kategorioiden 13 (kirjaimet) ja 14 (lauseet) yksiköistä on suppeampia tai laajempia kuin yksikkö ”sana”, käytän tässä työssä kuitenkin nimitystä ”sana” viitatessani yleisesti aineistoni yksiköihin. Nimielementeiksi tai nimenosiksi tutkimiani yksikköjä ei voi nimittää, koska nimielementtien ja nimenosien tulee näkyä kokonaisina myös nimen rakenteessa.

Nimiin sisältyvät sanat ovat peräisin useista eri kielistä, jotka ilmoitan tässä tutkimuksessa seuraavalla tavalla. Japaninkielisen sanan yhteydessä ilmoitan sanan translitteroidun version lisäksi sen alkuperäisen kirjoitustavan, joka sisältää kiinalaisperäisiä kanji-kirjoitusmerkkejä tai japanin tavumerkistöjen kirjoitusmerkkejä. Englanninkieliset sanat ilmoitan sellaisenaan. Mikäli sana on jotain muuta kieltä kuin japania tai englantia, ilmoitan heti sanan jälkeen sanallisesti, mitä kieltä se on. Jos sama sana esiintyy tutkimuksessa myöhemmin, en ilmoita sanan kieltä tai japanilaisen kirjoitusmerkistön muotoa sen ohessa enää uudestaan.

4.1 Lajisanat

Ylivoimainen enemmistö (lähes kaksi kolmannesta) kaikista pokémonien nimistä sisältää vähintään yhden lajisanan eli sanan, joka ilmaisee suoraan, mitä reaali maailman eläin-, kasvi-, esine- tai muuta entiteettilajia kyseinen pokémon edustaa. Koska pokémonit kuitenkin fiktionaalisisina olentoina eroavat reaali maailman lajeista, niiden ei voida suoraan katsoa olevan sanojen ilmaisemien entiteettilajien edustajia. Näin ollen lajisanoissakin on kyse eräänlaisesta metaforasta: pokémon on *kuin* laji, jonka sana ilmaisee. Pokémonin ja entiteettilajin välinen suhde on pokémonin olemuksen perusteella kuitenkin niin ilmeinen, että luokittelen kyseiset sanat lajisanoiksi varsinaisten metaforien (ryhmä 3) sijaan.

Pokémon-universumissa kaikki pokémonit edustavat taksonomiatasoltaan lajia, mutta nimiin sisältyvät taksonomiset sanat jakautuvat melko tasaisesti eri taksonomiatasoille. Biologiassa tavallisimpia taksonomisia tasoja ovat laajimmasta suppeimpaan kunta, pääjakso (tai kaari), luokka, lahko, heimo, suku ja laji (Korpela 2016). Aineiston sanoissa ei kuitenkaan esiinny aivan kaikkia tasoja, vaan korkeimman esiintyvän tason nähdään olevan luokka ja



Kuva 2. Onbat.

matalimman laji. Pokémonien *Delibird* ja *Mukubird* nimissä on luokan nimi *bird*, 'lintu'. Lahkojen nimiä sen sijaan on erotettavissa muun muassa pokémonien *Zubat*, *Golbat*, *Crobat* ja *Onbat* (*bat*, 'lepakko'; ks. kuva 2) sekä *Flygon* (*dragonfly*, 'sudenkorento') nimissä. Alalahkojen kategoriaan voidaan luokitella pokémonien *Iwark* ja *Habunake* nimien sisältämä *snake* ('käärme'), ja heimojen nimiä nähdään esimerkiksi pokémonien *Mukuhawk* (*hawk*, 'haukka'), *Camome* (鷗 *kamome*, 'lokki'), *Dodorio* (*dodo*, 'dodo'), *Perap* (*parrot*, 'papukaija'), *Sihorn*, *Sidon* ja *Dosidon* (犀 *sai*, 'sarvikuono'), *Tunbear* (*bear*, 'karhu'), *Maracacchi* (*cactus*, 'kaktus') nimissä. Suvun nimi sisältyy esimerkiksi pokémonien *Spear* (*Apis*, 'Apis'), *Popocco* (蒲公英 *tanpopo*, 'voikukka') ja *Pendror* (*Scolopendra*, 'scolopendra') nimiin. Pokémonien *Maggyo* ja *Teppouo* nimissä esiintyvät 'kalaa' merkitsevät sanat 魚 *gyo* ja 魚 *uo*, mutta kalaa ei enää nykyään pidetä taksonomisena tasona, sillä kalojen katsotaan kuuluvan useisiin eri luokkiin (Korpela 2016).

Lajien nimiä aineistossa on myös runsaasti, mikä onkin helposti ymmärrettävää. Samaan tapaan kuin eläin- ja kasviensyklopedioissa ilmoitetaan tyypillisesti eläimen tieteellinen nimi, joka on nimenomaan kyseisen lajin eikä esimerkiksi sen pääjakson nimi, pokémonienkin yhteydessä vaikuttaa loogiselta, että pokémonin nimestä käy ilmi pokémonin tarkka laji. Esimerkkejä lajinimiä sisältävistä nimistä ovat *Emonga* (*Pteromys Momonga*, 'japaninliito-orava') *Muskippa* (*Dionaea muscipula*, 'kärpäsloukku'), *Bakuuda* (*Bactrian camel*, 'kaksikyttyräinen kameli') ja *Shibishirasu*, *Shibibeel* ja *Shibirudon* (痺鰻 *shibireunagi*, 'sähköankerias').

Aineistosta käy ilmi, että eliökunnan neljästä pääryhmästä, jotka ovat eläimet, kasvit, sienet ja bakteerit, eläimet ovat kaikkein parhaiten edustettuina nimissä esiintyvissä lajisanoissa. Toiseksi eniten lajisanoissa on kasveihin liittyviä sanoja. Kaksi muuta ryhmää jäävät ylivoimaisesti pienemmälle huomiolle. Vain neljässä nimessä ilmenee sieneen viittaavia lajisanoja, eivätkä nekään kuvaile nimenkantajiaan suurella tarkkuudella – molemmat ilmaisevat vain kuntaa 'sieni' (*mushroom* nimissä *Nemashu* ja *Masheedo* ja 茸 *kinoko* nimissä *Kinococo* ja *Kinogassa*). Bakteereihin viittaavia sanoja aineistossa ei ole lainkaan.

Pokémonien nimissä esiintyvät lajisanat heijastelevat pitkälti nykyisen reaali maailman eliölajeja, mutta pieni osa sanoista viittaa jo sukupuuttoon kuolleisiin lajeihin. Pääosin nämä lajisanat ovat dinosauruksiin viittaavia sanoja (kuten *saurus* nimessä *Tropius*) ja

dinosaurusten sukuja, kuten *Tyrannosaurus* (nimissä *Chigoras* ja *Gachigoras*), *Amargasaurus* (nimissä *Amarus* ja *Amaruruga*) ja kolmisarvinaama (*Triceratops*, nimessä *Torideps*). Lajinimenä havaitaan *Pterosaur* ('lentolisko', nimessä *Ptera*). Lisäksi on viittauksia muihinkin sukupuuttoon kuolleisiin lajeihin, kuten muinaissiipiseen (*Archaeopteryx* nimissä *Archen* ja *Archeos*), sekä sukuihin, kuten mammuttiin (*mammoth* nimessä *Manmoo*) ja protostegaan (*Protostega* nimessä *Protoga*).

Oman ryhmänsä lajisanojen kategoriassa muodostavat yleisluontoiset sanat, jotka liittyvät eläin- ja kasvikuntaan mutta eivät kuulu taksonomiseen luokitteluun. Aineistossa esiintyviä yleisluontoisia kasvin tyyppiin viittaavia sanoja ovat 'kukka' (花 *hana* nimissä *Kusaihana* ja *Kireihana*) ja 'puu' (木 *boku* nimessä *Bokurei*). Monet yleisluontoisista sanoista liittyvät eläinten ja kasvien elinkaaren eri vaiheisiin. Kasvien vaiheisiin viittaavia sanoja ovat 'siemen' (種 *tane* nimessä *Taneboh*) ja 'nuppu' (蕾 *tsubomi* nimissä *Subomie* ja *Madatsubomi*), ja sellaisiksi voitaneen laskea myös edellä mainitut 'kukka' ja 'puu'. Eläinten vaiheista hyvin edustettuna on hyönteisten kotelovaihe, kuten nimet *Cocoon* (*cocoon*, 'kotelokoppa'), *Mayuld* (繭 *mayu*, 'kotelokoppa'), *Karasalis* (*chrysalis*, 'muumiokotelo') ja *Nukenin* (抜け殻 *nukegara*, 'tyhjä kuori') osoittavat. Biologinen käsite on myös 'mutantti', joka ilmenee nimessä *Mewtwo* (*mutant*).

Aineistossa on myös joukko fiktiivisiin olentoihin viittaavia nimiä. Yleisin niistä on lohikäärme, sillä huomattavan moni pokémon perustuu suoraan lohikäärmeeseen. Sellaisia ovat *Lizardon*, *Seadra*, *Kingdra*, *Cokodora*, *Kodora*, *Bossgodora*, *Dorapion*, *Dialga*, *Kibago*, *Sazandora*, *Doramidoro*, *Numelgon*, *Jarango* ja *Jararanga* (*dragon*, 'lohikäärme') sekä *Miniryu*, *Hakuryu*, *Kairyu*, *Denryu* ja *Komoruu* (竜 *ryū*, 'lohikäärme'). Myös toinen fantasiaolentoon viittaava sana, 'keiju' (tai 'haltija'), ilmenee useamman kerran, nimittäin keijuihin perustuvien pokémonien *Yuxie* ja *Diancie* (*pixie*, 'keiju'), *Emrit* (*sprite*, 'keiju') ja *Agnome* (*gnome*, 'haltija') nimissä.

Eräs selkeä havaitsemani ryhmä, johon nimissä esiintyviä lajisanoja voi luokitella, ovat elottomat asiat, joita ovat luonnolliset elottomat asiat sekä ihmisen tuottamat esineet. Luonnollisiin eli luonnossa esiintyviin elottomiin asioihin viittaavia nimiä ei ole kovin montaa, ja ne rajoittuvatkin nimiin *Ishitsubute* (礫 *tsubute*, 'pieni kivi'), *Sunabā* (砂場 *sunaba*, 'hiekkakasa'), *Meteno* (*meteor*, 'meteoriitti') ja *Crebase* (*crevasse*, ranskaa, 'railo'). Ihmisvalmisteisiin asioihin viittaavia sanoja sisältäviä nimiä sen sijaan esiintyy runsaammin. Selkeästi erottuva joukko näiden nimien kantaja-pokémoneista

perustuu erinäisiin metalliesineisiin. Kyseessä ovat avainnippuun perustuva *Cleffy* (*clef*, 'avain'), hammasrattaisiin perustuvat *Giaru*, *Gigiaru* ja *Gigigiaru* (*gear*, 'hammasratas) ja keinotekoisesti metallista valmistettu *Magearna* (*machina*, latinaa, 'kone'). Toisella tapaa keinotekoisia ovat puolestaan *Porygon*, *Porygon2* ja *Porygon-Z* (*polygon*, 'polygoni'), jotka perustuvat ihmisen luomiin virtuaalihahmoihin, ja *Darumakka* ja *Hihidaruma* (達磨 *daruma*, 'Daruma-nukke') sekä *Nendoll* (*doll*, 'nukke'), jotka



Kuva 3. Desukarn.

perustuvat nukkeihin. Muut kategoriaan kuuluvat nimet eli *Desukarn* (棺 *kan*, 'hautarakku'; ks. kuva 3), *Lisyan* (鈴 *rin*, 'tiuku'), *Chirean* (風鈴 *fūrin*, 'tuulikello'), *Purin* ja *Pukurin* (風船 *fūsen*, 'ilmapallo') sekä *Yabukuron* (袋 *fukuro*, 'pussi') viittaavat sekalaisiin esineisiin, joilla ei ole paljoa yhteistä. Yhdistäväksi tekijäksi on kuitenkin tulkittavissa se, että kaikkien sisälle muodostuu tyhjä tila. Kyseiset esineet sopivat pokémonin perustaksi kenties siitä syystä, että pokémonin ”sielun”, joka tuo muutoin elottomaan esineeseen sen elinvoiman, voidaan ajatella mahtuvan tuohon tyhjään tilaan.

4.2 Äänisymbolismi

Havaintojeni mukaan peräti 103 pokémonin nimeen sisältyy ääntä symboloiva eli onomatopoeettinen ilmaus. On merkillepantavaa, että äänisymbolismilla voidaan ilmaista huomattavan erilaisia asioita: sillä voi ilmaista yksinkertaisesti sitä, millaista ääntä pokémon pitää, tai sillä voidaan kuvailla pokémonin ulkomuodossa tai käyttäytymisessä vallitsevaa asiointilaa. Ensin mainittua, eloperäisen äänen äänteellistä jäljittelyä, nimitetään japanilaisessa äänisymbolismissa *giseigoksi* (擬声語), ja jälkimmäistä, äänteellistä tapojen tai asiointilojen kuvailua *gitaigoksi* (擬態語) (Shibatani 1990, 153–154.). Lisäksi omina tyyppeinään pidetään psykologisia tiloja ja ruumiillisia tuntemuksia kuvailevaa *gijōgoa* (擬情語) (mts. 154) sekä elottomien asioiden synnyttämää äänisymbolismia *giongoa* (擬音語) (Ikeda 2002, 375). Pokémonien nimissä havaitaan kaikkia tyypejä mutta epätasaisessa suhteessa.

Giseigo ilmenee Pokémonien nimissä kaikkein laajimmin. Koska suurin osa pokémoneista perustuu eläviin olentoihin, kuten eläimiin, eloperäisen *giseigon* määrä on tästä looginen seuraus. Kissaeläimiin perustuvien Pokémonien suuresta määrästä johtuen japanin kielessä kissan nau’untaa kuvaava ilmaus ニャー *nyā* on yleisin nimissä esiintyvä

yksittäinen onomatopoeettinen ilmaus: se ilmenee nimissä *Nyula*, *Manyula*, *Nyarmar*, *Bunyatto*, *Nyasper*, *Nyaonix*, *Nyabby*, *Nyaheat* ja *Nyarth*. Myös pokémonit *Iwanko* (ワン wan, 'koiran haukunta'), *Pokabu*, *Chaoboo*, *Urimoo* ja *Inomoo* (ブー bū / ブーブー būbū, 'sian vingunta') ja *Merriep* (メー mē, 'lampaan määintä') sisältävät tuttujen koti- ja lemmikkieläinten ääntelyyn viittaavia ilmauksia. Myös monenlaiset muut eläimet ovat onomatopoeettisesti edustettuina, mistä kertovat esimerkiksi nimet *Gureggu* (けろけろ *kerokero*, 'sammakon kurnutus'), *Pikachu* ja *Raichu* (チューチュー *chūchū*, 'hiiren vingunta'), *Togepi* (ピヨピヨ *piyopiyo*, 'linnun viserrys'), *Lugarugan* (ガルル *garuru*, suden ulvonta; ks. kuva 4) ja *Poppo* (ポッポッポ *poppoppo*, 'kyyhkyn ääntely'). Aineistossa on myös nimiä, kuten *Rokon* ja *Kyukon* (コンコン *konkon*, 'ketun ääntely'), *Pawou* (パウワウ *pauwau*, 'hylkeen ääntely') jotka ilmaisevat ääntelyä, jota ihminen havaitsee luonnossa verrattain harvoin. Yhtä tapaista lukuun ottamatta kaiken *giseigo*-ääntelyn funktio vaikuttaa kuitenkin olevan sama kuin luvun 4.1 lajisanoilla eli pokémonin luokittelu tietyä reaali maailman eläinlajeja, -heimoa, -sukua tai muuta taksonomista tasoa läheisesti muistuttavaksi. Poikkeus on eräs ilmaus, joka ei viittaa minkään tietyn lajin ääntelyyn vaan ääntelyn tapaan. Ilmaus クシユン *kushun* ('aivastuksen ääni', nimessä *Kumasyun*) nimittäin viittaa aivastukseen ja sitä kautta flunssaan. Karhu-pokémon *Kumasyun* kuvataan nimittäin jatkuvasti räkänenästä valuvana. Tässä tapauksessa funktio on pokémonin laadullisen ominaisuuden ('flunssainen') kuvailu.



Kuva 4. Lugarugan.

Aineistossa on havaittavissa, että useampi *giseigo*-sana voi viitata saman eläimen ääntelyyn mutta hieman eri tavalla. Sekä *Gureggu* (ケロケロ *kerokero*, ゲロゲロ *gerogero*), *Gamageroge* (ゲロゲロ *gerogero*) että *Gekkouga* (ゲコッ *geko*) viittaavat sammakon ääntelyyn mutta ilmaisevat pientä eroa ääntelytavassa. Koira-pokémonien nimissä on niin ikään viittauksia kahdenlaiseen ääntelyyn, jotka ovat ワン wan (nimessä *Iwanko*; ks. kuva 5) ja gar (nimessä *Hellgar*; ks. kuva 5), ja kissa-Pokémonien nimissä havaitaan ilmauksen ニャー *nyā* (esimerkiksi nimessä *Nyasper*) lisäksi ilmaus *mew* (nimessä *Mew*). Myös yleistä linnun



Kuva 5. Hellgar ja Iwanko.

ääntelyä kuvataan kahdella kahdella eri tavalla, jotka ovat ピヨピヨ *piyopiyo* (nimessä *Togepy*) ja クルクル *kurukuru* (nimessä *Mukkuru*). Ääntelyä kuvaamaan on todennäköisesti valittu eri sanat, jotta nimet yksilöisivät pokémoneja paremmin. Erilaisilla ääntelysanoilla on nimittäin mahdollista ilmaista eroa pokémonin lajissa. Joidenkin lintu-pokémonien tapauksissa niiden tarkempi taksonominen taso selviää suoraan ääntelysanon perusteella, kuten pöllö-Pokémon *Hohon* (ホー *hō*, 'pöllön huhuilu') tai fasaani-pokémon *Kenhallown* nimessä (ケン *ken*, ホロロ *hororo*, 'fasaanin ääntely') mutta joidenkin aineistossa esiintyvien ääntelysanojen mainitaan Bulbapediassa olevan yleisellä tasolla esimerkiksi "sammakon" tai "linnun" ääntelyä tarkkaa lajia määrittelemättä. On kuitenkin mahdollista, että kaikki sammakko- ja lintulajit eivät käytä kyseistä ääntelytapaa yhtä paljon. Näin ollen tietyn ääntelysanon käyttäminen saattaa ohjata ääntelyn eroja tuntevan havainnoijan mielikuvia tietyn lajin suuntaan. Toinen vaihtoehto on huomioida, että eläimet käyttävät eri ääntelyä eri tilanteissa, jolloin tietty ääntelysana pokémonin nimessä viestii, että tietynlaiset tilanteet ovat kyseiselle pokémonille tyypillisiä. Yksittäisten tilanteiden sijaan ääntelysanojen valinnassa voi olla kyse myös pokémonin yleisen luonteen ilmaisemisesta: *Iwankon* nimessä ilmenevä *wan* luo mielikuvaa ystävällisestä koirasta, kun taas *gar* nimessä *Hellgar* tuo helpommin mieleen murisevan ja äreän koiran.

Giongo eli elottoman aiheuttajan aikaansaamaa onomatopoeettisuutta on niin ikään havaittavissa aineistossa runsaasti. Edustavia esimerkkejä ovat *Golone* ja *Golonya* (ゴロゴローン *gorogorōn*, 'kiven vierintä'), *Gachigoras* (ガチガチ *gachigachi*, 'hampaiden kalina'; ガチン *gachin*, 'paukahtava ääni'), *Runpappa* (パッパ *pappa*, 'nopea rummutus'), *Powalen* (ポワン *powan*, 'äkillisen muuttumisen ääni'), *Pochama* ja *Pottaishi* (ポチャポチャ *pochapocha*, 'veteen loiskahtaminen'), *Pachirisu* (パチパチ *pachipachi*, 'sähkön rätinä') ja *Merlarva* (メラメラ *meramera*, 'liekehännän ääni'). Siinä missä *giseigo*-sanat kuvailevat pokémonia vain sen ääntelyn kautta, *giongo*-sanojen voidaan tulkita liittyvän enemmän pokémonin toimintaan: esimerkiksi *gorogorōn* kuvaa kivi-pokémonin vierivää liikkumista, *pochapocha* pingviini-pokémonin hyppäämistä veteen ja *powan* säätilan mukaan muotoaan muuttavan pokémonin muuntautumista. Suuri osa viitatusta toiminnasta on pokémonin hyökkäystoimintaa: ääni *pachipachi* aiheutuu sähkö-pokémonin sähköisistä hyökkäysliikkeistä ja *meramera* tuli-pokémonin tulensyöksennästä. Huomattavan joukon muodostavat onomatopoeettiset ilmaukset, jotka

kuvaavat erinäisiä lyömisestä tai survaisusta syntyviä ääniä: ドス *dos* ('lihan lävistämisen ääni', nimessä *Gyarados*), *tang* ('metallin kalahduksen ääni', nimessä *Metang*), *gachin* ('paukahtava ääni', nimessä *Gachigoras*). Näiden voidaan tulkita kuvaavan pokémonin taistellessaan synnyttämäänsä ääntä ja jopa pokémonin aggressiivista luonnetta. Sanat viittaavat myös pokémonien ominaisuuksiin siinä mielessä, että vain tietyn muotoiset tai laatuiset asiat voivat synnyttää tietynlaista ääntä, kuten metallinen pokémon *Metang* metallisen äänen *tang*. Toisinaan *giongo*-ilmaukseen ei liity erityistä toimintaa, vaan se vain kuvaa asian, johon pokémon perustuu, ominaisääntä. Tuulikello- ja tiuku-pokémonien *Chirean* (*chinrin*, 'tuulikellon ääni') ja *Lisyan* (リンリン *rinrin*, 'tiu'un ääni'; シャンシャン *shanshan*, 'kellon ääni') nimiin sisältyvien spesifien *giongo*-sanojen pääasiallisena funktiona lieneekin kuvata pokémonien lajia eli viitata äänen kautta esineisiin, joihin ne perustuvat (ks. luku 4.1).

Joidenkin pokémonien tapauksissa onomatopoeettinen ilmaus liittyy pokémoniin verrattain löyhästi kuulumalla vain samaan käsitekenttään pokémonin jonkin ominaisuuden kanssa. Tällaisissa tapauksissa ääni ei välttämättä edes johdu itse pokémonista vaan sen ympäristöstä. Esimerkiksi *Runpappan* (ks. kuva 6) nimessä oleva rummutusta kuvaava ääni, *pappa*, ei aiheudu itse pokémonista, vaan se viittaa ulkopuolelta tulevaan rummutuksen ääneen ja sitä kautta rytmiin – *Runpappa* tykkää tanssia rytmikkäästi kuullessaan musiikkia. Myös haisunäätä-pokémon *Skunpoon* nimessä esiintyvä onomatopoeettinen ilmaus ぴょーん *pyō* kuvaa ääntä, joka tulee itse pokémonin ulkopuolelta,



Kuva 6. Runpappa.

sillä ilmausta käytetään epämiellyttävää hajua aistittaessa. Hajuun liittyvään käsitekenttään kuuluvan sanan funktiona lienee kuvailla pokémonin hajuntuotto-ominaisuutta sekä mahdollisesti myös viitata eläinlajiin, johon pokémon perustuu, nimittäin haisunäätään. Toinen hajuun liittyvä ja pokémoniin vain yhteisen käsitekentän kautta liittyvä ilmaus on *pushū* hajuvesi-pokémon *Shushupu* nimessä. Suihkuttamiseen viittaava ilmaus viittaa kyseisen pokémonin tapauksessa hajuveden suihkuttamiseen ja siten pokémonin tuoksuominaisuuksiin. Samaan tapaan tutkan ääntä kuvaava ilmaus *pang* hyönteis-pokémon *Kongpangin* nimessä viittaa pokémonin ominaisuuksiltaan tutkamaisiin silmiin.

Siinä missä *giseigo*-ryhmän sisällä esiintyy variaatioita tietyn eläinluokan ääntelystä, *giongo*-sanojen joukossa esiintyy variaatioita saman äänenaiheuttajan äänistä. Nimien *Koromori* (コロコロ *korokoro*), *Dangoro* (ゴロゴロ *gorogoro*), *Golone* ja *Golonya* (*gorogorōn*) *giongo*-sanat viittaavat kaikki pyöreän asian, kuten kiven, pyörimiseen. Soinnillistuminen ja ilmauksen piteneminen tekevät kuitenkin ilmausten välille eroa ilmaisemalla toiminnan ja siitä aiheutuvan äänen voimakkuuden asteen kasvua. Näin ollen joidenkin *giongo*-sanojen tapauksessa niiden funktiona voidaan pitää toiminnan tyyppin ilmaisemisen lisäksi toiminnan voimakkuuden ja siten itse pokémoninkin ominaisuuksien asteen kuvailua.

Kolmas onomatopoeettinen tyyppi, *gitaigo*, ilmenee yhtä lailla selkeästi pokémonien nimissä. *Gitaigo*-sanat ilmaisevat usein erilaisia ei-mielensisäisiä asiantiloja, joten *gitaigon* esiintyminen pokémonin nimessä luo mielikuvaa ilmaistun asiantilan kiinteästä liittymisestä Pokémoniin.

Asiantiloja ilmaisevaksi *gitaigoksi* voidaan lukea ilmaukset フワフワ *fuwafuwa* ('pehmeä'; 'ilmava', nimissä *Fuwaride* ja *Frefuwan*), *Gachigoras* (が っ ち り *gacchiri*, 'vahvarakenteinen'), モコモコ *mokomoko* ('siivoton', nimessä *Mokoko*), モジャモジャ *mojamoja*



Kuva 7. Mojumbo.

('sotkuinen', nimissä *Monjara* ja *Mojumbo*; ks. kuva 7), ベトベト *betobeto* ('tahmainen', nimissä *Betbeter* ja *Betbeton*) ja ベタバタ *betabeta* ('tahmainen', nimessä *Betbeter*), カチカチ *kachikachi* ('jäykäksi jähmettynyt', nimessä *Kachikohru*), ポチャポチャ *pochapocha* ('pulska', nimessä *Pottaishi*) ja ブクブク *bukubuku* ('pussimainen', nimessä *Yabukuron*). Ilmaisut vaikuttavat kuvailevan pokémonin fyysisen kovuuden (*fuwafuwa*, *gacchiri*) tai siisteyden (*mokomoko*, *mojamoja*) astetta tai ulkomuodon laatua (*betobeto*, *betabeta*, *kachikachi*, *pochapocha*, *bukubuku*). Kaikki edellä mainitut *gitaigo*-sanat siis kuvailevat jollain tapaa pokémonin ulkoista olemusta.

Siinä missä jotkut *gitaigo*-sanat kuvaavat edellä mainitun kaltaisia asiantiloja, toiset kuvaavat erilaisia tekemisen tapoja adverbien tai jopa verbin tavoin. Tällaisia ilmenee esimerkiksi nimissä *Gokulin* (ゴクリ *gokuri*, 'ahmien'), *Gabite* (がぶり と *gaburito*, '(purra) voimakkaasti'), *Berobelt* (べろっと *berotto*, 'työntää kieli ulos'; ベロベロ *berobero*, 'nuolla'), *Munna* ja *Musharna* (むしやむしや *mushamusha*, 'popsia'),

Gonyonyo (ごによごによ *gonyogonyo*, 'mutista') *Zuruggu* ja *Zuruzukin* (ずるずる *zuruzuru*, 'laahustaa') sekä *Nyoromo*, *Nyorozo*, *Nyorobon* ja *Nyorotono* (によろよろ *nyoronyoro*, 'liukua'). On merkillepantavaa, että suuri osa ilmauksista on tulkittavissa liittyväksi syömiseen (*gokuri*, *gaburito*, *mushamusha*) tai muuhun suun kautta suoritettavaan toimintoon, kuten ääntelehtimiseen (*gonyogonyo*) ja nuolemiseen (*berotto*, *berobero*). *Zuruzuru* ja *nyoronyoro* puolestaan kuvaavat pokémonille tyypillistä liikkumatapaa, joten niiden funktiona on viestiä pokémonin ominaisuuksista. Neljättä japanilaisen onomatopoeettisuuden tyyppiä, psyykkisiä tiloja ilmaisevaa *gijōgoa*, aineistossa havataan vain yhdessä nimessä, joka on iloisesti tanssahteleva *Runpappa* (ルンルン *runrun*, 'iloinen').

Oma näkökulmansa onomatopoeettisten sanojen analyysissä on eri kielten käyttö. Suurin osa nimissä käytetyistä onomatopoeettisista sanoista on japaninkielisiä, mutta esimerkiksi kissan ääntelyä kuvaavissa ilmauksissa on erotettavissa kahta kieltä: japaninkielisen ilmauksen *nyā* lisäksi ilmenee englanninkielinen ilmaus *mew*. Muita japanin kielen ulkopuolisia onomatopoeettisia ilmauksia ovat aineistossa *gar*, *tang* ja *pang*. Eräs syy eri kielten käyttöön nimissä saattaa olla pragmaattinen: vieraskielinen onomatopoeettinen ilmaus saattaa äänneasultaan sopia sanaan japaninkielistä vastinettaan paremmin, jos sen äänteet ovat samoja kuin muissa sanoissa, joita nimenantajat ovat halunneet nimeen sisällyttää. Esimerkiksi nimessä *Kongpang* (コンパン) havaittava ilmaus *pang* (パン, *pan*) sopii äänteellisesti hyvin yhteen samaan nimeen sisältyvän ilmauksen *compound eye* (コンパウンドアイ, *konpaundo ai*) kanssa. Syy siihen, että japaninkieliset onomatopoeettiset ilmaukset ovat nimissä enemmistössä, lienee se, että ne ovat japanilaisille tutumpia ja siten helpommin tunnistettavissa. Japaninkielisen onomatopoeettisuuden kirjo on myös niin laaja, että siitä löytyy hyvinkin spesifeihin tilanteisiin sopivia ilmauksia.

4.3 Metaforat

Metaforisia nimiä eli vertailunimiä, kuten *Alttarikallio* ('ulkonäöltään alttaria muistuttava kallio'), esiintyy esimerkiksi suomalaisissa paikannimissä (Ainiala ym. 2008, 104), ja analyysini mukaan myös noin joka viidennen pokémonin nimi on siihen sisältyvien sanojen perusteella vertailunimi. Metaforassa kaksi toisiinsa liittymätöntä asiaa rinnastetaan toisiinsa, jolloin tarkoituksena on viestiä, että asioiden välillä on jonkinlainen

suhde – asiat muistuttavat toisiaan yhdellä tai useammalla tavalla. Metaforan tunnusmerkiksi voidaan ajatella ilmaus *ikään kuin*. Pokémonien nimiin sisältyvissä sanoissa rajanveto lajienimien (kategoria 1) ja metaforien (kategoria 3) välille ei ole aivan itsestään selvää, sillä kategorian 1 sanoja on myös mahdollista pitää metaforina. Olisihan mahdollista sanoa, että ”*Mankey* on ikään kuin apina”. *Mankey* kuitenkin tietävästi perustuu suoraan apinaan, mistä syystä luokittelen sen nimeen sisältyvän sanan *monkey* (’apina’) lajisanaksi metaforan sijaan. *Mankeyn* voidaan nimittäin ajatella suoraan edustavan apinaa Pokémon-universumissa, jossa apinoita ei muutoin ole. Metaforakategoriaan luokittelen sellaiset sanat, joiden kuvaamiin asioihin pokémon ei tulkintani mukaan suoraan perustu mutta joiden kuvaamia asioita pokémon heijastelee epäsuoremmin. Esimerkiksi lintu-pokémon *Pigeot* ei perustu suihkulentokoneeseen, vaikka se sisältää sanan *jet* (’suihkulentokone’). Sen sijaan *Pigeot* on suihkulentokoneen kaltainen tehokkaiden lento-ominaisuuksiensa ansiosta.

Monen pokémonin nimi sisältää viittauksen metaforaan, jossa pokémon vertautuu johonkin esineeseen. Tällaisia ovat esimerkiksi *Pelipper* (*propeller*, ’propelli’), *Kabuto* ja *Kabutops* (兜 *kabuto*, ’kypärä’), *Pupurin* (プリン *purin*, ’vanukas’), *Odoshishi* (鹿威し *shishiodoshi*, ’linnunpelätin’), *Miltank* (*tank*, ’tankki’), *Kinogassa*, (傘 *kasa*, ’sateenvarjo’), *Onigohri* (おにぎり *onigiri*, ’onigiri-riisipallo’), *Pigeot* (*jet*, ’suihkulentokone’) ja *Buysel* (*buoy*, ’poiju’). Useat näistä metaforista kuvaavat jollain tapaa Pokémonin taidollisia ominaisuuksia eli kykyjä ilman selkeää suhdetta pokémonin ulkomuotoon. *Jet* ja *propeller* kuvaavat kyyhky- ja pelikaani-pokémonien lentokykyä, kun taas *buoy* kuvaa kärppä-Pokémonin kellumiskykyä ja *shishiodoshi* sarvekkaan poro-pokémonin pelottelukykyä. Tiedyt metaforat puolestaan viittaavat pokémonien muihin, laadullisiin ominaisuuksiin, joita ovat esimerkiksi pinnan kovuuteen (’kypärä’ nimessä *Kabuto* ja ’vanukas’ nimessä *Pupurin*) ja tilavuuteen (’tankki’ nimessä *Miltank*) viittaavat ilmaukset. Muutamien esinesanojen funktiona on ilmaista ainoastaan pokémonin muotoa ja ulkonäköä. *Kinogassa*-sieni-pokémon muistuttaa muodoltaan sateenvarjoa ja kasvo-pokémon *Onigohri* onigiri-riisipalloa, mutta muutoin niillä ei ole selkeitä yhtäläisyyksiä kyseisten esineiden kanssa.

Toinen yleinen metaforatyyppejä ovat ihmisiin viittaavat metaforat, joissa pokémon rinnastetaan tietynlaiseen ihmistyyppiin, ammatinedustajaan tai rooliin. Ihmismetaforia sisältävät nimet *Tutinin*, *Tekkanin* ja *Nukenin* (忍者 *ninja*, ’ninja’), *Garura*

(*ruler*, 'valtiäs') *Happinas* (*nurse*, 'hoitaja'), *Sirnight* (*Sir Knight*, 'herra ritari'), *Yomawaru* (夜回り *yomawari*, 'yövärtija'), *Heigani* (兵 *hei*, 'sotilas'), *Onigohri* (*goalie*, 'maalivahti'), *Yadoran* ja *Yadoking* (宿主 *yadonushi*, 'isäntä') sekä *Jirachi* (*jireh*, hepreaa, 'tuottaja'; 'tarjoaja'). Kuten esinemetaforat, myös ihmismetaforat kuvaavat pokémoneja monilla eri tavoilla. Vain yksi niistä, 'maalivahti', liittyy ainoastaan pokémonin ulkomuotoon, sillä kyseinen pokémon muistuttaa jääkiekkomaalivahdin maskia muttei muilta ominaisuuksiltaan ole verrattavissa maalivahtiin.

Suurin osa metaforista ei pyri kuvailemaan tarkoitteensa ulkomuotoa vaan viittaa nimenomaan sen ominaisuuksiin ja käyttäytymiseen. Hyönteis-pokémon *Tutininilla* ja sen evoluutioilla on ominaisuuksia, joita tyypillisesti assosioidaan ninjoihin, nimittäin varjoissa viihtyminen, nopea liikkuminen ja ovelat tekniikat. 'Valtiaan' voidaan tulkita

viittaavan kenguru-pokémon *Garuran* vanhemmuuteen, sillä sillä on valta mahapussissa olevaan poikaseensa, jota se pyrkii kaikin keinoin suojelemaan. Sama suojeleminen välittyy 'herra ritariksi' rinnastettavasta *Sirnightista*, sillä se pyrkii suojelemaan kouluttajaansa kaikin tavoin, kuten ritari. 'Yövahtiin' rinnastuva yöaktiivinen haamu-pokémon *Yomawaru* puolestaan vaeltelee öisin yövahdin tavoin. *Happinas* taas



Kuva 8. Yadoran.

rinnastuu 'sairaanhoitajaan', koska se pitää huolta haavoittuneista pokémoneista ja ihmisistä jakamalla näille muniaan. *Yadoran* (ks. kuva 8) ja *Yadoking* rinnastuvat 'isäntään', koska ne toimivat parasiitti-isäntänä toiselle pokémonille, joka on kiinnittynyt niiden ruumiiseen. *Jirachin* metafora on 'tarjoaja', koska sillä on kyky toteuttaa muiden toiveita. Kaikki edellä mainitut metaforat kuvaavat jollain tavoin pokémonien tyypillistä toimintaa ja samalla heijastelevat jossain määrin myös niiden luonneominaisuuksia.

Suuri osa fiktiivisistä pokémon-hahmoista rinnastetaan nimessään myös johonkin toiseen fiktiiviseen hahmoon. Pokémonit *Monjara* ja *Metamon* (*monster*, 'hirviö'), *Kairyu* (怪獣 *kaijū*, 'kaijū-hirviö'), *Gokulin* (*goblin*, 'peikko'), *Py*, *Pippi* ja *Pixy* (*pixie*, 'keiju'), *Delvil* (*devil*, 'paholainen'), *Azumao* (魔王 *maō*, 'paholaiskuningas') sekä *Onigohri*, *Onishizukumo*, *Onisuzume* ja *Onidrill* (*oni*, 'oni-yökai'⁵) ovat kaikki esimerkkejä tästä.

⁵ Yökai (妖怪) on nimitys japanilaisen kulttuurin ylikuonnollisille ja salaperäisille olennoille. (Foster 2009, 2)

Metaforan 'hirviö' ilmeneminen Pokémoneissa on ennemminkin odotettua kuin yllättävää, sillä se ilmenee jo sanassa *pokémon* (*pocket monster*), joka rinnastaa kaikki pokémon-hahmot hirviöihin. Näin ollen kyseisen metaforan voidaan ajatella olevan tietyssä mielessä jopa merkityksetön, koska se ei erottele yksittäistä pokémonia muista pokémoneista. Vielä selvemmin tämä ilmenee Pokémonia muistuttavassa *Digimon*-tuotesarjassa, jossa jokaisen hahmon nimi päättyy nimielementtiin *-mon*, jonka voidaan tulkita viittaavan 'hirviöön' (*monster*). Pokémonien joukossa tällaisia nimiä ilmenee vain yksi, *Metamon*.

Kaikki metaforissa ilmenevät fiktiiviset olennot ovat erilaisia taru- tai uskonnollisia olentoja. Monet niistä, kuten 'peikko' (*goblin*), 'keiju' (*pixie*) ja 'paholainen' (*devil*) ovat niin laajalti eri saduissa ja taruissa ilmeneviä, että niiden prototyyppiä on vaikea määrittellä. Näitä metaforia sisältävien nimien nimenkantajien ulkonäöstä voi kuitenkin mahdollisesti löytää samoja piirteitä kuin joidenkin tarujen tai uskontojen peikoista, keijuista ja paholaisista. Koira-pokémon *Delvil* perustuu tietävästi helvetinkoiraan, mihin helvettiin liittyvä 'paholainen' viittaa. Sen sijaan kala-pokémon *Azumao* ei ulkonäöltään viittaa 'paholaiskuninkaaseen', vaan metafora on todennäköisesti ymmärrettävä vain hyvin epäsuorana viittauksena pokémonin voimaan. Myös lukuisissa nimissä (ks. kuvat 9, 10 ja 11) esiintyvät demonimaiseen oni-yökaihin viittaavat metaforat kuvailevat ainoastaan nimenkantajiensa hirvittävyttä, joka ilmenee eri pokémoneissa eri tavoin – mitään ulkonäöllisesti stereotyyppistä onia muistuttavaa kyseisissä pokémoneissa ei tulkintani mukaan ole. Pääosin metaforat vaikuttavatkin viittaavan tavalla tai toisella pokémonien ominaisuuksiin. Esimerkiksi pokémoneille *Py*, *Pippi* ja *Pixy* on tyypillistä kuunvalossa oleminen, joka on myös keijuille ominainen piirre (Encyclopedia Britannica 2013), ja *Kairyu*-lohikäärme-pokémonilla on yhteistä kaijū-hirviöiden kanssa sen kontrolloimaton, ympäristöä tuhoava käyttäytymistapa.

Keskeisiä nimissä esiintyvien fiktiivisiin hahmoihin viittaavien metaforien välittämiä ominaisuuksia ovat myös hyvyys ja pahuus, sillä ne ovat taru- ja uskonnollisten olentojen keskeisiä ominaisuuksia. Esimerkiksi peikkoja (Encyclopedia Britannica 1998) ja keijuja (Encyclopedia Britannica 2013) pidetään pahanilkisinä, ja paholaisia suorastaan pahoina



Kuva 9. Onidriill.



Kuva 10. Onishizukumo.



Kuva 11. Onigohri.

(Encyclopedia Britannica 1998). Onkin merkillepantavaa, että kaikki aineiston metaforien fiktiiviset olennot ovat enemmän pahoiksi kuin hyviksi miellettyjä olentoja. Tämä saattaa viitata pokémonien yhteiseen laajaan kattokäsitteeseen, pahaksi mielletävään 'hirviöön', johon vain viitataan eri sanoilla eri nimissä toiston välttämiseksi ja nyanssien lisäämiseksi. Ylempänä mainitusta sanan 'hirviö' löyhemmästä käyttötavasta johtuen kyseisten metaforien esiintyminen ei välttämättä tarkoita, että pokémonien pahuutta tai samankaltaisuutta viitattuihin olioihin pyrittäisiin varta vasten korostamaan.

Muutamassa harvinaisessa tapauksessa pokémoniin viitataan sen nimessä eläinmetaforan kautta, vaikka pokémon perustuu kokonaan toiseen eläinlajiin. Esimerkki tästä havaitaan sähkö-pokémon *Livoltin* nimessä, johon sisältyy sana *lion* ('leijona'), vaikka pokémon perustuu vain harjasuteen ja *raijū-yōkaihin*. On mahdollista, että rinnastamalla pokémon leijonaan halutaan entisestään korostaa sen pään yläpuolella olevaa harjaa eli ulkonäöllistä ominaisuutta. Leijonarinnastuksella voidaan viitata myös sen leijonamaiseen käyttäytymiseen, kuten karjumiseen, joka kuuluu sen hyökkäysvalikoimaan. Pokémon nimeltään *Rentorar* puolestaan perustuu osin juuri leijonaan, mutta sen nimessä puolestaan on viittaus 'tiikeriin' (虎 *tora*). Tiikeri on kuitenkin myös kissaeläin, joten siinä mielessä tämäkin metafora kuvaa pokémonin ominaisuuksia kohtuullisella tarkkuudella.

4.4 Pokémoneihin liittyvät käsitteet

Kategoriaa 4 voidaan pitää eräänlaisena sekalaiskategoriana, johon kuuluvat pokémoniin tavalla tai toisella liittyvät käsitteet. Kategoriaan laskettavat sanat eivät suoraan ilmaise mitään pokémonin ulkonäöstä, ominaisuuksista tai toiminnasta, vaan ne viittaavat johonkin asiaan, joka liittyy Pokémoneihin epäsuoremmin. Monissa kategorian sanoissa on kyse kosketusassosiaatiosta eli metonymiasta, jossa nimessä esiintyvä sana kuuluu samaan käsitekenttään kuin tarkoite (Ainiola ym. 2008, 313).

Monet sanat viittaavat pokémonin tyyppiin viittaamalla suoraan tyyppin nimeen tai erinäisiin asioihin, jotka assosioituvat kyseiseen tyyppiin. Tämä on nähtävissä esimerkiksi pokémonien *Entei* (炎 *en*, 'liekki'), *Fire* (*fire*, 'tuli'), *Suicune* (水 *sui*, 'vesi'), *Airmd* (*air*, 'ilma'), *Thunder* (*thunder*, 'ukkonen'), *Dokurog* (毒 *doku*, 'myrkky'), *Raikou* (雷 *rai*, 'ukkonen'), *Raichu* (雷 *rai*, 'ukkonen'), *Elekid* (エレキ *eleki*, 'sähkö-') ja

Haganeil (鋼 *hagane*, 'teräs') nimissä. Esimerkiksi 'liekki' ja 'tuli' viittaavat tulityypin, 'ilma' lentotyyppin, 'teräs' terästyypin ja 'ukkonen' sähkötyypin pokémoniin. Syy siihen, että pokémon on jotakin tyyppiä, liittyy yleensä pokémonin materiaaliin, muihin ominaisuuksiin tai hyökkäyksiin: esimerkiksi *Haganeil* on terästä muistuttavaa materiaalia, *Airmed*-lintu-pokémon pystyy lentämään ilmassa, ja *Raichu* synnyttää hyökkäyksillään jopa ukkosta. Joissain tapauksissa sanan suhde tyyppiin on puolestaan hyvinkin epäsuora: *Golduck*-nimisen pokémonin nimen *gold* ('kulta') viittaa pokémonin psyykkiseen tyyppiin vain siitä syystä, että Pokémon-universumissa kullalla on tapana symboloida psyykkistä tyyppiä⁶.

Toisin kuin sanat, jotka viittaavat pokémonissa tyyppiominaisuuksiin, jotka ovat yhteisiä lähes kaikille saman tyyppin pokémoneille, jotkut kategorian 4 sanoista viittaavat toiseen ääripäähän eli ainutlaatuisiin ominaisuuksiin, joita on vain kyseisellä Pokémonilla. *Bakuong* (爆音 *bakuon*, 'räjähtävä ääni'), *Kapoerer* (*capoeira*, 'capoeira'), *Nosepass* (*north*, 'pohjoinen') ovat esimerkkejä nimistä, joissa viitataan Pokémonin kenties keskeisimpään erikoispiirteeseen: *Bakuongin* räjähdysmäiset karjaisut kuuluvat kilometrien päähän, *Kapoerer* on aina capoeira-taistelulajille tyyppillisessä asennossa jalat ilmassa, ja *Nosepass*-kompassi-pokémonin nenä osoittaa pohjoiseen kuin kompassin neula. Muutamien pokémonien nimissä ilmenee niille ominainen, pokémon-otteluissa määrätynlaista etua tuova kyky (特性 *tokusei*; *Ability*), joka niillä on mahdollista olla Pokémon-peleissä : *Kongpangilla* (*compound eye*, 'verkkosilmä') voi olla englanninkielisissä versioissa *Compound Eye* -niminen kyky ja *Samehaderilla* (鮫肌 *samehada*, 'karhea nahka') japaninkielisissä versioissa さめはだ (*samehada*) -niminen kyky. Kyseiset kyvyt eivät tosin ole täysin uniikkeja juuri kyseisille pokémoneille, mutta yksilöivyyden aste on kuitenkin merkittävä.

Joissain tapauksissa nimeen sisältyvän sanan kuvaaman asian ja pokémonin erikoispiirteen välinen suhde ei ole yhtä suora kuin edellä, vaan sana viittaa pokémonin ominaisuuteen epäsuorasti. Toisinaan erikoispiirteeseen nimittäin viitataan nimessä sanalla, joka ei ilmaise pokémonin erikoispiirrettä suoraan vaan erikoispiirteeseen liittyvän spesifimmän käsitteen avulla. Esimerkiksi sumopainijan näköisiin

⁶ Esimerkiksi pelaajan päihittäessä *Pokémon Red & Green* -peleissä psyykkisen tyyppin pokémoneihin erikoistuneen salipäällikön hän saa palkinnoksi 'kultamerkin' (ゴールドバッジ, *Gold Badge*)

pokémoneihin *Makunoshita* ja *Hariteyama* (ks. kuva 12) ei nimissä viitata suoraan sanalla 相撲 *sumō* ('sumopaini') vaan sumoon liittyvillä sanoilla 幕下 *makushita*, joka on kolmanneksi korkein sumodivisioona, ja 針山 *hariyama*, joka on eräs sumo-ranking. *Kirlian*-pokémonin nimeen sisältyy puolestaan ilmaus *Kirlian photography* eli 'kirlianokuvaus', joka on



Kuva 12. Hariteyama.

valokuvausmenetelmä, jolla yritetään saada kuvattua kohteen ympärillä oleva energiakenttä (Energy Medicine Center 2009). *Kirlia* ei kuitenkaan kuvaa mitään, vaan tulkintani mukaan sanan funktiona on viitata pokémonin psykokineettisiin voimiin, kuten kykyyn aistia kouluttajansa tunteet, jotka ovat myös eräänlainen energiakenttä.

Osa pokémoneihin liittyvistä käsitteistä kuvaa pokémoneille tyypillisiä ulkopuolisia olosuhteita. Keskeisimpiä näistä ovat erilaisia paikkoja ilmaisevat sanat, kuten 'meri' (*sea*) nimessä *Seadra*, 'suo' (沼 *numa*) nimessä *Nuoh*, 'metsikkö' (林 *rin*) nimessä *Ringuma*, 'viidakko' nimessä *Jukain* (樹海 *jukai*), 'vuori' (山 *yama*) nimessä *Hariteyama* ja 'laguuni' (*lagoon*) nimessä *Laglarge*. Kaikki nämä ovat paikkoja, joissa kyseisten pokémonien mainitaan tyypillisesti elävän, lukuun ottamatta *Laglargea*. Koska *Laglarge* on vesi-pokémon, sen olisi kuitenkin mahdollista asua laguunissa, ja vähintäänkin nimessä esiintyvä 'laguuni' on veteen liittyvän käsitekentän kautta viittaus sen vesityyppiin. Muutamilla pokémoneilla nimeen sisältyvät ulkoiset olosuhteet puolestaan viittaavat pokémonille tyypilliseen vuorokaudenaikaan tai ympäristön valoisuusasteeseen. *Samayouru*, *Yonoir* ja *Yorunozuku* (夜 *yoru*, 'yö') liikkuvat pääosin yöaikaan ja *Yamikarasu* ja *Yamirami* (闇 *yami*, 'pimeys') mieluiten pimeässä. Normaali- ja lentotyyppin pokémon *Yorunozukua* lukuun ottamatta näiden pokémonien nimiin sisältyvien ilmausten 'yö' ja 'pimeys' voidaan tulkita viittaavan myös suoraan pokémonien kummitustyyppiin, sillä 'yö' ja 'pimeys' assosioituvat helposti kummituksiin.

Oman ryhmänsä kategoriassa 4 muodostavat sanat, jotka liittyvät pokémonin taustatarinaan. Monilla pokémoneilla ei ole aikajanaan sidottua tarinaa, vaan Pokémon-tuoteperheen tuotteissa kuvataan niiden ajatonta, yleistä toimintaa. Joillekin pokémoneille on kuitenkin kehitetty erilaisia taustatarinoita ja historioita, joihin niiden nimissäkin viitataan. Yksi tällaisista on *Mewtwo*, jonka nimessä esiintyy sana *two*, 'kaksi'. Sana viittaa siihen, että pokémon on toinen versio *Mew*-nimisestä pokémonista, sillä *Mew*

synnytti sen, mutta muuan tiedemies muunteli sen geenirakennetta. Geenimuunteluun viittavat myös *Genesect*-pokémonin nimen *gene* ('geeni'), *genome* ('genomi') ja *genetics* ('genetiikka'), sillä eräs tiedemies uudelleenrakensi *Genesectin* asentaen sen selkään tykin. Myös *Arceus*-pokémonin nimessä havaitaan historiallinen aspekti, sillä siinä esiintyy kreikankielinen sana *arkhē*, joka tarkoittaa 'alkua'. Tämä on viittaus siihen, kuinka jumal-pokémon *Arceus*, jota pidetään yhtenä pisimpään eläneistä pokémoneista, loi *Sinnoh*-alueen ja mahdollisesti Pokémon-pelien muunkin maailman. Taustatarinat ovatkin tyypillisiä *Mewin*, *Genesectin* ja *Arceuksen* kaltaisille myyttisille pokémoneille, joita pokémonien maailmassa ajatellaan olevain vain yksi kutakin.

Viittauksia taustatarinaan ilmenee kuitenkin myös joidenkin harvojen tavallistenkin pokémonien nimissä. Pokémonin *Gyarados* nimessä esiintyy sana 争い *arasoī*, joka tarkoittaa konfliktia. *Gyaradosien* kerrotaan nimittäin ilmestyneen menneiden sotien aikoihin ja jättäneen jälkeensä liekehtiviä raunioita. Toinen taustatarinaan viittaava nimi on pokémonilla *Type: Null*, jonka nimenantoon viitataan harvinaislaatuisesti myös itse Pokémon-universumin sisällä. Peleissä kerrotaan tämän keinotekoisesti luodun pokémonin nimen olleen alun perin *Type: Full*, mutta koska pokémoniin sisäänrakennettu järjestelmä meni vikatilaan, pokémonin nimi vaihdettiin *Type: Nulliksi*. Nimeen sisältyvät sanat viittaavat siis suoraan Pokémon Sun & Moon -pelien tapahtumiin.

4.5 Pokémonien osat

Siinä missä kategorioiden 1 ja 3 sanat kuvailevat koko pokémonia sen jäljittelemän lajin tai metaforan kautta, kategorian 5 sanat kuvaavat vain osaa pokémonista jonkin sen yksittäisen ulospäin näkyvän osan kautta. Osaan viittaava sana sisältyy tulkintani mukaan noin joka viidenteen pokémonin nimeen. Tässä osiossa tarkastelen, millaisiin osiin pokémoneissa viitataan ja miten.

Osista puhuttaessa yleinen assosiaatio ovat ruumiinosat, ja monet nimiin sisältyvistä sanoista sisältävätkin kehon eri osien nimiä. *Wanriky* (腕 *wan*, 'käsivarsi'), *Beroringa* ja *Berobelt* (*lingua*; べろ *bero*, 'kieli'), *Kabutops* (*ops*, kreikkaa, 'kasvot'), *Eipam* (*palm*, 'kämmen'), *Konohana* (鼻 *hana*, 'nenä'), *Nosepass* ja *Dainose* (*nose*, 'nenä'), *Kucheat* (口 *kuchi*, 'suu'), *Erureido* (*elbow*, 'kyynärpää'), *Bippa* (出っ歯 *deppa*, 'sojottava hammas'), *Otamaro* (まろ *maro*, 'ohuet kulmakarvat') *Mimirol* ja

Mimilop (耳 *mimi*, 'korva') ja *Yukikaburi* (頭 *kaburi*, 'pää') sisältävät kaikki sanoja, jotka viittaavat pokémonien ruumiinosiin, jotka ovat ihmiskehollekin yhteisiä. Sitä vastoin nimissä *Huntail* ja *Haganeil* (*tail*, 'häntä'), *Otachi* ja *Ootachi* (尾 *o*, 'häntä'), *Ponyta* (*ponytail*, 'poninhäntä'), *Sihorn* (*horn*, 'sarvi'), *Karanakushi* (殻 *kara*, 'kuori'), *Trancell* ja *Parshen* (*shell*, 'kuori'), *Pelipper* (*flipper*, 'räpylä'), *Dokucale* (*scale*, 'suomu'), *Kibanha* (牙 *kiba*, 'torahammas') esiintyy sanoja, jotka viittaavat ennen kaikkea eläinten anatomiaan. Ilmenee, että *Otamaroa* ja *Bippaa* lukuun ottamatta kaikki ihmiskehon osien nimiä sisältävät nimet kuuluvat pokémoneille, jotka jäljittelyn kohteestaan huolimatta ovat jollain tapaa ihmismäisiä – ne kaikki esimerkiksi seisovat kahdella jalalla. Vastaavasti eläinmäisiin ruumiinosiin viittaavien nimien kantajat *Ootachia* lukuun ottamatta eivät seiso kahdella jalalla ja perustuvat kaikki eläimiin.

Kasvien osiin ja muuhun kasvillisuuteen viitataan puolestaan nimissä *Hanecco* ja *Hahakomori* (葉 *ha*, 'lehti'), *Nassy* (*coconuts*, 'kookospähkinät'), *Fushigidane* (種 *tane* 'siemen'), *Fushigisou* (草 *sō*, 'ruoho'), *Fushigibana* (花 *hana*, 'kukka'), *Hayashigame* (林 *hayashi*, 'metsikkö') ja *Naetle* (苗 *nae*, 'verso').

Suurin osa näiden nimien kantajista kuitenkin poikkeaa edellä mainituista ihmismäisemmistä ja eläinmäisemmistä pokémoneista siinä mielessä, että niille kasvin osa ei ole ruumiinosan kaltainen luonnollinen osa. Kookospähkinät ovat luonnollinen osa palmupuuhun perustuvaa *Nassy* ja lehdet juureen perustuvaa



Kuva 13. Naetle.

Haneccoa, mutta esimerkiksi *Naetlen* (ks. kuva 13) päässä kasvaa verso, vaikka se muutoin perustuu eläimeen, tietyytyypiseen kilpikonnaan.

Tietyillä pokémoneilla nimessä viitattava osa on jokin pokémonin pinnassa ilmenevä kuvio. *Beroringalla* (*ring*, 'rengas') on polvissa ja *Ringumalla* (*ring*, 'rengas') vatsassa rengaskuvio, *Patcheelilla* (*patch*, 'laikku') on eri puolilla tummia laikkuja, *Himegumalla* (舄 *hi*, 'kuunsirppi') on päässään kuunsirpin muotoinen kuvio ja *Zangoosella* (殘痕 *zankon*, 'arpi') silmän ja vatsan seuduilla arven muotoiset kuviot. Tällaisten kaksiulotteisten kuvioden sijaan jotkut sanat viittaavat pokémonissa ilmeneviin kolmiulotteisiin muotoihin. *Cross* ('risti') viittaa *Metagrossilla* sen keskellä olevaan metalliseen ristin muotoiseen osaan ja *Heracross*-hyönteis-pokémonilla uroksen sarven kärjen muotoon. 刺 *toge* ('piikki') puolestaan viittaa *Togepyllä*, *Togechickillä* ja *Togekissillä* sen päässä oleviin loiviin piikkeihin ja *Togedemarulla* sen suuttuessaan

ihostaan esiin työntämiin piikkeihin. *Arceus*-jumal-pokémonin (*arc*, 'kaari') keskiosassa oleva ratas puolestaan sisältää kaaria, ja etenkin naaras-*Pururillin* (*frill*, 'röyhelö') kaulus ja alaosa ovat röyhelömäisiä.

Jotkut nimet viittaavat pokémoniin kiinteästi kuuluvien osien sijaan esineisiin, jotka olisi mahdollista irrottaa pokémonista. Kyseiset pokémonit kuitenkin kuvataan aina kyseiset esineet mukanaan tai päällään. Tähän ryhmään kuuluvat esimerkiksi *Kamonegi* (葱 *negi*, 'vihersipuli'), *Charem* (*harem pants*, 'haaremihousut'), *Mikaruge* (軽石 *karuishi*, 'hohkakivi'; 御影石 *mikageishi*, 'graniitti'), *Zuruzukin* (頭巾 *zugin*, 'huppu'), *Aburibon* (*ribbon*, 'nauha'), *Desumasu* (*mask*, 'naamari'), *Hoopa* (*hoop*, 'vanne') ja *Nekkoara* (根っ子 *nekko*, 'pätkä'). Muutamat sanoista ('haaremihousut', 'huppu' ja 'nauha') viittaavat pokémoneissa kiinni oleviin vaatekappaleisiin, joten niiden pääasiallisena funktiona on kuvailla pokémonin ulkonäköä. Muutkin sanat kuvailevat toki omalla tavallaan ulkonäön elementtejä, mutta ennen kaikkea ne viittaavat esineisiin, jotka ovat keskeisiä pokémonin ominaisuuksien tai taustatarinan kannalta. Esimerkiksi 'hohkakiven' ja 'graniitin' tarkoittama kivi on oleellinen koko *Mikarugen* olemassaololle, koska pokémon muodostuu 108 hengestä, jotka vangittiin 500 vuotta sitten rangaistuksena kyseisen kiven sisään. Osa esineistä on yksinkertaisesti pokémonien käsissään pitelemissä esineitä: *Hoopa* kantaa mukanaan vannetta, *Kamonegi* vihersipulitikkaa ja *Nekkoara* pientä puunpätkää. Nämäkin esineet liittyvät kantaja-pokémoniensä keskeisiin ominaisuuksiin – esimerkiksi *Kamonegi* ei kykenisi elämään ilman vihersipulitikkaa vaan puolustaa sitä hengellään.

Huomattava joukko kategorian nimistä viittaa johonkin pokémonin osaan epäsuorasti metaforan kautta. Kuten koko pokémoniin viittaavien metaforien kategoriassa (ks. luku 4.3), myös pokémonien osien kuvaamisessa käytettävät metaforat pyrkivät korostamaan kohteitansa eri näkökulmista, joita ovat kyvylliset, laadulliset ja ulkonäölliset ominaisuudet. Kyvyllisiin ominaisuuksiin viittaavia metaforia ei ole erityisen paljon, mutta sellaiseksi voidaan tulkitsen nimessä *Hanecco* ilmenevän sanan 羽 *hane* ('siipi'), sillä pokémonin päästä kasvavat lehdet antavat sille lentokyvyn siipien tavoin.

Laadullisesti osiin viittaavia nimiä on runsaammin. *Beedle*, *Nidoran*♀, *Nidorina*, *Nidoqueen*, *Nidoran*♂, *Nidorino* ja *Nidoking* viittaavat 'neulaan' (*needle*), sillä kaikilla on yksi tai useampi pistin tai sarvi, joka terävyytensä takia rinnastetaan neulaan. Neulaan viitataan myös *Harimaronin* (針 *hari*, 'neula') nimessä pokémonin kasvojen ympärillä

olevien piikkien vuoksi. Terävyyteen viitataan monin keinoin, sillä terävään aseeseen vertautuvat *Futachimarun* (太刀 *tachi*, 'pitkä miekka') taistellessa käyttämät simpukankuoret, *Ononden* (斧 *ono*, 'kirves') ja *Ononokusun* (斧 *ono*; *axe*, kirves) torahampaat sekä *Komatanan* (刀 *katana*, 'katana'; 小刀 *kogatana*, 'pieni katana') terävät kädet. Lisäksi esimerkiksi *Chonchien* sähköä tuottavat antennit rinnastuvat kirkkautensa takia 'japanilaiseen lyhtyyn' (提灯 *chōchin*) ja kivi-pokémon *Kabutopsin* pää kovuutensa takia 'kypärään' (兜 *kabuto*).

Ulkonäöllisin perustein käytettäviä rinnastuksia ilmenee myös paljon. Sellaisia ovat esimerkiksi taivaankappaleisiin viittaavat *crescent* ('kuunsirppi', nimessä *Crecelia*), *luna* ('kuu', latinaa, nimessä *Lunala*) ja *sol* ('aurinko', latinaa, nimessä *Solgaleo*), joiden nimenkantajilla on vähintäänkin pään ympärillä kyseistä taivaankappaletta ulkonäöltään muistuttava ornamentti. Monia vaatesanoja käytetään nimissä kuvailemaan pokémonin ulkonäköä: *dress* ('mekko', nimessä *Dredear*) ja 着物 *kimono* ('kimono', nimessä *Yukimenoko*) kuvailevat nimenkantajiensa mekko- ja kimonomaisia alaosia, kun taas 衣紋 *emon* ('verho', nimessä *Emonga*) viittaa liito-oravaan perustuvan pokémonin verhomaiseen liitopoimuun. 'Hattuun' puolestaan viittaavat nimet *Hassboh* ja *Taneboh* (帽子 *bōshi*, 'hattu') sillä niiden päässä ovat hattua muistuttava lumpeenlehti ja tammenterhon osa. *Hassbohn*



Kuva 14. Eneco.

kehitysmuodon, *Hasubreron*, nimi puolestaan viittaa tarkkaan määriteltyyn hattuun, *sombreroon* ('sombbrero'). Muutamien pokémonien häntien muotoa kuvaillaan rinnastamalla ne tiettyihin kasveihin: *Tsutarjan* (蔦 *tsuta*, 'muratti') ja *Janovyn* (ivy, 'muratti') hännät ovat muratin lehden ja *Enecon* (ks. kuva 14) ja *Enekororon* (狗尾草 *enokorogusa*, 'ketuhäntäruoho') hännät ketunhäntäruohon muotoisia.

4.6 Toiminnalliset ilmaisut

Kategoria 6 on toiminnalliset ilmaisut, jotka viittaavat toimintaan, jolla on jonkinlainen yhteys pokémoniin. Kategorian sanat ovat suurimmaksi osaksi verbejä tai substantiiveja, joista voi muodostaa verbin lisäämällä perään verbin する (*suru*, 'tehdä'). Lasken toiminnallisiksi ilmaisuiksi myös verbien vartalot (kuten verbin 吹く *fuku* vartalon 吹き *fuki*), vaikka ne suomentuisivatkin substantiiveiksi.

Pokémonien suorittaman tekemisen voi karkeasti jakaa kahteen luokkaan, aktiiviseen ja passiiviseen, joista aktiivinen tekeminen on nimissä laajemmin edustettuna. Suurin osa aktiiviseksi tekemiseksi luokiteltavista sanoista kuvaa pokémonien hyökkäystoimintaa, mitä selittänee taistelemisen keskeisyys Pokémon-universumissa. Muutamat nimet, nimittäin *Makenkani* ja *Kekenkani* (喧嘩 *kenka*, 'taistelu'), *Abagoura* (暴れる *abareru*, 'käyttäytyä väkivaltaisesti') sekä *Lucario* (*luchar*, espanjaa, 'taistella'), kuvaavat taitelemista laajamerkityksisellä sanalla, joka ei kuvaile hyökkäystä yksityiskohtaisesti. Myös nimeen *Gillguard* sisältyvä sana *kill*, 'tappaa', kuvaa taitelemista ylimalkaisesti keskittymällä sen potentiaaliseen lopputulokseen. Tämän lisäksi nimeen sisältyy kuitenkin teräaseella tapahtuvaan hyökkäykseen viittaava 斬る *kiru*, 'leikata'. Terävällä objektilla tehtävään toimintaan viitataan yleisemminkin, kuten nimissä *Kirikizan* (切り刻む *kirikizamu*, 'silputa'; 斬 *zan*, 'leikata') ja *Tsutsukera* (突き *tsutsuki*, 'tökkäisy'). Lisäksi kuvataan perinteisiä fyysisiä käsien ja suun hyökkäystekniikoita, kuten nimissä *Nageki* (投げる *nageru*, 'heittää') ja *Fukuthrow* (*throw*, 'heittää'), *Gabite* (*bite*, 'purra') ja *Kaburumo* (かぶり付く *kaburitsuku*, 'purra kiinni') sekä mielikuvituksellisempia, ei-fyysisiä tapoja taistella, kuten nimissä *Kofukimu* (吹き *fuki*, '[tässä: myrkyjauheen] puhallus'), *Freegeo* (*freeze*, 'jäädyyttää') ja *Dustdas* (出す *dasu*, 'erittää [tässä: kaasua]').

Pokémonien hyökkäystoiminnan ja muun toiminnan välinen raja on häilyvä, sillä pokémonien on peleissä mahdollista suorittaa hyökkäysliikkeinä toimintoja, kuten lepäämistä ja tanssimista, joita ei tyypillisesti mielletä hyökkääviksi toiminnoiksi.

Hyökkäyksenä käyttämisestä huolimatta tällaista toimintaa voitaneen pitää muuna toimintana, sillä pokémonit suorittavat sitä muulloinkin kuin taistellessaan. Esimerkiksi nimissä *Pupurin*, *Purin* ja *Pukurin* (膨れる *fukureru*, 'paisua'), *Odoridori* (踊り *odori*, 'tanssi'; ks. kuva 15), *Horubee* ja *Horudo* (掘る *horu*, 'kaivaa') ja *Gothimu*, *Gothimiru*, *Minezumi* ja *Miruhog* (見



Kuva 15. Odoridori.

る *miru*, 'havainnoida, katsoa') kuvataan kyseisille pokémoneille tyypillistä toimintaa, minkä tarkoituksena on mahdollisesti viitata esimerkiksi pokémonin lajiin – esimerkiksi jänikselle on tyypillistä kaivaminen – tai pokémoniin liittyvään käsitteentään.

Erikseen voidaan vielä erottaa sanat, jotka kuvailevat pokémonin liikkumistapaa. Tällaisia sanoja ilmenee nimissä *Haneco* (跳ねる *haneru*, 'lentää'), *Glider* (*glide*, 'liukua'), *Fuwaride* (*ride*, 'lipua') ja *Gogoat* (*go*, 'mennä'). Liikkumistapaa ilmaisevat sanat *Gogoatin* yleistä 'menemistä' lukuun ottamatta vaikuttavat liittyvän lentävien pokémonien tapaan liikkua.

Jotkut nimistä ilmaisevat pokémonin passiivista toimintaa. Passiivisella toiminnalla tarkoitan toimintaa, jota pokémon tekee, vaikkei aktiivisesti keskittyisi toiminnan suorittamiseen. Toiminta ikään kuin suorittaa itse itsensä pokémonin ominaisuuksien ansiosta. Tällaiseen toimintaan viittaavat esimerkiksi nimet *Kachikohru* (凍る *kooru*, 'jäätää'), *Numeil* ja *Numelgon* (滑る *numeru*, 'olla



liukas'), *Erikiteru* (照る *teru*, 'loistaa'), *Kiteruguma* (着てる *kiteru*, 'pitää yllään') ja *Morobareru* (ぼれる *bareru*, 'paljastua'), *Masheedo* (*shade*, 'varjostaa') ja *Mimikkyu* (*mimic*, 'matkia'). Jäätymiseen ja liukkauteen viittaavat nimet viittaavat pokémonin attribuuttiin, pinnan tyyppiin. Vaatteen päällä pitämiseen, paljastumiseen ja matkimiseen viittaavat nimet puolestaan viittaavat pokémonin ulkonäköön ilmaisemalla vaikutelmia, joita ulkonäkö herättää: *Kiteruguma* näyttää siltä kuin olisi pukeutunut *kigurumi*-asuun⁷, poké-palloksi tekeytyvä *Morobareru* (ks. kuva 16) paljastuu sieneksi, koska sen kuviointi ei hämää katsojaa riittävästi, ja *Mimikkyun* päällä oleva kaapu saa sen näyttämään *Pikachu*-pokémonia matkivalta. Loput esimerkinimistä ilmaisevat passiivista toimintaa, jota pokémon tekee lähes automaattisesti fysiologiansa johdosta: *Erikiterun* korvamaiset koukerot keräävät auringonvaloa muuntaen sen sähköksi, mistä syystä ne 'loistavat', ja *Masheedon* sienien lakin muotoinen yläosa muotonsa puolesta 'varjostaa' eli luo varjon.

Lisäksi on joukko nimiä, joihin sisältyvät toimintasanat eivät viittaa pokémonin omaan vaan ulkopuolisen tekijän tai havainnoijan tekemiseen: *Lisyan* (*listen*, 'kuunnella'), *Ononokus* (戦く *ononoku*, 'tutista'), *Tamagetake* (魂消る *tamageru*, 'pelästyä'), *Hitomoshi* (火点し *hitomoshi*, 'tulen sytyttäminen lamppuun') ja *Shibishirasu* ja *Shibibeel* (痺れ *shibire*, 'turtumus'). Kuuntelemiseen ja tulen sytyttämiseen viittaavat sanat viittaavat nimenkantajiensa esinelajiin ollen verbejä tai verbivartaloita, joiden

⁷ Kigurumi on japanilainen pyjaman tyyppinen löysä puku, joka jäljittelee yleensä jotain eläinhahmoa. (<https://kigurumi-shop.com/what-is-kigurumi.aspx>)

kuvaamaa tekemistä kyseisten esineiden käyttäjä yleensä tekee: tiukuun (johon *Lisyan* perustuu) liittyy yleensä tiu'un äänen kuuntelu, ja kynttilä (johon *Hitomoshi* perustuu) on tapana sytyttää liekkiin. Listan loput nimet viittaavat pokémonien havainnoijan potentiaaliseen fyysiseen tai tunnereaktioon, nimittäin turtumiseen, tutisemiseen ja pelästymiseen. Näillä toimitasanoilla pyritään viittaamaan pokémonien eri ominaisuuksiin. Turtumuksella viitataan todennäköisesti *Shibishirasun* ja *Shibibeelin* sähköisten hyökkäysten lopputulemaan, sillä ne pystyvät turruttamaan hyökkäyksen kohteen. Myös 'tutina' lohikäärmetyyppin pokémonin *Ononokusin* nimessä saattaa viitata sen fyysisiä pelkoreaktioita kuten tutinaa aiheuttaviin hyökkäyskykyihin, joskin toisaalta sen on mahdollista viitata pokémonin pelottavaksi tulkittavaan ulkonäköön. 'Pelästyminen' *Tamagerun* nimessä viitanee sekin pokémonin hyökkäyksiin ja ulkonäköön, sillä havainnoija saattaa pelästyä *Tamagerun* myrkkyytiöhyökkäyksiä erehdyttyään luulemaan pokémonia poké-palloksi sen kuvioinnin perusteella.

4.7 Ominaisuudet

Ominaisuuksien ryhmään luokittelen sanat, jotka ilmaisevat suoraan pokémonin liittyviä ominaisuuksia, kuten ulkonäköä ja luonnetta. Luokittelun sanoja yhdistää se, että ne vastaavat kysymykseen siitä, *millainen* pokémon on. Suuri osa sanoista onkin adjektiiveja, mutta luen ryhmään myös muiden sanaluokkien sanoja (kuten substantiiveina ilmaistuja värejä).

Suuri osa luokan sanoista kuvaa pokémonien ulkonäköä. Ulkonäön yksi selkeästi havaittava aspekti on väri, ja monet nimet, kuten *Kimawari* (黄 *ki*, 'keltainen'), *Blacky* (*black*, 'musta'), *Hakuryu* (白 *haku*, 'valkoinen'), *Rediba* ja *Redian* (*red*, punainen), *Reshiram* (白 *shiro*, valkoinen), *Zekrom* (黒 *kuro*, musta), *Viridian* (*viridis*, latinaa, 'vihreä'; *viridian*, 'viridiaaninvihreä'), *Crimgan* (*crimson*, 'krimsoninpunainen'), *Ligray* (*grey*, 'harmaa') ja *Yonoir* (*noir*, ranskaa, 'musta') viittaavat kaikki pokémonin väritykseen. Väri voi olla pokémonin suurimmaksi osaksi peittävä väri, kuten *Blackyllä* ja *Reshiramilla*, tai se voi olla vain pokémonin jonkin osan väri, kuten *Kimawarin* terälehdet ja *Crimganin* (ks. kuva 17) pää osoittavat.



Kuva 17. Crimgan.

Väriin ohella muoto on yksi selkeä ulkonäön piirre, ja myös siihen viitataan tietyissä nimissä. Nimissä *Omstar* (*star*, 'tähti'), *Crobat* (*cross*, 'risti'), *Maril* ja *Marilli* (鞠 *mari*, 'pallo') esiintyy erilaisiin objekteihin viittaavia sanoja, mutta koska kunkin objektin olennaisimman piirteen voidaan tulkita olevan sen muoto, sanoja on mahdollista pitää muotojen niminä varsinaisten metaforien sijaan (vrt. ”*Marilyn* muoto on pallo” ja ”*Maril* on kuin pallo”). Pokémonien muotoon viitataan myös tavanomaisilla muotoon viittaavilla adjektiiveilla, kuten *marui* ('pyöreä', nimissä *Maril* ja *Marilli*) ja *geometric* ('geometrinen', nimessä *Freegeo*).

Värejä ja muotoja voidaan pitää objektiivisina ominaisuuksina, mutta joissain nimissä esiintyy sanoja, jotka viittaavat pokémonin ulkonäöllisiin ja muihinkin ominaisuuksiin subjektiivisen ja usein arvoväritteisen ilmauksen kanssa. Tällaisia ovat esimerkiksi kauneuteen, jota voidaan pitää subjektiivisena arvona, viittaavat sanat nimissä *Kireihana* (*kirei*, 'kaunis'), *Viviyon* (美 *bi*, 'kauneus') ja *Florges* (*gorgeous*, 'upea'). Sanojen funktiona lienee luonnehtia pokémonin ulkonäköä yleisesti ja arvoväritteisinä sanoina yrittää vaikuttaa havainnoijan mielikuvaan pokémonista. Myös *Abuly* (*lovely*, 'ihana') ja *Dredear* (*dear*, 'rakastettu') pyrkivät luomaan myönteistä mielikuvaa viittaamalla pokémonin pidettävyyteen. 悪い *warui* ('paha', nimissä *Waruvile* ja *Waruvial*), *evil* ('paha', nimessä *Yveltal*), 獠 *dō* ('paha', nimissä *Dogars* ja *Matadogas*), 悪 *aku* ('pahuus', nimissä *Zoroark* ja *Akujikingu*) ja *Hidoide* (ひどい *hidoi*, 'julma') ja *Dohidoide* (どひどい *dohidoi*, 'todella julma') ovat nekin arvoväritteisiä sanoja, jotka luovat havainnoijalle kielteistä kuvaa pokémonin moraalista. Muita nimiä, jotka ovat kytköksissä havainnoijan näkökulmaan, ovat *Mew* (妙 *myō*, 'outo'), *Fushigibana* (不思議 *fushigi*, 'kummallinen') ja *Unknown* (*unknown*, 'tuntematon') jotka puolestaan viittaavat pokémonin oletettuun tavallisuuden tai tuttuuden asteeseen suhteessa havainnoijan aiempiin kokemuksiin.

Osa ominaisuuksia kuvailevista sanoista viittaa pokémonien luonteeseen. Useimmissa pokémon-peleissä kullakin pokémonilla on sen pelin sisäisiin vahvuusarvoihin vaikuttava pääosin satunnaisesti määräytyvä luonne, mutta nimissä ilmenevien luonteeseen viittaavien sanojen voidaan katsoa kuvaavan niin vahvoja kyseiselle pokémon-lajille ominaisia luonteenpiirteitä, että ne puskevat kunkin pokémonin yksilöllisen luonteen läpi. Tällaisia sanoja ilmenee nimissä *Merriep* (*merry*, 'hilpeä'), *Okorizaru* (怒り *okori*, 'raivo'; ks. kuva 18),



Kuva 18. Okorizaru.

Sunnygo (*sunny*, 'aurinkoinen'), *Mahoxy* (*foxy*, 'ovela'), *Zuruggu* ja *Zuruzukin* (ずるい *zurui*, 'juonikas') ja *Yadon* (鈍感 *donkan*, 'hidasjärkinen'). Sanat kuvaavat monipuolisesti niin kielteisiksi kuin myönteisiksi mielletäviä luonnetyyppejä.

Loput sanat luonnehtivat sekalaisesti pokémonien lukuisia erilaisia laadullisia ominaisuuksia, kuten hajuneritystä (臭い *kusai*, 'haiseva', nimessä *Kusaihana*), tuuria (*lucky*, 'onnekas', nimissä *Lucky* ja *Blacky*), yleisyyttä (珍しい *mezurashii*, 'harvinainen', nimessä *Melecie*; *rare*, 'harvinainen', nimessä *Rarecoil*), uutuutta (*new*, 'uusi', nimessä *Mew*), varustusta (*armed*, 'aseistettu'; *armored*, 'panssaroitu', nimessä *Airmd*), fyysistä jyrkyyttä (*gacchiri*, 'vahvarakenteinen', nimessä *Gachigoras*; 弱々しい *yowayowashii*, 'hauras', nimessä *Yowashi*) ja aivotoimintaa (鈍感 *donkan*, 'hidasjärkinen', nimessä *Yadon*).

4.8 Arvotason ja suuruuden ilmaukset

Kategoria 8 sisältää ilmaukset, jotka viittaavat jollain tapaa pokémonin yleiseen arvoasemaan tai asemaan pokémonien keskinäisessä hierarkiassa. Luokkaan kuuluu sekä substantiiveja että adjektiiveja ja aiemmista luokista poiketen jopa pelkkiä affikseja.

Yleisiä pokémonien arvotason viittaavia ilmauksia ovat sanat, jotka kuvailevat pokémonin ikää. Nimet *Buby*, *Tatsubay* ja *Gonbe* (*baby*, 'vauva'), *Achamo* (赤子 *akago*, 'vauva'), *Hassboh* ja *Taneboh* (赤ん坊 *akanbō*, 'vauva'), *Yogiras* (幼児 *yōji*, 'pikkulapsi') viittaavat sisältyvine sanoineen nimenkantajiensa hyvin varhaiseen kehitystasoon. Sen sijaan, että ilmaukset viittaisivat pokémonin konkreettiseen ikään – pokémon voi pysyä varhaisimmassa evoluutiovaiheessaan ajallisesti äärettömänkin pitkään – ilmaukset viittaavat nimenomaan pokémonien välisiin suhteisiin: kaikki edellä listatut pokémonit ovat evoluutiolinjojensa ensimmäisiä muotoja ja siinä mielessä vauvamaisia. Nimet *Koratta*, *Koduck*, *Waninoko*, *Kinococo*, *Cokodora*, *Hoeruko*, *Hikozaru*, *Kolink*, *Koaruhie*, *Fokko*, *Shishiko*, *Iwanko*, *Dorobanko*, *Nuikoguma*, *Nekkoara* ja *Jarako* (子 *ko*, 'lapsi'), *Nyoromo* (子供 *kodomo*, 'lapsi'), *Elekid* (*kid*, 'lapsi') ja *Valchai* (*child*, 'lapsi') viittaavat vauvaa myöhäisempään kehitysvaiheeseen, joka on kuitenkin silti hyvin varhainen. Kaikki listattujen nimien kantajat ovat aiempien tapaan evoluutiolinjojensa ensimmäisiä muotoja, lukuun ottamatta *Nekkoaraa*, jolla ei ole muita kehitysmuotoja. Yleisesti varhaiseen kehitystasoon viitataan myös 'nuorta' merkitsevillä

adjektiiveilla *young* (nimessä *Yanguusu*) ja 若い *wakai* (nimessä *Wakashamo*). Huomataan, että yleisesti nuoruuteen viittaava sana on alaltaan laajempi kuin lapseen viittaava sana, sillä *Wakashamo* ei ole evoluutiolinjansa ensimmäinen vaan toinen muoto.

Vastaavasti nimistä löytyy korkeaan ikään viittaavia sanoja, mutta paljon vähemmän kuin matalaan ikään viittaavia. Ainoita ovat 老 *rō* ('ikääntynyt', nimessä *Roubushin*) ja *ald* ('vanha', saksin kieltä, nimessä *Armaldo*). Näidenkin nimien tarkoituksena on todennäköisesti viitata pokémonin asemaan evoluutioketjussaan, sillä molempien nimien nimenkantajat ovat kehityslinjojensa viimeisiä muotoja.



Toisaalta etenkin *Armaldo*ssa (ks. kuva 19) sana *ald* viittaa myös pokémonin taustatarinaan, sillä pokémonin kerrotaan eläneen esihistoriallisella ajalla. Kuva 19. Armaldo.

Iän ohella toinen yleinen tapa viitata nimissä pokémonien arvoasemaan ovat koon ilmaisut. Useissa nimissä, kuten *Koratta*, *Koaruhie*, *Kofuurai*, *Kosokumushi* ja *Gobit* (小 *ko*, 'pieni'), *Ligray* (*little*, 'pieni'), *Miniryu* (*miniature*, 'miniatyyri'), *Victini* (*teeny*, 'pikkiriikkinen'; *tiny* 'pienenpieni'), *Pichu* ja *Pupurin* (*petit*, ranskaa, 'pieni') esiintyy pienuuteen suoraan viittaava sana. Kuten nuoreen ikään viittaavat sanat, myös nämä sanat vaikuttavat selkeästi viittaavan pokémonin asemaan omassa evoluutioketjussaan, sillä *Victiniä* lukuun ottamatta kaikki listattujen nimien nimenkantajat ovat evoluutiolinjojensa ensimmäisiä muotoja. Fyysisen koon ohella pienuuden ilmaus vaikuttaa viittaavan myös pokémonin vähäiseen voimatasoon, sillä *Victiniä* lukuun ottamatta listatut pokémonit ovat suhteellisen heikkoja pelien tilastoarvoiltaan. *Victini* vaikuttaakin olevan ainoa selkeä poikkeus, jolla pienuuden ilmaus viittaa ainoastaan sen ulkonäköön eikä muihin ominaisuuksiin, sillä se on vahva myyttinen pokémon, jonka kerrotaan tuovan kouluttajalleen aina voiton.

Suuruuteen viittaavia sanoja sisältäviä pokémonien nimiä esiintyy runsaasti. Sellaisia ovat 大 *ō / dai* ('suuri', nimissä *Ordile*, *Ootachi*, *Oosubame*, *Dodaitose*, *Dainose*, *Ohrot* ja *Ohbem*), *groß* ('suuri', saksaa, nimessä *Metagross*), *grand* ('suuri', nimessä *Granbull*) ja どでかい *dodekai* ('valtava', nimessä *Dodekabashi*). Suuruuden ilmauksen voidaan tulkita viittaavan pokémonin asemaan evoluutioketjussa, sillä kaikkien mainittujen nimien nimenkantajat ovat evoluutiolinjojensa viimeisiä muotoja. Hierarkkisen aseman ilmaisun lisäksi joissain nimissä suuruuteen viittaavilla sanoilla vaikuttaa olevan myös pokémonin ulkonäköä kuvaileva funktio. Esimerkiksi *Dainosen* (joka suoraan suomeksi

käännettynä merkitseekin 'suurta nenää') tapauksessa ilmaus voi viitata pokémonin suureen nenään ja *Dodekabashin* tapauksessa sen suureen nokkaan.

Joissain nimissä, kuten *Arceus* (*arch-*, 'arkki-'), *Meganium* (*mega-*, 'mega-'), *Nyorotono* (*-tono*, 'lordi'), *Lizardon*, *Sidon*, *Groudon*, *Tritodon*, *Kabaldon*, *Shibirudon* (*-don*, kreikkaa, 'hammas'), käytetään arvoasemaan viittaamisen keinona sanoja, jotka ovat arvoon viittaavia etuliitteitä tai päätteitä: 'arkki-' tarkoittaa 'johtavaa' ja 'tärkeää', 'mega-' viittaa suureen suuruusluokkaan ja 'lordi' korkea-arvoiseen henkilöön. Pääte *-don* ei merkityksensä 'hammas' puolesta viittaa arvoasemaan, mutta kyseinen pääte on yleinen dinosaurusten nimissä ja luo siten assosiaation dinosauruksiin, joita yleisesti pidetään mahtavina olentoina. Vain yhdellä *-don*-päätteen nimenkantajalla, *Sidonilla*, on yhtäläisyyksiä dinosaurusten kanssa, joten useimmiten pääte ei vaikuta viittaavan pokémonin lajiin vaan ennemmin arvoasemaan. Myös pokémonin hampaisiin viittaaminen vaikuttaa epätodennäköiseltä, sillä mainituista pokémoneista vain *Kabaldonilla* hampaat ovat silmiinpistävät. Kaikki mainitut etuliitteet viittaavat korkeaan arvotasoon, ja myös nimenkantajat ovat joko evoluutiolinjojensa viimeisiä muotoja tai muuten voimakkaita yksimuotoisia pokémoneja, kuten legendaarinen pokémon *Groudon* ja myyttinen pokémon *Arceus*.

Monessa nimessä pokémonin arvoasemaan viitataan nimeen sisällytetyn titteliin viittaavan sanan kautta. Yleisiä ovat kuninkaallisiin tai keisarillisiin arvoihin viittaavat sanat, mikä käy ilmi nimistä *Nidoking*, *Kingler*, *Koiking*, *Yadoking*, *Kekking* ja *Akujikingu* (*king*, 'kuningas'), *Ordile*, *Nuoh*, *Houou*, *Whaloh*, *Kyogre*, *Yukinooh*, *Enbuoh* (王 *ō*, 'kuningas'), *Nidoqueen* ja *Beequeen* (*queen*, 'kuningatar'), *Amajo* (女王 *joō*, 'kuningatar'; ks. kuva 20), *Sirnight* (*Sir Knight*, 'herra ritari'), *Raikou* ja *Houou* (皇 *ō*, 'keisari'), *Entei* (皇帝 *kōtei*, 'keisari') ja *Suicune* (君 *kun*, 'monarkki'). Muunlaisia, nimittäin sosiaaliseen arvotasoon



Kuva 20. Amajo.

viittaava tittleitä ovat *madam* ('rouva', nimessä *Minomadam*) ja *mademoiselle* ('neiti', ranskaa, nimessä *Gothitelle*). Aiempien ryhmien tapaan myös näiden korkeaa arvoasoa ilmaisevien sanojen nimien nimenkantajat ovat evoluutiolinjojensa viimeisiä muotoja tai yksimuotoisia legendaarisia pokémoneja. Mielenkiintoinen seikka on se, että 'kuninkaaseen' ja 'herra ritariin' viittaavien nimien nimenkantajat voivat aina urospuolista *Nidokingia* ja sukupuoletonta *Akujikingu* lukuun ottamatta olla niin uroksia

kuin naaraita, mutta kaikkien 'kuningattareen' viittaavien nimien nimenkantajat ovat aina naaraspuolisia.

Arvoaseman ohella monet kategorian sanoista, kuten tittelit *king* ('kuningas') ja *madam* ('rouva') viittaavat myös pokémonin sukupuoleen. Sisällytin tähän kategoriaan myös muut sukupuoleen viittaavat sanat ja päätteet, vaikkei niitä voi pitää varsinaisina arvtasoa ilmaisevina sanoina. Ne kuitenkin kertovat pokémonin tietynlaisesta statuksesta, sukupuolesta. Tällaisia sanoja ja päätteitä on hyvin vähäinen määrä, ja pääasiassa rajoittuvatkin maskuliinisiin päätteisiin *-o* (nimessä *Nidorino*) ja *-os* (nimessä *Latios*) ja feminiinisiin päätteisiin *-a* (nimessä *Nidorina*) ja *-as* (nimessä *Latias*) sekä *-etta* (nimessä *Meloetta*). Lisäksi on sana おしやま *oshama* ('pikkuvanha pikkutyttö' nimessä *Osyamari*), joka viittaa kuitenkin sukupuolen sijaan – sen nimenkantaja nimittäin voi olla joko uros tai naaras – arvtasoon viittaamalla pokémonin nuoreen ikään ja sitä kautta evoluutiotason varhaisuuteen.

4.9 Ei-fiktiiviset henkilönimet

Joidekin pokémonien nimiin sisältyy jonkin reaali maailman henkilön nimi eli ei-fiktiivinen henkilönimi. Muihin nimiin ja siten niiden tunnettuihin nimenkantajiin viittaamalla saadaan siirrettyä uuteen nimeen paljon merkityksiä kerralla. Pokémonien nimissä on mielenkiintoista tutkia, millainen suhde pokémonin ja tunnetun henkilönimen tarkoitteen eli kyseisen henkilön välillä on.

Ei-fiktiivisiin henkilönimiin viittaa ainoastaan 12 pokémonin nimi: *Casey* (Edgar Cayce), *Yungerer* (Uri Geller), *Foodin* (Jean Eugène Robert-Houdin tai Harry Houdini), *Sawamular* (Tadashi Sawamura), *Ebiwalar* (Hiroyuki Ebihara), *Laplace* (Pierre-Simon Laplace), *Kabigon* (Kabigon), *Entei* (炎帝, kiinaa, Yan Di), *Emperte* (Napoléon Bonaparte), *Archeos* (Cheops), *Meloetta* (Etta James) ja *Solgaleo* (Galileo Galilei). Käy ilmi, että viitatut henkilönimet ovat keskenään hyvin erilaisia. Ne kuuluvat henkilöille, jotka ovat eläneet monilla eri aikakausilla ja eri puolilla maailmaa.

Pokémoneja ja henkilönimien viittaamia henkilöitä vertailemalla käy ilmi, että monia henkilöistä käytetään metaforana kuvaamaan pääosin pokémonien kyvyllisiä ominaisuuksia. Esimerkiksi pokémonit *Casey*, *Yungerer* ja *Foodin* muodostavat kolmivaiheisen evoluutiolinjan, jossa kaikilla kolmella pokémonilla on psyykkisiä kykyjä.

Ne rinnastuvat kolmeen kuuluisaan taikuriin – Cayceen, Gelleriin ja Robert-Houdiniin tai Houdiniin – joilla myöskin voi taikureina ajatella olevan jonkinlaisia psyykkisiä kykyjä. Potkija-pokémon *Sawamular* ja nyrkkeilijä-pokémon *Ebiwalar* (ks. kuva 21) puolestaan rinnastetaan kuuluisaan putkunyrkkeilijä Sawamuraan ja nyrkkeilyn maailmanmestari Ebiwaraan potku- ja nyrkkeilykykyjensä ansiosta. Melodia-pokémon Meloetalla sen sijaan on hyvät laulutaidot, joiden perusteella se rinnastetaan



Kuva 21. Ebiwalar.

jazz-laulaja Etta Jamesiin. Kuninkaallisen näköinen pingviini-pokémon *Emperte* rinnastetaan Ranskan hallitsijanakin toimineeseen Napoléon Bonaparten kenties johtajuuskykynsä takia, mutta viittaus saattaa olla osittain myös ulkonäöllinen.

Joissain tapauksissa pokémonilla ja henkilönnimen viittaamalla henkilöllä on yhteistä vain yhteinen käsitekenttä. Vesi-pokémon *Laplace* ja matemaatikko Laplace liittyvät molemmat jollain tapaa veteen, sillä Pierre-Simon Laplace kirjoitti useita kirjoja mereen ja vuorovesiin liittyen. Tuli-pokémon *Entein* ja vanhan kiinalaisen hallitsijan, keisari Yan Din, yhteinen käsitekenttä on puolestaan tuli, sillä kyseinen keisari tunnetaan ”Tulen keisarina” (chinaknowledge.de 2012). *Solgaleo* liittyy taustatarinansa ja ulkonäkönsä puolesta aurinkoon, kuten liittyy myös nimessä viitattu Galileo Galilei, joka muun muassa edisti kopernikaanisen aurinkokeskeisen maailmankuvan vakiintumista (Iowa State University 2001). Muinaisen lintu-pokémonin *Archeosin* ja egyptiläisen faarao Cheopsin yhteinen tekijä taas on muinaisuus, sillä molemmat elivät muinaisina aikoina.

Vain yksi nimiin sisältyvä henkilönnimi on lempinimi. *Kabigonin* nimeen sisältyvä Kabigon nimittäin on erään Game Freakin työntekijän, Kōji Nishinon, lempinimi. On epäselvää, millä tavalla *Kabigon*-pokémon liittyy Nishinon, mutta nimeämisperusteina saattavat olla ulkonäölliset tai toiminnalliset syyt, kuten lempinimissä yleensä.

4.10 Toisten pokémonien nimet

Muutamien pokémonien nimiin sisältyy jonkin toisen pokémonin nimi. Tällaisia ovat *Koratta* (*Ratta*), *Matadogas* (*Dogars*; ks. kuva 22), *Mewtwo* (*Mew*), *Eifie* (*Eievui*), *Cokodora* (*Kodora*), *Bossgodora* (*Kodora*), *Gonbe* (*Kabigon*), *Riolu* (*Lucario*), *Phione* (*Manaphy*), *Gachigoras* (*Chigorasu*) ja *Arbok* (*Arbo*). Nimistä ilmenee selkeästi, että viitatus pokémonit kuuluvat samaan evoluutiolinjaan tai ovat muuten läheisissä kytköksissä toisiinsa. Nimissä viitataan sekä evoluutiolinjassa korkeammalla oleviin pokémoneihin (*Ratta*, *Kodora*, *Kabigon*, *Lucario*) että alemmalla oleviin pokémoneihin (*Dogars*, *Eievui*, *Kodora*, *Arbo*). *Mewtwo* ja *Mew* sekä *Phione* ja *Manaphy* eivät kuulu samoihin evoluutiolinjoihin, sillä ne ovat kaikki yksimuotoisia, mutta ne liittyvät muutoin kiinteästi toisiinsa, sillä *Mewtwo* on luotu *Mewin* geenejä muuntelemalla, ja *Manaphy* pystyy munimaan munia, joista kuoriutuu *Phioneja*.



Kuva 22. Matadogas (ylhällä) ja Dogars (alhaalla).

Toisen pokémonin nimeen viittaamisen funktiona on todennäköisesti juuri sen korostaminen, että pokémonit ovat kytköksissä toisiinsa. On mahdollista ajatella, että muut nimeen sisältyvät sanat antavat lisäinformaatiota siitä, millainen tuo pokémonien välinen relaatio on. Esimerkiksi sanan *two* ('kaksi') nimessä *Mewtwo* voi tulkita järjestysnumerona, jolloin *Mewtwo* asettuu aikajanalla *Mewin* jälkeen, ja 子 / 小 *ko* ('lapsi' / 'pieni') nimessä *Koratta* kertoo pokémonin olevan varhaisempi tai pienempi versio *Rattasta*.

4.11 Mytologioissa ja muissa narratiiveissa esiintyvien hahmojen nimet

Monet pokémonit perustuvat vähintäänkin löyhästi erilaisten mytologioiden, folkloren ja populaarikulttuurin hahmoihin, joten on luonnollista, että näihin hahmoihin viitataan myös pokémonien nimissä. Toisin kuin olisi mahdollista odottaa, hahmojen nimissä eivät ole enemmistössä viittaukset japanilaisten vaan muissa kulttuureissa alkunsa saaneiden narratiivien hahmojen nimiin. 'Narratiivi' käsittää tässä yhteydessä sekä mytologian, folkloren, populaarikulttuurin että kirjallisuuden.

Vain harvojen pokémonien nimeen sisältyy erisnimi, jonka viittaaman tarkoitteen alkuperä on japanilaisissa narratiiveissa. Joukkoon kuuluvat nimet *Yogiras*, *Sanagiras* ja *Bangiras* (Godzilla, Angiras), *Gyarados* (Rodan), *Namazun* (Namazu) ja *Tekkaguya* (Kaguya-hime), joihin sisältyvät erisnimet ovat eri aikakausilta. Namazu ja Kaguya-hime ovat vanhaa perua, sillä ensimmäinen on Japanin perinteisen mytologian erään jumalhahmon nimi ja jälkimmäinen Japanin ensimmäisen proosanarratiivin, *Kaguya-himen*, päähenkilön nimi. Loput kolme ovat paljon uudemmassa narratiivissa esiintyviä nimiä: *Gojira* on samannimisessä elokuvasarjassa esiintyvä dinosauruksen kaltainen hirviö, kuten ovat myös *Angiras* ja *Rodan*. Koska nimien viittaamiin tarkoitteisiin liittyy lukematon määrä eri ominaisuuksia, on haasteellista erottaa tarkalleen, mitä pokémonin ominaisuutta tietyssä narratiivissa esiintyvän nimen käytöllä halutaan korostaa, mutta todennäköisesti syyt ovat ulkonäköön, toimintaan, lajiin ja samaan käsitekenttään liittyviä. Evoluutiolinja *Yogiras* – *Sanagiras* – *Bangiras* muistuttaa etenkin lopullisessa muodossaan ulkonäöltään ja aggressiiviselta käyttäytymiseltään elokuvien hirviöitä, *Namazun* (ks. kuva 23) muistuttaa lajiltaan Namazukissakalaa ja osaa sen tavoin myös aiheuttaa maanjäristyksiä, ja *Tekkaguya* muistuttaa naiseen viittaavan ulkonäkönsä perusteella narratiivin Kaguya-prinsessaa ja liittyy bambua muistuttavien osiensa kautta proosan bambuteemaan⁸.



Kuva 23. Namazun.

Enemmistö nimissä viitatuista erisnimistä on kuitenkin peräisin Japanin ulkopuolella syntyneistä narratiiveista. *Hakuryu* (Hakuryu), *Ariados* (Ariadne), *Heracross* (Heracles), *Houou* (鳳凰 Hōō), *Celebi* (Cybele), *Tyltto* ja *Tytlalis* (Tylytyl), *Milokaross* (Charites), *Juppeta* (Gepetto), *Tritodon* (Triton), *Dorapion* (Dracula), *Crecelia* (Selene), *Gigaiath* (Gaia, Goliath), *Symboler* (Ra), *Ulgamoth* (Vulcan), *Tornelos*, *Voltolos* ja *Landlos* (Aeolus), *Nyaonix* (Nyx), *Gillguard* (Gilgamesh), *Xerneas* (Cernunnos) ja *Zygarde* (Sigurd) sisältävät kaikki erisnimiä, jotka ovat peräisin narratiiveista, pääosin mytologioista, eri puolilta maailmaa. Suurin osa eli noin puolet nimistä (Ariadne, Heracles, Charites, Triton, Selene, Gaia, Aeolus, Nyx) on peräisin kreikkalaisesta, yksi anatolialaisesta (Cybele), yksi roomalaisesta (Vulcan), yksi egyptiläisestä (Ra), yksi skandinaavisesta (Sigurd), yksi kelttiläisestä (Cernunnos), yksi sumerilaisesta (Gilgamesh), yksi raamatullisesta (Goliath) ja yksi kiinalaisesta (Hōō) mytologiasta.

⁸ *Kaguya-hime*-narratiivissa bambunhakkaaja löytää nuoren prinsessa Kaguyan bamburuo' on sisältä (Kawamoto 2000).

Kun pokémonin nimi viittaa mytologiseen jumalhahmon tai mytologisen sankarin nimeen, se on useimmiten perusteltua tulkita metaforaksi, jossa pokémon rinnastetaan ominaisuuksiensa ansiosta kyseistä nimeä kantavaan jumalaan tai sankariin. Useimmiten pokémonilla on yksi keskeinen ominaisuus, joka vaikuttaa selkeimmältä rinnastuksen perusteelta. Ominaisuus voi olla kykyyn liittyvä: esimerkiksi *Heracross* on jumalallisen Heracles-sankarin tapaan voimakas. Joillain pokémoneilla viitattava ominaisuus on kuitenkin vain yhteinen käsitteenttä: esimerkiksi kuuhun liittyvä *Crecelia* (ks. kuva 24) rinnastuu kuun jumalatar Seleneen, vesi-pokémon *Tritodon* veteen liittyvään Triton-jumalaan ja maan alla elävä kivi-



Kuva 24. Crecelia.

pokémon *Gigaiath* maan personifikaatioon, jumalatar Gaiaan. Tiedyt viitattut hahmot vaikuttavat liittyvän pokémoneihin vieläkin löyhemmin, sillä ne liittyvät samaan käsitteenttään jonkin pokémoniin liittyvän asian kanssa. Esimerkiksi *Symbolerin* ja egyptiläisen Ra-aurionjumalan ainoa yhteinen ominaisuus on muinaisuuteen liittyminen, ja hämähäkki-pokémon Ariadosin tuottamaan seittiin liittyy Ariadnen myytissä esiintyvä lankakerä. Muutamilla nimillä, kuten Sigurdilla, ei vaikuta olevan yksittäistä selkeästi erottuvaa ominaisuutta, joka yhdistäisi ne pokémoneihin, joiden nimissä niihin viitataan. Rinnastaminen jumal- tai sankarihahmoon on kuitenkin joka tapauksessa tulkittavissa viittaukseksi myös pokémonin korkeaan arvoon. Kun pokémonin nimessä viitataan jumalaan yleisesti, kuten nimissä *Bossgodora* (*god*, 'jumala') ja *Keldeo* (*deo*, latinaa, 'jumala'), sanan keskeisin funktio on tulkintani mukaan ennen kaikkea arvoon viittaaminen. Kaikki rinnastettavat pokémonit ovat evoluutiolinjojensa viimeisiä muotoja tai yksimuotoisia pokémoneja.

Muut pokémonien nimissä ilmenevät narratiiveissa esiintyvät nimet ovat peräisin eri kulttuurien kirjallisesta tuotannosta. Hakuryu on klassisesta kiinalaisesta romaanista *Xiyouji*, Tylytyl belgialaisesta näytelmästä *L'Oiseau Bleu* (1908), Geppetto italialaisesta saturomaanista *Le avventure di Pinocchio* (1883) ja Dracula irlantilaisesta romaanista *Dracula* (1897). Näistä vain yhtä, Draculaa, voidaan edes etäisesti pitää pokémoniin liittyvänä metaforana, sillä Dorapion muistuttaa ulkonäöllisesti Draculaa vampyyrimaisten hampaidensa vuoksi. Tylytyl sekä Geppetto sen sijaan ovat vain viittauksia teoksiin, joiden keskeisiin hahmoihin pokémonit voi jonkin ominaisuutensa perusteella rinnastaa: Tylytyl viittaavat teoksen *L'Oiseau Bleu* siniseen lintuun, joka on ulkonäöllinen viittaus sinisiin lintumaisiin pokémoneihin *Tyltoon* ja *Tylytaliisiin*, ja

Geppetto on viittaus mieheen, joka romaanissa rakentaa Pinokkion, eloon heräävän nukan, jollaiseksi myös marionettinukkeeseen perustuva *Juppeta* voidaan tulkita. Romaanihenkilö Hakuryussa sen sijaan ei tulkintani mukaan ole mitään selkeästi havaittavaa yhtäläisyyttä pokémonin *Hakuryu* kanssa.

4.12 Muut erisnimet

Pokémonien nimissä esiintyy myös pieni joukko sekalaisia nimiä, jotka eivät yksilöi tiettyä yleisesti tunnettua reaalimaailman tai narratiivin henkilöä tai hahmoa. Ne ilmenevät esimerkiksi nimissä *Pochiena* (Pochi), *Absol* (Absalom), *Hatoboh* (Ihatov), *Gekkouga* (甲賀流 Kōga-ryū), *Tyltto* ja *Tytlalis* (Tyl), *Milokaross* (Milo), *Nyarth* (Siam) ja *Arceus* (Archeus). Mikään nimistä ei ole suora metafora pokémonista, vaan kaikki viittaavat pokémoneihin epäsuorasti liittymällä pokémonin ominaisuuksien kanssa yhteiseen käsitteentään kuuluvaan asiaan.

Kaksi nimistä, Pochi ja Absalom, viittaavat pokémoneihin nimien yleisten käyttötapojen ja ominaisuuksien kautta: Pochi viittaa *Pochienan* lajiin, koiraan, sillä Pochi on Japanissa yleinen koiralle annettava nimi, ja Absalom viittaa *Absolin* kykyyn tuoda mukanaan onnettomuuksia, sillä Absalom assosioidaan perinteisesti suureen suruun (Think Baby Names 2017). Muut nimet viittaavat johonkin tiettyyn yksilöitävään tarkoitteeseen, jolla on jokin yhdistävä tekijä pokémonin kanssa. Milo viittaa Venus de Milo -patsaaseen, joka kuvaa mahdollisesti kauneuden jumala Afroditea (Louvren internet-sivu), mikä on tulkittavissa viittaukseksi *Milokarossin* kauneuteen (ks. kuva 25). Ihatov viittaa Kenji Miyazawan



Kuva 25. Milokaross.

romaneissa kuvattuun ideaalimaailmaan, Ihatoviin (Planetyze), mikä puolestaan viittaa *Hatoboh*-pokémonin suosimaan rauhaisaan ja sodattomaan elinympäristöön. Ninjakoulukunta Kōga-ryūn nimen voidaan katsoa viittaavan *Gekkougan* ilmentämään metaforaan, sillä kyseinen pokémon muistuttaa ninjaa ulkonäkönsä ja kykyjensä ansiosta. Tyl viittaa Lohikäärme-tähdistön tähteen Epsilon Draconis, joka tunnetaan myös nimellä Tyl (Universe Guide), joten kyseessä on viittaus *Tyltton* ja *Tytlalisin* lajiin ja tyyppiin, lohikäärmeeseen. Lajiin viittaa myös entinen maannimi, Siam, joka yhdistyy maahan liittyvään kissarotuun, siamilaiskissan, joka viittaa *Nyarthin* ja etenkin sen kehitysmuodon lajiin. Archeus puolestaan on kaikkien astraalifyysisten ilmiöiden lähde

(Encyclopedic Theosophical Glossary 1999), mikä viittaa *Arceusin* asemaan koko pokémon-maailman luojana. Sekalaisen erisnimikategorian nimien voidaan siis tulkita viittaavan laaja-alaisesti pokémonien lajiin, ominaisuuksiin, elinympäristöön ja tyyppiin.

4.13 Numerot ja kirjaimet

Joidenkin harvojen pokémonien nimissä Bulbapedian kirjoittajat ovat tulkinneet myös yksittäiset latinalaiset kirjaimet ja arabialaiset numerot merkityksellisiksi yksiköiksi. Kyseessä ovat nimet *Eievui* (E, V), *Porygon2* (2), *PorygonZ* (Z), *Xerneas* (X), *Yveltal* (Y), *Zygarde* (Z) ja *Mimikyu* (Q). Koska yksittäisillä kirjaimilla ja numeroilla ei ole leksikaalisia merkityksiä, ne viittaavat pokémoneihin muoto- ja käyttöominaisuuksiensa kautta. *Xerneasin* X, *Yveltalin* Y ja *Zygardeen* Z viittaavat nimenkantajiensa ulkonäöllisiin ominaisuuksiin, tarkemmin ottaen muotoon, sillä pokémonien silhuetit muistuttavat X:n, Y:n ja Z:n muotoja. *Eievuun* E ja V, *PorygonZ:n* Z ja *Porygon2:n* 2 sen sijaan viittaavat pokémoneihin kirjainten ja numeroiden käytön perusteella. E:tä ja V:tä käytetään ensimmäisinä kirjaimina sanassa *evolution* ('evoluutio'), joka on *Eievuun* keskeisimpiä ominaisuuksia, sillä muista pokémoneista poiketen *Eievui* voi kehittyä yhdeksi seitsemästä eri pokémonista. Kirjaimet viittaavat siis pokémoniin liittyvään keskeiseen käsitteeseen. Z:aa puolestaan käytetään 3D-koordinaattijärjestelmässä merkitsemään Z-akselia, jolloin myös se viittaa epäsuorasti pokémoniin liittyvään käsitteeseen, 3D-ohjelmointiin, sillä *PorygonZ* on syntynyt ohjelmoinnin tuloksena. Toisaalta Z voi viitata myös latinalaisten aakkosten viimeiseen kirjaimeseen, jolloin se viittaisi arvotasoon, sillä *PorygonZ* on evoluutiolinjansa korkein taso. Vastaavasti numero 2 nimessä *Porygon2* osoittanee evoluutiolinjansa toisen muodon arvotasoa ja viitanee myöskin pokémoniin liittyvään käsitteeseen, ohjelmointiin, sillä numeroita käytetään tyypillisesti software-versioiden nimeämisessä. Nimessä *Mimikyu* esiintyvää kirjainta Q käytetään puolestaan sanan *question* ('kysymys') lyhenteenä viittaamaan kysymykseen tai arvoitukseen, jollainen kaavun alle piiloutuneen *Mimikyun* tapauksessa on kysymys siitä, millainen pokémon kaavun alla on. Nimissä ilmenevät kirjaimet ja numerot viittaavat siis pokémonien ulkonäköön, niiden arvotasoon ja niihin liittyviin keskeisiin käsitteisiin.

4.14 Lauseet ja lauseen osat

Tähänastisissa kategorioissa on analysoitu yksittäisiä sanoja tai nimiä, mutta aineistosta erottuu tapauksia, joissa useamman kuin yhden sanan yhdistelmän ajatellaan vaikuttavan

pokémonin nimen taustalla. Tällöin voidaan ajatella kyseen olevan jonkinlaisesta lauseesta tai lauseen osasta. Tähän lausekategoriaan lasken myös yksittäiset sanat, jotka ilmaisevat kokonaisia merkityksiä vasta ollessaan yhteydessä muihin sanoihin, kuten adverbit sekä lauseen lopussa käytettävät partikkelit, sekä yksisanaiset lauseet, kuten erilaiset huudahdukset. Lasken lauseiksi myös verbit, jotka ovat perusmuodon sijaan jossakin taivutetussa muodossa.

Kokonaisiksi lauseiksi miellettäviä ilmauksia nimissä esiintyy viisi: 鴨が葱をしょって来る *kamo ga negi wo shotte kuru* ('ankka tulee kantaen vihersipulia', nimessä *Kamonegi*), 食い足らん *kuitaran* ('en ole syönyt tarpeeksi', nimessä *Kuitaran*), 無くした *nakushita* ('kadotin', nimessä *Karanakushi*), 城ですな *shiro desu na* ('sehän on linna', nimessä *Shirodesuna*) ja *mimic you* ('matkin sinua', nimessä *Mimikkyu*).



Kuva 26. Mimikkyu.

Ensimmäinen on japanilainen sanonta, joka viittaa paitsi pokémonin lajiin (ankkaan) ja sen osaan (vihersipuliin), myös pokémonin ja sen osan laadullisiin ominaisuuksiin, kuten hyödyllisyyteen taistelussa, sillä sanonta kuvaa hyvien asioiden kasaantumisen kautta muodostuvia suotuisia olosuhteita (Koji Kotowaza Jiten 1.5.2017). 'En ole syönyt tarpeeksi' sen sijaan viittaa pokémonin toimintaan, sillä kyseisen pokémonin tapana on syödä *Aiant*-pokémoneja. Toimintaan, joskin passiiviseen sellaiseen, viittaa myös 'matkin sinua', sillä *Mimikkyu* matkii toista pokémonia, *Pikachua*, päälleen laittamallaan kaavulla (ks. kuva 26). 'Kadotin' yhdistettynä nimen alkuosaan, *karaan* (殻, 'kuori') puolestaan viittaa pokémonin ulkonäköön, sillä kyseessä on kotilo-pokémon, jolla ei kuitenkaan ole selässään kuorta, toisin kuin kehittyneemmällä muodollaan. 'Sehän on linna' viittaa selkeästi pokémonin lajiin, sillä kyseessä on hiekkalinnaan perustuva pokémon. Näiden lisäksi yhden pokémonin, roskakasa-pokémon-*Dustdasin*, nimessä on sanonnasta peräisin oleva epätäydellinen lause *dust to dust* ('hiekestä hiekaksi'), joka viittaa kuoleman lopullisuuteen, mutta sen yhteys pokémoniin ei vaikuta selkeältä.

Muutamissa nimissä, nimittäin nimissä *Fushigidane* (ね *ne*), *Tabunne* (ね *ne*), *Shirodesuna* (な *na*) ja *Togedemaru* (で *de*), havaitaan erilaisia partikkeleja. Kolmen ensimmäisen nimen partikkelit *ne* ja *na* ovat keskustelussa käytettäviä lauseen loppupartikkeleja, jotka ilmaisevat empatiaa ja emootiota. Kaikki kolme nimeä ovatkin suoraan ymmärrettävissä myös lauseina, jotka voisivat esiintyä keskustelussa: 'onpa

omituinen', 'luultavasti' ja 'sehän on linna'. Kyseiset nimet viittaavatkin todennäköisesti pokémoneista puhuvan havainnoijan näkökulmaan, jonka kautta viitataan *Fushigidanessa* pokémonin laadulliseen ominaisuuteen ('omituinen') ja Shirodesunassa pokémonin lajiin ('linna'). *Tabunnessa* (*tabun*, 'luultavasti') viitataan mahdollisesti havainnoijan arvioon pokémonin löytymistodennäköisyydestä, sillä pokémon on peleissä keskivertoa harvinaisempi. *Togedemarun* partikkelilla *de* puolestaan on yksinkertaisesti sanoja yhdistävä funktio, sillä sen merkitys on 'ja' – se sidostaa pokémonia kuvailevat sanat yhteen muodostaen näin eräänlaisen lausekkeen ('piikikäs ja pyöreä').

Adverbeja havaitaan nimissä *Madatsubomi* (まだ *mada*, 'vielä'), *Tamatama* (偶々 *tamatama*, 'yllättäin'), *Tabunne* (*tabun*, 'luultavasti') ja *Morobareru* (もろに *moro ni*, 'täysin'). Osan funktiona vaikuttaa olevan tuoda lisäinformaatiota johonkin toiseen nimessä esiintyvään sanaan liittyen. 'Vielä' nimessä *Madatsubomi* liittyy pokémonin lajiin (蕾 *tsubomi*, 'nuppu') ajallisen aspektin ilmaisten, että pokémon muuttuu ajan kuluessa. 'Täysin' puolestaan ilmaisee *Morobarerun* passiivisen toiminnan, paljastumisen (*bareru*), täydellistä astetta. 'Luultavasti' saattaa viitata pokémonin laadulliseen ominaisuuteen, harvinaisuuteen, mutta 'yllättäin' ei liity luontevasti muihin nimissä ilmeneviin sanoihin eikä myöskään nimenkantajansa ominaisuuksiin, joten sen liittymistä pokémoniin on ongelmallista selittää.

Joidenkin pokémonien nimissä esiintyy huudahduksia. Nämä pokémonit ovat *Dokkorer* (どっこい *dokkoi*, 'hiiohoi'; こら *kora*, 'hei sinä'), *Dotekkotsu* (どっこい *dokkoi*, 'hiiohoi'), *Maaiika* (まあ, いいか *mā, iika*, 'no, olkoon'), *Yareyuutan* (やれ *yare*, 'tee se') ja *Sirnight* (さあ、ナイト *saa, naito*, 'tule, ritari'). Saman evoluutiolinjan pokémonien *Dokkorerin* ja *Dotekkotsun* nimissä ilmenevää ilmausta 'hiiohoi' käytetään toisinaan raskasta fyysistä työtä tehdessä, mikä sopii näiden pokémonien evoluutiolinjaan, joka jäljittelee työmiehiä. Huudahdus viittaa siis pokémonien toimintaan. *Kora* ('hei sinä') puolestaan voidaan tulkita aggressiiviseksi ilmaukseksi, jota käytetään esimerkiksi riitaa haastettaessa, joten tulkitseen sen viittaukseksi *Dokkorerin* taistelutyypin. Loput ilmaukset sen sijaan ovat niin epämääräisiä ja yleispäteviä, etten löydä niiden ja juuri kyseisten pokémonien välille selkeää ja yksiselitteistä yhteyttä. Koska esimerkiksi *Sirnightin* nimen alkuosa selittyy jo aiemmin mainitulla englannin sanalla *sir* ('herra'), japaninkielinen sana *saa* saattaa olla poimittu nimestä tarpeettoman löyhin kriteerein.

4.15 Nimiin liittymättömät tai vaikeasti liittyvät yleissanat

Viimeinen kategoria ovat yleissanat, joiden suhteen pokémoneihin tulkitsen mahdottomaksi hahmottaa selkeästi. Nämä sanat esiintyvät nimissä *Betbeton* (*ton*, 'tonni'), *Kingler* (*angler*, 'krotti'), *Celebi* (*celery*, 'selleri'), *Ametama* (魂 *tama*, 'henki'), *Desumasu* (ですます体 *desumasutai*, 'japanin kielen kohtelias rekisteri'), *Lanculus* (乱 *ran*, 'epäjärjestys'), ja *Gamenodes* (*death*, 'kuolema'). Näihin kaikkiin nimiin sisältyy kuitenkin kyseisiin pokémoneihin liittyviäkin sanoja, kuten muoto-ominaisuutta kuvaava 玉 *tama* ('pallo') nimessä *Ametama*, joten vaikeasti nimiin liittyvistä sanoista huolimatta jokaiseen nimeen on löydettävissä jonkinlainen relevantti merkityssisältö.

Kategorian vähäiset sanat jakautuvat tulkintani mukaan kolmeen ryhmään: liian yleispäteviin sanoihin, täysin liittymättömiin sanoihin ja monimutkaisen kytköksen kautta liittyviin sanoihin. Liian yleispäteviä sanoja ovat 'henkeen' ja 'kuolemaan' liittyvät sanat, sillä yleisinä elämään liittyvinä sanoina ne vaikuttavat sopivan yhtä hyvin tai huonosti kaikkiin pokémoneihin eivätkä erityisesti niihin, joiden nimessä ne esiintyvät. Myös 'epäjärjestystä' voivat aiheuttaa hyökkäyksillään kaikki pokémonit siinä missä nimenkantaja *Lanculuskin*. Täysin liittymättömiksi sanoiksi tulkitsen sanat *ton*, sillä *Betbeton* ei liity massansa tai muunkaan puolesta tonniin, ja *desumasutai*, sillä kummituspokémonilla on tuskin mitään yhteistä kielirekisterin kanssa. Loput kaksi sanaa ovat monimutkaisen kytköksen kautta liittyviä sanoja. Ne liittyvät pokémonin tyyppin käsitteentään mutta viittaavat hämmentävän tarkkoihin eläin- ja kasvilajeihin: Krottikala liittyy veteen ja *Kingler* on vesityypin pokémon, mutta sillä ei ole mitään yhteyttä juuri krottikalaan. Selleri puolestaan liittyy ruohon ja *Celebi* on ruohotyypin pokémon, mutta sillä ei ole mitään yhteyttä selleriin. Tällaiset tapaukset korostavat sitä tosiasiaa, että tutkimukseni keskittyy varsinaisen kielitieteellisen tai -etymologisen analyysin sijaan fanitulkinnan analyysiin. Faneilla saattaa olla monenlaisia käsityksiä siitä, millaiset sanat sopivat kuvaamaan pokémoneja. Faniien tapaa poimia nimistä sanoja pohdin tarkemmin johtopäätöslukua seuraavassa pohdintaluvussa.

5. Johtopäätökset

Tässä tutkimuksessa jaottelin Bulbapedia-tietokannan kirjoittajien ilmoittamia pokémonien japaninkielisten nimien sisältämiä sanoja erilaisiin semanttisiin ja nimikategoriisiin luokkiin pyrkiessäni vastaamaan tutkimuskysymykseeni eli siihen, millaisiin semanttisiin ja nimikategoriisiin luokkiin nimet voidaan jaotella niiden nimiin sisältyvien sanojen perusteella. Olin jo ennen analyysiä määritellyt luokat aineiston tarkastelun synnyttämän intuition pohjalta, joten analyysissä keskeisenä tehtävänäni oli varmistua luokittelumallini pätevyydestä eli siitä, että kaikkiin määrittelemiini luokkiin on löydettävissä niihin hyvin sopivia sanoja. Viime luvussa esittelemäni analyysin perusteella tämä toteutui, joten vastauksena tutkimuskysymykseeni voin todeta, että pokémonien japaninkieliset nimet voidaan semanttisesti jaotella lajisanoja, äänisymbolismia, metaforia, pokémoneihin liittyviä käsitteitä, pokémonien osia, toiminnallisia ilmaisuja, ominaisuuksia sekä arvotason tai suuruuden ilmauksia sisältävien nimien luokkiin ja nimikategorisesti henkilönnimiä, toisten pokémonien nimiä, mytologioissa ja muissa narratiiveissa esiintyvien hahmojen nimiä sekä muita erisnimiä sisältävien nimien luokkiin. Lisäksi on mahdollista muodostaa poikkeuskategoriat muille nimiin sisältyville Bulbapedian kirjoittajien merkityksellisinä pitämille yksiköille, joilla ei kuitenkaan ole sanasemanttista leksikaalista merkitystä, eli numeroille, kirjaimille sekä lauseille ja lauseiden osille (joihin tosin sisältyy muutamia sanasemanttiseen analyysiinkin kelpaavia yksittäisiä sanoja), sekä sanoille, joilla ei tulkintani mukaan ole nimiin selkeää yhteyttä. Kategorioiden sisällä jaottelin sanoja lisäksi alaluokkiin tavalla, joka kunkin kategorian sisällä osoittautui mahdolliseksi, kuten lajisanoja biologisten taksonomiatasojen mukaan, äänisymbolismia ennalta määritettyjen onomatopoesiatyyppien mukaan ja toiminnallisia ilmauksia toiminnan aktiivisuusasteen mukaan. Tämä luokittelu ei vastaa suoraan tutkimuskysymykseeni, mutta se tuo ilmi kategorioiden sisäisiä huomionarvoisia ilmiöitä.

Analyysini perusteella määrällisesti suurin luokka ovat lajisanat, sillä yhden tai useamman lajisanan sisältää lähes kaksi kolmannesta pokémonien nimistä. Toiseksi eniten – eli noin joka kolmannessa nimessä – ilmenee pokémoneihin liittyviä käsitteitä, ja hieman tätä harvemmin nimiin on sisällytetty suoraan pokémonin ominaisuuksiin viittaava sana. Koko pokémoniin viittaavat metaforat, pokémonien osat ja toiminnalliset ilmaisut ovat likimain yhtä suuria luokkia, sillä kutakin näistä ilmenee noin joka viidennessä nimessä. Hieman näitä havinaisempia ovat arvotason ja suuruuden ilmaukset,

ja vain noin joka kahdeksannessa nimessä ilmenee onomatopoesiaa. Kaikki nämä yleissanoista koostuvat luokat ovat kuitenkin kooltaan suurempia kuin tutkimuksen loput kategoriat. Erisnimikategorioista suurin ovat mytologioiden ja muissa narratiiveissa esiintyvien hahmojen nimet, mutta siihenkin kuuluu vain alle 30 nimeä. Ei-fiktiivisiä henkilönnimiä, muiden pokémonien nimiä sekä muita nimiä sisältyy kutakin vain kymmenkuntaan nimeen ja lauseita ja lauseen osia noin 20:een. Numeroita ja kirjaimia, kuten myöskin nimiin liittymättömiä yleissanoja, on vain muutamia.

Analyysiosiossa pyrin saavuttamaan vastaukseen myös kysymykseen siitä, millaisia funktioita nimiin sisältyvillä sanoilla on. Semanttisen ja nimikategorisen luokittelun kautta tai sen ohella erittelinkin sanojen funktioita eli niiden perimmäisiä tarkoituksia – sitä, mihin asiaan nimenantajat ovat sanoilla todennäköisesti halunneet viitata kunkin pokémonin tapauksessa. Yleissanojen luokittelumallini ei itsessään perustu sanojen funktioihin vaan sanojen leksikaalisten merkitysten ja nimien referenttien eli pokémonien väliseen suhteeseen, joten se kuvaa ainoastaan, *mitä* sanat ilmaisevat suhteessa pokémoneihin. Funktiot puolestaan kertovat, *miksi* eli missä tarkoituksessa sanoja on käytetty kuvaamaan pokémoneja. Analyysiosion pohjalta esitän, että sanojen perimmäiset funktiot ovat lajiperusteisuuden osoittaminen, ominaisuuksien kuvailu, toiminnan kuvailu, tyyppin osoittaminen, ympäristön ja elinolosuhteiden osoittaminen, taustatarinaan viittaaminen, arvoaseman osoittaminen ja pokémonien välisen suhteen osoittaminen. Nämä funktiot olen koonnut alla olevaan taulukkoon niiden kategorioiden kohdalle, joiden sanoissa niitä ilmenee. 'Ominaisuuksiin' kuuluvat tässä sekä ulkonäölliset, laadulliset, kyvylliset että luonneominaisuudet.

Kategoria	Funktiot
1. Lajisanat	Lajiperusteisuuden osoittaminen
2. Äänisymbolismi	Lajiperusteisuuden osoittaminen Ominaisuuksien kuvailu Toiminnan kuvailu
3. Metaforat	Ominaisuuksien kuvailu Toiminnan kuvailu
4. Pokémoneihin liittyvät käsitteet	Ominaisuuksien kuvailu Toiminnan kuvailu Tyyppin osoittaminen Ympäristön ja elinolosuhteiden osoittaminen Taustatarinaan viittaaminen
5. Pokémonien osat	Ominaisuuksien kuvailu Taustatarinaan viittaaminen
6. Toiminnalliset ilmaisut	Toiminnan kuvailu Ominaisuuksien kuvailu Lajiperusteisuuden osoittaminen

7. Ominaisuudet	Ominaisuuksien kuvailu
8. Arvotason ja suuruuden ilmaukset	Arvoaseman osoittaminen
9. Henkilönnimet	Ominaisuuksien kuvailu Tyypin osoittaminen
10. Toisten pokémonien nimet	Pokémonien välisen suhteen osoittaminen
11. Mytologioissa ja muissa narratiiveissa esiintyvien hahmojen nimet	Ominaisuuksien kuvailu Toiminnan kuvailu Lajiperusteisuuden osoittaminen Arvoaseman osoittaminen
12. Muut erisnimet	Ominaisuuksien kuvailu Ympäristön ja elinolosuhteiden osoittaminen Tyypin osoittaminen
13. Numerot ja kirjaimet	Ominaisuuksien kuvailu Arvoaseman osoittaminen
14. Lauseet ja lauseen osat	Ominaisuuksien kuvailu Toiminnan kuvailu Tyypin osoittaminen Lajiperusteisuuden osoittaminen
15. Nimiin liittymättömät tai vaikeasti liittyvät yleissanat	Tuntematon funktio

Taulukko 1. Pokémonien nimissä esiintyvien sanojen funktiot kategorioittain.

Taulukosta 1 käy ilmi, että kategorioiden 1, 7, 8 ja 10 sanoilla on vain yksi funktio, joka ilmenee lähes suoraan jo kunkin kategorian nimessä. Useimpien kategorioiden sanoilla havaitaan kuitenkin yleensä kahta tai kolmea eri funktiota. Yleisin funktio on ominaisuuksien kuvailu, sillä se ilmenee muutamaa vaille kaikissa kategorioissa. Myös toiminnan kuvailu ja lajiperusteisuuden osoittaminen ilmenevät funktioina useissa eri kategorioissa.

On huomattava, että taulukossa mainitut nimiin sisältyvien yksittäisten sanojen funktiot eroavat hieman itse nimien funktioista, jotka esittelin luvussa 2.2.3.1. Tulkintani mukaan suurin osa kategorioiden sanoista on laajemmin luokiteltavissa deskriptiivistä eli kuvailevaa funktiota toteuttaviksi – ne nimittäin kuvailevat tai osoittavat pokémonin lajia, ominaisuuksia, toimintaa, arvoasemaa, elinympäristöä ja tyyppiä. Muutamien pokémonien nimissä ilmenevän taustatarinaan viittaamisen tulkitsen puolestaan toteuttavan narratiivista funktiota. Luvussa 2.2.3.1. nimien muiksi funktioiksi toteamani houkutteleva, käytännöllinen, identifioiva, assosiatiivinen, humoristinen ja affektiivinen funktio sen sijaan eivät ensisijaisesti vaikuta olevan yksittäisiin sanoihin vaan ennemmin koko nimiin – eli useiden sanojen fuusioihin – liittyviä funktioita. On kuitenkin huomioitava, että koko nimien ja niihin sisältyvien sanojen funktiot limittyvät osittain päällekkäin. Esimerkiksi nimellä *Milokaross* tulkitsen olevan assosiatiivinen funktio, koska havainnoijan on todennäköisesti tarkoitus assosoida nimi Venus de Milo - patsaaseen, mutta sama funktio on myös nimeen sisältyvällä sanalla Milo. Nimiin

sisällyville erisnimille vaikuttaakin olevan tyypillistä, että niiden täytyy ensin täyttää assosiatiivinen funktionsa eli muodostaa miellelyhtymä johonkin tunnettuun reaali maailman nimenkantajaan, minkä jälkeen ne vasta pystyvät toteuttamaan perimmäisen, deskriptiivisen funktionsa, mikä tapahtuu ottamalla nimenkantaja pokémonin ominaisuuksia kuvailevaksi metaforaksi.

6. Pohdinta

Tässä luvussa pohdin analyysiosiossa suoritettua analyysin kokonaisvaltaista merkitystä ja onnistuneisuutta sekä suhteutan tutkimusta muuhun tutkimukseen.

Aineistoa analysoidessani kävi ilmi, että vaikka Bulbapedia on fanien keskuudessa arvostettu ja tietomäärältään runsas tietokanta, nimenantajien on mahdollisesti ollut tarkoitus sisällyttää joihinkin nimiin sanoja, joita Bulbapedian *Name Origin* ja *In other languages* -osioissa ei ole kuitenkaan mainittu. Etenkin nimiin sisältyvät muiden pokémonien nimet vaikuttavat toisinaan jäävän vaille huomiota aineistossa. Esimerkiksi pokémonin *Pupurin* nimeen näyttää selvästi sisältyvän sen kehittyneemmän muodon nimi, *Purin*, mutta tätä ei ole aineistossa mainittu. Mikäli kaikki mahdolliset nimeen sisältyvät relevantit sanat olisi kirjattu aineistoon, tietyt kategoriat, kuten kategoria 10, olisivat todennäköisesti kasvaneet suuremmiksi. Tutkimuksen aineiston perusteella hahmottuvaa kuvaa eri kategorioihin kuuluvien nimi- ja sanamäärien suhteesta ei siis voi aineiston luonteen takia pitää täydellisen tarkkana. Tästä syystä tutkimuksessa käyttämäni pääosin kvalitatiivinen tutkimusote vaikuttaakin paremmalta ratkaisulta kuin kvantitatiivista puolta painottava.

Koska ei ole virallista tietoa siitä, mitä sanoja nimenantajien on ollut tarkoitus sisällyttää mihinkin nimeen, Bulbapediaan kirjoittavien fanien ja sivuston editoijien on täytynyt itse määrittää jonkinlaiset kriteerit sille, millaiset sanat vaikuttavat liittyvän pokémoniin riittävän yksilöivästi, jotta ne on syytä mainita pokémonin infosivulla todennäköisinä nimenantoon vaikuttajina. Onhan olemassa runsaasti sanoja, joita nimistä olisi mahdollista hahmottaa sivustolla mainittujen lisäksi. Esimerkiksi pokémonin *Hitomoshi* nimestä voisi hahmottaa sanan 友 *tomo* ('kaveri'), joka voisi viitata pokémonin asemaan sen napanneen tai nappaavan kouluttajan kaverina. Kyseisen esimerkin sana on kuitenkin liian yleispätevä, sillä se voisi päteä mihin tahansa pokémoniin, mikä lienee todennäköinen syy siihen, ettei sanaa ole kirjattu pokémonin infosivulle. Toinen syy

yksittäisen sanan kirjaamattomuuteen saattaa olla se, että se on niin harvinaista kieltä, että kukaan Bulbapedian kirjoittajista ei ole rajallisen kielitaitonsa ja -tietoutensa vuoksi tunnistanut nimestä kyseistä sanaa. On myös mahdollista, että sana on ”piilotettu” nimeen niin etevästi, että sen tunnistaminen on kielen tuttuudesta huolimatta vaikeaa. Kuten Shin (2011) osoittaa, pokémonien nimenmuodostuskeinoja on paljon, eikä niissä kaikissa lainkaan edellytetä, että sisällytettävän sanan kaikki äänteet edes olisivat mukana nimessä. Toisaalta on otettava huomioon, että joissain tapauksissa Bulbapedian kirjoittajat ovat saattaneet löytäneet nimistä sellaisiakin pokémoniin jollain tapaa liittyviä sanoja, joita nimenantajien ei ole ollut tietoisesti tarkoitus sisällyttää niihin.

Sanojen suhteelliseen jakautumiseen eri luokkiin vaikuttaa suuresti myös tutkimusmetodi, jossa luokitteluun vaikuttaa vain tutkijan oman tulkinta. Aineistossa on monia sanoja, jotka olisi erilaisella tulkinnalla mahdollista sijoittaa erilaisiin kategorioihin, ja jotkut sanat vaikuttavat sijoittuvan kahden tai useamman kategorian välimaastoon. Pitääkseni tutkimuksen selkeänä päätin kuitenkin sijoittaa jokaisen nimeen sisältyvän sanan tarkalleen yhteen kategoriaan eli siihen, johon se oman tulkintani mukaan sopii parhaiten. Tämä menettely yhdistettynä oletukseen Bulbapedian kirjottajien omista kriteereistä johtaa kuitenkin siihen, että tutkimuksessa on kaksi suodattavaa tahoja: Bulbapedian kirjoittajat, jotka ovat omine subjektiivisine kriteereineen ja rajoituksineen valinneet, mitkä sanat ylipäänsä pääsevät näkyviin, ja tutkija, joka on luokitellut sanat oman subjektiivisen tulkintansa perusteella. Näin tehty tutkimus ei luonnollisestikaan voi tarjota minkäänlaista objektiivista tietoa. Toisaalta edistyksellisempääkin keinoa, joka soveltuisi pokémonien nimiin sisältyvien merkitysten luokitteluun, ei ole tietääkseni saatavilla. Tämäntyyppinen tutkimus antaa kuitenkin tietoa siitä, millaisia asioita aineistonantajat eli Bulbapedian kirjoittajat hahmottavat nimistä.

Omanlaisensa epätarkkuuden käsillä olevaan tutkimukseen tuo myös se, että alalukua 4.14 (Lauseet ja lauseen osat) lukuun ottamatta käsittelen nimiin sisältyviä sanoja pääosin yksittäisinä ja kiinnittämättä huomiota nimien rakenteeseen. On mahdollista, että nimenantajat ovat tarkoittaneet esimerkiksi kahden sanan, jotka esiintyvät nimessä peräkkäin, olevan kiinteässä suhteessa toisiinsa esimerkiksi niin, että ensimmäinen sana on jälkimmäisen määrite. Esimerkiksi nimessä *Fushigibana* sanat *fushigi* (’omituinen’) ja *bana* (*hana*, ’kukka’) muodostavat nimen rakenteen perusteella sanayhdistelmän, jossa ensin mainittu ’omituinen’ määrittää jäljessä mainittua ’kukkaa’. Käsillä olevassa tutkimuksessa luokittelen ’omituisen’ kuitenkin pokémonin ominaisuudeksi ja ’kukan’

pokémonin osaksi, vaikka on mahdollista, että nimenantajat ovat tarkoittaneet 'omituisen' kuvaavan pokémonin osan, 'kukan', ominaisuutta, eikä koko pokémonin ominaisuutta. Nimien rakenteen huomioon ottaminen joka sanassa olisi kuitenkin tehnyt käsillä olevasta tutkimuksesta liian laajan, joten tästä valinnasta johtuva epätarkkuus on hyväksyttävä tutkimuksen laajuus huomioiden.

Aineistoni sanat ovat peräisin lukuisista eri kielistä. Tässä tutkimuksessa en keskittynyt analysoimaan eri kielten käyttöä nimiin sisältyvissä sanoissa, mutta tutkimus antoi kuitenkin yleiskuvan siitä, minkä kielisiä sanoja pokémonien japaninkielisiin nimiin sisältyy. Pääasiassa japaninlaiselle yleisölle suunnatuissa nimissä japani on luonnollisesti vahvasti läsnä, mutta myös englanninkielisiä sanoja on paljon. Englannin käyttö nimissä vaikuttaa olevan yleistä ympäri maailmaa, mutta muiden kielten suhteen on mahdollista ajatella, että tiettyjen generaatioiden pokémonien nimissä käytetään enemmän tiettyjä kieliä, sillä eri generaatioiden pelit perustuvat eri maantieteellisiin alueisiin reaaliaikaisessa maailmassa. Esimerkiksi havaijinkielistä sanaa *kapu* ('pyhä') käytetään ainoastaan neljän Havaijiin perustuvan alueen pokémonin nimessä, ja ranskankieliset sanat ovat muiden alueiden pokémonien nimiin verrattuna lievästi yleisempiä Ranskaan perustuvan alueen pokémonien nimissä, joissa esiintyvät ranskan sanat *marron* ('kastanja'), *bogue* ('kastanjan pähkinän kuori'), *renard* ('kettu'), *papillon* ('perhonen'), *tête* ('pää'), *lézard* ('lisko'), *antenne* ('antenni'), *clef* ('avain') ja *garde* ('vartija'). Myös pokémonin harvinaisuuden voi ajatella vaikuttavan kielivalintaan, sillä esimerkiksi ainoastaan harvinaisen myyttisen pokémonin *Keldeon* nimessä on käytetty harvinaista muinaisnorjaa.

Tässä tutkimuksessa en keskittynyt tutkimaan myöskään nimien ja niiden referenttien välisten merkityssuhteiden suoruutta, mutta aineistoani analysoidessani merkityssuhteista muodostui suuntaa antava kuva. Useita merkityssisältöjä sisältävinä tekoniminä pokémonien nimet viittaavat referentteihinsä vain merkityssuhteita ilmaisemattoman pakatun merkityssuhteen kautta (Ainiala ym. 2008, 313), joten pakkaus on ”purettava” ja tutkittava nimiin sisältyvien yksittäisten sanojen merkityssuhteita. Suoran merkityssuhteen sanat kertovat pokémonista asioita suoraan (mts. 312) viittaamalla suoraan esimerkiksi sen lajiin, osaan tai ominaisuuteen. Näin ollen kategoriat 1 (lajisanat), 5 (pokémonien osat) ja 7 (ominaisuudet) ovat suurelta osin suoran merkityssuhteen kategorioita. Epäsuoran merkityssuhteen sanat sen sijaan liittyvät kohteeseen jonkinlaisen assosiaation kautta esimerkiksi metaforisesti (mts. 313), joten kaikki muut yleissanakategoriat, kaikki erisnimikategoriat sekä kirjain-, numero- ja lausekategoriat

voidaan laskea pääosin epäsuoran merkityssuhteen kategorioiksi. 721 englanninkielisen pokémonin nimen merkityssuhteita analysoineet Maulana ja Himmawati (2016, 46) toteavat aineistonsa nimistä 20 viittaavan pokémoneihin suoraan ja 31 epäsuorasti (mts. 51). Tulos tosin on hämmentävä, sillä herää kysymys, millainen suhde loppuilla yli 700 nimellä sitten on. Koska tämän tutkimuksen näkökulma on kvalitatiivinen, en esitä tarkkoja lukuja, mutta tutkimuksesta käy kuitenkin ilmi, että myös japaninkielisissä nimissä on englanninkielisten nimien tapaan sekä suoran että epäsuoran merkityssuhteen kautta nimen tarkoitteeseen viittaavia sanoja.

Tämän pokémonien nimien merkityksiin liittyvän tapaustutkimuksen perusteella ei ole mahdollista tehdä juuri minkäänlaisia yleistyksiä muiden hahmonnimien merkityksiin liittyen. Kuidenkin hahmojen tekijät määrittelevät luomiensa hahmojen nimiin sisällytettävät merkitykset hahmojen funktion mukaan, ja funktiot vaihtelevat teoksittain. Käsillä olevan tutkimuksen tulos voi ainoastaan edesauttaa sellaisen hypoteesin syntymistä, että muidenkin Pokémonin tyyppisten mediamixien tai teosten, joissa kerätään erilaisia fiktionaalaisia olentoja, olentojen hahmonnimissä on kytköksiä esimerkiksi lajinimiin, onomatopoesiaan tai reaali maailman henkilöihin. Mitään varmuutta tästä ei kuitenkaan ole, sillä jokainen mediamix ja teos määrittelee nimisysteeminsä ja sen lainalaisuudet itse.

Tässä tutkimuksessa pystyin tarkastelemaan pokémonien nimiä vain yhdestä rajatusta näkökulmasta käsin, mutta pokémonien nimet tarjoavat runsaasti mahdollisuuksia jatkotutkimukselle. Erillisissä tutkimuksissa olisi esimerkiksi mahdollista tutkia tässä tutkimuksessa sivuutettuja aihealueita, kuten sitä, esiintyykö pokémonien nimiin sisällytettävissä merkitysisällöissä eroavaisuuksia eri generaatioiden välillä, eli onko esimerkiksi uudempien pokémonien nimissä eri semanttisten tai erisnimikategorioiden sanoja kuin vanhemmissa. Lisäksi olisi mahdollista tutkia muita Pokémon-universumissa ilmeneviä nimiä, kuten henkilönnimiä, paikannimiä ja pokémonien hyökkäysten nimiä nimeämiskonventioineen – esimerkiksi kaikissa pääpeleissä pelaajaa opastavan pokémon-professorin sukunimeksi on valittu jonkin puolajin nimi. Japanilaisten parissa voisi myös toteuttaa kyselytutkimuksen, jossa tarkoituksena olisi selvittää, millaisia sanoja satunnaiset japanilaiset kokevat sisältyvän pokémonien nimiin, kun he näkevät kunkin pokémonin kuvan ja kuulevat sen nimen. Eräs mielenkiintoinen käännöstieteellinen jatkotutkimusaihe olisi pokémonien erikielisten nimien käännösratkaisujen tutkiminen ja vertailu, sillä lukuisille eri kielille käännettyissä

pokémonien nimissä on tehty monenlaisia käännösratkaisuja, joissa niin merkitys, muoto kuin funktiotkin saattavat olla erilaisia kuin nimien japaninkielisissä versioissa.

7. Lähteet

7.1 Kirjallisuus- ja internet-lähteet

Ainiala, Terhi – Saarelma, Minna – Sjöblom, Paula 2008. *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Tietolipas 221. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

Ainiala, Terhi 2006. *Yritysnimien rakenne ja funktiot*. Virittäjä 4/2006, s. 622–629.

Allison, Anne 2006. *Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination*. University of California Press, Berkeley.

Bertills, Yvonne 2003. *Beyond Identification: Proper Names in Children's Literature*. ÅBO Akademis Förlag: ÅBO Akademi University Press, Åbo.

Black, Sharon – Wilcox, Brad 2011. *Sense and Serendipity: Some Ways Fiction Writers Choose Character Names*. NAMES: A journal of Onomastics 56 (3), s. 152-163.

Bulbapedia.

— *List of Japanese Pokémon names*.

http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/List_of_Japanese_Pok%C3%A9mon_names (viitattu 1.5.2017).

— *Pokémon anime*.

http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_anime (viitattu 1.5.2017).

— *Pokémon world in relation to the real world*.

http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_world_in_relation_to_the_real_world (viitattu 1.5.2017).

— *SM024*. <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/SM024> (viitattu 1.5.2017).

ChinaKnowledge.de 2012. *Chinese Mythology - Yan Di 炎帝*. Osoitteessa

<http://www.chinaknowledge.de/History/Myth/personsyandi.html> (viitattu 1.5.2017).

Chung-Kyun, Shin 2011. ポケモン・キャラクター名のネーミング- ネーミング方式を中心として. 日本語文學 第 49 輯, 6/2011, s. 147–166.

Chung-Kyun, Shin 2014. ポケモン・キャラクター名に見られるネーミング- 特殊型と日本語の造語法 *The Naming on the Characters of Pokemon - Special type and word-formation of Japanese*. 日本語文學 第 61 輯, 6/2014 s. 57–75.

Encyclopedia Britannica 20.7.1998. *Devil*. Osoitteessa
<https://global.britannica.com/topic/devil> (viitattu 1.5.2017).

Encyclopedia Britannica 20.7.1998. *Goblin*. Osoitteessa
<https://global.britannica.com/art/goblin> (viitattu 1.5.2017).

Encyclopedia Britannica 9.1.2013. *Pixie*. Osoitteessa
<https://global.britannica.com/topic/pixie> (viitattu 1.5.2017).

Encyclopedic Theosophical Glossary 1999. *Anj-Arc*. Osoitteessa
<http://www.theosociety.org/pasadena/etgloss/anj-arc.htm> (viitattu 1.5.2017)

Energy Medicine Center 2009. *Kirlian Photography*. Osoitteessa
<http://www.energymedc.com/kirlian%20photography.htm> (viitattu 1.5.2017).

Foster, Michael Dylan 2009. *Pandemonium and Parade. Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. University of California Press, Berkeley.

Ikeda, Shun 2002. *Onomatopoeia*. Teoksessa Buckley, Sandra (toim.) 2002. *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. Routledge, London and New York. S. 375–376.

Iowa State University 2001. *Polaris Project Evening Star: Galileo*. Osoitteessa
http://www.polaris.iastate.edu/EveningStar/Unit2/unit2_sub5.htm (viitattu 1.5.2017).

Jenkins, Henry 2011: *Transmedia 202: Further Reflections*. Osoitteessa
http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html (viitattu 1.5.2017).

Kawamoto, Tetsuo 2000. *The Moon Princess*. Osoitteessa
<https://www.google.fi/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=11&ved=0ahUKEwj7vJfMnK7TAhVEDJoKHZeUDKE4ChAWCB4wAA&url=http%3A%2F%2Fwww.>

mission.net%2Fjapan%2Fkobe%2FKaguyaHime.pdf&usg=AFQjCNF5vay-GRPw7UIYnZtlV-9EUv-w3w&cad=rja (viitattu 1.5.2017).

Kitazawa, Takashi – Yonemoto, Daiki 2016. 「ゆるキャラ」ネーミングの形態論. *A Morphological Study on Naming of "Yuru-Kyara"*. 東京学芸大学紀要. 人文社会科学系. I Vol. 67 s. 49–57.

Koji Kotowaza Jiten. 鴨が葱を背負って来る. Osoitteessa <http://kotowaza-allguide.com/ka/kamoganegisyotte.html> (viitattu 1.5.2017).

Korpela, Jukka 2016. *Biologian taksonomian perusteita: Eliöiden ja eliöryhmien tieteelliset nimet ja taksonomian tasot*. Osoitteessa <https://www.cs.tut.fi/~jkorpela/takso.html> (viitattu 1.5.2017).

Korpimäki, Lotta 2010. *Heinähattu ja Vilttitossu -sarjan henkilönnimet*. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto.

Kosunen, Saana 2015. *Harry Potter -kirjojen henkilönnimien käännsstrategiat*. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.

Kristensen, Jaana 1995. *Parempi lankoa, poikaa huonompi; lähempi sukulaista, vähempi poikaa; ei sentään poika, vaikka enemmän kuin sukulainen; sukulainen kyllä, vaan ei ystävä; enempi sukulaista, poikaa vähäisempi. Hamletin viisi suomennosta*. Yleisen kirjallisuustieteen sivulaudaturtyö, Tampereen yliopisto. Osoitteessa <http://people.uta.fi/~lijakr/h12.html> (viitattu 1.5.2017).

Louvre. *Aphrodite, known as the "Venus de Milo"*. Osoitteessa <http://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/aphrodite-known-venus-de-milo> (viitattu 1.5.2017).

Maulana, Pratama Cipta Agi – Himmawati, Dian Rivia 2016. *The Relevance between Word Formation of Pokémon Name and Its Appearance*. Language Horizon. Volume 04 Nomor 04 Tahun 2016, s. 45–52.

Mäkinen, Katri 2010. *Harry Potter and the challenges of translation: Treatment of personal names in the Finnish and German translations of the three first Harry Potter books By J. K. Rowling*. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto.

- Nikkei Asian Review 25.1.2017. *'Pokemon Go' co-developer talks of rocking an industry*. Osoitteessa <http://asia.nikkei.com/Business/Companies/Pokemon-Go-co-developer-talks-of-rocking-an-industry?page=1> (viitattu 1.5.2017).
- Nyström, Staffan 2016. *Names and Meaning*. Teoksessa Hough, Carole (toim.) 2016. *Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford University Press, Oxford. S. 39–51.
- Pearl, Leonard 2007. *Hahmonnimet hahmottumassa – Disney-piirroselokuvissa esiintyvien suomenkielisten henkilönnimien sananmuodostus, rakenne ja merkityssuhteet*. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.
- Planetyze. *Kenji Miyazawa Fairytale Village*. Osoitteessa <https://planetyze.com/en/japan/iwate/kenji-miyazawa-fairytale-village> (viitattu 1.5.2017).
- Pokemon.com 2017. *About the Pokémon Company International*. Osoitteessa <http://www.pokemon.com/us/about-pokemon/> (viitattu 1.5.2017).
- PokémonWiki. *メインページ*. Osoitteessa <http://wiki.ポケモン.com/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%82%B8> (viitattu 1.5.2017).
- Ripatti, Meri 2016. *Johanna Johto, Asuntokupla ja Elythiél Pelihahmojen nimeäminen The Sims -peleissä ja World of Warcraftissa*. Pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto.
- Seppälä, Janne 2013. *Epäviralliset kulkineennimet*. Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto. Osoitteessa <http://www.kulkine.net/> (viitattu 1.5.2017).
- Shibatani, Masayoshi 1990. *The Languages of Japan*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Sjöblom, Paula 2004. *Kognitiivinen näkökulma proprien semantiikkaan*. Virittäjä 1/2004, s. 80–91.
- Steinberg, Marc 2012. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. University of Minnesota Press, Minneapolis, MN.
- Tech Times 13.2.2015. *15 Best-Selling Video Games Of All Time*. Osoitteessa <http://www.techtimes.com/articles/32614/20150213/15-best-selling-video-games-of-all-time.htm> (viitattu 1.5.2017).

Think Baby Names 2017. *What does Absalom mean?* Osoitteessa <http://www.thinkbabynames.com/meaning/1/Absalom> (viitattu 1.5.2017).

Universe Guide. *Tyl (Epsilon Draconis) - HD188119 - HIP97433*. Osoitteessa <https://www.universeguide.com/star/tyl> (viitattu 1.5.2017).

Tobin, Joseph 2004. *Pikachu's global adventure: The rise and fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.

7.2 Aineistolähteet

Internet-sivut

Bulbapedia: pokémon-hahmojen infisivut. Alkaen pokémonista #1 ([http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Bulbasaur_\(Pok%C3%A9mon\)](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Bulbasaur_(Pok%C3%A9mon))) päättyen pokémoniin #802 ([http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Marshadow_\(Pok%C3%A9mon\)](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Marshadow_(Pok%C3%A9mon))) (vierailtu 30.11.2016).

Pelit

Pokémon Red ja Green. 1996. Game Freak. Game Boy.

Pokémon Yellow. 1998. Game Freak. Game Boy.

Pokémon Snap. 1999. Game Freak. Nintendo 64.

Pokémon Pinball. 1999. Jupiter. Game Boy Color.

Pokémon Gold ja Silver. 1999. Game Freak. Game Boy Color.

Pokémon Crystal. 2000. Game Freak. Game Boy Color.

Pokémon Ruby ja Sapphire. 2002. Game Freak. Game Boy Advance.

Pokémon Emerald. 2004. Game Freak. Game Boy Advance.

Pokémon Fire Red ja Leaf Green. 2004. Game Freak. Game Boy Advance.

Pokémon Ranger. 2006. HAL Laboratory Creatures Inc. Nintendo DS.

Pokémon Diamond ja Pearl. 2006. Game Freak. Nintendo DS.

Pokémon Platinum. 2008. Game Freak. Nintendo DS.

Pokémon Heartgold ja Soulsilver. 2009. Game Freak. Nintendo DS.

Pokémon Black ja White. 2010. Game Freak. Nintendo DS.

Pokémon Conquest. 2012. Tecmo Koei. Nintendo 3DS.

Pokémon Black 2 ja White 2. 2012. Game Freak. Nintendo DS.

Pokémon X ja Y. 2013. Game Freak. Nintendo 3DS.

Pokémon Omega Ruby ja Alpha Sapphire. 2014. Game Freak. Nintendo 3DS.

Pokémon Picross. 2015. Jupiter. Nintendo 3DS.

Pokémon Go. 2016. Niantic. Android, iOS.

Pokémon Sun ja Moon. 2016. Game Freak. Nintendo 3DS.

Animaatiosarjat

Pokémon. 1997–. TV Tokyo.

Pokémon Origins. 2013. TV Tokyo Network.

Pokémon Generations. 2016. Youtube.

7.3 Kuvien lähteet

Kuva 1: Maulana, Pratama Cipta Agi – Himmawati, Dian Rivia 2016: *The Relevance between Word Formation of Pokémon Name and Its Appearance*. Language Horizon. Volume 04 Nomor 04 Tahun 2016, s. 46.

Kuvat 2–21, 23– 26: kuvissa esiintyvien pokémonien infosivut Bulbapediassa (bulbapedia.bulbagarden.net, viitattu 1.5.2017).

Kuva 22:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/3f/Pok%C3%A9mon_Koffing_and_Weezing_art.png (viitattu 1.5.2017).

8. Liitteet

Taulukko pokémonien nimiin sisältyvistä sanoista

Numeroiden selitykset:

- 1 Lajisanat
- 2 Äänisymbolismi
- 3 Metaforat
- 4 Pokémoneihin liittyvät käsitteet
- 5 Pokémonien osat
- 6 Toiminnalliset ilmaisut
- 7 Ominaisuudet
- 8 Arvotason ja suuruuden ilmaukset
- 9 Henkilönnimet
- 10 Toisten pokémonien nimet
- 11 Mytologioissa ja muissa narratiiveissa esiintyvien hahmojen nimet
- 12 Muut erisnimet
- 13 Numerot ja kirjaimet
- 14 Lauseet ja lauseen osat
- 15 Nimiin liittymättömät tai vaikeasti liittyvät sanat

Japaninkielinen nimi	Nimiin sisältyvät sanat Bulbapedian kirjoittajien mukaan	Sisältyvien sanojen luokat	Englanninkielinen nimi
フシギダネ Fushigidane	不思議 fushigi 種 tane だね dane	5, 7, 14	Bulbasaur
フシギソウ Fushigisou	不思議 fushigi 草 sō そう sō	5, 7, 14	Ivysaur

フシギバナ Fushigibana	不思議 fushigi 花 hana	5, 7	Venusaur
ヒトカゲ Hitokage	火蜥蜴 salamander 火 hi トカゲ tokage	1, 4, 5	Charmander
リザード Lizardo	lizard	1	Charmeleon
リザードン Lizardon	lizard dragon ドン don don (kreikk.)	1, 8	Charizard
ゼニガメ Zenigame	銭亀 zenigame	1	Squirtle
カメール Kameil	囓める kameru 亀 kame tail	1, 5, 6	Wartortle
カメックス Kamex	亀 kame max	1, 7	Blastoise
キャタピー Caterpie	caterpillar	1	Caterpie
トランセル Trancell	trans transform cell shell ランドセル randoseru	3, 4, 5, 6	Metapod
バタフリー Butterfree	butterfly free 振る furu	1, 6, 7	Butterfree
ビードル Beedle	bee needle	1, 5	Weedle
コクーン Cocoon	cocoon	1	Kakuna
スピアー Spear	spear Apis	1, 5	Beedrill
ポッポ Poppo	ポッポッポ poppopo	2	Pidgey
ピジョン Pigeon	pigeon	1	Pidgeotto
ピジョット Pigeot	pigeon jet	1, 3	Pidgeot
コラッタ Koratta	子 ko 小 ko ラッタ Ratta rat	1, 8, 10	Rattata
ラッタ Ratta	rat	1	Raticate
オニスズメ Onisuzume	鬼 oni 雀 suzume	1, 3	Spearow

オニドリル Onidrill	鬼 oni drill 鬼鳥 onidori	1, 3	Fearow
アーボ Arbo	boa	1	Ekans
アーボック Arbok	cobra Arbo	1	Arbok
ピカチュウ Pikachu	ピカピカ pikapika チューチュー chūchū	2	Pikachu
ライチュウ Raichu	雷 rai チューチュー chūchū	2, 4	Raichu
サンド Sand	sand	4	Sandshrew
サンドパン Sandpan	sand pangolin	1, 4	Sandslash
ニドラン♀ Nidoran♀	needle cnidocyte 二度 nido ラン ran	4, 5, 7	Nidoran♀
ニドリーナ Nidorina	needle rhinoceros cnidocyte 二度 nido -a (fem.)	4, 5, 8	Nidorina
ニドクイン Nidoqueen	needle cnidocyte 二度 nido queen	4, 5, 8	Nidoqueen
ニドラン♂ Nidoran♂	needle cnidocyte 二度 nido ラン ran	4, 5, 7	Nidoran♂
ニドリーノ Nidorino	needle cnidocyte rhinoceros 二度 nido -o	1, 4, 5, 8	Nidorino
ニドキング Nidoking	needle cnidocyte 二度 nido king	4, 5, 8	Nidoking
ピッピ Pippi	pixie	3	Clefairy
ピクシー Pixy	pixie	3	Clefable
ロコン Rokon	六 roku 恨 kon こんこん kon kon コンロ konro 狐 ko	1, 2, 3	Vulpix

キュウコン Kyukon	九 kyū 恨 kon こんこん kon kon コンロ konro 旧恨 kyūkon	1, 2, 3, 7	Ninetales
プリン Purin	プリン purin 風船 fūsen 膨れる fukureru	1, 3, 6	Jigglypuff
プクリン Pukurin	ぷりぷり puripuri くりくり kurikuri ぷくぷく pukupuku プリン purin 風船 fūsen 膨れる fukureru	1, 3, 6	Wigglytuff
ズバット Zubat	bat ずばっと zubatto	1, 2	Zubat
ゴルバット Golbat	gollop bat	1, 6	Golbat
ナゾノクサ Nazonokusa	謎 nazo 草 kusa	1, 7	Oddish
クサイハナ Kusaihana	臭い kusai 花 hana	1, 7	Gloom
ラフレシア Rafflesia	rafflesia	1	Vileplume
パラス Paras	parasite	1	Paras
パラセクト Parasect	parasite insect sect (lat.)	1	Parasect
コンパン Kongpang	こんちゅう konchū pang compound eye	1, 2, 4	Venonat
モルフォン Morphon	Morpho	1	Venomoth
ディグダ Digda	dig	6	Diglett
ダグトリオ Dugtrio	dug trio	6, 7	Dugtrio
ニャース Nyarth	ニャー nyā シャム Shamu	2, 12	Meowth
ペルシアン Persian	Persian purr	1, 2	Persian
コダック Koduck	子 ko duck	1, 8	Psyduck
ゴルダック Golduck	gold duck	1, 4	Golduck

マンキー Mankey	man monkey cranky	1, 3, 7	Mankey
オコリザル Okorizaru	怒り猿 okorizaru	1, 7	Primeape
ガーディ Gardie	guardian guard dog	1, 3	Growlithe
ウインディ Windle	wind windy	4	Arcanine
ニョロモ Nyoromo	ニョロニョロ nyoronyoro 子供 kodomo	2, 8	Poliwag
ニョロゾ Nyorozo	ニョロニョロ nyoronyoro	2	Poliwhirl
ニョロボン Nyorobon	ニョロニョロ nyoronyoro 洪 bon	2	Poliwrath
ケーシイ Casey	Edgar Cayce	9	Abra
ユンゲラー Yungerer	Uri Geller	9	Kadabra
フーディン Foodin	Jean Eugène Robert- Houdin Harry Houdini	9	Alakazam
ワンリキー Wanriky	腕 wan 力 riki	4, 5	Machop
ゴーリキー Goriky	剛力 gōriki	4	Machoke
カイリキー Kairiky	怪力 kairiki	4	Machamp
マダツボミ Madatsubomi	まだ蓄 mada tsubomi	1, 14	Bellsprout
ウツドン Utsudon	靱葛 utsubokazura	1	Weepinbell
ウツボット Utsubot	靱葛 utsubokazura 壺 tsubo pot botanical	1, 3, 7	Victreebel
メノクラゲ Menokurage	目の敵 menokataki 水母 kurage 目の毒 me no doku	1, 3	Tentacool
ドククラゲ Dokukurage	毒水母 dokukurage	1, 3	Tentacruel
イシツブテ Isitsubute	石 ishi 礫 tsubute	1	Geodude
ゴローン Golone	golem stone	1, 2, 7	Graveler

	ゴロゴローン gorogorōn		
ゴローニャ Golonya	golem stone ゴロゴローン gorogorōn	1, 2, 7	Golem
ポニータ Ponyta	pony bonita (useat kielet) ponytail	1, 5	Ponyta
ギャロップ Gallop	gallop	6	Rapidash
ヤドン Yadon	宿借り yadokari 宿主 yadonushi 鈍感 donkan 鈍 don	3, 5, 7	Slowpoke
ヤドラン Yadoran	宿借り yadokari 宿主 yadonushi	3, 5	Slowbro
コイル Coil	coil	3	Magnemite
レアコイル Rarecoil	rare coil	3, 7	Magneton
カモネギ Kamonegi	鴨 kamo 葱 negi 鴨が葱をしょって来 る kamo ga negi wo shotte kuru	1, 5, 14	Farfetch'd
ドードー Dodo	dodo	1	Doduo
ドードリオ Dodorio	dodo trio 鳥 tori	1, 7	Dodrio
パウワウ Pawou	パウワウ pauwau	2	Seel
ジュゴン Jugon	dugong	1	Dewgong
ベトベター Betbeter	べとべと betobeto べたべた betabeta	2	Grimer
ベトベトン Betbeton	べとべと betobeto ton	2, 15	Muk
シェルダー Shellder	shell shelter	1, 3	Shellder
パールシェン Parshen	pearl shell	1, 5	Cloyster
ゴース Ghos	ghost gas	1, 4	Gastly
ゴースト Ghost	ghost	1	Haunter
ゲンガー Gangar	doppelgänger 幻 gen	1, 3	Gengar

	genganger (tansk.)		
イワーク Iwark	岩 iwa snake	1, 4	Onix
スリープ Sleep	sleep Υπνος Sleep (kreikk.)	6	Drowzee
スリーパー Sleeper	sleeper	6	Hypno
クラブ Crab	crab	1	Krabby
キングラー Kingler	king fiddler angler	1, 8, 15	Kingler
ビリリダマ Biriridama	ビリビリ biribiri 玉 tama	2	Voltorb
マルマイン Marumine	丸 maru land mine	3, 7	Electrode
タマタマ Tamatama	玉 tama 卵 tamago 偶々 tamatama	1, 7, 14	Exeggcute
ナッシー Nassy	ココナッツ kokonattsu 椰子 yashi	1, 5	Exeggutor
カラカラ Karakara	からから karakara	2	Cubone
ガラガラ Garagara	がらがら garagara	2	Marowak
サワムラー Sawamular	Tadashi Sawamura	9	Hitmonlee
エビワラー Ebiwalar	Hiroyuki Ebihara	9	Hitmonchan
ベロリンガ Beroringa	べろ bero ベロベロ berobero ring lingua (lat.)	2, 5	Lickitung
ドガース Dogars	獐 dō 毒 doku gas	1, 7	Koffing
マタドガス Matadogas	又 mata ドガース Dogars 獐 dō 毒 doku gas mustard gas	1, 7, 10	Weezing
サイホーン Sihorn	犀 sai horn	1, 5	Rhyhorn
サイドン Sidon	犀 sai don	1, 8	Rhydon

ラッキー Lucky	lucky	7	Chansey
モンジャラ Monjara	もじゃもじゃ mojamoja monster	2, 3	Tangela
ガルーラ Garura	カンガルー kangaroo ルーラー ruler	1, 3	Kangaskhan
タツー Tattu	竜の落とし子 tatsu no otoshigo	1	Horsea
シードラ Seadra	sea dragon hydra	1, 3, 4	Seadra
トサキント Tosakinto	とさきん tosakin	1	Goldeen
アズマオウ Azumao	小豆鱒 azukimasu 東錦 azuma nishiki 魔王 maō 東王 azumaō	1, 3	Seadra
ヒトデマン Hitodeman	ヒトデ hitode man	1, 3	Staryu
スターミー Starmie	star 珠 mi	3, 5	Starmie
バリエード Barierd	barrier weird barricade	4, 7	Mr. Mime
ストライク Strike	strike	6	Scyther
ルージュラ Rougela	rouge	4	Jynx
エレブー Eleboo	electric ブンブン bunbun	2, 4	Electabuzz
ブーバー Boober	booby burn	1, 6	Magmar
カイロス Kailios	X (カイ kai) (kreikk.) cross 傀 kai 魁偉 kiai 刈 kai korios (kreikk.)	1, 5, 6, 7, 9	Pinsir
ケンタロス Kentauros	centaur Centaurus	3, 12	Tauros
コイキング Koiking	koi king	1, 8	Magikarp
ギャラドス Gyarados	虐殺 gyakusatsu 逆境 gyakkou ギャオス Gyaos ラドン Radon (=Rodan)	2, 4, 6, 7, 8, 11	Gyarados

	嵐 arashi 争い araso 逆 gyaku ドス dos (esp.)		
ラプラス Laplace	Pierre-Simon Laplace la place (ransk.) lapis lazuli	4, 9	Lapras
メタモン Metamon	metamorph monster meta-	3, 6	Ditto
イーブイ Eievui	E V	13	Eevee
シャワーズ Showers	showers	4	Vaporeon
サンダース Thunders	thunders	4	Jolteon
ブースター Booster	booster	3	Flareon
ポリゴン Porygon	polygon	1	Porygon
オムナイト Omnite	オウムガイ ōmugai ammonite	1	Omanyte
オムスター Omstar	オウムガイ ōmugai star	1, 7	Omastar
カブト Kabuto	兜蟹 kabutogani 兜 kabuto	1, 3	Kabuto
カブトプス Kabutops	兜蟹 kabutogani 兜 kabuto ops (kreikk.) triops	1, 3, 5	Kabutops
プテラ Ptera	pterosaur	1	Aerodactyl
カビゴン Kabigon	寐 bi 鼾醉 kansui 憩う ikou 黴 kabi Kabigon	4, 6, 9	Snorlax
フリーザー Freezer	freezer	4	Articuno
サンダー Thunder	thunder	4	Zapdos
ファイヤー Fire	fire	4	Moltres
ミニリュウ Miniryu	miniature 竜 ryū	1, 8	Dratini
ハクリュー Hakuryu	白竜 Hakuryu	1, 7, 11	Dragonair

カイリユウ Kairyu	海 kai 快 kai 怪獣 kaiju 破壊 hakai 竜 ryū	1, 3, 4, 6, 15	Dragonite
ミュウツー Mewtwo	Mew two mutant	1, 4, 10	Mewtwo
ミュウ Mew	みゆう myuu 妙 myō mutant mystery new	2, 4, 7	Mew
コリータ Chikorita	chicory -ita (esp.)	1, 8	Chikorita
ベイリーフ Bayleaf	bay leaf	1	Bayleaf
メガニウム Meganium	mega geranium	1, 8	Meganium
ヒノアラシ Hinoarashi	火 hi 火の嵐 hi no arashi 山荒 yama-arashi	1, 4	Cyndaquil
マグマラシ Magmarashi	magma 山荒 yama-arashi	1, 4	Quilava
バクフーン Bakphoon	爆風 bakufū typhoon	3	Typhlosion
ワニノコ Waninoko	鱷 wani 子 ko	1, 8	Totodile
アリゲイツ Alligates	alligator	1	Croconaw
オーダイル Ordile	crocodile 王 ō 皇 ō 大 ō	1, 3, 8	Feraligatr
オタチ Otachi	尾 o 立ち tatsu 鼬 itachi	1, 5, 6	Sentret
オオタチ Ootachi	大 ō 尾 o	1, 5, 6, 8	Furret

	立ち tatsu 鼬 itachi		
ホーホー Hoho	ほう hō	2	Hoothoot
ヨルノズク Yorunozuku	夜 yoru 木菟 mimizuku	1, 4	Noctowl
レディバ Rediba	ladybug ladybird red	1, 7	Ledyba
レディアン Redian	ladybug ladybird red	1, 7	Ledian
イトマル Itomaru	糸 ito 丸 maru 巻き上がる makiagaru	4, 6	Spinarak
アリアドス Ariados	Ariadne arachnid (lat.) 脅す odosu dos (esp.)	1, 6, 8, 11	Ariados
クロバット Crobat	cross bat acrobat	1, 3, 7	Crobat
チョンチー Chonchie	提灯 chōchin 提灯鮫鰯 chōchin-ankō 調和 chōwa	1, 3, 5	Chinchou
ランターン Lantern	lantern	3	Lanturn
ピチュー Pichu	ピカピカ pikapika チューチュー chūchū petit (ransk.)	2, 8	Pichu
ピィ Py	pixie	3	Cleffa
ププリン Pupurin	petit (ransk.) 風船 fūsen 膨れる fukureru プリン purin	3, 6, 8	Igglybuff
トゲピー Togepy	刺 toge ピヨピヨ piyopiyo Dokkaebi	2, 5, 11	Togepi

トゲチック Togechick	刺 toge chick	1, 5	Togetic
ネイティ Naty	native	7	Natu
ネイティオ Natio	native	7	Xatu
メリープ Merriep	merry メー mē Mary sheep	1, 2, 7	Mareep
モココ Mokoko	羊毛 yōmō もこもこ mokomoko	2, 4	Flaaffy
デンリュウ Denryu	電流 denryū 電竜 denryū 電球 denkyū	1, 4	Ampharos
キレイハナ Kireihana	綺麗 kirei 花 hana 鈴 rei	1, 7	Bellossom
マリル Maril	丸い marui 鞠 mari 瑠璃 ruri rill marine blue	3, 4, 7	Marill
マリルリ Marilli	丸い marui 鞠 mari 瑠璃 ruri	3, 4, 7	Azumarill
ウソッキー Usokkie	嘘 uso 木 ki 嘘つき usotsuki	3, 4	Sudowoodo
ニョロトノ Nyorotono	ニョロニョロ nyoronyoro 殿 tonononoko トノサマガエル tonosamagaeru	1, 2, 8	Politoed
ハネッコ Hanecco	葉 ha 跳ねる haneru 羽 hane 根っ子 nekko	1, 5, 6	Hoppip

ポポッコ Popocco	蒲公英 tanpopo 根っ子 nekkō	1, 4	Skiploom
ワタッコ Watacco	綿 wata 根っ子 nekkō	4, 5	Jumpluff
エイパム Eipam	ape palm pom-pom	1, 5	Aipom
ヒマナッツ Himanuts	向日葵 himawari nuts 夏 natsu	1, 4	Sunkern
キマワリ Kimawari	黄 ki 吉 ki 向日葵 himawari	1, 7	Sunflora
ヤンヤンマ Yanyanma	蜻蜓 yanma	1	Yanma
ウパー Upah	wooper looper	1	Wooper
ヌオー Nuoh	沼 numa 王 ō 大山椒魚 ōsanshōuo	1, 4, 8	Quagsire
エーフィ Eifie	エスパー esper フィール feel イーブイ Eievui	3, 6, 10	Espeon
ブラッキー Blacky	black lucky	7	Umbreon
ヤミカラス Yamikarasu	闇 yami 鳥 karasu	1, 4	Murkrow
ヤドキング Yadoking	宿借り yadokari 宿主 yadonushi king	3, 5, 8	Slowking
ムウマ Muma	夢魔 muma	3	Misdreavus
アンノーン Unknown	unknown	7	Unown
ソーナンス Sonans	そうなんす sōnansu	14	Wobbuffet

キリンリキ Kirinriki	麒麟 kirin 念力 nenriki qílín	1, 3, 4	Girafarig
クヌギダマ Kunugidama	クヌギ kunugi 玉 tama	4, 7	Pineco
フォレトス Foretos	forest turret fortress ferreous (lat.)	3, 4, 7	Forretress
ノコッチ Nokocchi	ツチノコ tsuchinoko	3	Dunsparce
グライガー Gliger	glide gargoyle	1, 6	Gligar
ハガネール Haganeil	鋼 hagane nail tail	4, 5	Steelix
ブルー Bull	bulldog	1	Snubbull
グランブル Granbull	grand bulldog bully grumble	1, 6, 8	Granbull
ハリーセン Harysen	針千本 harisenbon	1	Qwilfish
ハッサム Hassam	剪む hasamu	6	Scizor
ツボツボ Tsubotsubo	壺 tsubo 富士壺 fujitsubo	1, 5	Shuckle
ヘラクロス Heracros	Heracles Hercules beetle cross	1, 5, 11	Heracross
ニューラ Nyula	潜入 sennyū ニャー nyā 鼬 yū new 野良 nora	1, 2, 6, 7	Sneasel
ヒメグマ Himeguma	姫 hime 肱 hi 熊 kuma	1, 5, 8	Teddiursa

リングマ Ringuma	ring 林 rin 熊 kuma	1, 4, 5	Ursaring
マグマッグ Magmag	magma slug	1, 7	Slugma
マグカルゴ Magcargot	magma escargot cargo	1, 3, 7	Magcargo
ウリムー Urimoo	瓜坊 uribō ブーブー būbū	1, 2	Swinub
イノムー Inomoo	猪 inoshishi ブーブー būbū	1, 2	Piloswine
サニーゴ Sunnygo	sunny 珊瑚 sango	1, 7	Corsola
テッポウオ Teppouo	鉄砲 teppō 魚 uo 鉄砲魚 teppōuo	1, 3	Remoraid
オクタン Okutank	octopus tank	1, 3	Octillery
デリバード Delibird	deliver bird delivered Adélie penguin	1, 6	Delibird
マンタイン Mantain	manta marine brine Tyne	1, 4, 7	Mantine
エアームド Airmd	air armed armored	4, 7	Skarmory
デルビル Delvil	devil	3	Houndour
ヘルガー Hellgar	hell gar	2, 4	Houndoom
キングドラ Kingdra	king dragon hydra	1, 3, 8	Kingdra
ゴマゾウ Gomazou	当歳駒 tōsaigoma 象 zō	1, 8	Phanpy

ドンファン Donfan	don (kreikk.) mastodon elephant	1, 5, 8	Donphan
ポリゴン2 Porygon2	polygon 2	1, 13	Porygon2
オドシシ Odoshishi	鹿威し shishiodoshi	3	Stantler
ドーブル Doble	dog doodle dabble doble (esp.)	1, 4, 6	Smeargle
バルキー Balkie	bulky	7	Tyrogue
カポエラー Kapoerer	capoeira	4	Hitmontop
ムチュール Muchul	夢中 muchū ちゅう chu	2, 7	Smoochum
エレキッド Elekid	エレキ eleki kid	4, 8	Elekid
ブビィ Buby	booby baby	1, 8	Magby
ミルクタンク Miltank	milk tank	3, 4	Miltank
ハピナス Happinas	happiness nurse 茄子 nasu	3, 4, 5	Blissey
ライコウ Raikou	雷公 raikō 雷 rai 雷光 raikō 皇 kō	4, 8, 11	Raikou
エンテイ Entei	炎帝 entei 炎 en 炎天 enten 皇帝 kōtei	4, 8, 9	Entei
スイクン Suicune	水 sui 水晶 suishō 君 kun	4, 8	Suicune

ヨーギラス Yogiras	幼児 yōji 幼生 yōsei 嫌い kirai Godzilla Angiras	7, 8, 11	Larvitar
サナギラス Sanagiras	蛹 sanagi 嫌い kirai Godzilla Angiras	1, 7, 8, 11	Pupitar
バンギラス Bangiras	野蛮 yaban 蛮 ban 嫌い kirai Godzilla Angiras	7, 11	Tyranitar
ルギア Lugia	lutetium Lutetia lugeo luna beluga whale	1, 4, 6	Lugia
ホウオウ Houou	鳳凰 Hōō 皇 ō 王 ō	8, 11	Ho-oh
セレビィ Celebi	celestial cerebral celery Cybele serenity being 美 bi	1, 4, 7, 11, 15	Celebi
キモリ Kimori	木 ki 森 mori ヤモリ yamori	1, 4	Treeco
ジュプトル Juptile	jungle 樹 ju reptile raptor	1, 4	Grovyle
ジュカイン Jukain	樹海 jukai	4	Sceptile
アチャモ Achamo	赤子 akago 軍鶏 shamo	1, 8	Torchic

ワカシャモ Wakasyamo	若い wakai 軍鶏 shamo	1, 8	Combusken
バシヤーモ Bursyamo	burst burn 軍鶏 shamo	1, 6	Blaziken
ミズゴロウ Mizugorou	水 mizu ムツゴロウ mutsugorō	1, 4	Mudkip
ヌマクロー Numacraw	沼 numa crawfish crawl claw	1, 3, 4, 6	Marshomp
ラグラージ Laglarge	lagoon large lag	4, 6, 8	Swampert
ポチエナ Pochiena	Pochi hyena	1, 12	Poochyena
グラエナ Guraena	growl hyena	1, 6	Mightyena
ジグザグマ Jiguzaguma	zigzag アライグマ araiguma 穴熊 anaguma	1, 4	Zigagoon
マッスグマ Massuguma	まっすぐ massugu アライグマ araiguma 穴熊 anaguma	1, 4	Linoone
ケムツツ Kemusso	毛虫 kemushi	1	Wurmples
カラサリス Karasalis	殻 kara chrysalis	1, 5	Silcoon
アゲハント Agehunt	揚羽蝶 agehachō hunt	1, 6	Beautifly
マユルド Mayuld	繭 mayu shield	1, 4	Cascoon
ドクケイル Dokucale	毒蛾 dokuga scale gale	1, 5, 4	Dustox
ハスポー Hassboh	蓮 hasu 赤ん坊 akanbō 帽子 bōshi	1, 5, 8	Lotad

ハスブレロ Hasubrero	蓮 hasu sombbrero	5	Lombre
ルンパッパ Runpappa	ルンルン runrun rumba ぱっぱ pappa 河童 kappa	2, 3, 4, 7	Ludicolo
タネボー Taneboh	種 tane 赤ん坊 akanbō 帽子 bōshi	1, 5, 8	Seedot
コノハナ Konohana	巨の鼻 konohana 木の葉 konoha 鼻 hana	5	Nuzleaf
ダーテング Dirteng	dark dirty 天狗 tengu	3, 7	Shiftry
スバメ Subame	燕 tsubame	1	Tailow
オオスバメ Ohsubame	大燕 ōtsubame	1, 8	Swellow
キャモメ Camome	鷗 kamome	1	Wingull
ペリッパー Pelipper	pelican propeller skipper flipper	1, 3, 5	Pelipper
ラルトス Ralts	astral relate waltz	4, 6, 7	Ralts
キルリア Kirlia	Kirlian photography	4	Kirlia
サーナイト Sirnight	さあ、ナイト saa, naito Sir Knight	3, 8, 14	Gardevoir
アメタマ Ametama	雨 ame 玉 tama 魂 tama アメンボ amenbo 飴玉 amedama	1, 3, 4, 7, 15	Surskit
アメモース Amemoth	雨 ame moth	1, 4	Masquerain

キノココ Kinococo	茸 kinoko 子 ko	1, 8	Shroomish
キノガッサ Kinogassa	茸 kinoko 傘 kasa	1, 3	Breloom
ナマケロ Namakero	樹懶 namakemono	1	Slakoth
ヤルキモノ Yarukimono	やる気 yaruki 樹懶 namakemono	1, 7	Vigoroth
ケッキング Kekking	欠勤 kekkin king	6, 8	Slaking
ツチニン Tutinin	土に埋める tsuchiniumeru ninja	3, 6	Nincada
テッカニン Tekkanin	鉄火 tekka ninja	3	Ninjask
ヌケニン Nukenin	抜け忍 nukenin 抜け殻 nukegara ninja	1, 3	Shedinja
ゴニョニョ Gonyonyo	ごにょごにょ gonyogonyo	2	Whismur
ドゴーム Dogohmb	怒号 dogō bomb	4, 6	Loudred
バクオング Bakuong	爆音 bakuon 音楽 ongaku	4, 6	Exploud
マクノシタ Makunoshita	幕下 makushita	4	Makuhita
ハリテヤマ Hariteyama	張り手 harite 張り合う hariau 張り倒す haritaosu 針山 hariyama 山 yama	4, 6	Hariyama
ルリリ Ruriri	瑠璃 ruri	7	Azurill
ノズパス Nosepass	nose north compass	3, 4, 5	Nosepass

エネコ Eneco	狗尾草 enokorogusa 猫 neko	1, 5	Skitty
エネコロロ Enekororo	狗尾草 enokorogusa 猫 neko 心 kokoro	1, 4, 5	Delcatty
ヤミラミ Yamirami	闇 yami 藪睨み yabunirami 睨み nirami	4, 6	Sableye
クチート Kucheat	口 kuchi cheat eat	5, 6	Mawile
ココドラ Cokodora	子 ko dragon Kodora	1, 8, 10	Aron
コドラ Kodora	巨 ko dragon	1, 7	Lairon
ボスゴドラ Bossgodora	boss dragon god Kodora	1, 8, 10	Aggron
アサナン Asanan	asana 軟 nan	4, 7	Meditite
チャーレム Charem	charm harem pants challenge champion	5, 6, 8	Medicham
ラクライ Rakurai	落雷 rakurai	4	Electrike
ライボルト Livolt	lion live 雷 rai volt bolt	3, 4, 15	Manetric
プラスル Prasle	plus pulse	4	Plusle
マイナン Minun	minus	4	Minun

バルビート Barubeat	bulb beat beetle	1, 5, 6	Volbeat
イルミーゼ Illumise	illuminate	6	Illumise
ロゼリア Roselia	rose azalea buddleia	1	Roselia
ゴクリン Gokulin	ゴクリ gokuri goblin toxin	2, 3, 4	Gulpin
マルノーム Marunoom	丸呑み marunomi 呑む nomu	6	Swalot
キバニア Kibanha	牙 kiba piranha	1, 5	Carvanha
Samehader	鮫肌 samehada 鮫 same 肌荒れ hada-are	1, 4	Sharpedo
ホエルコ Hoeruko	吠える hoeru whale 子 ko	1, 6, 8	Wailmer
ホエルオー Whaloh	whale 吠える hoeru 王 ō	1, 6, 8	Wailord
ドンメル Donmel	鈍 don camel	1, 7	Numel
バクーダ Bakuuda	爆弾 bakudan 爆発 bakuhatsu 駱駝 rakuda Bactrian camel	1, 3, 6	Camerupt
コータス Cotoise	coal tortoise	1, 4	Torkoal
バネブー Baneboo	発条 bane ブーブー būbū 豚 buta	1, 2, 6	Spoink
ブーピッグ Boopig	ブーブー būbū 豚 buta pig	1, 2	Grumpig

パッチール Patcheel	patch reel	5, 6	Spinda
ナックラー Nuckrar	nutcracker knucker	3	Trapinch
ビブラーバ Vibrava	vibrate larva vibra	1, 6	Vibrava
フライゴン Flygon	fly dragon dragonfly	1, 6	Flygon
サボネア Sabonea	仙人掌 saboten debonair	1, 7	Cacnea
ノクタス Noctus	nocturne nocturnal cactus	1, 7	Cacturne
チルット Tyltto	Tyl Tytyl	11	Swablu
チルタリス Tyttalis	Tyl Tytyl	11	Altaria
ザングース Zangoose	刪 san 残痕 zankon zangado (portug.) mongoose	1, 5, 6, 7	Zangoose
ハブネーク Habunake	波布 habu snake	1	Seviper
ルナトーン Lunatone	luna (lat.) stone	3, 4	Lunatone
ソルロック Solrock	sol (lat.) rock	3, 4	Solrock
ドジョッチ Dojoach	泥鱒 dojō loach	1	Barboach
ナマズン Namazun	鯰 namazu, Namazu 大鯰 Ōnamazu	1, 11	Whiscash
ヘイガニ Heigani	蟹 hei 兵 hei ebigani	1, 3, 7	Corphish

シザリガー Shizariger	シザー shizā ザリガニ zarigani	1, 3	Crawdaunt
ヤジロン Yajilon	弥次郎兵衛 yajirobe'e	3	Baltoy
ネンドール Nendoll	念 nen 粘土 nendo 念動 nendō doll	1, 4, 7	Claydol
リリーラ Lilyla	lily lila (esp.)	1, 7	Lileep
ユレイドル Yuradle	百合 yuri cradle	1, 3	Cradily
アノプス Anophth	Anomalocaris arthropod	1	Anorith
アーマルド Armaldo	Anomalocaris armor armadillo ald (saksilainen sana)	1, 5, 8	Armaldo
ヒンバス Hinbass	貧 hin bass hind hinder	1, 6, 7	Feebas
ミロカロス Milokaross	Milo kalloni (kreikk.) charis (kreikk.) Charites	3, 7, 11	Milotic
ポワルン Powalen	ポワン powan 変わる kawaru	2, 6	Castform
カクレオン Kakureon	隠れる kakureru chameleon	1, 6	Kecleon
カゲボウズ Kagebouzu	影 kage てるてる坊主 teru teru bōzu	1, 4	Shuppet
ジュペッタ Juppeta	呪縛 jubaku puppet Gepetto	1, 4, 11	Banette
ヨマワル Yomawaru	妖魔 yōma 悪 waru 夜回り yomawari	1, 3, 6, 7	Duskull

	夜回る yomawaru 山童 yamawaro Yamawarawa		
サマヨール Samayouru	彷徨う samayou 夜 yoru	4, 6	Dusclops
トロピウス Tropius	tropical saurus tropism	1, 4, 7	Tropius
チリーン Chirean	ちりんちりん chirinchorin 風鈴 fūrin	1, 2	Chimecho
アブソル Absol	物騒 bussō ab sol (lat.) absolute absolve Absalom	4, 6, 7, 12	Absol
ソーナノ Sohnano	そうなの sō na no	14	Wynaut
ユキワラシ Yukiwarashi	雪 yuki 座敷童子 zashiki warashi	3, 4	Snorunt
オニゴーリ Onigohri	鬼 oni 氷 kōri onigiri goalie	3, 4, 7	Glalie
タマザラシ Tamazarashi	球 tama 海豹 azarashi	1, 7	Spheal
トドグラー Todoggler	胡獺 todo juggler	1, 6	Sealeo
トドゼルガ Toderuga	胡獺 todo 海象 seiuchi	1	Walrein
パールル Pearlulu	pearl lulu lulu (arab.)	5, 7	Clamperl
ハンテール Huntail	hunt 斑点 hanten tail	5, 6	Huntail

サクラビス Sakurabyss	桜 sakura abyss	4, 7	Gorebyss
ジーランス Glanth	爺 jī coelacanth	1, 3	Relicanth
ラブカス Lovecus	love discus disc	1, 3, 4	Luvdisc
タツベイ Tatsubay	竜 tatsu baby	1, 8	Bagon
コモルー Komoruu	籠る komoru 龍 ryū	1, 6	Shelgon
ボーマンダ Bohmander	暴行 bōkō salamander	1, 6	Salamence
ダンバル Dumbber	dumbbell	1	Beldum
メタング Metang	metal tang magnet étang (ransk.)	2, 4, 7	Metang
メタグロス Metagross	metal cross gross groß (saks.)	5, 7, 8	Metagross
レジロック Regirock	regis (lat.) rock	7	Regirock
レジアイス Regice	regis (lat.) ice	7	Regice
レジスチル Registeel	regis (lat.) steel	7	Registeel
ラティアス Latias	latere (lat.) -as	6, 8	Latias
ラティオス Latos	latere (lat.) -os	6, 8	Latos
カイオーガ Kyogre	海 kai taica 海王 kaiō 海王星 Kaiōsei	1, 4, 8, 12	Kyogre

グラードン Groudon	ground don (esp./kreikk.) 土 do ドン don	2, 4, 8	Groudon
レックウザ Rayquaza	raqiya (hepr.) ray quasar 烈 retsu 空 kū 座 za	4, 7	Rayquaza
ジラーチ Jirachi	zhelat' (ven.) 幸 sachi jireh (hepr.)	3, 4	Jirachi
デオキシス Deoxys	deoxyribonucleic acid	1	Deoxys
ナエトル Naetle	苗 nae turtle	1, 5	Turtwig
ハヤシガメ Hayashigame	林 hayashi 亀 kame	1, 5	Grotle
ドダイトス Dodaitose	土 do 大 dai 土台 dodai tortoise	1, 3, 4, 8	Torterra
ヒコザル Hikozeru	火 hi 子 ko 猿 saru	1, 4, 8	Chimchar
モウカザル Moukazaru	猛火 mōka 猿 saru	1, 4	Monferno
ゴウカザル Goukazaru	業火 gōka 猿 saru	1, 4	Infernape
ポッチャマ Pochama	坊っちやま bocchama ぽちやぽちや pochapocha	2, 8	Piplup
ポッタイシ Pottaishi	ぽちやぽちや pochapocha 皇太子 kōtaishi	2, 3	Prinplup
エンペルト Emperte	emperor Bonaparte	3, 9	Empoleon

ムックル Mukkuru	椋鳥 mukudori クルクル kurukuru	1, 2	Starly
ムクバード Mukubird	椋鳥 mukudori bird	1	Staravia
ムクホーク Mukuhawk	椋鳥 mukudori hawk	1	Staraptor
ビッパ Bippa	beaver 出っ歯 deppa	1, 5	Bidoof
ビーダル Beadaru	beaver 樽 taru	1, 7	Bibarel
コロボージ Koroboshi	黒星筒葉虫 kuroboshi tsutsuhamushi 蟋蟀 koorogi 黒星 kuroboshi	1, 5	Kricketot
コロトック Korotock	蟋蟀 koorogi tock 曲 kyoku	1, 2, 4	Kricketune
コリンク Kolink	子 ko blink lynx	1, 6, 8	Shinx
ルクシオ Luxio	lux (lat.) leo (lat.)	1,	Luxio
レントラー Rentorar	レントゲン rentogen 虎 tora	3, 4	Luxray
スポミー Subomie	蕾 tsubomi	1	Budew
ロズレイド Roserade	rose masquerade	1, 4	Roserade
ズガイドス Zugaidos	頭蓋骨 zugaikotsu	5	Cranidos
ラムパルド Rampald	rampart ram hard bald	6, 7	Rampardos
タテトプス Tatetops	盾 tate ōps (kreikk.) -tops	1, 4	Shieldon

トリデプス Torideps	砦 toride Triceratops	1, 3	Bastiodon
ミノムッチ Minomucchi	蓑虫 minomushi	1	Burmy
ミノマダム Minomadam	蓑虫 minomushi madam	1, 8	Wormadam
ガーメイル Gamale	蛾 ga male	1, 7	Mothim
ミツハニー Mitsuhoney	蜜蜂 mitsubachi 三つ mittsu honey	1, 4, 7	Combee
ビークイン Beequen	bee queen	1, 8	Vespiquen
パチリス Pachirisu	パチパチ pachipachi 栗鼠 risu	1, 2	Pachirisu
ブイゼル Buysel	buoy weasel	1, 3	Buizel
フローゼル Flowsel	flow float weasel	1, 6	Floatzel
チェリンボ Cherinbo	cherry 桜桃 sakuranbo	1	Cherubi
チェリム Cherrim	cherry cherubim blossom cherimoya tirim (irl.)	1, 3, 4, 6	Cherrim
カラナクシ Karanakushi	殻 kara 無くした nakushita 無し nashi	5, 14	Shellos
トリトドン Tritodon	Tritoniidae Triton don (esp.) torito (esp.)	1, 3, 8, 11	Gastrodon
エテボース Eteboth	猿公 etekō 得手 ete both	1, 7	Ambipom

フワンテ Fuwante	ふわふわ fuwa fuwa 風船 fūsen	1, 3	Drifloon
フワライド Fuwaride	ふわふわ fuwa fuwa fuga (lat.) 風船 fūsen ride 付和雷同 fuwaraidō	1, 2, 4, 6	Drifblim
ミミロル Mimirol	耳 mimi roll	5, 6	Buneary
ミミロップ Mimilop	耳 mimi lop	5, 6	Lopunny
ムウマージ Mumargi	夢魔 muma magi mage	3	Mismagius
ドンカラス Dongkarasu	don 鳥 karasu	1, 8	Honchkrow
ニヤルマー Nyarmar	ニヤー nyā glamour	2, 7	Glameow
ブニヤット Bunyatto	デブ debu ニヤー nyā cat 不細工 busaiku	1, 2, 7	Purugly
リーシャン Lisyan	鈴 rin りんりん rinrin しゃんしゃん shanshan listen	1, 2, 6	Chingling
スカンプー Skunpoo	skunk ぴょう pyoo	1, 2	Stunky
スカタンク Skutank	skunk stank tank	1, 3, 6	Skuntank
ドーミラー Dohmirror	銅鏡 dōkyō mirror	1	Bronzor
ドータクン Dohtakun	銅鐸 dōtaku どんどん dondon	1, 2	Bronzong
ウソハチ Usohachi	嘘 uso 鉢 hachi 嘘っぱち usoppachi	4, 7	Bonsly

マネネ Manene	真似 mane nene (esp.)	6, 8	Mime Jr.
ピンプク Pinpuku	pink 福 fuku	7	Happiny
ペラップ Perap	parrot rap ぺらぺら perapera	1, 2, 6, 7	Chatot
ミカルゲ Mikaruge	甕 mika 軽石 karuishi 御影石 mikageishi	3, 5	Spiritomb
フカマル Fukamaru	鱻 fuka 丸 maru	1, 7	Gible
ガバイト Gabite	がぶがぶ gabugabu がぶりと gaburito がぶりと噛み付く gaburitokamitsuku bite	2, 6	Gabite
ガブリアス Gaburias	がぶがぶ gabugabu がぶりと gaburito earth Carcharias	1, 2, 4, 6	Garchomp
ゴンベ Gonbe	Kabigon baby 権兵衛 gonbē	3, 8, 10	Munchlax
リオル Riolu	Lucario	10	Riolu
ルカリオ Lucario	orichalcum oracle lupaster Cairo pharaoh lykos (kreikk.) luchar (esp.)	1, 3, 4, 6	Lucario
ヒポポタス Hippopotas	hippopotamus	1	Hippopotas
カバルドン Kabaldon	河馬 kaba don (esp., kreikk.)	1, 5, 8	Hippowdon
スコルピ° Scorpī	scorpion	1	Skorupi
ドラピオン Dorapion	dragon drastic	1, 7, 11	Drapion

	Dracula scorpion		
グレッグル Gureggru	ケロケロ kerokero げろげろ gerogero 汚れ yogore	2, 4, 7	Croagunk
ドクログ Dokurog	毒 doku frog	1, 4	Toxicroak
マスクッパ Muskippa	Dionaea muscipula (lat.) 空きっ腹 sukippara 喫飯 kippan	1, 5, 6	Carnivine
ケイコウオ Keikouo	蛍光 keikō 魚 uo	1, 7	Finneon
ネオラント Neolant	neon lantern	3, 7	Lumineon
タマンタ Tamanta	玉 tama manta	1, 7	Mantyke
ユキカブリ Yukikaburi	雪 yuki 頭 kaburi 蕪菁 kabu 被せる kabuseru	4, 5, 6	Snover
ユキノオー Yukinooh	雪の王 yuki no ō	4, 8	Abomasnow
マニユーラ Manyula	魔 ma 潜入 sennyū ニャー nya 鼬 yū 野良 nora	1, 2, 3, 6, 7	Weavile
ジバコイル Jibacoil	磁場 jiba coil	4	Magnezone
ベロベルト Berobelt	べろ bero ベロベロ berobero べろっと berotto	2, 5, 6	Lickilicky
ドサイドン Dosidon	土 do 怒 do ど do サイ sai don (kreikk.)	1, 4, 7	Rhyperior

モジャンボ Mojumbo	もじゃもじゃ mojamoja jumbo	2, 8	Tangrowth
エレキブル Elekible	electric electricity cable	4	Electivire
ブーバーン Booburn	booby burn	1, 6	Magmortar
トゲキッス Togekiss	刺 toge kiss	5, 6	Togekiss
メガヤンマ Megayanma	Meganeura mega 蜻蜓 yanma	1, 8	Yanmega
リーフィア Leafia	leaf	5	Leafeon
グレイシア Glacia	glace (ransk.) glacier grace	4, 7	Glaceon
グライオン Glion	glide scorpion	1, 6	Gliscor
マンムー Manmoo	mammoth ブーブー bŭbŭ	1, 2	Mamoswine
ポリゴンZ PorygonZ	polygon Z	1, 13	Porygon-Z
エルレイド Erureido	earl elbow blade	3, 5	Gallade
ダイノーズ Dainose	大 dai nose north compass	3, 4, 5, 8	Probopass
ヨノワール Yonoir	妖魔 yōma 夜 yoru noir (ransk.)	1, 4, 7	Dusknoir
ユキメノコ Yukimenoko	雪 yuki 女の子 menoko 着物 kimono	4, 5, 7	Frolass
ロトム Rotom	motor	3	Rotom

ユクシー Yuxie	行く先 yukusaki 知識 chishiki pixie you	1, 4	Uxie
エムリット Emrit	笑む emu emotion esprit sprite	1, 6, 4	Mesprit
アグノム Agnome	agnosticism gnome	1, 4	Azelf
ディアルガ Dialga	diamond dragon dia (esp.) dial	1, 4, 5	Dialga
パルキア Palkia	pearl	5	Palkia
ヒードラン Heatran	heat transfer transition metal	4, 6	Heatran
レジギガス Regigigas	regis (lat.) gigas (kreikk.)	1, 7	Regigigas
ギラティナ Giratina	girasol girare (ital.) guillotine platinum	4, 6, 15	Giratina
クレセリア Crecelia	crescent Selene	5, 11	Cresselia
フィオネ Phione	Manaphy clione	1, 10	Phione
マナフィ Manaphy	mana fairy manatee	3, 4	Manaphy
ダークライ Darkrai	dark 暗い kurai rai (hind.)	3, 7	Darkrai
シェイミ Shaymin	謝/谢 xiè 蜩 harinezumi shaman stamen Shamayim (hepr.)	1, 3, 4, 5	Shaymin

アルセウス Arceus	arch- archon (kreikk.) arcanus (lat.) archaic arkhē (kreikk.) archetypus (lat.) deus (lat.) aureus arc arcessere (lat.) Archeus	4, 5, 6, 7, 8, 11	Arceus
ビクティニ Victini	victory destiny teeny tiny	4, 7, 8	Victini
ツタージャ Tutarja	ツタ tsuta 蛇 ja	1, 5	Snivy
ジャノビー Janovy	蛇 ja canopy ivy	1, 4, 5	Servine
ジャロード Jalorda	蛇 ja lord	1, 8	Serperior
ポカブ Pokabu	ぽかぽか pokapoka 豚 buta ブー bū	1, 2	Tepig
チャオブー Chaoboo	超 chāo (kiin.) 炒 chǎo (kiin.) 豚 buta ブー bū	1, 2, 4, 8	Pignite
エンブオー Enbuoh	炎 en 豚 buta 武 bu 王 ō ember boar	1, 4, 5, 8	Emboar
ミジュマル Mijumaru	水 mizu 未熟 mijuku 丸 maru Mijbil	4, 7, 11	Oshawott

フタチマル Futachimaru	二つ futatsu 太刀 tachi 丸 maru	5, 7, 9	Dewott
ダイケンキ Daikenki	大剣鬼 daikenki	3	Samurott
ミネズミ Minezumi	見 mi 鼠 nezumi	1, 6	Patrat
ミルホッグ Miruhog	見る miru meerkat groundhog	1, 6	Watchog
ヨーテリー Yorterrie	Yorkshire Terrier	1	Lillipup
ハーデリア Herderrie	herd terrier	1, 4	Herdier
ムーランド Mooland	尨 muku land	1, 5	Stoutland
チョロネコ Choroneko	ちよろまかす choromakasu 猫 neko	1, 6	Purrloin
レパルダス Lepardas	leopard pardus	1	Liepard
ヤナップ Yanappu	柳 yanagi 野菜 yasai ape	1, 4	Pansage
ヤナッキー Yanakkie	柳 yanagi 野菜 yasai monkey ヤンキー yankee けっき kekki	1, 3, 4, 7	Simisage
バオップ Baoppu	爆 bào バースト bāsuto ape	1, 6	Pansear
バオッキー Baokkie	爆 bào バースト bāsuto monkey けっき kekki	1, 6, 7	Simisear
ヒヤップ Hiyappu	冷や hiya ape	1, 4	Panpour

ヒヤッキー Hiyakkie	冷や hiya monkey けっき kekki	1, 4, 7	Simipour
ムンナ Munna	夢 mu luna 花 hana muna (suom.) moon mana むしやむしや mushamusha	2, 4, 5, 7	Munna
ムシャーナ Musharna	ムシャムシャ mushamusha 夢 mu luna	2, 4	Musharna
マメパト Mamepato	忠実 mame 豆 mame 鳩 hato	1, 7, 8	Pidove
ハトボー Hatoboh	鳩 hato 逃亡 tōbō 尨 bō Ihatov	1, 5, 6, 12	Tranquill
ケンホロウ Kenhallow	けんもほろろ ken-mo- hororo ケン ken ホロロ hororo	2, 7	Unfezant
シママ Shimama	シマウマ shimauma	1	Blitzle
ゼブライカ Zebraika	zebra 雷火 raika	1, 4	Zebstrika
ダンゴロ Dangoro	団子 dango ゴロ goro ゴロゴロ goro goro	2, 7	Roggenrola
ガントル Gantle	岩 gan mantle	1, 4	Boldore
ギガイアス Gigaiath	gigas Gaia Goliath	11	Gigalith

コロモリ Koromori	心 kokoro ころころ korokoro コウモリ kōmori	1, 2, 5	Woobat
ココロモリ Kokoromori	心 kokoro コウモリ kōmori	1, 5	Swoobat
モグリュー Mogurew	土竜 mogura screw	1, 6	Drilbur
ドリユーズ Doryuzu	ドリル drill 土竜 doryū 渦 uzu	1, 3	Excadrill
タブンネ Tabunne	多分ね tabun ne 多聞 tabun 耳たぶ mimitabu	5, 4, 14	Audino
ドッコラー Dokorer	dokári どっこい dokkoi こら kora	1, 14	Timburr
ドテッコツ Dotekkotsu	dokári どっこい dokkoi 鉄骨 tekkotsu	1, 5, 14	Gurdurr
ローブシン Roubushin	老 rō 武神 bushin 普請 fushin	3, 4, 8	Conkeldurr
オタマロ Otamaro	おたまじゃくし otamajakushi まる maro	1, 5, 8	Tympole
ガマガル Gamagaru	蝦蟇 gamagaeru	1	Palpitoad
ガマゲロゲ Gamageroge	蟇 gama ゲロゲロ gerogero	1,2	Seismitoad
ナゲキ Nageki	投げる nageru 撃 geki 鬼 ki	3, 6	Throh
ダゲキ Dageki	打撃 dageki 鬼 ki	3, 6	Sawk
クルミル Kurumiru	包む kurumu 胡桃 kurumi	4, 6	Sewaddle

クルマユ Kurumayu	包む kurumu 繭 mayu	1, 6	Swadloon
ハハコモリ Hahakomori	葉 ha 母 haha 子守 komori	3, 5	Leavanny
フシデ Fushide	節 fushi ムカデ mukade	1, 5	Venipede
ホイーガ Wheega	wheel 毬 iga	3, 7	Whirlipede
ペンドラー Pendror	Scolopendra	1	Scolipede
モンメン Monmen	木綿 momen	1	Cottonee
エルフーン Elfuun	elf 風 fū typhoon	3, 4	Whimsicott
チュリネ Churine	チュリップ churippu 百合根 yurine 根 ne	1, 4	Petilil
ドレディア Dredear	dress dear lady Dianthus	1, 3, 5, 7	Lilligant
バスラオ Bassrao	bass 丈夫 masurao バカラオ bakarao	1, 3	Basculin
メグロコ Meguroco	目黒 meguro crocodile	1, 5	Sandile
ワルビル Waruvile	悪い warui evil vile crocodile gavial	1, 7	Krokorok
ワルビアル Waruvial	悪い warui gavial	1, 7	Krookodile
ダルマッカ Darumakka	Daruma 真赤 macaque	1, 7	Darumaka

ヒヒダルマ Hihidaruma	火 hi 緋 hi 狒々 hihi Daruma 火達磨 hidaruma	1, 4, 7	Darmanitan
マラカッチ Maracacchi	maraca cactus mariachi	1, 3, 4	Maractus
イシズマイ Ishizumai	石 ishi 住まい sumai	5	Dwebble
イワパレス Iwapalace	岩 iwa palace	5	Crustle
ズルッグ Zuruggu	狡 zuru 狡い zurui ずるずる zuruzuru	2, 3, 7	Scraggy
ズルズキン Zuruzukin	狡 zuru 狡い zurui ずるずる zuruzuru 頭巾 zukin	2, 3, 5, 7	Scrafty
シンボラー Symboler	symbol bora Ra	4, 5, 11	Sigilyph
デスマス Desumasu	death mask ですます体 desumasutai	4, 5, 15	Yamask
デスカーン Desukarn	death 棺 kan	1, 4	Cofagrigus
プロトーガ Protoga	Protostega Tortuga (esp.)	1	Tirtouga
アバゴーラ Abagoura	暴れる abareru, 肋 abara 甲羅 kōra	5, 6	Carracosta
アーケン Archen	Archaeopteryx Archean	1, 4	Archen
アーケオス Archeos	Archaeopteryx Cheops	1, 9	Archeops

ヤブクロン Yabukuron	破く yabuku 破ける yabukeru 袋 fukuro ぶくぶく bukubuku	1, 2, 6	Trubbish
ダストダス Dustdas	dust 出す dasu dust to dust	1, 6, 14	Garbodor
ゾロア Zorua	zorro (esp.) rua (irl.) madra rua (irl.)	1, 7	Zorua
ゾロアーク Zoroark	zorro dark 悪 aku arch-	1, 7, 8	Zoroark
チラーミー Chillarmy	chinchilla charm	1, 4	Minccino
チラチーノ Chillaccino	chinchilla chino cloth	1,	Cinccino
ゴチム Gothimu	gothic 見る miru	6, 7	Gothita
ゴチミル Gothimiru	gothic 見る miru	6, 7	Gothorita
ゴチルゼル Gothiruselle	gothic mademoiselle (ransk.)	7, 8	Gothitelle
ユニラン Uniran	uni 卵 ran unirán (esp.)	1, 6, 7	Solosis
ダブルラン Doublan	ダブル daburu 卵 ran	1, 7	Duosion
ランクルス Lanculus	乱 ran 卵 ran homunculus	1, 3, 16	Reuniclus
コアルヒー Koaruhie	子 ko 小 ko 家鴨 ahiru	1, 8	Ducklett
スワンナ Swanna	swan ballerina	1, 3	Swanna

バニプッチ Vanipeti	vanilla petit (ransk.)	3, 8	Vanillite
バニリッチ Vanirich	vanilla rich	3, 7	Vanillish
バイバニラ Baivanilla	倍 bai bi vanilla	3, 7	Vanilluxe
シキジカ Shikijika	四季 shiki 鹿 shika	1, 4	Deerling
メブキジカ Mebukijika	芽吹き mebuki 鹿 shika	1, 6	Sawsbuck
エモンガ Emonga	衣紋 emon Pteromys momonga	1, 5	Emolga
カブルモ Kaburumo	齧る kaburu 嚙りつく kaburitsuku	6	Karrablast
シュバルゴ Chevargo	chevalier (ransk.) escargot (ransk.)	1, 3	Escavalier
タマゲタケ Tamagetake	玉 tama 魂消る tamageru 茸 take	1, 5, 6	Foongus
モロバレル Morobareru	もろ moro ばれる bareru	6, 14	Amoonguss
プルリル Pururill	プルプル purupuru frill rill	4, 5, 7	Frillish
ブルンゲル Burungel	blue sea angel	1, 7	Jellicent
ママンボウ Mamanbou	翻車魚 manbō mama	1, 3	Alomomola
バチュル Bachuru	バチバチ bachibachi tarantula 虫 chū bug	1, 2	Joltik
デンチュラ Dentula	電気 denki tarantula 虫 chū 電柱 denchū	1, 4	Galvantula

テッシード Tesseed	鉄 tetsu seed	1, 7	Ferroseed
ナットレイ Nutrey	nut rey (esp.) 鈴 rei trey (ital.)	1, 7, 8	Ferrothorn
ギアル Giaru	gear	1	Klink
ギギアル Gigiaru	gear	1	Klang
ギギギアル Gigigiaru	gear	1	Klinklang
シビシラス Shibishirasu	痺れ shibire シビレウナギ shibireunagi シラス shirasu	1, 6	Tynamo
シビビール Shibibeel	痺れ shibire シビレウナギ shibireunagi ビリビリ biribiri eel	1, 2, 6	Eelektrik
シビルドン Shibirudon	痺れ shibire シビレウナギ shibireunagi don (lat.)	1, 7, 8	Eelektross
リグレー Ligray	greys little grey little green man	1, 7, 8	Elgyem
オーベム Ohbem	大 ō BEM beam	1, 4, 8	Beheeyem
ヒトモシ Hitomoshi	火点し hitomoshi 人燃し hitomoshi	3, 6	Litwick
ランプラー Lampler	lamp	1	Lampent
シャンデラ Chandela	chandelier candela (lat.)	1	Chandelure

キバゴ Kibago	牙 kiba 顎 ago dragon	1, 5	Axew
オノンド Ononde	斧 ono don (kreikk.)	5	Fraxure
オノノクス Ononokus	斧 ono 戦く ononoku アックス akkusu	5, 6	Haxorus
クマシユン Kumasyun	くま kuma くしゅん kushun	1, 2	Cubchoo
ツンベアー Tunbear	tundra 氷柱 tsurara bear	1, 4, 5	Beartic
フリーズオ Freegeo	freeze frigid geometric	6, 7	Cryogonal
チョコマキ Chobomaki	おちよぼ口 ochoboguchi 巻き maki	5, 7	Shelmet
アギルダー Agilder	agile rider	3, 7	Accelgor
マッギョ Maggyo	マッド maddo 魚 gyō まぐろ maguro	1, 4	Stunfisk
コジョフー Kojofu	オコジョ okojo Kung fu	1, 4	Mienfoo
コジョンド Kojondo	オコジョ okojo Taekwondo Kokondo	1, 4	Mienshao
クリムガン Crimgan	クリムズン kurimuzon 顔 gan 岩 gan	3, 5, 7	Druidigon
ゴビット Gobit	ゴーレム gōremu ロボット robotto bit 小人 kobito	1, 3, 8	Golett
ゴルーグ Goloog	golem cyborg	1, 3	Golurk

コマタナ Komatana	駒 koma 細切れ komagire 刀 katana 小刀 kogatana	3, 5, 6	Pawniard
キリキザン Kirikizan	切り刻む kirikizamu 斬 zan	6	Bisharp
バッフロン Buffron	buffalo afro bison	1, 5	Bouffalant
ワシボン Washibon	鷲 washi haribon	1,	Rufflet
ウォーグル Warrgle	war warrior eagle	1, 3	Braviary
バルチャイ Valchai	vulture child	1, 8	Vullaby
バルジーナ Vulgina	vulture regina (lat.)	1, 8	Mandibuzz
クイタラン Kuitaran	食い足らん kuitaran アrikui arikui	1, 14	Heatmor
アイアント Aiant	iron ant	1, 7	Durant
モノズ Monozu	mono 頭 zu	5, 7	Deino
ジヘッド Dihead	二 ji head	5, 7	Zweilous
サザンドラ Sazandora	三 sa/san dragon hydra	1, 7	Hydreigon
メラルバ Merlarva	めらめら meramera larva	1, 2	Larvesta
ウルガモス Ulgamoth	Vulcan 蛾 ga moth	1, 11	Volcarona
コバルオン Cobalon	cobalt stallion champion	7, 8	Cobalion

テラキオン Terrakion	terra (lat.) terracotta takin champion	1, 4, 7, 8	Terrakion
ビリジオン Virizion	viridian viridis (lat.) champion	7, 8	Virizion
トルネロス Tornelos	tornado Aeolus	4, 11	Tornadus
ボルトロス Voltolos	volt Aeolus	4, 11	Thundurus
レンラム Reshiram	白 shiro	7	Reshiram
ゼクロム Zekrom	黒 kuro	7	Zekrom
ランドロス Landlos	land Aeolus	4, 11	Landorus
キュレム Kyurem	冷 rei 急冷 kyuurei 雪 yuki 無 mu 零 rei	4, 7	Kyurem
ケルディオ Keldeo	kelpie rodeo deo (lat.) kelda (muinainnorja)	1, 4, 8	Keldeo
メロエッタ Meloetta	melody pirouette -etta Etta James	4, 8, 9	Meloetta
ゲノセクト Genesect	gene genetics genome genesis insect	1, 4	Genesect
ハリマロン Harimaron	蝟 harinezumi 針 hari marron (ransk.)	1, 5	Chespin

ハリボーグ Hariborg	蝟 harinezumi 防具 bōgu bogue (ransk.)	1, 5	Quilladin
ブリガロン Brigarron	brigandine marron (ransk.) baron (ransk.)	1, 3, 5	Chesnaught
フォッコ Fokko	fox 狐 ko fuoco (ital.) 子 ko	1, 4, 8	Fennekin
テールナー Tairenar	tail renard (ransk.)	1, 5	Braixen
マフォクシー Mahoxy	魔導師 madōshi 魔法 mahō fox foxy	1, 3, 7, 4	Delphox
ケロマツ Keromatsu	ケロケロ kerokero 沫 matsu 飛沫 himatsu	2, 4	Froakie
ゲコガシラ Gekogashira	げこつ geko 若頭 wakagashira 小頭 kogashira	2, 3	Frogadier
ゲッコウガ Gekkouga	げこつ geko 甲賀流 Kōga-ryū 月光 gekkō	2, 4, 12	Greninja
ホルビー Horubee	掘る horu hole	4, 6	Bunnelby
ホルード Horudo	掘る horu 土 do 兎 to	1, 4, 6	Diggersby
ヤヤコマ Yayakoma	矢 ya 稚児 yayako 駒鳥 komadori	1, 3, 8	Fletchling
ヒノヤコマ Hinoyakoma	火の粉 hinoko 矢 ya 駒鳥 komadori	1, 3, 4	Fletchinder
ファイアロー Fiarrow	fire arrow	1, 3, 4, 6	Talonflame

	sparrow swallow		
コフキムシ Kofukimushi	コフキコガネ kofukikogane 粉 ko 吹き fuki 虫 mushi	1, 6, 4	Scatterbug
コフーライ Kofuurai	小 ko 粉 ko 風来人 furaijin	3, 8, 4	Spewpa
ビビヨン Viviyon	美 bi vivid papillon (ransk.)	1, 7	Vivillon
シシコ Shishiko	獅子 shishi 子 ko	1, 8	Litleo
カエンジシ Kaenjishi	火炎 kaen 獅子 shishi	1, 4	Pyroar
フラベバ Flabebe	フラワー flower bébé	5, 8	Flabebe
フラエッテ Flaette	flower florete	5	Floette
フラージェス Florges	flower gorgeous	5, 7	Florges
メェークル Meecele	メー mē vehicle bicycle	2, 3	Skiddo
ゴーゴート Gogoat	go 轟轟 gōgō goat	1, 6, 7	Gogoat
ヤンチャム Yancham	やんちゃ yancha champion	7, 8	Pancham
ゴロンダ Goronda	ごろつき gorotsuki ごろごろ gorogoro panda	1, 2, 3	Pangoro
トリミアン Trimmien	trimming chien très bien (ransk.)	1, 4, 7	Furfrou

ニヤスパー Nyasper	ニヤー nyā esper	2, 4	Escurr
ニャオニクス Nyaonix	ニヤー nyā onyx ónyx (kreikk.) psionics Nyx	2, 4, 5, 11, 15	Meowstic
ヒトツキ Hitotsuki	一つ hitotsu 突き tsuki 憑き tsuki	4, 6, 7	Honedge
ニダンギル Nidangill	二 ni 断 dan 斬る kiru kill	6, 7	Doublade
ギルガルド Gillguard	Gilgamesh gild 斬る kiru kill guard	6, 7, 11	Aegislash
シュシュプ Shushupu	プシュー pushū	2	Spritzee
フレフワン Frefuwan	fragrance fresh フワフワ fuwafuwa	2, 4, 7	Aromatisse
ペロッパフ Peroppafu	ペロペロ peropero puff	2, 7	Swirlix
ペロリーム Peroream	ペロペロ peropero cream	1, 2	Slurpuff
マーイーカ Maaiika	魔 ma 烏賊 ika 真烏賊 maika まあ, いいか Mā, iika	1, 3, 14	Inkay
カラマネロ Calamanero	絡ます kamasu calamari 魔 ma nero di sepia (ital.)	1, 3, 4, 6	Malamar
カメテテ Kametete	亀の手 kame no te 手 te tête (ransk.)	1, 3, 5	Binacle

ガメノデス Gamenodes	亀の手 kame no te death	1, 15	Barbaracle
クズモー Kuzumo	藻屑 mokuzu クサモドキ kusamodoki	3	Skrelp
ドラミドロ Dramidoro	dragon 水綿 aomidoro	1, 4	Dragalge
ウデッポウ Udeppou	水鉄砲 mizudeppou 腕 ude	3, 5	Clauncher
ブロスター Bloster	blow lobster blaster	1, 3, 6	Clawitzer
エリキテル Erikiteru	elekiter エリマキトカゲ erimaki tokage 照る teru	1, 4, 6	Helioptile
エレザード Elezard	elekiter エリマキトカゲ erimaki tokage lézard (ransk.) lizard	1, 4	Heliolisk
チゴラス Chigoras	稚児 chigo Tyrannosaurus	1, 8	Tyrunt
ガチゴラス Gachigoras	ガチン gachin ガチガチ gachigachi がちり gacchiri チゴラス Chigorasu Tyrannosaurus	1, 2, 7, 10	Tyrantrum
アマルス Amarus	Amargasaurus	1	Amaura
アマールガ Amaruruga	Amargasaurus	1	Aurorus
ニンフィア Nymphia	nymph	11	Sylveon
ルチャブル Luchabull	lucha libre bull	3, 4	Hawlucha
デデンネ Dedenne	電気 denki antenne (ransk.)	3, 4	Dedenne

メレシー Melecie	melée 珍しい mezurashii 石 ishi	1, 5, 7	Carbink
ヌメラ Numera	滑る numeru ぬらぬら nuranura	2, 6	Goomy
ヌメール Numeil	滑る numeru snail	1, 6	Sliggoo
ヌメルゴン Numelgon	滑る numeru gel dragon	1, 4, 6	Goodra
クレッフィ Cleffy	clef (ransk.)	1	Klefki
ボクレー Bokurei	木 boku 霊 rei	1, 5	Phantump
オーロット Ohrot	大 ō ロット rot	1, 8	Trevenant
バケッチャ Bakeccha	お化け obake 南瓜 kabocha	1	Pumpkaboo
パンプジン Pumpjin	pumpkin 神 shin 人 jin jinn	1, 3, 8, 11	Gourgeist
カチコール Kachikohru	かちかち kachikachi 凍る kooru cold	2, 6, 7	Bergmite
クレベース Crebase	crevasse base	1, 3, 7	Avalugg
オンバット Onbat	音 on 音波 onpa bat	1, 4	Noibat
オンバーン Onvern	音 on 音波 onpa wyvern	1, 4	Noivern
ゼルネアス Xerneas	X cervus (lat.) Cernunnos Ceryneian Hind	1, 7, 11, 13	Xerneas

イベルタル Yveltal	Y evil quetzal talon	1, 5, 7, 13	Yveltal
ジガルデ Zygarde	Z zygōtos zygote midgard (vanha norja) Sigurd garde (ransk.)	3, 6, 7, 11, 13	Zygarde
ディアンシー Diancie	diamond fancy pixie 石 ishi	1, 5, 7	Diancie
フーパ Hoopa	hoop hoopla	5, 7	Hoopa
ボルケニオン Volcanion	volcano lion cannon canyon	1, 3, 4	Volcanion
モクロー Mokuroh	木 moku 梟 fukurō	1, 4	Rowlet
フクスロー Fukuthrow	梟 fukurō throw	1, 6	Dartrix
ジュナイパー Junaiper	樹 ju juniper sniper	3, 4	Decidueye
ニャビー Nyabby	ニャー nyā 火 hi tabby	1, 2, 4	Litten
ニャヒート Nyaheat	ニャー nyā 火 hi heat	2, 4	Torracat
ガオガエン Gaogaen	ガオー gao 火炎 kaen	2, 4	Incineroar
アシマリ Ashimari	海驢 ashika 鞠 mari marine	1, 5, 7	Popplio
オシヤマリ Osyamari	オシヤレ oshare おしやま oshama 鞠 mari marine	3, 5, 7, 8	Brionne
アシレーヌ Ashirene	海驢 ashika sirène (ransk.)	1, 3	Primarina

ツツケラ Tsutsukera	突き tsutsuki 啄木鳥 keratsutsuki	1, 6	Pikipek
ケララッパ Kerarappa	啄木鳥 keratsutsuki 喇叭 rappa	1, 5	Trumbeak
ドデカバシ Dodekabashi	どでかい dodekai 大嘴 ohashi	1, 8	Toucannon
ヤングース Yanguusu	young ヤンキー yankī mongoose	1, 3, 8	Yungoos
デカグース Dekaguusu	でか deka mongoose	1, 3	Gumshoos
アゴジムシ Agojimushi	顎 ago 地虫 jimushi	1, 5	Grubbin
デンヂムシ Denjimushi	電池 denchi 地虫 jimushi	1	Charjabug
クワガノン Kuwaganon	鍬形虫 kuwagamushi cannon	1, 3	Vikavolt
マケンカニ Makenkani	負けん気 makenki 喧嘩 kenka 蟹 kani	1, 6, 7	Crabrawler
ケケンカニ Kekenkani	毛蟹 kegani 喧嘩 kenka	1, 6	Crabominable
オドリドリ Odoridori	踊り odori 鳥 tori 色とりどり irotoridori	1, 6, 7	Oricorio
アブリー Abuly	吊虻 tsuriabu lovely fairy	1, 4, 7	Cutieflly
アブリボン Aburibon	吊虻 tsuriabu ribbon	1, 5	Ribombee
イワンコ Iwanko	岩 iwa ワン wan わんこ wanko 子 ko	1, 2, 4, 8	Rockruff
ルガルガン Lugarugan	rougarou loup-garou (ransk.) ガルル garuru 岩 gan	1, 2, 4	Lycanroc
ヨワシ Yowashi	弱し yowashi 弱々しい yowayowashii 鰯 iwashi	1, 7	Wishiwashi
ヒドイデ Hidoide	酷い hidoi 海星 hitode	1, 7	Mareanie

ドヒドイデ Dohidoide	ど酷い dohidoi 海星 hitode	1, 7	Toxapex
ドロバンコ Dorobanko	泥 dorō 驢馬 roba 輓馬 banba 子 ko	1, 5, 8	Mudbray
バンバドロ Banbadoro	輓馬 banba 泥 dorō	1, 5	Mudsdale
シズクモ Shizukumo	滴 shizuku 蜘蛛 kumo	1, 5	Dewpider
オニシズクモ Onishizukumo	鬼 oni 滴 shizuku 鬼蜘蛛 onigumo	1, 3, 5	Araquanid
カリキリ Karikiri	仮 kari 刈 kari 螳螂 kamakiri	1, 5, 7	Fomantis
ラランテス Rarantesu	蘭 ran mantis	1	Lurantis
ネマシュ Nemashu	寝 ne mushroom	1, 6	Morelull
マシェード Masheedo	mushroom shade	1, 6	Shiinotic
ヤトウモリ Yatōmori	夜盗 yatō 井守 imori	1, 3	Salandit
エンニュート Ennyuuto	炎 en 艶 en newt	1, 4, 7	Salazzle
ヌイコグマ Nuikoguma	ぬいぐるみ nuigurumi 子熊 koguma	1, 3, 8	Stufful
キテルグマ Kiteruguma	着てる kiteru 着ぐるみ kigurumi 熊 kuma	1, 3, 6	Bewear
アマカジ Amakaji	甘い amai 果実 kajitsu 児 ji	1, 7, 8	Bounsweet
アママイコ Amamaiko	甘い amai 舞子 maiko	3, 7	Steenee
アマージョ Amajo	甘い amai 女王 joō	7, 8	Tsareena
キュワワー Cuwawa	cure 輪 wa flower	5, 6	Comfey
ヤレユータン Yareyuutan	やれ yare	1, 14	Oranguru

	オランウータン oran'ūtan		
ナゲツケサル Nagetsukesaru	投げつける nagetsukeru 猿 saru	1, 6	Passimian
コソクムシ Kosokumushi	小 ko 足 soku 姑息 kosoku 虫 mushi	1, 5, 7, 8	Wimpod
グソクムシヤ Gusokumusha	大王具足虫 daiō- gusokumushi 具足 gusoku 武者 musha	1, 3, 7	Golisopod
スナバァ Sunabaa	砂場 sunaba 砂 suna bar いないいないばあ inai-inai-baa	1, 4, 7, 15	Sandygast
シロデスナ Shirodesuna	城ですな shiro desu na death 砂 suna	3, 6, 7, 14	Palossand
ナマコブシ Namakobushi	海鼠 namako 拳 kobushi	1, 5	Pyukumuku
タイプ：ヌル Type: Null	type null	4	Type: Null
シルヴァディ Silvady	silver buddy	4, 7	Silvally
メテノ Meteno	meteor	1	Minior
ネッコアラ Nekkoara	根っ子 nekkō 寝 ne 子 ko koala	1, 5, 6, 8	Komala
バクガメス Bakugames	爆発 bakuhatsu 亀 kame	1, 6	Turtonator
トゲデマル Togedemaru	棘 toge 棘鼠 togenezumi 電気 denki 丸 maru 棘で丸 toge de maru	1, 4, 5, 7, 14	Togedemaru
ミミッキュ Mimikkyu	mimic Q mimic you	6, 14, 15	Mimikyu
トハギギシリ Hagigishiri	齒 ha カワハギ kawahagi ぎっしり gishshiri 齒軋り hagishiri	1, 5, 6, 7	Bruxish

ジジーロン Jijiron	爺 jiji 龍 long (kiin.)	1, 3	Drampa
ダダリン Dadarin	崇り tatari 舵輪 darin	5, 7	Dhelmise
ジャラコ Jarako	ジャラジャラ jarajara draco (lat.) 子 ko	1, 2, 8	Jangmo-o
ジャランゴ Jarango	ジャラジャラ jarajara dragon	1, 2	Hakamo-o
ジャラランガ Jararanga	ジャラジャラ jarajara dragon ガランガラン garangaran	1, 2	Kommo-o
カプ・コケコ Kapu-Kokeko	kapu (hav.) コケコッコ kokekokkō	2, 7	Tapu Koko
カプ・テテフ Kapu-Tetefu	kapu (hav.) てふてふ tefutefu	1, 7	Tapu Lele
カプ・ブルル Kapu-Bulul	kapu (hav.) bulu (hav.)	1, 7	Tapu Bulu
カプ・レヒレ Kapu-Rehire	kapu (hav.) 鱗 hire	1, 5	Tapu Fini
コスモッグ Cosmog	cosmos smog	1, 4	Cosmog
コスモウム Cosmovum	cosmo ovum (lat.)	3, 4	Cosmoem
ソルガレオ Solgaleo	sol (lat.) leo (lat.) Galileo	1, 4, 5, 9	Solgaleo
ルナアーラ Lunala	luna (lat.) ala (lat.)	4, 5	Lunala
ウツロイド Utsuroido	虚ろ utsuro void id	3, 7	Nihilego
マッシブーン Masshibuun	massive 蚊 bun ブーン būn	1, 2, 8	Buzzwole
フェローチェ Ferooche	pheromone feroce (ital.) cockroach	1, 4, 7	Pheromosa
デンジュモク Denjumoku	電気 denki 電磁 denji 樹木 jumoku	3, 4	Xurkitree
テッカグヤ Tekkaguya	鉄火 tekka かぐや姫 Kaguya-hime	6, 11	Celesteela

カミツルギ Kamitsurugi	紙 kami 神 kami 劍 tsurugi	3, 5, 8	Kartana
アクジキング Akujikingu	悪食 akujiki 悪 aku king	6, 7, 8	Guzzlord
ネクロズマ Necrozma	nekrós (vanh. kreikk.) 黒 kuro prîsma (vanh. kreikk.)	3, 4, 7	Necrozma
マギアナ Magearna	gear mana machina (lat.)	1, 4, 5	Magearna
マーシャドー Marshadow	martial arts shadow nightmarcher	3, 4	Marshadow