

Pelaajiin ja hahmoihin viittaaminen pöytäroolipelissä

Suomen kielen pro gradu -tutkielma
Jyväskylän yliopisto
joulukuu 2007
Helmiina Kettunen

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Kielten laitos
Tekijä – Author Kettunen Helmiina	
Työn nimi – Title Pelaajiin ja hahmoihin viittaaminen pöytäroolipelissä	
Oppiaine – Subject Suomen kieli	Työn laji – Level Pro gradu
Aika – Month and year Joulukuu 2007	Sivumäärä – Number of pages 85 + liitteet
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tutkin pro gradu -tutkielmassani pöytäroolipelissä käytettyjä viittauksia, joilla tarkoitetaan joko pelin osallistujia tai pelin sisäisiä hahmoja. Pöytäroolipeli sijoittuu kolmelle eri tasolle, todellisuustasolle, fantasiatasolle ja näiden kahden välillä välittäjänä toimivalle pelitasolle (Fine). Nämä tasot muodostavat myös toisistaan erillisiä konteksteja, joista fantasiatason konteksti luodaan lähes täysin kielellisesti pelaajien ja pelinjohtajan yhteistyönä.</p> <p>Aineistonani oli tunti ja 40 minuuttia kahdeksan hengen roolipelikeskustelua, jonka litteroin. Halusin sen perusteella selvittää, miten pronomineja ja muita viittauksia käytetään pelitilanteen eri tasoilla. Muokkaavatko erilaiset viittaukset pelitilannetta tai kertovatko ne tasosta? Miten osallistujat näyttävät tulkitsevan, mille tasolle viitataan? Mitä pelitilanteen viittausten käyttö kertoo kielen ja kontekstin suhteesta?</p> <p>Tutkimuksessani selvisi, että pronominiinien käyttö on näennäisesti hyvin samanlaista kaikilla tasoilla. Todellisuustasolla yksikön ensimmäisen ja toisen persoonan pronomineja käytettiin itsestä ja pelitovereista, kun taas fantasiatasolla ne viittasivat omaan hahmoon tai pelitoveriiden hahmoihin. Muiden hahmoista käytettiin myös demonstratiivipronomineja. <i>Se-</i> ja <i>tuo-</i> pronomineja käytettiin luomaan etäisyyttä referenttiin (tai tämän pelaajaan) ja myös erottamaan tämä keskustelusta. Pronominivalinnoilla siis luotiin pelitilannetta valitsemalla toinen pelitoveriksi tai osoittamalla, että toinen ei ole senhetkinen pelitoveri. Nominiviittauksia käytettiin sekä selvyyden vuoksi että viestimään muille jotakin referentissä olennaista. Pelaajahahmojen nimiä käytettiin melko vähän. Ei-pelaajahahmoihin viitattiin useimmiten <i>se</i> + <i>nomini</i> -lausekkeella.</p> <p>Samojen viittaustapojen käyttäminen kaikilla roolipelin tasoilla teki viittauksista monitulkintaisia. Erityisesti pelitason viittaukset voi tulkita helposti tarkoittamaan joko pelaajaa tai hahmoa. Tämä ei kuitenkaan aiheuttanut pelaajille ymmärrysvaikeuksia, vaan he seurasivat peliä ongelmitta. Totesinkin, että viittausten monitulkintaisuus antaa roolipelin jokaiselle osallistujalle mahdollisuuden tulkita konteksti omalla tavallaan yhteisen käsityksen rajoissa.</p>	
Asiasanat – Keywords pronominit, roolipelit, konteksti	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1.	JOHDANTO	1
1.1.	Pöytäroolipelaaminen käytännössä	4
1.2.	Aiempi roolipelitutkimus	6
1.3.	Aineisto ja metodit	9
2.	TUTKIMUKSEN TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT	12
2.1.	Suomen kielen pronominit	12
2.1.1.	Perinteinen kielioppikäsitelmä	12
2.1.2.	Iso suomen kielioppi	13
2.1.3.	Viittauksilla laitetaan asiat paikoilleen	14
2.1.4.	Läsnäolijoihin viitataan demonstratiiveilla	16
2.2.	Pragmatiikka ja konteksti	18
2.3.	Roolipelin tasot	20
2.4.	Teoriasta analyysiin	23
3.	TODELLISUUSTASO	25
3.1.	Ensimmäinen ja toinen persoona	25
3.2.	Kolmas persoona	27
4.	FANTASIATASO ELI DIEGESIS	29
4.1.	Pelaajahahmoin viittaaminen	29
4.1.1.	Minä ja sinä, me ja te	29
4.1.2.	Se ja ne	36
4.1.3.	Tämä, nämä	43
4.1.4.	Tuo, nuo	46
4.1.5.	Nominiviittaukset	52
4.2.	Ei-pelaajahahmoin viittaaminen	57
4.3.	Sekaannukset tasojen välillä	65
4.4.	Viittaustavat fantasiatasolla	66
5.	PELITASO	67
5.1.	Pelaajan toiminta	67
5.2.	Pelitekniset toiminnot	71
5.3.	Hahmolomake pelaajan ja hahmon taistelukenttänä	74
6.	PÄÄTÄNTÖ	78
6.1.	Viittaukset eri tasoilla	78
6.2.	Pronominit ja konteksti	80
6.3.	Jatkoa ajatellen	82
	LÄHTEET	84

Kaksi tyttöä ja kolme poikaa istuskelee sohvalla ja tuoleilla matalan pöydän ympärillä. Pöytä on täynnä herkkuja: karkkia, sipsiä, mehua. Äsken syötyjen pitsojen laatikot on siirretty lattialle. Yksi pojista ottaa kirjahyllystä ison, valkokantisen kirjan ja sen välistä joitakin muistilappuja. Muut kaivavat laukuistaan valkoiset paperiarkit, joiden avulla hahmot heräävät eloon.

Nyt he eivät olekaan enää vain he itse, vaan myös hahmonsia. Abella, Helios, Trudy ja Mike, mahtavat jumalolennot, joilla on jokaisella omat erikoiskykynsä ja voimansa. Nyt heillä on kiire kotiin, pienelle saarelle keskelle Atlantin valtameren. Abella aikoo juosta sinne meren yli.

Valkoinen kirja avataan. "Minkäköhän tason ihme se olisi?" pitkäkukkainen poika pohtii. Toinen poika siirtyy myös kirjan ääreen. Muut ovat hiljaa. Hiljaisuuden aikana ajatukset kulkevat takaisin omaan itseen, herkkuihin, pelin sääntöihin ja kavereiden kuulumisiin.

Äkkiä toinen tytöistä havahtuu:

"Millon sä olet syönyt viimeksi?" hän kysyy kuin säikähtäneenä.

Puhuteltu nostaa katseensa hämmästyneenä: "Kuka, minäkö?"

"Niin sinä, Helios!"

Vastausta seuraa oivaltava nauru. Pitsa pitää pelaajat kylläisinä, mutta osa jumalolennoistakin tarvitsee ruokaa. Abella ja Trudy eivät voi kuolla nälkään, mutta Helios ja Mike ovat inhimillisempiä. Joku pysyi sittenkin kiinni hahmojen todellisuudessa.

1. JOHDANTO

Roolipelaaminen on nykyään suosittu harrastus erityisesti nuorten ja nuorten aikuisten keskuudessa. Roolipelit eivät ole enää marginaalinen tai taloudellisesti merkityksetön harrastus kuten 1980-luvun alussa (ks. Fine 1983: 1), vaan niiden ympärille on kehittynyt merkittävä viihdeteollisuuden haara kirjankustantajista tietokonegraafikoihin. Roolipelaamiselle on pyritty saamaan jopa taiteen statusta, osittain, jotta se saavuttaisi sosiaalisen hyväksynnän (Mason 2004: 10–11). Myös roolipelitutkimus alkaa vähitellen kukoistaa, vaikka suuri osa siitä onkin ei-akateemista.

Roolipelejä on monenlaisia, eivätkä kaikki harrastajat ole kiinnostuneet niistä kaikista. Erilaisia vaihtoehtoja ovat ainakin perinteiset pöytäroolipelit, joita voi kuvata interaktiiviseksi tarinankerronnaksi, liveroolipelit (eli larpit), jotka ainakin pohjoismaisessa pelitraditiossa muistuttavat improvisaatioteatteria ilman katsojia, sekä tietokoneroolipelit, joista osaa pelataan verkossa yhteistyössä muiden pelaajien kanssa.¹

Olen tässä tutkimuksessani kiinnostunut ainoastaan pöytäroolipeleistä ja haluan tarkastella konkreettisesti pelitilanteessa käytettävää kieltä kontekstin erikoisuuden huomioon ottaen. Roolipelitilanteessa konteksti on harvinaislaatuinen siksi, että tilanteessa on vähintään kaksi tasoa, eri kontekstia, todellinen ja kuviteltu, joihin osallistujat orientoituvat ja joille viitataan vuorotellen. Käytän näiden eri kontekstien erottelemisessa lähtökohtana Finen (1983) erittelemiä merkitysjärjestelmiä, joilla pöytäroolipeli liikkuu. Fine on eritellyt järjellisen todellisuuden, pelin säännöt sekä pelattavan fantasian sisällön. Haluan selvittää, miten persoonapronomineja, ihmistarkoitteisia demonstratiivipronomineja ja muita viittauksia käytetään näillä tasoilla. Oletan, että harvinaislaatuissa kontekstissa myös kieltä käytetään poikkeuksellisella tavalla.

Olen siis kiinnostunut siitä, miten erilaisia ihmis- tai olentoviitteisiä ilmauksia käytetään pelin eri tasoilla. Mitä eri viittaustavoilla tehdään? Ilmaisevatko viittaukset mahdollisesti tasoa tai muokkaavatko ne muuten pelitilannetta? Miten osallistujat näyttävät tulkitsevan, mille tasolle viitataan?

Roolipelitilanteessa eri tasoilla toimivat eri toimijat, joten on mielenkiintoista, miten nämä toimijat viittaavat itseensä tai muihin. Tasojen vaihtumisen, eli toimijan vaihtumisen voi odottaa vaikuttavan viittaustapojen käyttöön. Hahmon fyysisenä edustajana pelitilanteessa on pelaaja. Onkin mielenkiintoista selvittää, miten fyysinen ihminen viittaa ei-fyysiseen

¹ Tämä ei suinkaan ole ainut mahdollinen jako. Tässä olen käyttänyt jakoperusteena tärkeintä diegesistä välittävää kommunikointivälinettä, joka pöytäroolipeleissä on kieli, liveroolipeleissä eläytyminen ja näytteleminen, ja tietokoneroolipeleissä visuaalinen grafiikka. Aivan kaikki eri roolipelimuodot eivät tähän määritelmään asetukaan (esim. MUD, ks. Keegan), mutta tämä on oman tutkimukseni kannalta merkityksetöntä.

hahmoon, johon hän kuitenkin samastuu. Pelinjohtaja taas edustaa ei-pelaajahahmoja, joihin hän ei ainakaan useimmissa roolipeleissä samastu samalla tavoin kuin pelaajat hahmoihinsa. Pelinjohtajan näet odotetaan olevan tasapuolinen, eikä suosivan ei-pelaajahahmoja. Oletan, että pelinjohtaja viittaa ei-pelaajahahmoihin eri tavoin kuin pelaajat hahmoihinsa.

Pidän mahdollisena, että pronomien käyttö pelitilanteessa myös koettelee pronomien rajoja. Haluan selvittää, kuinka pitkälle pronominit taipuvat tavallisesta käytöstään. Esimerkiksi demonstratiivipronominejahan käytetään myös läsnäolijoista (Seppänen 1998) – voidaanko kenties puheaktipronomineja käyttää muista kuin puhetilanteen osallistujista? Tarkastelen myös muita kuin pronomini viittauksia selvittääkseni, onko nomini- ja pronomini viittauksilla tilanteessa jokin selkeä työnjako.

Pelitilanteen konteksti siis muodostuu useammasta kontekstista, roolipelin tasoista. Kuviteltu konteksti, fantasia (eli diegesis), pystytään jakamaan pelaajien kesken vain puhumalla siitä. Tällainen tilanne vaatii kommunikoinnilla tavallista tilannetta enemmän, jotta kaikki osallistujat pysyisivät selvillä siitä, puhutaanko pelistä vai todellisuudesta. Koko tilanteen toimivuus on hyvin pitkälti kiinni osallistujien välisestä keskustelusta, jonka on siis sekä mukauduttava kolmen kontekstin vaatimuksiin että pidettävä kontekstit pelaajien hallittavissa. Lisää monimutkaisuutta tilanteeseen tuo se, että jokainen pelaajista samastuu yhteen tiettyyn fantasiatason olentoon. Osallistujien on siis yhtä aikaa samastettava pelaaja ja hahmo, mutta kyettävä myös erottamaan nämä toisistaan. Tämä on yksi syy siihen, että tutkimukseni fokuksessa ovat juuri erilaiset viittaukset. Oletukseni on, että pronomineja ja muita viittaustapoja käytetään ohjaamaan vastaanottajan tulkintaa oikealle tasolle, jolloin niillä olisi olennainen osa tilanteen hallitsemisessa.

Toinen syy tutkimuksen fokuksen valintaan on se, että pyrin valottamaan myös kielen ja kontekstin välistä suhdetta. Viittauksen ymmärtämisessä ja viittaavan muodon valinnassa keskeisiä ovat juuri konteksti ja diskurssitekijät (Laury 1994: 452). Esimerkiksi suomen kielen demonstratiivipronominit yhdistävät referentin senhetkiseen kontekstiin ja samalla muovaavat kontekstia (Etelämäki 2005: 35). Konteksti on siis merkittävässä asemassa pronomineja tulkittaessa, joten pronominit ovat luonnollinen fokus, kun tutkitaan kontekstin ja kielen suhdetta. Mielestäni on kuitenkin välttämätöntä tarkastella pronomien lisäksi myös muunlaista viittaamista, jotta saadaan käsitys koko viittauksien kentästä ja eri viittaustapojen mahdollisesta työnjaosta. On mielenkiintoista nähdä, miten pronominit täyttävät tehtävänsä monimutkaisessa kontekstissa.

Myös pöytäroolipelaaminen toimintana antaa mielenkiintoisen mahdollisuuden tarkastella kielen ja kontekstin suhdetta. Roolipelaamisessa kieli on ”tärkeässä asemassa, koska erityisesti pöytäpelissä kaikki pelin tapahtumat ja tunnelma jaetaan kielellisesti

pelaajien kesken” (Leppälahti 2002b: 79–80). Pelitilanne on kontekstina hyvin harvinaislaatuinen:² tilanteessa ovat fyysisesti läsnä vain pelaajat, jotka luovat hahmot ja yhteisen tarinan kielellisesti. Toisin kuin näytelmässä (tai liveroolipelissä), pelaajat eivät varsinaisesti *esitä* hahmojaan, vaan ainoastaan *kertovat* hahmojen toiminnasta. Tässä kieli siis todellakin kirjaimellisesti luo kontekstin, fantasiatarinan. Koko pelitilanne luodaan kielellisesti periaatteessa riippumatta todellisen maailman kontekstista. Fantasiataso onkin kielitieteen kannalta varsin houkutteleva: yhteistyössä lähes täysin kielellisesti luotu fantasiamaailma. Myös esimerkiksi sadunkerronnassa tarinan todellisuus luodaan kielellisesti, mutta roolipelaaminen eroaa sadunkerronnasta vuorovaikutuksellisuutensa takia. Roolipelissä tarina luodaan yhteistyössä, sillä tarinan etenemiseen voivat vaikuttaa kaikki osanottajat eikä vain yksi tarinankertoja.

Roolipelit ovat mielenkiintoinen tutkimuksen kohde myös ajankohtaisuutensa takia, vaikka niiden aikanaan nostattama moraalissävytteinen keskustelu onkin laantunut.³ Nykyään roolipelejä käytetään ainakin englanninkielisissä maissa myös opetusmenetelmänä kouluissa (ks. esim. Carnes 2004, Tuovinen 2003) ja myös Suomessa tutkitaan mahdollisuuksia ainakin tietokoneroolipelien käyttämiseen opetuksessa (Vahtivuori: 6, 23). Tanskassa toimii jopa yläkoulunjalkeinen sisäoppilaitos, eräänlainen teini-ikäisten kansanopisto, joka hyödyntää roolipelaamista sekä vapaa-ajantoiminnassa että opetusmenetelmänä kaikilla kursseilla. Koulu mainostaa itseään fraasilla ”En skole lavet af rollespillere for rollespillere”, joka vapaasti suomennettuna tarkoittaa ”roolipelaajien tekemä koulu roolipelaajia varten”. (Østerskov Efterskole⁴.) Roolipelaamista voidaan käyttää myös terapeutisena välineenä (Mason 2004: 10).

Roolipelien ajankohtaisuudesta huolimatta pöytäroolipelikeskusteluja on tutkittu vuorovaikutuksen näkökulmasta vasta vähän, vaikka juuri konkreettisiin pelitilanteisiin tarttumalla olisi mahdollista saada empiiristä tietoa roolipelaamisen käytänteistä. Lähden tutkimuksessani täysin eri suunnasta kuin suuri osa roolipelitutkimuksesta, joka pitkään kamppaili roolipelien määrittämisen kanssa. Mielestäni roolipelitutkimus voi kuitenkin todella löytää ja täyttää paikkansa tutkimuksen kentällä ainoastaan yhdistämällä teoreettisen lähestymistavan ja konkreettiset tapaustutkimukset.

Aloitan työni esittelemällä, millaista pöytäroolipelaaminen on käytännössä, käymällä läpi tähänastista roolipelitutkimusta määrittämistä kielitieteellisiin tutkimuksiin ja esittelemällä aineistoni ja metodini. Luvussa 2 kerron teoreettisista lähtökohdistani,

² Lähin vertailukohta voisi olla esimerkiksi televisiosarjan käsikirjoitusryhmä käsikirjoituksen suunnitteluvaiheessa.

³ Monet konservatiiviset kristilliset piirit ovat paheksuneet roolipelaamista ja liittäneet sen saatanaanpalvontaan, noituuteen, itsemurhiin ja murhiin (Waldron 2005).

⁴ Käännösavusta kiitokset lehtori Hans Jorgen Boelle.

pronomineista, kontekstista ja roolipelin tasoista. Varsinaisen analyysiosan olen jakanut kolmeen osaan: todellisuustasoon, fantasiatasoon ja pelitasoon. Lopuksi kokoan tulokseni yhteenvedoon, tarkastelen niitä hieman laajemmassa viitekehyksessä ja pohdin mahdollisuuksia jatkotutkimuksiin.

1.1. Pöytäroolipelaaminen käytännössä

Roolipelien nimi juontuu siitä, että useimmiten jokaisella pelaajalla on pelissä oma hahmo eli rooli, johon hän samastuu. Pöytäroolipelit ovat nimensä mukaisesti pöydän ääressä pelattavia roolipelejä. Peliin ei kuulu pelilautaa tai pelinappuloita, vaan ainoat pelivälineet ovat erilaiset nopat. Toisinaan tilanteita saatetaan havainnollistaa esimerkiksi kartoilla, joihin pelaajien paikat merkitään rastilla tai jollakin pikkuesineellä. Joskus pelihahmojen sijainnin ja liikkumisen havainnollistamiseen käytetään miniatyyrihahmoja, joita jotkut pelaajat saattavat pitää myös maskotteina tai esittämässä hahmoa (Leppälahti 2002b: 25). Näiden lisäksi konkreettista apumateriaalia ovat pelien sääntökirjat ja hahmolomakkeet.

Perinteisessä pöytäroolipelissä pelaaja saa useimmiten pelinjohtajan antamissa rajoissa keksiä itse, millaista hahmoa haluaa pelata. Useimmiten myös peli, jota pelataan, asettaa rajoituksia. (Ks. Lacy 2006: 98.) Esimerkiksi fantasiamaailmassa voi pelata vaikkapa haltiaa tai örkkiä, mutta science fiction -pelissä mahdolliset rodut ovat erilaisia. Pelinjohtaja voi toki antaa tarkempiakin rajoja hahmokonseptin suhteen, tai hän voi luoda hahmot myös valmiiksi.

Jokaisella pelaajalla on oma hahmolomake, johon on kirjattu ylös tärkeimmät tiedot hahmosta. Pelistä riippuen näitä ovat esimerkiksi hahmon nimi, ikä, rotu, fyysiset piirteet, omaisuus ja tausta. Hahmo on myös määritelty numeerisesti. Yleensä hahmolla on ominaisuuksia (stats) ja taitoja (skills). Jokaisella hahmolla on samat ominaisuudet, mutta niihin on hahmoa luotaessa jaettu eri määrä pisteitä. Ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi voima, ketteryys, ruumiinrakenne, älykkyys, viisaus ja karisma, kuten pelissä *Dungeons & Dragons* (D&D), josta oman tutkimukseni aineisto on. D&D:n nykyiset sääntökirjat ja hahmolomakkeet ovat englanninkielisiä, kuten useimpien muidenkin pelien materiaalit. Tämän vuoksi pelaajat puhuvat usein kyseisistä ominaisuuksista englanniksi (strength, dexterity, constitution, intelligence, wisdom, charisma). Pelien englanninkielisyys tuo pelitilanteisiin muutenkin paljon englanninkielistä sanastoa ja saattaa rohkaista jopa englanninkieliseen kommunikointiin. (Aihetta on myös tutkittu kielitieteessä. Ks. esim. Piirainen-Marsh – Tainio, tulossa.)

Taitoja on pelissä paljon, eikä mikään hahmo todennäköisesti voi osata niitä kaikkia. Hahmoa luotaessa pelaaja päättää, mitä taitoja hänen hahmonsensa osaa ja kuinka hyvin. Taitoihin on käytettävissä tietty määrä pisteitä, jotka pelaaja voi jakaa haluamallaan tavalla.

Usein pelin alussa kuitenkin rajoitetaan yhden taidon pisteiden määrää. Näin voidaan estää esimerkiksi hahmot, jotka osaavat vain yhtä asiaa, mutta sitä ylimaallisen hyvin.

Hahmoille määritetään D&D:ssä myös niin sanottu haarniskaluokka eli AC (armour class), joka kertoo, kuinka vaikeaa hahmolle on tehdä vahinkoa taistelussa. Lisäksi hahmolle määritetään taisteluarvot, eli kuinka hyvin hahmo osaa käyttää lyömäaseita ja ampuma-aseita, sekä vahinkopisteet (hit points, hiparit), jotka kertovat, kuinka paljon vahingosta hahmo menettää tajunsa tai kuolee. Hahmo voi omistaa erilaisia aseita, panssareita ja muutakin omaisuutta, jotka valitaan, ja joista merkitään lomakkeeseen muun muassa niiden tekemä vahinko. Jos hahmo hallitsee taikuutta, valitaan loitsut, jotka se osaa. Hahmot saavat myös tietyn määrän erityiskykyjä (feats), joita voi ”ostaa” lisää valitsemalla niiden vastapainoksi haittoja (flaws).

Lähes kaikissa roolipeleissä on pelinjohtaja (game master tai story teller). Pelinjohtaja päättää, usein yhdessä pelaajien kanssa, millaiseen maailmaan kyseinen peli (seikkailu) sijoittuu. Usein seikkailu sijoitetaan johonkin valmiiseen kirjasta löydettyyn pelimaailmaan tai reaaliin maailmaan, mutta pelinjohtaja voi myös keksiä maailman itse tai esimerkiksi jonkin kirjan tai elokuvan pohjalta. Pelinjohtaja voi suunnitella myös seikkailun itse tai etsiä senkin valmiina jostakin kirjasta. Peliä ei voi etukäteen suunnitella kovin tarkaksi, sillä hahmojen ratkaisut vaikuttavat sen kulkuun, mutta yleensä pelinjohtaja tietää jonkinlaisen perusjuonen ja sen, mikä saa tapahtumat liikkeelle.

Kun pelinjohtaja on suunnitellut seikkailun ja hahmot ovat valmiit, on aika alkaa pelata. Peliseurue kutsutaan koolle yleensä muutaman tunnin mittaista pelikertaa (sessiota) varten. Jos on kysymys pidemmästä pelistä tai sarjasta pelejä (kampanjasta), kaikki pelaajat eivät välttämättä pääse joka kerta paikalle. Joitakin pelejä saatetaan pelata vuosikausia säännöllisesti kerran viikossa, toisia taas satunnaisesti silloin tällöin. Kaikki riippuu pelinjohtajasta ja pelaajista. Myös se, kuinka monta pelaajaa pelissä on, vaihtelee yhdestä jopa yli kymmeneen, mutta useimmin pelaajia lienee kolmesta viiteen.

Itse peli etenee siten, että pelinjohtaja kuvailee pelaajille tilanteen, jossa hahmot ovat. Hän kertoo, millainen ympäristö on, mitä tapahtuu ja keitä tilanteessa on hahmojen lisäksi paikalla. Pelinjohtaja edustaa kaikkia niitä pelissä esiintyviä ihmisiä ja olentoja, jotka eivät ole pelaajien hahmoja. Näitä kutsutaankin ei-pelaajahahmoiksi eli eph:iksi (non-playing characters eli npc:t). Pelinjohtajan kuvailun jälkeen pelaajat saavat kertoa, miten heidän hahmonsensa tilanteessa käyttäytyvät ja toimivat, tai kysyä, jos jokin jäi heille epäselväksi. Pelinjohtaja vastaa kysymyksiin ja kertoo puolestaan, miten pelihahmojen toiminta vaikuttaa tilanteeseen. Näin peli etenee interaktiivisena tarinankerrontana useimmiten vapaana keskusteluna, jossa ei ole erillisiä pelivuoroja, vaan jokaisen pelaajan on itse pidettävä huoli

siitä, että hänen hahmonsa saa tehdä sen, mitä haluaa. Poikkeustilanteissa, eli lähinnä taisteluissa, käytetään kuitenkin vuorojärjestelmää. Eri pelijärjestelmissä taistelukierrokset ovat eripituisia, yleensä 3–6 sekuntia. Tällöin jokainen pelaaja saa vuorollaan kertoa, mitä hänen hahmonsa aikoo tehdä kyseisellä kierroksella eli noiden muutamien sekuntien aikana. Kun kaikki, myös vastustajat, ovat toimineet yhdellä kierroksella, siirrytään seuraavalle. Se, missä järjestyksessä hahmot toimivat, ratkaistaan heittämällä noppaa.

Jos joku hahmo tai ei-pelaajahahmo yrittää tehdä jotakin, minkä onnistuminen ei ole varmaa tai mitä joku toinen yrittää estää, on heitettävä noppaa ja katsottava, onnistuuko yritys. Pelinjohtaja joko määrää itse tai katsoo kirjasta, millainen tulos aiheuttaa onnistumisen. Huomioon otetaan tietysti myös se, osaako hahmo tehdä sitä, mitä yrittää eli onko hahmolomakkeessa kyseisen taidon kohdalla pisteitä. Myös taitoon tarvittava ominaisuus vaikuttaa tulokseen. Eri pelijärjestelmissä laskentatavat ovat hyvin erilaisia ja niissä käytetään erilaisia noppia eri määriä. Aineistoni pelissä D&D:ssä heitetään 20-sivuista noppaa (d20) ja sen tulos ja hahmon taito lasketaan yhteen ja tätä tulosta verrataan teon vaikeuteen. Jos tulos on yli teon vaikeuden, toiminta onnistuu. D&D:ssä onnistuminen on automaattinen myös, jos pelaaja heittää nopalla tuloksen 20.

Roolipeleissä ei useinkaan voida puhua voittamisesta tai häviämisestä. Pelaajat voivat kokea onnistuneensa, jos hahmo onnistuu pyrkimyksissään, mutta toisaalta pelin voi kokea hyväksi, vaikka se päättyisi hahmon kuolemaan. Pelimaailmaan uppoutuminen on pääsyy pelaamiseen, joten roolipelit ovat kenties pelaamista paljaimmillaan (Fine 1983: 185).

1.2. Aiempi roolipelitutkimus

Roolipelitutkimus tutkimuskenttänä on hyvin hajanainen. Akateemisia tutkimuksia alalta on vain vähän, ja suuri osa tutkimuksesta on ei-akateemista tai puoliakateemista, eli ne ovat joko täysin tai osittain harrastajien kirjoittamia eivätkä välttämättä pohjaa aiempaan tutkimukseen. Erilaisista tietokoneroolipeleistä (MUD, MMORPG) kirjoitetaan laajasti sekä akateemisesti että ei-akateemisesti, mutta harvat kirjoitukset käsittelevät varsinaisesti roolipelaamista näissä peleissä. (Montola 2005.)

Suomessa roolipelejä on tutkittu mm. media-alalla (esim. Mäyrä 2003) ja folkloristiikassa (esim. Leppälahti 2002a ja b). Silén (1998) on tarkastellut roolipelejä eräänlaisena kirjallisuuden jatkumona narratiivisuuden näkökulmasta. Roolipelaamista voi käsitellä myös oraalisen kybertekstin systeeminä, kuten Kellomäki (2004) pro gradu -tutkielmassaan. Ajatus roolipelistä kybertekstinä on alun perin Aarsethin (1997), joka käsittelee mm. tietokoneroolipelejä ja MUDeja kyberteksteinä. Kellomäki analysoi

roolipelidiskurssia argodisen narratologian ja lingvistiikan näkökulmista. (Montolan 2005 mukaan.)

Kansainvälisesti roolipelejä on tutkittu eniten sosiologiassa, sosiaalipsykologiassa ja psykologiassa (Leppälahti 2002b: 41). Roolipelitutkimuksen pioneeri on sosiologi Fine, joka julkaisi vuonna 1983 varhaisten pöytäroolipelikerhojen kulttuuria käsittelevän etnografisen tutkimuksen *Shared Fantasy*. Fine tarkastelee teoksessaan monia roolipelaamisen eri puolia, mm. pelaajia, pelin rakennetta ja pelin sisältämiä kehyksiä. Hän pohtii myös ihmisen, pelaajan ja hahmon välistä suhdetta sekä sitä, miten pelaajat luovat fantasian yhteistyönä kulttuurinsa ohjaamina.

Muita tutkimuksia, jotka pyrkivät jollakin tavoin kokonaisvaltaisesti kuvailemaan tai määrittelemään roolipelejä, on niitäkin muutamia. Mackay (2001) käsittelee roolipelaamista esittävänä lajina teoksessaan *The Fantasy Role-Playing Game*. Hänen mukaansa roolipelaaminen on episodinen ja osallistuttava tarinanluomisjärjestelmä, joka sisältää tietyn määrän sääntöjä, jotka auttavat ryhmää pelaajia ja pelinjohtajaa päättämään, miten heidän fiktiivisten hahmojensa spontaanit vuorovaikutustilanteet ratkaistaan. – – [Episodit] tulevat osaksi yhtä suurta tarinaa, jota Mackay kutsuu roolipelinarratiiviksi. (Mackay 2001: 4–5, Lacyn mukaan 2006: 56.)

Cover (2005) lähestyy pöytäroolipelejä narratiivisuuden, peliteorian ja retoriikan teorian näkökulmista maisterintyössään *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. Cover määrittelee roolipelit syvennyttäviksi, interaktiivisiksi tarinanluomisjärjestelmiksi, joihin kuuluu ryhmä pelaajia ja pelinjohtaja, jotka populaarikulttuurin kautta luovat uusia tekstejä voidakseen löytää yhteyden toisiinsa sosiaalisessa tilanteessa. (mt.: 82.)

Brenne (2005) on tarkastellut liveroolipelaamista Goffmanin kehysanalyysin näkökulmasta. Hän on keskittynyt kysymykseen siitä, miten pelaajat luovat ja pitävät yllä pelitilannetta. Hänen mukaansa tähän käytetään sekä olemassaolevia rakenteita (yleisiä konventioita) että aktiivisesti pelattaessa käytettäviä tekniikoita. Olemassaolevat konventiot kietoutuvat yhteen esityskontekstin yhteistyön kanssa, ja pelaajien kyky sopeuttaa luomisen ja ylläpitämisen prosessi tiettyyn kontekstiin on hyvä. Lisäksi Brenne toteaa, että toiminta pelitilanteessa on olemassaolevien rakenteiden jäsentämää, ja se jäsentää samalla tulevaa toimintaa. Goffmanin kehysanalyysi sopisi hyvin myös pöytäroolipelaamisen tarkasteluun ja Brennen tulokset sopivat melko hyvin yhteen omien tulosteni kanssa. En kuitenkaan käsittele hänen tutkimustaan enempää, sillä ero Brennen tutkimuksen liveroolipelaamisen ja oman kohteeni eli pöytäroolipelaamisen välillä on merkittävä. Erityisesti viittaukset, joita tarkastelen, ovat liveroolipelissä oletettavasti yksinkertaisempia kuin pöytäroolipelissä.

Liveroolipelissä pyritään pysymään koko ajan hahmon sisällä eli fantasiatasolla, eikä viittauksia pelaajiin tai ihmisiin tarvita kuten pöytäroolipelissä.

Akateemisten tutkimusten lisäksi roolipelaamisen alueelta on julkaistu useita puoliakateemisia ja ei-akateemisia artikkeleita. Tällaisia ovat mm. pohjoismaisen liveroolipeli-konvention julkaisemat artikkelikokoelmat *As Larp Grows Up* (toim. Gade ym. 2003), *Beyond Role and Play* (toim. Montola – Stenros 2004) ja *Dissecting Larp* (toim. Bøckman – Hutchison 2005). Näistä esimerkiksi *Beyond Role and Play* käsittelee sekä pöytäettä liveroolipelaamista käytännön näkökulmasta, tutkimuksen ja analyysin kohteena sekä kasvatusmetodina. Se sisältää myös mm. pelikuvauksia, ehdotuksia teoreettisiksi lähestymistavoiksi ja neuvoja sekä pelaajille että pelinjohtajille.

Englanninkielisiä pelejä on tutkittu myös kielitieteessä, vaikkakaan tutkimuksia ei löydy lainkaan niin paljon tai niin monipuolisesti kuin pelitilanteen kielenkäytön erikoislaatuisuuden vuoksi voisi olettaa. Osa tutkimuksista käsittelee tietokoneroolipelejä, roolipelien käyttöä kielenopetuksessa tai aiheita, joissa roolipeli ei ole itse keskeisessä osassa. Esimerkiksi Hendricks (2004) on tutkinut kokeneen ja kokemattoman roolipelaajan kommunikointia ja asiantuntijuuden ilmenemistä keskustelussa. Oman tutkimukseni kannalta kiinnostavia ovat lähinnä Lacyn sekä Tean ja Leen tutkimukset, sillä ne käsittelevät viittauksia, joita itsekin tarkastelen.

Lacyn väitöskirjatutkimus *Narrative and identity in fantasy role-playing games* (2006) käsittelee narratiivisuutta ja osallistujien käyttämiä diskursiivisia keinoja roolipeleissä. Hän toteaa pelaajien käyttävän pelin kuluessa hyvin tavallisia tarinankerrontaan kuuluvia narratiivisia taitoja, tekniikoita ja rakenteita. Hän erittelee useita keinoja, joilla osallistujat ilmaisevat puhuvansa pelin sisäisistä asioista tai hahmoinaan. Lacy myös määrittelee labovilaista narratiivisuuden teoriaa (LNT) siten, että roolipelit sopivat teoriaan, ja pohtii identiteettien rakentumista roolipeleissä. Lacyn menetit ovat peräisin keskusteluanalyysistä ja kognitiivisesta lingvistiikasta.

Tea ja Lee (2004) tarkastelevat tutkimuksessaan viittauksia tietokoneroolipelissä nimeltä *Icwind Dale II*. Heidän lähtökohtanaan ovat olleet Fauconnierin ja Turnerin teorit mentaalisisästä tiloista ja käsiteintegraatioverkoista. Tea ja Lee osoittavat, että aiemmat lähestymistavat eivät pysty riittävän hyvin selittämään pronomini-viittausten monitulkintaisuutta tietokoneroolipelin keskustelukatkelmissa. He havaitsivat, että viittausten monitulkintaisuus ilmenee mm. sellaisissa pronomini-muodoissa kuin *sinä* ja *minä*.

Tean ja Leen mukaan pelin aikana pelaaja ja hahmo sekoittuvat tietokonevälitteisellä alustalla. Näiden käsitteiden (pelaaja, hahmo) integroitumisesta syntyvä monimutkainen ristikko helpottaa tietokoneroolipelaamiseen syventymistä ja ennen kaikkea saa aikaan

pronomini viittausten tulkinnan, jossa identiteetti on monistunut (pluralised), jakautunut ja dynaaminen. Tämä tarkoittaa, että pelaajan ja hahmon välille ei voi viittausten tulkinnoissa tehdä selvää eroa, vaan viittaus itse viittaa näihin molempiin identiteetteihin sekä niiden sekoitukseen.

Itse käsittelen viittauksia melko eritavoin kuin Tea ja Lee. Osittain tähän vaikuttaa se, että tutkin itse pöytäroolipeliä, jossa kaikki osallistujat ovat läsnä yhtä aikaa. Icewind Dale II -tietokoneroolipelissä pelaajia on vain yksi ja pelin suunnittelijan toiminta tulee ilmi vain välillisesti ei-pelaajahahmojen toiminnan kautta. Tean ja Leen tutkimat keskustelukatkelmat eivät ole myöskään aitoja siinä mielessä, että ne syntyisivät spontaanisti vuorovaikutuksessa, vaan ne on etukäteen ohjelmoitu, ja ne ilmaantuvat pelaajan luettaviksi tarkalleen suunnitellussa muodossa tarkalleen suunnitellulla hetkellä riippumatta pelaajan toimista. Se, että keskustelun aiheuttaa pelaajan toiminta, kuuluu osaksi suunnitelmaa. (Ks. Lacy 2006: 32.) Nämä kaksi syytä riittävät siihen, että pöytäroolipelin tarkastelun on lähdeittävä vuorovaikutuksellisemmasta näkökulmasta kuin tietokoneroolipelin tarkastelun. Mielestäni oma teoriapohjani antaa enemmän mahdollisuuksia vuorovaikutuksen tarkasteluun kuin Tean ja Leen käyttämät Fauconnierin ja Turnerin teorit.

1.3. Aineisto ja metodit

Tutkimustani varten olen nauhoittanut 4 tuntia 40 minuuttia pitkän roolipelisesion, josta olen litteroinut varsinaiseksi aineistokseni yhteensä hieman yli tunnin ja 40 minuuttia (tarkasti 104 min 30 s). Aineisto on useammassa osassa, sillä olen pyrkinyt valitsemaan sessiosta mahdollisimman monipuolisia tilanteita. Näin aineistoni sisältää taistelukohtauksia, ympäristön kuvausta, hahmojen toimintaa ja näiden välistä keskustelua. Oletukseni on, että erilaisissa pelitilanteissa myös kieltä käytetään eri tavoin, enkä halua menettää erilaisten tilanteiden tarjoamia kielenkäyttötapoja. Olen myös ottanut mukaan aineistoa mahdollisimman tasaisesti koko session ajalta. Seuraava taulukko näyttää tarkemmin aineistoni sisällön ja sen sijoittumisen sessioon.

Katkelma	Pituus	Väliä edelliseen katkelmaan	Sisältö
1	16 min 22 s	21 min 41 s (nauhan alusta)	pelin alku, edelliseen kertaan liittyviä asioita, järjestäytyminen taistelua varten
2	20 min 7 s	26 min 27 s	taistelua
3	21 min 39 s	44 min 26 s	taistelua, magiaa, hahmojen yhteistoimintaa
4	21 min 57 s	31 min 30 s	hahmojen kommunikointia, eph:jen puhetta, kuvailua, yhden hahmon toimintaa
5	24 min 25 s	53 min 10 s	ympäristön kuvailua, hahmon ja eph:n keskustelua

Taulukko 1 Varsinaiseksi aineistoksi valitsemieni katkelmien pituus, sijainti suhteessa toisiinsa koko pelisessiossa sekä sisältö.

Aineisto on nauhoitettu syksyllä 2005. Peliin osallistui pelinjohtaja mukaan luettuna kahdeksan pelaajaa, joista kaksi oli naisia ja kuusi miehiä. Pelinjohtaja oli mies. Yhtä lukuun ottamatta osallistujat olivat yliopisto-opiskelijoita (1 amk-opiskelija), iältään 22–24-vuotiaita, ja yhtä lukuun ottamatta suomalaisia (1 saksalainen, hyvin suomea osaava nainen).

Pelin osanottajat olivat aineistoa nauhoitettaessa lähes kaikki tunteneet toisensa yli kahden vuoden ajan. He olivat kaikki pelanneet aiemminkin yhdessä ja viettäneet usein vapaa-aikaa yhdessä, mikä todennäköisesti näkyy heidän keskustelussaan välittömyytenä ja avoimuutena. Pelisessio pelattiin illalla kolmen peliin osallistuvan pojan asuttamassa soluasunnossa, mikä selittää sen, että session aikana tapahtuu paljon muutakin kuin pelaamista: hiustenvärjäystä, ruoanlaittoa, jalkahierontaa. Tämä aiheuttaa useita keskeytyksiä ja peliin liittymättömiä välihuomautuksia.

Aineistossa myös näkyy se, että peli nauhoitettiin: pari kertaa pelaajat mainitsevat pöydällä olevat mikrofonit tai kysyvät, pitäisikö aineistoa jotenkin sensuroida, sillä keskustelu käy välillä hieman härsäksi. Tällaisista kommentteista huolimatta oletan, että nauhoitus ei vaikuttanut mitenkään itse peliin tai kieleen, jota osallistujat käyttivät. Kuten jo mainitsin, keskustelu ei pysynyt erityisen asiallisena, ja oman kokemukseni mukaan kyseiset ihmiset puhuvat aina pelatessaan samaan tapaan. Lisäksi he olivat jo ehtineet hieman tottua nauhoittamiseen, sillä nauhoitin myös tavallista keskustelua ennen peliä. Tämän keskustelun aikana kaverukset alkoivat lähestulkoon riidellä keskenään.

Aineistossa pelin osallistujat kutsuvat toisiaan välillä etunimillä ja välillä irc-nickeillä, joista on seurueessa muodostunut lempinimiä. Litteraatin lukemisen helpottamiseksi olen antanut jokaiselle osallistujalle vain yhden pseudonyymin ja käyttänyt sitä riippumatta siitä, onko puhuja todellisuudessa käyttänyt etunimeä vai lempinimeä. Pelinjohtajaa merkitsen

kirjaimilla PJ, mutta toisten kutsuessa häntä etu- tai lempinimellä korvaan sen litteraatissa pseudonyymillä.

Nauhoitin aineiston ainoastaan ääninauhalle, enkä siis videoinut sitä. Tämän vuoksi joudun usein jättämään analyysin hieman kesken ja toteamaan, että asian selvittäminen vaatisi videokuvatun aineiston. Erilaisilla eleillä ja katseilla on luonnollisesti suuri merkitys deiktisten ilmausten tulkinnassa. (Ks. esim. Seppänen 2005: 42)

Osallistun itse peliin yhtenä pelaajista ja merkitsen aineistossa itseäni pseudonyymillä Elina. Peliin osallistuminen tekee aineiston analysoinnin usein helpommaksi, sillä ymmärrän myös ne viittaukset, jotka eivät koske nyt nauhoitettua pelikertaa. Se, että osallistun peliin ja että minulla on paljon omaa roolipelikokemusta, saattaa aiheuttaa myös joitakin ongelmia. Oma vahva tietoisuuteni nauhoituksen tutkimuskäytöstä on saattanut vaikuttaa kielenkäyttöni pelitilanteessa. Pidän tätä kuitenkin epätodennäköisenä, sillä aineistoa nauhoittaessani tutkimuksen fokus ei ollut vielä itsellenikään selvillä. Joitakin esimerkkejä analysoidessani saatan vetää liian suoria johtopäätöksiä sen perusteella, mikä itsestäni tuntuu oikealta. Pysin kuitenkin aina tarkastelemaan tilannetta useammasta näkökulmasta ja perustelevaan mielipiteeni niin, että lukija pystyy seuraamaan tekemiäni päätelmiä.

Olen litteroinut aineistoni keskusteluanalyysin käytänteiden mukaan. Litterointimerkit selvitän liitteessä 1. En kuitenkaan ole kiinnostunut keskustelun *mekanismista*, kuten keskusteluanalyysi (Hakulinen 1998: 15, kursivointi minun), enkä pyri seuraamaan keskusteluanalyysin periaatteita analyysissäni. Olen kuitenkin kiinnostunut siitä, mitä puheenvuoroilla tehdään, ja pidän tärkeänä keskustelun yhteistoiminnallista luonnetta. Tarkastelen aineistoani pyrkien keskittymään siihen, mitä osallistujat kielenkäytöllään tekevät.

Etsin aineistosta tilanteita, joissa osallistujat viittaavat itseensä, toisiinsa tai hahmoihin. Olen jaotellut esimerkkejä sen mukaan, kuuluvatko ne sisältönsä puolesta järjelliseen todellisuuteen, fantasiatarinaan vai näiden välille pelitasolle. Lacy (2006: 29) esittää, että on olemassa kielellisiä keinoja, jotka merkitsevät roolipelin rajoja. Hän käsittelee seuraavia osallistujien puhujan ilmaisemiseen käyttämiä keinoja: nykyhetkeen viittaava aikamuoto fantasiatasolla, omaan hahmoon viittaaminen 90 %:sti 1. persoonan muodoilla ja seuraavaksi eniten 3. persoonan muodoilla, prosodia, lausuman sisältö, lainauksen ilmaiseminen johtolauseella ja sen jälkeen lainauksissa pysyminen ilman uusia vihjeitä sekä vierusparit. Pelaajat käyttävät siis tavallisia, tarinankerrontaan kuuluvia diskursiivisia ja narratiivisia keinoja tason ilmaisemiseen (mt.: 62–73). Esimerkkien jaottelussa olen käyttänyt hyväkseni Lacyn havaintoja sekä omaa tietämystäni pelistä.

2. TUTKIMUKSEN TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT

2.1. Suomen kielen pronominit

Pronominit ovat yksi keskeisistä viittaamisen tavoista. Tarkastelen tässä luvussa suomen kielen pronominiin erilaisia käyttötapoja. Ensimmäiseksi esittelen suomalaisen kielitieteen perinteisiä näkemyksiä pronomineista ja siirryn sitten nykyiseen yleiseen käsitykseen, jota edustaa Iso suomen kielioppi. Näiden jälkeen käsittelen Lauryn ja Seppäsen pronominitutkimuksia. Pyrin samalla antamaan esimerkkejä siitä, mitä millainenkin käytätapa tarkoittaisi roolipelitilanteessa.

2.1.1. Perinteinen kielioppikäsitys

Perinteisen käsityksen mukaan *se*-pronomiinilla viitataan useimmiten johonkin sellaiseen, josta on aiemmin ollut puhetta (Setälä 1973: 89). Vanha kielioppi tunnistaa siis ennen kaikkea *se*-pronominin anaforisen käytön.

Tuo-pronomini toimii etäisyysoppositiossa pronominin *tämä* kanssa. Setälän (1973: 89) mukaan ”[*t*]ämä viittaa läheisimpään tahi äsken mainittuun henkilöön tai asiaan” ja ”[*t*]uo viittaa kaukaisempaan tai ennen mainittuun tai tunnettuun henkilöön tai asiaan.” Samantyyppisen tulkinnan esittää myös Penttilä (1957: 510), joka tosin laajentaa *tuo*-sanana merkityksen myös kuulijan tuntemaksi oletettuun henkilöön tai asiaan. Itkosen (1966: 421) mukaan *tämä* viittaa puhujan havaintopiiriin, mutta *tuo* sellaiseen, minkä puhuja haluaa näyttää kuulijalle ja mikä siis kuuluu myös kuulijan havaintopiiriin. *Se* taas kuuluu ainoastaan puhuteltavan havaintopiiriin. Myös anaforinen käyttö on johdettavissa tästä asetelmasta. Vielä Larjavaarakin (1990: 95–96) pitää etäisyysoppositiota ratkaisevana näiden pronominiin erottelussa. Hänen mukaansa *tämä* on puhujalähinen, mutta *tuo* ei ole.

Roolipelitilanteessa etäisyysoppositioon perustuva pronominiinikäyttö tarkoittaisi sitä, että pronominin valintaan vaikuttaisi ennen kaikkea referentin etäisyys puhujasta. Tosin jäljelle jäisi mielenkiintoinen kysymys siitä, kenestä laskettaisiin etäisyys, jos referentti on hahmo, vai käytettäisiinkö pronomineja tällöin aivan kuin referentti olisi vain puheenaihe.

Demonstratiivideihsuksen tutkimuksessa on siis perinteisesti lähdetty käsityksestä, että demonstratiivit ilmaisevat referenttien konkreettista spatiaalista sijaintia ja muut merkitykset ovat tästä johdettuja (Seppänen 1998: 40). Kuitenkin jo Yli-Vakkuri (1986: 149) mainitsee, että yksi persoonavaihtelun keskeisistä tehtävistä on ilmaista keskustelun objektin sekä aikapaikallista että emotionaalis-sosiaalista etäisyyttä puhujista. Emotionaalis-sosiaalisen etäisyyden merkitys on noussut entistä enemmän esille tuoreemmissa pronominitutkimuksissa.

2.1.2. Iso suomen kielioppi

Ison suomen kieliopin (ISK: 703–707) mukaan persoona ilmenee suomen kielessä persoonapronominien lisäksi finiittiverbien taivutuksessa ja possessiivisuffikseissa. Myös demonstratiivipronomit *se*, *tämä* ja *tuo* kuuluvat sisällöllisesti persoonajärjestelmään silloin, kun niiden tarkoite on ihminen. Omassa aineistossani tällaisia ihmis- tai olentotarkoitteisia demonstratiivipronomineja esiintyy runsaasti.

Ensimmäisen ja toisen persoonan pronomineilla viitataan puhetilanteen osapuoliin tai näiden viiteryhmiin ja kolmannen persoonan pronomineilla puheenalaisiin henkilöihin (ISK: 706, 1364). Persoonapronomineista 1. ja 2. persoonan pronominit ovat puheaktipronomineja, ja ne viittaavat puhetilanteen kahteen välttämättömään osapuoleen, puhujaan ja puhuteltavaan (ISK: 706, Seppänen 1998: 25). Ison suomen kieliopin (ISK: 1364) mukaan ”[m]uihin sekä läsnä- että poissaoleviin ihmisiin samoin kuin toisiin tarkoitteisiin viitataan kolmannen persoonan persoonapronomineilla, demonstratiivi- tai indefiniittisillä taikka leksikaalisilla substantiivilausekkeilla, joissa edussanana on substantiivi.” Pelitilanteessa hahmoihin pitäisi tämän käsityksen mukaan viitata muilla kuin ensimmäisen ja toisen persoonan pronomineilla, ellei hahmoja laskettaisi puhetilanteen osapuolien viiteryhmiksi.

Suomen kielen keskeiset pronominit, persoona- ja demonstratiivipronominit, ovat deiktisiä tai anaforisia. Deiktisten ilmausten tulkinta riippuu hetkittäin vaihtuvasta kontekstista, anaforisten tulkinta aiemmin sanotusta. (ISK 703–707.) Deiktiset ja anaforiset keinot ovat molemmat indeksaalisia, eli ne tukeutuvat kontekstiin, mutta ne painottuvat eri tavoin. Deiktisillä keinoilla ohjataan panemaan merkille jotain huomiopiirissä olevaa. Anaforisilla ilmauksilla taas viitataan tarkoitteeseen tai tilanteeseen, joka on tekstin perusteella ilmeinen tai jonka voi tulkita mm. pronominin valinnan tuella. Ero anaforisen ja deiktisen käytön välillä ei ole välttämättä selvä, sillä kohde voi löytyä edeltävän maininnan kautta tai ilmetä toiminnasta tai eleistä. (ISK 1364–1365.) Eleillä ja toiminnalla on roolipelissä hyvin tärkeä merkitys, vaikka fantasia muodostuukin lähinnä keskustelussa. On siis oletettavaa, että pelissä käytetään sekä anaforisia että deiktisiä ilmauksia.

Persoonapronominien yksikkömuodoista ensimmäisen ja toisen persoonan *minä* ja *sinä* ovat deiktisiä, eli niiden merkitys muuttuu tilanteen ja käyttäjän mukaan. Monikon 1. ja 2. persoonan muodot ovat lisäksi tulkinnanvaraisia: *me* saattaa sisältää puhujan ja puhuteltavan (ja muita ihmisiä) tai ryhmän, johon puhuja kuuluu tai samastuu, *te* voi puolestaan viitata moneen puhuteltavaan tai ryhmään, johon yksi tai useampi puhuteltava puhujan käsityksen mukaan kuuluu. (ISK 703–707.) Esimerkiksi Johnson ym. (1997) ovat tarkastelleet sitä, miten Yhdysvaltain ja Meksikon rajaseudulla monikon pronomineilla luodaan ryhmiä ja jaetaan ihmisiä meihin, teihin ja heihin. Samaa pronominia saatetaan samassa tilanteessakin käyttää

viittaamaan erilaisiin ryhmiin tarpeen mukaan. Sosiaalisten ryhmien muodostamiseen käytetyt pronominit ovat useimmiten epämääräisiä ja monitulkintaisia, ja niiden merkitykset voivat muuttua keskustelussa (mt.: 40).

Demonstratiivipronomineja käytetään sekä deiktisesti että anaforisesti. (ISK 1363–1365.) *Tämä* ja *tuo* ovat ensisijaisesti deiktisiä, ja niillä tehdään yleensä ensimmäinen maininta, jonka jälkeen siirrytään *se*-pronominiin (ISK 712). *Hän*-pronominia käytetään etenkin norminmukaisessa puhekielessä esimerkiksi asiointiyhteyksissä sekä joissakin murteissa. Sitä käytetään myös toisen henkilön puhetta referoitaessa. Pronominin valinnassa on kuitenkin paljon yksilöllistä ja tilanteista vaihtelua. (ISK: 708.)

Tämä-, *tuo*- ja *se*-pronominien välinen kolmijako saattaa kertoa tarkoitteiden suhteellisesta etäisyydestä puhujaan ja puhuteltavaan, kuten aiemmin on esitetty, mutta välimatka ei yksin riitä selittämään pronomien käyttöä. *Tämä*- tai *nämä*-pronominia käyttämällä puhuja ilmaisee, että kohde kuuluu hänen omaan huomiopiiriinsä, joka voi olla avoin puhuteltavallekin. *Se*- ja *ne*-pronominilla puhuja asettaa referentin puhuteltavan huomiopiiriin, kun taas *tuo*- ja *nuo*-pronominit osoittavat, että referentti ei kuulu sen enempää puhujan kuin puhuteltavankaan senhetkiseen huomiopiiriin. (ISK 711.) Myös tämä käsitys herättää pelitilannetta ajatellen kysymyksen siitä, miten nämä piirit rakentuvat, jos referentti onkin hahmo. Jos pelaaja puhuu fantasiatasolla, onko kyse hänen omasta vai hänen hahmonsensa huomiopiiristä? Onko näillä kahdella eroa?

Persoonapronominit muodostavat nominilausekkeen yksin. Demonstratiivipronominit voivat joko muodostaa nominilausekkeen yksin tai esiintyä nominilausekkeessa tarkenteina. (ISK 1363–1365.) *Se*-pronominia käytetään yleisesti sekä itsenäisesti tarkoitteeseen viittaavana että viittaavan ilmauksen ”artikkelinomaisena tarkenteena”. *Se* kertoo molemmissa tapauksissa tarkoitteen kuuluvan puhuteltavan huomiopiiriin ja samalla se määrittelee tuota piiriä. (ISK 711–712, Laury 1997: 58–60.)

2.1.3. Viittauksilla laitetaan asiat paikoilleen

Laury (1997: 61) mukaan suomenpuhujan demonstratiivien käytön silloin, kun referentti on konkreettisesti läsnä, määräävät sosiaaliset ja vuorovaikutukselliset tekijät eikä konkreettinen spatiaalinen ympäristö. Sen sijaan, että puhuja demonstratiivivalinnoillaan ilmaisisi olemassa olevaa tilannetta, hän itse asiassa luo sitä. Hän ”aktiivisesti ’laittaa asiat paikoilleen’” (lainausmerkit Lauryn). Henkilön havaintopiirissä, josta Itkonen (1966: 421) johtaa demonstratiivipronominien eron, ei ole kysymys fyysisestä tilasta tai tavoitettavuudesta vaan sosiaalisesta ja kognitiivisesta tavoitettavuudesta. Nämä piirit luodaan demonstratiivien käytöllä, ja ne ovat aina muunneltavissa vuorovaikutuksessa (Laury 1997: 58–60). Lauryn

käsitys *se-*, *tämä* ja *tuo*-pronominien käytöstä ei eroa radikaalisti nykyisestä yleisestä käsityksestä, vaikka hän korostaakin entisestään muiden kuin etäisyystekijöiden osuutta pronominivalinnassa.

Itsenäisellä *se*-pronominilla viitataan anaforisesti referentteihin, jotka on jo mainittu kokonaisella nominilausekkeella (Laury 1997: 118), mutta toisiaan seuraavat anaforiset *se*-pronomininit voivat viitata myös eri referentteihin (mt.: 121). Silloin kun referentti on konkreettisesti läsnä, *se*-pronominin käyttö sisältää oletuksen, että puhuteltavalla on pääsy referentille (mt.: 75). *Se* asettaa tarkoitteen puhuteltavan piiriin (mt.: 103).

Demonstratiivipronominia *tämä* käyttämällä puhuja ilmaisee käsittävänsä referentin kuuluvaksi hänen omaan senhetkiseen (sosiaalisen ja kognitiivisen tavoitettavuuden) piiriinsä, joka ei välttämättä sisällä puhuteltavaa. *Tämä*-pronominin referentti on puhujan, mutta ei välttämättä puhuteltavan tunnistettavissa. (Laury 1997: 103.) *Tämä*-pronominia käyttäessään puhuja esittelee referentin kuulijalle. (mt: 58–60.) Lauryn mukaan tyypillinen *tämä*-esittely esittää kertomuksen sisäisen, uuden referentin, joka joko on tai ei ole ennestään tuttu kuulijalle. *Tämä*-pronominin käyttö osoittaa, että referentti on tärkeä kyseisessä kontekstissa ja jatkaa senhetkistä topiikkaa. *Tämä* toimii myös tärkeää, hieman taka-alalle jäänyttä henkilöä uudelleen esiteltäessä. (Larjavaara 1990: 168, Kalliokoski 1991 Lauryn [1997: 108] mukaan.)

Tuo-pronomini kertoo referentin kuuluvan puhujan piirin ulkopuolelle. Kuten *tämä* myös *tuo* määrittelee puhujan senhetkistä piiriä. *Tuo*-pronominia käyttäessään puhuja osoittaa referentin kuulijalle. (Laury 1997: 58–60.) *Tuo*-pronominia käytetään useissa eri yhteyksissä. Se saattaa kertoa referentin kategorian (roolipelikontekstissa esim. rodun) olevan tuttu, vaikka yksilöt eivät olisi tuttuja. *Tuo* voi tuoda keskusteluun uuden referentin, jolloin *tuo*-ensimmäintä seuraa täydellinen viittaus. (mt.: 112–113.) *Tuo*-alkuiset nominilausekkeet puolestaan luottavat puhujan ja kuulijan yhteiseen tietoon maailmasta (Larjavaara 1990: 165–166).

Laury on käsitellyt suomen *se*-pronominia myös kehittymässä olevana artikkelina (Laury 1996, 1997). Greenbergin (1978: 61–74) artikkelinkehityksen typologiaan vedoten Laury osoittaa, että suomen puhekielessä *se* on jo artikkeli. *Se* esiintyy sellaisten tiettyyn referenttiin viittaavien nominilausekkeiden kanssa, joiden tarkoitteen kuulija pystyy tunnistamaan tarpeeksi hyvin kyseisessä tilanteessa (Du Bois 1980: 23, Laury 1996: 167). *Se*-tarkenteen⁵ tehtävä nykypuhesuomessa voisikin siis olla tunnistettavuuden ilmaiseminen (Laury 1996: 171).

⁵ Termi Lauryn (1996: 163), Vilkunan (1992: 2) ja Hakulisen ja Karlssonin (1979: 114) mukaisesti.

Suomessa *se*-tarkennetta voidaan käyttää myös erisnimien kanssa (Laury 1996: 163). Larjavaara (1990: 163–164) toteaa, että *se* esiintyy nimien kanssa silloin, kun puheena oleva henkilö ei ole puheaktin osapuolille ”yhteisen itsestään selvästi tuttu”, eli toinen osallistujista tuntee hänet paremmin kuin toinen. Myös Vilkun (1992: 134) mukaan *se*-tarkenne esiintyy usein konteksteissa, joissa on kyse uudesta, ehkä vain kuultuun perustuvasta tuttavuudesta. Roolipelikeskustelussa lähes kaikkien osallistujien tuttavuus fantasiatason olentoihin perustuu ainoastaan kuultuun, eivätkä mitkään fantasiatason olennot voi olla kaikille tilanteen osallistujille yhtä tuttuja (joku osallistujahan hallitsee niistä jokaista). Jos *se*-tarkenteen sisältäviä ilmauksia käytettäisiin fantasiatasolla, olisi tällöin Lauryn mukaan (1996) kuitenkin oltava kyse jo jollain tavoin tunnistettavasta referentistä.

Se-tarkennetta eivät yleensä saa sukulaisuussuhteisiin tai muihin sosiaalisiin rooleihin viittaavat nominilausekkeet, joiden referentti on itsestään selvästi tunnistettavissa jonkin ryhmän jäsenille. Jos tällaisia yleisnimiä käytetään niin, ettei referentti ole välttämättä tunnistettavissa, *se*-tarkennetta käytetään kuten erisnimien ja paikannimien kanssa, eli silloin, jos referentti ei ole kaikille yhtä tuttu. (Laury 1996: 172, 174–175) Roolipelikontekstissa esimerkiksi pelinjohtaja on sellainen sosiaalinen rooli, joka on koko peliseurueen tunnistettavissa.

Kuten *se*-pronomiinilla, myös *tä(m)ä*-pronomiinilla on huomattu olevan määräisen artikkelin tuntomerkkejä (Juvonen 2000: 196, Etelämäen mukaan 2005: 14).

2.1.4. Läsnaolijoihin viitataan demonstratiiveilla

Käyttämällä hyväkseen pronomien vaihtelua puhuja voi liikkua puhetilanteen ja jonkin toisen tilanteen välillä silloin, kun toinen tilanne heijastetaan puheella nykyhetkeen (Seppänen 1998: 127). Esimerkiksi jonkun seurueessa kertoessa itselleen sattunutta tapahtumaa hän heijastaa tuon tapahtuman kertomistilanteeseen puheellaan. Myös roolipelitilanteessa fantasiatason tapahtumat heijastetaan pelitilanteeseen puheella.

Pronomineja *se*, *tämä*, *tu* ja *hän* voidaan tietyissä tilanteissa käyttää myös läsnäolijoista. Läsnaolijaan viittaava *se*-pronomini viittaa aina keskustelussa aiemmin mainittuun läsnäolijaan. *Se* korostaa referentin roolia diskurssimaailman osana ja kertomuksen yhteydessä pitää yllä tämän roolia kertomuksen henkilönä. *Se*-pronomiinilla puhuja ei siis pyri puhuttelemaan referenttiä eikä nosta olennaiseksi sitä, että tämä on läsnä puhetilanteessa, vaan korostaa ainoastaan tämän asemaa kertomuksessa. *Tämä*-pronomiinilla viitataan tavallisesti aiemmin keskusteluun osallistuneeseen henkilöön, mikäli referentti on läsnä. *Tämä*-pronomini korostaa referentin roolia kyseisen puhetilanteen osallistujana. *Se* on puhutteleva pronomini, eli se huomioi referentin läsnäolon puhetilanteessa eikä sulje

referenttiä keskustelun ulkopuolelle. *Tuo*-pronominilla viitataan läsnäolijoista puhuttaessa yleensä jonkin aikaa hiljaa olleeseen keskustelijaan. Myös *tuo* on puhetilanteeseen orientoiva pronomini, mutta se ei ole puhutteleva vaan osoittava. *Tuota* voidaan käyttää myös rajaamaan tiimi, jonka ulkopuolelle referentti jää. (Seppänen 1998: 207–209.)

Ei liene liian uskallettua olettaa, että roolipelitilanteessa osallistujat samaistaisivat pelaajan ja hahmon niin voimakkaasti, että hahmoa voitaisiin pitää pelaajan diskurssimaailman minänä (vrt. esim. Tea ja Lee [2004], joiden mukaan pelaaja ja hahmo sekoittuvat). Tämä tarkoittaisi sitä, että hahmoa korostettaessa käytettäisiin esimerkiksi pronominia *se*, joka korostaa diskurssi- eli pelimaailmaa. *Tämä*-pronominilla puolestaan viitattaisiin oleellisemmin pelaajaan eikä hahmoon.

Läsnäolijoihin viittaavat demonstratiivipronominit muodostavat jatkumon, jossa lähinnä puheaktipronomineja ovat *hän* ja *tämä*. Näistä *hän* asettuu lähelle pronominia *minä*, koska sitä käytetään usein keskustelukumppanin puheen referoinnissa tai toisen ajatuksia tai toiveita tulkitessa. *Tämä* puhuttelevana pronominin puolestaan asettuu lähelle pronominia *sinä*. Seuraavana jatkumolla on osoittava pronomini *tuo*, johon liittyy läsnäolo muttei osallistujutta. *Tuota* seuraa *se*, joka korostaa diskurssimaailmaa eikä siis korosta sitä, että referentti on läsnä tilanteessa. Tämän vuoksi *se* asettuu kauemmas puheaktipronomineista kuin *tuo*. Vielä kauempana puheaktipronomineista ovat *tämä* tai *tuo* + substantiivi ja viimeisenä *se* + substantiivi. (Seppänen 1998: 209–211.) Näitä puheaktipronomineista kauimpana olevia ilmauksia voitaisiin pelitilanteessa käyttää silloin, kun puhutaan aivan erityisesti fantasiatasosta, eikä kenties haluta yhdistää hahmoa pelaajaan lainkaan.

Puheaktipronomineja lähestyvän (tai niistä etäännyvän) jatkumon lisäksi demonstratiivipronominit ovat suomen kielessä keinoja neuvotella aluetta toisen ja kolmannen persoonan välillä (Seppänen 2005: 49). Demonstratiivi- tai persoonapronominin valinnalla ei siis ainoastaan ilmaista referentin asemaa kontekstissa vaan myös säädellään sen osallistujastatusta eli asemaa keskustelussa. (Seppänen 1998: 41.) Pronominin valinnalla voidaan esimerkiksi nostaa osallistuja keskeiseen asemaan keskustelussa tai osoittaa hänet pääasiassa muiden puheen kohteeksi. Kun referentti on keskustelun osallistuja, muuttaa viittaaminen välttämättä hänen osallistujastatustaan. Keskusteluun tuodaan ajankohtainen referentti ja toisaalta osallistujakehikkoa eli osallistujien välistä asetelmaa muutetaan viittaamalla yhteen tai useampaan osallistujaan ja suuntaamalla siten huomiota häneen tai heihin. Vaikka yhteen osallistujaan viitattaisiin demonstratiivipronominilla, on hänen osallistujastatuksensa erilainen kuin muilla, sillä häntä on jollakin tavoin puhuteltu. Viittaavan muodon valinta kuvastaa referentin osallistujastatusta ja puhujan tulkintaa siihenastisesta osallistujakehikosta. Viittaavan muodon valinta myös vaikuttaa osallistujakehikon tulevaan

muotoutumiseen. Viittaaminen yhteen osallistajaan vaikuttaa kaikkien osallistujien diskurssi-identiteetteihin. (Seppänen 2005: 39–40.) Läsnaolija voidaan asettaa keskeiseen rooliin puhetilanteessa viittaamalla häneen kolmannen persoonan kategoriaan kuuluvalla viittauskeinolla (Seppänen 1998: 209–211).

Aivan kuten Laury (1997), myös Seppänen (1998: 209–211) osoittaa, että referentin spatiaalinen sijainti ei ole ratkaiseva ainakaan henkilöön viittaavien demonstratiivien käytössä ja että demonstratiivipronominit, kuten muutkin henkilöön viittaamisen keinot, ovat kielellistä potentiaalia, jolla ei ainoastaan heijasteta olemassa olevaa tilannetta vaan pystytään myös vaikuttamaan siihen. On siis mahdollista, että pronomineilla ja muilla viittauksilla on osansa roolipelitilanteen monimutkaisen kontekstirakenteen luomisessa ja hallitsemisessa.

2.2. Pragmatiikka ja konteksti

Tarkastelen roolipeleissä käytettävää kieltä pragmaattisesta näkökulmasta, joka huomioi hyvin pöytäroolipelitilanteessa olennaiset kontekstin ja vuorovaikutuksen.

Pragmatiikka tutkii kielen käyttöä ihmisten kommunikoinnissa sellaisena, millaiseksi yhteisö (tai seura) sen määrää (Mey 2001: 6). Pragmatiikka siis tutkii kieltä suhteessa sen käyttäjiin ja sellaisena, millaisena ja miten oikeat elävät ihmiset käyttävät sitä omiin tarkoituksiinsa ja omien rajoitustensa puitteissa (Mey 1993: 5).

”Kielenukkoisia” tekijöitä ei voi sulkea pois pragmaattisesta arviosta kieltämättä käyttäjän asemaa, ja pragmaattikon onkin käsiteltävä käyttäjiä heidän *sosiaalisessa kontekstissään* (Mey 2001: 6; kursiivi ja lainausmerkit Meyn). Kielitieteen olisikin laajennuttava kielenukoisten tekijöiden ehdolla ja murtauduttava kieliopin tiukasta paikallisesta paradigmasta. Tässä tarvitaan kontekstin käsitettä. Konteksti on dynaaminen, ei staattinen, ja se tarkoittaa jatkuvasti vaihtuvaa ympäristöä, joka mahdollistaa osallistujien yhteistyön kommunikoinnissa ja tekee kielellisistä ilmauksista järjellisiä. (mt: 39.)

Goodwin ja Duranti (1992: 6) kuvaavat kontekstia sosiaalisesti muodostetuksi, interaktiivisesti ylläpidetyksi, aikaan sidotuksi ilmiöksi. Yhdenlainen konteksti on siis olemassa vain tietyllä hetkellä tietyssä seurassa, mikäli kaikki tilanteeseen osallistuvat haluavat tukea (joko aktiivisesti tai passiivisesti) kyseistä kontekstia eli vallitsevaa konkreettista ja sosiaalista asetelmaa. Asetelman voi rikkoa tai sitä voi muuttaa siihen sopimattomalla teolla tai lausahduksella. Saman asian voi tehdä monella tavalla ja vastaavasti saman asian voi sanoa eri tavoin. Valittu tapa puolestaan vaikuttaa kontekstiin joko vahvistamalla vallitsevaa tilaa tai muuttamalla sitä.

Kielen ja kontekstin suhde on edelleen keskustelun kohteena. Perinteisesti on ajateltu joko kielen vaikuttavan kontekstiin tai kontekstin kieleen, mutta nykyään vallitseva käsitys

alkaa olla se, että suhde on joustavampi. Kielen ja kontekstin uskotaan vaikuttavan vastavuoroisesti toisiinsa (ks. esim. Bosco ym. 2004) ja olevan erottamattomat ja mahdottomat järjestää kausaaliseen tai ajalliseen järjestykseen (Etelämäki 2005: 18 alaviite). Mielestäni tämä käsitys on välttämätön, jotta voitaisiin ymmärtää kielenkäyttötilanteiden pragmaattinen luonne. Onhan jo maalaisjärjellä ajateltuna itsestään selvää, että ihminen puhuu eri tavoin sen mukaan, tapaako hän ystäviään vai esimerkiksi tasavallan presidenttiä, ja yhtä itsestään selvää on, että tilanne presidentin vastaanotolla muuttuu merkittävästi, jos kansalainen alkaakin yllättäen puhua presidentille kuin parhaille ystävilleen.

Oman tutkimukseni kannalta pragmatiikan perusolettamusten (todellinen kielenkäyttö, asioiden tekeminen kielellä) lisäksi olennaista on kontekstin dynaamisuus. Tietynlaisen kontekstin vuoksi roolipelin osallistujat kykenevät järjelliseen ja tarkoitukselliseen vuorovaikutukseen keskenään. Pelaaminen on mahdollista, kun kaikki tuntevat kontekstin ja tiedostavat, ettei tilanteessa ole vain yhtä muuttuvaa kontekstia, vaan jopa kolme jatkuvasti vaihtuvaa kontekstia, jotka lisäksi muuttuvat toisistaan riippuen. Ilman kontekstin käsittämistä hyvin suuri osa keskustelustakin muuttuisi käsittämättömäksi.

Kontekstin käsite sisältää kaksi merkittävää kokonaisuutta: keskeisen tapahtuman (focal event) ja toimintakentän, johon tapahtuma sijoittuu. Kontekstin tutkimisen lähtökohdaksi on otettava niiden osanottajien näkökulma, joiden käyttäytymistä analysoidaan, joten tutkijan tehtävä on määritellä, mitä tilanteen osanottajat käsittävät ”keskeiseksi” ja minkä ”taustaksi” toisen käyttäytymisessä. (Goodwin – Duranti 1992: 3–4, lainausmerkit alkuperäisessä). Riippuu ihmisen tai ihmisryhmän kokemuksista ja sopimuksista, mikä heille on keskeistä eli itse tapahtuma ja mikä ”vain” kontekstia. Osallistujat voivat valinnoillaan vaikuttaa siihen, mitkä asiat nousevat tilanteen keskipisteeksi. (Omassa aineistossani esim. ruoanlaitto ja jalkahieronta ovat sivuilmiöitä, kun taas jossakin toisessa kontekstissa ne voisivat hyvin olla pääasioitakin.)

Goffman (1974) käsittää kontekstin kehukseksi, joka ”ympäröi tarkasteltavaa tapahtumaa ja antaa resursseja sen oikeaan ymmärtämiseen.” (Goodwinin ja Durantin 1992: 3 mukaan.) Puheen voi käsittää hierarkkisesti järjestyneeksi, ja eri huomioiden kontekstista voivat soveltaa järjestyksen eri tasoille. Sama teksti tai puhe voi siis olla konteksti jollekin siihen upotetulle ja yhtä aikaa olla myös toisen puheen kontekstualisoimaa. Bauman (1992: 125–146) analysoi tarinaa, jossa proosakerronta kehystää tarinassa olevaa runoa ja samalla proosakerrontaa kehystää kertojan ja kuuntelijan välinen keskustelu. Tarinan ulkopuolinen puhe luo sopivan kontekstin tarinalle, ja tarinan sisäinen puhe (proosa) luo kontekstin toisenlaiselle puheelle (runolle).

Viittaaminen ja konteksti liittyvät toisiinsa indeksisen taustan käsitteessä. Indeksinen tausta (indexical ground) on keskustelijoiden yhdessä keskustelun aikana luoma konteksti, jonka perusteella indeksiset ilmaukset voidaan tulkita (Laury 1994: 451). Viittaukset tulkitaan siis kontekstin perusteella ja tätä kontekstia kutsutaan indeksiseksi taustaksi. Indeksinen tausta muuttuu jatkuvasti. Deiktiset elementit sekä nojaavat indeksiseen taustaan että toimivat muuttaakseen sitä (Laury 1997: 65–66), aivan kuten laajemminkin konteksti vaikuttaa kieleen ja kieli kontekstiin. Viittaaminen toimintana on perustavanlaatuisesti refleksiivistä: viittauksen kohteet identifioidaan suhteessa käynnissä olevaan toimintaan ja samanaikaisesti toiminta heijastuu ja muodostuu sen kautta, miten kohteisiin viitataan. (Etelämäki 2005: 12.)

Puhujan ja vastaanottajan jakama konteksti tulee entistä monimutkaisemmaksi, kun viittauksen kohde on yksi keskustelun osallistujista. Sellaisessa tilanteessa jokaisella viittaavalla muodolla on mahdollisuus muuttaa kaikkien osallistujien statusta. (Seppänen 2005: 41)

2.3. Roolipelin tasot

Roolipelaaminen sisältää kolme eri merkitysjärjestelmää, jotka ovat järjellinen todellisuus, pelin säännöt sekä pelattavan fantasian sisältö. Nämä merkitysjärjestelmät ovat yhteydessä toisiinsa, ja osanottajat esittävät niillä erilaisia persoonia. (Fine 1983: 3.) Fine käyttää järjestelmistä termejä *the primary framework*, *the gaming frame* ja *the fantasy frame* (mt: 205). Sanon itse näitä merkitysjärjestelmiä todellisuustasoksi, pelitasoksi ja fantasiatasoksi (ks. myös Silén 1998 ja Leppälahti 2002b).

Peliin osallistuva yksilö henkilöityy eri tasoilla eri tavoin. Todellisuus, jolle kaikki toiminta perustuu, on ihmisen vaikutusympäristö. Todellisuustasolla puhutaan asioista, jotka eivät välttämättä liity peliin millään tavalla, kuten vaikkapa opiskelusta, ihmissuhteista tai peliympäristöstä. Tämä taso ei varsinaisesti kuulu itse peliin, mutta käytännössä sitä esiintyy aina jonkin verran pelaajaryhmästä ja pelikerrasta riippuen. Todellisuustaso ei ole muista tasoista riippuvainen. (Fine 1983: 186.)

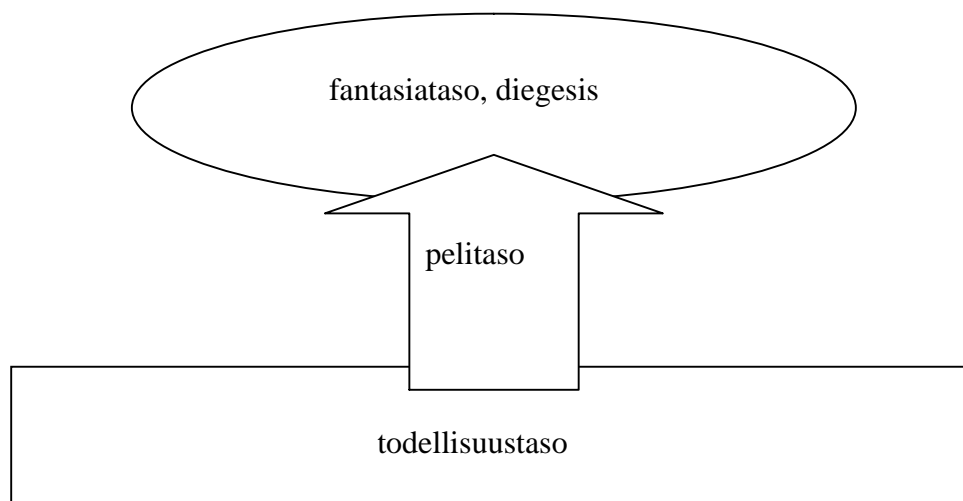
Seuraava taso on pelitaso, jolla toimii pelaaja. Hän liikuttaa (kuvaannollisesti!) hahmoaan ja soveltaa pelin sääntöjä. Pelaajan toimintaa säätelevät tosimaailman lainalaisuuksien sijaan pelin säännöt ja käytänteet. Pelitasolla pelaaja soveltaa pelin sääntöjä ja toimii niiden vaatimalla tavalla, esimerkiksi heittää noppaa tai merkitsee hahmonsa saaman vahingon hahmolomakkeeseen. (Mt: 186.)

Kolmannella eli fantasiatasolla pelaaja ei vain liikuta hahmoaan, vaan samastuu hahmoonsa. Hahmoidentiteetti on siis erillään pelaajaidentiteetistä. (Mt: 186.) Selvin esimerkki hahmoon samastumisesta ovat repliikit, joissa pelaajat sanovat ääneen sen, mitä

heidän hahmonsä sanovat pelissä. Kirjallisuustieteen termein tätä voisi kutsua mimesikseksi. Lasken fantasiatasolle kuuluvaksi myös muun keskustelun, jossa pelaajat kuvaavat hahmonsä tekemisiä. (Jaottelun ongelmallisuudesta ks. tuonnempaa.)

Roolipelitilanteessa reaali maailma (ja reaali taso) siis ympäröi peliä (ja pelitasoa), joka puolestaan ympäröi fantasiatasoa. Reaali maailman ja fantasian välille tarvitaan välittäjä. Edes seurueessa, joka pelaa yhdessä, ei arkikeskustelun lomassa esitetty hahmon repliikki ole ymmärrettävä. Jos muut kuitenkin ymmärtävät viittauksen peliin, käsitetään repliikki vitsiksi, ei osaksi tarinaa. Tämä johtuu sekä siitä, että pelitaso – konteksti, johon kuuluu peli – puuttuu, että siitä, että repliikki jää irralliseksi fantasiatason kontekstin puuttuessa. Fantasia tulee lähelle vasta yhteisestä sopimuksesta, kun aletaan pelata (tai ryhdytään puhumaan pelistä). (Ks. myös Leppälahti 2002a.)

Kuvio 1 havainnollistaa eri tasojen välisiä suhteita. Todellisuustaso on tiukasti kiinni reaali maailmassa, kun taas fantasiataso on täysin kuvitteellinen ja olemassa vain pelaajien ajatuksissa, aivan kuin pelaajien päiden yläpuolella leijuvana ajatuskuplana. Vaikka peli sijoittuisikin reaali maailmaan, tapahtumat ja tilanteet ovat aina ainakin osittain keksittyjä. Pelitason voi käsittää ikään kuin välittäjäksi reaali maailman ja pelin maailman, eli todellisuustason ja fantasiatason välillä.



Kuvio 1 Todellisuustason, pelitason ja fantasiatason välinen suhde.

Pelitaso on Finen jaottelusta tasoista kaikkein vaikein määritellä. Rajan vetäminen sekä pelitason ja todellisuustason että pelitason ja fantasiatason välille voi olla vaikeaa. Pelitason toimija, pelaaja, on fyysisesti sama kuin todellisuustason ihminen, joten pelaajan tehdessä jotain myös ihminen tekee saman teon. Ihmisen ja pelaajan aika paikallinen todellisuus on sama, kun taas hahmo toimii täysin toisessa ajassa ja paikassa. Toisaalta hahmoa ja pelaajaa yhdistää hahmolomake, joka on pelaajan vaikutusalueella, mutta kuvaa

hahmon ominaisuuksia. Pelaajan ja hahmon välinen emotionaalinen etäisyys taas vaihtelee pelaajan ja pelin mukaan. (Fine 1983: 4.) Pelaaja voi nimittäin valita, pelaako hän itseään hahmon takana, jolloin hän laittaa hahmon toimimaan kuten itse kyseisessä tilanteessa toimisi, vai pelaako hän hahmoa itseään, eikä anna omien toimintatapojensa vaikuttaa hahmon toimintaan (mt.: 4, Tea – Lee 2004: 1630). Pelitaso on joka tapauksessa luonteeltaan erilainen kuin muut tasot, sillä se ei ole itsessään merkitsevä, eli se ei pidä sisällään kokonaista ”todellisuutta” tai ”maailmaa” kuten todellisuus- ja fantasiataso. Sen sijaan pelitaso käsittää tiettyjä todellisen maailman elementtejä (esim. nopat, pelisäännöt), jotka vaikuttavat fantasiamaailman tapahtumiin. Pelitason tarkoitus on luoda fantasiatasoa todellisuustason ilmiöiden perusteella. On siis hyvin mahdollista, että pelitaso ilmenee keskustelussa eri tavalla kuin muut tasot.

Olen päätenyt tekemään tasojen välisen jaon analyysissäni seuraavilla perusteilla: Todellisuustasolla toimiessaan ihmisen ei tarvitse tietää mitään roolipelistä, sen maailmasta tai säännöistä. Fantasiatason toimija eli hahmo ei myöskään tiedä pelistä mitään, eikä tiedä olevansa vain hahmo pelissä, vaan hänelle fantasiamaailma on ainut olemassaoleva todellisuus. Jos siis jonkin lausuman toimijan, puhuteltavan tai referentin on tiedettävä jotakin käynnissä olevasta pelistä, kyseessä on pelaaja, ja lausuma kuuluu pelitasolle. Mikäli tietoa pelistä ei tarvita, lausuma kuuluu joko todellisuus- tai fantasiatasolle sen mukaan, onko toimija ihminen vai hahmo. Tämäkään jakoperuste ei ole täydellinen, sillä se ei kata aivan kaikkia ongelmatilanteita. Se tekee jaon kuitenkin tarpeeksi selkeäksi oman tutkimukseni tarpeita varten. Tietty ambivalenssi antaa tarkastelulle jopa paremman lähtökohdan kuin se, että jokainen lausuma olisi siististi luokiteltavissa.

Lacy (2006: 24) on ratkaissut pelitason ongelman toteamalla, että roolipelissä on vain kaksi Goffmanin esittämää kehystä (*Real World* ja *role-play frames*) yhtä aikaa ja erikoisessa suhteessa toisiinsa. Yksinkertaistettuna Lacy niputtaa analyysissään pelitason yhteen todellisuustason kanssa (mikä ei tosin kadota kaikkia pelitason monitulkintaisuuksia). Yardley-Matwiejczuk (1997: 77, Lacyn mukaan 2006: 27–28) puolestaan esittää, että roolipeliin kuuluu perusta (base) ja uskomustaso (belief space), joiden välisenä linkkinä on pelin osallistuja. Osallistuja on olemassa sekä perustassa että uskomustasolla, toisessa pelaajana ja toisessa hahmona, jota pelaa. Näin ainut vaatimus roolipeliä varten on se, että osallistuja kykenee vaihtamaan näkökulmaansa jatkuvasti ja täsmällisesti roolipelitilaan.

Finen (1983) määrittelemän pelitason olemassaolo ei ole kiistämätön. Tasojen jaottelu riippuu siitä, miten eri tasot määritellään. On mahdollista ajatella, että taso on olemassa vain, jos sille kuuluu erillinen, todellisesti tai kuvitellusti itsenäinen olento. Tällöin pelitasoa ei ole, vaan se kuuluu yhteen todellisuustason kanssa, hieman samaan tapaan kuin Lacy (2006)

esittää. Fine (mt.: 186) sen sijaan määrittelee pelitason niin, että sen toimijan eli pelaajan valintoja säätelevät pelin säännöt ja käytänteet. Itse olen tehnyt konkreettisen jaon sillä perusteella, mitä eri tasojen toimijoiden on tiedettävä pelistä. Näin ajateltuna pelitaso on olemassa, vaikka se luonnollisesti onkin tiiviissä yhteydessä todellisuustasoon. Mielestäni on kuitenkin yksinkertaisempaa ajatella todellisuus- ja fantasiatasojen välille jonkinlainen välittäjä kuin ajatella fantasian kasvavan suoraan todellisuustasosta.

Yardley-Matwiejczukin (1997: 77, Lacyn mukaan 2006: 27–28) ajatus pelin osallistujasta todellisuus- ja fantasiatasojen välisenä linkkinä on varsin mielenkiintoinen. Sen sisältämä ajatus, että pelaaja olisi olemassa fantasiatasolla hahmonaan, on mielestäni kuitenkin liian radikaali. Roolipelin perusajatus on mielestäni juuri siinä, että hahmo on näennäisesti pelaajasta riippumaton olento. Vaikka pelaajat samastuvat hahmoihinsa ja vaikka hahmoa pidettäisiin pelaajan diskurssimaailman minänä, niin pelaaja itse ei ole olemassa fantasiatasolla edes hahmonaan. Hahmo on pelitasolla pelaaja, mutta pelaaja ei ole fantasiatasolla hahmo.

Roolipelin eri tasot eivät ole jäykkiä tai selkeärajoja. Tasot vaihtuvat pelin edetessä nopeasti ja ihmiset lipsuvat ja liukuvat tasolta toiselle. Samalla myös hahmon sisäistämisen taso vaihtelee, niin että pelaajat siirtyvät hahmoon ja siitä pois. (Fine 1983: 183.) Tästä seuraa, että myös keskustelussa aiheet vaihtuvat toisinaan hyvin nopeasti ja keskustelu saattaa vaikuttaa hyvinkin repaleiselta. On myös muistettava, kuten Mäyrä huomauttaa (2003: 108, alaviite sivulta 96), että fantasiaan upotetut uudet tarinat voivat monimutkaistaa kolmen tason asetelmaa huomattavasti. Omassa aineistossani näin ei kuitenkaan tapahdu.

Roolipelin eri tasojen voi ajatella muodostavan erilaisia konteksteja. Fantasiatasolla liikuttaessa kuvitellaan, että merkitsevä konteksti on fantasiamaailma, joka ympäröi hahmoja. Pelitasolla konteksti sisältää ne elementit, jotka muodostavat pelin: säännöt, nopat ja pelaajat. Todellisuustason konteksti on itse tilanne, jossa seurue on kokoontunut yhteen. Todellisen maailman kontekstista siirrytään pelin kontekstiin puhumalla – pelkkä noppien esiin ottaminen ei tee keskustelusta peliä. Roolipeliä pelistä tulee puolestaan sitten, kun pelinjohtaja alkaa kuvailla pelimaailmaa ja pelaajat alkavat kuvitella hahmonsensa sen sisään.

2.4. Teoriasta analyysiin

Olen käsitellyt tässä luvussa suomen kielen pronomineja, kielen ja kontekstin suhdetta sekä roolipelin tasoja. Pidän aineistoni tarkastelun lähtökohtana sitä, että roolipelitilanteessa on kolme eri tasoa: todellisuustaso, pelitaso ja fantasiataso. Näistä ennen kaikkea todellisuustaso ja fantasiataso sisältävät täysin erilliset kontekstit. Nämä kontekstit liikkuvat ja muuttuvat jatkuvasti ja samanaikaisesti. Lisäksi fantasiataso kontekstia luodaan ja hallitaan lähes

ainoastaan kielellisesti. Haluan tarkastella erilaisten viittauskeinojen, ennen kaikkea pronominiin käyttöä tässä tilanteessa.

Olen pyrkinyt etsimään esimerkeistä tasoille tyypillisiä tapoja käyttää pronomineja ja selvittämään minkä vuoksi käyttö on juuri sellaista tai mihin juuri sellaisella käytöllä pyritään. Toisaalta tarkastelen myös tilanteita, joissa pronominiin käyttö on erilaista kuin kyseisellä tasolla yleensä, ja pohdin, miksi puhuja on valinnut ”tavallisesta” poikkeavan viittaustavan. Fantasiatasolla olen tarkastellut myös sitä, millaisia nominiviittauksia käytetään ja missä tilanteissa.

Olen päätenyt käsittelemään esimerkit tasoittain, vaikka muitakin mahdollisuuksia tietenkin olisi ollut. Yksi syy valintaani on se, että käsityksen saaminen pelitilanteesta on roolipeleihin tottumattomalle lukijalle todennäköisesti helpompaa, kun jako tehdään tasoittain. Esimerkiksi pronomineittain jaottelu olisi tehnyt vaikeammaksi seurata, mitä tilanteessa laajemmin oikeastaan tapahtuu. Mielestäni on kuitenkin ehdottoman tärkeää, että lukija saa selvän käsityksen kontekstista, joka on tutkimukseni kannalta olennainen. Uskon, että analyysin ja perustelujeni seuraaminen on näin helpompaa.

Toinen syy on se, että toisenlainen jako, esimerkiksi jako viittaustyypeittäin (viittaaminen itseen ja toisiin, omaan ja toisten hahmoihin, ei-pelaajahahmoihin jne.) ei olisi tuonut analyysiin juurikaan lisää selkeyttä. Koska jokaiseen näistäkin kategorioista olisi tullut useita erilaisia viittaustapoja, olisin joutunut käsittelemään samaa pronominia tai muuten samanlaisia viittauksia useammassa eri kohdassa. Kokonaiskuva eri viittaustapojen käytöstä olisi jäänyt epäselväksi.

Usein pelitilanteen keskustelu liikkuu lyhyenkin katkelman aikana useammalla kuin yhdellä tasolla. Olen käsitellyt esimerkit sillä tasolla, joka on niiden kannalta olennaisin, vaikka usein katkelmassa esiintyy muidenkin tasojen puhetta. Lisäksi rajanveto pelitason ja muiden tasojen välillä on toisinaan vaikeaa. Useimmat sellaisista esimerkeistä, jotka aiheuttavat ongelmia pelitason rajaamisen suhteen, olen käsitellyt pelitason yhteydessä. Näin olen pystynyt yhdellä kertaa tarkastelemaan pelitason rajoja.

Käsittelemän todellisuustason ensimmäisenä, koska todellisuustasolla pronominiin käyttö on melko suoraviivaista ja hyvin samanlaista kuin puhemielessä yleensä. Tämän vuoksi myös sivuutan todellisuustason melko lyhyesti. Todellisuustason jälkeen käsittelemän fantasiatasoa ja viimeisenä ongelmallisinta (ja kenties mielenkiintoisinta) pelitasoa. Pelitason tilanteiden käsittely on helpointa, kun lukijalla on jo todellisuustason ja fantasiatasoon perusteella selvä käsitys roolipelitilanteesta.

3. TODELLISUUSTASO

3.1. Ensimmäinen ja toinen persoona

Pöytäroolipelin todellisuustasolla persoona- ja demonstratiivipronomineja käytetään hyvin samaan tapaan kuin tavallisessa arkikeskustelussa (vrt. ISK). Käsittelemäni esimerkit kuuluvat aiheidensa perusteella selvästi todellisuustasolle. Kaikissa niissä käytetään persoonapronomineja viittaamaan paikalla oleviin ihmisiin.

Yksikön 1. ja 2. persoonan pronominit viittaavat todellisuustasolla puhujaan ja puhuteltavaan. Alla esimerkki tästä.

Esimerkki 1. (1:108–111)⁶

- | | | |
|---|------|--|
| 1 | Aki | Jaakko ku oot siinä ni (.) tuo mun reppu |
| 2 | | (0.3) |
| 3 | Aki? | ha ha |
| 4 | | (0.3) |

Aki kutsuu ensin Jaakkoa tämän nimellä ja puhuttelee tätä sitten yksikön toisessa persoonassa *oot* ja *tuo*. Nimen käyttö toimii tässä huomionherättäjänä, mutta varsinainen viittaus puhuteltavaan on normaalisti toisessa persoonassa. Samalla Aki viittaa itseensä käyttämällä ilmausta *mun reppu*.

Toinen esimerkki näyttää selvästi, miten pelikeskustelun lomassa voidaan puhua parin vuoron verran todellisuustason asioista. Tämä on erityisesti mahdollista silloin, jos peliä sillä hetkellä eteenpäin vievät henkilöt (useimmiten mm. pelinjohtaja) eivät osallistu todellisuustason keskusteluun.

Esimerkki 2. (5:383–395)

- | | | |
|----|--------|---|
| 1 | Arttu | kuuleeks tuo (0.7) °se on paikalla° |
| 2 | PJ | oli- jos sä olit samassa [paikassa |
| 3 | Elina | [joo mä- |
| 4 | | [mä |
| 5 | PJ | [kyllä sä kuulet sen |
| 6 | Arttu | [£se (--) mun muka(h)a£ |
| 7 | | (0.6) |
| 8 | Sepe | °sul on sitte (.) hapanimeläkastikkeen loppu° |
| 9 | Jaakko | joo [(.) mää syön sen huo[menna |
| 10 | (-) | [(sula) |
| 11 | PJ | [arvotaa |
| 12 | | onks teil joku kääpiö mukana (N) |
| 13 | | (0.7) |

⁶ Koodin ensimmäinen numero kertoo, missä katkelmassa, ja jälkimmäinen, millä riveillä aineistoa kyseinen esimerkki on.

Katkelman alussa pelinjohtaja ja kaksi pelaajaa puhuvat hahmojen kuulemasta äänestä. Riville 6 asti kaikki pronominit viittaavat fantasiatason hahmoihin. Kesken tämän keskustelun Sepe huomauttaa Jaakolle hapanimeläkastikkeen lopusta. Sepe viittaa Jaakkoon pronomiinilla *sul*, minkä jälkeen Jaakko itse käyttää itsestään *mä*-pronominia: hän syö todellisen, tässä maailmassa olevan kastikkeen. Heti näiden kahden vuoron jälkeen peli jatkuu häiriöttä. Tason vaihtuminen ei kuitenkaan ilmene Sepen ja Jaakon käyttämistä pronomineista, vaan selviää keskustelun aiheesta. Myös sen, että Sepe puhuu hiljaisella äänellä, voi tulkita viestiksi siitä, ettei hän halua puuttua käynnissä olevaan fantasiatasoa koskevaan keskusteluun.

Seuraava esimerkki kertoo *me*- ja *te*-pronomiinien käytöstä todellisuustasolla. Keskustelu koskee kaveripiirin yhteishoidossa olevaa mäyräpehmolelua. Molempien rivien *se* viittaa juuri tähän pehmoleluun.

Esimerkki 3. (2: 552–555)

- | | | |
|---|--------|--|
| 1 | Pasi | [ʔryyppäskö se teijän kans viikonloppunaʔ |
| 2 | Jaakko | joo [se ryyppäs |
| 3 | PJ | [me (otettii) se baarii mukaa= |
| 4 | Elina | [joo se oli |

Mäyrästä on puhuttu jo hetki ennen Pasiin rivillä 1 esittämää kysymystä, johon pelinjohtaja vastaa. Kun puheen kohteena oleva objekti on tässä maailmassa, on selvää, että myös ensimmäisen ja toisen persoonan pronomineilla viitataan ihmisiin eikä hahmoihin. Näin siis Pasiin *te* ja pelinjohtajan *me* viittaavat (olennaisesti) samaan tarkoitteeseen, seurueen osajoukkoon tai joukkoon, johon ainakin yksi seurueesta kuuluu. (Tässä tapauksessa osajoukkoon ja ainakin yhteen ulkopuoliseen.) Selväksi tulee, että Pasi itse ei kuulu *te*- ja *me*-pronomiinien osoittamaan ryhmään, kun taas pelinjohtaja kuuluu siihen. Tietysti myös puheenaihe, viikonloppuinen juominen, ohjaa tulkintaa todellisuustasolle.

Edellisessä esimerkissä pelinjohtaja käyttää *me*-pronominia ryhmästä, johon hän itse kuuluu. Laajemminkin aineistossani pelinjohtaja käyttää ensimmäisen persoonan pronomineja lähes pelkästään todellisuus- ja pelitasoilla (tai fantasiatason repliikeissä). Molemmilla tasoilla *minä*-pronomini viittaa ja *me*-pronomini sisältää saman fyysisen olennon, pelinjohtajan itsensä. Tätä lähes yksiselitteistä⁷ *minä*-pronominin käyttöä selittää se, että pelinjohtajalla ei ole omaa hahmoa, johon hän samastuisi samalla tavoin kuin pelaajat samastuvat hahmoihinsa.

Ensimmäisen ja toisen persoonan pronomiinien käytössä roolipelikeskustelun todellisuustasolla ei ole mitään erityistä huomattavaa. Niitä käytetään normaaliin tapaan,

⁷ Vrt. esimerkki 51 luvussa 4.2.

kuten edellä erittelemäni esimerkit kertovat. Ensimmäisen ja toisen persoonan pronominit viittaavat puhetilanteen kahteen välttämättömään osapuoleen, puhujaan ja puhuteltavaan. Monikon 1. ja 2. persoonan muodot ovat tulkinnanvaraisia: *me* saattaa sisältää puhujan ja puhuteltavan (ja muita ihmisiä) tai ryhmän, johon puhuja kuuluu tai samastuu, *te* voi puolestaan viitata moneen puhuteltavaan tai ryhmään, johon yksi tai useampi puhuteltava puhujan käsityksen mukaan kuuluu. (ISK: 703–707.)

3.2. Kolmas persoona

Kuten ensimmäisen ja toisen persoonan pronomineja, myös kolmannen persoonan pronomineja käytetään aineistoni todellisuustasolla hyvin tavanomaisesti puhekielen tapaan (vrt. ISK). *Hän-* ja *he-*pronomineja ei esiinny, vaan niiden sijasta käytetään *se-* ja *ne-*pronomineja. Näitä käytetään pääasiassa anaforisesti, kuten seuraavan esimerkin rivillä 2.

Esimerkki on tilanteesta, jossa Jaakko on pohtinut, miksi keittiössä haisee rommi, ja on päättänyt siihen, että hänen vieressään istuva Sepe haisee kaukaa haisteltuna rommilta.

Esimerkki 4. (2: 889–890)

- | | | |
|---|--------|---|
| 1 | Jaakko | [£ se tuoksuu <u>hyvälle</u> ha ha [mä vois in >tästä lähtien< |
| 2 | | [ruveta imppaamaa Sepeä ku se tuoksuu [noi hyvälle£ |

Jaakko viittaa Sepeen ensin pelkällä *se*-pronomiinilla, mutta myöhemmin tämän nimellä, ja lopuksi jälleen *se*-pronomiinilla. Jo ensimmäinen *se*-pronomini on anaforinen, sillä Jaakko ja muutkin ovat puhuneet Sepestä hetkeä aiemmin. Jälkimmäinen *se*-pronomini on hyvin selvästi anaforinen, sillä se viittaa samassa lausumassa olevaan korrelaattiin. Jaakko ei siis puhuttele Sepeä, eikä aineistosta selviä, että hän osoittaisi sanojaan erityisesti kenellekään muullekaan. Ilmeisesti Jaakko puhuu yleisesti kaikille tilanteessa olijoille.

Todellisuustasolla *se*-pronomini voi toimia myös täysin deiktisesti. Seuraavassa esimerkissä on näin, vaikka referentti, mäyräpehmolelun omistaja, ei ole edes läsnä puhetilanteessa. Aiemmin on keskusteltu pehmolelun parantelemisesta.

Esimerkki 5. (3: 568–577)

- | | | |
|---|--------|---|
| 1 | Jaakko | £o- oikeesti >siin ois ihan< [hyvä lahja sille |
| 2 | Arttu | [(lahjetta myöten |
| 3 | Jaakko | ku se tulee takas ni anneta- /siin on badgeri] takas |
| 4 | Arttu | semmonen tuon pitunen)] |
| 5 | PJ? | #joo# |
| 6 | | (0.6) |

Pehmolelu kuuluu oikeasti yhdelle kaveripiiriin tytöistä. Tämä oli lähtenyt juuri ennen aineiston nauhoittamista puoleksi vuodeksi ulkomaille ja jättänyt pehmolelun muiden

kavereiden yhteiseen hoitoon. Edeltävän keskustelun aikana kukaan ei ole kuitenkaan maininnut tyttöä, vaan keskustelu on pysynyt vain mäyrässä. Jaakon ensimmäisen vuoron viimeinen sana *sille* on ensimmäinen viittaus mäyrän oikeaan omistajaan. Läsnaolijoille tulee kuitenkin kontekstin perusteella täysin selväksi, ketä Jaakko *se*-pronominilla tarkoittaa, tai ainakaan kukaan ei millään tavoin ilmaise, ettei ymmärtäisi Jaakon viittausta.

Tällainen ensimmäisen pronominin referentin tarkka tunnistettavuus on mahdollista, koska keskustelijat ovat keskustellessaan yhdessä luoneet kontekstin, jonka perusteella ilmaukset tulkitaan (Laury 1994: 450–452.). Ensimmäisen *se* luottaa yhteiseen tietoon ja puhuteltavien yhteistoimintaan. Se voi myös kertoa referentin vähäisestä tärkeydestä. (Laury 1997: 128.) *Se*-pronominia käytetäänkin ensimmäisissä mm. silloin, kun uutta referenttiä ei tarvitse aktivoida kuulijoiden päähuomion kohteeksi. (Laury 1994: 450–452.) Edellisessä esimerkissä on kyse sekä siitä, ettei referenttiä tarvitse nostaa päähuomion kohteeksi, että siitä, että läsnäolijoilla on paljon yhteistä tietoa aiheesta.

”Säännönmukaisella” 3. persoonan käytöllä referentti suljetaan keskustelun ulkopuolelle (Laury 1997: 70, lainausmerkit Lauryn). Oma aineistoni ei tue tätä käsitystä tai vähintäänkin lieventää sitä. Aineistossani on todellisuustasolla useita tilanteita, joissa 3. persoonaa käytetään huumorin keinona. Tällöin kolmannen persoonan käyttö ei sulje referenttiä pois keskustelusta. Seuraavassa esimerkissä Pasi viittaa Sepeen tämän nimellä ja ainut, joka reagoi tilanteeseen sanallisesti, on Sepe itse. *Se*-pronomini viittaa edelleen samaan mäyrään, josta oli puhetta edellisessä esimerkissä.

Esimerkki 6. (2: 582–587)

- | | | |
|---|--------|-----------------------------------|
| 1 | Pasi | av Sepe £röyhtäyttää sitä£ |
| 2 | PJ | ha ha [ha ha [ha |
| 3 | Jaakko | [ha ha |
| 4 | Sepe | [en mää [tee mitää |
| 5 | Arttu | [°pou° |
| 6 | Sepe | £se on, se on mun <u>kimpussa</u> |

Molempien lausumien *se* tarkoittaa mäyrää ja Sepen lausuman *mä* Sepeä itseään. Pasin lausuman *se*-pronomini toimii deiktisesti, sillä pehmolelusta ei ole puhuttu vähään aikaan mitään. Osallistujien on tulkittava pronominin viittaussuhde tilanteen perusteella. Vaikka Sepe onkin ainut tilanteeseen sanallisesti reagoiva, on Pasin lausumalla selvästi muitakin kuulijoita. Pasin hymyilevä äänensävy ohjaa kuulijoita tulkitsemaan lausuman humoristisesti, ja niin nämä tekevätkin: pelinjohtaja Iikka ja Jaakko nauravat ääneen.

Oman aineistoni perusteella vaikuttaa siltä, että läsnäolijoista puhutaan kolmannessa persoonassa erityisesti silloin, kun tarkoitus on saada laajempaa huomiota seurueessa.

Tällaiset lausumat ovat useimmiten huumorin sävyttämiä, kuten tämä esimerkki ja aiempi esimerkki 4 näyttävät. Näitä tilanteita voi helposti verrata Seppäsen (1998) kuvaamiin tilanteisiin, joissa läsnäolijoista käytetään demonstratiivipronomineja kertomusten yhteydessä. Toisaalta voidaan ajatella, että leikinlasku jonkun paikallaolijan kustannuksella sulkee tämän osittain keskustelun ulkopuolelle (vrt. Laury 1997: 70). Ainakin se asettaa hänet tilanteessa erilaiseen asemaan kuin muut osallistujat, nimittäin hieman kauemmas puhetilanteesta. Korostaahan *se*-pronomini juuri diskurssimaailmaa ja referentin asemaa kertomuksessa (Seppänen 1998: 207–209).

4. FANTASIASO ELI DIEGESIS

4.1. Pelaajahahmoihin viittaaminen

Roolipelaaminen ei ole mahdollista ilman, että pelaajat ja pelinjohtaja toistuvasti viittaavat pelihahmoihin. Erilaisia viittaustapoja on monenlaisia. Osaa niistä käytetään selvästi tietynlaisissa tilanteissa, mutta osan käyttöyhteys ei ole kovin yksiselitteinen.

Seuraavassa käsittelen erilaisia viittaustapoja aloittaen persoonapronomineista ja edeten sitten demonstratiivipronomineihin. Lopuksi tarkastelen erilaisia nominiviittauksia, joissa osassa esiintyy myös demonstratiivipronomineja.

4.1.1. Minä ja sinä, me ja te

Pelaajat puhuvat aineistossani omasta hahmostaan lähes aina yksikön ensimmäisessä persoonassa. *Minä*-pronominia käytetään narratiivisissa teksteissä erityisellä tavalla, kuten esimerkiksi lainauksissa. (Hän sanoi: minä lähdän lomalle.) (Luukka 1994: 232.) Roolipelaamisen voi hyvin luokitella narratiiviseksi tekstiksi (ks. esim. Lacy 2006), joten tällainen lähestymistapa voi osaltaan selittää *minä*-pronominin käyttöä roolipelitilanteessa. Tämä käsitys sopii lisäksi hyvin yhteen sen käsityksen kanssa, jonka mukaan pelaaja esittää fantasiatasolla hahmoaan ja samastuu siihen (Fine 1983: 186).

Ensimmäinen esimerkki näyttää siis aineistossani hyvin yleisen tavan käyttää persoonapronomineja: pelaaja viittaa hahmoonsa yksikön 1. persoonan ja pelinjohtaja samaan hahmoon yksikön 2. persoonan pronominilla. Katkelma on keskeltä taistelukohtausta.

Esimerkki 7. (2:93–105)

- | | | |
|---|------|---|
| 1 | PJ | =>kuitenki<, (.) öö (0.6) Wilbur juoksi ohi, (.) |
| 2 | | sitte tulee:: (3.1) .h /joo, <u>Outin</u> hahmo. |
| 3 | | (1.9) |
| 4 | Outi | /no (0.9) en mä voi (.) tehdä mitään jo- (0.4) |
| 5 | | jos se ei oo mitää |
| 6 | | (0.6) |

- 7 PJ s- jääks **säki** vaan sitte siihe [odottamaa että joku tulis::
 8 Arttu [(seittemän kaa)
 9 (.)
 10 Outi nii, (0.6) et **mä** voin (0.5) miekalla hyökätä(m)
 11 (0.2)
 12 PJ selvä?

Pelinjohtaja kertaa katkelman ensimmäisillä riveillä pelin tilanteen ja siirtää sitten vuoron Outille viittaamalla tämän hahmoon. Seuraavan lyhyen vuoropuhelun aikana Outi ja pelinjohtaja neuvottelevat siitä, mitä Outin hahmo tekee. He viittaavat hahmoon säännönmukaisesti yksikön 1. ja 2. persoonan pronomineilla ja ilmaisevat näin samastavansa hahmon ja pelaajan (ainakin kielellisesti).⁸ Ensimmäisessä vuorossaan pelinjohtaja kuitenkin puhuu pelaajahahmoista eri tavoin. Palaan asiaan luvussa 4.1.5.

Aivan kuten pelinjohtaja, myös pelaajat viittaavat 2. persoonan pronomiinilla sen pelaajan hahmoon, jonka kanssa he keskustelevat. Seuraavassa katkelmassa Elinan hahmo keskustelee Artun hahmon kanssa.

Esimerkki 8. (4:126–152)

- 1 Arttu nii mitä #**sää**#
 [(.) haluat keskustella [**mun** kanssa
 2 Jaakko [mainitsit(ko sää) että [tota(noin)
 3 PJ [nii ne >tota ne pohis- kesk- poh-<
 4 kattelee sitä [porttia ja vähän niinku tutkii että
 5 Elina [ai pahus ku mää
 6 (.)
 7 Elina £no **mä** varmaan haluan keskustella siitä **sun** ase(h)es[ta
 8 (-) [hhh
 9 Elina tai siitä **sun** (.) taikasauvastaf
 10 (0.3)
 11 Arttu ftaikasau(h)[va
 12 Elina [£jos [se on näkyvillä ni **mä**,f
 13 PJ [mm
 14 (.)
 15 Arttu no se on **mun** selä:ssä=
 16 PJ =mm=
 17 Elina =joo. **mä** osotan sitä ja (.) oikein ihailevin (.) elein
 18 jo[tain (0.4) kehun si[tä (.) (ja)
 19 Arttu [no [(mä oon)
 20 PJ [>kyllä sä

⁸ Pelinjohtajan *sinä*-pronominin käyttö vahvistaa yksikön 1. pronominin käyttöä ja saattaa aloittelevien pelaajien kohdalla ohjata kielenkäyttöä. Olen nimittäin tavannut myös pelaajia, jotka puhuvat hahmostaan sen nimellä tai esimerkiksi *tämä*-pronomiinilla. Tapa lienee osittain myös peliseuruekohtaista.

21	Muutaman sanat oot< <u>tolta</u> [oppinu sitä (.) yleiskieltä
22	Arttu [#joo#
23	#joo# no mää otan sen itse asiassa <u>esille</u>
24	ja rupeen <u>puhistamaa</u> si[tä (---)
25	PJ [aa
26	se on pakko puhistaa <u>£sil</u> on <u>am</u> [muttu herranjumala£
27	Arttu [#nii#

Hieman ennen katkelmaa Elina on ilmoittanut hahmonsa menevän puhumaan Artun hahmon kanssa. Pelinjohtajan kerronta on keskeyttänyt tilanteen, kuten se on vähällä tehdä myös katkelman rivillä 3. Pelinjohtaja kuitenkin luopuu kerronnastaan huomattessaan Elinan ja Artun alkavan keskustella ja puuttuu keskusteluun ensin vain minimipalauttein ja myöhemmin laajemmilla kommentteilla. Pelinjohtajan rivin 20 *sä* viittaa Artun hahmoon ja rivin 21 *tolta* Jaakon hahmoon, mikä selviää laajemmasta kontekstista.

Koko keskustelun ajan Elina ja Arttu viittaavat omiin hahmoihinsa *mä(ä)*- ja toistensa hahmoihin *sä*-pronominilla. Näillä pronomivalinnoillaan he luovat tilanteen, jossa ovat osallisina he kaksi eli fantasiamaailman puolella heidän hahmonsa. Pelinjohtaja kommentoi tilannetta parilla huomautuksella (r. 20–21 ja 26) mutta tyytyy muuten antamaan ainoastaan minimipalautteita. Näin pronomien käyttö luo todelliseen maailmaan tilanteen, joka muistuttaa mahdollisimman paljon fantasiamaailman tilannetta: aktiivisia osallistujia ovat Elina ja Arttu.

Yksikön 1. persoonan pronomina voi käyttää eri tavoin eri tilanteissa. Sen (ja miksei muidenkin pronomien) eri variantteja voi käyttää hyväkseen siten, että tietynlainen pronomini kertoo lausuman ilmenevän myös fantasiatasolla eli olevan mimesistä.⁹ Yleisintä on se, että hahmo ”käyttää” yleiskielisiä pronomineja. Tällaista keinoa käyttävät esimerkiksi Sepe lausumassaan *@minä mene portat alas (0.5) hei hei@* ja pelinjohtaja ja Elina seuraavissa lausumissaan, jotka kuuluvat samaan keskusteluun, vaikkeivät olekaan aivan peräkkäisiä: *@missä on minun lapseni oletteko te nähneet minun lapsiani@* ja *@totta kai rouva lähdemme £välittömäs(h)ti etsimää (°heitä°)£@*. Näissä kaikissa esimerkeissä puhuja on käyttänyt myös äänensä muuttamista osoittamaan lausuman olevan mimesistä.

Seuraavassa tilanteessa Sepen hahmo on kiivennyt yksin korkean muurin harjalle ja löytää sieltä vasamia.

Esimerkki 9. (5:14–18)

1 Sepe no sit **mä** otan niitä mukaa toi halus niitä (.)

⁹ Jos pelin tasoja haluaisi tulkita hyvin tarkasti, voisi väittää, että ainoastaan tällaiset lausumat kuuluvat fantasiatasolle. Tämä ei olisi kuitenkaan pelaajan ja hahmon työnjakoa ajatellen mielekäs, sillä tällöin hahmon toimintaympäristö supistuisi pelkästään puhumiseen ja sen teot jäisivät pelaajan alueelle.

- 2 nuolenkärkiä ni **mä** vien niitä sille
 3 PJ [no se itse asiassa
 4 Vasamat ovat tota vähän eri asia
 5 siis ne eivät ole nuolenkärkiä ne niinkun niitä sellasia
 6 Jaakko metalli[boltti ne on taottu
 7 Sepe [joo no **mina** ei ummarta
 8 PJ mm
 9 Sepe **mä** vien ne silti

Sepen hahmo on siis tilanteessa yksin, ja Sepe keskustelee hahmonsa löytämistä vasamista pelinjohtajan kanssa. Sepe käyttää katkelmassa yhteensä neljästi yksikön 1. persoonan pronominia ja tarkoittaa joka kerralla hahmoaan. Rivin 7 pronomini on erimuotoinen kuin muut: muut ovat pikapuheisia *mä*-muotoja, tämä yleiskielisempi mutta ulkomaalaisittain murrettu *mina*. Lausuma *mina ei ummarta* vaikuttaakin hahmon repliikiltä. Hahmo puhuu pelissä hahmojen puhumaa kieltä vieraalla korostuksella, minkä pelaaja antaa kuulua omassa suomenkielisessä lainauksessaan.

Tässä Sepe käyttää repliikkiä kuitenkin varsin erikoisessa tilanteessa, sillä hahmolla ei ole ketään, kenelle hän puhuisi, ja vuoro on selvästi vastaus johonkin toisen sanomaan. Kuulostaa melkein päältä kuin hahmo keskustelisi pelinjohtajan kanssa. Tässä ei siis olekaan kyse mimesiksestä, vaan repliikki lienee pelaajan vastaus pelinjohtajan ja toisen pelaajan huomautukseen, ja tarkoittaa jotakin sellaista kuin ”no eihän mun hahmoni tuollaisia ymmärrä”. Kyse on oikeastaan tiedon ongelmasta: pelaaja ja hahmo tietävät eri asioita (Fine 1983: 187–196). Jos pelaaja ei tiedä, mikä ero on vasamalla ja nuolella, ei hahmokaan voi tietää asiaa, vaikka ero olisi esineitä katsoessa ilmiselvä. Joka tapauksessa esimerkki näyttää, kuinka fantasia- ja todellisuustasonkin asiat voivat sekoittua: Sepe ihmisenä ei tiedä vasaman ja nuolen eroa, joten ei sitä tiedä hahmokaan.

Seuraavassa esimerkissä Aki käyttää Artun hahmosta *sä*-pronominia. Tilanne poikkeaa aiemmista esimerkeistä siinä, että Akin (puhujan) hahmo ei ole aktiivinen fantasiatason tilanteessa, jossa Artun hahmo keskustelee Elinan hahmon kanssa.

Esimerkki 10. (4: 169–177)

- 1 PJ *£*siis sä huomaat ton panssari hohtaa
 2 se minkä se (.) otti siltä yheltä tyypiltä
 3 se /hohtaa£ (.) oliko sulla mitää muuta
 4 Arttu ei
 5 PJ sen panssari hohtaa minkä se nappas siltä yheltä tyypiltä
 6 mut se [ase on täysin (.) .hu
 7 Aki [nii ja se (.) **sul** on se (.) tikari
 8 Arttu ai nii joo [tikari
 9 PJ [tikari kans (.) se hohtaa [muuten

Pelinjohtajan ensimmäisen vuoron *sä* viittaa Elinan hahmoon. Tämä tarkastelee Artun hahmoa kiinnittäen huomionsa kaikkeen maagiseen, joka tällöin hohtaa hänen maaginsilmiinsä. Ensimmäisen vuoron *ton, se* ja *sulla* viittaavat Artun hahmoon. Pelinjohtaja siis vaihtaa keskustelukumppania kesken lausumansa siirtymällä puhuttelemaan *sä*-pronominilla Elinan sijaan Arttua. Pelinjohtajan kuvailtua, mikä kaikki Artun hahmon varustuksessa hohtaa, Aki korjaa Artun omaa aiempaa vastausta huomauttamalla, että Artun hahmolla on tikari. Tilanteessa olisi voinut hyvin odottaa esimerkiksi anaforisen *se*-pronominin käyttöä, sillä tällä hetkellä tietoa Artun hahmon tikarista tarvitsee pelinjohtaja, joka kuvailee näkyä Elinalle. *Sä*-pronominilla Aki suuntaakin sanansa Artulle. Hän siis haluaa kertoa tikarista Artulle, ja osoittaa samalla pelaavansa Artun eikä niinkään pelinjohtajan tai Elinan kanssa.

Yksikön 2. persoonan pronominin käytöllä osoitetaan, kenen kanssa pelataan, ja sillä voidaan nostaa omaksi pelikumppaniksi joku muu kuin oletusarvoisin pelikumppani.

Roolipelitilanteessa on useita mahdollisia puhuteltavia, ja erityisesti pelinjohtajan puhuteltava vaihtuu hyvin usein. Esimerkiksi taistelutilanteessa pelinjohtaja joutuu puhuttelemaan jokaisen taisteluun osallistuvan hahmon pelaajaa vähintään kerran kierroksessa. Siksi aineistossani onkin melko runsaasti tilanteita, joissa pelinjohtaja puhuttelee pelaajaa, joka (tai jonka hahmo) ei ole juuri ollut aktiivinen. Hallitakseen tällaisia tilanteita pelinjohtaja käyttää hyväkseen *sinä*-pronominin erilaisia variantteja. Ilmiö on varsin ymmärrettävä myös vanhojen murteiden pronominien käyttöön verrattuna (ks. esim. Mielikäinen 1981: 229). Pelaajien tai hahmojen nimiin turvautuminen on huomattavasti harvinaisempaa.

Pelinjohtaja käyttää puheessaan sekä peli- että todellisuustasoilla selvästi eniten pikapuheista muotoa *sä*, mutta sen lisäksi hän sanoo toisinaan *sinä* tai *sää*. Erityisesti *sinä*-muodon käyttöyhteys on hyvin selkeä. Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta pelinjohtaja käyttää *sinä*-muotoa kiinnittääkseen tietyn pelaajan huomion. Kerran pelaaja, jonka huomion pelinjohtaja haluaa kiinnittää, on juuri äänessä ja puhuu eri aiheesta kuin pelinjohtaja. Lähes aina kysymys on kuitenkin pelaajasta, jonka hahmo ei ole vähään aikaan toiminut, ja joka ei itse ole hetkeen ollut keskustelussa aktiivinen. Seuraavassa esimerkissä tilanne on juuri tällainen.

Esimerkki 11. (2: 950–958)

- | | | |
|---|------|---|
| 1 | PJ | sitte seuraavaks tulee:: (.) joku muu hyypiö, |
| 2 | | [sieltä jostaki pimeydestä lentää nuoli |
| 3 | Sepe | [mä haluan (.) kaksi (--) |

- 4 [ei mun tarvi (tietenkää)
 5 Jaakko [mm. nii, (>se kannattaa [justii nii<)
 6 PJ [anteeksi
 7 **sinähän** sen näätki (.) [pirulainen (.) .joo (0.4)
 8 Jaakko [(-) jälkee
 9 PJ tota **sää** huomaat siel on to[ta >sellanen< (.)

Pelinjohtaja ilmoittaa ensin tuntemattoman vastustajan hyökkäävän pimeydestä. Sepen ja Jaakon keskustelu ei liity pelinjohtajan vuoroon. Pelinjohtaja jatkaa vuoroaan hetken tauon jälkeen sanomalla *anteeksi sinähän sen näätki*. *Sinä* viittaa tässä Outin hahmoon, joka on ainut, joka näkee pimeässä tarpeeksi pitkälle. Outi ei ole osallistunut keskusteluun hyvin pitkään aikaan. On mahdollista, että pronominia säestää jonkinlainen viittaava ele. Keskustelu jatkuu niin, että pelinjohtaja kuvailee, mitä Outin hahmo näkee. Tässä vaiheessa pelinjohtaja siirtyy käyttämään yksikön 2. persoonan pronominin muotoa *sää*.

Seuraava esimerkki puolestaan kuvaa vuoronvaihtoa taistelukierroksen aikana.

Esimerkki 12. (3: 194–205)

- 1 PJ °mm°(0.2) joten sitte se on uus kierros
 2 (0.8)
 3 Aki #mmhh#
 4 PJ **sinä**:::ensiksi °hetkinen°
 5 **sä** et oo vieläkkä tolkuissas vais[sii
 6 Aki [e.
 7 (0.2)
 8 PJ [no **sinun** vuorosi
 9 Aki [ha ha
 10 (1.1)
 11 Arttu (miks) mää:: [(- hyvä tos)
 12 Jaakko [<fire atth will>

Pelinjohtaja toteaa uuden kierroksen alkavan ja viittaa ensimmäisellä *sinä*-pronomiinilla Akin hahmoon. Aki on juuri hetkeä aiemmin keskustellut Jaakon kanssa, mutta pelinjohtaja ei ole osallistunut tähän keskusteluun, joten pelinjohtajan näkökulmasta Aki on uusi puhuteltava. Akin myönnettyä, että hänen hahmonsansa on yhä tajuton, pelinjohtaja siirtää vuoron eteenpäin jälleen käyttämällä *sinä*-pronominia: *no sinun vuorosi*. Tällä kertaa pronomini viittaa Arttuun pelaajana (ks. luku 5.2.).

Sinä-muoto on ilmeisesti painottomanakin tunnusmerkillisempi kuin *sä*- tai *sää*-muodot. Toki pelinjohtaja käyttää puhuteltavaa vaihtaessaan toisinaan myös lyhyempiä muotoja, mutta useimmiten valinta on *sinä*. Muutaman kerran pelinjohtaja käyttää *sinä*-pronominia, vaikka hahmo, jota käsitellään, ei ole tilanteessa uusi. Kerran käyttötilanne on

niin epäselvä, ettei voi tietää kenelle pelinjohtaja puhuu. Samalla myös puheenaihe vaihtuu. (ks. esimerkki 61 r. 5 *et sinä*.) Lisäksi yhden kerran pelinjohtaja käyttää *sinä*-muotoa saadessaan selvää omasta merkinnästään, jolloin hahmo/henkilö on tavallaan pelinjohtajalle itselleen uusi.

Sinä-, *sä*- ja *sää*-pronomien lisäksi muita pelinjohtajan käyttämiä ilmauksia hahmosta tai pelaajasta, joka tulee uutena pelin keskiöön, ovat esimerkiksi *sä puolestaa*, hahmon nimi, *tuo* ja *ne yhtet*.

Seuraavat esimerkit käsittelevät monikon 1. ja 2. persoonan pronomineja fantasiatasolla. Niissä tulee ilmi kyseisille pronomineille tyypillinen tulkinnanvaraisuus, sillä ryhmään, johon *me*- tai *te*-pronominilla viitataan, saattaa kuulua sekä pelaaja- että ei-pelaajahahmoja.

Esimerkki 13. (3: 634–639)

- | | | |
|---|--------|--|
| 1 | Outi | siis: kuinka paljon sä tarvitset että sä [pystyt kävelemää |
| 2 | Aki | [ette te tiää |
| 3 | PJ | ette tiedä ha |
| 4 | Outi | nii siis |
| 5 | Jaakko | me ei tietä= |
| 6 | Outi | =teor- [tioriassa |

Akin hahmo on saanut osuman, joten Outi, jonka hahmo osaa parantaa taikavoimin, kysyy Akilta, kuinka monta osumapistettä tämän hahmolta puuttuu, eli kuinka paljon hahmo tarvitsisi pisteitä takaisin pystyäkseen kävelemään. Aki vastaa *ette te tiää* ja pelinjohtaja *ette tiedä*. *Te*-pronominilla he viittaavat kaikkiin muihin hahmoihin, jotka eivät voi tarkasti tietää, kuinka pahan osuman Akin hahmo on saanut. Tässä on ilmeistä, että kaikki pelaajatkaan eivät tiedä Akin hahmon pistetilannetta, kun kerran Outi juuri sitä kysyy. On kuitenkin selvää, että *te*-pronominillaan Aki ei viittaa muihin pelaajiin, vaan hän ikään kuin muistuttaa näille, että vaikka he tietäisivät, heidän hahmonsakaan eivät tietäisi. Kyse on jälleen tiedon ongelmasta (Fine 1983: 187–196, ks. esimerkki 9). Jaakko vahvistaa vastaukset sanomalla saman asian ensimmäisessä persoonassa *me ei tietä*, tarkoittaen muiden paitsi Akin hahmoja. Itse asiassa hän voisi tarkoittaa Akinkin hahmoa, sillä tämäkään ei voi tietää pistetilannettaan, mutta koska Akin hahmo on muutenkin tajuttomana, on tämä varsin epäolennaista.

Edellä olevassa esimerkissä oleellista on se, mille tasolle *me*- ja *te*-pronominit viittaavat, eikä niinkään se, kuuluuko niiden tarkoitteisiin pelaajahahmojen lisäksi ei-pelaajahahmoja. Ei-pelaajahahmojen voi tulkita kuuluvan tarkoitteisiin, sillä aivan kuten pelaajahahmot, nekään eivät tiedä, kuinka pahasti Akin hahmo on haavoittunut. Seuraavissa kahdessa esimerkissä monikon 1. ja 2. persoonan pronominit viittaavat pienempiin joukkoihin, joihin molempii kuuluu yksi pelaajahahmo ja yksi tai kaksi ei-pelaajahahmoa. Ensimmäisessä

esimerkissä Elinan hahmo on lähdössä tutkimansa talon yläkertaan katsomaan, mistä kummitusmaiset äänet ovat peräisin.

Esimerkki 14. (5:581–583)

- | | | |
|---|-------|---|
| 1 | Elina | joo mä kyllä [viittaaan, vittaan teijät mukaa jos |
| 2 | PJ | [tää(---) |

Elinan hahmon seurassa on myös Artun hahmo ja kaksi ei-pelaajahahmokääpiötä, mikä on tullut ilmi jonkin aikaa aiemmin. *Teijät* viittaa siis hahmon seurassa oleviin hahmoihin. Seuraavassa esimerkissä tilanne on hyvin samankaltainen.

Esimerkki 15. (3: 732–738)

- | | | |
|---|--------|-----------------------------------|
| 1 | Elina | £joo mie lähen sinne niitten£ (.) |
| 2 | PJ | [sel(h)vä ha ha |
| 3 | Elina | [sis:: kattomaa sitä (.) |
| 4 | Jaakko | #joo# lähet meijän mukaa |
| 5 | Elina | sitä raatoo |
| 6 | PJ | .o(h)kei ha ha |
| 7 | | (0.6) |

Hetkeä aiemmin on keskusteltu siitä, ketkä lähtevät katsomaan taistelussa kuolleiden vihollisten ruumiita. Tähän mennessä lähtijöiksi ovat ilmoittautuneet Jaakon hahmo ja yksi nimeltä mainittu ei-pelaajahahmokääpiö. Elinan ilmoitettua hahmonsa lähtevän katsomaan ruumista, Jaakko vahvistaa asian sanomalla *lähet meijän mukaan*. Jaakon vuoron *meijän* viittaa siis niiden hahmojen joukkoon, jotka ovat lähdössä ruumiiden luo.

Monikon 1. ja 2. persoonan pronomineja käytetään fantasiatasolla samaan tapaan kuin niitä käytetään tavallisessa keskustelussa, mutta tason erikoispiirteet huomioiden. Pronominit viittaavat aina hahmoihin tai ei-pelaajahahmoihin, tai näiden muodostamaan ryhmään.

4.1.2. Se ja ne

Se-pronominia käytetään aineistossani usealla eri tavalla: anaforisesti, deiktisesti ja nominilausekkeen tarkenteena. Anaforisten ja deiktisten viittausten välille on usein vaikea tehdä eroa, eikä pelkkä korrelaatio olemassaolo kelpaa kriteeriksi eron tekemiseen (Laury 1997: 61, 86). Mielestäni on kuitenkin mahdollista sanoa, että toiset *se*-pronominit ovat anaforisempia ja toiset deiktisempiä. Myös selkeitä anaforisia ja deiktisiä pronomineja esiintyy aineistossani.

Fantasiatasolla *se*-pronominia käytetään useimmiten anaforisesti viittaamaan ei-pelaajahahmoon, joka on jo kerran nimetty (ks. luku 4.2.). Melko paljon tällä tavoin viitataan myös pelaajahahmoihin, ja useimmiten viittaaja on pelinjohtaja. Pelaajat viittaavat

aineistossani useimmiten toisen pelaajan hahmoon yksikön 2. persoonan pronomiinilla etenkin silloin, kun myös fantasiatason tilanteessa aktiivisia ovat juuri näiden pelaajien hahmot. Seuraavat esimerkit osoittavat kuitenkin, että myös *se-* ja *ne-*pronomineilla voi viitata muiden pelaajien hahmoihin, vaikka nämä olisivatkin tilanteessa aktiivisia.

Ensimmäisenä on esimerkki melko anaforisesta tavasta viitata toisen pelaajan hahmoon. Tässä Arttu viittaa viimeisellä rivillä Sepen hahmoon, joka on juuri toiminut.

Esimerkki 16. (2:18–24)

1	Sepe	joo no sit mä (.) lähen sitte sinne ku kerkiän
2		varmaa seuraavalla kierroksella sitte
3		(.)
4	PJ	<u>sel</u> [vä.
5	Jaakko	[(oota)
6		(1.4)
7	Arttu	pitäskö sitä ampua selekää
8		(0.2)

Arttu käyttää Sepen hahmosta pronominia *sitä*, mutta ei viittaa omaan hahmoonsa mitenkään. Tässä lausuman sisältö tukee selitystä sille, miksi Arttu käyttää juuri *se-*pronominia. *Se-*pronomini asettaa referentin eri ryhmään puhujan kanssa, ja on melko selvää, että kun puhuja ehdottaa jonkun hahmon ampumista, ei hän halua olla samassa ryhmässä ammuttavan kanssa. Pronominin *se* valitseminen olisi luonnollista myös toisesta syystä: *se* viittaa aiemmin mainittuun läsnäolijaan, mutta korostaa tämän roolia tarinan henkilönä (vrt. Seppänen 1998: 207–209). Arttu nostaa siis pronominivalinnallaan keskiöön hahmon eikä pelaajaa. Kun on puhe hahmon ampumisesta, on varmasti ymmärrettävää, että pelaaja haluaa tehdä selväksi eron hahmon ja tämän pelaajan välillä. Tässä Arttu ei myöskään viittaa omaan hahmoonsa, vaan jättää nollapersoonaa käyttäen lausumansa tekijän auki. Näin hän vähentää samalla yhteyttä itsensä ja hahmonsa välillä.

Seuraava esimerkki vaatii enemmän deiktistä tulkintaa kuin edellinen, sillä vaikka referenttiin on viitattu muutama vuoro aiemmin, välissä on käytetty *se-*pronominia muistakin referenteistä. Pelinjohtaja on pyytänyt pelaajia kertomaan, miten heidän hahmonsa asettuvat taistelua varten. On tullut selväksi, että suurin osa hahmoista asettuu riviin ja loput näiden taakse. Arttu on juuri ilmoittanut hahmonsa asettuvan rivin taakse.

Esimerkki 17. (1:328–337)

1	PJ	siis sääkää et mee rivii
2	Arttu	[no mul on se vitun
3	Pasi	[se ois aika [siistiä hitto [sukupuoleni [vaihtui taas
4	PJ	[aa se

- 5 Arttu [ja mul on [precise shotti siinä
 6 Jaakko [eihän se se on meijän
 7 ei se on [se on velho [eihän se tuu (.)
 8 Elina [(---)
 9 PJ [mikäs sun nimi olikaa
 10 Jaakko [riviin [eihän se osaa (ees) lähitapella
 11 Arttu [mitä
 12 PJ [mikäs sun nimi oli
 13 Jaakko velhot on [heikkoja tappelemaa

Tilanteessa on käynnissä samanaikaisesti useampi keskustelu. Parhaimmillaan kolme ihmistä puhuu yhtä aikaa. Arttu keskustelelee pelinjohtajan kanssa, Pasi kommentoi Elinan hahmon ominaisuutta ja Jaakko oman hahmonsensa (ja kenties muidenkin) käsitystä Artun hahmosta. Arttu ja pelinjohtaja viittaavat Artun hahmoon yksikön 1. ja 2. persoonan pronomineilla. Artun toisen vuoron *mul on se vitun* viittaa hänen hahmonsensa aseeseen, samoin kuin seuraavan vuoron *siinä*. Kun Jaakko rivillä 6 aloittaa *eihän se* ja viittaa *se*-pronominilla Artun hahmoon, on samaa pronominia juuri aiemmin käytetty myös Artun hahmon aseesta ja Elinan hahmon sukupuolenvaihto-ominaisuudesta (Pasi rivillä 3). Vaikka Artun hahmoon on viitattu muutamia vuoroja aiemmin, vaatii Jaakon viittauksen ymmärtäminen silti myös kontekstista tietoa, eli se on osittain deiktinen. Sana *velho* varmaankin viimeistään selittää, mihin *se*-pronomini viittaa.

Jaakko käyttää tässä tilanteessa Artun hahmosta nimenomaan *se*-pronominia todennäköisesti siksi, että Arttu on juuri keskustelemassa pelinjohtajan kanssa. Jaakko osoittanee sanansa pelinjohtajalle, joka on ihmetellyt Artun hahmon ratkaisua. *Se*-pronominilla Jaakko asettaa sen referentin samaan ryhmään pelinjohtajan kanssa.

Seuraavassa tilanteessa Elinan ja Artun hahmot keskustelelevat keskenään (lähinnä elekielellä kielivaikeuksien vuoksi). Tilanne on alkanut jo hyvän aikaa aiemmin, mutta keskeytynyt sitten pelinjohtajan alkaessa kertoa kääpiöiden toiminnasta. Noin 28 vuoroa ja 42 riviä aiemmin tilanne alkaa uudelleen Artun kysymyksellä *nii mitä sää haluat keskustella mun kanssa* (ks. esimerkki 8). Aluksi sekä Arttu että Elina käyttävät hahmoistaan yksikön 1. ja 2. persoonan pronomineja. Pelinjohtaja puuttuu myös keskusteluun ja alkaa kommentoida hahmojen tekemisiä pelaajille.

Esimerkki 18. (4: 169–191)

- 1 PJ £siis sä huomaat ton panssari hohtaa
 2 se minkä se (.) otti siltä yheltä tyypiltä
 3 se /hohtaa£ (.) oliko sulla mitää muuta
 4 Arttu Ei
 5 PJ sen panssari hohtaa minkä se nappas siltä yheltä tyypiltä

6		mut se [ase on täysin (.) .hu
7	Aki	[nii ja se (.) sul on se (.) tikari
8	Arttu	ai nii joo [tikari
9	PJ	[tikari kans (.) se hohtaa [muuten
10	Elina	[£mä varmaa luulen et se (.)
11		en mä tiedä (.) £lataa sen jollain ih(h)meen
12		(.)
13	PJ	en(h)ergialla ha ha [ha ha ha
14	Elina	[£nii just£
15		(.)
16	PJ	mm::
17	Elina	kyllä mä silti sitä niinku sillee
18	PJ	Mm
19	Elina	[ja ja hämmästelen just [°mikä ihme se on°
20	PJ	[>mutta tuo rupee< (.) [mm
21	Arttu	[mä totani otan yhen luodin sieltä
22		totaini lippaasta ja näytän (sille sitä) (.) heh
23	Elina	@ok/ei@

Pelinjohtaja kertoo aluksi Elinalle, miltä Artun hahmo näyttää maaginsilmin katseltuna. Pelinjohtaja viittaa Artun hahmoon *se*-pronominilla. Rivillä 10 Elina ja myöhemmin rivillä 22 Arttu siirtyvät viittaamaan toistensa hahmoihin *se*-pronominilla. Tässä merkittävä vaikutus lienee sillä, että pelinjohtaja tulee mukaan keskusteluun. *Se*-pronominin käyttö on luonnollinen jatko pelinjohtajan käyttämälle anaforiselle *se*-pronominille. Pelinjohtaja myös asettuu ikään kuin välittäjäksi pelaajien välille, ja pelaajat alkavatkin puhua pelinjohtajan kanssa sen sijaan, että puhuisivat toisilleen. Myös *se*-pronominia käyttämällä voi näin luoda erilaisia tiimejä, ja valita sen, kenen kanssa haluaa pelata.

Aineistossani on myös kohtauksia, joissa pelaaja viittaa muiden pelaajien hahmoihin ja mahdollisesti ei-pelaajahahmoihin pronominilla *ne*. Seuraavassa viittaus on melko deiktinen. Pelinjohtaja kertoo Sepen hahmolle siitä, mitä tämä tekee.

Esimerkki 19. (4: 49–64)

1	PJ	tai no <u>sinä</u> (.) sä oot tullu suurin piirtein niihin aikoihin
2		tai hiippaillu vähän leiri,
3		et £onks täällä kuinka väkivaltaisen näköstä sakkia
4		[tällä hetkellä pai[kalla.£ (.) e-
5	Sepe	[nii
6	Jaakko	[oonks mää jo siihen mennessä rukoillu
7		(0.5)
8	PJ	mm todennäkösesti sä oot <u>sillä</u> hetkellä rukoile <u>massa</u>
9		>se (ei oo nimittäin) mikää <u>lyhyt</u> prosessi
10		[välttämättä (se voi kestää tunnin)<

- 11 Jaakko [joo (.) nii (sepä)
 12 Sepe en mä m- miks **ne** tekis mulle mitää
 13 en mä oo mitää [tehny=
 14 PJ [>/okei sä oot<
 15 Sepe =mä kävelen suoraa sisää ja totean [että mis on ruokaa.£
 16 PJ [/okei

Pelinjohtajan kuvailun keskeyttää rivillä 6 Jaakko, joka kysyy oman hahmonsa tilannetta hetkellä, josta pelinjohtaja kertoo. Kun pelinjohtaja on vastannut Jaakolle, Sepe kumoaa pelinjohtajan aiemmin esittämän kuvauksen siitä, miten hänen hahmonsa lähestyy muiden leiriä (r. 12–15). Hän aloittaa *en mä* ja viittaa tällä hahmoonsa. *Ne* puolestaan viittaa leirissä olijoihin. *Ne*-pronominin referenttiä ei ole aiemmin suoraan nimetty. Ainut samaan viittaava ilmaus on pelinjohtajan ensimmäisen vuoron *sakkia*. Se ei mielestäni kuitenkaan voi toimia puhtaasti anaforisen viittauksen korrelaattina, vaan pronominin ymmärtäminen vaatii myös deiktistä tulkintaa. Sanomalla *ne* Sepe asettaa oman hahmonsa eri ryhmään kuin muut hahmot, ja muut hahmot pelinjohtajan ryhmään. *Se* myös korostaa referentin roolia diskurssimaailman osana (Seppänen 1998: 207–209). Jos ottaa huomioon aiemmat muiden pelaajien negatiiviset reaktiot Sepen hahmoon (ks. esimerkki 16), voisi ajatella myös, että Sepe haluaa muistuttaa, että ne, jotka pystyvät tekemään hahmolle jotakin, ovat toiset hahmot, eivät pelaajat.

Aineistossani on ainoastaan kaksi tapausta, jossa pelaaja puhuu omasta sillä hetkellä pelattavana olevasta hahmostaan hahmon nimellä. Näitä poikkeuksia lukuun ottamatta pelaajat eivät mainitse hahmojensa nimiä kuin kysyttäessä. Näistäkin ainoastaan toisessa pelaaja käyttää kolmannen persoonan viittausta viitatessaan hahmoonsa. Toisen tapauksen käsittelen esimerkissä 40.

Seuraavassa esimerkissä myös pelinjohtaja viittaa *se*-pronominilla sen pelaajan hahmoon, jota puhuttelee. Pelinjohtajaa ohjaa todennäköisesti pelaajan esimerkki, mutta ainakin kerran aineistossani pelinjohtaja toimii näin oma-aloitteisesti. Silloin kyse lienee selvyuden vaatimuksesta. Tämän esimerkin tilanteessa hahmot ovat törmänneet kummitusnaiseen, joka etsii lapsiaan. Elinan hahmo on luvannut auttaa naista löytämään lapset. Osa pelaajista on ilmaissut hahmojensa pitävän kummitusten kanssa keskustelua typeränä.

Esimerkki 20. (5:1015–1018)

- 1 Elina [Tharamil on nyt ainaki tehny lupauksen
 2 jonka **se** varmaa yrittää,
 3 PJ #joo#
 4 Elina [pitää jo(h)s [(va(h)a mi(h)tenkää ma(h)hollist

- 5 Jaakko [no hei- [mä oon paladini
 6 PJ [£sehän anto sille jo pari vihjettäki
 7 jos sä yhtää muistat (.) mi(h)tä s(h)e sa(h)no

Elina käyttää lausumassaan hahmonsa nimeä ja demonstratiivipronominia *se*. Hahmon nimen käyttöön saattaa tässä tilanteessa vaikuttaa se, että Elinalla on pelissä myös toinen hahmo, Valanthe, jolla hän ei juuri tällä hetkellä pelaa.¹⁰ Toisaalta Elina siirtyy lausumallaan ikään kuin hahmonsa ulkopuolelle kommentoimaan tämän tekemisiä. Keskustelu ei siis oikeastaan kuulu enää fantasiatasolle, vaikka viittauksen referentti sinne kuuluukin. Elinan lausuma on eräänlaista pelin tarkastelua ja metapeliä: hän tuo muiden tietoon sen, minkä oikeasti tietää vain hänen oma hahmonsa.

Pelinjohtaja jatkaa rivillä 6 Elinan mallin mukaan käyttämällä *se*-pronominia lausumassaan sekä kummituksesta (subjekti) että Elinan hahmosta Tharamilista (datiiviadverbiaali). Pelinjohtaja käyttää useinkin hahmoista *se*-pronominia, mutta tässä erona on se, että pronominin referentti on lausuman puhuteltavan hahmo eli pelinjohtaja on juuri puhuttelemassa pelaajaa, jonka hahmosta on kyse. Pelinjohtaja jatkaa *jos sä yhtää muistat mitä se sano*. Tässä *sä* viittaa Elinaan pelaajana ja *se* kummitukseen. Taso vaihtuu fantasiatasolta (*sehän anto sille jo pari vihjettäki*) pelitasolle (*jos sä yhtää muistat*) ja heti takaisin fantasiatasolle (*mitä se sano*). *Se sano* kuuluu fantasiatasolle, sillä pelitason näkökulmastahan kummituksen repliikit sanoi pelinjohtaja.

On myös mahdollista tulkita koko pelinjohtajan lausuma fantasiatasolla olevaksi. Siinä tapauksessa pelinjohtajan viimeisen lausuman *sä muistat* viittaisi Elinan hahmoon. Pelinjohtaja siis vaihtaisi Elinan hahmoon viittaavaa pronominia kesken lausuman. Kallistun kuitenkin ensimmäiseen tulkintaan, sillä peleissä ei usein käsitellä hahmon sellaisia kognitiivisia prosesseja kuten muistamista. Hahmon muistaminen joko niputetaan yhteen pelaajan muistamisen kanssa tai pidetään itsestään selvänä, että hahmo muistaa tietyt asiat. Jos muistamista käsitellään erikseen, sitä tarkastellaan hahmon viisauden (wisdom) tai älykkyyden (intelligence) perusteella. Lisäksi aineistossani on useita nopeita tasonvaihteluja, mutta tämän kaltaisia siirtymiä demonstratiivipronominista persoonapronominiin on lähinnä pelitasolla (ks. luku 5.3.) peliteknisten termien yhteydessä. Tämä esimerkki muistuttaa enemmän sellaisia esimerkkejä kuin 54 ja 55, joissa puhutaan pelaajan kognitiivisista toiminnoista.

¹⁰ Elinan pelaama hahmo on oikeasti pariskunta, joka on kirottu siten, että niillä on yhteinen ruumis, jossa toinen elää päivällä ja toinen yöllä. Hahmon sukupuoli, luonne, taidot ja varustus vaihtuvat siis kahdentoista tunnin välein, mistä johtuen Elina pelaa vuorotellen kahdella hahmolla.

Pelinjohtaja viittaa aineistossani toisinaan hahmoihin *se*-pronominilla. Useimmiten tällaisissa tapauksissa pelinjohtaja kertoo referentistä jotakin jollekin toiselle pelaajalle. Ensimmäisenä esimerkki tällaisesta pronominkäytöstä. Katkelma on keskeltä taistelutilannetta, ja Pasiin hahmo on juuri lyönyt vihollista.

Esimerkki 21. (2:265–273)

- | | | |
|----|--------|--|
| 1 | Pasi | <u>perform</u> -heitto miten hyvältä se näytti (N) |
| 2 | | (.) |
| 3 | Outi | °okei° |
| 4 | | (.) |
| 5 | PJ | ei nyt [mitenkää eri::tyiseltä |
| 6 | Pasi | [ei kovin. |
| 7 | PJ | .hhhh se on <u>vaikeeta</u> näyttää ku sen |
| 8 | Aki | ha ha ha |
| 9 | Arttu | £vai[keeta taistelutilanteessa [näyttää <u>hyvältä</u> £ |
| 10 | Elina? | [°ha ha° |
| 11 | PJ | [mm |
| 12 | PJ | <u>ei</u> mut se /yrittää (kato [aina) |
| 13 | Arttu | [#no joo#. |
| 14 | | (.) mut se on vaikeeta |

Pasi heittää *perform*- eli esitysheiton selvittääkseen, miten hyvältä hyökkäys näytti. Pelinjohtajan vastattua Arttu toteaa, että taistelutilanteessa on vaikea näyttää hyvältä. Pelinjohtaja vastaa *ei mut se yrittää kato*. Hän siis selittää Artulle Pasiin hahmon pyrkimystä. *Se*-pronominin referentti on Pasiin hahmo, ja pronominin valinta kertoo siitä, että pelinjohtaja osoittaa puhuttelevansa jotakuta muuta kuin Pasiä.

Seuraava esimerkki on toisenlainen ja harvinaisempi. Siinä pelinjohtaja viittaa puhuteltavan hahmoon *se*-pronominilla. Aineistossani on muutamia vastaavia tapauksia.

Esimerkki 22. (1:339–342)

- | | | |
|---|--------|--|
| 1 | PJ | [mikäs sun nimi oli |
| 2 | Jaakko | velhot on [heikkoja tappelemaa |
| 3 | PJ | [hahmonimi |
| 4 | | (0.7) |
| 5 | PJ | >millä nimellä se kut[su itteesä< |
| 6 | Arttu | [Shareef |

Pelinjohtaja kysyy Artulta tämän hahmon nimeä. Ensimmäisellä rivillä hän viittaa Artun hahmoon pronomiinilla *sun*, mutta lisää rivillä 3 mielenkiintoisen ilmauksen *hahmonimi*. Aivan kuin pelinjohtaja ei tässä luottaisi siihen, että Arttu osaa kontekstin perusteella päätellä pelinjohtajan kysyvän hänen hahmonsa nimeä eikä hänen omaa nimeään. Kun Arttu ei heti

vastaa, pelinjohtaja esittää kysymyksen uudelleen, mutta nyt kolmannessa persoonassa: *millä nimellä se kutsu itteesä*. Tällä pelinjohtaja pyrkinee varmistamaan, että Arttu todella tietää, kenen nimestä puhutaan. Toisaalta kysymyksen muotoiluun vaikuttanee se, että muut hahmot eivät ole aiemmin tunteneet Artun hahmoa. Tämän vuoksi pelinjohtaja kysyy, millä nimellä hahmo *kutsu itteesä*. Viimeiseen kysymykseen Arttu vastaa sanomalla hahmonsä nimen.

Se- ja *ne-*pronomineja käytetään aineistossani luomaan pelaava ryhmä jonkun muun kuin referentin kanssa ja osoittamaan etäisyyttä referentistä, joka voi olla myös oma hahmo. Tällöin osoitetaan siirtymää pelin tarkastelutilaan. Etäisyyttä osoitettaessa voidaan myös asettaa referentti samaan ryhmään puhuteltavan kanssa. Kuten jo sanoin, *se-*pronominia käytetään aineistossani sekä anaforisesti että deiktisesti. Se voi toimia myös yhtä aikaa molemmilla tavoilla. Luvuissa 4.1.5. ja 4.2. käsittelen *se-*pronominia nominilausekkeen tarkenteena.

4.1.3. Tämä, nämä

Tämä- ja *nämä-*pronominit ovat aineistossani kaikkein harvimmin käytettyjä pronomineja. Seuraavat esimerkit ovat lähes ainoat aineistossani.

Ensimmäiset esimerkit ovat pelaajan puheesta. Hahmot liikkuvat maanalaisessa kaupungissa, jossa on alkanut näkyä myös kummituksia. Jaakko esittää ensimmäisen lausumansa melko yleisesti, mutta sen sisältämä repliikki on todennäköisesti suunnattu erityisesti hänen hahmonsä seurassa oleville ei-pelaajahahmoille.

Esimerkki 23. (5:988–995)

- | | | |
|---|--------|--|
| 1 | Jaakko | >voisin sanoa niinku< |
| 2 | | @kysykääpä seuraavalta tyypiltä jonka näätte |
| 3 | | että (0.6) ketkä tänne hyökkää@ |
| 4 | | (1.2) |
| 5 | Aki | mä en oo kysymässä niiltä yhtikäs mitää |
| 6 | PJ | /ha ha ha ha ha ha [ha |
| 7 | Jaakko | [/miksi nää pelkää |
| 8 | | [haamuja |

Vaikka Jaakon ensimmäisen lausuman repliikkiä ei liene kohdistettu kenellekään pelaajahahmolle, Aki reagoi siihen kieltäytymällä yhteistyöstä kummitusten kanssa. Tähän Jaakko esittää ihmettelevän kysymyksen *miks nää pelkää haamuja*. *Nää* viittaa tässä todennäköisesti olennaisesti muihin pelaajahahmoihin, joiden suhtautumisesta kertoo edeltävä Akin kommentti. Jaakon kysymystä selittää se, että hänen hahmollaan on ominaisuus, jonka vuoksi se ei pelkää juuri mitään. Lausuma onkin kenties tarkoitettu hahmon sanomaksi, vaikka Jaakko ei varsinaisesti muuta ääntään sitä sanoessaan eikä muutenkaan selkeästi

ilmaise siirtymää mimesikseen. Akin lausuma, johon Jaakko vastaa, ei todennäköisesti ole reaalistunut fantasiatasolla, sillä hänen hahmonsa ei ole Jaakon hahmon seurassa eikä siten kuule tämän pyyntöä. Keskustelu on eräänlaista metapeliä. Metapeliksi kutsutaan usein sitä, että pelaajat, joiden hahmot ovat eri paikassa, neuvottelevat siitä, mitä toisen hahmon kannattaisi tehdä.

On mahdollista, että Jaakko käyttää *nää*-pronominia samankaltaisesta syystä kuin sitä käytetään kahdessa Seppäsen (2005: 41–46) esimerkissä. Toisessa *tämä*-pronomiinilla säilytetään tasapaino kahden vastaanottajan välillä ja toisessa *näitä*-pronomiinilla pidetään osallistujakehikko avoinna niin, että useammalla kuin yhdellä vastaanottajalla on mahdollisuus ottaa seuraava vuoro. Jaakko ei kenties halua ratkaista, kenelle varsinaisesti puhuu. Jos hän valitsisi *ne*-pronominin, puhuteltava olisi todennäköisimmin pelinjohtaja. *Te*-pronomini taas puhuttelisi pelaajia. Lisäksi kumpi tahansa muista pronomineista toisi kysymykseen tunnun, että siihen odotetaan vastausta. *Nää*-pronomini jättää puhuteltavan auki ja samalla tekee kysymyksestä enemmän ihmettelevän kuin kysyvän. Käyttämällä *nää*-pronominia Jaakko kuitenkin osoittaa pronominin referenttien eli muiden pelaajien kuuluvan hänen omaan piiriinsä (Laury 1997: 103).

Toinenkin esimerkki *nämä*-pronominin käytöstä on Jaakon puheesta. Tilanne on taistelun alusta.

Esimerkki 24. (2:137–142)

- | | | |
|---|--------|--|
| 1 | PJ | te saatte- (>kenel<) on ready action ni saavat kyllä lyödä itse asiassa. |
| 2 | | ° <u>unohdin</u> melkein.° (0.2) elikkä (.) lyökää. |
| 3 | | (1.3) |
| 4 | Jaakko | <u>niin</u> . [e- ei me ei muut ehitty redittää ku [nää kaks |
| 5 | | [(N) |
| 6 | PJ | [/oikei |

Pelinjohtajan annettua lyömiskehotuksen Jaakko huomauttaa, etteivät muut kuin *nää kaks* ole ehtineet valmistautua lyömään. *Nää kaks* viittaa kahteen muuhun pelaajahahmoon. Mahdollisesti Jaakko haluaa ilmaisullaan asettaa oman hahmonsa ja lausumansa referentit samaan ryhmään, sillä heidän ovat yhdessä ryhtymässä taisteluun. Jaakko puhuttelee pelinjohtajaa, koska tällä on valta ratkaista sellaiset pelitekniset seikat kuin se, ovatko muutkin hahmot ehtineet valmistautua lyöntiin. Käyttämällä *nää*-pronominia Jaakko asettaa oman hahmonsa ja toisten hahmot erilleen pelinjohtajasta, joka edustaa heidän vihollisiaan.

Pidän hyvin todennäköisenä, että Jaakko on viitannut nonverbaalisesti niihin pelaajiin, joiden hahmoihin viittaa. He istuvat myös lähellä Jaakkoa pelitilanteessa, mikä on voinut osaltaan vaikuttaa pronominivalintaan. Tässä ei tarvitse juurikaan ottaa huomioon hahmojen

keskinäistä sijaintia fantasiamaailmassa, sillä demonstratiivideiksiksessä origo on puhujan senhetkinen paikka eikä sen ajan sijainti, josta hän kertoo (Laury 1997: 73). Fantasiatasolla voidaan rinnastaa siihen aikaan, josta puhuja kertoo.

Seuraava esimerkki on pelinjohtajan puheesta. Ilmaus *nämä kaks* viittaa tiettyihin kahteen pelaajahahmoon, jotka osaavat parantaa. Todennäköisesti viittausta on säästänyt jonkinlainen ele.

Esimerkki 25. (3:651–665)

- | | | |
|----|-------|--|
| 1 | PJ | [senki sä oot huomannu tosissaa että >(siin o iha)< |
| 2 | | se on ihan se on ihan ilmiselvää sillon ku (.) |
| 3 | | <u>nämä kaks</u> on tehny >(siinä)< välillä sellasia temppuja |
| 4 | | et >sillon ku ne u< [(-) kääpiöt haavottu |
| 5 | Arttu | [#nii# |
| 6 | PJ | ni ne laskee kätensä sen [päälle |
| 7 | Arttu | [#nii# |
| 8 | PJ | Näkyä sellanen <u>valk</u> onen <u>valo</u> hehku [vähän aikaa |
| 9 | Arttu | [#mm# |
| 10 | PJ | ja sitte niinku [.hhh taas hengitys tasaantuu |
| 11 | Arttu | [#joo# |
| 12 | PJ | Kautta ((/ehku)) sydän k- hyppää <u>käynti</u> in |
| 13 | | t(h)ai jo(h)tain [muu(h)ta vas(h)taavaa |

Pelinjohtaja kuvailee katkelmassa sitä, miltä maaginen parannus näyttää ihmisestä, joka ei ole koskaan sellaista nähnyt. Pelinjohtaja puhuttelee Arttua (*sä oot huomannu*) ja viittaa Jaakon ja Outin hahmoihin sanoilla *nämä kaks*. Tässä tuskin voi sanoa olevan kysymys siitä, että pelinjohtaja asettuu hahmojen kanssa samaan ryhmään, vaikka häntä ja hahmoja yhdistääkin tieto siitä, miten magia toimii. Sen sijaan pelinjohtaja tavallaan asettaa taikovat referentit eri ryhmään kuin puhuteltavan, joka ei ymmärrä magiaa. Sen lisäksi hän tekee jotakin esittelemisen kaltaista: hän kertoo hahmojen toiminnasta ja selittää sitä kuulijalle. Hänen voi siis ajatella esittelevän hahmojen toimintaa. Pidän kuitenkin lähes varmana sitä, että viittausta on tässä seurannut jokin ele, jonka tueksi pelinjohtaja on lopulta valinnut viittaavan pronominin.

Tämä- ja *nämä-*pronominin käyttö on aineistossani hyvin vähäistä, eikä niiden käytölle voi siksi esittää selkeää ympäristöä. Vaikuttaa siltä, että näitä pronomineja käytetään joko osoittamaan jonkinlaista yhteenkuuluvuutta referentin kanssa tai luomaan eroa referentin ja puhuteltavan välille. Pidän todennäköisenä, että näiden pronominin käyttö on tiiviisti yhteydessä nonverbaalisiin eleisiin, joten lisätiedon saaminen vaatisi videoitua aineistoa.

4.1.4. Tuo, nuo

Tuo- ja *nuo*-pronomineja käytetään aineistossani melko usein viittaamaan pelaajahahmoihin. Oletan, että *tuo*-pronominin käyttöön liittyy hyvin usein osoittava ele, mutta en pidä sitä välttämättömänä pronominin käytölle.

Ensimmäisessä esimerkissä pelaaja käyttää omasta hahmostaan *minä*-pronominia, mutta toisen pelaajan hahmosta demonstratiivipronomineja *tuo* ja *se*. Esimerkki on sama kuin esimerkki 9, ja se on tilanteesta, jossa Sepe hahmo on kiivennyt yksin korkean muurin harjalle ja löytää sieltä vasamia, jotka aikoo viedä Elinan hahmolle.

Esimerkki 26. (5:14–18)

- | | | |
|---|--------|--|
| 1 | Sepe | no sit mä otan niitä mukaa toi halus niitä (.) |
| 2 | | nuolenkärkiä ni mä vien niitä sille |
| 3 | PJ | [no se itse asiassa |
| 4 | | vasamat ovat tota vähän eri asia |
| 5 | | siis ne eivät ole nuolenkärkiä ne niinkun niitä sellasia |
| 6 | Jaakko | metalli[boltti ne on taottu |
| 7 | Sepe | [joo no mina ei ummarta |
| 8 | PJ | mm |
| 9 | Sepe | mä vien ne silti |

Sepe käyttää toisen pelaajan hahmosta pronomineja *tuo* ja *sille*. Käyttäessään pronominia *tuo* pronominin *sinä* sijasta pelaaja jättää puhuttelematta kanssapelaajaansa (tai tämän hahmoa) ja osoittaa näin selvästi, ettei halua keskustella asiasta toisen pelaajan vaan pelinjohtajan kanssa. Tässä tilanteessa hänen onkin luontevampaa puhua pelinjohtajalle kuin toiselle pelaajalle, sillä pelinjohtajalla on tilanteessa auktoriteetti ja myös tarve tietää hahmon ratkaisuksista, toisin kuin pelaajalla, jonka hahmo ei ole edes paikalla. Tässä puhuja siis valinnallaan luo tiimin, johon kuuluvat hän ja pelinjohtaja, ja jonka ulkopuolelle referentti jää (Seppänen 1998: 207–209). *Sille* viittaa samaan hahmoon kuin *tuo*, eli hahmoon, joka on juuri mainittu keskustelussa. *Se* toimii tässä normaalina anaforisena pronomininä.

Toisaalta Elina, jonka hahmoon Sepe viittaa, istuu tästä katsottuna pöydän toisella puolella, joten myös etäisyys on yksi mahdollinen sanavalintoja selittävä tekijä.

Seuraavassa esimerkissä käytetään toisen hahmosta normaaliin tapaan *sä*-pronominia, mutta myös demonstratiivipronomineja *tää* ja *tolle*. Katkelma on osittain sama kuin esimerkki 13. Akin hahmo on haavoittunut taistelussa.

Esimerkki 27. (3:634–647)

- | | | |
|---|------|--|
| 1 | Outi | siis: kuinka paljon sä tarvitset että sä [pystyt kävelemää |
| 2 | Aki | [ette te tiä |
| 3 | PJ | fette tiedä£ ha |
| 4 | Outi | nii siis |

- 5 Jaakko me ei tiietä=
 6 Outi =teor- [tioriassa
 7 Arttu [mä- mää koitan viestiä **tolle**
 8 että niinku kannetaa **tää** tonne
 9 leir(h)iin tästä [(.) >niinku< pois tais(h)teluken(h)täl[tä
 10 Outi [nii just [joo] tehdään (sillä tavalla)
 11 Jaakko [joo]
 12 Jaakko [k-
 13 [lähtekää kävelemää
 14 PJ [°joo°

Akin hahmo on tilanteessa tajuttomana, ja Arttu ehdottaa Outille, että heidän hahmonsansa voisivat kantaa Akin hahmon leiriin. Rivillä 7 Arttu sanoo hahmoaan *minäksi*, mutta käyttää Outin hahmosta pronominia *tolle* ja Akin hahmosta pronominia *tää*. On hyvin mahdollista, että sanoihin on liittynyt osoittava tai näyttävä ele, jota en videokuvan puuttuessa voi tulkita. Ilman videokuvaa on myös mahdollista sanoa varmasti, kenelle Arttu sanansa suuntaa. Hän ei todennäköisesti puhu Outille, vaikka viestin sisältö koskee tämän hahmoa ja Outi myös tulkitsee lausuman hahmoaan koskeväksi ehdotukseksi, koska vastaa *nii just joo tehdään (sillä tavalla)*. Luultavimmin Arttu puhuu pelinjohtajalle. Tilanne eroaa edellisestä esimerkistä siinä, että tässä hahmo, johon pelaaja viittaa, on samassa paikassa kuin puhujan hahmo. Pelaaja siis saattaa *tuo*-pronominin käytöllä rajata keskustelun ulkopuolelle myös sen henkilön, jonka hahmoon hänen lausumansa sisältö vaikuttaa, ja luoda tiimin pelinjohtajan kanssa. Tällöin peli muuttuu enemmän yhden pelaajan ja pelinjohtajan väliseksi tapahtumaksi kuin pelaajien väliseksi vuorovaikutukseksi.

Toisaalta hahmo, josta on puhe, ei ole paikalla, vaan ainoastaan sitä edustava pelaaja. Koska Arttu kuitenkin käyttää omasta hahmostaan sanaa *minä*, hän samastuu hahmoonsa, joten hänen olettaisi samastavan myös muut pelaajat näiden hahmoihin. Demonstratiivideiksissä origo on puhujan senhetkinen paikka eikä sen ajan sijainti, josta hän kertoo (Laury 1997: 73). Vaikka aika ja paikka ovatkin fantasiatasolla erilaiset kuin todellisuustasolla, on mahdollista ajatella, että origona toimii nimenomaan *puhujan* senhetkinen sijainti. Näin ollen Arttu voisi valita demonstratiivin sillä perusteella, missä hän itse on suhteessa niihin, joihin viittaa. Pelaajat yhdistävät usein hahmot pelaajiin voimakkaasti, joten ei olisi yllättävää, jos Arttu kuvastaisi *toi* ja *tämä* -pronominien valinnallaan pelaajien istumajärjestystä. Aki istuu Artun vieressä, mutta Outi toisella puolella pöytää. Ehkä siksi Akiin viittaa puhujalähtinen pronomini ja Outiin ei-puhujalähtinen (vrt. Larjavaara 1990: 95–96).

Kahdessa seuraavassa esimerkissä pelaaja käyttää *nuo*-pronominia viittaamaan (lähes) kaikkiin pelaajahahmoihin paitsi omaan hahmoonsa. Ensimmäisessä Akin hahmo on tajuttomana, toisessa Sepen hahmo pakenee toisten hahmojen selän taa jättiläisrottia, joita vastaan toiset juuri varautuvat taistelemaan.

Esimerkki 28. (3:478–479)

- | | | | |
|---|--------|--|-------------|
| 1 | PJ | jäätteks te <u>tähä</u> ihmettelemää | |
| 2 | Jaakko | [vois nyt (.) vähä raahata näitä [tänneemmäks ja | |
| 3 | Sepe | [(lisää) | |
| 4 | Aki | | [£mää ootan |
| 5 | | et mitä n(h)oi tekeef ha ha | |

Esimerkki 29. (1:158)

- | | | | |
|---|------|---|-------------------|
| 1 | Sepe | £sit mä juoksen suoraan (noita) kohti | |
| 2 | | ja niistä läpi£ (0.5) jos ne ei [estä | ((ruokaa suussa)) |
| 3 | PJ | | [siis, |
| 4 | | (1.2) | |

Edellisissä esimerkeissä puhujia yhdistää kaksi asiaa: he molemmat suuntaavat sanansa pelinjohtajalle ja heidän molempien hahmonsansa ovat jollakin tavoin erillään muista hahmoista. Ensimmäisessä esimerkissä pelinjohtaja on juuri kysynyt, mitä pelaajahahmot aikovat tehdä ja jälkimmäisessä pelinjohtaja on kuvannut Sepelle tämän hahmon tilannetta. Akin hahmo on tajuton muiden ollessa tajuissaan. Sepen hahmo on johdattamassa jättiläisrottia muiden hahmojen luokse ja pakenee itse. Hahmo ei ole myöskään ollut yhteydessä muihin hahmoihin vähään aikaan.

Nuo-pronomini ilmaisee sekä perinteisen näkemyksen (esim. Setälä 1973: 89) että Lauryn (1997: esim. 103) mukaan tiettyä etäisyyttä referenttiin, joko konkreettista tai sosiaalista. Tässä pelaajien konkreettinen etäisyys muista pelaajista on sama kuin koko aineiston ajan. Sosiaalinen etäisyys (joko pelaajien tai hahmojen välinen) on kuitenkin muuttunut, ja siihen vaikuttaa pelin sisäinen fantasiatason tilanne. Pelaaja ei koe hahmonsansa kuuluvan sillä hetkellä muiden hahmojen ryhmään, eikä siis koe muiden hahmojen kuuluvan omaan piiriinsä. Sen vuoksi pelaaja käyttää pronominia *nuo*. Sillä hän asettaa oman hahmonsansa eri ryhmään kuin muiden hahmot. Samalla hän asettaa muut hahmot erilleen myös pelinjohtajasta, sillä *tuo*-pronominin referentti ei kuulu puhujan eikä puhuteltavan piiriin.

Seuraavassa esimerkissä *nuo*-pronominin käyttöä ei voi perustella aivan samoin kuin edellä. Esimerkki on tilanteesta, jossa hahmot järjestäytyvät riviin taistelua varten. Pelaajat pohtivat myös sitä, miten soihdut kannattaa jakaa taistelijoille.

Esimerkki 30. (1:547–553)

- | | | |
|---|--------|---|
| 1 | Aki | siihen ketjukäteen sa(h)a kä(h)te[västi so(h)ihdun ha |
| 2 | Outi | [ha ha |
| 3 | Jaakko | mm |
| 4 | | (0.7) |
| 5 | PJ | /niin saa. [ketjukäteen saa aika mukavasti sen |
| 6 | Jaakko | [nii noi on varmaa vierekkäin siinä rivissä |
| 7 | | ku ne on vähän <u>ketjulla</u> <u>kiinnikkäin</u> ni |

Katkelman alussa äänessä on Aki, jonka kommenttiin Outi reagoi naurulla. Jaakon hyväksyvän minimipalautteen ja lyhyen tauon jälkeen pelinjohtaja aloittaa puheen. Hänen kanssaan lähes samanaikaisesti aloittaa Jaakko, joka viittaa pronomiinilla *noi* Akin ja Outin hahmoihin, eli hahmoihin, joiden pelaajat ovat vasta puhuneet. Jaakko voisi viitata niihin hyvin myös monikon 2. persoonassa. Hän valitsee *nuo*-pronominin mahdollisesti siksi, että haluaa viestittää asiaa erityisesti pelinjohtajalle, joka merkitsee kartalle hahmojen paikat. Toisaalta Jaakko saattaa pyrkiä laajempaan yleisöön lausuman lievän humoristisuuden vuoksi. *Nuo*-pronomini myös asettaa referentin sekä puhujan että puhuteltavan piirin ulkopuolelle. (Tosin tässä ei voi varmasti tietää, kuka on puhuteltava.)

Seuraavassa esimerkissä Jaakko käyttää *tuo*-pronominia Artun hahmosta puhuessaan Elinalle. Ennen katkelmaa Elina on ilmoittanut yrittävänsä keskustella Artun hahmon kanssa, ja mahdolliset kielivaikeudet ovat nousseet esiin. Tässä vaiheessa Jaakko puuttuu puheeseen.

Esimerkki 31. (4:34–44)

- | | | |
|---|--------------|---|
| 1 | Jaakko | [oot sä varmaa (.) itse asiassa nähnyki |
| | Arttu ja Aki | |
| 2 | taustalla | [(-- aika --) |
| 3 | Jaakko | ku mä oon opettanu tota |
| 4 | | aina [ku mul on ollu [aikaa |
| 5 | PJ | [tota [sielon- |
| 6 | Elina | [nii just |
| 7 | | se oli [sillon ku oli |

Tässä esimerkissä kannattaa huomioida, että Arttu keskustelelee taustalla Akin kanssa, eikä siis kiinnitä huomiotaan käynnissä olevaan keskusteluun, joka kuitenkin liittyy läheisesti hänen hahmoonsa. Artun ja Akin puheenaiheesta ei saa selvää, joten keskustelu voi joko liittyä tai olla liittymättä käsillä olevaan tilanteeseen. Jaakko suuntaa sanansa Elinalle, johon viittaa ensimmäisellä rivillä *sä*-pronomiinilla. Omaan hahmoonsa hän viittaa *mä*-pronomiinilla ja sitten Artun hahmoon pronomiinilla *tota*. *Tuo*-pronominin käyttöön vaikuttanevat samanlaiset tekijät kuin esimerkeissä 28 ja 29. Jaakon oma hahmo rukoilee tapahtumahetkellä, eikä Artun hahmo siis kuulu sen senhetkiseen piiriin. Toisaalta Jaakon

piiriin ei kuulu myöskään Elinan hahmo. Jaakko kohdistaa sanansa pelinjohtajan sijasta toiselle pelaajalle, mutta kuten edellä, jollekulle muulle kuin sille, jonka hahmoon pronomini viittaa. Hän siis osoittaa pelaavansa sillä hetkellä tuon toisen pelaajan kanssa.

Seuraava esimerkki on jälleen hieman erilainen. Tässä Arttu vaihtaa viittaustapaansa korjaamalla lausumaansa ennen kuin on lopettanut sen. Pelinjohtaja on juuri kertonut ei-pelaajahahmokäpiöiden toimista ja jatkaa sitä rivillä 3. Arttu aloittaa oman vuoronsa kesken pelinjohtajan selostuksen.

Esimerkki 32. (4: 366–376)

- | | | |
|----|-------|---|
| 1 | PJ | hmm |
| 2 | Arttu | pystyisin[köhän mä viestittämää tolle |
| 3 | PJ | [kipittelee vähän syrjemmäs siitä ovesta |
| 4 | | ja alkaa keskust-] |
| 5 | Arttu | kun totainnin] sä oot siinä mun kanssa keskustelemassa |
| 6 | | niin että mää (.) aion lähtee |
| 7 | | kattelemaa noita taloja <u>sisäpuolelta</u> |
| 8 | | kuhan mää tässä oon saanu syötyä ja, |
| 9 | | (.) |
| 10 | PJ | mm. |
| 11 | Arttu | oltua |

Pelinjohtaja on päättänyt edellisen vuoronsa hieman epämääräisesti, pitänyt pienen tauon ja sanoo sitten *hmm*. Tämän jälkeen Arttu aloittaa vuoronsa, jossa hän viittaa Elinan hahmoon pronomiinilla *tu*. Ennen kuin Arttu on ehtinyt esittää kysymystään loppuun, pelinjohtaja jatkaa aiemmin kertomaansa. Pöytäkeskustelun huomattessaan Arttu ei keskeytä vuoroaan vaan korjaa sitä. Korjauksesta kertoo diskurssipartikkeli *totainnin*. Diskurssipartikkelin jälkeen Arttu jatkaa vuoroaan viitaten nyt Elinan hahmoon pronomiinilla *sä*. Pelinjohtaja huomaa pöytäkeskustelun Artun korjatessa lausumaansa ja lopettaa oman vuoronsa kesken. Tulkitsen tilanteen niin, että Arttu yrittää ensin esittää kysymystään (tai kenties ennemmin ehdotustaan) pelinjohtajalle. Hän on tulkinnut pelinjohtajan lopettaneen vuoronsa, ja puhuttelee siksi tätä. Huomatessaan, että pelinjohtaja jatkaa omaa puhettaan, eikä hän siis saakaan tämän huomiota, Arttu korjaa vuoroaan niin, että suuntaa sanansa Elinalle. Mahdollisesti hän huomaa kiinnittäneensä Elinan huomion. Tässäkin siis lausuman alkuista *tu*-pronominin käyttöä selittäisi se, että puhuja pyrkii puhuttelemaan jotakuta muuta kuin referentin pelaajaa.

Tuo-pronominin käyttöyhteydet **pelinjohtajan puheessa** ovat hyvin samanlaisia kuin edellä luvussa 4.1.2 esittelemäni *se*-pronominin käyttöyhteydet. Ensimmäinen esimerkki on

kohtauksesta, jossa kaikki muut pelaajahahmot yrittävät kuunnella, mitä kohti juoksevan ja apua huutavan Sepen hahmon perässä tulee.

Esimerkki 33. (1:385–386)

- | | | |
|---|-------|---|
| 1 | (1.6) | ((pehmeää pöydännaputusta)) |
| 2 | (-) | °hyvä° |
| 3 | PJ | se kuulostaa kuin >paljon pieniä jalkoja< |
| 4 | | kipittäisi [> ton perässä< |

Pelinjohtaja viittaa Sepen hahmoon pronomiinilla *tuo*. Sisältönsä perusteella lausuma on suunnattu niille, joiden hahmot yrittävät kuunnella, eli muille pelaajille kuin Sepelle. *Tuo* kertoo siitä, ettei referentti kuulu pelinjohtajan senhetkiseen piiriin, muttei myöskään puhuteltavien piiriin. Tässä pelinjohtaja siis luo *tuo*-pronomiinilla asetelman, jonka ulkopuolelle hän sulkee referentin. Seuraavassa esimerkissä pelinjohtaja kysyy hahmojen tekemisiä autiokaupungissa.

Esimerkki 34. (5:488–493)

- | | | |
|---|------|--|
| 1 | PJ | missä h- mihi- |
| 2 | | mihin taloo Jaakko tai sinä oot menny |
| 3 | | eiku sä oot ollu saathan |
| 4 | | [>sun sun on pakko olla ton seurassa< |
| 5 | Outi | [siis |
| 6 | | ää [nii mä olen (--) |

Rivillä 2 pelinjohtaja viittaa Jaakon hahmoon Jaakon nimellä ja Outin hahmoon *sinä*-pronomiinilla. Ennen kuin kumpikaan ehtii vastata, pelinjohtaja toteaa itse, että Outin hahmon on pakko olla Akin hahmon seurassa (hahmot ovat kiinni toisissaan ohuella, katkeamattomalla metalliketjulla). Akin hahmoon pelinjohtaja viittaa pronomiinilla *ton*. Jo nämä kaksi esimerkkiä kuvaavat selvästi *tuo*-pronominin käyttöyhteyttä: pelinjohtaja käyttää sitä viitatessaan muihin kuin puhuteltavan hahmoon.

Viimeinen esimerkki osoittaa, että *tuo*-pronominin käyttö on mahdollista myös silloin, kun puhuja ei varsinaisesti suuntaa sanojaan kenellekään vaan puhuu ennemmin kuin itseksensä. Esimerkki on keskeltä taistelua.

Esimerkki 35. (2:766–783)

- | | | | |
|---|--------|---|------------|
| 1 | PJ | £AI yks juttu (0.8) /hetkinen °tietääköhän tuo sitä° (0.4) | |
| 2 | | > heitä <, (1.5) <u>kolme</u> no heitä /ker- (0.5) | ((hikkaa)) |
| 3 | | <kerran> (0.3) >(sä oot kuiteki)< | |
| 4 | | (0.2) | |
| 5 | Jaakko | <u>Mitä</u> | |

- 6 (0.2)
 7 PJ >paljo sul oli älykkyys<
 8 (0.9)
 9 PJ >(mä mietin et) onkohan siitä ollu [puhetta ton kans mitenkää.

Ennen katkelmaa pelinjohtaja on juuri ilmoittanut, että yksi ei-pelaajahahmoksäpiöistä on haavoittunut suuren rotan purtua tätä. Rivillä 1 pelinjohtaja viittaa Jaakon hahmoon demonstratiivipronominilla *tu*. Heti perään hän viittaa Jaakkoon pelaajana yksikön 2. persoonan käskymuodolla *heitä*. Tilanteen voi tulkita niin, ettei Jaakko ole lausuman alun puhuteltava, vaan että pelinjohtaja puhuu aluksi ikään kuin itseksensä. Hän ei oikeastaan voi suunnata kysymystään kenellekään muullekaan tilanteessa, sillä ainoastaan pelinjohtajalla ja Jaakolla itsellään on sananvaltaa Jaakon hahmon asioihin. Myös liitepartikkeli *-hän* kysymyksen verbissä *tietääköhän* viittaa siihen, että kysymys on itse asiassa pohdiskelu. Jaakkoa pelinjohtaja alkaa puhutella vasta käskiessään tätä heittämään noppaa, ja ennen kuin Jaakko ehtii vastata, pelinjohtaja jatkaa pohdiskeluaan rivillä 9. Tässä lausumalla saattaa jo olla joku muu puhuteltava – se, jolla olisi voinut olla asiasta puhetta Jaakon hahmon kanssa. Mahdollinen puhuteltava ei kuitenkaan käy ilmi aineistosta.

Tuo- ja *nuo-*pronomineja käytetään aineistossani viittaamaan hahmoihin lähes aina samanlaisissa tilanteissa. Niillä viitataan muiden kuin puhuteltavan hahmoon, ja niillä saatetaan tietoisesti luoda tiimi joko pelinjohtajan tai toisen pelaajan kanssa. *Tuo-* ja *nuo-*pronomineja käytetään siis tiimin luomiseen, kuten Seppänen (1998: 207–209) esittää.

4.1.5. Nominiviittaukset

Luukka (1994: 229) esittää, että jo pieni vaihdos ilmaisun keinoissa voi muuttaa vuorovaikutusta ja sen kautta merkitystä. Hän nostaa esimerkiksi sen, että henkilöön voidaan viitata nimellä pronominin sijaan.

Aina pelkät pronominit eivät riitä viittaamaan pelihahmoihin, joita tilanteessa on paljon. Aineistossani on jonkin verran tapauksia, joissa hahmoihin viitataan muuten kuin pelkillä pronomineilla. Tällaiset viittaukset tuntuvat keskittyvän tilanteisiin, joissa puhutaan joko yleisesti tai jollekulle muulle kuin lausuman referentille. Tällöin on tarpeen ilmaista melko selvästi, kenestä on puhe.

Ensimmäinen esimerkki on pelinjohtajan puheesta taistelun alusta, kun on siirrytty vuoropohjaiseen pelaamiseen.

Esimerkki 36. (2:93–94)

- 1 PJ =>kuitenki<, (.) öö (0.6) **Wilbur** juoksi ohi, (.)
 2 sitte tulee:: (3.1) .h /joo, **Outin hahmo**.

Pelinjohtaja käyttää samassa lausumassa kahta erilaista tapaa viitata pelaajahahmoihin. Toisesta hän käyttää hahmon nimeä *Wilbur*, kun taas toiseen hän viittaa sanoilla *Outin hahmo*, eli viittaa hahmoon tietyn pelaajan hahmona. Hahmon nimi on selvästi fantasiatason elementti, kun taas pelaajan nimen käyttö korostaa peliasetelmaa, jossa hahmoa pelaa Outi. Fokus siirtyy siis lausuman aikana fantasiatasolta pelitasolle. Tällaista vaihtelua tapahtuu aineistossani jatkuvasti, ja aivan erityisesti pelinjohtaja viittaa hahmoihin hyvin eri tavoin. Pelinjohtaja puhuu hahmoista toisinaan näiden nimillä tai jonkun hahmoina, kuten yllä. Puhuessaan hahmon pelaajalle pelinjohtaja voi käyttää myös *sun hahmo* -viittaustapaa, kuten alla.

Esimerkki 37. (1:597–603)

- | | | |
|---|------|-------------------------------------|
| 1 | PJ | mikä sun hahmon nimi nyt oli |
| 2 | | se oli [se Um:: |
| 3 | Outi | [Umraithril |
| 4 | | (.) |
| 5 | PJ | TÄ |
| 6 | | (0.3) |
| 7 | Outi | <Umraithril> |
| 8 | | (0.2) |

Tässä pelinjohtaja olisi voinut valita hyvin monista erilaisista viittaustavoista (vrt. esimerkki 22), mutta päätyy käyttämään ilmausta *sun hahmon nimi*. Pelinjohtaja valitsee kaikkein yksiselitteisimmän tavan kysyä hahmon nimeä, ja varmistaa näin, että toinen varmasti ymmärtää, mistä on kyse. Pelinjohtaja saattaa myös pitää kummallisena tiedustella jo pitkään tuntemansa ihmisen nimeä, vaikka toinen todennäköisesti nopeasti ymmärtäisi, että kysyjä kaipaakin hahmon nimeä. Pelinjohtaja käyttää tällaisia erilaisia jonkun hahmo-tyyppisiä ilmauksia melko paljonkin. Pelaajat eivät niitä juuri käytä, sillä aineistossani on vain yksi tällainen esimerkki – Akin käyttämä ilmaisu *ton hahmo*. Vuoro on hyvin irrallinen, joten sitä on vaikea tarkastella lähemmin.

Muutaman kerran aineistossani hahmoon viitataan jopa suoraan pelaajan nimellä. Pelinjohtaja tekee näin esimerkissä 34. Seuraavassa viittaaja on toinen pelaaja.

Esimerkki 38. (1:8–18)

- | | | |
|---|--------|---|
| 1 | Aki | [nii ja sitte vissiin |
| 2 | Jaakko | °(mä oon [onnistunu poltta <u>likalle</u>)° |
| 3 | Aki | [epäilisin että £Pasi ja (.) prinsessa [(jää) sinne£ |
| 4 | PJ | [kyllä. |
| 5 | Jaakko | [(tom) |

- 6 PJ e::n epäile.
 7 (-) Tän
 8 PJ >en usko.<
 9 Aki ookoo. (.) £prinsessasta mä uskoin£
 10 PJ .hhh se (.) [prinsessa ei halua olla lähellä sitä abolethia
 11 Aki [(et se jää ni)
 12 se halua mahdollisimman kauas järvestä
 13 mää voin [sanoa nii
 14 Aki [ookoo

Esimerkki on aivan aineistoni alusta, kun pelinjohtaja vielä osittain kertaa edellisen pelikerran tapahtumia. Ennen katkelmaa pelinjohtaja on pohtinut, kuinka monta ei-pelaajahahmokokkeäpiötä pelaajahahmojen matkaan lähti. Aki on juuri vastannut tähän kysymykseen ja lisää rivillä 3 oman arvionsa yhden pelaajahahmon ja yhden ei-pelaajahahmon tekemisistä: *epäilisin että Pasi ja prinsessa (jää) sinne*. Ensimmäisen persoonan taivutuksella Aki tarkoittaa itseään pelaajana, sillä pelaajana hänellä ei ole asiasta oikeaa tietoa, kuten hänen hahmollaan on, mutta hänellä on yhteys pelinjohtajaan, niin että hän voi esittää tälle epäilyksiään. Pasiin nimen puolestaan voi päätellä viittaavan fantasiatasolle, sillä Pasiin hahmo on heti perään mainitun prinsessan henkivartija. Aki käyttää sanaa *prinsessa* ilman *se*-tarkennetta. Prinsessan voi tulkita tässä sellaiseksi sosiaaliseen rooliin viittaavaksi nominilausekkeeksi, jonka referentti on itsestään selvästi tunnistettavissa jonkin ryhmän jäsenille. (vrt. Laury 1996: 174–175.) Pelinjohtaja kuitenkin käyttää omassa vuorossaan rivillä 10 *se*-tarkennetta mainitessaan prinsessan.

Myös Lacy (2006: 106) kertoo esimerkin pelaajan nimen käytöstä viittaamassa hahmoon. Pelaajan nimeä saatetaan käyttää hahmoon viitattaessa eri syistä. Yksi mahdollinen syy on se, että hahmon nimeä ei muisteta. Pidän mahdollisena myös sitä, että pelaajat eivät välitä tehdä kielellisesti eroa hahmon ja pelaajan välille, sillä kokemuksesta he tietävät, että muut pelaajat pystyvät kontekstin perusteella päättelemään, mitä he tarkoittavat. Erittäin epätodennäköisenä taas pidän sitä, että pelaajilla olisi vaikeuksia erottaa pelaajaa ja hahmoa toisistaan.

Toisin kuin Lacylla (2006), omassa aineistossani ei ole sellaisia esimerkkejä, joissa pelaajasta käytettäisiin hahmon nimeä. Tällainen nimien ristikkäinen käyttö kertoo siitä, miten helposti pelaaja- ja hahmoidentiteetit assosioidaan keskenään. (mt.: 106–107.)

Seuraavissa esimerkeissä pronomini- ja viittauslausekkeiden laajemmalla viittauksella pyritään muuhunkin kuin pelkkään hahmon varmaan tunnistamiseen. Näissä laajalla viittauksella tuodaan esille jotakin sellaista, jonka voisi selittää tarkemmin, mutta jonka ilmaiseminen käy nopeammin ja luonnollisemmin käyttämällä hahmon nimeä tai muuta tätä kuvaavaa ilmausta.

Seuraava on aineistoni ainoa kohtaus, jossa joku pelaajista viittaa toisen pelaajan hahmoon hahmon nimellä. Pelaaja (Jaakko) käyttää saman hahmon (Sepen hahmon Wilburin) nimeä kohtauksessa muutamaan kertaan, mutta lausuman sisältö on joka kerta oleellisesti sama. Kohtauksessa taistelu on juuri loppunut. Sepen hahmo Wilbur on juossut muiden hahmojen ohi juuri ennen taistelun alkua.

Esimerkki 39. (3:475–525)

- 1 PJ jätteks te tähä ihmettelemää
 2 Jaakko [vois nyt (.) vähä raahata näitä [tännemmäks ja
 3 Sepe [(lisää)
 4 Aki [£mää ootan
 5 et mitä n(h)oi teke£ ha ha
 6 Arttu mää tota [voisko
 7 Jaakko [mää rupeen karjumaa [**Wilburia**
 8 Arttu [voisko jo-
 9 Voisko joku:: totainnin
 10 käy[dä hakemassa sen äskeisen (mulle)
 11 PJ [AAh (.) Wilbur tota (.)
 -- Poistettu 33 riviä lähinnä pelinjohtajan kerrontaa Wilburin kokemuksista. --
 12 Jaakko mää karjun jossain vaiheessa @**Wi::lbu::r**@ ((kyllästynyt sävy))
 13 (.)
 14 PJ nuo rupee karjumaa >siin vaihees että< @Wil::bur::@ ((vihainen sävy))
 15 (.)
 16 Jaakko /eiku lähinnä k- [huuan että Wi::l-bur-tän-ne
 17 (-) [/ei.

Katkelman alussa pelinjohtajan kysyy, mitä hahmot aikovat tehdä. Aki vastaa ensimmäisenä ja hänen jälkeensä Jaakko Artun kanssa päällekkäin. Jaakko sanoo *mää rupeen karjumaa Wilburia*. Hahmon nimen käyttöä tilanteessa voi selittää se, että lausuma on eräänlainen puheaktin tiivistelmä. Katkelman viimeisillä riveillähän selviää, että Jaakko on tarkoittanut sanaa ”Wilbur tänne”. Hahmon nimeä käyttämällä Jaakko ilmaisee, että Sepen hahmon nimi on osa sitä viestiä, jonka hänen hahmonsansa karjuu.

Seuraava esimerkki on pelin loppupuolelta, kohtauksesta, jossa Elinan hahmo ja hänen kanssaan olleet hahmo ja ei-pelaajahahmot ovat juuri kuulleet naiskummituksen huudon yläkerrasta. Esimerkki eroaa aiemmasta siinä, että hahmon nimi ei ole toimijan paikalla.

Esimerkki 40. (5:561–571)

- 1 Elina mä kyllä (.) haluan käyä siellä £yläkerrassa£
 2 PJ j::o [£elikkä (.) sä lähet£ (0.4) (plälä) se tota
 3 Elina [ha ha

- 4 Elina mä- y- y- yrit- **mä** näytän niin:
 5 (0.3)
 6 Arttu? ((röyh))
 7 (0.4)
 8 itsevarmalta kun vain (0.6)
 9 **Tharamil** [voi,
 10 PJ [onks sulla bluffia yhtään
 11 Elina no on mulla vähän

Elina aloittaa kohtauksen normaalisti käyttämällä hahmostaan 1. persoonan pronominia ja jatkaa samoin toisessa lausumassaan (r. 4) *mä näytän niin itsevarmalta*, mutta tuo sitten esille hahmon nimen (r. 8–9): *kun vain Tharamil voi*. Lausumasta tulee näin aivan erilainen kuin jos Elina sanoisi: ”mä näytän niin itsevarmalta kun voin”. Käyttämällä hahmon nimeä hän korostaa hahmon kykyä näyttää itsevarmalta myös pelottavassa tilanteessa ilman, että hänen tarvitsisi erikseen selittää tätä ominaisuutta muille. Seuraavassa lausumassaan hän palaa taas pelinjohtajan kysymyksen linjaa seuraten tavalliseen 1. persoonan pronominin käyttöön (vaikka ilmaisutapa ”mulla on bluffia” viittaakin vahvasti pelitasolle).

Aineistossani on myös kaksi hahmoviittausta, jotka muistuttavat paljon ei-pelaajahahmoihin viittaamista (ks. luku 1.2.). Molemmat ovat muotoa *tuo (meijän)* + hahmon ammattiin viittaava sana. Seuraava esimerkki on kohtauksesta, jossa hahmot järjestäytyvät riviin taistelua varten.

Esimerkki 41. (1:254)

- 1 Jaakko [toi, **toi meijän maagikaan** ei varmaan tuu riviin=(sillei o)=

Jaakko esittää arvion Artun hahmon asettumisesta riviin. Lausuma lienee suunnattu melko yleisesti kaikille, kenties erityisesti pelinjohtajalle. Tässä ilmaus *toi meijän maagi* on humoristinen, sillä Artun hahmolla on oikeasti aseenaan rynnäkkökivääri. Muut hahmot eivät tunnista kivääriä, vaan luulevat hahmon olevan jonkinlainen maagi. Koska maageja pidetään yleisesti heikkoina lähitaistelussa, on hahmon oletetun ammatin mainitseminen tilanteessa olennaista: maagin voi olettaa jäävän taistelurivin ulkopuolelle. Toinen esimerkki on samankaltaisesta tilanteesta. Pelinjohtaja käyttää *tuo paladiini* -ilmausta todennäköisesti korostaakseen hahmojen ammatin vaikutusta näiden asenteeseen, kun talon yläkerrasta kuuluu lapsen itkua. Paladiinit ovat tempeliritareita, joilla on yleensä korkea moraalit.

Hahmoihin viitataan aineistossani siis monella tavalla pronomini- ja hahmoviittausten lisäksi. Muulla kuin pronomini- ja hahmoviittausten avulla voidaan tuoda esille jotakin olennaista tietoa tilanteesta tai hahmosta, johon viitataan.

Vaihtelu eri viittaustapojen välillä korostaa myös pelitilanteen tasojen nopeaa vaihtelua ja jatkuvaa tulkinnanvaraisuutta. Käyttäessään pelaajan nimeä puhuessaan hahmosta puhuja samastaa hahmon pelaajaan mitä voimakkaimmin. Hän ei tee kielellisesti eroa siinä, kumpi varsinaisesti toimii, vaan siirtää todellisuustason nimen fantasiatason merkitykseen. Puhuessaan hahmosta sen omalla nimellä puhuja puolestaan korostaa hahmon erillisyyttä. Jonkun hahmo -tyyppinen ilmaus asettuu näiden kahden väliin. Siinä puhuja kielellistää sekä sen, että hahmo on eri olento kuin pelaaja, että sen, että pelaajalla on kuitenkin jonkinlainen valta hahmoonsa, koska hahmo kuuluu pelaajalle.

4.2. Ei-pelaajahahmoin viittaaminen

Käsittelen ei-pelaajahahmoin viittaamista lähinnä voidakseni verrata eroja viitattaessa pelaajahahmoin ja ei-pelaajahahmoin. Poissaolijoihin viitataan eri tavalla kuin läsnäolijoihin (Seppänen 1998), joten jos roolipelikeskustelun aikana ei-pelaajahahmoin viitataan eri tavoin kuin pelaajahahmoin, voi yksi syy olla se, että pelaajahahmot todellakin koetaan jollakin tapaa läsnäolijoiksi.

Seuraavat esimerkit antavat hyvän kuvan aineistossani erittäin tyypillisestä tavasta viitata ei-pelaajahahmoin. Ensimmäisessä esimerkissä oleellinen on Sepen ensimmäinen vuoro, johon Jaakon vuoro ei liity.

Esimerkki 42. (5:34–36)

- 1 Sepe mutta nyt [täs on se (puoli et) **se elukka** oli tullu tänne jostain
- 2 Jaakko [mä en välttämättä tarvii enää ikinä mitää esineitä
- 3 Sepe mä haluan tietää mistä se oli tullu

Toisessa esimerkissä pelinjohtaja kertoo Sepelle, mitä ei-pelaajahahmoihmiset kertovat tapaamastaan kalasta.

Esimerkki 43. (4:430–434)

- 1 PJ kyllä sä oot siitä kuullut ainaki **ne yhet tota ihmiset**
- 2 jos oot vähänkään kuunnellu (.)
- 3 itse asias joku **niistä ihmisistä** sanoo et
- 4 @älä herranjumala siel on se kala vieläki ehkä odottamassa@
- 5 eh- sä et nää kyllä mitää kalaa siellä

Ei-pelaajahahmoin viitataan usein edellä olevien esimerkkien tapaan käyttämällä nominilauseketta, joka on muotoa *se/ne* + substantiivi. Substantiivi kuvaa usein hahmon rotua. Tällainen rotua kuvaava sana voi muodostaa ei-pelaajahahmoon viittaavan nominilausekkeen myös yksin, ilman *se*-tarkennetta.

Eräissä tapauksissa hahmon rotua kuvaavaan sanaan liitetään vielä hahmon asemaa tai jotakin sen (sen hetkistä) ominaisuutta kuvaava sana, kuten seuraavassa.

Esimerkki 44. (3:625–632)

- | | |
|----------|--|
| 1 PJ | [hh se tota (.) D- Diamata |
| 2 | [lähtee auttamaa sitä haavottunutta (.) kääpiötä |
| 3 Arttu | [£kannetaa[(ko) po(h)is tää£ |
| 4 Outi | [joo |
| 5 PJ | mut se tulee sun mukaa se se (.) |
| 6 | II- Ilmar (.) se oli joka ei saanu ollenkaa kaah- |
| 7 | [vammoja se (.) >(niiden)< [johtajakääpiö |
| 8 Jaakko | [njoo [hyvä |

Pelinjohtaja kertoo lausumassaan ei-pelaajahahmojen toiminnasta taistelun jälkeen. Hän viittaa kahteen ei-pelaajahahmoon näiden nimillä. Tällaista viittaustapaa käytetään toisinaan, jos kyseisten ei-pelaajahahmojen nimet ovat tiedossa. Aineistossani näin tekee lähes pelkästään pelinjohtaja, mikä on ymmärrettävää siksi, että pelinjohtajan keksimät ei-pelaajahahmojen nimet eivät välttämättä jää pelaajille mieleen.

Nimet muodostavat nominilausekkeet yhdessä demonstratiivipronominin *se* kanssa. Ensimmäisessä nominilausekkeessa on lisäksi diskurssipartikkeli *tota*. Yhteen kääpiöistä pelinjohtaja viittaa nominilausekkeella *se haavottunut kääpiö*, joka muodostuu määräisen artikkelin tapaan käytetystä *se*-pronominista, ei-pelaajahahmoa kuvaavasta adjektiivista ja ei-pelaajahahmon rotua kuvaavasta substantiivista. Viitattuaan viimeiseen ei-pelaajahahmoon tämän nimellä pelinjohtaja määrittelee tätä vielä tarkemmin ilmauksella *se (niiden) johtajakääpiö*.

Kaikissa tapauksissa ei-pelaajahahmon rotuun ei tarvitse viitata, vaan pelkkä asemaa kuvaava sana voi riittää. Tällaista käyttöä on esimerkissä 38 luvussa 4.1.5. Siinä Aki käyttää ilmausta *prinsessa* ja pelinjohtaja tämän jälkeen ilmausta *se prinsessa*.

Suuressa osassa viittauksia ei-pelaajahahmoihin on *se*-tarkenne, joka esiintyy toisinaan erisnimen kanssa. Viittauksia ei-pelaajahahmoihin määrittää sekä se, että toinen osallistujista tuntee puheena olevan henkilön paremmin kuin toinen että se, että kontekstissa on kyse uudesta, vain kuultuun perustuvasta tuttavuudesta. Juuri tällaisissa konteksteissa *se*-tarkenne usein esiintyy. (Larjavaara 1990: 163–164, Vilkuna 1992:134.) Pelinjohtaja tuntee luomansa ei-pelaajahahmot paremmin kuin pelaajat, ja pelaajien tuttavuus ei-pelaajahahmoihin perustuu ainoastaan siihen, mitä he ovat pelinjohtajalta kuulleet. (Fantasiatasolla hahmot ja ei-pelaajahahmot ovat useimmiten kohdanneet, mutta *pelaajien* tuttavuus ei-pelaajahahmoihin on etäisempi.) Samalla *se*-pronominia käyttämällä osoitetaan, että hahmo kuitenkin tunnetaan

tarpeeksi hyvin. *Se*-pronominihan ilmaisee referenttinsä olevan riittävän tunnettu senhetkisiä tarpeita varten (Etelämäki 2005: 15–16).

Seuraavassa katkelmassa esiintyy yhä nimiä, mutta myös selvästi deiktisiä *se*-pronominieja. Katkelma on pian suuria rottia vastaan käydyn taistelun jälkeen. Pelinjohtajan ensimmäisen vuoron *tästä* viittaa taisteluun.

Esimerkki 45. (3:424–437)

- 1 PJ [itse asiassa: **se:: Diamaatta**
 2 joka selvis tästä me- no y- yhellä osumalla
 3 ni se nappaa yhen (>sellasen<) rotanraadon
 4 ja lähtee roikottamaa £sitä r- .hh
 5 **Ruasarin** etee. (.) mitäs sinä teet£
 6 (0.6)
 7 Pasi kuka:: nap[paa
 8 PJ [no se (.) Diamaatta
 9 yks niistä kääpiöist se huomaa että @hyy-yy@ ((inhoaava ääni))
 10 (0.9)
 11 **se nappaa** >yhen niistä< rotanraadoista ja
 12 @/ka::to:: hihihii. @ **se menee** (0.5) ((ilkikurinen naisääni))
 13 **rupee** kirkumaa taas (et)
 14 @/pidä se kaukana minustaaa@ ((kimeä naisääni))

Aluksi pelinjohtaja viittaa ei-pelaajahahmojen ryhmään hyvin tyypillisesti: Hän käyttää kahden ei-pelaajahahmon nimeä, joista ensimmäinen muodostaa nominilausekkeen yhdessä demonstratiivipronominin *se* kanssa: *se Diamaatta*. Rivillä 5 toinen nimistä muodostaa nominilausekkeen yksin: *Ruasari*.¹¹

Pelinjohtajan jälkimmäisen vuoron lopussa (r. 11–13) hän viittaa molempiin äsken mainitsemiinsa ei-pelaajahahmoihin *se*-pronominilla. Tässä tapauksessa ainoastaan kontekstista ja hahmot tuntemalla voi päätellä, että se, joka rupeaa kirkumaan, on Ruasar, nirppanokkainen prinsessa, eikä suinkaan rottaa roikottava kääpiö. *Se* toimii tässä siis sekä anaforisesti että deiktisesti. Tavallinen anaforinen (tai deiktinen) *se*-pronomini onkin aineistossani kenties yleisin viittaustapa ei-pelaajahahmoon.

Aineistossani on myös muutamia viittauksia, joissa nominilausekkeen aloittava pronomini on jokin muu kuin *se*. Esimerkeistä ensimmäinen noudattaa muotoa demonstratiivipronomini + ei-pelaajahahmon rotua kuvaava sana. Tässä pelinjohtaja kuvailee

¹¹ Syy siihen, että juuri Ruasar muodostaa nominilausekkeen yksin, saattaa olla se, että Ruasar ei ole tavallinen ei-pelaajahahmo, vaan on pelaajille tällaista tutumpi. Selitys ei kuitenkaan ole täysin pitävä, sillä aineistossani on myös esimerkkejä, joissa Ruasariin viitataan kuten muihinkin ei-pelaajahahmoihin.

Sepelle sitä, miten tämä erään taikaesineen (*se yks ihme (.) esine*) avulla näkee ympärilleen pimeässä maanalaisessa kaupungissa.

Esimerkki 46. (1:277–280)

- 1 PJ sulla on se yks ihme (.) esine (.) [°tiedän° mutta (.)
 2 Sepe [°mm°
 3 PJ siitä huolimatta ni (.) se on-
 4 se näkee kaiken mustavalkosena ja sä oot- .hhhh
 5 syy minkä takia sä **noidenki** (.)
 6 **elukoiden päälle** melkein astuit oli se että (0.3)
 7 °ne (.) ne oli° harmaata elukoita harmaalla taustalla
 8 harmaassa ympäristössä (0.2) ha ha
 9 (0.8)

Pelinjohtaja käyttää ei-pelaajahahmoista – jättiläisrotista, joihin Sepen hahmo on törmännyt – pronominia *noi*. Vaikuttaa siltä, ettei tätä tilannetta voi käsittää siten, että referentti olisi puhujan piirin ulkopuolella (Laury 1997: 103). Pelinjohtajahan hallitsee ei-pelaajahahmoja koko ajan, eli niiden luulisi kuuluvan pelinjohtajan piiriin. Kun ottaa huomioon, että pelinjohtaja keskustelelee juuri yhden pelaajan kanssa, voi kuitenkin ajatella, että käytännöllisestä ei-pelaajahahmojen hallinnastaan huolimatta pelinjohtaja tarkoituksella asettaa rotat tässä oman piirinsä ulkopuolelle. Näin hän saattaa osoittaa, että ei sillä hetkellä ” koe rottia omikseen ” , eli ei samastu niihin.

Toisessa esimerkissä demonstratiivipronominin ja rotusanan välissä on määrän ilmaus *kaikki kolme*. Lisäksi pronomini on nyt *tämä*. Jaakko on onnistunut eräänlaisessa tietoa mittaavassa heitossa, ja pelinjohtaja kertoo tämän seuraukset.

Esimerkki 47. (2:783–788)

- 1 PJ [voi perr (0.3) .hh
 2 >siinä tapauksessa sä tie-
 3 sä oot itseasias< jotenkin onnistunut (0.2) siinä (.)
 4 kääpiöiden kanssa rupatellessa saamaan selville
 5 >että **nämä kaikki kolme kääpiötä** mitä täs on ne on naisia<
 6 (.)

Tässä pelinjohtajan ilmaus *nämä kaikki kolme kääpiötä* viittaa kolmeen ei-pelaajahahmokääpiöön, jotka ovat taistelemassa pelaajahahmojen rinnalla jättiläisrottia vastaan. Esimerkin voi tulkita rinnakkaiseksi edellisen esimerkin kanssa: käyttämällä *nämä*-pronominia ei-pelaajahahmoista pelinjohtaja osoittaa niiden kuuluvan hänen omaan piiriinsä. Tavallaan tilanteessa on myös ei-pelaajahahmojen esittelyä. Pelaajahahmot ovat kyllä jo

tavanneet kääpiöt, mutta nyt pelinjohtaja kertoo kääpiöistä oleellisen seikan, joka on aiemmin jäänyt huomiotta, siis sen, että kääpiöt ovat naisia.

Kun ei-pelaajahahmoon viitataan yksittäisellä pronominilla, on pronomini lähes aina *se*. Pari kertaa pronomini on kuitenkin jokin muu. Alla olevista esimerkeistä ensimmäisessä pelinjohtaja käyttää sekä *nämä*- että *ne*-pronominia hahmojen kimppuun käyneistä rotista. Elinan ensimmäinen kysymys johtuu siitä, että pelinjohtaja on kuvaillut rottia koirankokoisiksi. Jälkimmäisessä esimerkissä yksi pelaajista viittaa Ruasar-prinsessaan pronominilla *tuo*.

Esimerkki 48. (2:496–504)

- | | | |
|---|-------|---|
| 1 | Elina | [onks ne niinku |
| 2 | | <bernhardilaisen kokosia> vai niinku |
| 3 | | chihuahuan [kokosia °koiria° |
| 4 | PJ | [tässä puhutaan että tota (.) |
| 5 | | (mehä) puhutaan viis jalkaa pitkistä rotista |
| 6 | | °mä en oo varma onks ne laskenu <siihen koko->° |
| 7 | | >ku siis nämä ovat< sma:lleja kuitenkin > ne ovat< (.) |
| 8 | | PIE- siis ne ovat sellaisia niinkun <NORmaalin koiran kokosia> |
| 9 | | mut [> nämä ovat huomattavasti< äkäsempiä. |

Esimerkki 49. (3:122–126)

- | | | | |
|---|--------|--|--------------------------------------|
| 1 | Jaakko | [nii (.) | [ja sua ei oo tuijotettu samal(lail) |
| 2 | PJ | | [#no# ootte te aika pitkää |
| 3 | Jaakko | ku tota tuijotettii sen jäläkee [ku | |
| 4 | PJ | | [#mm# |
| 5 | | (0.3) | |

Mielenkiintoista edellä olevissa esimerkeissä on se, että käyttämällä pronomineja *tuo* ja *tämä* pelaaja ja pelinjohtaja asettavat ei-pelaajahahmot kokemuspiiriin eri tavoin kuin käyttämällä *se*-pronominia. *Nämä* asettaa puhujan kokemuspiirin sellaiseksi, että viittauksen kohde kuuluu piiriin sisään (Laury 1997: 103). Samalla puhuja esittelee kohteen puhuteltaville (Laury 1997: 58–60), mikä sopiikin pelinjohtajan asemaan. Erityisesti tässä esimerkissä 48 pelinjohtaja hyvin selvästi esittelee rottia pelaajille kertomalla näistä olennaista tietoa. Tilanne on samankaltainen kuin edellisessä esimerkissä 47. *Nämä*-pronominia seuraavat *ne*-pronominit ovat anaforisia.

Tuo ja *nuo* puolestaan asettavat referentin sekä puhujan että kuulijan piiriin ulkopuolelle. Jaakko puhuttelee esimerkissä 49 Elinaa, jonka hahmoon ensimmäisen rivin *sua* viittaa. Pronominilla *tota* Jaakko viittaa prinsessa Ruasariin, hahmoon, joka on pelinjohtajan

hallinnassa. Jaakko käyttää *tuo*-pronominia osoittaakseen, että pronominin referentti, ei kuulu hänen omaansa eikä Elinan piiriin. Sen sijaan Ruasar kuuluu pelinjohtajan piiriin.

Elinan kaksi hahmoa¹² aiheuttavat aineistooni epätavallista vaihtelua. Aineistossani hahmoista on pelattavana vain toinen, ja ei-pelattavaan hahmoon viitataan toisinaan kuin ei-pelaajahahmoon nominilausekkeella *se Valanthe*. Tämän vuoksi käsittelen seuraavan esimerkin tässä luvussa. Se osoittaa selvästi, miten vahvasti pelaaja ja hahmo assosioidaan silloinkin, kun hahmo ei ole juuri pelattavana.

Elina itse puhuu toisesta hahmostaan yleensä tämän nimellä. Usein hahmoon kuitenkin viitataan aivan kuin pelaajahahmoon. Tämä hyvin narratiivissävyinen katkelma on tilanteesta, jossa pelinjohtajan kertoo edellisen pelikerran tapahtumia silloin poissa olleelle Outille.

Esimerkki 50. (2:390–423)

- | | | | |
|----|--------|--|-------------|
| 1 | PJ | <u>s</u> illon siinä <u>ve</u> nematalla | |
| 2 | | ku tuo yritti pitää sitä Wilburia:: (0.4) | |
| 3 | PJ | [suututtamasta haamua liian pahasti s- ni (.) | |
| 4 | Aki? | [ha ha ha | |
| 5 | PJ | se oli silloin se (.) <u>V</u> alanthe tietysti vielä ni | |
| 6 | | (1.6) | |
| 7 | PJ | [ha ha ha ha | |
| 8 | Elina | [nainen | |
| 9 | Aki | [ja ilman vaat- (.) <u>f</u> ilman panssaria | |
| 10 | | [siinä vaihees | |
| 11 | Elina | [nii ilman panssaria pelkää | |
| 12 | | (0.2) | |
| 13 | PJ | v- <u>m</u> ärät vaatteet se oli käyny <u>u</u> imassa sitä:: (0.4) | |
| 14 | | sitä kelloa sieltä nin (.) | |
| 15 | | > se oli vä[hä vieläki vähä kostee ni< .hhh | |
| 16 | Outi | [aa | |
| 17 | PJ | se sitte <u>h</u> a(h)las tä(h)tä syli(h)in[sä (vo(h)i v(h)i | ((esittää)) |
| 18 | Aki | [ha ha ha | |
| 19 | PJ | ha ha ha <u>f</u> ja Wilburi oli aivan (.) | |
| 20 | | onnelli(h)nen | [ha ha |
| 21 | Outi | [ha ha ha ha ha | |
| 22 | | (0.4) | |
| 23 | Elina | ei rimpuillu | |
| 24 | PJ | °ha ha ha° .hhhh | |
| 25 | | (.) | |
| 26 | Jaakko | ÄÄ::-Ä | |
| 27 | PJ | <u>f</u> kyllä se yritti siinä vaihees jotaki tehdä | |
| 28 | | ku sä rupesit (st niinku) | |
| 29 | | (0.2) | |

¹² Ks. alaviite 10 sivulla 41.

- 30 Elina? Ha
 31 (0.9)
 32 Outi ha ha
 33 (1.2)
 34 PJ .hhhh [/noh hh

Pelinjohtajan ensimmäisen vuoron *tu*o viittaa Elinan toiseen hahmoon, ja sitä on todennäköisesti säestänyt viittaava tai osoittava ele. Pelinjohtaja joutuu tarkentamaan viittaustaan lisäämällä *se oli siinä vaiheessa se Valanthe*. *Se* viittaa hahmoon, josta on juuri puhuttu, eli toimii tyypillisenä anaforisena pronomininä, kuten seuraavissakin pelinjohtajan vuoroissa. *Se Valanthe* puolestaan on tyypillinen ei-pelaajahahmoista käytetty ilmaus.

Kertomuksen loppupuolella rivillä 28 pelinjohtaja kuitenkin yllättäen viittaa Elinan toiseen hahmoon *sä*-pronomiinilla. On ilmeistä, että pronominin valintaan vaikuttaa se, että Elina on juuri kommentoinut pelinjohtajan tarinaa sanomalla *ei rimpuillu*. Kun pelinjohtaja vastaa Elinan kommenttiin, hän puhuttelee Elinaa pronomiinilla *sä*, vaikka luonnollisesti tarkoittaa tämän toista hahmoa. Yksikön 2. persoonan pronominin käyttö samoin kuin ensimmäisen vuoron *tu*o kertovat siitä, että pelinjohtaja samastaa Elinan vahvasti myös siihen hahmoon, jota tämä ei sillä hetkellä pelaa. Pelinjohtajan viittaustavan vaihto demonstratiivipronominista yksikön 2. persoonaan on looginen: niin kauan kuin pelinjohtaja kertoo tarinaa pääasiassa Outille, hän viittaa Elinan hahmoon *tu*o- ja *se*-pronomineilla, mutta siirtymällä *sä*-pronominin käyttöön hän osoittaa alkavansa puhua Elinalle. Pronominien käyttö seuraa siis luvuissa 4.1.2 ja 4.1.4 esittämäni periaatetta.

Pelaajan ja hänen hahmonsa vahvasta samastamisesta kertoo myös se, että pelihahmoista saatetaan puhua yksikön 1. persoonassa myös pelitilanteen ulkopuolella. Tämä vaatii tietysti useimmiten sen, että siirtymä tavallisesta keskustelusta fantasiaan ilmaistaan jollakin tavoin.

Seuraava esimerkki on aineistossani ainutlaatuinen ja varsin mielenkiintoinen, sillä siinä pelinjohtaja viittaa ei-pelaajahahmoon yksikön 1. persoonan pronomiinilla. Kohtaus on keskeltä taistelua. Pelinjohtaja on juuri ilmoittanut yhden vihollisen ampuvan ja heittänyt tälle onnistuneen osumaheiton.

Esimerkki 51. (2:984–997)

- 1 PJ °#oke:i#° **mä** unohin sanoa ketä **m(h)**ä
 2 k(h)enen ki(h)mppuu **mä** °hy(h)ökkäsin° .hh h
 3 (0.3)
 4 Jaakko arvo. (N)
 5 (1.3)
 6 PJ **sinun**.

7	(1.7)
8	Jaakko sait juuri, .hh >oliks se kriittinen<=
9	PJ =no (.) se heitti neljätoista,
10	sun k- haarniska[luokalla aika lailla varmasti [hhhh
11	Aki [joo [°#joo#°
12	(0.5)
13	Jaakko nyt sattu juhaa leu[kaa
14	Aki [mul on neljätoista £aase(h)e£

Edellisessä esimerkissä erityisen mielenkiintoinen on pelinjohtajan ensimmäinen vuoro. Hän käyttää yksikön 1. persoonan pronominia ensin viitatessaan itseensä, siihen, että on unohtanut jotakin, mutta viittaa heti perään samalla *mä*-pronominilla ei-pelaajahahmoon, jota vastaan pelaajahahmot taistelevat. Tämä kertoo samastumisesta kyseiseen ei-pelaajahahmoon, etenkin, kun puhuja korjaa osittain vuoroaan, mutta toistaa *mä*-pronominin. Voidaan pitää sääntönä, että pelaajat samastuvat hahmoihinsa, mutta pelinjohtajan samastuminen ei-pelaajahahmoihin on harvinaisempaa, tai ainakin harvemmin se ilmenee näin selkeästi kielellisesti. (Ei nimittäin ole poikkeuksellista, että pelinjohtaja – tietoisesti tai tiedostamattaan – pelaa pelaajia vastaan. Tämä tuskin on yllättävää, sillä taisteleehan osa hänen ohjailemistaan ei-pelaajahahmoista pelaajahahmoja vastaan.) Viimeisessä vuorossaan pelinjohtaja puolestaan sanoo *se heitti*, ikään kuin ei-pelaajahahmo olisi heittänyt noppaa, vaikka heittäjä oli tietysti pelinjohtaja itse. Pelinjohtajan vuoroissa viittaukset ovat täysin odotusarvon vastaiset: hän viittaa ei-pelaajahahmoon ensimmäisen persoonan pronominilla ja itseensä pronominilla *se*.

Tulkitsen tilanteen niin, että pelinjohtaja todellakin samastuu ei-pelaajahahmoon tämän hyökätessä. Huomatessaan ”sopimattoman” eli tapojen vastaisen ilmauksensa *mä hyökkäsin* pelinjohtaja kenties pyrkii korjaamaan erehdystään ja siirtyy kolmannen persoonan käyttöön tehdäkseen eroa itsensä ja ei-pelaajahahmon välille. Jälkimmäinen odotusarvon vastainen persoonamuoto johtuisi tämän korjauksen yliyleistämisestä myös lauseeseen, jossa pelinjohtaja puhuukin itsestään.

Toinen edellisessä esimerkissä tavallisista keskustelutilanteista poikkeava seikka on pelinjohtajan *sinä*-pronominin käyttö. Jaakon kehotettua häntä arpomaan, kenen kimppuun ei-pelaajahahmo hyökkäsi, hän sanoo rivillä 6 *sinun* tarkoittaen Akia. Oletettavasti tämä on tullut ilmi jostakin ei-kielellisestä eleestä, mutta se selviää aineistossani keskustelun jatkosta. Tämän jälkeen rivillä 8 myös Jaakko alkaa puhutella Akia *sait juuri*, mutta kääntyy takaisin pelinjohtajan puoleen ja kysyy *oliks se kriittinen*. Pelinjohtaja vastaa Jaakon kysymykseen *sun haarniskaluokalla*, vaikka puhuu edelleen Akin hahmosta. Tavallisessa puhetilanteessahan *sinä* on puhuteltavan pronomini. Pelinjohtaja puhutteleeekin siis Akia, vaikka vastaa Jaakon

kysymykseen. Todennäköisesti pelinjohtaja pyrkii tällä epätavallisella ratkaisulla vetämään keskusteluun mukaan tilanteen varsinaisen päähenkilön, Akin, jonka hahmoa on ammuttu. Akin puhuttelemisen *sinä*-pronominilla sen sijaan, että vastaisi Jaakon kysymykseen puhuttelematta Akia, ainakin estää Akin liukumisen pois tilanteen keskiöstä. Näin pelinjohtaja osoittaa, että huolimatta Jaakon aktiivisuudesta tilanteessa hän haluaa luoda peliä yhdessä Akin kanssa.

Viittaaminen ei-pelaajahahmoihin on aineistossani melko erilaista kuin hahmoihin viittaaminen. Ei-pelaajahahmoihin viitataan huomattavasti yksipuolisemmin kuin pelaajahahmoihin. Lähes aina ei-pelaajahahmoon viitataan anaforisella *se*-pronominilla tai nominilausekkeella, jossa määräisen artikkelin tapaan käytettyyn *se*-pronominiin liittyy ei-pelaajahahmoa määrittävä ilmaus tai tämän nimi. Vastaavasti useampaan ei-pelaajahahmoon viitataan *ne*-pronominilla tai *ne* + substantiivi -ilmauksella. Ei-pelaajahahmoihin viitataan harvemmin deiktisillä ilmauksilla kuin pelaajahahmoihin.

4.3. Sekaannukset tasojen välillä

Pronominien käyttö saattaa aiheuttaa tilanteita, joissa puhuja ja kuulija(t) käsittävät pronominin eri tavoin. Tämä ei kuitenkaan ole kovin yleistä, sillä pelaajilla ei ole ongelmia hahmon ja pelaajan erottamisessa. Konteksti auttaa heitä seuraamaan keskustelua. (Lacy 2006: 102.) Osallistujat selviävät ongelmitta jatkuvista, nopeistakin vaihdoista fantasiatasolle ja pois (mt.: 79). Sekaannuksia tasojen suhteen on vain vähän (mt: 72).

Seuraava esimerkki on omassa aineistossani ainut, jossa väärinymmärryksen mahdollisuus huomioidaan.¹³ Katkelma liittyy keskusteluun hahmojen kimppuun käyneiden rottien koosta.

Esimerkki 52. (2:525–541)

- | | | | |
|----|------|---|---------------------|
| 1 | Pasi | <£tshihuahuan kokoisia rottia£>= | |
| 2 | PJ | =ei. nämä ovat (.) sellasia niinkuin että (0.3) | |
| 3 | | <u>tässä</u> on sen rotan [ruumis | ((näyttää käsillä)) |
| 4 | Aki | [£hobitin kokosii rottii£= | |
| 5 | PJ | [=tämän kokosia, siis- /kyllä siis ton kokosia [rottia.= | ((osoittaa Sepeä)) |
| | Aki | | |
| 6 | ym. | [((naurua)) | |
| 7 | Sepe | [#nii# | |
| 8 | PJ | =jos ne (joisis) takajaloille ne ois yhtä pitkiä ku <u>Wilbur</u> . | |
| 9 | | (1.6) | |
| 10 | PJ | [>se kertoo must aika hyvin<= | |

¹³ Graduni etulehdillä esittämäni tarina on myös todella sattunut, itse kokemani tapahtuma.

- 11 Outi [ha ha ha
 12 Aki =fehkä parempi olla ni (.) osottamatta Se(h)peä
 13 [sil(h)lon k(h)un puhu(h)taan ni (.) sen hahmon koosta ha ha ha
 14 kaikki [ha ha ha ha ha ha

Tilanne on aluksi jonkinlaisella fantasiatasolla, mikä näkyy esimerkiksi pelinjohtajan käyttämästä ilmauksesta *nämä* hänen puhuessaan rotista, jotka ovat fantasiamaailmassa. (*Nämä* asettaa referentin puhujan piiriin, eli pelinjohtaja kokee rottien olevan lähellä.) Akin ehdotettua, että rottia voisi sanoa hobitin kokoisiksi, pelinjohtaja myöntää tämän, ja sanoessaan *ton* osoittaa Sepeä, jonka hahmo on hobitti. Näin siis pelinjohtaja todellisuus- (tai peli-) tason osoituksella tarkoittaakin fantasiatason olentoa.

Kaikki tilanteessa ymmärtänevät, mitä pelinjohtaja tarkoittaa, sillä hän on kuvannut kokoa käsillään, Aki on maininnut hobitin koon ja kaikki pelaajat tietävät Sepen hahmon olevan hobitti. Lisäksi pelinjohtaja mainitsee rivillä 8 Sepen hahmon nimen. Aki tuo viittauksen ristiriitaisuuden kaikkien huomioon rivillä 12 alkavalla lausumallaan ja väärintulkinnan mahdollisuus huvittaa koko seuruetta.

4.4. Viittaustavat fantasiatasolla

Fantasiatasolla pelaajat käyttävät omasta hahmostaan lähes aina 1. persoonan pronominia. Toisen persoonan pronomineilla viitataan toisten pelaajien hahmoihin tai näiden ja ei-pelaajahahmojen ryhmään. Toisen pelaajan hahmoon voidaan viitata myös *se-*, *tämä-* tai *tuo-* pronominilla tai nominiviittauksella. Näitä käytetään kuitenkin erilaisissa tilanteissa kuin *sinä-* pronominia, jolla luodaan tiimi referentin pelaajan kanssa. Myös pelinjohtaja viittaa pelaajien hahmoihin samaan tapaan kuin toiset pelaajat, mutta hän ei yhtä poikkeusta lukuun ottamatta viittaa hallitsemiinsa ei-pelaajahahmoihin *minä-* pronominilla. Pelinjohtaja käyttää myös hyväkseen yksikön 2. persoonan pronominin eri muotoja hallitakseen tilannetta, jossa joutuu vaihtamaan puhuteltavaa usein.

Demonstratiivipronomineja käytetään siis erilaisissa yhteyksissä kuin persoonapronomineja. *Se-* ja *ne-* pronomineilla luodaan pelaava ryhmä jonkun muun kuin referentin kanssa, osoitetaan etäisyyttä referentistä tai asetetaan referentti samaan ryhmään puhuteltavan kanssa. *Tämä-* ja *nämä-* pronomineja käytetään aineistossani vähän, mutta yleensä niitä käyttämällä joko osoitetaan yhteenkuuluvuutta referentin kanssa tai luodaan eroa referentin ja puhuteltavan välille. *Tuo-* ja *nuo-* pronomineilla viitataan muiden kuin puhuteltavan hahmoon. Niillä voidaan luoda tiimi puhuteltavan kanssa, josta tulee tällöin puhujan pelikumppani. Todennäköisesti *tämä-* ja *tuo-* pronomien käyttö on yhteydessä nonverbaalisiin eleisiin.

Nominiviittauksia käytetään, jotta viittausshde olisi selvä, kun puhutaan joko yleisesti koko seurueelle tai jollekulle muulle kuin lausuman referentille. Nominiviittauksella voidaan helposti myös tuoda esille jotakin olennaista tietoa referentistä. Hahmoihin viitataan toisinaan näiden omalla nimellä ja toisinaan pelaajan nimellä tai jonkun hahmo -tyyppisellä ilmauksella. Tällainen vaihtelu kertoo viittausten tulkinnanvaraisuudesta pelitilanteessa ja siitä, kuinka pelaaja ja hahmo yhdistetään vahvasti toisiinsa.

Ei-pelaajahahmoihin viitataan aineistossani useimmiten anaforisella *se*-pronominilla tai nominilausekkeella, johon kuuluu artikkelin tapaan käytetty *se*-pronomini ja ei-pelaajahahmoa määrittävä ilmaus tai tämän nimi.

5. PELITASO

Kuten esitin jo luvussa 2.3., on pelitaso tasoista vaikeimmin eroteltavissa. Se on luonteeltaan erilainen kuin muut tasot, sillä se ei ole itsessään merkitsevä, vaan sen tarkoitus on luoda fantasiatasoa todellisuustason ilmiöiden perusteella. Lasken lausuman (viittauksen) kuuluvan pelitasolle ainakin silloin, kun lausuman toimijan, puhuteltavan tai referentin on tiedettävä jotakin käynnissä olevasta pelistä. Useimmiten pelitason keskustelun aihe on nopanheitto tai hahmon taidon määrä jossakin kyvyssä. Pronominien käyttö pelitasolla on melko yksipuolista.

Käsittelen pelitason viittauksia muista tasoista poikkeavassa järjestyksessä. Teen näin kahdesta syystä. Ensiksikin lähes kaikki esimerkkini käsittelevät joko yksikön 1. tai 2. persoonan pronomineja tai molempia näistä. Esimerkkien jakaminen pronomien mukaan ei siis olisi yksinkertaisesti järkevää. Toisekseen pelitason tilanteet jakautuvat luonnollisesti kolmeen luokkaan: pelaajan toimintaa käsitteleviin lausumiin, peliteknisiin ilmauksiin sekä niihin ilmauksiin, jotka liittyvät hahmolomakkeen tietoihin. Näissä luokissa myös pronomien viittausuhteiden monitulkintaisuus eroaa toisistaan. Mielestäni on selkeämpää ja hedelmällisempää käsitellä pelitaso näiden luonnollisten luokkien mukaan kuin pronomineittain.

5.1. Pelaajan toiminta

Pelitasolle selvimminkin kuuluvat tilanteet ovat sellaisia, joissa pelaaja toimii jotenkin vaikuttaakseen fantasiatason tapahtumiin. Tilanteet voivat olla konkreettisia nopanheittoja tai sellaisia kognitiivisia toimintoja kuin sanominen, luuleminen tai muistaminen.

Ensimmäinen esimerkki on hyvin suoraviivainen, vaikka taso vaihtuukin kesken Jaakon lausuman. Jaakko on juuri heittänyt hyökkäysheiton, mutta se on onnistunut huonosti. Aki kommentoi tilannetta.

Esimerkki 53. (3:191–)

- | | | |
|---|--------|---|
| 1 | Aki | [£kompastut siihen kääpiöö£ ha |
| 2 | Jaakko | [e::n >mä en (sentää) heittäny ykköstä< |
| 3 | PJ | [°mm° |

Aki sanoo *kompastut* ja viittaa yksikön 2. persoonan taivutuksella Jaakon hahmoon. Hahmoon viittaa myös Jaakon vuoron ensimmäinen *en*. Jaakon hahmo ei siis kompastu. Jälkimmäinen *mä en* viittaa puolestaan pelaajaan, joka ei heittänyt nopalla ykköstä. Kompastuminen ja nopan heittäminen kuuluvat selvästi eri tasoille, ja on myös helppo sanoa, että kyse on fantasia- ja pelitasoista. Yhden vuoron sisälläkin samapersonaiset ilmaukset voivat siis viitata eri tasoille. Pelaaja esiintyy usein samoissa lausumissa hahmon kanssa. Näin tasot vaihtuvat hyvin nopeasti, ja saman pronominin tulkinta eri tasoille jää kuulijan tunteman kontekstin varaan. Pelaajille tällainen kielenkäyttö tuntuu olevan luontevaa, eikä tasojen vaihtuminen aiheuta ongelmia.

Englannissa (ja kaikissa muissa kielissä, joissa on eri sukupuolille eri pronominit) ero hahmon ja pelaajan välillä voi tulla selväksi, mikäli nämä ovat eri sukupuolta. Lacy (2006: 110) esittää nopanheittoon liittyvän tilanteen, joka eroaa omasta esimerkistäni. Tilanteessa miespuolinen pelaaja pelaa naispuolista hahmoa. Nopanheiton jälkeen eräs muista pelaajista kommentoi: ”she got one success”. Tämän pelaajan tulkinnan mukaan nopanheiton onnistumisen sai siis hahmo (joka oli naispuolinen) eikä pelaaja.

Myös seuraavissa esimerkeissä tasot vaihtuvat nopeasti, mutta tilanne on muuten hieman erilainen kuin edellä. Kun edellä pelitason viittaus liittyi konkreettiseen nopanheittoon, näissä on kysymys abstraktimmasta käyttäytymisestä, fantasiatason asioiden luulemisesta ja tietämisestä. (Aineistossani on myös esimerkki, jossa on kyse muistamisesta. Ks. esimerkki 20 luvussa 4.1.5.) Ensimmäisessä esimerkissä Sepen hahmo on tutkimassa taloa ja näkee siellä suuren hämähäkin.

Esimerkki 54. (3:512–515)

- | | | |
|---|------|---|
| 1 | Aki | ooksä pistäny ni (.) ha £soihdun takasin piiloo£ |
| 2 | | (0.9) |
| 3 | Sepe | [kyl mä (luulen) et mul on soihtu toisessa käessä |
| 4 | PJ | [°ei mi° |

Toinen esimerkki on taistelutilanteesta. Artun lausuman sisällön selittää se, että hänen hahmonsansa on hypännyt D&D:n maailmaan meidän maailmastamme, eikä siksi tunne kaikkia fantasiamaailman ilmiöitä.

Esimerkki 55. (3:780–784)

- 1 Arttu joo itse asias [nyt **mää tiedän**] [**mä** pidän noita
 2 PJ [viikset ja kaikki]
 3 Jaakko [joo
 4 Arttu mejän totainin [(outoja) clericcejä
 5 (valaistu-) valaistuneina] munkkeina

Ensimmäisessä esimerkissä Sepe sanoo *mä luulen et mul on soihtu kädessä*, ja jälkimmäisessä Arttu sanoo *nyt mää tiedän mää pidän noita – – valaistuneina munkkeina*. Molempien lausumien yksikön 1. persoonan pronomineista ensimmäinen viittaa puhujaan pelaajana ja jälkimmäinen hänen hahmoonsa. Tämä kertoo myös tietystä etäisyydestä pelaajan ja hahmon välillä: pelaaja voi sanoa luulevansa hahmon tekevän jotakin ja toisaalta pelaaja voi saada yllättävän oivalluksen siitä, mitä hahmo ajattelee. Oivallus voi syntyä jostakin peli- tai todellisuustason asiasta, joka ei siis voi aiheuttaa hahmolle minkäänlaista oivallusta. Jälkimmäisessä esimerkissä oivallus syntyi pelinjohtajan vahingossa käyttämästä sanasta *valaistunut* sanan *valaistu* sijasta.

Lacy (2006: 101–102) esittää vastaavan esimerkin nopeista vaihdoksista: *I don't think I'll need*, jossa ensimmäinen *I* viittaa pelaajaan ja jälkimmäinen hahmoon.

Hieman erilaisesta pelaajan toiminnasta on kyse seuraavassa keskustelussa, jonka aikana Sepen hahmo etsii autiokaupungissa tutkittavaksi sopivaa taloa. Pelaajilla on apunaan kartta, jolle Sepe heittää nuolisivuisen nopan päättääkseen, mihin taloon hahmo lähtee.

Esimerkki 56. (2:3–10)

- 1 Sepe **mä** katon mihin suuntaan **mä** lähen kattomaa jotain
 2 kivaa [se on tuo nuoli [(sivulle)
 3 Jaakko [tänne (.) [tänne (.) tänne
 4 (2.2) (N)
 5 Jaakko [fhyväf
 6 PJ [ha ha [ha ha
 7 Arttu [ha ha ha [ha
 8 Sepe [johonki tonne (0.3) tohon talo ((osoittaa kar-
 tasta))

Sepen ensimmäisessä lausumassa esiintyy kaksi kertaa pronomini *mä*, mutta ei ole selvää, keneen ensimmäinen *mä* viittaa: pelaajaan vai hahmoon. Jälkimmäinen viittaa selvästi hahmoon, joka liikkuu kaupungissa ja joka voi siten lähteä haluamaansa suuntaan. Ensimmäinen saattaa viitata pelaajaan (”Mä heitän noppaa ja katon, mihin hahmoni lähtee.”), mutta toisaalta myös hahmoon, joka katselee taloja kaupungissa. Se, että pelaaja heittää

lausuman jälkeen noppaa, vahvistaisi ensimmäistä tulkintaa, sillä nopanheitto liittyy pelitekniikkaan, joka ei ole osa pelimaailmaa eli keskustelun fantasiatasoa.

Puhujat siis viittaavat pelitasolla useimmiten itseensä pelaajina *minä*-pronominilla ja muihin pelaajiin *sinä*-pronominilla (ks. rivi 1 seuraavassa esimerkissä). Yksi harvoista poikkeuksista on seuraava esimerkki, joka noudattaa fantasiatasolta tuttua tapaa viitata demonstratiivipronominilla jonkun muun kuin puhuteltavan hahmoon. Pelitasolla demonstratiivipronominilla viitataan siis toiseen pelaajaan silloin, kun puhutellaan jotakuta kolmatta. Tässä esimerkissä käsitellään Pasiin heittämää vahinkoheittoa. Esimerkin alussa Aki viittaa *sä*-pronominilla ensin Pasiin pelaajana ja sitten tämän hahmoon.

Esimerkki 57. (2:247–258)

- | | | |
|----|-------|--|
| 1 | Aki | aa paljon sä heitit jos sä pistit vaan viis pistettä |
| 2 | | (0.4) |
| 3 | Pasi | [ykkösen |
| 4 | Arttu | [ykkösen |
| 5 | | (0.5) |
| 6 | Aki | /aa (.) no sitte joo |
| 7 | Arttu | ha ha (0.3) ah hahahahahahahahahahaha |
| 8 | PJ | ha ha ha ha ha ha [ha |
| 9 | Aki | [joo |
| 10 | PJ | °#joo#° |
| 11 | Aki | ku mä [just mietin että SILLÄ OLI [NI (.) STRENAA |
| 12 | PJ | [kyllä nyt, kyllä Pasi on, Pasi on laskenut |
| 13 | | <u>muutam</u> an kerran (0.3) #mat- eiku::# |
| 14 | | >tällasia yht-< yhteistuloksia (0.2) |
| 15 | | kyllä se nyt [osaa <u>laskee</u> sen verran |
| 16 | Aki | [<u>joo</u> . |
| 17 | | (0.4) |
| 18 | | joo mut siis:: [kun (.) edellisten |
| 19 | Pasi | [<u>en</u> >majavoinu tällä kertaa< |
| 20 | Aki | ha £mää sain [sen käsityksen |
| 21 | PJ | [<u>NO</u> , |
| 22 | Aki | et se unohti kokonaan strenabonarinf |

Aki esittää ensin kysymyksen Pasiin heittämästä vahinkoheitosta. Pasiin vastattua Akille tilanne selviää, mutta muiden naurettua keskustelulle Aki alkaa vielä selittää ajatuksenkulkuaan. Hänen seuraava vuoronsa rivillä 11, *mä just mietin että sillä oli niin strenaa*, kuuluu pelitason ongelmallisimpiin tapauksiin, joita käsitellen hieman tuonnempana luvussa 5.3. *Se*-pronominin referentistä ei tässä voi olla varma: *se* viittaa joko Pasiin pelaajana tai tämän hahmoon. *Mä mietin* viitanee kuitenkin Akiin pelaajana. Pelinjohtajan kommentoitua Aki jatkaa selitystään. Viimeisen vuoron *se unohti* viittaa jo selvästi pelaajaan,

joka on laskenut yhteen nopalla heittäjänsä tuloksen ja hahmon strength-arvosta tulevan lisän. Aki viittanee Pasiin *se*-pronominilla siksi, että hän pyrkii selittämään ajatteluaan tilannetta huvittuineina seuranneille pelinjohtajalle ja Artulle. *Se*-pronominilla Aki osoittaa, ettei puhuttele viittauksen referenttiä vaan jotakuta muuta.

5.2. Pelitekniset toiminnot

Tarkoitan peliteknisillä toiminnoilla sellaisia toimintoja, jotka eivät ole konkreettisesti pelaajan tekemiä, kuten nopanheitto ja ajatteleminen ovat. Aineistoni pelissä D&D:ssä on paljon peliteknistä terminologiaa, joka tarkoittaa tietynlaista toimintaa. Tällaiset toiminnot johtavat usein nopanheittoon, mutta termi itse ilmaisee tiivistetysti joko hahmon saaman mahdollisuuden tai tämän suorittaman toiminnan. Esimerkiksi termi ” attack of opportunity” tarkoittaa, että hahmo saa ylimääräisen tilaisuuden hyökätä vastustajan kimppuun. Se, että jollakulla on ” ready action” , tarkoittaa puolestaan, että tämä on valmistautunut tekemään jotakin tiettyä, kun sopiva hetki tulee.

Ensimmäinen esimerkki liittyy nopanheittoon. Kohtauksessa taistelu on juuri päättynyt ja hahmot pyrkivät parantamaan haavoittuneita.

Esimerkki 58. (3:367–371)

- 1 Jaakko mt [joo tota:: (.) **mää** (.) **heitän** kai t::riit (.) injurya
- 2 Outi [ha ha
- 3 Jaakko siihen (0.7) kääpää (.) >joka on siinä<
- 4 (0.9)
- 5 PJ joo.

Jaakko puhuu *treat injury* -nimisestä kyvystä, jolla voi parantaa loukkaantuneita. Jaakon yksikön 1. persoonan mukaan taivutetun verbin *heitän* voi tulkita hyvin yksinkertaisesti pelaajan nopanheittoon viittaavaksi. Tilanteesta tekee kuitenkin monimutkaisemman lausuman jatko. Jaakko sanoo heittävänsä *treat injury* *siihen kääpää joka on siinä*. (Kääpä tarkoittaa tässä kääpiötä.) Kääpiö kuuluu fantasiatasolle, eikä käy järkeen, että pelitason pelaaja heittäisi noppaa fantasiatason ei-pelaajahahmoon. Tilannetta voisi verrata seuraavaan esimerkkiin.

Esimerkki 59. (4:212–219)

- 1 Elina no mä katon sit sitäki
- 2 ja jos mul ei oo enää se detect magic päällä
- 3 ni mä tässä vaiheessa vielä
- 4 PJ mm
- 5 Elina [hei- (.) **heitän** sen kerran

Tässä Elinan rivillä 5 käyttämä ilmaus *heitän* ei viittaa nopanheittoon vaan loitsun heittämiseen pelimaailman sisällä (vrt. englannin *cast a spell [over]*). Kyseisen loitsun käyttö ei edes vaadi minkäänlaista nopanheittoa, eli tässä *heitän* on fantasiatason ilmaus. Edellisen esimerkin tilanne on siitä erilainen, että *treat injury* ei ole loitsu, jonka voisi siinä mielessä heittää, ja sen käyttö vaatii nopanheiton. Jaakon lausuman loppuosa rivillä 3 viittaisi kuitenkin jonkinlaiseen fantasiatasolle orientoitumiseen, vaikkakaan ei täysin tason ”sisällä olemiseen”, koska Jaakko käyttää adverbiä *siinä* eikä esim. *tässä*. Ikään kuin Jaakko haluaisi sanoa ”mä käytän *treat injury*a siihen kääpiöön”. Näin sama ilmaus *heitän* saisikin kaksi merkitystä, nopanheiton ja kyvyn käyttämisen. Näin ilmaus kuuluisi sekä peli- että fantasiatasolle. Tällainen ei ole ainutlaatuista aineistossani. Seuraava esimerkki on samantyyppinen. Katkelma on taistelun alusta.

Esimerkki 60. (2:137–138)

- 1 PJ **te saatte-** (>kenel<) on ready action ni **saavat** kyllä lyödä itse asiassa.
- 2 °unohdin melkein.° (0.2) elikkä (.) **lyökää**.

Pelinjohtaja kertoo hahmojen saavan lyödä, mikäli nämä ovat valmistautuneet. Pelinjohtajan vuoron päättävä käsky *lyökää* viittaa yhtä aikaa sekä fantasiatasolle että pelitasolle, aivan kuten edellisen esimerkin *heitän*. Sanamuotonsa perusteella käsky kuuluu fantasiatasolle, missä sen merkitys on kirjaimellinen. Pelaajat kuitenkin tulkitsevat sen myös pelitason käskyksi heittää nopalla lyöntiheitto. Vuoroa seuraakin nopanheittoja ja keskustelu siitä, ketkä kaikki ovat ehtineet valmistautua lyöntiin eli saada ready actionin.

Pelinjohtajan vuorossa on muutakin mielenkiintoista kuin lopun käsky. Pelinjohtajan käyttämä termi *ready action* tarkoittaa fantasiatasolla sitä, että hahmo on käyttänyt hetken aikaa siihen, että valmistautuu tekemään jotakin, tässä lyömään. Näin hahmo saa aina toimia ennen niitä, joilla ei ole ollut aikaa valmistautua. Pelinjohtaja aloittaa vuoronsa *te saatte*, mutta korjaa sitä sitten muotoon (*kenel*) *on ready action ni saavat kyllä lyödä*. Miksi juuri *saavat lyödä*? *Kenel on* sopisi yhtä hyvin kokonaisuuteen ”te kenel on” kuin ”ne kenel on”. Lisäksi *saavat lyödä* on hyvin muodollinen verrattuna kaikkeen muuhun puheeseen aineistossa.

Seuraava esimerkki saattaa osittain selittää näitä kysymyksiä, sillä se on samankaltainen. Esimerkki on taistelun lopusta päävihollisen kuoltua. Aki jatkaa aiempaa todellisuustason keskustelua, joka ei liity tähän.

Esimerkki 61. (3:296–305)

- 1 PJ [rotat menettävät kaiken kiinnostuksen **teihin** (.)
- 2 Aki [mut siis (toshan) voi olla tonhan voi- must

- 3 PJ [te saatte attack of oppportunityn jotka ovat=
4 Aki [käsittää (---)
5 PJ [=>et sinä<
6 Aki [pitää puhua leetspea[kiä ha
7 PJ [kaikki jotka ovat rotan vieressä
8 [saavat attack of [opportunityn

Pelinjohtaja ilmoittaa rottien menettävän kiinnostuksensa hahmoin ja näiden saavan mahdollisuuden lyödä pakoon kääntyviä rottia. Ensimmäisen rivin *teihin* viittaa tietysti hahmoin, mutta *attack of opportunity* on pelitekkinen termi. Kolmannen rivin *te saatte* saattaakin siis tarkoittaa pelaajia. Ne, jotka hyökkäävät, ovat tietenkin hahmot. Pelinjohtaja sanoo *te saatte – – jotka ovat*. Jatkon perusteella voi päätellä, että monikon 3. persoonan muotoista *olla*-verbiä olisi kolmannellakin rivillä seurannut fantasiatason paikan adverbialia. Tässä voi päätellä, että pelinjohtaja tarkoittaa *te*-pronominillaan pelaajia, jotka saavat heittää ylimääräisen hyökkäysheiton, ja *ovat*-verbillä rottien vieressä seisovia hahmoja.

Esimerkin riveillä 7–8 pelinjohtaja toistaa sanomansa, mutta käyttää nyt koko ajan monikon 3. persoonan muotoja: *kaikki jotka ovat* ja *saavat*. Koska rotan vieressä olijat ovat edelleen hahmoja, on selvää, että pelinjohtaja joko viittaa kahdella monikon 3. persoonan mukaan taivutetulla verbillä eri tasolle, tai viittaa nyt *saada*-verbillä eri tasolle kuin aiemmassa lausumassaan. Mielestäni on todennäköisempää, että viittaukset kohdistuvat eri tasolle, kuin että pelinjohtaja vaihtaisi tulkintaansa siitä, kuka *attack of oppportunityn* saa, pelaaja vai hahmo. Tämän ratkaiseminen ei kuitenkaan ole olennaista, sillä pelaajat tulkitsevat tilanteen ilmeisesti pelinjohtajan toivomalla tavalla: ainakin yksi heistä heittää noppaa heti katkelman jälkeen.¹⁴

Seuraava esimerkki hämärtää entisestään pelitason rajoja. Sepen hahmo on löytänyt kummituskaupungin porttien avaamiseen käytettävän vivun, jota hahmo yrittää liikuttaa.

Esimerkki 62. (4:1008–1012)

- 1 Sepe @°dippudippudip[pudii°@ ((laulaen))
2 PJ [tota (.) @s::e on (.) jäykkä@
3 mut sul oli strengthiäki jonkin verran muistaakseni
4 Sepe **mä voim ottaa ihan take twentyn**
5 **mä haluan nähä** mitä siitä [(oikein) tapahtuu

¹⁴ Pohdiskellessani tämän esimerkin viittaussuhteita kysyin mielenkiinnosta kahden aineistoni peliin osallistuneen pelaajan mielipidettä. Esitin kysymyksen, kuka heidän mielestään saa *attack of oppportunityn*, jos pelinjohtaja ilmoittaa rotan vieressä olevien saavan sen. Vastaukset tulivat melko nopeasti: toisen mielestä *attack of oppportunityn* saa pelaaja ja toisen mielestä hahmo. Näin siis samassakin seurueessa pelaajat voivat ymmärtää ilmaukset eri tasolle.

Pelinjohtaja kertoo Sepelle vivun olevan jäykkä, mutta toteaa sitten *sul oli strenghtiäki*. Hahmon strenght-kyvyn määrä on merkitty hahmolomakkeeseen, jonka ongelmallisuutta käsittelen seuraavassa luvussa. Sepen vastaus *mä voin ottaa ihan take twentyn* liittyy kuitenkin peliteknisiin toimintoihin. Take twenty tarkoittaa sitä, että pelaaja käyttää tekemäänsä tehtävään niin paljon aikaa, että se varmasti onnistuu. Tällainen on mahdollista ainoastaan tilanteissa, joissa ei ole riskitekijöitä. Ilmaus tulee siitä, että nopalla heitetty kaksikymppinen on automaattinen onnistuminen. Rivin 4 *mä*-pronominin viittaussuhteen selvittäisi se, jos voisi sanoa suoraan, kuka tilanteessa ottaa take twentyn. Peliteknisen merkityksen vuoksi voisi sanoa, että toimija on pelaaja. Tämä ei ole kuitenkaan ainut mahdollinen tulkinta, sillä se, jonka hyväksi take twentyn seuraus, automaattinen onnistuminen, tulee, on aina hahmo. Sepen vuoron jatko *mä haluan nähdä* kuuluu sisältönsä puolesta fantasiatasolle. Hänen hahmonsa on siis valmis käyttämään vivun kääntämiseen paljon aikaa siksi, että haluaa nähdä, mitä vipu tekee. Samaan aikaan lausumalla voi olla merkitys myös pelitasolla: pelaajakin voi olla utelias näkemään vivun vääntämisen vaikutuksen.

Edellä tarkastelemani esimerkit näyttävät, että useiden peliteknisten termien tulkinta ohjautuu samanaikaisesti sekä peli- että fantasiatasolle. Peliteknisen toiminnon käyttäjä, lausuman toimija saattaa olla pelaaja, mutta termi kuitenkin kertoo hahmon toiminnasta. Esimerkissä 60 tilanne on tosin päinvastainen: *lyökää*-käskyn kohteena ovat hahmot, mutta toiminta tapahtuu pelitasolla.

Lacyn (2006: 86) mukaan hahmoihin viitataan persoonapronomineilla (you, we), vaikka puhuttaisiin pelin mekaniikasta. Tosin Lacyn esittämät esimerkit eivät ole erityisen mekaanisia, (you can get – – of them – –, we´re not really all that useful – –) eivätkä siten erityisen vakuuttavia.

5.3. Hahmolomake pelaajan ja hahmon taistelukenttänä

Hahmoa ja pelaajaa yhdistää hahmolomake, joka on pelaajan vaikutusalueella, mutta kuvaa hahmon ominaisuuksia. Tämän vuoksi lähes kaikki hahmolomakkeen tietoihin liittyvät lausumat ovat ongelmallisia. Myös pelaajan ja hahmon välinen emotionaalinen etäisyys vaihtelee pelaajan ja pelin mukaan, sillä pelaajahan voi hahmoaan toteuttaessaan valita joko oman itsensä pelaamisen hahmon piilossa tai hahmon pelaamisen (Fine 1983: 4).

Seuraavat esimerkit liittyvät kaikki hahmolomakkeen tietoihin. Ensimmäisessä esimerkissä hahmot yrittävät etsiä maanalaisesta kummituskaupungista yöpymiseen sopivaa rakennusta.

Esimerkki 63. (5:139–145)

- | | | |
|---|--------|---|
| 1 | PJ | heittäkää search. kaikki joil on searci heittäkää searchi |
| 2 | Jaakko | no ei oo. heitän mä silti (NNN) |
| 3 | Outi? | Mmmmm |
| 4 | Jaakko | joo en löyä mittää (N) |
| 5 | PJ | saa heittää |
| 6 | | siis ehdottomasti pitää heittää vaikei ois searchiä |
| 7 | | (0.6) (NNN) |

Pelinjohtaja kehottaa pelaajia heittämään etsimisheiton. Tähän Jaakko toteaa, että hänellä ei ole etsimiskykyä mutta hän heittää silti. Pelinjohtaja hyväksyy Jaakon toiminnan ja velvoittaa kaikkia muitakin heittämään heiton kyvyn hallitsemisesta riippumatta. Pelinjohtajan ensimmäinen repliikki on mielenkiintoinen. *Heittäkää* on selvästi käsky, joka koskee pelaajia. Heti perään pelinjohtaja antaa kuitenkin tarkennuksen: *kaikki joilla on searchi*. Tarkennuksen viittaussuhteesta ei voi olla varma. Puhuuko pelinjohtaja hahmoista, joilla ominaisuudet ja kyvyt ovat, vai pelaajista, jotka hallitsevat hahmolomaketta? Kysymys on siitä, kenellä pelinjohtaja ajattelee lomakkeen pisteiden olevan. Pisteethän on paperille kirjoittanut pelaaja, mutta ne kuvaavat hahmoa. Samoin kuulija voi tulkita tilanteen sen mukaan, kenellä hän ajattelee pisteiden olevan. Tilanne jatkuu kuitenkin sujuvasti riippumatta siitä, ovatko kaikki asiasta samaa mieltä.

Pelinjohtajaa seuraava Jaakko käyttää ensin ilmaisua *ei oo*, joka ei sisällä mitään vihjettä siitä, kenellä ei ole, pelaajalla vai hahmolla. Tämän jälkeen Jaakko sanoo *heitän* ja viittaa itseensä pelaajana: hän heittää noppaa. Jälkimmäinen yks. 1. persoonan mukaan taivutettu verbi *en löyä* taas viittaa hänen hahmoonsa: hahmo ei löydä mitään.

Seuraavassa esimerkissä toisen pelaajan hahmosta käytetään demonstratiivipronominia *tu*o kuten aiemmin esimerkissä 55. Tason määrittämisen suhteen esimerkki kuuluu samaan sarjaan kuin edellinenkin. Katkelma on taistelusta, ja sitä ennen on pohdittu, tietääkö Jaakon hahmo, että juuri haavoittunut kääpiö oli nainen.

Esimerkki 64. (2:798–802)

- | | | |
|---|--------|---|
| 1 | Pasi | £ai nii joo tolla [oli se hauska£ |
| 2 | Elina | [ni(h)i just |
| 3 | PJ | ha ha ha [°ha ha ha° |
| 4 | Jaakko | [ha £ mulla oli se pieni hauska flawi |
| 5 | | että mää£ (.) kunnioitan vähä enemmän nai[sia |

Sekä Pasi että Jaakko muistuttavat katkelman aikana Jaakon hahmon ominaisuudesta, joka vaatii häntä puolustamaan naisia ja taistelemaan naisten sortajia vastaan. Tällaiset ominaisuudet (flaws) on merkitty hahmolomakkeeseen. Pasi sanoo *tolla oli se hauska* ja

Jaakko *mulla oli se pieni hauska flawi*. Pronomineilla *tolla* ja *mulla* on oletettavasti sama referentti. Niistä molemmat viittaavat joko Jaakon hahmoon tai Jaakkoon pelaajana riippuen siitä, kenellä hahmolomakkeen tietojen ajatellaan olevan. On myös mahdollista, että Pasi ja Jaakko itse ajattelevat viittaustensa viittaavan eri tasoille, sillä molemmat viittaukset ovat ambivalentteja. Tällaisessa tilanteessa kuulijan on mahdollista tulkita viittaukset kummalle tasolle tahansa.

Siihen, että Pasi käyttää tilanteessa *tu*-pronominia, on ainakin kaksi mahdollista selitystä. Esimerkkiä edeltävässä keskustelussa aktiivisena puhujana on ollut erityisesti pelinjohtaja, ja Jaakko on kommentoinut tämän kertomusta vain parilla kirosanalla. Näin voi siis ajatella Pasiin puhuvan pelinjohtajalle. Kenties todennäköisempää on kuitenkin se, että Pasi pyrkii saamaan lausumalleen laajemman yleisön, mihin viittaisi myös hymyilevä äänensävy. Joka tapauksessa kysymys on siitä, että Pasi suuntaa lausumansa muille kuin Jaakolle.

Aineistossani on muutamia sellaisia tapauksia, joissa puhuja (kaikissa tapauksissa pelinjohtaja) vaihtaa viittaustapaansa demonstratiivipronominista persoonapronominiin tai päinvastoin ilman että puhuteltava vaihtuu. Näissä pelaaja/hahmo-jako on melko ilmeinen.

Ensimmäisessä esimerkissä puhutaan Akin hahmon parantamisesta. Se on haavoittunut taistelussa, ja katkelman ensimmäisellä rivillä pelinjohtaja kysyy Outilta, jonka hahmo osaa parantaa taikavoimin, haluaako hänen hahmonsa parantaa Akin hahmoa. *Lay on hands* on parantamistaijan nimi. Pelinjohtajan ensimmäisen vuoron *tohon* ja myöhemmät *se*-pronominit viittaavat Akin hahmoon.

Esimerkki 65. (3:394–411)

- | | | |
|----|-------|--|
| 1 | PJ | >[pistäks sinä [tohon lay on handsiä yhen pisteen |
| 2 | Outi | [m- [joo |
| 3 | PJ | [sä et vieläkään tiedä et se on< |
| 4 | Outi | [mä |
| 5 | | (0.3) |
| 6 | Outi | n[ii |
| 7 | PJ | [>(itse se) #ne on# |
| 8 | Outi | [joo mä pist- (.) pistän] sille |
| 9 | PJ | [>pist- sä pistät siihen varmaa sen yhen pisteen siihe<] |
| 10 | PJ | °joo° |
| 11 | Outi | °hyhy° |
| 12 | PJ | #o# tuleeks se >itse asi[as< tolkkuihi(nsa) |
| 13 | Outi | [pisteen |
| 14 | PJ | >jos sä oot < nollassa #siinä vaiheessa [vai# |
| 15 | Aki | [e:i. |
| 16 | | en mää tuu (.) nollii |
| 17 | Arttu | jos se ois [nollassa ni sit se tulis >°mut muute ei°< |

18 PJ

[°okei°

Pelinjohtaja kysyy Outilta *pistäks sä tohon lay on handsia yhen pisteen*. Heti katkelman alku, *pistäks sä*, on viittaussuhteeltaan epäselvä. Parantamistaan käyttäjä on luonnollisesti hahmo, mutta termi *lay on hands* ja pisteet viittaavat pelitasolle. On mahdollista, että pelinjohtaja tarkoittaa pelaajan pistävän pisteitä johonkin, siirtävän niitä pois lomakkeeltaan. Entä viittaako saman vuoron *thohon* varmasti Akin hahmoon eikä Akiin pelaajana? Oletan näin, sillä jos kysymys olisi pelaajien välisestä toiminnasta, puhuttaisiin ehkä jopa pisteen antamisesta toiselle.

Joka tapauksessa fantasiatason merkityksiä ajatellen pelinjohtaja ja Outi pääsevät rivillä 10 yksimielisyyteen siitä, että Outin hahmo parantaa Akin hahmoa. Tämän jälkeen pelinjohtaja alkaa pohtia, palaako Akin hahmo parantamisen ansiosta tajuihinsa. Rivin 12 *se*-pronomini viittaa selvästi hahmoon, jonka ”tolkkuihin tulemista” pelinjohtaja pohtii. Tämän jälkeen pelinjohtaja jatkaa kysymystä käyttämällä pronominia *sä*: *sä oot nollassa*. Hahmojen vahinkopisteet on merkitty hahmolomakkeeseen. Hyvin todennäköisesti vaihdos demonstratiivipronominista persoonapronominiin tarkoittaa tässä vaihdosta hahmosta pelaajaan, eli pelinjohtaja ilmaisee pelaajan pisteiden olevan nollassa. Myös Aki ja Arttu puhuvat nolliin tulemisesta tai nollassa olemisesta, mutta aivan kuten pelinjohtajan lausumass, heidänkään lausumissaan *mää*- ja *se*-pronominiin viittaussuhteesta ei voi olla varma.

Seuraava esimerkki osoittaa melko selvästi tasojen rajan omassa tilanteessaan. Ennen katkelmaa Aki, Jaakko ja pelinjohtaja ovat keskustelleet siitä, millä tavoin haavoittuneita voisi parantaa. Aki on puhunut parannusloitsusta, mutta pelinjohtaja on muistuttanut, että parantaa voi myös perinteisin taidoin ilman loitsuja.

Esimerkki 66. (2:1029–1043)

1	PJ	SIIS TREAT INJURY SKILL
2	Aki	/aa
3	PJ	ha ha [ha ha ha
4	Jaakko	[ja sitä on
5		(1.0)
6	PJ	.hhh >AI [onks sulla <
7	Sepe	[°sori°
8		(0.8)
9	Outi	siis,
10	PJ	> otik[sä sitä <
11	Jaakko	[healia?
12		(.)
13	PJ	.hhh
14		(.)

Pelinjohtaja mainitsee nimeltä *treat injury* -kyvyn (vammojen hoitaminen). Jaakko vastaa *ja sitä on*. Tähän pelinjohtaja esittää vastakysymyksen *onks sulla*, jonka esittää hetken päästä uudelleen muodossa *otiksä sitä*. Jälkimmäisen kysymyksen toimija ja *sä*-pronominin referentti on selvästi pelaaja, sillä pelaajat tekevät hahmonsia. Koska jälkimmäinen kysymys viittaa pelaajaan, on hyvin mahdollista, että puhuja on tarkoittanut myös ensimmäisen kysymyksen *sulla*-pronominin referentiksi pelaajan. Tämä tarkoittaisi sitä, että pelinjohtaja tulkitsee pelitasolla olevien pisteiden ”omistajaksi” pelaajan. Toisaalta ei ole mitenkään itsestään selvää, että pelinjohtajan rivien 6 ja 10 *sä*-pronominin viittaisivat hänen omasta mielestään samalle tasolle. Kuulija voi tulkita ne kummin haluaa.

Pelitason ja fantasiatason välillä ei pronominien käytössä näy juuri minkäänlaista rajaa. Hyvin monissa tapauksissa on täysin kuulijan tulkinnan varassa, miten hän viittauksen ymmärtää. Mahdollisesti tällainen tapa puhua antaa pelaajille myös enemmän valinnanvaraa oman peliasenteensa suhteen. Sellainen pelaaja, joka korostaa pelaamisen ja sääntöjen, eli siten pelitason merkitystä, voi tulkita kaikkien muidenkin viittaukset tarkoittamaan pelaajaa, joka hallitsee hahmolomaketta. Sellainen pelaaja, jolle tärkeämpiä ovat fantasiatason hahmot ja tarina, voi puolestaan korostaa ajatusta, että ominaisuus- ja taitopisteet kuvaavat hahmoa ja ovat siten hahmon ” omaisuutta” .

6. PÄÄTÄNTÖ

Olen tässä tutkielmassani tarkastellut pelaajiin ja hahmoihin viittaamista pöytäroolipelitilanteissa. Kolmella eri tasolla liikkuva keskustelu vaatii viittauksilta paljon ja koettelee erityisesti persoonapronominien rajoja. Käsittelen seuraavaksi saamiani tuloksia niin, että tarkastelen ensin viittausten käyttöä tasoilla ja sen jälkeen laajennan näkökulmaani pronomineihin ja kontekstiin.

6.1. Viittaukset eri tasoilla

Pronominien käyttö todellisuustasolla vastaa melko tarkasti niiden käyttöä tavallisessa arkikeskustelussa (ISK:n mukaan). Kolmannen persoonan viittausta käytetään usein humoristisissa tilanteissa, kun pyritään saavuttamaan muidenkin kuin referentin huomio. Fantasia- ja pelitasoilla pronominien käyttö näyttää ulkoisesti hyvin samanlaiselta kuin todellisuustasolla, mutta on juuri siitä syystä varsin mielenkiintoista.

Fantasiatasolla pelaajat käyttävät omasta hahmostaan pronominia *minä* ja toisen pelaajan hahmosta usein pronominia *sinä*. Myös pelinjohtaja käyttää pelaajien hahmoista usein *sinä*-pronominia. *Sinä*-pronominia käyttämällä pelinjohtaja tai pelaaja valitsee kyseisen

hahmon pelaajan senhetkiseksi keskustelukumppanikseen ja osoittaa luovansa fantasiatason tapahtumia yhteistyössä kyseisen pelaajan kanssa.

Niihin pelaajahahmoihin, joiden pelaajien kanssa ei juuri luoda peliä, viitataan pääasiassa pronomineilla *tuo* ja *se*. *Tuo*- ja *se*-pronomien käyttö riippuu ryhmään kuulumisesta, eli kuten Seppänen (1998: 207–209) esittää, *tuo*-prominilla erotetaan toinen pelaaja keskustelevalta ryhmästä. Oman aineistoni perusteella samoin voidaan tehdä myös *se*-prominilla. Samalla kun erotetaan toinen pelaaja keskustelusta, saatetaan erottaa myös tämän hahmo fantasiatason ryhmästä. *Tämä*-prominin käytön oletan liittyvän vahvasti ei-kielellisiin eleisiin, vaikka ilman videoitua aineistoa en voi sanoa asiaa varmasti.

Pelaajahahmoihin viitataan eri tavoin kuin ei-pelaajahahmoihin. Seppäsen (1998: 209–211) mukaan *se* + substantiivi -viittaus on kauimpana puheaktipronomineista, ja omassa aineistossani tällaisia viittauksia käytetään erityisesti ei-pelaajahahmoista. Usein tällaisilla viittauksilla samalla luokitellaan ei-pelaajahahmoja esimerkiksi rodun mukaan. Pelaajahahmoihin sen sijaan viitataan puheaktipronominien lisäksi niitä lähempänä olevilla ilmauksilla *tämä*, *tuo* ja *se*. Tällä pelaajat voivat osoittaa sitä, että he tulkitsevat pelaajahahmojen olevan lähempänä heitä kuin ei-pelaajahahmojen, jollei jopa läsnä tilanteessa.

Suurin osa tuloksistani sopii siis hyvin yhteen Seppäsen ja Lauryn käsitysten kanssa. Pronomineilla asetetaan referentti tietynlaiseen suhteeseen joko itsen tai muihin läsnäolijoihin nähden. Havaintoni, että *minä*- ja *sinä*-pronomineilla voidaan viitata myös hahmoon, on kuitenkin uusi. Nämä puheaktipronomit voivat siis viitata muihinkin kuin puhetilanteen osallistujiin, jos osallistujat samastuvat referentteihin riittävästi ja samastavat myös muut näihin.

Fantasiatasolla käytetään myös hyvin monenlaisia nominiviittauksia. Hahmoon voidaan viitata yhtä hyvin pelaajan kuin hahmonkin nimellä. Tämä luonnollisesti kertoo pelaajan ja hahmon vahvasta assosioinnista. Muita kuin nimiviittauksia käytetään erityisesti ei-pelaajahahmoista. Tämä voi johtua siitä, että pelaajahahmot ovat tilanteessa aktiivisempia. Tämän vuoksi niihin viittaamiseen ei tarvita yhtä selkeitä keinoja kuin ei-pelaajahahmoihin viittaamiseen, vaan pelkkä pronomini viittaus riittää useammin. Nominiviittauksilla voidaan helposti kertoa referentistä muille jotakin tilanteessa olennaista ilman, että asiaa täytyy erikseen selittää. Tietenkin nominiviittauksia ja ennen kaikkea nimiviittauksia voidaan käyttää myös pelkän yksiselitteisyyden vuoksi.

Riippumatta siitä, ajatellaanko pelitason sisältyvän todellisuustasoon vai ei, jää suurin osa sen viittauksista monitulkintaisiksi, sillä erityisen hankalaa on rajanveto hahmon ja pelaajan välillä. Juuri tämä kuitenkin tekee tilanteesta kielenkäytöllisesti erittäin

mielenkiintoisen. Ilmausten monitulkintaisuus korostaa pelitason ja muiden tasojen rajojen epämääräisyyttä. Kaikkien lausumien sisällöstä ei ole mahdollista suoraan sanoa, mille tasolle se kuuluu, joten jokainen puhuja voi käyttää haluamaansa ilmausta. Toisaalta ilmausten monitulkintaisuus myös luo epämääräisyyttä: kun samaa ilmausta (esim. *minä*) käytetään kaikilla kolmella tasolla, on tarkka rajojen vetäminen mahdotonta, jollei jopa turhaa. Lopulta rajat kuitenkin muodostuvat jokaisen vastaanottajan oman tulkinnan mukaisiksi.

Koska pronomien käyttö pelitasolla ei eroa juuri mitenkään muiden tasojen pronomienkäytöstä, jää konteksti hyvin avoimeksi tulkinnalle. Tämä mahdollistaa myös pelaajien erilaiset käsitykset tasojen välisistä suhteista. Kielentutkimuksen kannalta ei ole olennaista, mille tasolle suurin osa pelaajista tällaiset tulkinnanvaraiset viittaukset asettaa. Olennaista on se, että kontekstin monitasaisuudesta ja viittausten epätarkkuudesta huolimatta pelaajien välinen viestintä toimii, eikä merkittäviä väärinkäsityksiä juuri synny. Tämä vaatii kaikkien yhteistyötä ja pyrkimystä ymmärtää toisia sopivalla, joustavalla tavalla.

Roolipelitilanteen pelitaso on sellainen todellinen kielenkäyttötilanne, joka haastaa Meyn (1993: 7) ajatuksen siitä, että todellisessa kielenkäytössä ei ole olemassa ambivalenssia, ellei toinen puhetilanteen osallistuja pyri tarkoituksella pettämään toista. Pelitilanteessa ei varmasti pyritä tarkoituksella pettämään toista, sillä kolmen kontekstin jatkuva sekoittuminen tekee tilanteesta jo valmiiksi hyvin monimutkaisen. Keskustelun seuraaminen kävisi täysin mahdottomaksi, jos pelaajat aina tilanteen tullen pyrkisivät pettämään toisiaan. Sen sijaan ambivalenssi nimenomaan helpottaa tilanteen hahmottamista: kaikkien ei tarvitse hahmottaa sitä täsmälleen samoin, eikä väärinkäsityksiä silti synny.

6.2. Pronominit ja konteksti

Kuten johdannossa esitin, on pöytäroolipelitilanne kontekstina varsin harvinaislaatuinen. Tilannetta on vaikea kuvailla siten, että siinä olisi ainoastaan toimintakenttä ja keskeinen tapahtuma, kuten Goodwin ja Duranti esittävät (1992: 3–4). Toimintakentäksi voi toki käsittää todellisuustilanteen, jossa ryhmä ihmisiä on kokoontunut yhteen. Tällöin keskeinen tapahtuma olisi pelaaminen, mutta peli itse sisältää fantasian, uuden kontekstin, joka ei asetu toimintakenttä - keskeinen tapahtuma -malliin. Pelitilannetta voi parhaiten verrata Baumanin (1992) esittämään tilanteeseen, jossa vapaa puhe ympäröi proosatarinaa ja tarina puolestaan runoa. Roolipelissä todellisuustaso ympäröi pelitasoa ja pelitaso fantasiaa.

On tietenkin mahdollista ajatella, että pelitilanteen toimintakenttä on se, että ryhmä ihmisiä on kokoontunut yhteen nimenomaan pelataksaan. Fantasiatasoa ei voi kuitenkaan tulkita tähän toimintakenttään kuuluvaksi keskeiseksi tapahtumaksi, sillä se on ihmisistä irrallinen. Lisäksi fantasiataso itsekin sisältää sekä toimintakentän että keskeisen tapahtuman.

Omassa aineistossani fantasian toimintakenttä on tilanne, jossa joukko toisilleen ennestään tuntemattomia ihmisiä, kääpiöitä, (puoli)haltioita ja hobitteja pyrkii yhteistuumiin pois luolastosta, jonne he ovat päätyneet karattuaan vankilasta. Keskeinen tapahtuma on esimerkiksi taistelu jättiläisrottia vastaan.

Jotkut pelitason toiminnot heijastuvat suoraan fantasiatasolle: nopalla heitetty onnistunut heitto tietää hyvää hahmon yritykselle fantasiamaailmassa. Samoin keskustelu pelitasolla vaikuttaa fantasiatason tapahtumiin. Kun pelaaja kuulee, ettei hahmon ampuma nuoli voi teoriassa osua viholliseen, jättää hahmo ampumatta. Ja luonnollisesti se, mitä hahmolle tapahtuu, vaikuttaa siihen, miten pelaaja kielellisesti reagoi. Myös todellisuustaso vaikuttaa muihin tasoihin. Kun jonkun iltapala on vähällä palaa uunissa, tulee peliin keskeytys, joka saattaa johtaa keskustelun pitkällekin sivuraiteelle tai antaa pelaajille uusia ideoita fantasian puolella toteutettaviksi.

Näin siis roolipelitilanne on erittäin dynaaminen ja muodostuu sosiaalisesti ja interaktiivisesti tietyllä hetkellä. Koko tilanteen rakenne on hyvin pitkälti kiinni osallistujien välisestä keskustelusta, jonka on siis sekä mukauduttava kolmen kontekstin vaatimuksiin että pidettävä kontekstit pelaajien hallittavissa. Toisin kuin oletin, pronomineilla ei ole juurikaan osaa tässä kontekstin hallinnassa. Sen sijaan nominiviittaukset ilmaisevat tason useimmiten tarkasti.

Olen osoittanut, että erityisesti ensimmäisen ja toisen persoonan pronomineja käytetään kaikilla tasoilla hyvin samaan tapaan, vaikka ne viittaavat eri tasoilla eri olentoihin. *Minä*- ja *sinä*-pronominin tulkinta ei siis riipukaan ainoastaan siitä, kuka puhuu, vaan myös muusta kontekstista. Jotta viittausten tulkinta olisi mahdollista, kontekstin on jo oltava valmiiksi pelaajien hallussa. Erityisesti pelitasoa käsitellessäni osoitin kuitenkin, että kaikkien osallistujien ei ole välttämätöntä tulkita kontekstia tarkalleen samoin. Jos pelaaja itse tietää, miten pelitilanne rakentuu, ei muiden esittämien viittausten tarvitse olla erityisen selviä, ja pelaaja pystyy silti hahmottamaan tilanteen oikein.

Tällainen kontekstin eri tavoin tulkitseminen on mahdollista juuri siksi, että viittaukset ovat monitulkintaisia. Yksiselitteiset viittaukset pakottaisivat kaikki käsittämään kolmen eri kontekstin välisen suhteen samoin tai vähintään ymmärtämään ja hyväksymään sen, että toiset ymmärtävät sen eri tavoin. Ambivalentit ilmaukset antavat jokaiselle mahdollisuuden tulkita tilanteisen kontekstin tahtomallaan tavalla. Tällainen kontekstin henkilökohtaisuus ei ole kuitenkaan ristiriidassa sen kanssa, että konteksti luodaan sosiaalisesti. Osallistujilla on nimittäin oltava myös yhteinen käsitys siitä, mitä kontekstissa tapahtuu. Tämän yhteisen käsityksen rajoissa jokaisella on kuitenkin mahdollisuus omaan tulkintaan.

Niinpä havaintoni eivät lopulta olekaan selvässä ristiriidassa Tean ja Leen (2004) ajatusten kanssa. He puhuvat sekoittumisesta, kun itse puhun ambivalenssista. Ambivalenssi on kielen käytön ilmiö, kun taas sekoittuminen on teoria kielen merkityksistä. Roolipelitilanteessa ambivalenssi ei sulje pois mitään tulkintaa, joka sopii yhteen yhteisen tulkinnan kanssa. Se, joka niin halua, voi siis ajatella hahmon ja pelaajan sekoittuvan myös pöytäroolipelissä.

Ei ole mahdollista sanoa, kumpi roolipelitilanteessa vaikuttaa enemmän toiseen, konteksti kieleen vai kieli kontekstiin. Sen selvittäminen vaatisi asetelmaa, jossa pyrittäisiin tietoisesti tekemään tarkka raja eri tasojen välille, ja aluksi vain joko tilanteeseen tai kieleen. Todennäköisesti molemmissa tilanteissa päädyttäisiin samaan, siihen, että rajasta on vaikea pitää kiinni ilman toisen ” tason ” tukea. Näin kysymykseen ei olisi saatu vastausta, vaan olisi vain päädytty pelitilanteeseen, joka vaatii osallistujiltaan paljon enemmän ponnisteluja kuin aineistoni kaltaisen monitulkintaisen keskustelun seuraaminen.

6.3. Jatkoa ajatellen

Kuten olen useaan kertaan todennut, olisi omassa tutkimuksessani vielä täydennettävää. Videokuvatun aineiston avulla olisi mahdollista selvittää ei-kielellisten eleiden ja katseen vaikutusta pronomien valintaan. Tällainen tutkimus toisi varmasti paljon lisätietoa nyt käsittelemästäni aiheesta. Ilman videonauhaa hyvin monitulkintaisilta vaikuttavat viittaukset saattavat saada yksittäisessä tilanteessa selvän viittaussuhteen katseen tai eleen ansiosta. Mahdollisesti myös täysin ulkopuolisen tarkastelijan silmin aineisto olisi saattanut näyttää hieman erilaiselta.

Oma tutkimukseni on tietenkin vain tapaustutkimus, eikä sen tuloksia voi yleistää kaikkeen pöytäroolipelaamiseen, eikä etenkin muun tyyppiisiin roolipeleihin. Niinpä samankaltainen tutkimusasetelma olisi mielenkiintoista toteuttaa myös erilaisissa peliseurueissa ja erilaisten pelien suhteen. Tarkasteleman D&D-peli on vahvasti pelinjohtajavetoinen ja sääntöpainotteinen. Tarinankerronnallisemmassa pelissä viittaukset lienevät toisenlaisia ja esimerkiksi pelitaso saattaa ohentua olemattomiin. Saattaisipa olla mielenkiintoista kokeilla sitäkin asetelmaa, jota ehdotin edellisen luvun lopussa: miten tilanne muuttuu, jos pelaajia kehoitetaan ilmaisemaan tarkasti, keneen he milloinkin viittaavat?

Suorien viittausten lisäksi voisi roolipelitilanteessa tarkastella myös viittaamatta jättämistä, eli nollapersoonaisia ilmauksia. Persoonadeiksiksi lisäksi myös muita deiktisiä ilmauksia, erityisesti spatiaalideiksistä, olisi mielenkiintoista tutkia. Roolipelitilannehan on sekä spatiaalisen että temporaalisen deiksiksi erikoistilanne: puhujat viittaavat paikkoihin ja aikoihin, jotka eivät ole olemassa, mutta joihin heillä on silti vahva kiinnekohta, hahmo.

Tällaiset viittaukset venyttävät deiktiset keinot äärimilleen. Omassa aineistossanikin on useita esimerkkejä, joissa esimerkiksi viitataan fantasiatason paikkaan sanalla *täällä*.

Persoonadeiksiksen keinojen rajoja on mahdollista tarkastella myös pidemmälle kuin itse olen tehnyt. Jos fantasiamaailman sisään on upotettu lisää todellisuuksia, kuten joissakin seikkailuissa on, saattavat pronominit osoittaa riittämättömyytensä. Kuvitellaanpa esimerkiksi roolipeli, jossa pelataan roolipeliä pelaavia ihmisiä!

Roolipelitilanteessa on toki monia muitakin mahdollisia tutkimuskohteita kuin vain deiktiset keinot. Pelien englanninkielisyys johtaa siihen, että suomeksi käydyin pelikeskustelun seassa vilisee englanninkielisiä termejä, joiden käyttöä voisi selvittää. Keskusteluanalyysin näkökulmasta olisi kenties mielenkiintoista tarkastella hyvin vapaamuotoista tilannetta, jossa kuitenkin on eräänlainen puheenjohtaja, nimittäin pelinjohtaja. Oman aineistoni perusteella vaikuttaa siltä, että pelinjohtaja pyrkii pitämään keskustelun peli- ja fantasiatasolla. Hänen käyttämiään keinoja voisi verrata virallisen puheenjohtajan vastaaviin keinoihin. Puheen etnografialle taas roolipeliyhteisö olisi oivallinen tutkimuskohde: seurue, jota parhaassa tapauksessa yhdistää ainoastaan yhteinen peliharrastus. Pragmatiikan näkökulmasta mielenkiintoisia olisivat puolestaan esimerkiksi pelitilanteen puheaktit, yhteistyön periaate tai kohteliaisuusperiaate. Pelitilanteessa esiintyy esimerkiksi käskemistä ja kehottamista, joten kohteliaisuusperiaatteen ilmenemistä saattaisi olla hedelmällistä tarkastella. Pelinjohtajan epävirallinen auktoriteettiasema vaikuttanee tässäkin.

LÄHTEET

- AARSETH, ESPEN 1997: *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore (Md.): Johns Hopkins University Press.
- BAUMAN, RICHARD 1992: Contextualization, tradition and the dialogue of genres: Icelandic legends of the kraftaskáld. – Charles Goodwin & Alessandro Duranti (toim.): *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*. S. 125–146. Cambridge: Cambridge University Press.
- BOSCO, FRANCESCA M. – BUCCIARELLI, MONICA – BARA, BRUNO G. 2004: The fundamental context categories in understanding communicative intention. – *Journal of Pragmatics* 36 (2004) s. 467–488.
- BRENNE, GEIR TORE 2005: Making and maintaining frames. A study of metacommunication in laiv play. Cand. polit thesis, Department of Sociology and Human Geography, University of Oslo. Internet - osoitteessa <<http://www.duo.uio.no/publ/iss/2005/31582/Laiv.pdf>> [luettu 5.9.2007].
- BÖCKMANN, PETTER – HUTCHISON, RAGNHILD 2005: Dissecting larp. Collected papers for Knutepunkt 2005. Internet-osoitteessa <<http://knutepunkt.laiv.org/>> [luettu 1.6.2007].
- CARNES, MARK C. 2004: The Liminal Classroom. – *The Chronicle of Higher Education*. The Chronicle Review. Internet-osoitteessa <<http://www.webster.edu/~kennelbr/FreshmanTransferSeminars/LiminalClassroom.pdf>> [luettu 3.9.2007].
- COVER, JENNIFER ANN GROULING 2005: *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. A thesis submitted to the Graduate Faculty of North Carolina State University. Internet-osoitteessa <<http://www.lib.ncsu.edu/theses/available/etd-03262005-191219/unrestricted/etd.pdf>> [luettu 31.5.2007].
- DUBOIS, JOHN W. 1980: *Beyond Definiteness: The Trace of Identity in Discourse* – Wallace L. Chafe (toim.): *The Pear Stories. Cognitive, Cultural and Linguistic Aspects of Narrative production*. s.203-274. Norwood: Ablex Publishing Corporation.
- ETELÄMÄKI, MARJA 2005: Context and referent in interaction. Referential and indexical dimensions in the Finnish demonstrative pronouns. – Ritva Laury (toim.): *Minimal reference. The use of pronouns in Finnish and Estonian discourse* s. 12–37. *Studia Fennica Linguistica*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- FINE, GARY ALAN 1983: *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press.
- GADE ym. = GADE, MORTEN – THORUP LINE – SANDER, MIKKEL (toim.) 2003: *As Larp Grows Up*. Internet-osoitteessa <http://www.laivforum.dk/kp03_book/> [luettu 1.6.2007].
- GOODWIN, CHARLES – DURANTI, ALESSANDRO (edit.) 1992: *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*. Cambridge: Cambridge University Press.
- GREENBERG, JOSEPH H. 1978: How Does a Language Acquire Gender Markers. – Joseph H. Greenberg (toim.): *Universals of Human Language. Volume 3 Word Structure* s. 47–82. Stanford: Stanford University Press.
- HAKULINEN, AULI 1998: *Johdanto*. – Liisa Tainio (toim.) *Keskustelunalyysin perusteet*. Tampere: Vastapaino.
- 2001 (1987): *Persoonaviittauksen välttäminen suomessa*. – Lea Laitinen ym. (toim.): *Hakulinen Auli: Lukemisto : kirjoituksia kolmelta vuosikymmeneltä*. S. 208–218. Helsinki : Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- HAKULINEN, AULI – KARLSSON, FRED 1979: *Nykysuomen lauseoppia*. Suomalaisen Kirjallisuuden seuran toimituksia 350. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- HENDRICKS, SEAN 2004: Negotiation of Expertise in Fantasy Role-Playing Gaming, *Texas Linguistic Forum* 47: s. 71–80. Internet-osoitteessa <<http://studentorgs.utexas.edu/salsa/proceedings/2003/hendricks.pdf>> [luettu 31.5.2007].
- ISK = Iso suomen kielioppi. (2. painos.) Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 950. Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Heinonen & Irja Alho (toim.). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- ITKONEN, TERHO 1966: *Tutkimus suomen asyndetonista*. – *Virittäjä* 70 s. 402–423.
- JOHNSON ym. = JOHNSON, DONNA M. – ROEPCKE, YVONNA – KATAOKA, KUNIYOSHI 1997: *Constructing social groups in discourse*. – Lawrence F. Bouton (toim.) *Pragmatics And language Learning. Monograph Series Volume 8* 1997 s. 37–53. University of Illinois.
- KEEGAN, MARTIN: *A Classification of MUDs*. Internet-osoitteessa <<http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v2/keegan.html>> [luettu 13.4.2007].
- LACY, KEN NOZAKI 2006: *Narrative and Identity in Fantasy Role-Playing Games*. Dissertation. Department of Linguistics. New York University. Internet-osoitteessa <<http://homepages.nyu.edu/~kn1201/diss.html>> [luettu 31.5.2007].
- LARJAVAARA, MATTI 1990: *Suomen deiksis. Suomi 156*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- LAURY, RITVA 1994: *Se ensimmäinnän pronominin puhutussa suomessa*. – *Virittäjä* 98 s. 449–453.

- 1996: Sen kategoriasta – onko suomessa jo artikkeli? – *Virittäjä* 100 s. 162–181.
- 1997: *Demonstratives in Interaction. The emergence of a definite article in Finnish.* *Sarjassa Studies in Discourse and Grammar.* Fresno: California State University / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company
- LEPPÄLAHTI, MERJA 2002a: Naurua pelissä. – *Elore* 1/2002, 9. vuosikerta. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry. Internet-osoitteessa <http://cc.joensuu.fi/~loristi/1_02/lep102.html> [luettu 19.6.2006].
- 2002b: Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta. Lisensiaatintutkimus Turun yliopisto Kulttuurien tutkimuksen laitos / Humanistinen tiedekunta. Turun yliopiston elektroninen julkaisusarja Humaniora. Internet-osoitteessa <<http://eprints.utu.fi/86/>> [luettu 25.1.2007]. Tiivistelmä Internet-osoitteessa <<http://www.hum.utu.fi/folk/leppalahtilis.pdf>> [luettu 19.6.2006].
- LUUKKA, MINNA-RIITTA 1994: Persoona pragmatiikan puntarissa. – *Virittäjä* 98 s. 227–239.
- MASON, PAUL 2004: *In Search of the Self. A Survey of the First Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory.* – Markus Montola – Jaakko Stenroos (toim.) *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination.* S. 1–14. Helsinki: Ropecon ry. Internet-osoitteessa <<http://www.ropecon.fi/brap/>> [luettu 31.5.2007].
- MEY, JACOB L. 2001: *Pragmatics: An Introduction.* 2nd edition. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- MIELIKÄINEN, AILA 1981: Etelä-Savon murteiden äännehistoria I. Konsonantit. *Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia* 375. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- MONTOLA, MARKUS – STENROS, JAAKKO (toim.) 2004: *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination.* Helsinki: Ropecon ry. Internet-osoitteessa <<http://www.ropecon.fi/brap/>> [luettu 31.5.2007].
- MONTOLA, MARKUS 2005: Initial research plan. *Research Plan 2005.* Internet-osoitteessa <<http://users.tkk.fi/~mmontola/rplan2005.html>> [luettu 30.5.2007].
- MÄYRÄ, FRANS 2003: Muodonmuuttajien maat: moniulotteinen roolipelikulttuuri. – Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.): *Kulttikirja: tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä* s. 85–111. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- PENTTILÄ, AARNI 1957: *Suomen kielioppi.* Werner Söderström Osakeyhtiö: Porvoo, Helsinki.
- PIIRAINEN-MARSH, ARJA – TAINIO, LIISA (tulossa): Jäljittely vuorovaikutteisena keinona oppia toista kieltä videopelitalanteissa. – O-P. Salo, P. Kalaja & T. Nikula (toim.) *Kieli oppimisessa – Language in learning.* *AfinLAN vuosikirja* 2007 n:o 65.
- SEPPÄNEN, EEVA-LEENA 1998: Läsnaölon pronominit: Tämä, tuo, se ja hän viittaamassa keskustelun osallistajaan. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- 2005: Pronouns, gaze and reference. *The Finnish demonstrative pronoun tämä as a device for modifying participation frameworks in conversation.* – Ritva Laury (toim.): *Minimal reference. The use of pronouns in Finnish and estonian discourse* s. 38–55. *Studia Fennica Linguistica.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- SETÄLÄ, E.N. 1973: *Suomen kielen lauseoppi.* Kuudestoista painos. Helsinki: Otava.
- SILÉN, BEATRICE 1998: *Bordrollspel – berättelse och drama i ett.* – Ann-Marie Ivars & Mirja Saari (toim.): *Samtalsstudier* s. 222–231. Helsinki: Institutionen för nordiska språk och nordisk litteratur vid Helsingfors universitet.
- TEA, ALAN J.H. – LEE, BENNY P.H. 2004: Reference and blending in a computer role-playing game. – *Journal of Pragmatics* 36 (2004) s. 1609–1633.
- TUOVINEN, TUOMO 2003: *Role-playing games as a method of teaching history.* proseminaari paper, University of Tampere, Department of Teacher Education, 20.11.2003. Internet-osoitteessa <http://www.uta.fi/laitokset/okl/tokl/kaksoistutkinto/pdf/tuomo_tuovinen_proseminaari.pdf> [luettu 15.6.2006].
- VAHTIVUORI, SANNA: Kohti yhteisöllisen ja kokemuksellisen verkko-opetuksen suunnittelua – käyttäjät suunnittelun polttopisteessä. Opetushallitus, Mediakasvatuskeskus. Internet-osoitteessa <<http://www.edu.helsinki.fi/media/trio/loppuraportti/vahtivuori.pdf>> [luettu 15.6.2006]
- VILKUNA, MARIA 1992: Referenssi ja määräisyys suomenkielisten tekstien tulkinnassa. *Suomi* 163. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.
- WALDRON, DAVID 2005: *Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Response to a Moral Panic – The Journal of Religion and Popular Culture Vol IX: Spring '05.* Internet-osoitteessa <<http://www.usask.ca/relst/jrpc/art9-roleplaying.html#top>> [luettu 13.4.2007].
- YLI-VAKKURI, VALMA 1986: *Suomen kieliopillisten muotojen toissijainen käyttö.* Turku: Turun yliopisto. Østerskov Efterskole. Internet-osoitteessa <<http://osterskov.dk/index.php>> [luettu 6.6.2007].

LIITE 1: LITTEROINTIMERKIT

1. SÄVELKULKU

Prosodisen kokonaisuuden lopussa

- . laskeva intonaatio
- , tasainen intonaatio
- ? nouseva intonaatio

Prosodisen kokonaisuuden sisällä tai alussa

- / sana lausuttu ympäristöä korkeammalta
- \ sana lausuttu ympäristöä matalammalta
- joo painotus tai intonaation nousu muualla kuin sanan lopussa

2. PÄÄLLEKKÄISYYDET JA TAUOT

- [päällekkäispuhunnan alku
-] päällekkäispuhunnan loppu
- (.) mikrotauko: 0,2 sekuntia tai vähemmän
- (0.5) mikrotaukoa pidempi tauko; pituus sekunnin kymmenesosina
- = kaksi vuoroa liittyvät toisiinsa tauotta

3. PUHENOPEUS JA ÄÄNEN VOIMAKKUUS

- > < nopeutettu jakso
- < > hidastettu jakso
- joo: äänteenvenytys
- ° ° muuta puhetta hiljaisempi jakso
- JOO äänen voimistaminen

4. HENGITYS JA NAURU

- .hhh sisäänhengitys; yksi h-kirjain vastaa yhtä sekunnin kymmenystä
- hhh uloshengitys; yksi h-kirjain vastaa yhtä sekunnin kymmenystä
- .joo sana lausuttu sisäänhengittäen
- ha ha partikkeli partikkelilta litteroitua naurua
- jo(h)o sana lausuttu nauraen
- £ £ hymyilevä tai naurava ääni; ei varsinaista naurua

5. MUITA MERKKEJÄ

- # # nariseva ääni
- se- (tavuviiva); sana jäänyt kesken
- (joo) epäselvästi kuultu sana tai jakso
- (--) sana, josta ei ole saatu selvää
- (---) pitempi jakso, josta ei ole saatu selvää
- (-) puhuja, jota ei ole tunnistettu
- (N) nopanheitto
- (NNN) useita nopanheittoja
- ((joo)) litteroijan huomautus

LIITE 2: NÄYTE AINEISTOSTA

(4:421–719)

- 421 Sepe mille se muuri mille se reikä näyttää::
422 PJ >ootas<
423 Sepe tai siis mille se ovi näyttää
424 jos menee kattoo sen muurin reijän (.) kautta sinne ulkopuolelle
425 Aki haluuksä mennä ihan varmasti sinne ulos
426 (.)
427 Sepe [joo-o
428 Aki [nii joo sä et
429 nii joo sä et ollu paikalla sillon
430 PJ kyllä sä oot siitä kuullut ainaki ne yhet tota ihmiset
431 jos oot vähänkään kuunnellu (.)
432 itse asias joku niistä ihmisistä sanoo et
433 @älä herranjumala siel on se kala vieläki ehkä odottamassa@
434 eh- sä et nää kyllä mitää kalaa siellä
435 Sepe mikä vitun kala
436 mä meen kattomaa mille se muuri näyttää ul-
437 tai siis se ovi näyttää ulkopuolelta
438 PJ okei sä meet ulkopuolelle .
439 se on niinku @voi vittu ihan hullu tyyppi@ he he
440 (.)
441 Sepe jos se näyttää ihan samalle ku sisäpuoleltaki
442 nin [(.) (mä tuun takasin)
443 PJ [se on tällanen näin
444 PJ täs on siis se ((hik/röyh)) laitur
445 ne ovat hajonneet ne laiturit [tästä keskeltä
446 Sepe [juu
447 tulitte sillon johonki tähän satamaa asti=
448 =loikkasitte tähän=
449 =se railo alko melko läheltä tässä muuri- muuria
450 te menitte siitä muurin vierestä sisää (.)
451 >(täs on nyt)< [vähän piirretty ne huonosti ne ovet
452 Sepe [joo
453 PJ ne ovet on niinkun (2.1) °hitto onks täs lyijyy on tässä lyijy°
454 ov- ovi on tässä
455 ja täällä sisäpuolella on vastaavalla kohalla ovi (0.5) iso (.)
456 helkutin iso ja korkee ovi. (2.1)
457 te voitte ar- (.) te voitte tietysti arvioida
458 että tässä saattais olla joku tällanen (.) niinku (.) välitila sitte
459 täällä [kahen oven välissä
460 Sepe [joo
461 (2.3)
462 Jaakko? ((röyhtäisee))
463 (0.6)

464 Sepe joo no hyvä ni nyt mä nään ton oikein
 465 (.)
 466 PJ mm
 467 jos se ovi näyttää ihan samalle sieltä ulkopuolelta
 468 ni mä tuun takasin [(.) siel on tylsää.
 469 PJ [joo se näyttää iha,
 470 Sepe >siel on vaan se vitun järvi ja sit siel on se vitun kääpiö
 471 £mä en halua sinne£<
 472 PJ joo (.) tota (näytte ku) kuitenkin joku että
 473 @ooksää hullu eksä kuullu (-) se kala
 474 se mel- hyökkäs mejän kimppuun
 475 ku me oltii pl- poistumassa lajvasta@
 476 (1.4)
 477 Sepe? [no,
 478 PJ [se kertoilee sulle siitä kalasta vähän tarkemmin (.)
 479 jos sua yhtää kiinnostaa tietää
 480 Sepe kiinnostaahan mua nyt [kalat
 481 Aki? [(-)
 482 PJ mm
 483 Arttu £kolme silmää ja seittemän metriä£
 484 PJ mm
 485 (1.9)
 486 Aki [@olis nyt napannu [ton@
 487 Sepe [(seki se) (.) [se ei kiinnosta niin-
 488 niin paljon [että (tota mä) menisin kattomaa järvelle
 489 Jaakko [siirrä se toho
 490 Jaakko °(-[-]°
 491 Sepe [joo mä laitan sen kohta [siihen
 492 Jaakko [joo
 493 (2.5)
 494 PJ .hh #joo-o#
 495 (3.1)
 496 PJ tota (.) sieltä (.) sen muurin si--
 497 sen muurin sisäl- sisäpuolelta ku siis- sen halkeaman kohalta ni (1.2)
 498 .hh se näyttää erittäin kestävältä graniitilta
 499 Sepe #joo#
 500 (1.0)
 501 PJ ja (.) [sem-
 502 Sepe [sit mä tuun takasin sisäpuolelle syömää [loput
 503 PJ [°mm°
 504 mut semmonen >sun mielestä< siinä >muurin sisäpuolella
 505 on vähä semmonen< ovela fiilis (.)
 506 minkä sä oot aikasemminki joskus (1.1) tuntenu jossaki (1.0)
 507 se on se sellanen fiilis, että (0.5) siin ei oo ollenkaan (1.2)
 508 weaviä siis maagista kenttää
 509 sä tiedät sen (0.4) fiiliksen

510 mikä tuntuu [puuttuvan
511 Sepe [°joo°
512 (4.0)
513 Sepe? °mm°
514 (3.0) ((maiskutusta))
515 PJ elikkä siis siin ei, siin ei mikään magia,
516 Sepe joo
517 PJ pitää olla todella voimakasta magiaa .hh
518 että se toimii sillä alueella siis- (.) tai sitte se on muu-
519 tai se on vaan inertia (>sellanen< ku se on [siinä)
520 Sepe [joo
521 PJ tai jotai tällstä
522 Sepe määh tota (.) mä saan syötyä ni määh, (.)
523 yritän kiivetä sen oven päälle (0.3)
524 joko ovea pitkin tai oven [karmia pitkin tai jotain pitkin
525 PJ [hmm
526 mikä siinä on.=muurin seinää pitkin
527 PJ joo (0.4) tota (0.5) sen huomaat(te) (0.6)
528 muuri (.) on hyvin (.) hyvin (.) hyvin sileä
529 (1.2) ((maiskutusta))
530 PJ niissä taloja, taloja kiipeillessä >niis oli (kato) sitä< (.)
531 rappausta ja muuta (#sai#) (0.9)
532 tuk- otetta siitä mutta (.) ((niisk)) tämä (.) muuri on hyvin sileä
533 (1.6)
534 PJ voit sä yrittää mut sä et oo, iteki >vähän (sillä lail) että
535 on tää kyllä< aika hiton vaikeeen näköstä
536 Sepe °mm°
537 MUTTA [(.) siin on se rako
538 Sepe [entäs ovea pitkin
539 (.)
540 Sepe nii entäs ovea pitkin
541 (.)
542 PJ (n- kaik-) no (.) se <ovi on myös sileetä> mut siin on se rako
543 (1.1)
544 Aki? [raonnut seinä
545 Sepe [missä se rako
546 (0.8)
547 PJ se (.) halkeama [mikä menee siis
548 Sepe [(se tulee) läpi sinne
549 Jaakko [nii [(-)
550 PJ [mm (.) [>sitä vois ehkä käyttää<
551 siin on röpelöisiä [seinämiä
552 Sepe [(-) helvettii ylös (.) tietenki
553 (0.7)
554 Arttu jos ei oo spider climbia
555 niitä saattaa olla aika hiljanen ki(h)ivetä

556 (1.0)
557 Arttu °tai sitte ei°
558 (0.5)
559 PJ (mut)ta se sun uusi löytämäs siis se,
560 anteeks se (.) vanhempi [löytämäs sormus auttaa siinä (mukavasti)
561 Sepe [juu
562 Sepe joo (.) >nii mä vähän oleti<
563 (0.3)
564 PJ? #(joo)#
565 (0.8)
566 Jaakko [tanatolppa (-)
567 Sepe [mille, miltä se näyttää (0.2) se (0.5)
568 lattia siitä (0.4) niiden ovien välistä ikään kuin (0.8)
569 °ylhäällä°
570 (-) ((maisk))
571 (.)
572 PJ °mm° sä (.) huomaat et sä joudut kiipeemää tosi korkeelle
573 se on todella korkea muuri
574 Sepe #joo#
575 (.)
576 PJ ää se on hetkinen (.)
577 mä katoin (sen) kirja luin (.) eilen (.) kirjastossa
578 ei eilen ku (0.8) ennen siis
579 °>viime pelikerralla< (0.9) viime pelin aik- aik- jälkee
580 mä >luin sen yhen< (0.5)°
581 löysin li- hiton hyvän linnat kirjan tuola
582 ja tutkinu oikeiden linnojen mi- muurinkorkeuksia .hhhhhh
583 (0.4)
584 Jaakko ne on <aika korkeita>
585 (.)
586 PJ >ei ole<
587 (0.8)
588 Aki ei o
589 (.)
590 PJ ei ole
591 (0.6)
592 Arttu no:: [olavinlinnan muuri on (.) viitisen metriä
593 PJ [mutta siis
594 (.)
595 PJ ja se on pi- tosi pieni (lin(h)na)
596 Jaakko [nii s(h)e on [pien
597 Arttu [nii
598 PJ [siin oli te- siinä ne rakens
599 siin oli just esimerkki missä ne rake- r- raken-
600 [r- rakennuttaa vanh-
601 Arttu [tornit on (yks)toista

602 PJ linnaa ja vitsinä on se että .hh
603 >siel on siel löytyy kork- tosi korkeita torneja
604 tosi< (.) korkeita muureja
605 [mut se on aina se sisempi linna, mis on niitä
606 Jaakko [mm
607 Jaakko nii [joo
608 Aki [#mm#
609 (0.9)
610 (-) #°vouu°#
611 PJ [siinäki oli ko- kaks erillis- erillistä pihaa=
612 Arttu [(-)
613 PJ =se (0.4) ulompi muuri on
614 paljon paljon paljon paljon \°matalampi° .hhhhh
615 Arttu mm
616 se on tosi korkee muuri se on, (0.4)
617 °mitä ois jo tosi häijy° KAKSkytä metriä
618 se on jo tosi tosi tosi [häijy muuri
619 Jaakko [se o häijy
620 PJ se on uskomaton.
621 TORnit on sitä korkusta tavalli[sesti
622 Sepe [=kuinka korkee se on se ovi<
623 Jaakko mm
624 (0.7)
625 PJ ovi on sellaset ehkä (1.4)
626 kuus metriä se on aivan mieletön se ovi
627 (1.1)
628 Sepe siin on hirmu paljon tyhjää niinkun (0.3)
629 >todennäkösesti<
630 (.)
631 PJ mm=
632 Sepe =joko siinä on siis no (.) £itse asias£
633 mä kun pääsen sinne päälle niin (0.4)
634 mää kolisen ja ko[pistelen että onko se ont-
635 PJ [heitäpä (.) kolme heittoa
636 Sepe [onko se ontto
637 PJ [tämä on, tämä tämä (.)
638 >(kiipeeminen on sulle)< siitä huolimatta vaikea
639 (2.0 (N) ((maisk)))
640 Sepe kuusi
641 PJ jos tulee jotaki >(menee)< tietyn alle ((N)) ni (°ne laskee niitä°)
642 paljos sul oli tavallinen kiipeäminen
643 (0.6)
644 Sepe joo ootas mä sanon kohta (N)
645 (1.7)
646 kuusi on pienin ja (.) tavallinen kiipeä[minen
647 Jaakko [kuus (.)

648 yheksäntoista kuustoista
649 PJ okei
650 Sepe tavallinen kiipeäminen on (0.4) viisi
651 (2.0) ((maisk maisk))
652 PJ joo:: >eks sä saanu<, (.)
653 /eiku olik se yhteensä viis °vaa°
654 (0.2)
655 Sepe yhteensä (mä- [mulla] oli [kaks yks kaks
656 PJ [okei [°okei°
657 (0.5)
658 PJ selvä (.) .hhh mm\m °elikkä (.) ykstoista°
659 (1.6)
660 Sepe eli ykstoist [on pienin (-)
661 PJ [sä- no en- ensimmäinen heitto oli kuutonen
662 °muistaak[seni°
663 Jaakko [joo
664 Sepe [nii
665 PJ se oli se huonoin
666 >se on siinä vaiheessa [ku se< helpointa se kiipeäminen
667 Jaakko [kuus yheksäntoista kuustoista
668 PJ [ja viimeinen oli kuustoist
669 (Elina?) [(°--°)
670 Jaakko m
671 (.)
672 Sepe joo
673 (0.9)
674 PJ °okei°
675 . (1.7)
676 PJ no heitäpä vielä (0.5) yks lisää (0.2)
677 koska siinä- se loppuu se railo vähän ennen
678 (1.1)
679 Sepe kynppä
680 (1.2)
681 PJ °<kaksytviis>° meneekö se ny (1.0)
682 /joo (.) se menee kahteenkymmeneenviiteen=
683 =se riittää /just (0.4) (hhh.hh) he-
684 siinä k- loppuu se railo vähän ennen sitä
685 (0.3)
686 Sepe #joo#
687 >tai siis ku se ei me< iha ha-
688 halkeama [ei mee ihan ylös asti
689 Sepe [joo
690 sä joudut sen loppumatkan menemää tosi tosi varovasti
691 sellasta
692 (0.5)
693 Sepe mm

694 (0.3)
695 PJ .thhhh
696 £lasinsileää kohtaaf
697 mut sä jotenki onnistut löytämää sellasia pik- (0.3)
698 tiny imperfections (>sä et<)
699 nyt sä oot aika lailla, sä oot aika lailla varma
700 että ilman sitä sormusta tää ei ois onnistunu
701 (0.6)
702 Sepe #joo#
703 (0.5)
704 PJ >sä itte asias oot<
705 jos mä putoon tältä korkeukselta ni (.)
706 @voi vittu hh@ he he he he (0.4)
707 a[gain he he he he he
708 Jaakko [tum tum tum tum dum dum khr ((hakkaa pöytää tahdissa))
709 (1.0)
710 PJ sää pääset sin[ne muurin laelle sillee
711 Jaakko [@ei@
712 PJ @hii hii [hii .hh@
713 Sepe [joo
714 PJ /no te katot- tuo kiipee tosi ketterän näkösesti ylös
715 (0.5)
716 Jaakko en mää kato mää katon, (.) rukoilen
717 (0.4)
718 PJ no en mä tiedä (.) ainaki ne käpsät kattoo
719 @ka(to) poikaa@