

”ROLLAA NYT WOUNDSEI ENSIN JA KATOTAAN
SITTEN MITEN KÄY” – KOODINVAIHTOA
PÖYTÄROOLIPPELEISSÄ

Pro gradu -tutkielma

Teppo Suominen

Suomen kieli

Kielten laitos, Jyväskylän yliopisto

kevät 2014

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Kielten laitos
Tekijä – Author Teppo Suominen	
Työn nimi – Title ”Rollaa nyt woundsei ensin ja katotaan sitten miten käy” – koodinvaihtoa pöytäroolipeleissä	
Oppiaine – Subject Suomen kieli	Työn laji – Level Pro gradu
Aika – Month and year Toukokuu 2014	Sivumäärä – Number of pages 64 + liitteet
Tiivistelmä – Abstract	
<p>Tutkin pro gradu -tutkielmassani pöytäroolipeleissä tapahtuvaa kielten sekoittumista, josta keskityin nimenomaan koodinvaihtoon ja koodien sekoittumiseen. Tutkimukseni painopiste oli selvittää, miten ja miksi pöytäroolipeleissä vaihdetaan koodia.</p> <p>Teoriataustana tutkimukselleni käytin sekä ludologiaa eli pelitutkimusta että kielentutkimusta. Päälähteeni sosiolingvistisen koodinvaihdon tutkimuksessa oli Peter Auerin teoria koodinvaihdon jatkumosta, jossa Auer erittelee koodinvaihdon keskustelun kontekstuaaliseen koodinvaihtoon, kontekstuaalittomaan sekoittuneeseen koodiin ja yhdistyneeseen kielimuotoon, joka muistuttaa diglossiaa. Käsittelin myös lainanomaisia esiintymiä aineistossani koodinvaihtona lainaamisen sijaan. Erityisen tärkeä pelitutkimuksen lähde tutkimukselleni taas oli Gary Allan Finen teoria pelin tasoista, jota käytin erittelemään pelitilanteen kielenkäyttöä eri toimintaympäristöihin.</p> <p>Pöytäroolipeli sijoittuu kolmelle eri tasolle, todellisuustasolle, fantasiatasolle ja näiden kahden välillä välittäjänä toimivalle pelitasolle (Fine). Kontekstuaalinen keskustelun koodinvaihto oli pääasiallinen tapa, jolla pelaajat merkitsivät siirtymiä näiden tasojen välillä. Kaikki siirtymät eivät kuitenkaan vaatineet kontekstivihjettä, ja suuri osa pelin kielestä olikin sekoittunutta koodia, joka jakautuu vaihtelevaan ja lisäykselliseen sekoittuneeseen koodiin. Näistä aineisto painottui lisäykselliseen sekoittuneeseen koodiin, jossa toisen, sekundäärin koodin elementtejä lisätään primääriin matriisikielen yksittäisinä esiintyminä kuten sanoina. Vaikeampi havaita ja helposti kontekstuaalisen keskustelun koodinvaihdon kanssa sekaannusta aiheuttava oli vaihteleva sekoittunut koodi, jossa puhejakson aikana käytetään jaksoja molemmista koodeista ilman selvää matriisikieltä. Erittelin sosiaalisten piirteiden lisäksi myös koodinvaihdon rakenteellisia piirteitä, joita pöytäroolipeleissä esiintyy, ja havaitsin kaksi rakenteellista koodinvaihdon pääluokkaa, sanasto- ja termitason koodinvaihdon sekä lause- ja virketason koodinvaihdon.</p> <p>Pöytäroolipelit osoittautuivat hedelmälliseksi koodinvaihdon maaperäksi erityisesti siksi, että pelimateriaali oli aineistoissani englanninkielistä. Pelaajat suosivat koodinvaihtoa erityisesti myös tilanteissa, joissa oli tarpeen osoittaa ero pelin fantasiamaailman ja todellisen maailman välillä. Pääasialliset koodinvaihdon strategiat aineistossani olivat kontekstuaalinen keskustelun koodinvaihto ja responsiivinen vastaaminen samalla koodilla sekä sekoittunut koodi.</p>	
Asiasanat – Keywords koodinvaihto, sekoittunut koodi, pelitutkimus, roolipelit	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 ROOLIPELIEN HISTORIA JA KULTTUURI.....	6
2.1 Roolipelien ja -pelaamisen historiaa ja teoriaa.....	6
2.2 Pelikulttuuri.....	11
3 AINEISTO JA TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	14
4 KOODINVAIHDON TUTKIMUS.....	18
4.1 Koodinvaihdon tutkimuksen historiaa ja taustaa.....	18
4.2 Sosiolingvistinen koodinvaihdon tutkimus.....	21
5 KOODINVAIHDON RAKENTEITA PÖYTÄROOLIPELEISSÄ. .	27
5.1 Sanasto- ja termitason koodinvaihto.....	27
5.2 Fraasi- ja virketason koodinvaihto.....	32
6 KOODINVAIHDON RESPONSIIVISUUS.....	39
7 SEKOITTUNUT KOODI PÖYTÄROOLIPELEISSÄ.....	45
8 PÄÄTÄNTÖ.....	57
LÄHTEET.....	63
LIITE 1 – LADY BLACKBIRD.....	65

1 JOHDANTO

Monikielisyys on nyky maailmassa tavallista, jopa tarpeellista. Noin joka kolmas ihminen käyttää kahta tai useampaa kieltä päivittäin, ja Suomessa on kirjattu viiden kielen asemasta jopa perustuslakiin. Yksikielisyttä on – erityisesti nationalistisen aatteen vuoksi – alettu kuitenkin suosimaan 1800-luvusta eteenpäin. Peter Auer ja Li Wei (2007) argumentoivat yksikielisyyden poikkeuksellisuutta verrattuna monikielisyyteen ja kommentoivat sen kytköksiä nationalismiin ja kansalliskieliin pohjautuvaan ajatteluun. Monikielisyyden tutkimus ja arvostus on noussut paljon viimeisen kolmen vuosikymmenen aikana, mutta ajatus yksikielisestä kommunikaatiosta ”oikeana” istuu syvässä – ovathan sen juuret nationalistisen aatteen synnyssä, joka on määrittänyt yhteiskuntarakennetta vahvasti koko lähihistoriamme ajan. Kielitieteessä yhden puhejakson monikielisydestä puhutaan yleensä koodinvaihtona, ja tähän termiin sisältyy niin kielestä toiseen kuin murteesta murteeseen vaihto. Koodinvaihto tarkoittaa sellaista kielellistä tilannetta, jossa kielenkäyttäjä vaihtaa kesken keskustelun kielestä tai kielivariantista toiseen.

Klassinen monikielisyyden ja koodinvaihdon tutkimus perustui ajatukseen siitä, että kieli heijastaa yhteiskuntaa. Oletuksena kielenkäyttäjät siis vaihtavat koodia, kun he haluavat erottaa itsensä sosiaalisessa kontekstissa esimerkiksi kulttuurisesti. Tämä onkin tyypillistä, sillä yksi helpoimpia tapoja luoda ihmiselle sosiaalinen referentti on hänen käyttämänsä kieli – henkilön käyttämä kieli tai kielimuoto määrittelee tarkkailijalle jotain siitä, millainen tämä henkilö on. Kuitenkaan kaikkea sosiaalista vaihtelua ei voida todistaa kielellisesti, eikä kaikkea kielellistä vaihtelua voida todistaa kulttuurin valintoina. (Gafaranga 2005: 284–288.) Viimeisen kahden vuosikymmenen aikana koodinvaihdon tutkimuksen painopiste on laajennut myös koodinvaihdon sosiaalisiin ja poliittisiin aspekteihin, ja erityisesti koodinvaihdon sosiaalinen tutkimus on herättänyt kiinnostusta niin uusissa kuin uraa uurtaneissa koodinvaihdon tutkijoissa.

Yleisimmin koodinvaihto yhdistetään monikielisyyteen, jolloin monikielinen puhuja käyttää useaa osaamaansa kieltä samassa kielenkäyttötilanteessa. Koodinvaihdon tutkimuksen kärki on siirtynyt viime vuosina koodinvaihdon kieliopista kielten vaihtelun sosiaaliseen ja vuorovaikutukselliseen puoleen. Tämä muutos on looginen osa jatkumoa, sillä kuten monet tutkijat ovat huomanneet, syntaktiset rajoitukset koodinvaihdon tutkimuksessa ovat ongelmallisia eivätkä välttämättä kata koko koodinvaihdon kenttää. Koodinvaihtoa käsittelevät universaalit morfologis-syntaktiset rajoitteet ovat osoittautuneet ongelmallisiksi tai suorastaan puutteellisiksi, erityisesti kun koodinvaihto ylittää kielikuntien rajat eikä käsittele pelkästään vaikkapa indoeurooppalaisten kielten välistä koodinvaihtoa. (Kalliokoski 1995: 3–4; 2009: 14–15.) Esimerkiksi Auer (1999) jakaa koodinvaihdon tutkimuskentän koodinvaihtoon (code-switching), sekoittuneeseen koodiin (code-

mixing) ja yhdistyneeseen kielimuotoon (fused lect). Auerin mukaan turvautuessaan koodinvaihtoon puhuja käyttää kieliä kontekstualisoinnin keinona, kun taas sekoittuneessa koodissa kumpikin koodi on keskustelun väline ilman välttämättömiä affektaatioita tai kontekstualisaatiota. Yhdistyneessä kielimuodossa nämä piirteet taas ovat leksikaalistuneet ja muodostavat tietynlaisen pitkikielen.¹

Tutkin tässä tutkimuksessa koodinvaihtoa hyvin spesifissä ympäristössä, pöytäroolipeleissä. Tutkin vuonna 2011 kandidaatintutkielmassani kielellisiä valintoja roolipeleissä. Tutkimuksen tarkoitus oli kartoittaa, mitä kielellä tehdään roolipelien kieliympäristössä, ei niinkään antaa kattavaa analyysia näistä kielen piirteistä. Löytämistäni piirteistä koodinvaihto oli paitsi mielenkiintoisin myös vähiten tutkittu roolipelaamisen piirre, joten keskityn nyt sen käyttöön ja käyttötarkoituksiin.

Roolipelit ovat nousseet sekä kielten- että kulttuurintutkimuksessa esiin viimeisen kymmenen vuoden aikana. Pelitutkimus on lisäksi viime vuosina valottanut roolipelien ja niiden pelaamisen teoriaa. Roolipeliharrastus on myös siirtynyt olohuoneista tietokoneille ja ulos, kun roolipelien kenttä on laajentunut pöytäroolipeleistä live- ja tietokoneroolipeleihin. Roolipelien historia pohjaa kuitenkin pöytäroolipeleihin ja niiden kehitykseen, sillä muut roolipelaamisen muodot ovat nousseet enemmän pinnalle vasta vuosituhatien vaihteen jälkeen. Roolipelit ovat myös pelaajilleen kulttuurinen toimintaympäristö, joka sisältää identiteettitekiäjiä ja -merkityksiä siinä missä mikä tahansa muu alakulttuuri tai toimintaympäristö.

Roolipelit pohjaavat historiallisiin miniatyyrisotapeleihin ja improvisaatioteatteriin. Ensimmäiset pöytäroolipelit muotoutuivat 1960- ja 1970-lukujen vaihteessa, kun pelaamisen keskiö siirtyi sotapelien massiivisista joukko-osastoista yksittäisiin sankareihin. Satapäisten pienoismallilaumojen sijaan pelaajat ottivat ohjattavakseen yksittäisiä hahmoja, joita he sitten ohjasivat mielikuvituskahakasta toiseen. Samalla tarinallisuus ja narratiivinhakuisuus tuli mukaan peleihin. Yksittäisen historiallisen taistelun sijaan samat, pelaajille tutut sankarit matkasivat taistelusta toiseen pelaajien rakentaessa näiden hahmojen ympärille tarinaa. Ensimmäinen painettu, kaupallinen sääntöjärjestelmä oli Gary Gygaxin ja Dave Arnesonin luoma *Dungeons and Dragons*, jonka ensimmäinen laitos valmistui 1970-luvun alussa. Roolipelien sääntöjärjestelmät ovat toki muuttuneet neljässä kymmenessä vuodessa paljon, mutta perusteet ovat pysyneet samana. Roolipelijärjestelmä sisältää vähintään yksinkertaiset säännöt, joilla peliä pelataan, sekä usein kuvauksen maailmasta, johon peli sijoittuu.

Pöytäroolipelien lisäksi käsite ”roolipelit” sisältää yleensä live-roolipelit eli larppauksen

1 Myers-Scotton puhuu tunnusmerkittömästä koodinvaihtostrategiasta (Myers-Scotton 1993) ja Poplack koodinvaihdosta omana kielimuotonaan (Poplack 1980) sekoituneen koodin sijaan. Valitsin tutkimukseeni Auerin termit paitsi siksi, että ne ovat uusimmat, myös siksi, että on niissä myös selkein rajanveto eri termien välillä.

(lyhenteestä LARP eli Live Action Role Play) ja tietokoneroolipelit. Koska kaikki kolme harrastetta eroavat kuitenkin jonkin verran toisistaan, käsittelen tässä tutkimuksessa vain pöytäroolipelejä. Isoin erottava tekijä eri roolipelien välillä on pelin väline: larpeissa pelaajat ottavat fyysisesti hahmonsaa roolin pukeutuen ja esiintyen hahmoinaan, tietokoneroolipeleissä välittäjänä ja tuomarina taas toimii kone. Pöytäroolipeleissä eläytyminen, peli ja tarina tapahtuvat pelaajien pään sisällä ja puheessa, kenties pienoismallien avustuksella. Yleensä pöytäroolipeleissä apuvälineinä ovat kuitenkin vain kynä, paperi ja nopat. Kun puhun tässä tutkimuksessa roolipeleistä, tarkoitan vain pöytäroolipelejä.

Tutkijalle roolipelin ja -pelaamisen määrittely ei ole yksinkertaista tai täysin suoraviivaista. Pelaajille itselleen termi roolipeli voi tarkoittaa pelitapahtumaa itseään, pelikertaa, kampanjaa tai sääntöjärjestelmän fyysistä painosta tilanteesta riippuen. Tässä tutkimuksessa tarkoitan roolipelillä pelitapahtumaa, sitä tilaa ja hetkeä jossa peli tapahtuu, mutta termi ei ole tutkimuksen asettelun kannalta täysin ongelmaton.

Kuten nimestä voi päätellä, roolipelit ovat pelejä, joissa pelaajat omaksuvat jonkin roolin, joka toimii pelin ja tarinan protagonistina (Waskul 2006: 31). Yksi pelaajista toimii pelinjohtajana², joka on vastuussa maailmasta ja hahmoista pelaajien ympärillä. Pelinjohtajan tehtävänä on luoda hahmojen tielle haasteita ja kuljettaa tarinaa eteenpäin. Pelaajat eläytyvät hahmoihinsa ja – hahmoinaan – pyrkivät ylittämään tielleen nousevat esteet. Pelinjohtaja on ikään kuin tarinan kertoja, näytelmän kirjoittaja ja ohjaaja samalla kun hän pitää huolta kaikista hahmoista, joihin pelaajahahmot törmäävät pelimaailmassa.

Roolipelien ympäristö on kuitenkin harvoin temmattu tyhjästä – yleensä peliä pelataan jonkin sääntöjärjestelmän asettamissa puitteissa. Nämä sääntöjärjestelmät ovat usein painettuja kirjoja (joita julkaisevat esimerkiksi *White Wolf*, *Wizards of the Coast* ja *Steve Jackson Games*) tai nykyään yhä useammin myös verkossa jaettavia e-kirjoja. Sääntöjärjestelmään kuuluvat säännöt, joita pelaajien ja pelinjohtajan tulee noudattaa ja jotka sen lisäksi määrittävät esimerkiksi, millaisia pelaajahahmot voivat olla. Sääntöjärjestelmässä kuvataan usein myös toimintaympäristö, johon järjestelmä on luotu – ovatko kyseessä säännöt esimerkiksi fantasiaseikkailuun, kauhupeliin vai avaruusoopperaan.

Koodinvaihto ja roolipelit liittyvät luontaisesti toisiinsa, sillä suurin osa roolipelien sääntöjärjestelmistä on kirjoitettu pelkästään englanniksi. Roolipelitilanteessa pääsee siis helposti tarkkailemaan, millaista kielenkäyttöä esiintyy epämuodollisessa tilanteessa, jossa toimintaympäristön asettama kieli eroaa pääasiallisesta kommunikaatiokiielestä.

Tutkimuskysymysteni avulla pyrin siis selvittämään, miksi ja miten pöytäroolipeleissä

² Muita mahdollisia nimityksiä pelinjohtajalle ovat mm. GM tai DM (*Game Master*, *Dungeon Master*), tarinankertoja tai erotuomari (esim. Williams 2006).

vaihdetaan koodia. Pyrin tarttumaan mahdollisimman vähän koodinvaihdon syntaksiin ja selvittämään enemmänkin perusteita ja taustoja koodinvaihdon takana. Etsin tässä tutkimuksessa vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

1. Millainen ympäristö pöytäroolipelitilanne on kielten sekoittumisen kannalta?
 1. Mistä koodinvaihto pöytäroolipeleissä johtuu? Mitkä ovat koodinvaihdon tehtävät ja käyttötilanteet?
 2. Millaisia koodinvaihdon viestinnällisiä ja rakenteellisia keinoja pöytäroolipeleissä käytetään?
 3. Onko pöytäroolipelitilanne painottunut kontekstuaaliseen koodinvaihtoon tai sekoittuneeseen koodiin?

Pääkysymykselläni pyrin kartoittamaan, minkä tyyppistä kielten sekoittumista – tässä tapauksessa erityisesti koodinvaihtoa – pöytäroolipeleissä tapahtuu. Vaikka kysymyksenasetteluni käsittelee kielten sekoittumista, aion keskittyä nimenomaan koodinvaihtoon ja sen keinoihin ja tehtäviin. Pääkysymykseni jakautuukin kolmeen alakysymykseen, joiden avulla pyrin selvittämään roolipelien kieliympäristön erityispiirteet.

Alakysymyksistä ensimmäisen tehtävänä on kartoittaa taustavaikuttajia ja syitä, jotka johtavat koodinvaihtoon roolipeleissä. Lisäksi pyrin selvittämään, onko pöytäroolipeleissä erityisiä tilanteita, joissa pelaajat turvautuvat koodinvaihtoon. Toinen alakysymykseni selvittää roolipelaamisen keinoja. Kysymyksen avulla pyrin selvittämään sekä niitä rakenteita että viestinnällisiä keinoja, joita pelaajat käyttävät vaihtaessaan koodia. Viimeinen lisäkysymykseni on synteesinomaisen – haluan selvittää, keskittyykö koodinvaihto oolipeleissä enemmän kontekstuaaliseen keskustelun koodinvaihtoon vai sekoittuneeseen koodiin. Lisäkysymykset olen yrittänyt levittää aineiston suhteen mahdollisimman laajalle ja pitää kuitenkin niihin liittyvän teoriataustan tiiviinä ja ymmärrettävänä kokonaisuutena.

Tutkimukseni kostuu johdannon lisäksi kuudesta pääluvusta ja päätännöstä, joissa käsittelen ensin tutkimuksen teoreettisen taustan sekä aineiston teen sitten aineiston analyysin. Seuraavassa luvussa esittelen lyhyesti roolipelejä ja -pelaamista sekä niihin liittyviä kulttuuritekijöitä, jotka vaikuttavat identiteetti- ja kielivalintoihin, joita pöytäroolipelitilanteessa mahdollisesti tehdään. Kolmannessa luvussa esittelen aineistoni, informanttiryhvät ja tutkimuksen toteutuksen. Samalla vertailen myös lyhyesti omaa tutkimustani aikaisempaan roolipelien tutkimukseen ja sen tutkimuskentän konventioihin. Neljännessä luvussa esittelen teoreettisen viitekehitykseni sekä koodinvaihdon tutkimuksen taustaa ja kehitystä.

Viides, kuudes ja seitsemäs luku ovat tämän tutkimuksen analyysiluvut. Viidennessä luvussa käsittelen koodinvaihtoa pöytäroolipeleissä rakenteellisesti. Olen jakanut aineistossani

pääasiallisesti esiintyvät rakenteelliset piirteet kahteen pääryhmään, jotka analysoin omina alalukuinaan. Nämä alaluvut ovat sanasto- ja termitason koodinvaihto sekä fraasi- ja virketason koodinvaihto. Kuudennessa luvussa käsittelen koodinvaihdon responsiivisuutta ja kontekstualisaatiota pöytäroolipeissä. Seitsemäs luku käsittelee sekoittunutta koodia pöytäroolipeissä. Kuudes ja seitsemäs luku pohjaavat viidennen luvun rakenteellisten piirteiden analyysiin. Kahdeksas ja viimeinen luku on tutkimukseni päätäntöluku, jossa esittelen tutkimustulokseni ja pohdin tutkimuskysymysteni vastauksia ja kysymysten sekä tutkimuksen onnistuneisuutta sekä mahdollisia jatkotutkimuksia.

2 ROOLIPELIEN HISTORIA JA KULTTUURI

Roolipelien tutkimus ja havainnointi on keskittynyt erityisesti sosiologiaan ja pelitutkimukseen. Käsittelen tässä luvussa ensin roolipelien ja roolipelaamisen historiaa ja pelitutkimuksen teorioita, jotka voidaan roolipelaamiseen liittää. Sen jälkeen erottelen roolipelaamisen kulttuurisia piirteitä niin pelin kuin pelaajaryhmän kannalta

2.1 Roolipelien ja -pelaamisen historiaa ja teoriaa³

Roolipelien juuret löytyvät improvisaatioteatterista ja sotasimulaatioista 1700- ja 1800-luvuilta (Choy 2004: 53–63). Jo tätä aikaisemmin shakki, go ja muut taktisen kamppailun yksinkertaistetut simuloinnit voidaan nähdä saman lajityypin edustajina. Sotasimulaatioiden ensisijainen tarkoitus oli koulutuskäyttö, joten säännöt muuttuivat hiljalleen yhä monimutkaisemmiksi ja monimutkaisemmiksi: mitä tarkemmin järjestelmä simuloi todellisuutta, sitä hyödyllisempi se oli koulutuskäytössä. 1900-luvulla simulaatioista tuli yhä enemmän pelejä: esimerkiksi H. G. Wellsin *Little Wars* (1911) mallinsi pienoismalleilla joukkoja, ja siinä oli yksinkertainen lähitaistelun sääntöjärjestelmä sekä tykkitulien mallinnus vieterillä tulitikkua ampuvilla pienoistykeillä. (Mäyrä 2003: 89.) Tietokonepelaaminen on entisestään lisännyt strategisten sotamallinnusten suosiota: kun tietokone laskee sattumamomentit, pelaajan tehtävä ”komentajana” yksinkertaistuu ja suoraviivaistuu.

Sotapeleistä muutos roolipeleihin tapahtui 1960- ja 1970-luvulla. Joukko-osastojen sijaan pelaajat ottivat haltuunsa yksittäisen pelaajahahmon (PC, player character). Yksi pelaajista otti pelinjohtajan roolin, jonka vastuulla oli peliasetelman luominen (skenaario), juonen lähtöasetelma ja kuljetus sekä pelaajien kohtaamat pelimaailman asukit (NPC, non-player character). Pelikerrat yhdistyivät juonikaareksi, kampanjaksi. Tämä yksittäisiin henkilöihin ja tapahtumiin keskittyvä pelaaminen aikaisemman laajan taistelusimuloinnin sijaan kannusti draamallisempaan lähestymistapaan ja eläytymiseen. (Mäyrä 2003: 89–90.) Näin pelin painopiste siirtyikin tarinankerrontaan ja draamaan, ja pelistä tuli kirjan tai elokuvan seuraamista. Erona näihin fiktion muotoihin oli pelaajien mahdollisuus vaikuttaa tarinaan: vain pelaajan mielikuviutus oli rajana sille, mitä pelissä saattoi tapahtua. Tarinankerronta, narratiivit ja juonenkuljetus ovat yleensä roolipeleissä vähintäänkin yhtä tärkeitä kuin toiminta ja pelaaminen. Roolipelit erottaa muista

3 Tässä tutkimuksessa esittelemäni roolipelien ja -pelaamisen historiikki on lyhyt yhteenveto, jonka on tarkoitus antaa jonkinlainen yleiskuva roolipelaamisen kentästä. Roolipelaamisen historiaa ja kulttuurisia merkityksiä käsittelevät tarkemmin esimerkiksi Williams, Hendricks & Winkler (2006), Montola & Stenros (2004) ja Mäyrä (2003, 2008) .

peleistä nimenomaan tämä narratiivihakuisuus (Heliö 2004: 65–74). Roolipelit eroavat muista peleistä myös pelihahmoihin samaistumisessa. Kuten nimikin ilmaisee, pelaajat ottavat roolipelissä hahmonsa roolin kuin näytelmässä (Waskul 2006: 31). Vaikka pelaaja ei ole pelaamansa hahmo, hänen täytyy eläytyä hahmoon ja kuvitella, miten hän toimisi tässä tai tuossa tilanteessa hahmonaan.

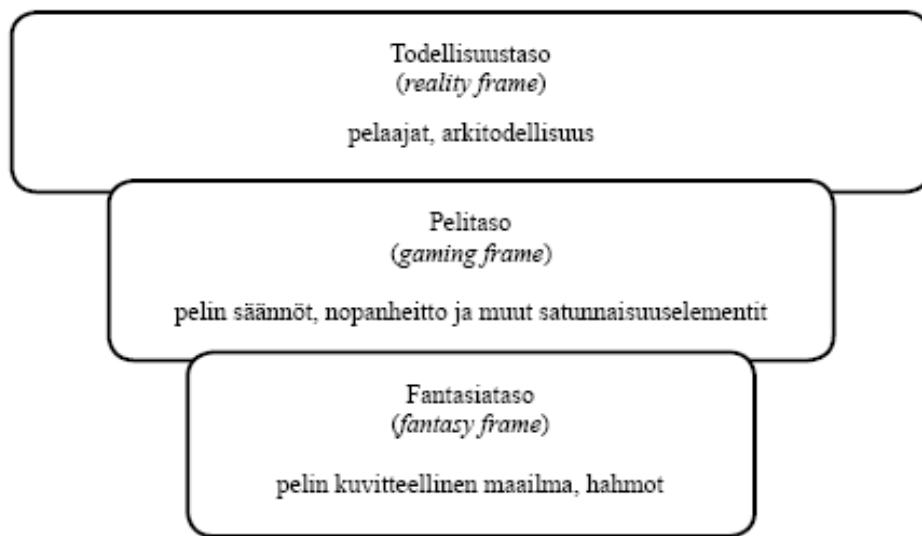
Aluksi kaupallisia sääntöjärjestelmiä oli vain vähän, ja monet roolipelaajat pelasivat omilla, kotikutoisilla sääntöjärjestelmillään, joka teki pelaamisesta helposti työlästä. Nykyään kaupallisia sääntöjärjestelmiä on kymmeniä, ja pelaajaryhmät voivat valita niistä mieleisensä. Tämä on lisännyt peleihin järjestelmällistä rakennetta sekä sääntöjen että pelimaailman suhteen. Suurin osa nykyjärjestelmistä on rakennettu jonkin genren tai teeman ympärille (esimerkiksi *Chaosiumin Call of Cthulhu*, kauhuroolipeli joka perustuu H.P. Lovecraftin Cthulhu-mythokseen tai *Holistic Designin Fading Suns*, tulevaisuuteen sijoittuva scifi-avaruusoppera). Tämä sallii sääntöjen ja maailman erikoistumisen – sääntöjärjestelmä ei voi tarjota sääntöjä kaikkeen, eikä pelaajahahmolla siksi ole sääntöjen puitteissa kykyjä kaikkiin mahdollisiin tilanteisiin. Kauhupelissä on tärkeää, miten hahmo suhtautuu yllättäviin, pelottaviin tilanteisiin kun taas taistelupelissä tärkeämpää saattaa olla, kuinka hyvä hahmo on käyttämään jouta tai miekkaa. Roolipeleissä sääntöjärjestelmän valintaa voidaan pitää osittain myös teeman valintana, joka vaikuttaa siis myös pelin tunnelmaan, tarinaan ja juoneen.

Roolipeli voidaan jakaa osiin, tapahtumasegmentteihin, joista pelin kokonaisuus rakentuu. Roolipelin tarinan kannalta olennaisin osa on kampanja. Roolipelikampanja käsittää yhden tarinakaaren, juonellisen kokonaisuuden, joka usein noudattelee draaman peruselementtejä. Kampanja saattaa päättyä siihen, että hahmojen antagonisti voitetaan tai tarinaa johdatellut mysteeri selviää. Kampanja voi kestää vain yhden pelikerran, mutta jakautuu usein pidemmälle ajalle ja useisiin pelikertoihin. Pelikerta siis on nimensä mukaisesti yksi kerta peliä. Monet pelaajaryhmät pyrkivät pitämään myös pelikerrat dramaturgisesti tyydyttävinä esimerkiksi televisiosarjan jaksojen tapaan. Tyypilliseen roolipeliin tulee näin kahdenlaisia tarinakaaria: pitkiä, koko kampanjan mittaisia tarinoita, jotka toimivat samalla pelin kantavana voimana ja lyhyitä, pelaajia aktivoivia ja juonta värittäviä tarinakaaria kampanjan sisällä.

Tarinankerronta on erityisesti viime vuosina noussut yhä useammassa sääntöjärjestelmässä yhä tärkeämpään rooliin, mutta roolipelit ovat myös nimenomaan pelejä, joihin kuuluu elementtinä sattuma. Lähes kaikki sääntöjärjestelmät käyttävät nopanheittoa luomaan peliin satunnaisuutta, joskin muitakin järjestelmiä (kuten kolikonheittoa tai sääntökortteja) käytetään. Vaikka nopat ovat näin tärkeä osa peliä satunnaisuuden ilmentäjänä, pelin – ja erityisesti tarinan – kannalta niiden merkitys on toisarvoinen: nopanheitot määrittävät hahmojen onnistumiset tai epäonnistumiset

teoissa, jotka pelaajat hahmoilleen määrittävät (Waskul 2006: 19–21). Samalla satunnaisuus lisää pelin mielenkiintoisuutta tarjoamalla pelaajille sekä haasteetta että mahdollisuuden onnistua – tai epäonnistua – hahmoinaan.

Roolipelitilanteiden tutkiminen on usein hankalaa, sillä pelaajilla saattaa olla vähän tai ei lainkaan visuaalisia apuvälineitä pelimaailman simuloimiseksi. Näin tutkijalle näkyvät vain pelaajat, eivät heidän hahmonsensa. Samalla voi olla vaikea tehdä rajanvetoja siinä, onko kyseessä pelaajan vai hahmon toiminta. Gary Alan Fine (1983: 185–187, 205) onkin määritellyt roolipeleihin kolme toimintatasoa, jotka helpottavat tätä rajanvetoa. Nämä tasot ovat todellisuustaso (*the primary frame*), pelitaso (*the gaming frame*) ja fantasiataso (*the fantasy frame*).



Kuva 1: Finen pelaamisen tasot (Fine 1983).

Todellisuustasolla tapahtuu kaikki suoraan peliin liittymätön toiminta ja keskustelu. Tällä tasolla tapahtuvat esimerkiksi ruokaan, pelaajiin itseensä tai ihmissuhteisiin liittyvät keskustelut, jotka eivät liity mitenkään peliin. Todellisuustasolla tapahtuvat myös metatason keskustelut, jotka eivät liity pelitilanteeseen vaan käydään esimerkiksi peliympäristöstä tai pelimaailman lainalaisuuksista. Pelitasolla pelaaja liikuttaa kuvainnollisesti hahmoaan ja vaikuttaa tämän toimiin sekä toimii sääntöjärjestelmän puitteissa. Sääntöjärjestelmä ja siihen liittyvät toiminta kuten pelin satunnaisuus tapahtuu tällä tasolla. Käytännössä pelaaja korvaa pelitasolla tosimaailman lainalaisuudet ja säännöt pelimaailman vastaavilla konventioilla. Fantasiatasolla pelaaja ottaa hahmonsensa roolin: kun pelaaja puhuu, hän puhuu hahmonsensa ”äänellä”. Tämä erottaa osittain hahmon ja pelaajan identiteetit: hahmon identiteetti on pelaajalle mahdollinen toimintaympäristö vain fantasiatasolla toimittaessa. Myös tapahtumaympäristö sijoitetaan ja kuvaillaan suoraan tälle tasolle. Kun pelinjohtaja kuvailee tilanteita, antagonisteja ja paikkoja, hän esittelee fantasiatasoa pelaajille.

Hendricks (2006: 48–50) erittelee kaksi erilaista pelimaailmaan liittyvää

kommunikointitapaa: toiminnan ja kuvailun. Hendricksin mukaan toimintatilanteissa pelaaja on lähempänä hahmoa: ensimmäisen persoonan toiminta on helpompi tapa lähestyä toiminnallista pelitilannetta, ja sijoittamalla itsensä pelin sisälle pelaaja pääsee syvemmälle tilanteeseen. Vastaavasti kuvailevissa tilanteissa pelaaja saattaa käyttää hahmostaan kolmatta persoonaa, ikään kuin tarkkaillen tilannetta ja hahmoa kauempaa. Pelaamisen tasoina voidaan ajatella, että kuvaillessaan pelaaja toimii pelitasolla, toimiessaan taas fantasiatasolla, vaikka molempien kielen toimintojen kohteena on fantasiataso. Pelimaailman kuvailu on kuitenkin samalla fantasiatasolle katsomista – pelaajat ja pelinjohtaja toimivat jo pelin lainalaisuuksien piirissä, mutta eivät vielä itse pelin maailmassa; ikään kuin lapsi asettelisi legopalikoita paikoilleen ennen kuin leikki voi alkaa.

Pelaajan ja hahmon asettaminen erilleen toisistaan pöytäroolipeleissä ja niiden tutkimuksessa ei ole täysin yksiselitteistä. Waskulin mukaan roolipelaajat ovat tietoisia sekä siitä, että pelaajan ja hahmon tulisi olla erillisiä että siitä, ettei pelaaja voi luoda hahmoa täysin irrallaan itsestään, vaan se on hänen oma projektionsa jonkinlaisesta kuvittelusta hahmosta. Tämä johtaa usein samankaltaisuuksiin hahmon ja pelaajan välillä, sillä pelaajat kokevat usein vaikeaksi pelata hahmoa, joihin he eivät voi samaistua tai jota he eivät ymmärrä. (Waskul 2006: 31–32.) Aineistossani tämä näkyy myös Lady Blackbirdin valmiissa hahmoissa, joihin pelaajat projisoivat omia piirteitään. Vaikka hahmo on oma, itsenäinen kokonaisuutensa, pelaaja käyttää omia kokemuksiaan, mielikuvitustaan ja historiaansa (myös aikaisemmista peleistä) hahmon taustoittamiseen. Hahmon identiteetti, aivan kuten henkilön omakin, muotoutuu niissä raameissa, joissa hahmo toimii sillä hetkellä. (Hall 1999: 19–28) Näin ollen hahmon toiminta- ja luomisympäristö vaikuttavat siihen, millainen hahmosta tulee, samoin kuin pelaaja vaikuttaa hahmonsa syntyyn ja luo hahmon omista lähtökohdistaan käsin.

Käsittelin kandidaatintutkielmassani vuonna 2011 pintapuolisesti pelaajan ja hahmon välisten identiteettien rajaa. Stuart Hall pohtii kirjassaan *Identiteetti* henkilön identiteetin muodostumista osaidentiteeteistä. Hallin mukaan erityisesti kulttuurisen identiteetin ollessa kyseessä voidaan eritellä osaidentiteettejä, joista henkilön identiteetin kokonaisuus koostuu: hänen kansalaisuutensa, yhteiskuntaluokkansa, koulutuksensa ja harrastuksensa vaikuttavat osina siihen kokonaisuuteen, joka hänen identiteettinsä on. (Hall 1999: 19–76). Roolipelitilanteessa voidaan siis itsestään selvästi sanoa, ettei hahmoa olisi ilman sitä luonutta pelaajaa, mutta sosiologiselta kannalta voidaan samalla argumentoida, ettei pelaajaa myöskään ole ilman hahmoa. Pelaaja projisoi hahmoonsa sitä luodessaan osia itsestään, aikaisemmista hahmoistaan ja siitä kulttuurisesta pääomasta, joka hänellä on, ja hahmo taas tulevaisuudessa vaikuttaa pelaajan identiteettiin pelaajana. Vaikka hahmoa ei ole olemassa osana pelaajan identiteettiä kuin silloin, kun hän pelaa, on myös koodinvaihdon tutkijan näkökulmasta tärkeää pohtia hahmon ja pelaajan identiteettien suhtautumista toisiinsa.

Koodinvaihdolla luodaan prestiisi- ja statuseroja ja identifioidutaan osaksi ryhmää tai tiettyyn persoonaan tai identiteettiin (Heller 2007: 9–14). Näin ollen on tärkeää huomata, että hahmokin on oma, erotettavissa oleva identiteettinsä, vaikkakin vain hyvin hallitussa, rajallisessa tilanteessa tiettyjen reunaehtojen vallitessa.

Waskul tähdentää, että roolipelejä tutkittaessa hahmon ja pelaajan irrottaminen toisistaan on oleellista myös pelin kannalta: pelaajan ja hahmon tiedot ja taidot eroavat toisistaan, ja pelaajan täytyykin pystyä erottamaan itsensä hahmosta voidakseen pelata hahmoa myös itsestään erillisenä persoonana. Waskul havainnoi, että roolipelaajat pitävät yleisesti ”hyvänä pelaamisena” sitä, ettei pelaaja käytä omaa tietoaan hahmon tiedon sijaan. Vaikka pelaajalla olisi pelistä tai tilanteesta jotain metatason tietoa, hyvä pelaaja jättää tiedon käyttämättä ja toimii, kuten hänen hahmonsa toimisi tilanteessa ilman tuota tietoa. (Waskul 2006: 28–30.) Omassa aineistossani metapelaaminen hahmon ulkopuolella on yleistä, mutta hahmon metapelaamista muutoin kuin akateemisena pohdintana paheksutaan – jopa niin pitkälle, että pelinjohtaja kieltää tai kyseenalaistaa toimintoja, jos ne eivät sovi hahmon tietotaustaan. Esimerkissä 1 pelaaja C ja pelinjohtaja (GM) käyvät läpi tietoa, joka pelaajien hahmoilla voisi olla ja miten he toimisivat. C myös vaihtaa toimintiaan pelissä, kun käy selväksi, ettei hänen hahmonsa vastaavassa tilanteessa toimisi niin.

Esimerkki 1

- 1 C: niin kaasua ei o koskaan käytetty ennen?
- 2 GM: on kerran itärintamalla. josta te ette o koskaan kuullutkaan.
- 3 A: joo me lähetään ryömimään ja kiertämään semmosta niinku mahdollisimman matalaa pintaa pitkin että päästään siihen, jos pääsis esim aika lähelle sitä risteystä sieltä tulee kuitenkin omia seuraavaks.
- 4 GM: joo se sumu tulee siihen saksalaisten linjan kohalle ja jatkaa teitä päin. nyt haisee ihan selkeesti pistävälle.
- 5 A: kuinka pahasti
- 6 GM: no sillei että nenää polttaa pahasti.
- 7 C: kuinka paksua se on että siis kuinka nopeasti saksalaisten linja häviää multa näkyvistä.
- 8 GM: no sanotaan että se häviää muutamassa sekunnissa kun se sumu tulee siihen niin linja häviää näkyvistä.
- 9 C: no mä soitan perääntymiskäskyn koska sumuun ei o mitään järkee hyökätä, me päästään hengestämme vaan
- 10 GM: toisaalta sumuun on ihan loistava hyökätä koska ne ei nää ampua.
- 11 C: eikun niin onkin muuten totta, niin päin. nyhän meillä on parempi tilaisuus hyökätä koska ne ei nää meitä ja me tiedetään missä ne asemat on.
- 12 A: niin se häviää siitä?
- 13 GM: (jhoo)
- 14 A: - ja se kookoo ei nää missä me ollaan. sitten syöksytään sinne.
- 15 B, C: ehhh(hh)
- 16 A: no jos mä powerplayaisin niin mä oisin lähteny rintamalta ekana päivänä.

Esimerkin 1 lopussa, puhejaksossa 16 pelaaja A myös viittaa siihen, mitä hänen hahmonsa tietää suhteessa hänen omiin tietoihinsa. A mainitsee viimeisessä puhejaksossaan termin ”powerplay”, joka yleisesti roolipeleissä tarkoittaa hahmon pelaamista ”liian hyvin” eli esimerkiksi pelaajan

tietojen käyttämistä hahmon tietojen sijaan. Tämä puhejakso vahvistaa Waskulin havaintoja siitä, että monet pelaajat pitävät ”hyvän roolipelaamisen” merkkinä tällaisten ulkoisten tekijöiden välttämistä pelissä.

2.2 Pelikulttuuri⁴

Kulttuuriantropologisen määritelmän mukaan kulttuuri on

[j]aettujen uskomusten, tapojen, arvojen, käyttäytymismallien ja artefaktien järjestelmä, jota yhteiskunnan jäsenet käyttävät toimiakseen maailmassa ja toistensa kanssa, ja joka välitetään sukupolvelta sukupolvelle oppimisen kautta (Bates & Fratkin 2002: 7).

Frans Mäyrä pohtii, voidaanko pelikulttuuri tämän määritelmän pohjalta kiteyttää siten, että pelit olisivat kenties näitä jaettuja uskomuksia ja pelien säännöt opettamalla tieto siirtyisi oppimisen kautta. Pelien ei voida väittää määrittävän yhteiskunnallista elämää samoin kuin esimerkiksi johonkin etniseen, omat sääntönsä omaavaan ryhmään kuulumisen. Kuitenkin pelit ovat keskeinen osa monien, erityisesti nuorempien, ryhmien elämää. (Mäyrä 2008: 23–24.) Pelikulttuuri näyttäytyy länsimaisen viihdekulttuurin alakulttuurina, joka oman kenttensä sisällä jakautuu jälleen uusiin alakulttuureihin. Roolipelikulttuuri, mikäli tällaisesta voidaan puhua, on hyvin heterogeeninen ja epäyhtenäinen kenttä, jossa jopa eri pelaajaryhmien välillä voi esiintyä suuria eroja. Mäyrän mukaan voisikin olla oikein puhua kulttuureista, ei kulttuurista (Mäyrä 2003: 87). Laajempi ja tarkempi tutkimus onkin tarpeen ennen kuin pelaamisen kulttuuriset roolit ja merkitykset voidaan tehokkaasti rajata. Pelitutkimuksen nykyisessä tilassa on mahdotonta tarkasti määrittää esimerkiksi pelaamisen merkitystä korkeakulttuuriin.

Vaikka Mäyrä keskittyy kirjassaan *An Introduction to Game Studies* tutkimaan erityisesti elektronista pelaamista, voidaan hänen ajatuksensa laajentaa kaikkiin peleihin, joissa voidaan nähdä ryhmän sisäinen alakulttuuri (Mäyrä 2008). Mäyrän mukaan yksilöt muodostavat kulttuurisen heimon kulloisenkin harrastuksen ja intressin perusteella, ja kollektiivinen identiteetti syntyy tämän yksikön sisällä. Tällainen identiteetin muodostaminen on mahdollista useammissakin kerroksissa. Mäyrän mukaan yhteisön, jonka sisällä tämä alakulttuuri syntyy, kollektiivinen identiteetti menettää ryhmän sisällä merkitystään muuna kuin symbolisena arvona, ryhmän oman identiteetin määritteenä tai ulottuvuutena. (Mäyrä 2003: 87.)

Roolipeleillä on yhä nykyäänkin länsimaisessa yhteiskunnassa hyvin ala- ja nuorisokulttuurinen leima sekä osittain negatiivinen julkisuuskuva. Erityisesti negatiivinen kuva

4 Ludologiaa ja pelikulttuuria esitellään kattavammin Markus Montolan ja Jaakko Stenosin editoimassa antologiateoksessa *Beyond Role and Play* (2004, Dark Oy). Lisää aiheesta myös esimerkiksi kirjoissa *Gaming as Culture*, toim. Williams, Hendricks & Winkler (2006, McFarland & Company, Inc., Publishers) ja Mäyrä, Frans 2008: *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles: Sage Publications.

selittyy suurelta osin 1970-luvun kulttuurisella paniikilla, joka syntyi, kun *Dungeons and Dragons* nousi esiin Amerikkalaisessa valtakulttuurissa. Populistiset ja stereotypisoidut valtamedian linjavedot sekä vihjaukset okkultismista ja esimerkiksi itsemurhista ja psykologisista häiriöistä, jotka liittyivät roolipelaajiin, johtivat entuudestaan valtakulttuurille tuntemattoman aihepiirin ensiesittäytymiseen erittäin negatiivisessa valossa. Tämä johti hyvin nopeasti laajalle levinneeseen pelkoon siitä, että fantasiapelit – ja näin siis myös roolipelit – korruptoivat lapsia ja nuoria. Tätä yritettiin todistaa myös psykologisin testeillä ja tutkimuksin, jotka suoritettiin aluksi usein ilman minkäänlaista tutkimusalueen tai aiheyyden tuntemusta: usein todellisen maailman logiikka siirrettiin suoraan pelin fantasiamaailmaan. Vaikka vähemmistö testeistä antoi tuloksia, joiden mukaan roolipelaamisella olisi negatiivisia vaikutuksia, juuri nämä median pahennuksen oikeuttavat tulokset nousivat nopeasti pinnalle. (Williams, Hendricks & Winkler 2004: 8–11).

Vasta 1980- ja 1990-lukujen aikana ja jälkeen fantasiamaailmojen kuten George Lucasin kuvitteellisen *Tähtien Sota* -universumin saavutettua massiivista suosiota, roolipelejä ja kuvitteellisia fantasiamaailmoja on alettu käsittelemään normaaleina kulttuurin osa-alueina. (Williams, Hendricks & Winkler 2006: 8–11.) Myös roolien vääristymisen viime vuosina nopeasti kasvanut merkitys populaarikulttuurissa (esimerkiksi elokuvissa *The Matrix*, *The Truman Show*, *Being John Malkovich*, *Bourne-elokuvasarja*) on lisännyt roolipelaamisen suosiota, mutta roolipelaaminen eroaa tästä laajemmasta sosiokulttuurisesta kentästä nimenomaan siksi, että se on interaktiivista toimintaa, pelaamista (Mäyrä 2003: 88).

Roolipelaamisella on, kuten Mäyrä mainitsee, yhä nykyäänkin ala- ja nuorisokulttuurinen leima ja se nähdään helposti ennemmin leikkimisenä kuin vakavasti otettavana harrastuksena. Samalla se yhdistyy ihmisten ajatuksissa fantasiaharrastukseen, jota myös vainoaa leima ”nörttien” tai lasten harrastuksena, vaikka se on vain pieni osa roolipelaamisen harrastuskenttää (Williams, Hendricks & Winkler 2006: 8–11). Roolipelien harrastuskulttuuri on siis jo itsessään alakulttuurin omainen, ja harrastuskentältä puuttuu lähes täysin yhtenäiskulttuuri. Pelaajaryhmät muodostavat yhteisidentiteetin ennemmin oman ryhmänsä sisällä kuin yhteydessä jonkinlaiseen roolipelaajien yhteiskulttuuriin, ja roolipelit eivät harrastuksena vaadi yhteydenpitoa muihin harrastajiin esimerkiksi joukkuelajien tavoin. Tutkimuksenasettelullisesti tämä hankaloittaa roolipelaajien tutkimista, koska pelaajaryhmät eivät välttämättä pidä juurikaan kontaktia toisiinsa ja yksittäisten pelaajaryhmien välillä voi näin olla suuriakin identiteettieroja.

Vaikka yksittäisten pelaajaryhmien ryhmäidentiteetit ja -kulttuurit voivat erota toisistaan hyvin paljon, eikä kohtaamisia ryhmien välille välttämättä synny lainkaan, on muuten eriävillä pelaajaryhmillä myös yhtenäistäviä tekijöitä. Suurin yhtenäistävä tekijä erilaisten ryhmien välillä ovat sääntöjärjestelmät. Vaikka sääntöjärjestelmien määrä ja saatavuus on viime vuosina kasvanut

viestintäteknologian kehityksen vuoksi räjähdysmäisesti, on lähes kaikissa sääntöjärjestelmissä silti paljon yhteisiä piirteitä – näistä kenties määrittävimpänä se, että lähes kaikki sääntöjärjestelmät julkaistaan englanniksi ja käännökset ovat jääneet hyvin harvinaisiksi muutamaa valtakieltä lukuun ottamatta. Samalla myös tietyt alan konventiot ovat säilyneet harrastuskentässä melko muuttumattomina, koska erityisesti isojen tuottaja-kustantajien henkilöstön muutos on hidasta, ja alalle suuntautuvat uusina lähinnä jo roolipelejä harrastaneet, jolloin tietty ”hiljainen tieto” säilyy.

3 AINEISTO JA TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Aineistoni koostuu ääninauhoitteista autenttisista roolipelitilanteista. Nauhoitettua materiaalia on yhteensä noin 19 tuntia. Aineisto on nauhoitettu kahden eri pelaajaryhmän peleistä kevättalvella 2011 ja syksyllä 2013. Aineisto on litteroitu Transcriber-ohjelman avulla. Litterointivaiheessa aineistoa ei rivinumeroitu lainkaan, joten kaikki esimerkit on numeroitu vasta tutkimusentekovaiheessa esimerkeittäin. Jos viitataan tutkimuksessa tiettyyn puhejaksoon, mainitsen ensin esimerkin ja sitten puhejakson, johon viitataan.

Aineiston ensimmäinen osa on nauhoitettu alkujaan kandidaatintutkielmaani varten. Tämä osa aineistoa koostuu kahdesta nauhoituksesta kahdelta perättäiseltä pelikerralta. Kumpikin nauhoite on hieman yli 5 tuntia pitkä. Pelikertojen välissä on kaksi viikkoa, ja ne kuuluvat samaan kampanjaan. Aineistossa esiintyy viisi henkilöä: pelaajat (A, B, C, D) sekä pelinjohtaja (GM). Olen itse tässä aineistossa yksi pelaajista. Aineistoa nauhoittaessa pelaajat olivat 21–27-vuotiaita. Ryhmän jäsenillä on pitkä roolipelihistoria (vähintään 2 vuotta) ja yli kaksi vuotta yhteistä roolipelikokemusta. Kyseessä on ryhmän seitsemäs yhteinen roolipelikampanja. Ryhmä myös tuntee toisensa pitkältä ajalta entuudestaan. Nauhoitettua aineistoa on kirjoitettu auki lähinnä ensimmäisen pelikerran nauhoitteista. En ole laskenut aineistosta tiettyjen koodinvaihtokeinojen esiintymiä, ja koska toinen pelikerta lähinnä toisti ensimmäisen pelikerran ilmiöitä ja esiintymiä, ei niitä ole kirjoitettu nauhalta muistiin. Samoista ilmiöistä löytyy myös jonkin verran esiintymiä toisesta aineistokertymästä.

Toinen osa aineistoa on nauhoitettu tätä tutkimusta varten. Aineisto koostuu kolmesta nauhoituksesta, jotka on nauhoitettu erään pienkampanjan pelikerroilta yhden viikonlopun aikana. Nauhoitukset ovat kestoltaan yhteensä noin yhdeksän tuntia. Aineistossa esiintyy kuusi henkilöä: pelaajat (P1, P2, P3, P4, P5) ja pelinjohtaja (PJ). Toimin tämän kampanjan pelinjohtajana. Pelaajat olivat aineistonkeruuhetkellä 20–26-vuotiaita. Kaikilla ryhmän jäsenillä on jonkin verran roolipelikokemusta (vuosi tai enemmän), ja kyseessä on koko ryhmän ensimmäinen yhteinen peli, vaikka osa ryhmän jäsenistä on pelannut yhdessä jo aiemmin. Ryhmän jäsenet ovat entuudestaan tuttuja toisilleen.

Molempien kampanjoiden pelitilanne oli käytännössä identtinen ja myös oman kokemukseni mukaan roolipelaamiselle tyypillinen. Peli jakaantui pelikertoihin, joista jokaiseen pyrittiin sisällyttämään jonkinlainen tarinakokonaisuus, juonikaari, joka vie kampanjan yhteisjuonta eteenpäin – ensimmäisen kampanjan tapauksessa pelikertoja oli viikon välein useita, ja toisen kampanjan tapauksessa pelikertoja oli vain kaksi, nämäkin peräkkäisinä päivinä. Pelikertoja varten pelaajat kokoontuivat yhteen pelikerran kestäessä taukoineen kuudesta kahdeksaan tuntia.

Kaikki pelaajat molemmissa aineistoissa ovat yksikielisistä, suomalaistaustaisista perheistä, mutta he pitävät itseään tottuneina englannin kielen käyttäjinä. Esitietolomakkeen kyselyssä kaikki pelaajat kokivat itsensä kompetenteiksi englannin kielen puhujiksi, ja yhtä informanttia lukuun ottamatta kaikki mainitsivat roolipelaamisen myös positiivisesti vaikuttavana tekijänä englannin kielen taitoonsa. Pelaajien mielenkiinto vaikuttaa myös keskittyvän englanninkielisiin sääntöjärjestelmiin, mikä selittynee osittain heikoilla vanhoilla käänöksillä. Roolipeliharrastuksen kielikompetenssin hyödyllisyys tulee esille myös keskusteluissa pelistä ja harrastuksesta itsestään, niin kuin seuraavasta aineistoesimerkistä voidaan nähdä:

Esimerkki 2

- 1 PJ: niin (.) teillä on ne keyt ja secretit (1.0) ja se pool (.) ne on varmaan tärkeimmät säännöt
- 2 P3: onko muuten säännöt aina englanniks (.) tai siis on, mutta onko (s)suomalaisia (rooli)pelejä
- 3 PJ: no heimot (.) on. Ja sitten tietty klassi- [k-koista]
- 4 P1: [miekka ja m]-mmagia!
- 5 PJ: jjoo se. Ja toi (.) DD:n ykkösedikkahan käännettiin – joskus (kahdeks...)
- 6 P3: eli ei oo hyviä *ha ha ha* parempi vaan pelata (.) englanniks
- 7 P2: aika (h)heikossa on (.) kyllä tätä englanniks pi(tää)
- 8 P3: (.) joo sitä määkin (1.0) suomeks tulee aina irvipatsaat ja mörköpeikot

Pelaajat pohtivat suomenkielisten pelijärjestelmien olemassaoloa ja kielellistä heikkoutta, ja pelaaja 3 listaakin esimerkin 2 lopussa, puhejaksossa 9 muutaman epäonnistuneen käännöksen menneiltä vuosilta: *irvipatsas* on HeroQuest-lautapelin suomennos termille *gargoyle*, ja *mörköpeikko* taas on Dungeons and Dragonsin ensimmäisen painoksen käänös termille *hobgoblin*.

Aineisto-osina toimivat kaksi peliä ovat tyyliltään melko erilaiset. Ensimmäinen, 2011 nauhoitettu osa on historiallinen peli, jossa pelaajat ovat ensimmäisen maailmansodan aikaisia brittisotilaita vuoden 1915 Belgian rintamalinjoissa. Pelaajien ja pelin taustat pyrittiin pitämään mahdollisimman historiallisesti tarkkoina, vaikka pelissä oli otettu joitain historiallisia vapauksia. Pelin sääntöjärjestelmänä toimi Steve Jackson Gamesin GURPS (General Universal Role Playing System), joka on tehty nimensä mukaan yleiseksi järjestelmäksi, jolla voi simuloida millaista tahansa haluamaansa maailmaa ja peliä. Toisessa, myöhemmässä osassa aineistoa taas pelattiin OneSeven Design Studiosin Lady Blackbirdia, joka on omavarainen minikampanja omine sääntöineen ja maailmoineen. Lady Blackbird on steampunk-henkinen scifi-peli, jossa pelaajat pelaavat ilmalaivan miehistöä ja matkustajia. Aineista on mielenkiintoista myös tarkastella, vaikuttaako hyvin erilainen sääntöjärjestelmä ja maailma pelin ympärillä kielenkäyttöön. Lady Blackbird on vapaassa käytössä epäkaupalliseen käyttöön Creative Commons -lisenssin alla ja löytyy tämän tutkimuksen yhteydestä liitteenä 1. GURPS on kaupallinen sääntöjärjestelmä, joten siitä ei ole liitetty tähän tutkimukseen materiaalia.

Aineiston käsittelyn kannalta yhdeksi vaikeimmista ilmiöistä aineiston erittelyssä osoittautui

jo kandidaatintutkielmassa pelin sisäisten ja peliin liittymättömien elementtien erottelu toisistaan. Dennis Waskulin (2006: 26–28) mukaan tiedot pelaajasta ja pelin ulkopuolisesta elämästä ovat pelin ja hahmon kannalta merkityksettömiä. Monet ryhmät pyrkivät minimoimaan ulkopuoliset ärsykkeet, jotta peli ei keskeydy, eikä ennestään tuntematon ryhmä välttämättä esittäydy pelin ulkopuolella, koska tämä on pelin kannalta tarpeetonta (Waskul 2006: 26–27). Oma aineistoni on Waskulin esimerkkeihin verrattuna erilainen, sillä ryhmän kaikki jäsenet tuntevat toisensa myös entuudestaan pelin ulkopuolella hyvin yhtä poikkeusta lukuun ottamatta. Tässäkin tapauksessa vain kaksi yksittäistä pelaajaa eivät olleet tavanneet aiemmin kasvokkain. Kuitenkin, kuten Waskul panee merkille, pelin ulkopuoliset ärsykkeet olivat myös omassa aineistossani usein vältettyjä ja toisarvoisia ryhmän tuttuudesta huolimatta (Waskul 2006: 27). Myös pelaajat huomaavat tämän ilmiön, ”offgamingin” ja ajoittain myös puuttuvat siihen tai kommentoivat sitä itse.

Esimerkki 3

- 1 A: ne voi keskittyä niihin täysin niin...
- 2 C: niin no ensinnäkin ne rakentaa ite omat lentokoneensa.
- 3 A: joo, pitäskö meiän pelata roolipeliä?
- 4 C: joo me ollaan nyt parikyt minsaa **offgeimattu**. yritetäänkö? eiku ei olla! me ollaan otettu hahmojen nimet talteen, katottu skillit kuntoon
- 5 B: (ja mä oon kattonu mun dissuja ja advantageja melkeen tän koko ajan tässä)
- 6 GM: hei mä en oo **offgeimannu** sitten marraskuun. eikun öö, sitten lokakuun.
- 7 C: niin joo, sun on otettava talteen, tai siis takasin noi **offgame**-velat.

Tämä pelin ulkopuolinen keskustelu vaikuttaa yleiseltä erityisesti, kun peli saavuttaa jonkinlaisen suvantovaiheen – pelaajat luovat näin peliin tauon todellisuustason keskustelulla. Toisinaan offgame-pohdinnoilla luodaan myös tauko intensiiviseen pelitilanteeseen, vaikkapa taistelun keskelle.

Kuten aineistojen esittelystä selviää, olen itse toiminut osana kumpaakin tutkimusryhmää myös pelaajana. Tämä oli tutkimuksen kannalta hyödyllistä erityisesti, koska roolipelien tutkimuksessa ryhmän osana toimiminen auttaa paitsi ilmiöiden havainnoinnissa ja tarkkailussa myös niiden ymmärtämisessä. Yhdysvaltalainen kielitieteilijä, Sean Q. Hendricks on tutkinut roolipelejä (2006: 40–41) samanlaisella nauhoitusmenetelmällä ja erittelee syitä siihen, miksi tutkijan kannattaa olla osa ryhmää ulkopuolisen tarkkailijan sijaan. Hendricksin havaintojen mukaan roolipelaajaryhmät ovat usein tiiviitä, ja uudet pelaajat kutsutaan ryhmään jo siihen kuuluvien pelaajien toimesta. Monet ryhmät myös karsastavat ulkopuolisia tarkkailijoita. Hendricksin mukaan tutkijalle on selvästi helpompaa olla entuudestaan osa ryhmää, jota havainnoi, kuin pyrkiä havainnoimaan entuudestaan tuntematonta ryhmää. Koska roolipelit perustuvat jaettuun maailmaan, joka on siinä tilanteessa olemassa vain pelaajille ja luotu pelin ympärille, (Waskul 2006: 20–21; Hendricks 2006: 39–40) on myös aineiston ymmärtämisen kannalta tärkeää kuulua

pelaajaryhmään, joka aktiivisesti rakentaa toimintaympäristöään. Edes pelaajien käyttämään pelijärjestelmään tutustuminen ei välttämättä auta tutkijaa ymmärtämään pelin tapahtumia, sillä jopa olemassa oleva maailma rakentuu uudestaan pelaajien toimesta pelin edetessä (Waskul 2006: 20).

Tutkimuksen olen toteuttanut tarkkailemalla nauhoitteista piirteitä ja tilanteita, joissa esiintyy termi- tai lausetasolla koodinvaihtoa tai koodien sekoittumista. Olen pyrkinyt lajittelemaan näitä esiintymiä rakenteellisiin pääryhmiin, jotka esittelen analyysissä omina alalukuinaan. Myös näiden alalukujen rajanvetojen ulkopuolelle jääneitä koodinvaihdon tilanteita aineistossa esiintyy jonkin verran, mutta olen pyrkinyt nostamaan aineistosta siinä esiintyvät koodinvaihdon rakenteelliset ja funktionaaliset pääkohdat. Pyrin myös osoittamaan rakenteiden ja funktioiden yhteyksiä, jos sellaisia aineistossa esiintyy.

Englanninkieliset termit olen pääsääntöisesti selvyuden vuoksi kirjoittanut aineistossa auki siten kuin ne englanninkielisen oikeinkirjoituskäytännön mukaan kirjoitetaan. Mikäli termiä on kuitenkin aineistossa ääntämyksellisesti tai muodollisesti väännelty, olen kirjoittanut sen auki ääntämysasun mukaan. Suomenkielisen aineiston olen kirjoittanut auki ääntämysasun mukaisesti jättäen kuitenkin aineiston tulkinnan kannalta turhat miettimisäänteet pois. Litterointimerkit olen pyrkinyt pitämään minimissä: kapiteeleilla kirjoitettu osio on lausuttu kovaan ääneen, sulussa oleva osio taas hiljaa, ja hakasuluissa olevat osiot on lausuttu päällekkäin. Kysymysmerkkiin päättyvä puhejakso sisältää nousevan, kysyvän intonaation, pisteeseen päättyvä taas tasaisen tai yleensä laskevan intonaation. Kaikki välimerkit merkitsevät myös selvärajaista taukoa. Asterikseissa olevat osiot merkitsevät jaksoja, jotka eivät ole puhetta vaan äännähdyksiä tai muuta nauhalla tapahtuvaa.

4 KOODINVAIHDON TUTKIMUS

Kielten vaihtelun tutkimuksen klassiseen aseteluun kuuluu lähtöoletuksena, että jokainen kielenpuhija on yksikielinen. Uudempi kielen tutkimus on kritisoinut tätä asetelmaa perusteenaan, että nykyisin – kenties käytännössä halki historian – keskimääräinen kielenpuhija ei ole yksi- vaan monikielinen. (Otsuji–Pennycook 2010: 251.) Koodinvaihdon tutkimuskenttä on käynyt viime vuosina läpi suuren muutoksen, kun tutkimusasetelman prototyyppinen tutkimuskohde on muuttunut yksikielisestä puhujasta monikieliseksi ja fokus tutkimuksessa on siirtynyt koodinvaihdon rakenteesta sen merkityksiin ja syihin. Yksinkertaisimmillaan koodinvaihdon tutkimus käsittelee vaihtelua kahden kielen tai kielimuodon välillä sellaisessa järjestelmässä, jossa nämä koodit voidaan erottaa toisistaan (Muhonen 2013: 45).

Käsittelen tässä luvussa ensin koodinvaihdon tutkimuksen historiaa ja sitten omalle tutkimukselleni relevantimpaa, uudempaa sosiolingvististä tutkimusta, johon tutkimukseni teoreettinen viitekehys pohjaa.

4.1 Koodinvaihdon tutkimuksen historiaa ja taustaa

Koodinvaihto on tutkimusterminä ongelmallinen, koska termiä koodi ei ole määritelty tarkasti ja toisaalta sen merkityksen vaihtelu tutkimuksesta toiseen on niin suurta, että täsmällinen kaikenkattavamäärittely saattaa olla nykyisessä tutkimuskentässä mahdotonta. Alkujaan koodi on tarkoittanut koodintutkimuksen kentässä lingvististä rakennetta, jonka voi erottaa kaksikielisestä kommunikaatiosta. (mm. Heller 2007: 7.) Klassinen koodinvaihdon tutkimus käsittelee nimenomaan kaksikielistä ympäristöä, jossa koodeina oli kaksi erillistä kieltä. Koodeja – tai kieliä – käsiteltiin erillisinä kokonaisuuksina, joihin sisältyi samalla nationalistisen ajattelumallin mukaisesti kaikki se kansallinen identiteetti, joka voitiin mahdollisesti kieleen liittää. Nykyisessä globaalissa, monikielisessä maailmassa tällainen tutkimusasetelma tuntuu hieman vanhanaikaiselta.

Koodinvaihtoa käsiteltiin sen tutkimuksen alkuaikoina pitkälti kompensatorisena kommunikatiivisena strategiana (esim. Faerch ja Kasper 1983, Ellis 1985, Poulisse 1993) – koodinvaihto nähtiin kielenkäyttäjän kyvyttömyytenä käyttää yhtä kieltä kunnolla. Tämä lähestymistapa lähti erityisesti luokkahuoneajattelusta: kun oppilas ei kykene ilmaisemaan itseään kielellisen kompetenssin puutteen vuoksi, hän turvautuu muihin kommunikaatiokeinoihin kuten esimerkiksi vaihtaa koodia. Kommunikatiivisen strategian teoria ei kuitenkaan sovellu sujuvasti kieltä käyttävien kaksikielisten viestijöiden kommunikaation kuvaukseen, sillä koodinvaihto ei yleensä ole kompensatiokeino vaan tilanteinen valinta. (Kalliokoski 1995: 4–5.)

Monikielisyys ja kielten sekoittuminen on nähty ja nähdään monesti yhä nykyäänkin ongelmana, virheellisenä vuorovaikutusstrategiana. Jyrki Kalliokoski (2009: 10) erittelee paheksunnan yleisinä kohteina erityisesti yleisönosastoilla ja verkkokeskusteluissa esimerkiksi englannin kielen ja kansalliskielen sekoittumisen eri alojen ammattilaisjargonissa. Auer ja Li Wei (2007: 3) taas antavat esimerkiksi ”hyväksytystä” monikielisydestä 1500-luvun oppineiden kuten Lutherin kielenkäytön, jossa latina ja saksa olivat sekaisin käytössä sekä keskusteluissa että teksteissä. Yksikielisyys ihannetta korostaa käsitys kielestä yhteisön kielenä: joku puhuu suomea, joku englantia, joku kreikkaa. Nämä kielet taas nähdään homogeenisinä kokonaisuuksina, standardikieleen samaistettavina yksiköinä: esimerkiksi suomella tarkoitetaan suomen normitettua kirjakieltä. (Le Page–Tabouret-Keller 1985: 190–193.) Tällainen näkymä on tietysti todellisuudessa ongelmallinen ja virheelliseen ajatukseen perustuva – eihän varmaankaan kukaan puhu puhdasta kirjakieltä – mutta selittää paljon niitä asenteita, joita monikielisyteen ja koodinvaihtoon kohdistuu.

Koodinvaihdon tutkimus käsittelee klassisesti koodeja erillisinä kielellisinä kokonaisuuksina. Fenomenologisesta perspektiivistä koodinvaihdon kielet ovat kuitenkin erillisiä vain, jos tilanteen sosiaaliset toimijat kokevat ne erillisiksi. (Bailey 2007: 257–258.) Myös Heller (2007: 8) esittää, että on mahdollista, että kieli olisikin vain joukko kommunikaation käyttötapoja, joilla on vaihtelevia manifestaatioita mutta joita ei voi irrottaa muusta käyttäytymisestä. Kielenkäyttö – koodi – mukautuu siis tilanteen tarpeen mukaan eriävän kulttuuriryhmän kielellisen rekisterin tarjoamaan vaihtoehtoon, mikäli sellainen on kielen käyttäjälle tarjolla (Heller 2007: 9–14). Tällainen käsitys kielestä mahdollistaa samalla myös kielen koodillisen erottelun esimerkiksi prestiisi- ja statustasojen välillä. Koodinvaihdoissa kyse ei myöskään ole välttämättä kahden eri kielen välisestä vaihtelusta. Koodinvaihdon koodien vastakkainasettelu riippuu keskustelijoiden käyttäytymisestä ja näkemyksestä, joka heillä on koodeista, ei niiden kieliopillisesta tai -tieteellisestä eroavuudesta: koodinvaihto voi tapahtua kielten, murteiden tai jopa prosodisten konseptualisaatioiden välillä (Auer 1999: 312–314).

Samantyyppisiä ajatuksia kielen polaarisuudesta ja yksioikoisuudesta on esitetty myös aiemmin. Robert Le Page ja Andrée Tabouret-Keller (1985) kyseenalaistavat äidinkielen itsestänselvyyden. Kaikilla ei ole selvärajaista, ensimmäisenä opittua äidinkieltä lainkaan, ja joillain niitä on useita. Kohta kolmenkymmenen vuoden takainen teos on pitkälti viitoittanut suunnan monikielisyden tutkimukselle. Le Page ja Tabouret-Keller puhuvat teoksessaan kielellisistä valinnoista identiteettiä rakentavina tekoina (*acts of identity*), rakennuspalikoina joista identiteetti kielenkäytössä muodostuu. Nykyään kieli identiteetin välineenä on tutkijalle kuin tutkijalle enemmän tai vähemmän itsestänselvyys, mutta tämän ajatuksen pohjalle koodinvaihdon

sosiaalinen tutkimus on aikanaan rakennettu.

Koodinvaihdon tutkimuskentässä yleisesti pohdittu ongelma on, mitä voidaan pitää koodinvaihtona ja mitä lainaamisena. Muun muassa Sarah Thomason ja Terrence Kaufman (1988) esittivät kielikontaktitutkimuksen parissa mallia, jossa kontaktitilanne toisen kielen kanssa olisi joko selvästi kielensäilyttäminen (*language maintenance*) tai kielenvaihto (*language shift*) ja kontaktitilanteesta voisi näin täsmällisesti näyttää, onko kyseessä lainaaminen vai koodinvaihto. Vaikka kielikontaktitutkimus ei liitykään aivan suoraan koodinvaihtoon, oli Thomasonin ja Kaufmanin malli myös koodintutkimuksen kannalta merkityksellinen. Erityisesti sosiolingvistisellä tutkimuskentällä herättiinkin nopeasti siihen, ettei lainaamisen ja koodinvaihdon erottaminen toisistaan ole lainkaan näin yksinkertaista. Esimerkiksi Timo Lauttamus osoittaa artikkelissaan, ettei konkreettisesti kielten välisessä kontaktitilanteessa voida useinkaan näyttää, onko kyseessä lainaaminen vai koodinvaihto, vaan vasta jälkepäin kontaktin tuloksesta voidaan osoittaa, oliko tilanteessa tehty ennuste oikea vai väärä (Lauttamus 1992). Todistusaineistonaan Lauttamus käyttää molemmista prosesseista esimerkkejä, jotka ovat tutkijan näkökulmasta käytännössä identtisiä.

Sosiolingvistisessä koodinvaihdon tutkimuksessa lainaamisen ja koodinvaihdon erottamisen epäjärkyvyys on noussut erityisesti esiin. Kalliokoski (1995: 4–5) pohtii Lauttamuksen tavoin, kuinka mielekästä erityisesti tilanteisessa koodinvaihdossa on erotella koodinvaihtoa ja lainausta toisistaan. Kalliokoski päätyykin ehdottamaan muuallakin⁵ käytettyä mallia, jossa koodinvaihto ja lainaus käsitellään osana samaa jatkumoa: sen sijaan että lainaamista käsiteltäisiin täysin erillisenä koodinvaihdosta, sen voidaan katsoa olevan prototyyppistä koodinvaihtoa, leksikon tasolla tapahtuva minimivalinta. Vaikka Kalliokosken tutkimuksen painopiste eroaa omastani, on hänen ajatuksensa mielestäni oikea. Tilanteisen koodinvaihdon tutkimuksen kannalta ei ole niinkään merkityksellistä, onko kyseessä laina vai ”tyyli puhdas” koodinvaihto: tärkeämpää on, miksi tämä kielirajan ylitys tapahtuu. Kahden kielen alueella tapahtuvan puheen pragmaattinen tulkinta ja kontekstuaalinen vaikutus ovat samat riippumatta siitä nimestä, jonka kielenvaihdolle annamme.

Anu Muhonen esittää, että koodinvaihdon rakenteellinen tutkimus on historiansa ajan keskittynyt tutkittavien kielten kieliopillisiin eroihin. Myös koodinvaihto käsitteenä antaa ymmärtää, että ihmiset käyttävät selvärajaisia erotettavia koodeja kommunikoidakseen keskenään. Koodinvaihdon tutkimuksessa kahden kielen rakenteet erotetaan toisistaan ja niitä vertaillaan vastakkainasettelun kautta. Tällainen rakenteellinen erottelu ei kuitenkaan ole välttämättä tutkimuksen kannalta hedelmällistä tai edes vastaa puhujien itsensä käsitystä senhetkisestä kielitilanteesta. (Muhonen 2013: 45–46.)

Jos kielet määritetään liian rajaavasti koodinvaihdon tutkimuksen alkuvaiheessa, on mahdollista että tutkimuksesta tulee normatiivinen. Tällöin se määrittää rajat sille millainen

5 mm. Myers-Scotton (1988, 1992), Lauttamus (1992), Stroud (1992) ja Boyd (1993)

koodinvaihto on sallittua, millainen taas ei. Tällaiset rajoitteet on kuitenkin tyypillisesti havaittu puuttellisiksi kuvaamaan niitä kielitilanteita, joissa koodinvaihtoa tapahtuu. (Muhonen 2013: 46–47.) Kuten myös Halmari (1997) huomioi, koodinvaihtoon vaikuttaa muitakin tekijöitä kuin tutkitun tilanteen kieltä tai koodinvaihtoa määrittävät syntaktiset ja rakenteelliset seikat. Omassa tutkimuksessani rajoitankin koodinvaihdon rakenteellisen tutkimuksen pelkkään aineistossa esiintyvien piirteiden erittelyyn, jonka teen analyysiluvussa 5. Nämä rakenteelliset piirteet nostan esiin tukemaan sosiolingvististä analyysia ja antaakseni kuvaa tyypillisistä aineistoni koodinvaihdollisista esiintymistä.

4.2 Sosiolingvistinen koodinvaihdon tutkimus

Diglossian käsitteenä esitteli ensimmäistä kertaa Charles Fergusson (1959). Hän esitteli diglossian kuvaamaan tilannetta, jossa yhteisöllä on eri yhteyksissä eri kieli: esimerkiksi historiallisesti Ruotsin vallan alaisessa Suomessa virastokielenä toimi ruotsi ja arjen kielenä suomi. Diglossiaa käytetään nykyäänkin yleensä kuvaamaan kielitilannetta, jossa kielten tai kielimuotojen funktiot ovat selkeästi eriytyneet ja niille on omat käyttötilanteet. Tällainen diglossian määritelmä ei kuitenkaan ota huomioon esimerkiksi koodien sekoittumista ja antaa näin helposti kapean kuvan diglossiasta. (Kauhanen 2009: 97, 103–104.)

Irina Kauhanen (2009) pohtii diglossian määrittelyn selvärajaisuuden hyödyllisyyttä tutkimuksessaan diglossiasta arabian kielessä. Kauhanen mainitsee (2009: 97), että diglossian kielimuotojen välillä on variaatiota ja koodinvaihtoa kielitilanteista riippuen, eikä Fergussonin rajattu erittely näin täytä tehtävänsä – Fergussonin diglossian käsitteen mukaan kielimuotojen välillä ei pitäisi olla muuta koodinvaihtoa, koska kielimuodoilla on omat erikoistuneet tehtävänsä. Kauhanen esittelee tutkimuksia⁶, joissa diglossiaa on tulkittu tiukan yksiselitteisesti niin, että kielimuotojen funktiot ovat eriytyneet kauas toisistaan eivätkä enää kohta. Tällainen klassinen, kapea diglossia erotetaan kirjallisuudessa yleensä laajasta diglossiasta, joka kattaa kaikenlaiset funktionaalisesti eriytyneet kielitilanteet murteista erillisiin kieliin. Diglossiset yhteisöt sijoittuvat johonkin yksi- ja monikielisten yhteisöjen välimaastoon. (Kauhanen 2009: 103–105.) Omassa tutkimuksessani diglossian käsite liittyy erityisesti toisessa luvussa esiteltyihin Finen pelaamisen tasoihin. Fine erittelee pelitilanteen kolmeen tasoon: reaali maailman todellisuustasoon, jossa pelaajat ovat ja toimivat itsenäisesti; pelin hallinnon tasoon, jossa pelaajat voivat vaikuttaa peliin ja fantasiatasoon, itse pelin mielikuvitusmaailmaan (Fine 1983: 185–187). Pelaamisen tasojen kielenkäyttöä voi helposti vertailla diglossiaan – esimerkiksi fantasiatason ja pelitason välillä on

6 mm. Fasold (1984) ja Myers-Scotton (1986).

selviä kielellisiä eroja – mutta ”oikeana” diglossiana ei pelaamisen tasojen kieltä voida pitää – erot tasojen välillä eivät vaikuta kovinkaan leksikaalistuneilta.

Peter Auer (1999) erittelee monikielisen kommunikaation eri osa-alueita luoden jatkumon keskustelun koodinvaihdosta sekoittuneen koodin kautta yhdistyneeseen kielimuotoon. Auer erittelee monikielisen keskustelun osa-alueet seuraavasti: keskustelun koodinvaihto on yksilöille merkityksellinen tapa kontekstualisoida, luoda tai alleviivata merkityksiä. Sekoittunut koodi on kielenkäyttötapa, josta on mahdollista erotella tilanteen koodeja toisistaan niiden käyttömerkityksen perusteella – kaksi koodia luovat yhdessä tilanteeseen uuden ”vuorovaikutuskielen”. Yhdistynyt kielimuoto taas on leksikalisoitunut ja käytöltään formaalimpi variantti sekoittuneesta koodista, jossa kaksi koodia ovat ikään kuin kieliopillistuneet tiettyihin käyttöasemiin. Myös Kalliokoski puhuu metaforisesta keskustelun koodinvaihdosta ja tilanteisesta koodinvaihdosta tai diglossiasta, mutta jättää mainitsematta kokonaan sekoittuneen koodin, jonka Auer sijoittaa näiden kahden väliin (Kalliokoski 1995: 4–6). Auerin malli antaa siis enemmän mahdollisuuksia eritellä koodinvaihdon tyyppejä. Kuvamalli Auerin koodinvaihdon jatkumosta löytyy sivulta 21 (kuva 2). Auerin esittelemä yhdistynyt kielimuoto on hyvin lähellä Fergussonin diglossian käsitettä, kun taas Kalliokosken lainaamisen ja koodinvaihdon problematiikka voidaan nähdä Auerin jatkumon alkupisteenä. Kun puhun tässä luvussa keskustelun koodinvaihdosta, tarkoitan Auerin esittelemää keskustelun koodinvaihtoa. Koodinvaihdolla taas tarkoitan yleisesti koodinvaihdon tutkimuskenttää.



Kuva 2: Peter Auerin malli koodinvaihdon kehitymisestä ja muodoista (Auer 1999).

Auerin erittely antaa mahdollisuuden kiertää osan Kauhasen esittämästä diglossian käsitteen ongelmasta. Mikäli kielivalinnat eivät ole selvästi funktionalisoituneet, on niitä järkevämpää tarkkailla sekoittuneena koodina kuin diglossian tai yhdistyneen kielimuodon kautta. Diglossian käsite auttaa aineiston erittelyssä erityisesti Finen pelaamisen tasojen kanssa, sillä niihin vaikuttaisi liittyvän joitain leksikalisoituneita kielivalintoja. Auerin teoria taas on looginen tapa jäsentää aineistoa, jossa tilanne ja pelin taso vaikuttavat tilanteen koodivalintoihin vaihtelevasti, mutta samalla diglossian käsite on tehokkaammin teoretisoitu kuin Auerin esittelemä yhdistynyt kielimuoto. Käytän tässä tutkimuksessa kuitenkin Auerin yhdistyneen kielimuodon käsitettä, koska kuten mainitsin aiemmin, pelaamisen tasojen väliset erot eivät kata täysin diglossian tunnusmerkkejä.

Sijoitan itse myös Kalliokosken ajatuksen lainaamisen ja koodinvaihdon jatkumosta Auerin teorian alkupäähän, hänen jatkumolleen siis ennen keskustelun koodinvaihtoa. Oman aineistoni analyysissa Kalliokosken malli, jossa lainaamista pidetään koodinvaihdon prototyypinä muotona, on selvästi paitsi hedelmällisempi myös loogisempi metodi: suuri osa aineistossani esiintyvistä vaihtelusta on suoraan pelien sääntöjärjestelmistä lainattua vieraskielistä terminologiaa, jota voitaisiin ajatella tilanteesta riippuen lainana tai koodinvaihtona. Tulen erittelemään lainaamisen ja koodinvaihdon vastakkainasettelun ongelmia jonkin verran myös aineistoesimerkkien avulla.

Interaktionaalisessa sosiolingvistiikassa (myös keskustelun koodinvaihdossa, *conversational code-switching*) (esim. Gumperz 1982, 1992) keskeinen käsite on kontekstualisointi. Kontekstualisoinnilla Gumperz tarkoittaa sitä, että puhuja kielellisin tai ei-kielellisin keinoin sijoittaa lausumansa kontekstiin tai osoittaa yhteyden, jossa lausuma on tulkittavissa. Gumperz puhuu koodinvaihdosta puheen kontekstualisoinnin keinona. Keskustelun koodinvaihdot toimivat hänen mukaansa kontekstivihjeinä, jotka ohjaavat lausuman tulkintaa koskevaa päättelyä. Koodinvaihdon ohella kontekstivihjeitä ovat mm. seuraavat puhujan käytettävissä olevat keinot: intonaation, puhenopeuden, äänensävyyn ja äänenvoimakkuuden muutos, painotus, tauko, yskähdys, nauru ja diskurssipartikkelien, erilaisten kiteymien ja rutiini-ilmausten käyttö. (Kalliokoski 1995: 2.)

Auer (1999: 310–314) nostaa kontekstualisoinnin nimenomaan keskustelun koodinvaihdon piirteeksi, jonka avulla puhuja luo merkitystä joko puheelleen tai itselleen keskustelijana. Koodia vaihtamalla puhuja siis asettaa erityismerkityksen joko puhejaksolle tai itselleen puhujana siinä jaksossa. Auerin asetelma perustuu Gumperzin alkuperäiseen tutkimukseen koodinvaihdon diskurssistrategioista (Gumperz 1982), mutta Auer on teoriassaan eritellyt monikielisen kommunikaation eri muotoja pidemmälle. Keskustelun koodinvaihdon erityispiirteitä ovat yksikielisyyden preferointi ja koodinvaihdon merkityksellisyys toiseuden osoittamisena ja keskusteluposition muutoksena. Näin koodinvaihdolla voi olla lukemattomia konteksteja, mutta sillä on aina vuorovaikutusfunktio – kontekstualisaatio. (Auer 1999: 311–312.)

Keskustelun koodinvaihto ei vaadi erinomaista taitoa molemmista kielistä, joita keskustelutilanteessa esiintyy: yleensä vain keskustelussa käytetyn ensisijaisen koodin – primäärin matriisikielen – taitotason täytyy olla puhujilla korkea, kun taas toissijaisen, sekundäärin koodin taitaminen ei ole keskustelun koodinvaihdon kannalta yhtä merkittävää. (Auer 1999: 319–314.) Auerin mukaan merkittävin piirre keskustelun koodinvaihdon tunnistamisessa onkin juuri tuo kontekstualisaatiofunktio: kunhan koodien välinen vaihto ja vastakkainasettelu ovat keskustelijoille merkityksellisiä, on kyseessä keskustelun koodinvaihto (Auer 1999: 312–314). Tämä

koodinvaihdon käsitys on myös keskustelun koodinvaihdon klassisen tutkimuksen pohja – koodinvaihto on käyttäjilleen merkityksellistä, koodinvaihdoilla signaloidaan jonkinlaista toiseutta tai siirtymää ja puhetilanteessa on käytössä kerrallaan vain yksi koodi.

Koodinvaihdoilla voi olla kontekstualisaatiofunktion lisäksi myös affektaatiomerkitys. Kalliokoski mainitsee, että affektaatiomerkitys liittyy yleensä nimenomaan metaforiseen koodinvaihtoon: kun kyseessä on puhujille affektiivinen aihe, valitaan keskusteluun Kalliokosken havaintojen mukaan koodi, jolla kommunikaatio onnistuu helpoiten. Koodinvaihdossa saattavat ilmetä myös me- ja he-koodit, joilla ilmennetään vierautta tai omuutta kielenkäytössä. (Kalliokoski 1995: 15–17.) Tällöin toiseen koodiin tai koodivalintaan liittyy jonkinlainen sosiaalinen tai tunnetason side, jota sitten ilmennetään koodivalinnalla.

Auer luo teoriassaan jatkumon keskustelun koodinvaihdosta toiseen koodinvaihdon muotoon, sekoittuneeseen koodiin. Kun koodinvaihdossa eri koodeilla on selvästi omat funktionsa toisen toimiessa primäärinä ja toinen sekundäärinä vuorovaikutustilanteessa, ei sekoittuneessa koodissa tällaista erottelua voida välttämättä tehdä. Koodinvaihdon ja sekoittuneen koodin isoimmat erot näkyvät kontekstualisaatiossa ja koodien vaihtelun frekvenssissä: sekoittuneessa koodissa koodien vaihtelua tapahtuu selvästi enemmän eikä koodinvaihdoilla ole kontekstualisaatiofunktioita välttämättä lainkaan. (Auer 1999: 314–317.) Vaikka Auer mainitsee frekvenssin kriteerinä sekoittuneen koodin erottamiselle koodinvaihdosta, hän ei kuitenkaan anna mitään erityistä ohjenuoraa siihen, millaisista frekvenssivaihteluista on kyse keskustelun koodinvaihdon ja sekoittuneen koodin välillä – hän toteaa vain että sekoittuneessa koodissa koodinvaihtoa esiintyy taajempaan.

Verrattuna koodinvaihtoon sekoittunut koodi vaikuttaa myös vaativan parempaa kielikompetenssia, ja sekoittuneista koodeista vaihteleva koodi yhä parempaa kielitaitoa. Auer erottaa keskustelun koodinvaihdon ja sekoittuneen koodin toisistaan ja esittää jatkumon koodinvaihdosta sekoittuneeseen koodiin. Jatkumossa paitsi kielikompetenssi myös kielen mahdollinen koodinvaihdollinen käyttö- ja merkityskenttä laajenee sitä mukaa, mitä pitemmälle kohti sekoittunutta koodia edetään. Merkityskentän laajenemisella Auer tarkoittaa, että koodinvaihdoilla vaikuttaisi olevan mahdollista ilmaista enemmän merkityksiä sekoittuneen koodin kielitilanteessa kuin tyypillisessä koodinvaihdossa. Auer esittää, että ryhmillä on taipumuksena liukua koodinvaihdosta kohti sekoittunutta koodia. Tämä siirtymä ei kuitenkaan estä molempien tyyppien rinnakkaista käyttöä, ja rinnakkaisuutta saattaa esiintyä hyvinkin pitkään. Siirtymä tapahtuu kuitenkin nimenomaan koodinvaihdosta sekoittuneen koodin suuntaan, ja Auer pohtiikin, miksi vaikuttaisi siltä, että säännöllisessä käytössä koodinvaihto menettää pragmaattista merkitystään esimerkiksi kontekstivihjeenä, ja päättyy esittämään kahta mahdollista ratkaisua. Joko

kielenkäyttäjät päätyvät kielenkäyttötilanteisiin, joissa he eivät halua identifioitua koodinvaihdossa kielille asetettuihin rooleihin, tai koodinvaihdon identiteettifunktiot menettävät yksinkertaisesti merkitystään kielenkäytön edetessä, kunnes sekoittunut koodi muodostaa käytännössä uuden kielellisen identiteetin. Vaikka sekoittunut koodi ja koodinvaihto voivat hyvin esiintyä samassa ympäristössä ja Auerin mukaan eteneminen koodinvaihdosta sekoittuneeseen koodiin on tyypillistä, ei sekoittuneen koodin käyttö välttämättä vaadi aiempaa koodinvaihtoa kielenkäyttäjältä. (Auer 1999: 317–321.)

Auer jakaa sekoittuneen koodin lisäksi kahteen mahdolliseen esiintymään, lisäykselliseen ja vaihtelevaan sekoittuneeseen koodiin. Tavallisesti sekoittuneessa koodissa toinen koodeista toimii primäärinä matriisikielenä, ja toinen koodi taas sekundäärinä lisäyksellisenä koodina, jonka piirteitä liitetään matriisikielen yksittäisinä esiintyminä, kuten sanoina mahdollisine liitteineen (artikkelit, liittoadjektiivit ja runkoverbit). Tätä Auer kutsuu lisäykselliseksi koodin sekoittumiseksi (*insertional language mixing*), ja tämä on hänen mukaansa selvästi tyypillisempi sekoittuneen koodin muoto. Toisinaan on kuitenkin mahdollista törmätä tilanteeseen, jossa matriisikieltä ei pysty erottamaan, vaan molempia koodeja käytetään yhdessä vaihdellen niin, ettei preferenssiä selvälle matriisikielille voida havaita. Tällaisessa sekoittumistilanteessa molemmat kielet säilyttävät yleensä kielioppipiirteensä, mutta koodeille ei aseteta erityistä merkitystä kuten tyypillisessä kontekstuaalisessa koodinvaihdossa. Tätä tilannetta Auer kutsuu vaihtelevaksi sekoittuneeksi koodiksi (*alternational language mixing*). (Auer 1999: 314–318.)

Sekoittunutta koodia seuraa Auerin teoriassa yhdistynyt kielimuoto, joka – kuten aiemmin mainitsin – muodostaa kahden kielen diglossisen yhdistelmän tai jopa mahdollisesti kieliopillistuneen kreolikielen. Yhdistynyt kielimuoto muistuttaa monilta osin lisäyksellistä sekoittunutta koodia, mutta sen sekoittuvat osat ovat leksikaalistuneet ja muuttuneet pakollisiksi. Auer esittää, että on mahdollista, että kielenkäyttäjät päätyvät sekoittuneesta koodista yhä eteenpäin tilanteeseen, jossa kahden kielen vastakkainasettelua ja vaihtelua halutaan rajoittaa entisestään ja jotkin koodinvaihdon funktiot leksikaalistuvat kokonaisuudessaan. Jos jokin diskursiivisesti merkitsevä tekijä leksikaalistuu kaksikielisessä ympäristössä siten, ettei sille enää ole muita mahdollisia vaihtoehtoja, on muutos yhdistyneeseen kielimuotoon valmis. Kaikki yhdistyneet kielimuodot eivät pohjaa sekoittuneeseen koodiin, mutta siirtymä yhdistyneestä kielimuodosta ”takaisin päin” sekoittuneeseen koodiin ei Auerin mukaan ole mahdollinen. (Auer 1999: 321–327.)

Kuten mainitsin, Auer esittää, että siirtymät jatkumolla tapahtuvat vain yhteen suuntaan – koodinvaihdosta sekoittuneeseen koodiin ja tästä yhä eteenpäin yhdistyneeseen kielimuotoon. Paradoksaalista Auerin teorian kannalta on se, että verrattuna sekoittuneeseen koodiin yhdistynyt kielimuoto saattaa olla täysin kreoli- tai piktikielen kaltainen ja, vaikka se sijaitseekin hänen

jatkumonsa päässä, se ei näin vaadi samantasoista kompetenssia kuin sekoittunut koodi. Sekoittunut koodi siis jää jonkinlaiseksi sillanpääsemäksi kreolinomaisten yhdistyneiden kielimuotojen ja assosiatiivisen keskustelun koodinvaihdon välille vaatien kuitenkin suurimman kompetenssin esitetyistä kielistrategioista. Auerin tutkimus on kuitenkin koodinvaihdon tarkemman tutkimuksen kannalta tärkeä, sillä se esittää koodinvaihdon erottelua kolmeen erilaiseen koodinvaihdon tyyppiin, jotka kaikki täyttävät eri funktioita keskustelussa. Tavallaan Auerin mallissa on havaittavissa kytköksiä Gumperzin esittämään ajatukseen siitä, että jos koodinvaihto on merkityksellinen osa kielenkäyttöä, siinä täytyy olla jonkinlaista kielellistä säännöllisyyttä ja näin tilanteita, jotka eivät ole välttämättä merkityksellisiä (Gumperz 1982: 86). Auerin malli siis jakaisi nämä säännöllisyydet ja merkityksettömät tilanteet omiin koodinvaihdon muotoihinsa.

Tässä tutkimuksessa käytän teoreettisena viitekehyksenä Auerin mallia, sillä se erottelee esittelemistäni malleista selvimmin, missä eri koodinvaihdon tyyppien väliset raja-aidat kulkevat ja vähentää näin mahdollisimman paljon niin sanottua mutuilua, jota puhekielen tutkimukseen väistämättä toisinaan kuuluu.

5 KOODINVAIHDON RAKENTEITA PÖYTÄROOLIPELEISSÄ

Aineistossani koodinvaihto ei ole yksiselitteisesti klassista bipolaarista koodinvaihtoa, jossa kielenkäyttäjä siirtyy puhetilanteessa selvästi yhdestä koodista toiseen käyttäen vain yhtä koodia kerrallaan. Jotta voin tässä ja seuraavassa luvussa sekä alaluvuissa pureutua niihin käyttöympäristöihin ja -tarkoituksiin, joita koodinvaihdolla roolipelitalanteessa on, esittelen tässä luvussa tyypillisimmät koodinvaihdolliset rakenteet, joita aineistossani esiintyy. Nämä ovat esittelyjärjestyksessä:

1. sanasto- ja termitason koodinvaihto, jossa vaihto tapahtuu yksittäisien sanojen tai pelin termikokonaisuuksien tasolla.
2. fraasi- ja virketason koodinvaihto, jossa vaihto tapahtuu yksittäisten fraasien, lauseiden tai virkkeiden tasolla.

Molemmat ryhmät ovat jossain määrin keskenään vaihtokelpoisia, sillä virke- ja sanastotason koodinvaihtoa tapahtuu ajoittain päällekkäin. Monet aineistoesimerkit saattavat siis toistua useaan kertaan analyysissa. Mikäli selvästi eriteltävissä oleva rakenne on esimerkiksi löydettävissä, se on **lihavoitu** esimerkistä selvyuden vuoksi, ja mikäli nostettavia piirteitä on useampia, on muut esiintymät lihavoinnin lisäksi myös *kursivoitu*.

5.1 Sanasto- ja termitason koodinvaihto

Sanasto- ja termitason koodinvaihtoa voisi helposti erityisesti yksittäisten sanojen vaihdossa pitää myös lainaamisena. Tässä tutkimuksessa pitäydyn kuitenkin Kalliokosken (1995: 4) esittelemässä mallissa, jossa lainaaminen voidaan nähdä osana koodinvaihdon jatkumon alkupäätä. Sanastotason koodinvaihto aineistossani muistuttaa lainaamista paljon siinä, että sanoja ei juuri muunnella. Tällaista mikrotason koodinvaihtoa voidaan kuitenkin pitää lainaamisen sijaan koodinvaihtona, sillä toimintaympäristö on selvästi kaksikielinen ja pelaajaryhmät käyttävät kieliä puhetilanteessa ilman selvää rajaa primäärin ja sekundäärin kielen välillä. Taivutus tapahtuu kyllä lähes poikkeuksetta primäärin kielen (tässä tapauksessa suomen) paradigman mukaisesti, mutta sanoja itsessään ei juuri alkuperäisasusta muokata, mikäli ne eivät toistu jatkuvasti kielenkäytössä. Jos sana toistuu tai vakiintuu käyttöön, sitä aletaan usein puhekielisen slangin omaisesti muokkaamaan hyvinkin nopeasti.

Esimerkissä 4 pelaajat viimeistelevät hahmonluontia, ja pelinjohtaja tarkistaa, ovatko pelaajat jo valinneet hahmoilleen tietyt ominaisuudet, joita on positiivisia (*advantage*) ja negatiivisia

(*disadvantage*). Positiiviset ominaisuudet, *advantaget*, eivät usein vaikuta peliin yhtä paljoa kuin negatiiviset, eikä termiä näin ollen käytetä yhtä paljon kuin sen negatiivista vastinetta. *Disadvantagesta* näkyikin esimerkissä kaksi slanginomaista lyhennemuotoa, **disa** ja **dissu** joissa toinen on johtimeton lyhenne (tai jonka johdin on näkymätön *sA*) ja toisen johdin on *U* tai *(s)sU*.

Esimerkki 4

- 1 GM: ootteko (.) kattonu teiän **disadvantaget** ja *advantaget* jo?
- 2 A: mulla on valmista (.) vissiin. Tai yks **disa** vissiin puuttuu.
- 3 B: ja mä oon kattonu mun **dissuja** ja *advantageja* melkeen tän koko ajan tässä

Dissu vaikuttaisi pejoratiiviselta johdokselta, joka muistuttaa muodoltaan affektiivista, lastenkielistä johdosta (possu, kisu, massu) tai hellittelynimeä (Sussu, Lissu, Jossu) (VISK § 209). Myös U-loppuisia slangijohdoksia on olemassa, ja erityisesti slangijohdoksista löytyy *(t)s(k)U*-johdin, jonka kantasanat ovat usein hyvinkin omaperäisiä (VISK § 219). Johdos muistuttaa affektiivista johdosta tai slangijohdosta myös muuttumattoman merkityksensä puolesta, mikä tukee ajatusta pejoratiivisuudesta (VISK § 206–213, § 219). *Disadvantaget* ovat myös yleisesti hahmoa negatiivisesti määrittäviä piirteitä (GURPS esimerkiksi mahdollistaa sellaiset *disadvantaget* kuin addiktion, insomnian tai ylipainon), mikä antaa lisäsyitä siihen, että sanaan liitettäisiin pejoratiivinen johdin.

Lyhennetty, johtimeton muoto *disa* muistuttaa muodoltaan *sA*-slangijohtimella muodostettuja sanoja, joka onkin johtimena ollut erityisesti stadin slangissa hyvin produktiivinen (Paunonen 2000: 25–28). Johdin vaikuttaa loogiselta, sillä *A*-johtimella johdettujen sanojen lähtösana on usein vieraskielinen, ja siitä on olemassa myös variantti *(t)sA*. Näin *disa* muistuttaa muodoltaan slangijohdoksia kuten *Masa*, *byysa* tai *minsa*. (VISK § 218.) Lähtösana on tarkoitteeltaan sama kuin sananmuodostuksessa käytetty kantasana, mutta ISK suosii termiä lähtösana kun kyseessä on slangijohtaminen (VISK § 214). Vaikka *disa* siis on mahdollisesti lyhenne eikä johdettu muoto, on sen muoto ainakin johtimen mukainen ja sellaisena myös looginen muihin samantyyppisiin johdoksiin nähden.

Jos johdettu sana on yleisessä käytössä, näyttäisi sille vakiintuvan pöytäroolipelitalanteessa myös prevalentti lyhennemuoto, josta poiketaan vain hyvin harvoin. Uusien sanojen johtaminen on aina ollut ja on yhä nykyslangissakin erittäin produktiivinen ilmiö (Paunonen 2000: 27–28), joten ei ole yllättävää, että primäärin ja sekundäärin kielen välillä tapahtuisi myös koodinvaihdollista siirtymää johtimien kautta. Erityisesti johtaminen vaikuttaisi slanginomaisesti suosivan lyhentämistä, kuten seuraavissa esimerkeissä tulee esiin vakiintuneessa *A*-johtimellisessa termissä *expa*. Esimerkki 5 on vuoden 2013 ja esimerkki 6 vuoden 2011 aineistosta.

Esimerkki 5

- 1 P1: niin siis näistä keystä saa **expaa**?
- 2 PJ: kyllä, joo, kyllä. Ja siis tosiaan if you go into danger because of your key, niin kaks **expaa** tai kaks poolia tai yhen ja yhen
- 3 P3: niin toi pooli täyttyy sitten [öö
- 4 P4: [eikös se replenishaa scenejen välissä
- 5 PJ: joo juuri näin
- 6 P3: ja poolissa ei oo maksimia?
- 7 PJ: eip.
- 8 P2: mites (0.6) noi **expat**? Onko siis (.) niissä joku katto?

Esimerkki 6

- 1 GM: tää kampanja on sen verran lyhyt, että tuskin ehditte saada **expaa** ollenkaa
- 2 B: bu-but mah **ex pees**!
- 3 GM: koita elää sen kanssa, ei tuu loottiakaan.

Lähes kaikissa roolipelijärjestelmissä hahmojen kehittyminen on sidottu jonkinlaiseen kokemuspistejärjestelmään (eng. *experience points*). Esimerkeissä 5 ja 6 pelaajat käyttävät hahmojen saamista kokemuspisteistä puhuessaan termiä *expa* yhtä poikkeusta lukuun ottamatta: esimerkin 6 puhejaksossa 2 pelaaja B käyttää puheessaan kirjainlyhennettä *XP*, jota käytetään kirjoitetussa muodossa erityisesti tietokoneroolipeleissä. Koska kokemuspisteet ovat tyypillinen, toistuva osa roolipelaamisen kielenkäyttöä, on järkevää, että sille kehittyy vakiintunut lyhenne varsinkin, koska sekä *experience points* että kokemuspisteet ovat pitkiä sanoja, joiden lausuminen veisi paljon aikaa ja olisi äänneasultaan hyvinkin monimutkaista verrattuna lyhenteeseen *expa*.

Esimerkeissä 4–6 havaittavissa olevat sanat muistuttavat slangijohdoksia käytännössä kaikilta erityispiirteiltään. Kuten slangijohdoksissa, suhde kantasanaan ei muutu vaan merkitys säilyy johdoksessa täysin tai lähes täysin identtisenä kantasanan kanssa. Lisäksi slangijohdoksille tyypillisesti (ja toisin kuin yleensä muissa johdoksissa) johtaminen myös lyhentää kantasanaa käytön helpottamiseksi. Myös sanojen käyttöympäristö on slangijohdoksille tyypillisesti epävirallinen; ISK mainitseekin, että pelit ovat tyypillinen slangijohdosten käyttöympäristö. (VISK § 214–220.)

Roolipelitilanteessa, jossa sanastotason koodinvaihto liittyy erityisesti vain yhteen pelaamisen tasoista – pelitasoon – ja näin hyvin nimenomaiseen toimintaympäristöön, voidaan sitä käsiteltäessä koodinvaihtona nähdä myös kontekstivihjeet, joita sanavalinnoilla luodaan. Leksikotason koodinvaihto näkyy erityisen hyvin, kun aineistoa tarkkaillaan juuri pelaamisen tasojen kautta. Jos esimerkiksi yksi peliin tai sen sääntöihin liittyvä sana siirtyy sellaisenaan puheeseen, siirtyvät lähes poikkeuksetta myös kaikki sanat sen ympäriltä, kuten esimerkistä 7 voidaan nähdä.

Esimerkki 7

- 1 PJ: Tässä kohtaa (.) lukekaa hahmolomakkeenne kunnolla läpi, erityisesti **key** ja **sec[retit**
 2 P3: [Mites **traitit** ja öö
 3 PJ: Joo **traiteihin** ja (.) **tageihin** myös, koska ne **traitit** ja **tagit** määrittää sen mitä teidän hahmo osaa.
 4 P1: Niin **tageja** on kaikki nää sun ns. (.) **skillit**?
 5 PJ: Joo ne jotka on siellä **traitin** alla. ja tosiaan ne jotka on **bracketeissa**, niitä ei oo vielä.
 6 -
 7 PJ: Ja tosiaan jos kun haluatte ostaa **advanceilla**, niin (0.8) siis jos haluatte uuden **traitin**, tai uuden **keyn**, tai haluatte uuden **secretin**, niin mulla on täällä jonkinlainen (.) lista.
 8 P4: Mikä on muuten **goblinien** yleinen kokoluokka tässä pelissä?
 9 P3: Mites täällä **traiteissa** tällänen (.) **Stormblood**, **magicissa**, mitä sillä pystyy tekemään? Minkälaista meininkiä siinä on?

Esimerkissä 7 pelaajat tutkivat hahmolomakkeitaan⁷, jotka heille on juuri annettu. Hahmolomakkeen termit siirtyvät keskusteluun sellaisinaan ja ne on esimerkissä lihavoitu: taivutusasu on suomen kielen mukainen, mutta sanat siirtyvät suoran lainan tavoin hahmolomakkeista puheeseen. Ainoa termi, joka esimerkissä ei ole suoraan hahmolomakkeesta, on pelaajan 1 käyttämä *skillit* puhejaksossa 4 (esimerkissä myös kursivoitu). Kyseessä on kuitenkin vakiintunut roolipelien termi, jota suuri osa roolipelijärjestelmistä käyttää niin kutsuttuna kattoterminä hahmon osaamille erityistaidoille. Näin pelaaja 1 viittaa puheellaan yleiseen roolipelaamisen konventioon niin kuin hän itsekin huomioi sanomalla puhejaksossa 4 ”ns. (.) skillit?”

Yksittäisten sanojen lisäksi koodinvaihtoa tapahtuu mikrotasolla kokonaisten termien tai jopa fraasien muodossa. Fraaseja erittelen tarkemmin seuraavassa alaluvussa, vaikka koodinvaihdon rakenne on termin tai fraasin lähteen pysyessä samana samanlainen. Erityisesti termitason koodinvaihto tapahtuu jopa sanastotason koodinvaihtoa useammin hyvinkin lainanomaisesti suoraan sääntöjärjestelmän termistä keskusteluun. Termitasolla on kuitenkin helpompaa nähdä, että kyse on koodinvaihdosta eikä lainaamisesta, sillä termit siirtyvät täysin alkuperäiskielen asussaan suoraan puheeseen, kuten esimerkistä 8 näkyy.

Esimerkki 8

- 1 P1: Mitä tarkoittaa termi "**hit a key**"
 2 PJ: Joo eli siis when you **hit a key** (.) *plum-plim-plum* (1.2) Siis kun sää teet jotain, joka (.) ehehehe. naomi bishopilla on vaikka **key of the warrior** (.) you crave the crash and roar of battle, the tougher the better. Hit your key when you do battle with worthy or superior foes.
 3 P1: Miten se sit käytännössä (.) vaik nää buyoffit
 4 PJ: No siis ne buyoffit on (.) sä pystyt käyttää sitä buyoffia jos se tilanne tulee. Et vaikka naomi bishopilla joku haastaa sen kaksintaisteluun ja se hyväksyy niin ding, **key of the warrior**. Mutta buyoff taas (.) pass on an opportunity for a good fight. Jos se kieltäytyy niin sillä on mahdollisuus käyttää sitä buyoffia niin se menettää sen keyn.
 5 P1: niiiin.
 6 P4: Mullon ihan hyvä että mullon **key of banterissa** buyoff toi everyone drones at one of

⁷ Hahmolomakkeet löytyvät liitteestä 1 – Lady Blackbird

- your comments.
- 7 PJ: joo, snargle on tosiaan vähän meta (.) [hahmo
 8 P4: [vähän enemmän kun vähän meta. (3.0)
 9 P3: esim. Natashan nää keyt on aika tota... näitä on vähän vaikee buyoffata vaikka toi **key of the paragon**

Pelaajat keskustelevat esimerkissä hahmojensa ja sääntöjärjestelmän erityispiirteistä, ja kuten yleensäkin aineistossani keskusteltaessa säännöistä termit siirtyvät puheeseen sellaisinaan. Erityisesti kun kyseessä on sääntöihin liittyvä termi, joka on esillä ensimmäistä kertaa, kuten esimerkissä 8 *hit a key*, se siirtyy puheeseen sellaisenaan. Jos termi on kuitenkin sellainen, jonka voidaan olettaa olevan kaikille tuttu, on mahdollista, että pelaajat käyttävät suoraan muunneltua termiä, kuten esimerkissä 5. Esimerkissä 8 voidaan myös havaita, että termitason koodinvaihto tapahtuu ikään kuin klustereissa: kaikki pelin *key*-termiin liittyvät termit ja sanat siirtyvät sellaisinaan tämän esimerkin jälkeen. Aineistossani ei tapahdu lainkaan sääntöihin liittyvää kääntämistä tämän termin ympäristössä.

Erityisen mielenkiintoista sanasto- ja termitason koodinvaihdossa on se, että kun johonkin tiettyyn koodiin kuuluvan termin välittömässä ympäristössä käydään keskustelua, myös termiin suoraan liittyvät, termiklusterista irralliset sanat valitaan helposti ilman näkyvää syytä samasta koodista. Seuraavassa esimerkissä termit *sky squid*, *the lower depths* ja *key of the daredevil* tulevat suoraan pelin järjestelmästä.

Esimerkki 9

- 1 P4: tuli tässä ajatus että mitäs perkelettä ne **sky squidit** syö ja mehän taidetaan olla aika lailla sen kokosia (.) **the right size you know**
 2 PJ: joo siis **sky squidit** syö aika lailla kaikkea mitä sinne päätyy mutta varmaan siellä on jotain muutakin koska sinne ei hirveesti aluksia mee
 3 P4: ja varmaan jotain mikä **feastaa** niitä **sky squideja**
 4 PJ: siellä syvällä voi olla jotain joo (.) mikä syö niitä
 5 P2: tästä nopeasti opimme vain [sen (0.8)]
 6 P3: [älä mene sinne]
 7 P1: [ei sinne]
 8 P2: **the lower depths** on sellanen paikka että sinne ei mene edes avaruuden jacques cousteau
 9 P4: **key of the daredevil**..
 10 P2: onnesta et oo pilotti.
 11 PJ: joo, onnesta *haha*
 12 P4: **lucky, lucky**
 13 P3: oottekos te – onko kokemusta **sky squideista**
 14 P2: (o)oon niistä jotain (.) joskus törmätty
 15 P1: joo eiköhän (.) mun yks harrastus on **squid spotting**, mä aina tutkailen niitä jos näkyy
 16 P3: **squid roasting more like**

Esimerkin 9 pohjalta näyttäisi siltä, että koodit toimivat myös roolipeleissä jonkinlaisina kontekstualisaatiovihjeinä ja niitä käytetään osoittamaan toiminta- tai asiaympäristö, johon

puhejakso liittyy. Kyse ei sanastotasolla ole niinkään asennonvaihdon merkinnästä, joka on Kalliokosken (1995: 8–9) mukaan metaforisen koodinvaihdon yleisin merkitsevä käyttötapa, vaan se vaikuttaisi enemmänkin vain kontekstimerkinnältä, jossa puhejakso tai sen osa liitetään aiempaan sarjaan koodin valinnalla. Esimerkissä 9 kaikki suoraan *sky squideihin* liittyvät puhejaksot (1, 3, 13, 15, 16) sisältävät englanninkielisiä sanoja, jotka nekin vieläpä liittyvät suoraan koodinvaihdon lähdesanaan.

Sanastotason koodinvaihtoa tapahtuu aineistossani paljon, mutta, kuten esimerkeistä 4–9 voi huomata, suurin osa siitä on suoraan pelijärjestelmästä nostettua. Sanasto- ja termitason koodinvaihto muistuttaa muodoiltaan lähes täysin lainaamista mutta muodostaa käytössä selvästi sekoittuneen koodin. Muodoltaan se voitaisiin sijoittaa Auerin (1999) jatkumon alkuun, mutta funktioiltaan se vaikuttaisi kuitenkin muistuttavan enemmän sekoittunutta koodia, sillä sanavalinnoilla ei vaikuta olevan affektaatiota tai yleensä myöskään kontekstualisaatiomerkitystä. Kuitenkaan kyseessä ei ole yhdistynyt kielimuoto, sillä puhujilla vaikuttaisi olevan valinnanvapaus myös käyttää muita mahdollisia termejä – sanat eivät ole leksikaalistuneet, vaikka niitä käytetään lähes ilman varianssia. Yleensä sanasto- ja termitason koodinvaihto aineistossani muistuttaa lainaamista myös taivutusparadigmansa puolesta: sekundääristä kielestä vaihdetut termit taivutetaan primäärin kielen taivutussääntöjen mukaan.

5.2 Fraasi- ja virketason koodinvaihto

Suuri osa aineistoni fraasi- ja virketason koodinvaihdosta on kontekstuaalista yleensä kontekstivihjeiden ja asemanvaihdosten muodossa. Kalliokoski tulkitsee omasta aineistostaan, että koodia vaihtaessaan hänen aineistolähteensä myös vaihtoivat puhetoimintoa (Kalliokoski 1995: 9). Olennaista tuntuu olevan se, että kontekstivihjeen avulla puhuja voi signaloida puheen kontekstin muutosta: puheenaiheen muuttumista, oman näkökulmansa muuttumista ja muutosta suhtautumisessaan muihin puhetilanteeseen osallistujiin. Kontekstivihje luo kontrastin aikaisemman ja paraikaisen puheen välille. (Kalliokoski 1995: 3.) Koodinvaihdolla siis kontekstualisoidaan asemanvaihdos keskustelussa ja osoitetaan että keskustelun painopiste tai aihe vaihtuu. Tässä tutkimuksessa asemanvaihdokset tapahtuvat enemmänkin pelaamisen tasojen tai pelaajan ja hahmon välillä, mutta koodinvaihtoa käytetään aineistossani silti usein kontekstivihjeenä asemanvaihdoksesta.

Esimerkki 10

- 1 PJ: siinä on jätkä jolla on luutnantin natsat käsi ojossa (.) docke(e)t (0.6) sitten se lukasee

- sitä vähän (.) **yes, the haven register is currently off date, we will need to run this by the officials, I apologize for this (1.0)**
- 2 P1: **just be quick about it**
- 3 PJ: **unfortunately due to imperial doctrine (.) you have to be detained I'm sure you understand, orders are orders (.)** tota (.) sit se huikkaa siihen jonkun kessun, sillä on neljä sotilasta mukana
- 4 P2: **well, there's no need for the (.)**
- 5 PJ: **yes, unfortunately (.) protocol. Sergeant, escort the crew of the (.) owl, to the, the holding cells for the time being. I think C52 is the closest**
- 6 P4: kerrohan kessu syöksää sitruunoita aamupalaks vai miks noin hapan ilme
- 7 P2: luutnantti
- 8 P4: eiku se kessu siinä
- 9 PJ: ei kessulla oo hapan ilme, sillä on tonnin seteli
- 10 P1: mulla on hapan ilme, en tykkää että ne alkaa scroungailee ympäri meiän laivaa
- 11 P2: no minkäs sille teet *hmmh* **well yes. Doctrine is doctrine, the checkup is of course your responsibility.**
- 12 PJ: **but I'm sure all these papers will check out (.) you should be about 30 minutes and you'll be on your way out**
- 13 P2: **and now we'll see if they actually check out *ha***

Esimerkissä 10 voidaan nähdä roolipelitilanteelle suorastaan prototyypin asennonvaihdos kontekstualisoinnin kautta – jokainen koodinvaihto signifoi siirtymistä pelin tasojen välillä pelitasolta fantasiatasolle tai takaisin. Koodinvaihdollisen kontekstivihjeen lisäksi pelaajien voidaan havaita käyttävän asemanvaihdon yhteydessä myös muita kontekstivihjeitä: esimerkiksi 10, mikäli pelaajat vaihtavat asemaansa tasolta toiselle kesken puhejakson, sitä koodinvaihdon lisäksi osoittaa tauko tai kerran pelaajan 2 tapauksessa puhejaksoissa 11 myös hymähdys. Esimerkissä nähtävä siirtyminen pelitasolta fantasiatasolle sisältää myös toisen asemanvaihdoksen, kuten yleensä siirtymät fantasiatasolle muutenkin – asemanvaihdoksen pelaajan ja hahmon välillä.

Eriyisesti pelaajan ja hahmon välisen asemanvaihdon merkitsemistavat ovat mielenkiintoisia. Aineistossani pelaajat osoittavat yleensä asemanvaihdon nimenomaan koodinvaihdolla – kun pelaaja vaihtaa koodia, hän toisen koodin mukana ”pukee ylleen” hahmonsa roolin ja osoittaa koko pelaajaryhmälle, että hän vaihtaa toimintatasoa fantasiatasolle, pelin maailmaan. Vaikka muitakin kontekstivihjeitä käytetään tähän siirtymään, niitä harvoin käytetään yksin. Koodinvaihto ei välttämättä merkitse hahmon ja pelaajan välistä siirtymää, mutta tämä aiheuttaa vain hyvin harvoin sekaannusta pelaajille. Pelaajat puhuvat englanniksi muutenkin kuin hahmoinaan ja vastaavasti hahmojen välistä keskustelua tapahtuu myös suomeksi. Kuitenkin valtaosa hahmojen ”puheesta” tapahtuu lähes täysin englanniksi.

Esimerkki 11

- 1 PJ: joo, eli kaks pienempää sellasta saattoalusta (.) lentää siihen lähelle ja sitten radiolla ilmottaa että (0.7) **tuntematon kauppa-alue, olkaa hyvä ilmoittakaa (.) toi toi toi (.) call signinne**
- 2 P3: **heillä on varmaan [kokemusta tästä näin**
- 3 P4: **[hei kapu tuus] puhumaan**

- 4 P2: joooh (0.6) eihän siinä sitten muuta kun **this is cyrus vance, captain of the owl, what [seems to be --**
- 5 P4: **[you are the] fucking infamous (.) renegade kind of (.) thing**
- 6 P2: **who says that's my real name**
- 7 PJ: **actually it is you just didn't use it in the army (0.6) ää, joo. Mut ne (.) tarkistaa sen (0.5) very well captain vance (.) öö, vaikuttaa siltä että alustanne ei löydy tällä hetkellä tuota (.) imperiaalisesta rek(köö) -- your ship is not in the imperial records, please follow us (.) to the(e) hand of sorrow and we will check and double-check you and you can be (.) on your merry way**
- 8 P2: **that's strange it should be on the haven logs**
- 9 PJ: (0.6) joo, öö, no ne kommentoi että **unfortunately the haven logs are not up to date [currently so --**
- 10 P3: [kerkeenkö mää tässä välissä alakertaan
- 11 PJ: joo no oot sää sisällä mutta se radio ei kuulu siihen
- 12 P3: no mä voisin koittaa kapteenin puheille jos se on vaan in any way (.) possible

Esimerkissä 11 kaikki hahmojen välinen tai muuten fantasiatasolla tapahtuva puhe on korostettu. Vaikka fantasiatason keskustelu alkaa suomeksi, se vaihtuu englanttiin ja jää loppukeskustelun ajaksi englanninkieliseksi. Kun pelaaja 3 haluaa kommentoida senhetkisen fantasiatason keskustelun ulkopuolista toimintaa puhejaksossa 10, hän esittää kysymyksensä suomeksi ja kontekstualisoi koodinvaihdolla itsensä pelitasolle fantasiatasolta, vaikka käyttääkin hahmostaan ensimmäisen persoonan persoonapronominia. Helmiina Kettunen tutkii persoonapronominien käyttöä pöytäroolipeleissä pro gradu -tutkielmassaan ja havainnoi, että pelaajiin ja hahmoihin viitataan ensimmäisen ja toisen persoonan persoonapronomineilla käytännössä identtisesti – ainoa ero on siinä, millä pelin tasolla toimitaan (Kettunen 2007: 78–80). Kettusen tutkimustulokset näkyvät selvästi myös omassa aineistossani: persoonapronomineja ei käytetä pelaajan ja hahmon välisen rajanvedon kontekstivihjeinä. Jos eksplisiittisen rajanvedon vaativa tilanne syntyy – mitä vaikuttaisi aineistoni perusteella tapahtuvan hyvin harvoin – pelaajat luovat rajan asettamalla hahmon itsestään irralleen esimerkiksi puheenparrella ”ehtiiks mun hahmo siihen ajoissa”.

Kuten jo aiemmin mainitsin, kaikki englanniksi käyty keskustelu ei kuitenkaan välttämättä tapahdu fantasiatasolla, vaan fraasi- ja virketason koodinvaihtoa tapahtuu myös muutoin. Todellisuustasolla fraasi- ja virketason koodinvaihto on harvinaista, koska pelaajat keskustelevat yleensä täysin peliin liittymättömistä asioista kuten esimerkiksi ruoasta, jolloin keskustelu käydään lähes poikkeuksetta suomeksi. Pelitasolla virketason koodinvaihtoa tapahtuu toisinaan, kun pelaajat käyvät jonkin peliin tai peliä ympäröiviin tekijöihin liittyvän keskustelun tai sen osan englanniksi. Usein tällainen keskustelu nousee jonkin englanninkielisen termin ympärille, mutta toisinaan keskustelu saatetaan käydä englanniksi ilman mitään näkyvää syytä. Seuraavassa esimerkissä olen erotellut mielestäni fantasiatason puhejaksot lihavoinnilla ja englanninkieliset puhejaksot kursivilla.

Esimerkki 12

- 1 C: **no, komento oli rynnäköidä, jatketaan hyökkäystä.**
- 2 GM: *not sending word back or anything?*
- 3 C: **joo siis lähetän kyllä lähetin taakkepäi mutta jatketaan hyökkäystä.**
- 4 A: **tuleeks se komento meille?**
- 5 GM: joo tulee kyllä linjaan aika äkkiä
- 6 A: **musta tuntuu että jollakulla tästä porukasta on ihan päättäväinen tahto tehdä mun päivästä mahdollisimman huono. meillä piti olla tuuria niin pitää jatkaa niin pitkään kunnes ei oo enää tuuria näköjään.**
- 7 GM: *you keep turning the parts until you bust.*
- 8 A: **pojaat, öö, jatketaan matkaa ihan kohta. pari kaveria juoksee käytävää pitkin.**
- 9 GM: **Tate!**
- 10 B: *yessir!*
- 11 GM: *you're up ahead!*
- 12 B: *thank you sir.*
- 13 GM: *you take the lead, go on, sol-, lad. we'll come right after you.*
- 14 A: **poor bastard**
- 15 GM: ironiaa on se että sun luutnantti on tähän mennessä saattanu huomata et tää on paras tekniikka koko sodassa. hänellä on siis lisänimi olemassa komppaniassa jo. *he's Graham "Lucky" Tate.*
- 16 A: joo, no. **taputan sua selkään ku meet siitä ohi.**
- 17 C: varmaan reservissä aika pitkälle *Graham "Still Not Dead" Tate.*
- 18 GM: *should we give him a medal? I don't know, he's just alive.*
- 19 A: *that's not a merit, is it?*
- 20 C: *his biggest merit so far is not dying.*
- 21 GM: *well, eventually it turns into a merit, sir.*
- 22 A: onko tää siis onko tää kuitenkin sen tasonen juttu että kun me lähetään reserviin niin joku kysyy siinä matkalla että *oy, how's Tate? dead yet? no. Damn!*
- 23 GM: ei o vielä, ei
- 24 C: joo eli nyt ei vielä lyödä vetoa että millon se kippaa.

Esimerkistä 12 nousee selvästi esiin sekä fantasiatason suomenkielinen keskustelu että muutoin kuin fantasiatasolla tapahtuvat englanninkieliset puhejaksot. Koko esimerkin ajan keskustelu häilyy fantasia- ja pelitason välissä, eikä fantasiatason puhejaksojen selvärajainen erottelu ole täysin mahdollista. Päädyin erottelussa malliin, jossa kaikki kommentit, jotka eivät liity senhetkiseen pelin tilanteeseen käsittelen pelitason keskusteluna. Kommentit esimerkiksi pelaajan B hahmoon liittyen (pelaajan C puhejaksosta 17 ”varmaan reservissä aika pitkälle *Graham "Still Not Dead" Tate.*” eteenpäin) liittyvät kyllä fantasiatasoon, mutta ovat nimenomaan fantasiatasoa kuvailevia, eivät siihen suoraan liittyviä ja kuuluvat näin pelitasolle.

Esimerkin alussa hahmojen välinen keskustelu käydään lähinnä suomeksi (puhejaksot 1–8), kunnes puhejaksossa 10 pelaaja B vastaa englanniksi ja sekä pelinjohtaja että pelaaja A vastaavat puhejaksoihin samalla kielellä. Vaikka pelitilanne pysyy saumattomasti samana, fantasiatasolla toimitaan näin hyvin lyhyen ajan sisällä kahdella eri kielellä. Kun sitten taas puhejaksoissa 17–24 siirrytään pohtimaan pelin senhetkiseen tilanteeseen liittymätöntä seikkaa pelaajan C hahmon lisänimestä, käydään pelitason fantasiamaailmaa kuvaileva keskustelu lähinnä englanniksi. Vaikka englanninkielinen keskustelu liittyy fantasiatasoon ja hahmoihin, sitä on vaikea pitää hahmojen

välisenä keskusteluna edes metatasolla, varsinkin kun se liittyy pelaajan B hahmon piirteeseen – tässä tapauksessa onnekkuuteen – josta hahmojen ei olisi edes mahdollista olla täysin tietoisia.

Kuten aiemmista esimerkeistä voidaan nähdä, tapahtuu fraasi- ja virketason koodinvaihtoa aineistossani myös muuten kuin fantasiatasolla hahmojen välisenä keskusteluna. Fantasiatason hahmojen välinen keskustelu on kuitenkin ehdottomasti tyypillisin fraasi- ja virketason koodinvaihdon muoto, jota aineistossani esiintyy. Kuten seuraavista kahdesta esimerkistä voidaan nähdä, vaikuttaisi englantia olevan preferoitu kommunikaatiokoodi, kun pelaajat kommunikoivat hahmoinaan.

Esimerkki 13

- 1 P2: **well that went splendidly**
- 2 P1: no sehän meni hyvin
- 3 P3: **how about another plan then?**
- 4 P2: **well I [could -**
- 5 P3: [mä(ää)] voisin kysyästä (.) vaikka hämäykseks että (.) **can I use the ladies**
- 6 PJ: **you'll be here twenty minutes tops you can hold until then**
- 7 P4: [vähän kohteliaisuutta nyt]
- 8 P1: [**but she really has to go**]
- 9 PJ: **she really doesn't**
- 10 P3: no ei sitten *höh*

Esimerkissä 13 puhejakso 1 ei välttämättä ole hahmon puheetta vaan se saattaa myös olla suoraan pelaajan kommentti. Se kuitenkin integroituu käytännössä osaksi hahmojen puhetta puhejakson 3 jälkeen, kun hahmot alkavat miettiä uutta suunnitelmaa. Esimerkin kymmenestä puhejaksosta vain neljässä käytetään suomea lainkaan, ja näistä vain yhtä voidaan pitää lähes varmasti hahmon puheena ja yhdessä taas kyseessä on selvästi muu kuin hahmon puhe. Puhejaksossa 5 kyseessä ei selvästi ole hahmon puhe vaan pelitason metakommentti siitä, mitä hahmo aikoo tehdä. Puhejaksoa 7 taas voidaan oletusarvoisesti pitää osana fantasiatason keskustelua, vaikka muut keskustelijat eivät kiinnitäkään siihen huomiota.

Puhejaksot 2 ja 10 voivat olla joko fantasia- tai pelitason kommentteja – edes niiden tulkinta ei suoranaisesti muutu riippumatta siitä, onko kyseessä fantasia- vaiko pelitason kommentti. Ainoa vaikutus tulkintaerolla on siihen, miten nämä kommentit sanoneiden pelaajien hahmoja tulkitaan. Jos puhejaksot sijoittuvat pelitasolle, ne kommentoivat peliä, eivät suoraan pelimaailmaa hahmojen suulla. Mikäli pelaajat kommentit lausuessaan itse sijoittavat puhejaksot pelitasolle, hahmo ei kommentoi tilannetta ja jää näin toimijana passiivisesti odottamaan. Koko pelaajaryhmän tai tutkimuksen kattavaa päätelmää tästä ei voida kuitenkaan tehdä, koska kukaan ei kiinnitä puhejaksoihin erikseen huomiota, joten kommenttien sijoittaminen peli- tai fantasiatasolle jää jokaisen tulkitsijan oman tulkinnan varaan. Merkittävintä koodinvaihdon tutkimuksen kannalta on kuitenkin huomata, ettei käyttäjäryhmä nähtävästi aseta koodinvaihdolle ainakaan omassa

tutkimuksessani yksiselitteisiä kontekstualisaatiomerkityksiä – koodinvaihdolla merkitään kyllä usein siirtymää tasolta toiselle, mutta se ei ole universaalialta tai välttämätöntä. Koodinvaihdon kontekstualisoinnin häilyvyys näkyy toisinaan jopa aineistossa.

Esimerkki 14

- 1 A: mikäs meillä nyt on se tilanne
- 2 GM: no teille on annettu uus hyökkäyskäsky just komentajalta
- 3 B: **well that tosser can bloody well go sod himself**
- 4 A: **quite. fucking wanker, that one.**
- 5 GM: te ette vissiin oikeasti käy tätä keskustelua
- 6 B: een usko
- 7 A: joo tota ehkä ei.

Esimerkissä 14 pelaajat A ja B käyvät puhejaksoissa 3 ja 4 lyhyen sananvaihdon ikään kuin hahmoinaan kommentoiden pelin sisäisiä tapahtumia, joten kyseessä pitäisi ulkoisten tunnusmerkkien puolesta selvästi olla fantasiatason keskustelu. Kuitenkin kyseessä on hahmoille niin epätyypillinen keskustelu, että pelinjohtaja tarkistaa puhejaksossa 5 tapahtuuko keskustelua oikeasti, johon molemmat vahvistavat, ettei keskustelua todellisuudessa käydä. Tutkimuksen kannalta tämäntyyppinen aineisto on ongelmallista – esimerkissä on kaikki kontekstivihjeen tunnusmerkit, mutta se ei silti ole merkitykseltään kontekstuaalinen. Samalla esimerkki kuitenkin antaa ymmärtää, että koodinvaihdolla on kontekstivihjeen merkityskenttä, koska pelinjohtaja tarkistaa erikseen, onko tilanteessa kyseessä kontekstuaalinen koodinvaihto vai ei.

Fraasi- ja virketason koodinvaihdon tilanteista löytyy myös esimerkkejä, jotka eivät selvästi ole kontekstivihjeitä. Erityisen selkeä on lainauksenomainen fraasien koodinvaihto, jota tapahtuu suoraan sääntöjärjestelmästä samalla tavalla kuin sanastotason koodinvaihdossa. Fraaseissa siirtymä on vielä sanastoakin selkeämpi, koska kyse on usein kokonaisten lauseiden tai virkkeiden koodinvaihdosta. Tällainen koodinvaihto sijoittuu poikkeuksetta pelitasolle ja käsittelee yleensä sääntöjen selventämistarvetta.

Esimerkki 15

- 1 P1: Mitä tarkoittaa termi "hit a key"
- 2 PJ: Joo eli siis when you hit a key (.) *plum-plim-plum* (1.2) Siis kun sää teet jotain, joka (.) ehehehe. naomi bishopilla on vaikka key of the warrior (.) **you crave the crash and roar of battle, the tougher the better. Hit your key when you do battle with worthy or superior foes.**
- 3 P1: Miten se sit käytännössä (.) vaik nää buyoffit
- 4 PJ: No siis ne buyoffit on (.) sä pystyt käyttämään sitä buyoffia jos se tilanne tulee. Et vaikka naomi bishopilla joku haastaa sen kaksintaisteluun ja se hyväksyy niin ding, key of the warrior. Mutta buyoff taas (.) **pass on an opportunity for a good fight.** Jos se kieltäytyy niin sillä on mahdollisuus käyttää sitä buyoffia niin se menettää sen keyn.
- 5 P1: niiiin.
- 6 P4: Mullon ihan hyvä että mullon key of banterissa buyoff toi **everyone drones at one of your comments.**

Esimerkissä 15 on nähtävissä paitsi prototyypin lainauksenomainen fraasitason koodinvaihto myös sen tyypillinen tapahtumaympäristö. Lainauksenomainen fraasitason koodinvaihto tapahtuu lähes poikkeuksetta säännöistä keskustelun yhteydessä, ja samassa keskustelutilanteessa voidaan yleensä havaita myös termitason koodinvaihtoa pelin sääntöjärjestelmään liittyen. Näiden kahden koodinvaihdon tyypin yhtenäisyys on toki selitettävissä juuri niiden samankaltaisen funktion kautta: sekä termi- että fraasitason koodinvaihtoa käytetään juuri sääntöjärjestelmän ruotimiseen ja selventämiseen. Jos jokin termi tai sääntökuvaus on epäselvä tai koetaan tarkennusta vaativaksi, se tuodaan keskusteluun sellaisenaan. Kun kyseessä ovat kokonaiset fraasit, voidaan koodinvaihdolla nähdä kuitenkin olevan selvä kontekstimerkitys – fraasien, samoin kuin termienkin koodinvaihto kontekstualisoi keskustelun nimenomaan sääntöihin ja sääntöjärjestelmään.

Fraasi- ja virketason koodinvaihto vaikuttaisi olevan aineistoni esiintymistä kontekstuaalisin, mutta sitäkään ei voida tarkkailla pelkästään kontekstivihjeenä. Pelaajat eivät vaikuta aineiston perusteella ainakaan tietoisesti käyttävän virketason koodinvaihtoa spesifisti kontekstivihjeenä, vaikka sille usein kenties tiedostamattakin oletetaan kontekstimerkitys. Virketason koodinvaihto tapahtuu pääosin fantasiatasolla, mutta pelaajia ei näytä häiritsevän, jos sitä tapahtuu myös muussa ympäristössä, esimerkiksi pelitasolla. Todellisuustasolla fraasi- ja virketason koodinvaihtoa ei aineistossani esiinny käytännössä lainkaan.

6 KOODINVAIHDON RESPONSIIVISUUS

Kuten esimerkeistä aiemmassa analyysiluvussa on voinut havaita, aineistoni koodinvaihto on yleensä responsiivista: kontekstin säilyessä koodi pysyy samana. Erityisesti koodinvaihdon responsiivisuus viitoittaa tutkimuksessani koodinvaihdon asemaa kontekstivihjeenä ja asemanvaihdoksen välineenä. Kuten alaluvun 5.2 alussa pohdin, koodinvaihto toimii aineistossani usein asemanvaihdoksen kontekstivihjeenä, jolloin usean keskustelijan käyttäessä samaa koodinvaihdon metodia tai muiden puhujien seurattessa yhden koodin valintaa he sijoittavat itsensä samaan toimintaympäristöön tai asemaan – roolipelien tapauksessa yleensä samalle pelin tasolle. Koodinvaihdon responsiivisuudessa ei olekaan kyse pelkästään yhden toimijan asemanvaihdoksista puhejaksojen välillä vaan myös siitä, miten muu keskustelu seuraa tällaisia valintoja ja mukautuu niihin. Näin pelaajat rakentavat yhdessä kontekstuaalista keskustelutilannetta koodivalintojensa kautta.

Koodinvaihdon responsiivisuuden tyypillisin tunnusmerkki on kontekstuaalisuus. Koodinvaihdon kontekstivihjemerkitys on responsiivisessa koodinvaihdossa nimenomaan jatkuva – responsiivisuus asettaa puhejaksot samaan kontekstiin välittömästi jatkuvassa tilanteessa ja samalla päinvastoin: puhejaksot liittyvät samaan kontekstiin, koska ne ovat responsiivisia, mutta samalla niiden responsiivisuus voidaan todeta siitä, ettei asemanvaihdoksia tapahdu niiden välillä. Tämä metodi on toki hieman elliptinen mutta osoittaa hyvin koodinvaihdon muodon ja funktion relevanssin. Koodinvaihdolla vastataan siis selvästi koodinvaihtoon, ja näin kontekstualisoidaan samalla puhejakso samaan keskusteluasemaan. Minimimuodossaan responsiivisuus aineistossani näyttää esimerkiksi tältä.

Esimerkki 16

- 1 P2: joo kai sitä (.) vois lähteä tästä aika vauhdilla lätkimään jos kaikki on tässä
- 2 P4: saaks nyt kysyä niinkun nopean recapin että mikä tää homma oikein on
- 3 P3: **I shall tell it to you once we get onboard**
- 4 P4: shelvä. **I'll wait until then.**
- 5 P2: **later.** Nyt nimittäin mennään

Esimerkissä 16 pelaaja 4 esittää puhejaksossa 2 kysymyksen, joka sijoittuu tulkinnasta riippuen joko peli- tai fantasiatasolle. Puhejaksossa 3 pelaaja 3 kuitenkin asemoi itsensä koodivalinnalla selvemmin fantasiatasolle vastaten hahmonaan. Pelaaja 4 taas vastaa tähän samalla koodilla sijoittaen itsensä samaan asemaan pelaajan 3 kanssa eli tässä tapauksessa fantasiatasolle hahmojen väliseen keskusteluun. Puhejaksossa 5 pelaaja 2 taas vaihtaa asemointia kesken oman puheensa takaisin toimintaan vaihtamalla koodia ja samalla asemaa pois hahmojen välisestä keskustelusta.

Esimerkki 16 on prototyyppinen esimerkki koodinvaihdon responsiivisuudesta. Mikään ei

suoranaisesti vaadi, että pelaaja 4 vastaisi pelaajalle 3 käyttäen samaa koodia, mutta hän tekee sen silti ikään kuin vaistonvaraisesti, koska hän sijoittaa samalla itsensä samaan asemaan – tämän tutkimuksen tapauksessa pelaamisen tasolle – pelaajan 3 kanssa. Tämän tyyppinen koodinvaihdon vastavuoroisuus toistuu läpi koko aineistokertymän.

Esimerkistä 17 voidaan havaita, miten responsiivisuus ei rajoitu myöskään yksittäisten pelaajien väliseen keskusteluun, vaan keskusteluun osallistuvat kaikki pelaajat. Ainoan poikkeuksen keskusteluasemasta tekee pelaaja A puhejaksossa 10, kun hän selittää intertekstuaalisen vitsinsä. Pelaaja D käyttää kuitenkin seuraavassa puhejaksossa jälleen ”alkuperäisen” keskustelun koodia, englantia, joka voisi osoittaa jonkinlaista inertiaa asemanvaihdoksissa – vaikka yksi keskustelija vaihtaisi koodia pysyen yhä samassa keskustelussa, muut keskustelijat preferoivat koodia joka on valikoitunut siihen keskusteluasemaan.

Esimerkki 17

- 1 A: okei, no minä huudan siinä koska mä en tykkää pistävistä hajuista että kaasua!
- 2 GM: öö, kaasua ei oo koskaan käytetty.
- 3 A: ahaa, sori, no sitten mä en huuda kaasua. sori. sit mä sanon että hajua.
- 4 GM: niin eikö oo vähän omituinen asia huutaa?
- 5 C: (1.2) **smells like something, sir! like what something? I don't know!**
- 6 B: **gas gas gas gas - well then fart!**
- 7 C: **would you blimey tossers shut up and fart, we've got an attack to commense!**
- 8 A: **he's the greatest salad tosser ever.**
- 9 C: (ehhh) **what**
- 10 A: joku kuvaili jotain tyyppiä joka teki hirveen hyviä salaatteja.
- 11 D: **greatest salad tosser ever... *haha***

Aineistoni perusteella näyttäisi siltä, että keskusteluasemaan vakiintuu koodi lähes välittömästi, mutta koska esimerkin 17 kaltaisia tilanteita, joissa joku keskustelijoista vaihtaa koodia pysyen vielä havaittavasti samassa keskusteluasemassa, on aineistossa hyvin vähän, en pysty todentamaan tätä kovinkaan pitävästi. Toki jo itsessään se, että keskustelijat käyttävät tiettyssä asemassa lähes poikkeuksetta tiettyä koodia yhden responsiivisen puhetilanteen ajan, osoittaa, että koodeille muodostuu helposti asemaan viittaava merkitysympäristö.

Usein, kuten esimerkissä 17, koodinvaihdon responsiivisuus on helppoa erottaa aineistosta myös responsiivisuuden saumattomuuden vuoksi – ensimmäisen koodinvaihdon jälkeen puhejaksot pysyvät tilanteisessa koodissa niin kauan kuin tilanne jatkuu. Aineiston responsiivisuuden tulkinnassa ongelmalliseksi muodostuikin erityisesti se, kuinka responsiivisena tilannetta voi pitää, jos puhejaksot vaikuttavat irrallisilta toisistaan tai niiden välissä esiintyy useampaa kuin yhtä koodia. Suuri osa aineistossani esiintyvistä koodinvaihdon tilanteista on ainakin jossain määrin ambivalentteja: vaikka puhejaksot olisivat responsiivisia, ne eivät välttämättä esiinny suoraan peräkkäin tai täysin yksikoodisina puhejaksoina, kuten esimerkistä 18 voidaan havaita. Olen

korostanut esimerkistä kaikki pelihahmojen puheena pidettävät puhejaksojen osat.

Esimerkki 18

- 1 PJ: joo no (.) siinä kohtaa napsahtaa commeista auki ja sieltä kuuluu (1.3) **this is captain hollis of the hand of sorrow speaking (.) you, sirs, have committed a fatal error of judgement (.)** huomaatte että se hand of sorrow alkaa irrottautumaan siitä (.) bensa-
asemasta ja kääntämään tykkejään teitä kohti pikku hiljaa
- 2 P2: tässä vaiheessa mää vaan vastaan (ää) **this is captain cyrus vance i'm (.) this is captain cyrus vance of the owl i'm well aware of that (.)** ja lyön vaan commin kiinni
- 3 PJ: ö(öh) sieltä kuuluu takasin vielä vastauksena että **you, rebel scum, will pay for this**
- 4 P3: **why'd you have to do that for**
- 5 P1: kuin alhaalla se on tästä se myrkky
- 6 P3: **quickly now let's get into the smog**
- 7 P5: **that seems like a nice plan (.) let's indeed.**
- 8 P4: (.) saaks mä siitä hangaarista lentämiseen key of the daredevilin

Esimerkissä 18 fantasiatasolla tapahtuva hahmojen välinen kommunikaatio käydään englanniksi, kun taas kaikki muu tilanteen kommunikaatio on pääasiallisesti suomea. Kun hahmot keskustelevat toisilleen tai pelinjohtaja puhuu jonain pelin henkilöistä, tapahtuu asemanvaihdos fantasiatasolle, joka kontekstualisoidaan koodinvaihdolla. Esimerkissä 18 koodinvaihto pelin tasojen välillä on täysin yksimielistä, mikä saattaa selittyä osittain kommunikaation selkeyttämistarpeella. Esimerkissä on mukana sekä kuvailua että hahmojen välistä keskustelua: puhejaksoissa 1–3 on aina ensin jonkinlainen tarinanomainen kuvailu, jota seuraa hahmon puhe. Puhejaksoissa 1 ja 2 näitä fantasiatason keskustelunosia seuraa vielä lisää pelitasolle sijoittuvaa kuvailua. Vaikka fantasia- ja pelitason ero voisi hyvinkin olla pelaajille selvä myös ilman rajaa osoittavaa koodinvaihtoa, selkeyttää koodinvaihdon avulla kontekstualisoitu eroavaisuus näiden tasojen välillä kommunikaatiota tällaisissa tilanteissa. On siis mahdollista, että koodinvaihdon asemanosoittamis-funktioilla on roolipeleissä erityinen merkitys, koska niillä signifoidaan eri pelin tasojen välinen siirtymä. Tämä selittäisi myös koodinvaihdon yleisyyttä aineistossani: mikäli se helpottaa tai nopeuttaa kommunikaatiota, on ymmärrettävää, että sen käyttö on syntyperäisten yksikielisten pelaajien toimesta näinkin jatkuvaa ja yleistä.

Koodinvaihdon responsiivisuus on helpoimmin havaittavissa ja analysoitavissa fraasi- ja virketason koodinvaihdossa, mutta sitä tapahtuu myös sanasto- ja termitasolla. Kuten luvussa 5.1 havaitsin, erityisesti säännöissä tietyn termin ympäriltä puheeseen siirtyy termin mukana tietynlainen sanaklusteri, jossa termin välittömässä merkitysympäristössä olevat muut sanat ja termit otetaan myös puheessa käyttöön, mikäli yksi sana klusterista päättyy puheeseen. Tällainen leksikaalinen responsiivisuus vaikuttaisi olevan vähemmän kontekstuaalista kuin virketasolla, mutta se on melko säännönmukaista käyttöympäristössään, kuten esimerkistä 19 voidaan havaita.

Esimerkki 19

- 1 P1: niin mites mulla nyt on (.) yks noppa ja sitten yks **dark magicista**?
- 2 PJ: onkos se **dark magic** niinku (0.7) **trait** vai ?
- 3 P1: **trait** [joo
- 4 P3: [eiku se on **petty magicin** alla
- 5 P1: joo niin on eli se on siinä **base dice** (.) eli yks **petty magicista** ja (.) se on sitten kolme ?
- 6 PJ: kolme joo (.) ja sitten voit siitä sun seiskan **poolista** ottaa (.) niin monta kun haluat
- 7 P1: ja se **pooli refreshaa** sitten [millon ?
- 8 PJ: [se **refreshaa** sit **refreshment scenen** aikana
- 9 P2: **refreshment scene** missä porukka vaan hörppii jotain kolaa *haha*
- 10 P1: joo no mä otan **poolista** vielä yhen tohon
- 11 P4: mitäs se **petty magic** niinku (.) mitä siihen kuuluu
- 12 P1: siinon tommosii (.) **spellejä** (.) tai niinku (.) **cantrippeja**. semmosia pieniä lähinnä

Esimerkissä 19 kaikki sääntöihin liittyvät termit, kuten yleensäkin aineistossani, on otettu suoraan järjestelmästä. Koodinvaihto ei merkitse sanastovalinnoissa samalla tavalla asemanvaihtoa kuin virketasolla, mutta se toimii kuitenkin kontekstivihjeenä siihen, että keskustelu liittyy sääntöihin tai muuten samaan ympäristöön. Esimerkin 19 puhejaksossa 12 pelaaja 1 kuvailee hahmonsa kykyjä ja valitsee kuvailuterminsä englanninkielisestä termistöstä, vaikka vaatimusta tällaiseen valintaan ei itsessään ole. Hän siis valitsee ympäristöön sopivan termin responsiivisesti – englanninkielinen sana yhteydessä muihin englanninkielisiin sanoihin. Kaikki muut korostetut termit esimerkissä ovat suoraan sääntöjärjestelmästä, eli niiden valinta on ympäristön kannalta responsiivinen.

Sääntöjärjestelmän englanninkielisten termien valinnan responsiivisuutta selittää myös, että se on ympäristössään myös helpoin valinta, sillä kun termit otetaan suoraan pelin sääntöjärjestelmästä kaikki tietävät välittömästi, mihin termillä viitataan. Lisäksi termien kääntäminen aiheuttaisi ylimääräistä vaivaa sekä kääntäjälle, jonka tehtävänä olisi luoda käännöstermi että kuulijalle, koska vakiintunutta käännöstä tai käytäntöä ei moiseen ole. Sääntötekniisiä termejä käytetäänkin englanniksi erittäin säännönmukaisesti ilman varianssia – pelaajilla ei oikeastaan edes ole vaihtoehtoista koodia, josta valita eikä myöskään mielenkiintoa muodostaa erikseen leksikkoo sitä varten. Myöhemmässä aineistossani on myös mahdollista, että pelimateriaalin ollessa tuntematonta pelaajat eivät juurikaan ala muokkaamaan heille tuntemattoman järjestelmän termejä.

Sekä lause- että sanastotason koodinvaihtoa responsiivisine jaksoineen esiintyy puhetilanteissa myös rinta rintaan. Vaikuttaisi, että pelaajilla on melko kehittynyt ”kielitaju” siihen, mille pelin tasolle puhejaksot sijoittuvat, sillä sanastovalinnat ja responsiivisuus sekoittuvat hyvin sujuvasti erilaisissa puhejaksoissa pelaajien välillä ilman havaittavia taukoja tai pohdintaa, kuten seuraavassa esimerkissä.

Esimerkki 20

- 1 PJ: joo, eli P3, lady blackbird, on hyvä ja **rollaa** sitten v(aa)

- 2 P3: eli, eli eli (.) se ois varmaan **science** (.) tai **educated** (.) **biology** kai ? Mä sitä jalkaa koitan vaikka ensin parsia
- 3 P2: mä pystyn aika hyvin arvioimaan varmaan minkä tasosia nää on (.) *it's not the first time i've been shot* (.) *nor the last*
- 4 P3: *maybe so* (.) no, mä voisin yrittää sit (.) hmm --
- 5 PJ: ookei, auttaako joku
- 6 P2: no mä voisin tota niinkun **assistaa** ja heittää noppaa että autan ihan ton **enduren** kautta **survivorista**

Esimerkissä 20 pelaajat 2 ja 3 käyvät käytännössä yhtäaikaisesti sääntötekniistä pelitason keskustelua pelinjohtajan kanssa ja samalla fantasiatason keskustelua hahmojensa välillä keskenään. Puolet puhejaksosta 3 on hahmon puhetta, ja puhejaksossa 4 pelaaja 3 vastaa tähän myös hahmonaan mutta palauttaa samalla keskustelun heti takaisin pelitasolle. Responsiivisuuden kannalta mielenkiintoinen on pelaajan 2 puhejaksossa 6 käyttämä ”assistaa”. Pelinjohtaja käyttää puhejaksossa 5 suomenkielistä sanaa auttaa, mutta heti perään pelaaja 2 valitsee sääntöjärjestelmän käyttämän englanninkielisen termin ”assistaa” kuvaillen myös sen jälkeen tekonsa pelaajana tässä tilanteessa. Tämän tyyppinen responsiivisuus on mielenkiintoista, sillä responsiivisuus on nimenomaan aiempaa puhejaksoa vastaan, ei niinkään responsiivinen siihen. Koska termit seuraavat toisiaan hyvin nopeasti, on kyseessä luultavasti pelaajalta 2 ainakin osittain tietoinen valinta – hän siis käyttää tässä tilanteessa ennemmin sääntöjärjestelmän termiä kuin pelinjohtajan käyttämää suomenkielistä vastinetta. Kuitenkin pelaaja 2 samassa puhejaksossa hieman myöhemmin sanoo ”autan ihan ton enduren kautta” käyttäen tässä pelinjohtajan valitsemaa termiä. On mahdollista, että tämä valinta on näistä kahdesta responsiivinen, kun taas ensimmäinen valinta, ”assistaa”, on vaistomainen, kenties esimerkiksi siksi, että hän on juuri lukenut sen hahmolomakkeestaan. Aineiston pohjalta on mahdotonta todistaa, kumpi johtopäätös on oikea – on myös mahdollista, että pelaaja 2 tekee molemmat valinnat ilman tietoista harkintaa. Palaan tähän mahdollisuuteen tarkemmin luvussa 6.

Aineistoni perusteella vaikuttaisi siltä, että suoraan sääntöihin liittyvässä keskustelussa suositaan englanninkielistä sanastoa. Sääntöjärjestelmän termejä ei käännetä, mutta samalla myös suoraan sääntöihin liittyvät sanat ovat englanniksi. Vaikka keskustelu itsessään säilyy suomenkielisenä, yksittäiset sanat niiden liittyessä sääntöihin, valitaan englanninkielisestä sekundääristä koodista. Kaikkiaan responsiivisuus vaikuttaisi sanastotasolla olevan enemmänkin helppouden konventio kuin tietoisien valinnan tulos – termit poimitaan suoraan pelin tarjoamasta leksikosta ilman tietoista arvo- tai merkitysvalintaa.

Fraasi- ja virketason responsiivisuus on selvemmin havaittavasti tietoinen valinta: myös muut kontekstivihjeet koodinvaihdon jaksojen ympärillä osoittavat siihen, että pelaajat valitsevat hyvin tietoisesti käyttämänsä koodin ja valinnalla on sekä tarkoitus että taustavaikuttajia. Tämän tyyppiset kontekstivihjeet ja responsiivisuus vaikuttavat kuitenkin esiintyvän lähinnä fantasiatason

keskusteluissa, pelaajien hahmojen välillä. Jopa silloin, kun keskustelu tapahtuu hahmojen välillä muualla kuin fantasiatasolla, kuten esimerkissä 17, preferoitu koodi vaikuttaisi olevan englantia. Vaikka kaikki hahmojen välinen kanssakäyminen ei olekaan englanninkielistä, näyttäisi responsiivisuus osoittavan pelaajien olevan taipuvaisia käyttämään fantasiatason keskustelussa hahmoinaan enemmän englantia kuin suomea.

Kokonaisuutena responsiivisuus keskustelun koodinvaihdon tasolla aineistossani osoittaa, että pelaajat käyttävät koodinvaihtoa osoittaakseen eroa hahmon ja pelaajan välillä sekä pelin maailman ja reaali maailman välillä. Kontekstualisaatiofunktio on yleisimmin osoitettavissa juuri responsiivisuuden kautta – yksittäisiä koodinvaihdollisia jaksoja on usein hankala osoittaa kontekstuaalisiksi, koska kukaan pelaajista ei osoita erityistä arvoa jaksolle vaan se uppoaa keskusteluun ilman erillistä huomiota. Keskustelun koodinvaihdon piirteistä kontekstualisaatio onkin selvästi tyypillisin havaittavissa oleva piirre, joka aineistostani löytyy.

7 SEKOITTUNUT KOODI PÖYTÄROOLIPELEISSÄ

Tyypillisesti koodinvaihdon valintoihin liittyy affektaatio- tai kontekstualisaatiotekijöitä, jotka taas puuttuvat sekoittuneen koodin taustalta. Sekoittunut koodi itsessään ei osoita kontekstualisointia samalla tavoin kuin koodinvaihto, mutta sekoittuneen koodin valinta yksinkertaisemman, yksikielisen koodin sijaan voi itsessään olla sosiaalinen valinta: monilla ryhmillä kaksikielinen sekoittunut koodi itsessään voi olla ryhmää identifioiva tekijä. Yhdistyneessä kielimuodossa taas oletuksenmukaisesti kielillä on tietyt omat, ikään kuin leksikaalistuneet merkityskenttensä, joissa niitä käytetään ilman varianssia. (Auer 1999: 317–321.) Omassa aineistossani koodinvaihto vaikuttaisi yleisesti sijoittuvan jonnekin sekoittuneen koodin ja yhdistyneen kielimuodon välimaastoon.

Sekoittuneen koodin tyypillisiä piirteitä löytyy aineistoni kaikista kerrostumista. Pelaajaryhmät käyttävät suomea ja englantia melko huolettomasti ristiin ilman, että kukaan ainakaan pintapuoleisesti vaikuttaa kiinnittävän siihen sen suurempaa huomiota. Kuten koodinvaihdon responsiivisuutta käsittelevässä alaluvussa kuitenkin havaitsin, selvästi responsiivisissa tilanteissa molemmille kielille vaikuttaisi olevan oma toimintaympäristönsä, josta ei juuri lainkaan poiketa – aineistossani näin erityisesti fantasiatasolla ja hahmojen välisissä keskusteluissa sekä sanastotasolla sääntöihin liittyvissä keskusteluissa. Tämä muistuttaa selvästi Auerin esittelemää yhdistynyttä kielimuotoa, jossa kielille on oma, leksikaalistunut merkityskenttensä. Kuitenkaan tällainen leksikaalistuminen ei ole omassa aineistossani jatkuvaa tai yleistettävissä normiksi – fantasiatason hahmojen keskustelu tapahtuu useammin englanniksi kuin suomeksi, mutta sitä tapahtuu myös suomeksi eikä tämä aiheuta pelaajissa kummeksuntaa tai vastareaktioita. Samalla pelitason keskustelu näyttäisi pintapuolisesti olevan lähes anarkistinen kahden kielen sekamelska, jossa pelaajat valitsevat omasta kielivarainnostaan sen muodon, joka sillä hetkellä tuntuu sopivalta.

Aineistoni muoto tukee hypoteesia siitä, että pöytäroolipelin kielitilanne olisi sekoittunutta koodia. Kuten luvussa 5 havainnoin, suurin osa koodinvaihdon rakenteellisista piirteistä aineistossani esiintyy vaihtelevissa tilanteissa ilman selkeää kaavaa. Erityisesti sanastovalintoja tehdään näyttävästi ilman affektaatiosyitä tai -vaikutuksia vapaasta, sekoittuneesta kaksikielisestä koodista. Tässä luvussa pyrin osoittamaan, että aineistoni on suurelta osin nimenomaan sekoittunutta koodia eikä vain yksisuuntaista koodinvaihtoa. Monet tässä luvussa esittelemäni aineistokappaleet ovat rakenteellisesti hyvinkin samanlaisia kuin aineisto esiintymät, joita esittelin luvussa 5 – käsittelen tässä luvussa sosiaalista valintaa, joka koodinvaihdon rakenteiden takaa voidaan mahdollisesti aineistossani havaita.

Emi Otsuji ja Alastair Pennycook (2010) pohtivat artikkelissaan metrolingualismia – termi on johdettu metroetnisyydestä, samalla tausta-ajatuksella kuin esimerkiksi sanassa metroseksuaali. Otsuji ja Pennycook tutkivat kaupungistunutta, urbaania kielenkäyttöä erityisesti sen identiteettimerkityksien kautta esimerkiksi monikulttuurisuuden osana. Heidän havaintonsa kielestä ja sen käytöstä ovat kuitenkin mielenkiintoisia sekä Auerin teoriaan että omaan tutkimukseeni nähden. Otsuji ja Pennycook havaitsivat, että kaupungistunut, nykyaikainen metrokielisyys ei suhtaudu kieliin samalla tavoin kuin vanhemmat kielimallit. Heidän mukaansa metrokielisuuden taustalla on hybridisyys ja hybridinen käsitys sekä identiteetistä että kielestä. Vaihto kielestä toiseen ei ole staattinen, polarisoitu tilanne vaan sujuva, hybridinen liukuma, jolle ei välttämättä aseteta minkäänlaista erityistä painoa. (Otsuji–Pennycook 2010: 243–245.) Otsuji ja Pennycook keskittyvät tutkimuksessaan erityisesti kielen identiteettivaikutuksiin nykyisessä metropoliympäristössä. Kuitenkin heidän päämääränsä osoittaa, ettei kieli ole välttämättä sidottu tiettyyn kiinteään identiteettiin tai nationalismiin – että kielelliset valinnat saattavat olla yhtä satunnaisia kuin mikä tahansa valinta, johon ei liity suoraa affektaatiota – on ajatuksena hyvin lähellä Auerin esittämää sekoittunutta koodia.

Sekä Auerin että Otsujin ja Pennycookin tutkimukset esittävät, että kielet ovat ikään kuin konstruktioita, työkaluja joilla kielenkäyttäjät kommunikoivat tarpeensa mukaan. Tähän ajatukseen pohjaa myös muun muassa Heller (2007) esipuheessaan kirjassa *Bilingualism: a social approach*. Kaikki edellä mainitut myös pohtivat koodinvaihdon tiedostavuutta – käyttäkö puhuja todella tietoisesti kahta koodia vaihtaen vain, kun vaihdos on merkittävä, vai onko mahdollista, että muutos tapahtuu ilman affektaatiota tai taustamerkitystä. Koodinvaihdon tyypillinen tutkimuskohde ei välttämättä siis ole yksikielinen, tietoisesti kielivalintansa tekevä yksilö vaan mahdollisesti esimerkiksi monikielinen, vaistomaisesti tilanteeseen sopivan koodin valitseva toimija.

Erityisesti pöytäroolipelitilanteen tutkimuksen kannalta tällainen sekoittuneen koodin käyttö on mielenkiintoista, koska roolipelitilanne itsessään sisältää useamman kielitilanteen – pelin tasot ja niiden lisäksi myös pelaajan ja hahmon erottelun sekä metatason keskustelun. Nämä kaikki kielitilanteet kuuluvat luonnollisina osina pöytäroolipelien kielenkäyttöön, mikä tekee kielitilanteesta jatkuvasti vaihtelevan. Tämä taas tarkoittaa, että myös kielen käyttötarve vaihtelee jatkuvasti, sillä sekä aseman- että aiheenvaihdokset täytyy kyetä osoittamaan helposti ja nopeasti. Koodinvaihdon tutkimuksen näkökulmasta pöytäroolipeleissä käytetään kahta koodia rinnakkain ilman selkeää preferenssiä – molemmille koodeille on omia, lähes leksikaalistuneita kiinteitä käyttöympäristöjään, mutta molempia koodeja käytetään myös tilanteisen tarpeen mukaan ilman selkeää preferenssiä tai ennakkovalintaa.

Pöytäroolipelit ovat osittain sekoittuneen koodin käyttötilanne, jossa preferenssivalintoja

tehdään ainakin näennäisen satunnaisesti. Kaikissa pöytäroolipelien kielitilanteissa tällaista valinnanvapautta ei ole, mutta usein kielivalinnat tehdään puhujan preferenssin mukaan, eivätkä muut tilanteessa toimijat kiinnitä niihin erityistä huomiota tai painoarvoa. Kuten luvussa 6 havaitsin, koodinvaihdon responsiivisuus vaikuttaa jonkin verran niihin kielivalintoihin, joita erilaisissa tilanteissa tehdään. Aina valinnat eivät kuitenkaan ole responsiivisia tai tarkoituksellisesti epäresponsiivisia, vaan puhujat tekevät valintansa sekoittuneen koodin leksikosta ilman arvottamista. Seuraavassa esimerkissä voidaan hyvin nähdä, miltä sekoittunut koodi tavanomaisesti pöytäroolipelitilanteessa näyttää.

Esimerkki 21

- 1 PJ: cyrus, voisit tässä kohtaa heittää (.) miten hyvin ne teiän paperit toimii
- 2 P2: tällästä mä vähän mietinkin (0.8) mites se oli yli nelosella *passaa*
- 3 PJ: joo yli nelosella
- 4 P1: mites onks tää nyt yhdellä nopalla vai voiksää ottaa sieltä **poolistas**
- 5 PJ: no siis voi ottaa **poolista**
- 6 P3: joo tai kattoo **traiitteja** ja muita
- 7 P2: no kyl mää aika hyvin kokisin että toi **forgery** tähän soveltuu
- 8 PJ: joo eli **smuggler, forgery**, siihen tulee yhteensä kolme noppaa sillon
- 9 P1: niin miten neljä plussat on *succeeta*
- 10 PJ: neljä plussat joo
- 11 P2: (*heittää*) no ne on kaikki
- 12 PJ: no sehän riittää (.) kyllä ne *cursory glancella* menee läpi (.) mutta jos ne tarkistaa ne havenin *registrysta* niinkun ne vähän uhkaili niin sitten ei koska se (.) havenin *registry* ei ole *up to date* (0.6) niin sieltä tulee luultavasti vastaukseksi että meillä on ollu tämä alus kaksi vuotta rekisterissä, mutta sitä ennen siitä ei ole tietoja (.) ja mikä helvetin viis miehistön jäsentä (1.1) mutta koska tästä haveniin menee jonkin aikaa saada radioyhteys niin teillä on luultavasti noin(nn) kaksykylt kolkyt minuuttia ennen kun niille selviää se (.) ja jos ne menee doktriinin mukaan niin (.) sunhan se pitäs tietää miten doktriini menee heitä siitään
- 13 P2: katotaas (.) tähän ei tuu mitään kummallisia (.) paitsi se **imperial soldier** jos tässä alkaa *personnellia* jukuttaa
- 14 PJ: teoriassa **command** vois vaikuttaa (.) tai eihän mun pitäs näitä sanoo
- 15 P2: mutta mitäs tolla **commandilla** (.) mmh. Kai sitä vois kuvitella että kun on ollu vähän korkeammassa *sotilasarvossa* niin pitää tietää toi *procedure* (.) ja *rankit* ja *puhuttelut* ja *muut*
- 16 PJ: eli taas kolme (.) antaa palaa vaan
- 17 P2: (*heittää*) kaks

Kuten luvussa 5.1 mainitsin, sääntöihin liittyvät termit otetaan poikkeuksetta helppouden vuoksi englanninkielisestä koodista. Esimerkissä 21 on kuitenkin myös englanninkielisiä termejä, jotka eivät liity sääntöihin. Nämä termit on lihavoimien lisäksi kursivoitu. Esimerkin kielenkäytöstä voidaan esittää oletus, että roolipelitilanteissa on kaksikielinen leksikko, josta termejä valitaan käyttöön melko mielivaltaisesti.

Primääri kieli on selvästi puhetilanteissa suomi, mutta sanastovalinnat tehdään siitä koodista, joka tuntuu luontevalta sillä hetkellä. Esimerkiksi puhejakson 9 termi *succeeta* on vain osittain

sääntöihin liittyvä. Tutkimuksessa pelattu peli, Lady Blackbird, käyttää onnistuneista napanheitoista termiä *hit*, osuma, kun taas puhejakson *succeeta* on mitä luultavimmin väännös englannin kielen sanasta *success*, onnistuminen, jota jotkin muut roolipelijärjestelmät suosivat. Esimerkiksi tuottaja-kustantaja White Wolf käyttää termiä kaikissa sääntöjärjestelmissään. Vaille varmaa tulkintaa jää samassa käyttötarkoituksessa kuin *succeeta* käytetty *passaa* puhejaksossa 2. Kyseessä on mahdollisesti suomen taivutusparadigman mukainen taivutus englanninkielisestä termistä *pass*, kelvata tai läpäistä, tai sitten kotoutunut slangitermi *passata*, tässä tapauksessa myös merkityksessä kelvata mutta lainattuna luultavammin alkujaan ruotsin verbistä ”passa”. Koska jotkin roolipelijärjestelmät käyttävät termiä *pass* napanheiton yhteydessä merkitsemään onnistunutta heittoa, olisi toki oletuksenmukaista toimintaympäristöstä päätellä, että kyseessä on englanninkielinen valinta monikielisessä ympäristössä.

Erityisen selvästi kahden koodin vapaa sekoittuminen näkyy kuitenkin puhejaksoissa 12, 13 ja 15, joissa vain kaksi englanninkielisistä termeistä liittyy mitenkään sääntöihin ja muita englanninkielisiä termejä on seitsemän. Näistä kaikki esiintyvät käytännössä ympäristössä, jossa niiden ei voida olettaa liittyvän responsiivisesti sääntöterminologiaan. Puhejakso 12 ei ole itsessään kovinkaan mielenkiintoinen kuin perustason prototyyppisenä esimerkkinä sekoittuneesta koodista, jossa kahden kielen sanastoa käytetään ilman prevalenttia koodivalintaa. Pelinjohtaja valitsee kolme englanninkielistä termiään, joista yksi toistuu kahdesti, englanninkielisestä leksikosta, vaikka kaikille löytyisi myös suomenkielinen variantti samalla kun koko muu puhejakso tapahtuu suomeksi. Myös puhejakso 13 on melko tyyppillinen ja mielenkiinnoton, varsinkin koska termin ”personnellia” voidaan olettaa olevan mahdollisesti responsiivinen aiempaan säännöistä nostettuun termiin ”imperial soldier”.

Puhejakso 15 on kuitenkin muuhun esimerkkiin verrattuna erityinen. Siinä pelaaja 2 valitsee saman virkkeen sisällä samaan asiaan liittyvän sanastonsa sekä suomen- että englanninkielisestä leksikosta käyttäen jopa samasta asiasta kummankielisiä ilmauksia ilman, että tarkoituksena on selkeyttää viestiä. Tämä virke, ”*Kai sitä vois kuvitella että kun on ollu vähän korkeemmassa sotilasarvossa niin pitää tietää toi procedure (.) ja rankit ja puhuttelut ja muut*” alkaa selvästi suomeksi mutta osoittautuu kaksikieliseksi sekoittuneeksi koodiksi, kun pelaaja 2 alkaa pohtia hahmonsota sotilasarvon merkityksiä. Erityisen mielenkiintoinen on lista puhejakson lopussa – alkaen termistä *procedure* pelaaja 2 listaa termsä sekä englanniksi että suomeksi niin, että kaksi englannin- ja yksi suomenkielisistä liittyy selvästi aiempaan mainintaan *korkeemmasta sotilasarvosta* ja lopettaa listan suomeksi ”ja muut”. Pelaajan 2 puheessa näkyvässä sekoittuneessa koodissa sotilasarvoon liittyvät termit voivat siis olla olemassa sekä suomeksi että englanniksi – ei edes pelkästään toisena vaan mahdollisesti molempina koodeina yhtä aikaa. Tämän osoittaa

termivalinta *rankit*, arvot, joka on kontekstissa pelaajan aiemmin puhejaksossa mainitsemalle sotilasarvolle lähes synonyyminen ilmaus. Englanninkielinen termi *military rank* ei ole lainkaan yhtä sidosteinen kuin suomenkielinen yhdyssanamuotoinen aisaparinsa, vaan termiä rank käytetään usein myös yksittäin.

Esimerkki 21 osoittaa, että pöytäroolipelien puhekieli on – ainakin osittain – sekoittunutta koodia. Esimerkistä voidaan kuitenkin johtaa vain, että yleisesti sotilasprotokollaan liittyvät termit olisivat aineistossani sekoittunutta koodia. Väitän kuitenkin, että muutamia luvussa 5 esittelemiäni jäykempiä rakenteita – erityisesti hahmojen välistä puhetta – lukuun ottamatta koko aineistoni koodinvaihdollinen kielenkäyttö on lähes kaikilta osin lisäyksellistä sekoittunutta koodia. Lisäykselliseen sekoittuneeseen koodiin kuuluu Auerin mukaan nimenomaan se, että primääri kieli on koko ajan tunnistettavissa ja sekoittuneet elementit ovat lähes poikkeuksetta yksittäisiä termejä. Mikäli puhejaksoon on lisätty vain yksittäisiä termejä, siitä tulisi Auerin mukaan aina olla mahdollista tunnistaa käytetyistä koodeista primääri matriisikieli, jonka kieliopillisia standardeja keskustelu myös yleisesti muissa puhejaksoissa noudattaa. (Auer 1999: 314–317.) Tällainen, yksittäisiä sanoja ja termejä valikoiva kahden koodin malli on nähtävissä pääosin myös esimerkissä 22.

Esimerkki 22

- 1 P3: mut siis täällä (.) nää **scenet** voi olla kans **fläsäreitä** (.) siis **flashbackeja** tai jotain (.) niin vois olla että on sovittu ennakkoon että jos on joku tällänen tilanne (0.6) vaikka niin meillä on joku duuni, täällä aluksella
- 2 P2: *you're the chef*
- 3 P3: mä voin olla vaikka kokki jos tulee vaikka semmosta (.) tutkintaa
- 4 PJ: okei
- 5 P1: mites (.) toi (.) bulkkimurhaaja
- 6 P4: henkivartija, se nyt on
- 7 P2: *public relations*
- 8 P4: *the muscle*
- 9 PJ: joo. Ja teille tosiaan ilmoitetaan että koko aluksen miehistö ulos ja **docket** mukaan.
- 10 P2: kyllä meillä joku **docketti** on, en nyt väitä että se aito on, mutta (.) hh
- 11 P1: joo, eiköhän me **filetä** sitten jonossa sieltä vaan ulos

Esimerkissä 22 voidaan havaita jälleen, miten keskustelu etenee sujuvasti ja katkoitta tehdyistä koodivalinnoista huolimatta. Esimerkkiä on kuitenkin hankalaa pitää pelkästään lisäyksellisenä koodien sekoittumisena – puhejaksot 7 ja 8 koostuvat vain yksittäisistä termeistä ja niitä voi halutessaan pitää joko lisäyksellisenä tai vaihtelevana sekoittuneena koodina. Puhejakso 2 on kuitenkin täysin englanninkielinen lause ja näin ollen selvästi vaihtelevaa sekoittunutta koodia. On mahdollista, että pelaaja 2 käyttää koodinvaihtoa puhejaksossa kontekstuaalisesti, mutta muut pelaajat suhtautuvat puhejaksoon sekoittuneena koodina – kontekstivihje ei aiheuta reaktiota muissa, mikä tekee keskustelusta vaihtelevaa sekoittunutta koodia. Auer esittää myös omassa

tutkimuksessaan, että näitä kahta tyyppiä esiintyy usein yhdessä, eivätkä aineistot ole selvästi yhtä tai toista. Sekoittuneestakin aineistosta voi silti eritellä tilanteita, joissa käytetään toista sekoittuneen koodin tyyppiä selvästi enemmän (Auer 1999: 315).

Myös oma aineistoni on selvästi sekoitus näitä kahta tyyliä, vaikka pääpainoisesti sekoittunut koodi aineistossani onkin lisäyksellistä. Vaihtelevan koodin tunnistaminen ja erottelu on myös aineistossani vaikeampaa, sillä erityisesti hahmojen fantasiatason puheen kanssa lähestytään problematiikkaa siinä, onko kyseessä vaihteleva sekoittunut koodi vai kontekstuaalisempi keskustelun koodinvaihdon ilmentymä. Usein koodinvaihto osoittaa yhtä aikaa vaihdosta sekä pelaajan ja hahmon että fantasiatason ja muiden pelin tasojen välillä, mikä asettaa kyseenalaiseksi, voidaanko koodinvaihtoa pitää sekoittuneena koodina. Seuraavassa esimerkissä olen korostanut kaikki puhejaksot, joita voidaan pitää hahmojen välisenä keskusteluna.

Esimerkki 23

- 1 PJ: siinä on jätkä jolla on luutnantin natsat käsi ojossa (.) **docke(e)t** (0.6) sitten se lukasee sitä vähän (.) **yes, the haven register is currently off date, we will need to run this by the officials, I apologize for this** (1.0)
- 2 P1: **just be quick about it**
- 3 PJ: **unfortunately due to imperial doctrine** (.) **you have to be detained I'm sure you understand, orders are orders** (.) tota (.) sit se huikkaa siihen jonkun kessun, sillä on neljä sotilasta mukana
- 4 P2: **well, there's no need for the** (.)
- 5 PJ: **yes, unfortunately** (.) **protocol. Sergeant, escort the crew of the** (.) **owl, to the, the holding cells for the time being. I think C52 is the closest**
- 6 P4: kerrohan kessu syöksää sitruunoita aamupalaks vai miks noin hapan ilme
- 7 P2: luutnantti
- 8 P4: eiku se kessu siinä
- 9 PJ: ei kessulla oo hapan ilme, sillä on tonnin seteli
- 10 P1: mulla on hapan ilme, en tykkää että ne alkaa scroungailee ympäri meidän laivaa
- 11 P2: no minkäs sille teet *hmmh* **well yes. Doctrine is doctrine, the checkup is of course your responsibility.**
- 12 PJ: **but I'm sure all these papers will check out** (.) **you should be about 30 minutes and you'll be on your way out**
- 13 P2: **and now we'll see if they actually check out** *ha*

Esimerkin 23 koodinvaihto on mielenkiintoista erityisesti siksi, että käytännössä kaikki koodinvaihto esimerkissä on kontekstuaalista. Ainoa selvästi epäkontekstuaalinen koodinvaihdon piirre joka esimerkissä on puhejakson 10 *scroungailee*, joka on tunnusmerkeiltään lisäyksellistä sekoittunutta koodia. Analysoin samaa esimerkkiä myös luvussa 5.2, jossa havaitsin, että esimerkin koodinvaihto vaikuttaa kontekstuaaliselta myös sen vuoksi, että vaihtaessaan koodia kesken puhejakson pelaajat käyttävät myös muita kontekstivihjeitä – taukoja ja äännähdyksiä – luomaan eron kahden käyttämänsä koodin välille. Tämän esimerkin valossa vaikuttaisi siltä, että hahmon ja pelaajan välillä on olemassa selvä raja, jonka ylittämiseen käytetään lähes poikkeuksetta kontekstivihjeitä, eikä tällaisessa tilanteessa kyseessä voi olla sekoittunut koodi.

Usein tilanne onkin juuri näin, sillä vaikuttaisi siltä, että myös pelaajat suosivat tiedostamattaan helposti kielitilanteita, joissa on helppoa erottaa, käyttävätkö he pelaajan vai hahmon identiteettiä keskustelussa. Vaikka tämä kielistrategia toistuu aineistossani riittävän usein, jotta sitä voidaan pitää tyypillisenä, ei se kuitenkaan ole välttämätön tai vaikuta kovinkaan tietoisesti valitulta. Koodinvaihdolla kontekstualisointi hahmojen väliseen puheeseen siirryttäessä ei ole kuitenkaan aineistossani strategia, jota pelaajat käyttävät aina, vaan pelaajat puhuvat hahmoinaan myös suomeksi. Tämä antaisi ymmärtää, että koodinvaihto hahmojen puheessa ei välttämättä olekaan pelkästään kontekstuaalinen keskustelun koodinvaihtostrategia vaan mahdollisesti myös vaihtelevaa sekoittunutta koodia.

Hahmojen välisen keskustelun sijoittaminen kumpaankaan kategoriaan ei kuitenkaan ole kovinkaan yksiselitteistä, kuten seuraavasta esimerkistä voidaan havaita. Vaikka hahmojen välisessä puheessa on myös tilanteita, joissa koodinvaihto on selvästi kontekstuaalista ja osoittaa vaihdosta pelaajan ja hahmon välillä esimerkin 23 tapaan, ei tätä voida yleistää kaikkeen fantasiatason hahmojen väliseen keskusteluun. Esimerkistä 24 on korostettu kaikki osiot, joita voidaan pitää enemmän hahmojen kuin pelaajien puheena.

Esimerkki 24

- 1 P3: joo me lähetään sine bayhin nyt sitten äkkiä (.) **come on everybody let's go**
- 2 P4: **mennään, mennään, oo ihan rauhassa vaan** (1.2)
- 3 PJ: ok, joo [P1:lle] sä tuut sinne bayhin sitten ensin, mitäs sä teet
- 4 P1: joo no sykin helvetin kyytiä sitä meiän alusta päin, kattelen samalla (.) jos siellois joku crane contro(o)l tai joku millä sais ne clampit irti siitä laivasta
- 5 PJ: joo sä tuut siihen alukselle, niin se petty officer kattelee vähän -
- 6 P1: joo no mä oon sillei *phi-fiu* ja vedän lippaa
- 7 PJ: joo se nyökkää takasin
- 8 P2: **did you do something with your hair**
- 9 PJ: sit se alkaa kattelee kun sää alat vetää sitä letkua kohti owlia että (.) **heei hei hei hei mitäs sää teet**
- 10 P1: **tankkaan tätä alusta**
- 11 PJ: **miksi**
- 12 P1: **ä(äh) sille oli jotain käyttöä tässä jossain kohti mukamas (.) tai tällanen tehtävänanto mulle nyt vaan annettiin just doing my job man, you know how that goes**
- 13 PJ: **(cool, cool) (.) who gave this command**
- 14 P3: mikässen komentavan (.) officerin nimi oli
- 15 PJ: ootas (.) missähän se lukee
- 16 P3: no mä sanon (.) sen nimen kuitenkin (.) **anyway, that dude!**

Esimerkissä 24 fantasiatason keskustelu hahmojen välillä näyttää selvästi vaihtelevalta sekoittuneelta koodilta myös puhejaksojen sisällä. Puhejaksoissa 1, 12 ja 16 vaihdos on erityisen selvä, koska se tapahtuu kesken yhtenäisen puhejakson ja vaihdoksesta on selvästi erotettavissa, että myös kielioppi koodien taustalla vaihtuu. Englanninkieliset lauseet ovat selvästi englannin kieliopin mukaisia eivätkä mukaudu primäärin matriisikielen mukaisiksi. Lisäksi puhejaksot 8 ja 13 ovat

pelkästään englantia ilman puhejakson sisäistä vaihtelua koodissa. Kaikille näille koodinvaihdolle on yhteistä se, ettei niillä vaikuta olevan erityistä kontekstimerkitystä. Ainoastaan puhejaksoissa 1 ja 16 koodinvaihtoa edeltää tauko, joka voisi osoittaa kontekstivihjettä siirtymälle pelaajan ja hahmon välillä. Tämä kontekstivihje kuitenkin puuttuu muista koodinvaihdollisista puhejaksoista, ja suuri osa fantasiatason hahmojen välisestä puheesta esimerkiksi käydään myös suomeksi, mikä on selvästi sitä vastaan, että hahmon ja pelaajan välillä olisi jonkinlainen havaittava ja universaali ero.

Myös liukumat kielestä toiseen voivat puhejakson sisällä tapahtua saumattomasti, kuten voidaan nähdä puhejaksossa 12 pelaajan 1 puhuessa hahmonaan. Sen sijaan, että hän vaihtaisi koodinvaihdolla keskusteluasemaansa, pelaaja 1 jatkaa puhetta hahmonaan ilman minkäänlaista kontekstivihjettä. Tämä on erityisen mielenkiintoinen esiintymä, joka puoltaisi ajatusta siitä, että ainakin osa aineiston esiintymistä hahmojen puheena on vaihtelevaa sekoittunutta koodia. Tällainen sekoittuneen koodin käyttö on kuitenkin omassa aineistossani harvinaisempaa yksittäisessä puhejaksossa, mikä tekee sen havainnoinnista vaikeampaa. Esimerkiksi puhejaksosta 13 on mahdotonta aukottomasti todistaa, onko kyseessä kontekstuaalinen koodinvaihto vai vaihtelevan sekoittuneen koodin esiintymä. Mikäli, kuten luvussa 6 pohdin, koodinvaihdon responsiivisuus aineistossani olisi lähinnä tiedostamatonta, olisi kyseessä luultavasti sekoittunut koodi, koska pelinjohtaja valitsee yksinkertaisesti lähimmän koodin tuossa tilanteessa. On kuitenkin aivan yhtä mahdollista että pelinjohtaja valitsee tietoisesti koodikseen englannin osoittaen näin kontekstivihjeellä puhejaksonsa sijoittuvan fantasiatasolle.

Auer pohtii tutkimuksessaan, että sekoittuneessa koodissa puhejaksoja tai kokonaisia keskusteluita voi olla hankalaa tai mahdotonta eritellä tietyn kielen mukaisiksi: tämä puhejakso ei ole selvästi suomea tai tuo puhejakso selvästi englantia. Lisäksi vaihtelevaa ja lisäyksellistä sekoittunutta koodia käytetään usein sekaisin, eikä niiden erottaminen ole aina yksinkertaista, kuten omastakin aineistostani voidaan huomata. Kuitenkin esiintymistä voidaan yleensä nähdä, onko kyseessä enemmänkin lisäykselliseen vai vaihtelevaan sekoittuneeseen koodiin painottuva tilanne. Auerin mukaan sekä koodinvaihdon erottamisessa sekoittuneesta koodista että sekoittuneen koodin tyyppien erottelussa toisistaan yksi tärkeimmistä tekijöitä on esiintymien frekvenssi – mitä useammin jokin tietty esiintymä toistuu, sitä pienemmäksi sen kontekstuaalinen merkitys muuttuu. (Auer 1999: 314–315.)

Omassa aineistossani esiintymien tiheys vaihtelee suurestikin – jopa tutkimuksessa esitellyistä esimerkeistä, joihin on usein valittu enemmän koodinvaihtoa sisältäviä aineisto-osia, osassa koodinvaihtoa esiintyy vain hyvin vähän. Mielestäni Auerin valinta frekvenssistä kriteerinä koodinvaihdon ja sekoittuneen koodin välille onkin osittain virheellinen. Vaikka kontekstuaalisuuden väheneminen koodinvaihdon instanssien lisääntyessä on varmasti totta, ei

kontekstualisointimerkitys ole välttämättä alkujaankaan suuri. Auer puhuu tutkimuksessaan yhteisöistä, joiden kaksikielinen keskustelu on täysin sekoittunutta koodia tarkoittaen luullakseni juuri kielitilanteita, joissa kielen kontekstifunktiot ovat joko jo hävinneet tai niitä ei ole koskaan ollutkaan. Omassa aineistossani koodinvaihdon kontekstimerkitykset, jos niitä on, ovat hyvin rajattuja eivätkä toistu edes yksittäisessä aineistossa universaalisti. Kuten esimerkissä 23 havainnoin, on tilanteita, joissa koodinvaihto vaikuttaisi olevan kontekstivihje hahmon ja pelaajan väliseen siirtymään, mutta samalla esimerkissä 24 nähdään lähes samanlainen tilanne, jossa koodinvaihtoa ei käytetä kontekstivihjeenä. Molemmankaltaisia tilanteita löytyy aineistostani enemmänkin. Vaikka valtaosa aineistostani osoittaa, että kumpaakin kieltä käytetään ilman konteksti- tai affektaatiomerkityksiä, on aineistosta havaittavissa myös tilanteita, joissa koodinvaihdolla on selvästi kontekstimerkitys.

Sekoittuneen koodin havainnoinnissa aineistostani isoin ongelma muodostuu juuri lisäyksellisen ja vaihtelevan sekoittuneen koodin havainnoinnin välille. Suurimmasta osasta aineistoa lisäyksellinen sekoittunut koodi on helppo löytää ja myös osoittaa, kun taas vaihteleva sekoittunut koodi voidaan tutkijan tulkinnasta riippuen suuressa osassa aineistoa nähdä myös kontekstuaalisena koodinvaihtona. Olisi tutkimuksen kannalta houkuttelevaa käsitellä kaikkea hahmon ja pelaajan välistä koodinvaihtoa kontekstuaalisena, mutta äsken erittelemäni esimerkin 24 valossa on tarpeen hyväksyä, että aineistoni sijaitsee jossain kontekstuaalisen koodinvaihdon ja sekoittuneen koodin välimaastossa. Tätä asemaa puoltaa myös se, ettei kaikki sanastotasonkaan koodinvaihto ole selvästi lisäyksellistä sekoittunutta koodia vaan sisältää kontekstivihjeitä erityisesti, kun keskustelu liittyy sääntöihin. Sanastotasolla tätä erottelua on kuitenkin toisinaan todella vaikeaa tehdä, kuten seuraavasta esimerkistä näkyy.

Esimerkki 25

- 1 P2: eiköhän me anneta sitten (.) selkään näille kaikille. jos mä alotan kunnon *firefightin* sen niiden kapteenin kanssa (0.8) niin saadaan vielä *gentleman's duel*
- 2 P4: niin vissiin joo *ha ha*
- 3 P3: mua vois oikeasti kuumottaa että lähdetään kikeen
- 4 P2: no joo (.) jos te meette vielä (.) ja kylmääte noi niin saadaan tää meidän *lady* täältä
- 5 P5: *will do*
- 6 P1: tämän kerran. eiköhän ruveta sitten.
- 7 P2: (1.2) voiks tässä kohtaa (.) **hittaa keytä**
- 8 PJ: (m)mmikä
- 9 P2: (0.6) **key of the commander**
- 10 PJ: kylvissii
- 11 P3: mä (0.5) **burnaan** (.) ton **impostorin** kyl sit kans (1.6) and *thus* (.) *I beco[me invincible*
- 12 P1: [oohhh yeawh
- 13 PJ: [*the* (.) *hell* (0.4)] *to the* (1.2) ottakaa kaikki sitten *ekspa*(.)tauko vaikka

Esimerkissä 25 kaikki sääntöihin liittyvät termit on lihavoitu ja muut koodinvaihdot kursivoitu.

Esimerkin kaikki keskustelu tapahtuu pelitasolla: puhejaksoon 6 asti pelaajat suunnittelevat toimintaansa pelitilanteessa ja puhejaksosta 7 eteenpäin keskustelu taas siirtyy pelitason ”toiseen päähän”, sääntötekniseen keskusteluun joka ei liity suoraan peliin mitenkään. Tässä sääntöjen termit toimivat kontekstivihjeenä keskustelun asemanvaihdosta, mutta kontekstivihjeen asema ei liity niinkään siihen, mitä koodia termit ovat kuin siihen, että ne ovat pelin sääntötermejä. Esimerkissä lihavoitujen termien käyttö on identtistä muiden termien kanssa: ainoa ero on se, että ne valitaan ennalta kaikille tutusta kontekstista, pelin säännöistä.

Puhejaksossa 7 mainitaan esimerkissä ensimmäistä kertaa sääntöihin liittyvä termi, ”hittaa keytä” (sääntötermistä *hit a key*) pelaajan 2 toimesta, ja vain muutamaa sekuntia myöhemmin puhejaksossa 11 pelaaja 3 on siirtynyt aiemmasta peliin liittyvästä keskustelusta sääntökeskusteluun ja pohtii, mitä hän voisi tehdä hahmonsa kyvyillä. Pelaajan 3 puhejakson sääntötermit ”burnaan” ja ”impostorin” liittyvät myös samaan kontekstiin kuin pelaajan 2 aiemmin mainitsemat – ”impostorin” viittaa pelaajan 3 hahmon kykyyn *Key of the Impostoriin* ja ”burnaan” taas sääntötermiin *Buyoff*. Pelaajan 3 hahmon *Key of the Impostor* on rinnakkainen pelaajan 2 puhejaksossa 9 mainitsemaan *Key of the Commanderiin*, ja *buyoff* taas on rinnakkainen sääntöpuhejakson 7 *hit a keylle*. Pelaaja 3 siis löytää itsensä näiden kahden termin kontekstivihjeiden avulla paitsi oikeaan kontekstiin – keskusteluun säännöistä – myös sen kontekstin nimenomaiseen keskustelussa olevaan osaan eli hahmonkehitykseen.

Vaikka esimerkissä 25 voidaan selvästi nähdä, että osalla esimerkin termeistä on kontekstifunktio, on esimerkistä vaikea sanoa, johtuuko kontekstifunktio termien koodista vaiko kontekstista muuten. Termien koodi erottaa ne kyllä keskustelun primääristä matriisikielestä, mutta luultavasti niiden asema kontekstivihjeenä syntyy ennemmin siitä, että ne ovat sääntötermejä kuin siitä, että ne ovat englanniksi: vaikka termien koodi vaikuttaa niiden huomattavuuteen keskustelussa, ei se ole niiden ensisijainen kontekstivihje. Samalla termejä käytetään matriisikielen taivutusparadigman mukaisesti, mikä osoittaa niiden käyttöympäristöksi ennemmin lisäyksellisen sekoittuneen koodin kuin lainauksenomaisen koodinvaihdon. Tällaisia monitulkintaisia esiintymiä on aineistossani enemmänkin. Seuraavassa esimerkissä on jälleen lihavoitu sääntöihin liittyvät ja selvyiden vuoksi kursivoitu muut koodinvaihdolliset termit.

Esimerkki 26

- 1 P4: lähinnä siis halutaanko me lähteä täältä niin sanotusti pyssyt paukkuen
- 2 P2: *we don't have (.) our guns*
- 3 P4: niin... ei kellään sattus olemaan tyyliin sinkoo tai (.) vittu *fire blastia* takataskussa nyt että jos?
- 4 P1: no **secret of concealmentissa (.) no matter how thoroughly you're searched, you always have a few key items with you**
- 5 PJ: no mitäs sulla ois
- 6 P1: no kyllä mulla ainakin niitä jotain perus (.) niinku *Ratchet and Clankissa* Ratchetilla on

- niin mulla vois olla semmonen pienempi *multitool* missä on kaikkee (.) niinku *lockpickit* ja kaikkee muuta
- 7 PJ: joo, ok, hyvä (.) eli sulla voi olla *lock picking* (.) *toolit* siellä
- 8 P1: emmätiä voiko olla jotain *self defence* meininkiä enää se ei oo niin pieni

Esimerkissä 26 lähtötilanne on käytännössä identtinen esimerkin 25 kanssa. Keskustelu käydään pelitasolla peliin liittyen, kunnes syntyy tarve tarttua sääntöihin. Verrattuna esimerkkiin 25 puhejakso 4 ei kuitenkaan ole samalla tavalla kontekstuaalinen: pelaaja 1 lukee kaikki tilanteeseen liittyvät säännöt ja keskustelu pelitasolla jatkuu sen sijaan, että keskustelu siirtyisi käytäväksi sääntöjen ympärillä. Pelaajan 1 puhejakso liittyy suoranaisesti vain hänen omaan hahmoonsa eikä vaadi sääntöjen suhteen ylimääräistä selvitystä. Puhejakso vaikuttaa kuitenkin keskusteluun siten, että se johtaa lisäselvityksiin pelin tasolla: pelaajan 1 hahmolla on jotain piilotettuna mukaansa, mutta mitä se jokin on. Sinänsä puhejaksoa 4 voidaan pitää kontekstivihjeenä, mutta se ei ole sitä koodinvaihdollisesti. Sen sijaan se muuttaa keskustelun kontekstia aivan kuten mikä tahansa tavallinen kontekstivihje. Vaikka kyseessä on esimerkin 25 tavoin sääntötermi, ei sillä tässä tapauksessa ole samanlaista merkitystä, vaan kyse on enemmänkin vaihtelevasta sekoittuneesta koodista: puhejakso on englanniksi, koska se on helpompaa, ei siksi että siihen sisältyisi ylimääräisiä kontekstimerkityksiä.

Sekoittuneen koodin havainnointi ja tulkinta on aineistossani parhaimmillaankin vaikeaa. On selvää, että suuri osa aineistoni koodinvaihdosta on lisäyksellistä sekoittunutta koodia, mutta sekoittunut koodi vaikuttaisi myös olevan osittain tilanteista. Erityisesti vaihtelevan sekoittuneen koodin erottaminen kontekstuaalisesta koodinvaihdosta on hankalaa, koska muiden kontekstivihjeiden määrä on aineistossani vähäistä, eikä käyttöympäristöstä ole välttämättä mahdollista päätellä, millainen tilanne on kyseessä. Puhdasta vaihtelevaa sekoittunutta koodia, jossa koodinvaihto tapahtuu lauseittain kesken puhejakson, on kuitenkin aineistossani verrattain vähän. Suurin osa aineistoni koodinvaihdosta koostuukin sanastotason vaihtelusta, josta suurin osa vaikuttaisi olevan lisäyksellistä sekoittunutta koodia. Myös lisäyksellisen sekoittuneen koodin havainnointi aineistosta on toisinaan vaikeaa, koska osa yksittäisistä termeistä tulee suoraan pelin säännöistä, jolloin niiden valinta on helppouden vuoksi looginen riippumatta siitä, yhdistyykö niihin affektaatio- tai kontekstimerkityksiä.

Huolimatta molempien aineisto-osien osittaisesta ambivalenssista ja kvalitatiivisesta tutkimusotteestani voi pelkästään esiintymätiheyksiä tarkkailemalla päätyä siihen tulokseen, että lisäyksellinen sekoittunut koodi on aineistossani paitsi tyypillisempi sekoittuneen koodin esiintymä myös kaikkein tyypillisin koodinvaihdon strategia ylipäätään. Mikäli kaikkia ilman jonkinlaista havaittavaa konteksti- tai affektaatiofunktioita tapahtuvia koodinvaihdon instansseja aineistossani pitää sekoittuneena koodina, on noin puolet kaikesta aineistoni koodinvaihdosta lisäyksellistä

sekoittunutta koodia. Vaikka tätä tulkintaa ei voida pitää kovinkaan tarkkana, osoittaa se aineistoni olevan koodinvaihdollisesti mielenkiintoista – yleiseen käyttöön on valikoitunut kielistrategia, joka vaatii melko korkeaa kielikompetenssia (ks. Auer 1999: 318) erityisesti verrattuna muihin strategioihin, jotka voisivat olla tuossa tilanteessa mahdollisia. Tämä on jossain määrin epäodotuksenmukaista, ellei sekoittunut koodi toimita samalla jonkinlaista identiteettifunktiota, sillä aineistossani pöytäroolipelien vaatimat käyttötilanteet eivät mielestäni edellytä näin monimutkaista kielenkäyttöä. Käytännössä kaikki lisäyksellisen sekoittuneen koodin tilanteet voisi hoitaa myös yksikielisesti kenties sääntöihin liittyvää keskustelua lukuun ottamatta. Miksi molemmat aineistoryhmät ovat päätyneet korkeampaa kompetenssia vaativaan kielistrategiaan?

Aineistoni koodinvaihdollinen osa on pääosin nimenomaan sekoittunutta koodia. Tähän johtaneet syyt saattavat liittyä ainakin osittain roolipelien sääntöjen englanninkielisyyteen, mutta molemmat tutkitut aineistoryhmät käyttävät kommunikaatiossaan laajalti englantia myös sääntötermistön ulkopuolella, ja kielenkäyttö on lähes poikkeuksetta primääriin matriisikielen, suomen, kieliopin mukaista. Sanoja taivutetaan kuin suoria lainoja ja käytetään osana keskustelua: ilmaisut kuten ”niissä on kaikkee (.) niinku lockpickit” ja ”mä alotan kunnon firefightin sen niiden kapteenin kanssa” ovat tyypillinen osa aineistoa. Auer havaitsee tutkimuksessaan, että siirtymää koodinvaihdosta sekoittuneeseen koodiin edeltää usein koodinvaihdon puhejaksojen sisäinen merkitysvaihtelu: Auer antaa esimerkkeinä sivuhuomautukset ja lainaukset joltain toiselta henkilöltä (Auer 1999: 320–321). Omassa aineistossani samanlaista tarkoitusta täyttävät hahmon ja pelaajan puheen väliset koodinvaihdot – hahmon puhuessa kyse on käytännössä lainauksesta, olkoonkin että henkilö on fiktiivinen ja lainaus on samalla myös itse lainattava kommentti. On hyvinkin mahdollista, että sekoittunut koodi ei ole ollut yksikieliseksi identifioituville aineistoryhmilleni alkuperäinen kielivalinta, vaan ryhmät ovat ajan kanssa edenneet koodinvaihdosta sekoittuneeseen koodiin. Kaikki aineistoryhmieni jäsenet olivat pelanneet englanninkielisiä pöytäroolipelejä aiemmin, suurin osa melko pitkään, joten tällainen siirtymä sekoittuneeseen koodiin on täysin mahdollinen. Koska aiempaa tarkkailuaineistoa ei ole, tätä on kuitenkin mahdotonta empiirisesti todistaa.

8 PÄÄTÄNTÖ

Lainaan ja koodinvaihdon erottaminen toisistaan ei ollut oman tutkimukseni kannalta hedelmällistä. Mikäli aineistoa haluaisi tutkia tarkemmalla jäsentelyllä, voisikin puhetilanteista alkaa erottelemaan prototyyppisiä koodinvaihdoksi tai lainaukseksi luokiteltavia tilanteita. Oman tutkimukseni melko pragmaattisen fokuksen kannalta tällainen lähestymistapa ei olisi ollut hedelmällinen, mutta jatkotutkimukselle voisi tästä aihepiiristä löytyä sijaa. Jo analyysin alkuvaiheessa oli selvää, että se osio, jonka luokittelin sanasto- ja termitason koodinvaihdoksi, muistuttaa selvästi monilta pääpiirteiltään lainaamista. Toki tällaisen jatkotutkimuksen mielekkyyttä kyseenalaistaa jossain määrin näkemys siitä, ettei puhekielisessä tilanteessa eron tekeminen lainaamisen ja koodinvaihdon välillä ole välttämättä kaikissa tilanteissa lainkaan järkevää (esim. Lauttamus 1992: 3–5). Kuitenkin esimerkiksi kvantitatiivisemmalla otteella analysoituna voisi omani tyyppinen aineisto tarjota mielenkiintoista tietoa siitä, kuinka suuri osa roolipelien kaksikielisyydestä johtuu pelkästään sääntö- ja pelijärjestelmän kielestä, josta suurin osa sanasto- ja termitason koodinvaihdon esimerkeistä myös omassa aineistossani nousi. Tartuin tähän kysymykseen pintapuolisesti myös omassa analyysissäni, mutta roolipelaamisen kielivalintojen taustalla vaikuttavista tekijöistä, kuten sääntöjen kielen vaikutuksesta pelitilanteen kieleen voisi kvalitatiivisen tutkimuksen avulla löytää enemmän näyttöä.

Pelaajan ja hahmon välille ei roolipelitilanteessa vaikuta koodinvaihdon kielellisten keinojen kautta syntyvän raja-aitaa, jonka ulkopuolinen tarkkailija voisi havaita. Vaikka suurin osa fantasiatason – siis hahmojen – keskustelusta käydään englanniksi, sitä käydään myös suomeksi ja samalla muuta keskustelua käydään myös englanniksi. Kuitenkin pelaajat joutuvat vain hyvin harvoin tilanteeseen, jossa ei ainakin vaikuttaisi olevan kaikille selvää, tapahtuuko keskustelu pelin maailmassa vai pelaajien arkitodellisuudessa. Myös Kettunen havaitsee tutkimuksessaan persoonapronominien käytöstä pöytäroolipeleissä, että vaikka selvää eroa pelin tasojen tai pelaajan ja hahmon välille on lähes mahdotonta löytää, ei se nähtävästi vaikuta siihen, miten hyvin pelaajat ymmärtävät, millä tasolla keskustelu tapahtuu (Kettunen 2007: 79–80).

Muutenkin aineistoni pohjalta vaikuttaisi, että pelaajilla on jonkinlainen vaistomainen ote siihen, puhuvatko muut pelaajat itsenään vai hahmoinaan, tai kyseessä on jonkinlainen hiljainen konsensus siitä, ettei tällä ole juurikaan merkitystä. Pelaajat vaikuttavat olevan hyvin perillä siitä, millä pelin tasolla milloinkin liikutaan ilman ylimääräistä varmennusta, ja koodinvaihtoa käytetään näissä siirtymissä toisinaan apukeinona. Mielenkiintoisesti esiin nousi, etteivät pelaajat itse aseta tälle juurikaan painoa pelitilanteen keskustelussa. Kuitenkin pelaajat ovat selvästi tietoisia siitä, että pelaajaa ja hahmoa on pakko kohdella erillisinä sekä siitä, että pelin ulkopuolinen keskustelu on

yksi mahdollinen vuorovaikutuksen taso – viitoittaen näin käytännössä Finen pelaamisen tasot arkisemmin peliin.

Vastauksia johdannossa esittämiini tutkimuskysymyksiin koodinvaihdosta pöytäroolipeleissä tutkimukseni antoi vaihdellen. Koodinvaihdollisena ympäristönä pöytäroolipelit osoittautuivat paitsi luonnolliseksi, myös hedelmälliseksi käyttöympäristöksi – koska pelaajien ja pelin kielet eroavat pöytäroolipelitilanteessa toisistaan, on loogista ja vähävaivaisempaa turvautua ainakin joissain tilanteissa koodinvaihtoon väkinäisen kääntämisen ja termien itse keksimisen sijaan. Jossain määrin tämä kaksikielinen ympäristö teki koodinvaihdosta aineistossani myös erityistä, koska osalle koodinvaihdosta ja sen termeistä oli mahdollista osoittaa välittömästi lähde ja käyttöperuste. Molemmissa aineistoissa pelin termejä käytettiin englanniksi ilman kääntämistä tai suurta muuntelua. Mikäli termi oli jatkuvassa käytössä tai yleinen roolipelitermi, se saattoi myös leksikaalistua yhteen prevalenttiin muotoon, esimerkiksi hahmon saamia kokemuspisteitä tarkoittava *expa* (lyhenne termistä *experience points*) ei vaihdellut juuri lainkaan, vaikka kyseessä ei enää ollut sääntöjärjestelmän termi vaan muunnos siitä. Yksiselitteistä vastausta siihen, millainen koodinvaihdollinen ympäristö roolipelit ovat, en kuitenkaan voi antaa. Koodinvaihdon alkusyyt voidaan löytää kuitenkin pelien lähdemateriaalin kielestä.

Ensimmäinen lisäkysymykseni pohti koodinvaihdon syitä ja tehtäviä. Esitietokysymyksissä kaikki aineistoryhmieni jäsenet identifioivat itsensä yksikielisiksi suomen puhujiksi, mutta ainakin roolipelitilanteessa käyttivät kuitenkin koodinvaihtoa tyypillisenä vuorovaikutusstrategiana. Peruste koodinvaihdon jatkuvaan käyttöön pöytäroolipelitilanteessa löytyy sääntöjärjestelmän englanninkielisyydestä ja näin ollen kielellisestä helppoudesta, mutta sekoittuneen koodin käyttöä ei pysty perustelemaan samoin perustein. Sääntöjärjestelmän vaikutus koodinvaihtoon oli havaittavissa käyttötilanteessa erityisesti siitä, että suuri osa koodinvaihdollisista termeistä otettiin suoraan säännöistä.

Selvimmän erottuva yksittäinen keskustelun koodinvaihdon tehtävä aineistossani oli kontekstualisointi, mutta koodinvaihtoa ei käytetty kontekstivihjeenä jatkuvasti tai säännönmukaisesti siinä määrin, että sitä voisi pitää pöytäroolipeleissä tapahtuvan koodinvaihdon pääfunktiona. Pelin tasoilta toiselle liikkumista signifoitiin usein koodinvaihdolla, mutta millekään tasolle siirtymisen vaatimuksena ei ollut koodinvaihto, eikä koodista toiseen siirtyminen välttämättä tarkoittanut samalla tasonvaihtoa. Tyypillisimmin koodinvaihdolla kuitenkin merkittiin fantasiatasolle siirtymistä yleensä niin että pelaajat ottivat hahmojensa tai pelinjohtaja ei-pelaajahahmojen roolin. Kontekstualisointiin liittyikin koodinvaihdon responsiivisuus, joka oli yksi tyypillinen koodinvaihdon strategia aineistossani. Tällöin puhejaksoon vastattiin samalla koodilla käyttäen koodia merkkinä siitä, että sama konteksti säilyy. Kontekstualisointia käytettiin myös

koodinvaihdon strategiana kiinnittämään huomio esimerkiksi sääntöihin. Tämä onkin hyvin samanlainen koodinvaihdon funktio kuin videopelitalanteessa, jossa koodinvaihdoilla merkitään erityisesti keskustelun peliin suuntaamista ja oman harrastuneisuuden ja tiedon osoittamista (ks. esim. Piirainen-Mars 2008 ja Vuorinen 2008). Erityisesti sekoittunut koodi ja sen suuri määrä vaikuttaisivat kuitenkin eroavan tietokonepelien koodinvaihdosta, samoin kuin hahmojen puhe. Tähän videopelit eivät anna samanlaista tilaisuutta.

Pöytäroolipelien koodinvaihdollinen asema on aineistossani pääasiallisesti sekoittunut koodi. Tästä sekoittuneesta koodista leijonanosaa on lisäyksellistä sekoittunutta koodia, jonka primääriinatriisikielenä toimii suomi. Lisäyksellisen sekoittuneen koodin lisäksi aineistossa esiintyi kontekstuaalista virke- ja fraasitason koodinvaihtoa sekä jonkin verran myös sanastotason kontekstuaalista koodinvaihtoa ja pienemmässä määrin vaihtelevaa sekoittunutta koodia. Sekoittuneen koodin ja kontekstuaalisen koodinvaihdon erottaminen toisistaan osoittautui hankalaksi, toisinaan jopa mahdottomaksi, koska läheskään kaikista koodinvaihdon instansseista aineistossani ei ollut mahdollista tulkita, oliko koodinvaihdolla siinä puhejaksossa kontekstimerkitystä vai ei. Virke- ja fraasitasolla tämä näkyi erityisesti responsiivisissa keskusteluissa ja jaksoissa, jotka puhuttiin kokonaan englanniksi. Responsiiviset jaksot vaikuttivat aluksi olevan selvästi kontekstuaalisia, mutta responsiivisuuden vaatimus osoittautui aineistossani sekundääriksi. Erityisesti hahmojen puhejaksot olivat usein responsiivisia ja myös fraasi- ja virketason selkein kontekstualisaatiofunktio, mutta koodinvaihto tai sen kautta kontekstualisaatio ei ollut vaatimus hahmon puheelle, vaan hahmon puhejaksot saattoivat koostua myös sekoittuneesta koodista tai olla täysin suomea.

Sanastotason koodinvaihto muistutti muodoltaan koko aineistossa lisäyksellistä sekoittunutta koodia tai lainaamista, sillä englanninkieliset termit taivutettiin lähes poikkeuksetta suomen taivutusparadigman mukaisesti, ja ne oli usein myös johdettu slangijohdosten tyyppisesti. Sanastotason koodinvaihdon sekoittuneena koodina pitämistä puoltaa erityisesti se, että suurin osa koodinvaihdollisista sanoista valittiin vailla havaittavaa affektaatiomerkitystä ja liitettiin primääriinatriisikielen keskustelussa, ei niinkään aiemman taivutusmallin mukaan. Kuitenkin osalle sanasto- ja termitason koodinvaihdosta oli sen käyttöympäristöstä ja -valinnoista havaittavissa kontekstualisaatiomerkitys, joten kaikkea sanastotason koodinvaihtoa on mahdotonta pitää ainakaan puhtaasti sekoittuneena koodina. Erityisesti sääntötermejä käytettiin aineistossani kontekstuaalisesti osoittamaan keskustelun siirtymistä pelitasolle tai täysin irti itse pelistä meta- tai sääntötason keskusteluun. Kuten virke- ja fraasitasolla, myös sanasto- ja termitason koodinvaihdossa kontekstuaalisuuden havaitseminen aineistosta osoittautui toisinaan kaikkea muuta kuin aukottomaksi, koska pelaajat käyttivät sekoittunutta koodia aineistossa melko taajaan.

Kontekstuaalisuuden selkeä ilmaiseminen ei yleensä ole ollut itse pelin kannalta tarpeellista, vaan kuten esitin aiemmin, pelaajat eivät yleensä vaikuttaneet tarvitsevan selkeärajaisia erotteluja pelin tasojen tai pelaajan ja hahmon välille, eikä erottelujen puute juurikaan aiheuttanut hämmennystä tai ongelmia.

Sekoittunutta koodia ei voinut havaita kattavasti läpi koko aineistokertymän, mutta se oli selvästi yleisempää kuin minkäänlainen yksikielinen tai edes kontekstuaalinen koodinvaihdollinen keskustelu. On mahdollista, että sekoittunut koodi ei ole ollut yksikieliseksi identifioituville aineistoryhmille alkuperäinen kielivalinta vaan aineistoryhmien kielessä on tapahtunut ajan kanssa liukuma sekoittuneeseen koodiin. Auer (1999: 317–321) havainnoi tutkimuksessaan, että ryhmä saattaa ajan kanssa päätyä kielenkäytössään koodinvaihdosta sekoittuneeseen koodiin ja siirtymä tapahtuu aina juuri tähän suuntaan. Auer kommentoi myös, että sekoittunut koodi vaatii korkeampaa kielikompetenssia. Kaikki kummankin aineistoryhmäni jäsenet olivat pelanneet englanninkielisiä pöytäroolipelejä aiemmin, suurin osa useamman vuoden, joten tällainen siirtymä sekoittuneeseen koodiin on täysin mahdollinen. Myös sekoittuneen koodin vaatima korkeampi kompetenssi on mahdollisesti saavutettu tämän siirtymän edetessä. Koska informanteistani ei ole olemassa aiempaa tarkkailuaineistoa, tätä hypoteesia on kuitenkin mahdotonta todistaa. Mielenkiintoista olisikin tutkia pöytäroolipeliharrastuksen aloittavaa yksilöä tai ryhmää pitkittäistutkimuksena, jotta voitaisiin havaita, onko roolipeleillä selvää yhteyttä sekoittuneeseen koodiin siirtymiseen.

On mahdollista, että sekoittuneen koodin valinnan taustalla on myös identiteettitekijöitä, kuten ryhmäidentiteetin rakentaminen. Auer mainitsee, että vaikka sekoittunut koodi itsessään ei yleensä sisällä merkitseviä valintoja, voi sekoittuneen koodin valinta itsessään olla esimerkiksi sosiaalisesti merkittävä erottaen sen muista tietyissä tilanteissa käytetyistä koodeista (Auer: 1999: 318). Kuten peli- ja kulttuuritutkijat ovat havainneet, roolipeleihin suhtaudutaan yhä nykyään jossain määrin alentuvasti, joten on myös mahdollista, että aineistossa havaitsemani sekoittunut koodi on osittain sosiaalinen valinta, jolla osoitetaan samaan aikaan jonkinlaista kulttuurista eroa valtakulttuurista ja kuuluvuutta omaan kulttuuriryhmään. Tämän tarkempi todistaminen vaatisi kuitenkin jatkotutkimusta roolipelaajien kieliasteista ja suhtautumisesta harrastukseensa. Tämän tyyppinen sosiolingvistinen tutkimus voisi kuitenkin olla hedelmällistä alakulttuurien sosiaalisen aseman ja kielikäsitteiden vaikutusten tutkimuksessa.

Sekoittuneen koodin käytössä aineistossani en erotellut informantteja toisistaan vaan tarkkailin vain aineistoa kokonaisuutena sekoittuneen koodin esiintymisen kannalta. On mahdollista, että pelaajakohtaista eroa sekoittuneen koodin käyttöasteessa ja -asemissa voisi löytää, mutta koska tutkimukseni koostuu vain yksittäisistä aineistoista, ei pelaajakohtaisesta vertailusta

olisi kokonaisuuden kannalta hyötyä ilman kattavaa taustoitusta. Myös pelaajakohtainen pitkittäistutkimus kielivalinnoista ja niiden muutoksesta sekä asenteista kieleen voisi antaa lisätietoa siitä, miten pöytäroolipelaaminen vaikuttaa yksilön kieleen ja kielisuhteeseen.

Tutkimuskysymysten kannalta aineistoni osoittautui vaikeaksi analysoida. Aineistosta on mahdollista osoittaa koodinvaihdon strategioita ja keinoja, mutta niiden käyttötilanteiden ja syiden erittely muodostui hankalaksi. Roolipelijärjestelmien kieli on selvä syy koodinvaihtoon roolipelitilanteessa, mutta se ei selitä sitä koodinvaihdon määrää ja skaalaa, joka aineistossani esiintyi. Ilman hyvin kattavaa taustatutkimusta aineistostani on käytännössä mahdotonta osoittaa varmasti syitä, jotka ovat johtaneet siihen sekoittuneen koodin ja kontekstuaalisen koodinvaihdon väliseen tilaan, jonka tutkimuksessani havaitsin, mutta se viitoittaa mielenkiintoisia mahdollisuuksia jatkotutkimukselle. Pöytäroolipelit ovat sääntöjärjestelmän vaatimuksesta osittain kaksikielinen toimintaympäristö, mutta johtaako tälle ympäristölle altistuminen kielenkäytön mukautumiseen ja hitaaseen liukumaan sekoittuneeseen koodiin, vai onko kyseessä aineistoryhmieni erityispiirre?

Tutkimukseni suurimmaksi puutteeksi jäivätkin suhteessa pienet aineistoryhmäni: roolipelaajaryhmät toimivat usein eristyksissä toisistaan ja näin ryhmien väliset erot saattavat olla hyvin suuria. Vaikka omat aineistoryhmäni ovat vertailukelpoisia toisiinsa ja osoittavat samansuuntaisia tuloksia, ei tämä tarkoita, että tulokseni olisivat välttämättä vertailukelpoisia muihin pöytäroolipelaajiin tai pelaajaryhmiin. On täysin mahdollista, että jokin tämän tutkimuksen ulkopuolelle jäänyt roolipelaajaryhmä on erikseen kääntänyt pelin termit ja pelaisi ja harrastaisi täysin suomeksi. Tutkimukseni taustatietokartoitus oli myös melko minimalistinen – kysyin pelkästään pelaajien ikää, sukupuolta, harrastuksen kestoa, äidinkieltä ja kielikompetenssia – joten on mahdollista, että aineistoinformanttieni taustoista löytyisi syitä siihen, miksi he ovat päätyneet valitsemaan sekoittuneen koodin. Olisikin mielenkiintoista toteuttaa oman tutkimukseni kaltainen tapaustutkimus useammalle ryhmälle ja vertailla näitä aineistoja keskenään, tai suorittaa pitkittäistutkimus vain yhdelle ryhmälle ja tarkkailla mahdollisia muutoksia, joita ajan mittaan saattaisi kielenkäytössä tapahtua.

Tutkimusaineistoni asetti myös joitain rajoitteita tutkimukselle. Videokuvattu aineisto olisi saattanut mahdollistaa sellaisten kontekstivihjeiden tarkastelun, joita ei pelkästä ääninauhasta ole mahdollista havainnoida ja näin vähentää kontekstuaalisten puhejaksojen tulkinnan ambivalenssia, joka nyt jäi vainoamaan monien yksittäisten puhejaksojen tulkintaa. Videonauhalla täysin kielen ulkopuolisten kontekstivihjeiden tarkastelu saattaisi antaa lisäselvyyttä muutoin kontekstivihjeiden suhteen köyhiin aineisto-osiiin.

Sivusin jo aiemmin mahdollisia jatkotutkimuskohteita koodinvaihdon tutkimuskentälle

roolipeleissä. Pöytäroolipelitilanteissa olisi kuitenkin oman tutkimusaiheeni lisäksi tutkimuskohteita tarjolla myös muille kielentutkimuksen osa-alueille. Kuten Kettunenkin (2008: 83) havainnoi, voisi olla keskusteluanalyysin näkökulmasta mielenkiintoista tarkkailla keskustelun etenemistä vapaassa keskusteluympäristössä, jossa kuitenkin pelinjohtajalla on tietty valta tilanteeseen ikään kuin tuomarin muodossa. Olen Kettusen kanssa samaa mieltä myös siitä, että pelinjohtajan epävirallinen auktoriteettiasema tekee pöytäroolipelitilanteesta pragmatiikan kannalta mielenkiintoisen tutkimuskohteen ja voisi tarjota hyvinkin hedelmällistä tutkimuskenttää esimerkiksi kohteliaisuusperiaatteen tutkimukselle. Myös kandidaatintutkielmassa sivuamani varmentaminen voisi olla pragmatiikan ja keskusteluanalyysin näkökulmasta mielenkiintoinen tarkempanakin tutkimuskohteenä: millaisessa tilanteessa ja miksi pelaajat kysyvät toisiltaan tai pelinjohtajalta tarkennusta tai varmentavat annetun viestin? Voisi myös olla mielenkiintoista tutkia tarkemmin, mille pelin tasolle pelitilanne yleensä sijoittuu ja miksi niiden välillä liikutaan.

LÄHTEET

- Auer, Peter 1999: From codeswitching via language mixing to fused lects : Toward a dynamic typology of bilingual speech. *International Journal of Bilingualism* 3: 309.
- Auer, Peter – Li Wei 2007: Introduction: Multilingualism as a problem? Monolingualism as a problem. – Auer–Wei (toim.), *Handbook of multilingualism and multilingual communication* s. 1–12. Berlin: Muoton de Gruyter.
- Bates, Daniel G. & Fratkin, Elliot M. 2002: *Cultural Anthropology* (3rd edition). Boston (MA): Allyn and Bacon.
- Boyd, Sally 1993: Attrition or expansion? Changes in the lexicon of Finnish and American adult bilinguals in Sweden. – K. Hyltenstam & Åke Viberg (toim.): *Progression & regression in language: Sociocultural, neuropsychological, & linguistic perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Choy, Edward 2004: Tilting at windmills: the theatricality of role-playing games. – Montola & Stenros (toim.), *Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki: Ropecon.
- Fasold, Ralph 1984: The Sociolinguistics of Society. *Language in Society* 5. Oxford: Basil Blackwell.
- Ellis, Rod 1985: *Understanding second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
- Faerch, C. – Kasper, C. 1983: *Strategies in Interlanguage Communication*. New York: Longman.
- Ferguson, Charles 1959: Diglossia. – *Word* 15 s. 325–240.
- Fine, Gary Alan 1983: *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press.
- Gafaranga, Joseph 2005: Demythologising language alternation studies: conversational structure vs. Social structure in bilingual interaction. – *Journal of Pragmatics* 37. Elsevier B.V.
- Gumperz, John J. 1982: *Discourse strategies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 1992: Contextualization and understanding. – A. Duranti & C. Goodwin (toim.): *Rethinking context* s. 229–252. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hall, Stuart 1999: *Identiteetti*. Tampere: Tammer-Paino oy.
- Halmari, Helena 1997: Government and codeswitching: Explaining American Finnish. *Studies in Bilingualism* 12. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Heliö, Satu 2004: A narrative experience and mindset. – Montola & Stenros (toim.): *Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki: Ropecon.
- Heller, Monica 2007: Bilingualism as ideology and practice. – Heller, Monica (toim.): *Bilingualism: a social approach*. Chippenham and Eastbourne: Antony Rowe Ltd.
- Hendricks, Sean Q. 2006: Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming. – Williams, Hendricks & Winkler (toim.), *Gaming as culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*. Jefferson (N.C.): McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Kalliokoski, Jyrki 1995: Koodinvaihto ja keskustelun moniäänisyys. – *Virittäjä* 99 (1/1995), 2–24.
- 2009: Tutkimuskohteena monikielisyys ja kielten kohtaaminen. – Kalliokoski–Kotilainen–Pahta (toim.): *Kielet kohtaavat*. Helsinki: SKS.
- Kauhanen, Irina 2009: Diglossia ja koodinvaihto arabian kielessä. – Kalliokoski–Kotilainen–Pahta (toim.): *Kielet kohtaavat*. Helsinki: SKS.
- Kettunen, Helmiina 2007: *Pelaajiin ja hahmoihin viittaaminen pöytäroolipelissä*. Suomen kielen pro gradu -tutkielma, kielten laitos, Jyväskylän yliopisto.
- Lauttamus, Timo 1992: Lainaaminen ja koodinvaihto: havaintoja amerikkansuomalaisten kielestä. – *Virittäjä* 96, 3–16.
- Le Page R. P. – Tabouret-Keller Andrée 1985: *Acts of Identity. Creole-base approaches to language and ethnicity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Montola, Markus – Stenros, Jaakko (toim.) 2004: *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.
- Muhonen, Anu 2013: *Error error lataa patteri: from language alteration to global multilingual repertoires in Finnish youth radio programs in Finland and Sweden*. Jyväskylä: University of Jyväskylä. Saatavissa: <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/42556>
- Myers-Scotton, Carol 1986: Diglossia and Code Switching. – Fishman–Tabouret-Keller–Clyne–Krishnamurti–Abdulaziz (toim.) *The Fergusonian Impact: In Honour of Charles A. Ferguson. Vol 2:*

- Sociolinguistics and the sociology of language*. Berlin: Muoton de Gruyter.
- Myers-Scotton, Carol 1988: Codeswitching as indexical of social negotiations. – Heller, Monica (toim.): *Codeswitching: Anthropological and sociolinguistic perspectives*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- 1992: Comparing codeswitching and borrowing. – *Journal of Multilingual and Multicultural Development* 13.
- 1993: *Social motivations for codeswitching. Evidence from Africa*. Oxford: Oxford University Press.
- Mäyrä, Frans 2003: Muodonmuuttajien maat. – Kovala & Saresma (toim.), *Kulttikirja*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 2008: *An introduction to game studies: games in culture*. Los Angeles: Sage Publications.
- Otsuji, Emi – Pennycook, Alastair 2010: Metrolingualism: fixity, fluidity and language in flux. *International Journal of Multilingualism* Vol. 7, No. 3 s. 204-254. Routledge: Taylor and Francis group.
- Paunonen, Heikki 2000: *Tsennaaks Stadii, bonjaaks slangii – Stadin slangin suursanakirja*. Helsinki: WSOY.
- Piirainen-Marsh, Arja 2008: Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitalanteissa. – Leppänen–Nikula–Kääntä (toim.): *Kolmas kotimainen : lähikuvia englannin käytöstä Suomessa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Poplack, Shana 1980: Sometimes I'll start a sentence in Spanish Y TERMINO EN ESPAÑOL: toward a typology of code-switching. – *Linguistics* 7:8 s. 581–618.
- Poullisse, Nanda 1993: A theoretical account of lexical communication strategies. – Schreuder–Weltens (toim.): *The bilingual lexicon*. Amsterdam: John Benjamins Publishing co.
- Stroud, Christopher 1992: The problem of intention and meaning in code-switching. – *Text* 12 s. 127–155 .
- Thomason, S. G – Kaufman, T 1988: *Language contact, creolization, and genetic linguistics*. Berkeley: University of California Press.
- VISK = Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho 2004: Iso suomen kielioppi. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Verkkoersio, viitattu 30.1.2014. Saatavissa: <http://scripta.kotus.fi/visk> URN:ISBN:978-952-5446-35-7
- Vuorinen, Petri 2008: *English elements in the spoken discourse of finnish teenagers playing an english video game*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston kielten laitos.
- Waskul, Dennis D. 2006: The role-playing game and the game of role-playing: the ludic self and everyday life. – Williams, Hendricks & Winkler (toim.), *Gaming as culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*. Jefferson (N.C.): McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Williams, Hendricks & Winkler (toim.) 2006: *Gaming as culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*. Jefferson (N.C.): McFarland & Company, Inc., Publishers.

Lady BLACKBIRD

is on the run from an arranged marriage to Count Carlowe. She hired a smuggler skyship, The Owl, to take her from her palace on the Imperial world of Ilysium to the far reaches of the Remnants, so she could be with her once secret lover, the pirate king Uriah Flint.

WRITING, LAYOUT & ART

John Harper

INFLUENCES

Clinton R. Nixon, James V. West, Luke Crane, Vincent Baker, Jonathan Walton, Judd Karlman, Jason Morningstar, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leonard Balsera, Ben Lehman, Mark Causey, Brandon Amancio, Claudio Cipolla, Mike Rivero, Joss Whedon, George Lucas, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama

PLAYTESTERS

Adam Chevrier, Shannon East, Naydanka Huamani, Sage LaTorra, Paul Riddle

CONTACT

oneseven@gmail.com

This document is licensed under a [Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/) license.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

HOWEVER—*Just before reaching the halfway point of Haven, The Owl was pursued and captured by the Imperial cruiser Hand of Sorrow, under charges of flying a false flag.*

EVEN NOW *Lady Blackbird, her bodyguard, and the crew of The Owl are detained in the brig, while the commander of the cruiser, Captain Hollas, runs the smuggler ship's registry over the wireless. It's only a matter of time before they discover the outstanding warrants and learn that The Owl is owned by none other than the infamous outcast Cyrus Vance.*

HOW WILL LADY BLACKBIRD AND THE OTHERS ESCAPE THE HAND OF SORROW?

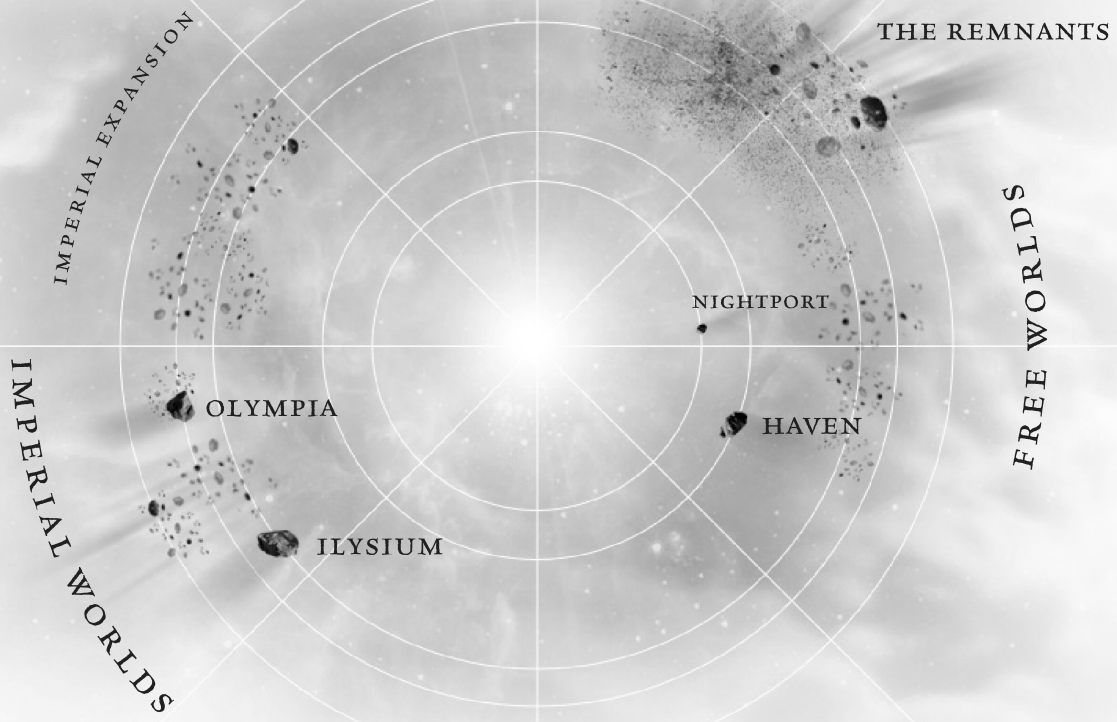
WHAT DANGERS LIE IN THEIR PATH?

WILL THEY BE ABLE TO FIND THE SECRET LAIR OF THE PIRATE KING? IF THEY DO, WILL URIAH FLINT ACCEPT LADY BLACKBIRD AS HIS BRIDE? BY THE TIME THEY GET THERE, WILL SHE WANT HIM TO?



✠ THE WILD BLUE ✠

Shattered worlds circling a dimming star



ADRIFT IN THE BLUE

The worlds of the Wild Blue float in a sky of breathable gases circling a small, cold star. Scholars believe that the star is made from pure Essence—the strange energy that sorcerers channel for their magic. This “solar system” is much smaller than you might think—it takes about six weeks to cross from one side to the other on a standard sky ship. Most of the worlds of the Empire are so closely positioned that it takes only a day or two to travel from one to another.

THE LOWER DEPTHS

The heavier gases form a dense layer of fog below the “sky” of the Wild Blue. This fog is corrosive—people need to wear gas-masks to breathe and most airship hulls will start to corrode after a single exposure. Pirates and other criminals sometimes use the lower depths to evade Imperial patrols and launch raids from hiding. Unfortunately, the depths are home to sky squid and other monstrous things....

NAMES

MALE: Abel, Artemis, August, Eli, Giovanni, Ivan, Jack, Jefferson, Jonas, Leo, Logan, Malachi, Mario, Micah, Nahum, Noah, Orleunce, Oscar, Samuel, Silas, Victor, Vlad, Wester

FEMALE: Alice, Ardent, Ashlyn, Caess, Clare, Elena, Eveline, Fiona, Grace, Hannah, Hazel, Hester, Isabel, Krista, Jezebel, Leah, Lucile, Lydia, Seraphina, Sonya, Sophie, Veronica, Violet

SURNAMES: Bell, Bowen, Canter, Carson, Cross, Harwood, Hollas, Hunter, Kalra, Keel, Moreau, Morgan, Porter, Pickett, Quinn, Sidhu, Soto, Torrez, Vakharia, Walker, Winter, Wright

NOBLE HOUSES: Ash, Blackbird, Firefly, Mooncloud, Nightsong, Snow, Twilight, Whitethorn.

ILYSIUM

The capitol world of the Empire, home to the great noble houses. Ilysium is rich and decadent, attended by servants, slaves, and the elite bodyguards of the nobility.

OLYMPIA

The staging world of the Imperial Sky Fleet. From here, expeditions are launched into the colonial expanse and all across the Wild Blue. Olympia is also home to the finest brewers and distillers in the Empire.

HAVEN

The most prominent of the Free Worlds. Here, in the sprawling city hubs, the Trade Union tries to impose some order on the bickering clans and factions of the Free Peoples. Slavery is outlawed here, so many ex-slaves make Haven their home.

NIGHTPORT

Unlike other worlds, Nightport does not rotate, which means one face is always in darkness. It is on this side that pirates and smugglers have built a hidden port city in which to carry out their nefarious dealings. This hive of scum and villainy is a dangerous place, but almost anything may be bought or sold there, including secrets.

THE REMNANTS

A swirling maelstrom of spinning world-shards. The Remnants are almost impossible to navigate, even for the best airship pilots. It's said that the pirate king, Uriah Flint, keeps his secret fortress somewhere deep within the Remnants and only those who know the secret of the true course can ever reach it.

NATASHA SYRI ✠ LADY BLACKBIRD

An Imperial noble, in disguise, escaping an arranged marriage so she can be with her lover

TRAITS

Imperial Noble

Etiquette, Dance, Educated, History, Science, Wealth, Connections, House Blackbird

Master Sorcerer

Spellcaster, Channeling, Stormblood, Wind, Lightning, [Fly], [Blast], [Sense]

Athletic

Run, Fencing, Rapier, Duels, Shooting, [Pistol], [Acrobatics]

Charm

Charisma, Presence, Command, Nobles, Servants, [Soldiers]

Cunning

Deception, Misdirection, Disguise, Codes, [Sneak], [Hide]

Tags in [brackets] are qualities you don't have yet. You can buy them with advances. See the Rules Summary below, under Keys.

Key of the Paragon

As a noble, you're a cut above the common man. Hit your key when you demonstrate your superiority or when your noble traits overcome a problem. BUYOFF: Disown your noble heritage.

Key of the Mission

You must escape the Empire and rendezvous with your once secret lover, the Pirate King Uriah Flint, whom you haven't seen in six years. Hit your key when you take action to complete the mission. BUYOFF: Give up on your mission.

Key of the Impostor

You are in disguise, passing yourself off as commoner. Hit your key when you perform well enough to fool someone with your disguise. BUYOFF: Reveal your true identity to someone you fooled.

Secret of Stormblood

As long as you can speak, you can channel magical power and do Sorcery. You have the Master Sorcerer trait and the Stormblood tag.

Secret of Inner Focus

Once per session, you can re-roll a failure when doing Sorcery.

INJURED DEAD TIRED ANGRY LOST HUNTED TRAPPED

✠ RULES SUMMARY ✠

ROLLING THE DICE

When you try to overcome an obstacle, you roll dice. Start with one die. Add a die if you have a **trait** that can help you. If that trait has any **tags** that apply, add another die for each tag. Finally, add any number of dice from your personal **pool** of dice (your pool starts with 7 dice).

Roll all the dice you've gathered. Each die that shows **4 or higher** is a hit. You need hits equal to the difficulty **level** (usually 3) to pass the obstacle.

LEVELS: 2 EASY—3 DIFFICULT—4 CHALLENGING—5 EXTREME

If you **pass**, discard all the dice you rolled (including any pool dice you used). Don't worry, you can get your pool dice back.

If you **don't pass**, you don't yet achieve your goal. But, you get to keep the pool dice you rolled and **add another die to your pool**. The GM will escalate the situation in some way and you might be able to try again.

CONDITIONS

When events warrant or especially when you fail a roll, the GM may impose a **condition** on your character: **Injured, Dead, Tired, Angry, Lost, Hunted, or Trapped**. When you take a condition, mark its box and say how it comes about. [NOTE: The "dead" condition just means "presumed dead" unless you say otherwise.]

HELPING

If your character is in a position to help another character, you can give them a die from your pool. Say what your character does to help. If the roll fails, you get your pool die back. If it succeeds, your die is lost.

KEYS

When you hit a Key, you can do one of two things:

- ◆ Take an **experience point** (XP)
- ◆ Add a die to your pool (up to a max of 10)

If you go into danger because of your key, you get 2 XP or 2 pool dice (or 1 XP and 1 pool die). When you have accumulated 5 XP, you earn an **advance**. You can spend an advance on one of the following:

- ◆ Add a new **Trait** (based on something you learned during play or on some past experience that has come to light)
- ◆ Add a **tag** to an existing trait
- ◆ Add a new **Key** (you can never have the same key twice)
- ◆ Learn a **Secret** (if you have the means to)

You can hold on to advances if you want, and spend them at any time, even in the middle of a battle!

Each key also has a **buyoff**. If the buyoff condition occurs, you have the *option* of removing the Key and earning two advances.

REFRESH

You can refresh your pool back to 7 dice by having a **refreshment scene** with another character. You may also remove a condition or regain the use of a Secret, depending on the details of the scene. A refreshment scene is a good time to ask questions (in character) so the other player can show off aspects of his or her PC—"Why did you choose this life?"—"What do you think of the Lady?"—"Why did you take this job?" etc. Refreshment scenes can be flashbacks, too.

✠ NAOMI BISHOP ✠

Former pit-fighter and bodyguard to Lady Blackbird

TRAITS

Pit-Fighter

Combat Tested, Brutal, Living Weapon, Fast, Hard, [Strong], [Bone-breaking], [Scary Look]

Bodyguard

Awareness, Threats, Defend, Disarm, Restrain, Carry, Delay, [Security], [First Aid]

Ex-Slave

Sneak, Hide, Run, Tough, Endure, Scrounge, Nobles, [Hatred], [Iron Will]

Keen

Insightful, Aware, Coiled, Liars, Traps, [Danger], [Sense Motives]

Tags in [brackets] are qualities you don't have yet. You can buy them with advances. See the Rules Summary below, under Keys.

Key of the Guardian

You are Lady Blackbird's loyal defender. Hit your key when you make a decision influenced by Lady Blackbird or protect her from harm. **BUYOFF:** Sever your relationship with the Lady.

Key of Vengeance

The Empire enslaved you and made you kill for sport. You will have your revenge on them and watch their cities burn. Hit your key when you strike a blow against the Empire (especially by killing an Imperial). **BUYOFF:** Forgive them for what they did to you.

Key of the Warrior

You crave the crash and roar of battle, the tougher the better. Hit your key when you do battle with worthy or superior foes. **BUYOFF:** Pass up an opportunity for a good fight.

Secret of Destruction

You can break things with your bare hands as if you were swinging a sledgehammer. It's scary.

Secret of the Bodyguard

Once per session, you can re-roll a failure when protecting someone.

INJURED
 DEAD
 TIRED
 ANGRY
 LOST
 HUNTED
 TRAPPED

✠ RULES SUMMARY ✠

ROLLING THE DICE

When you try to overcome an obstacle, you roll dice. Start with one die. Add a die if you have a **trait** that can help you. If that trait has any **tags** that apply, add another die for each tag. Finally, add any number of dice from your personal **pool** of dice (your pool starts with 7 dice).

Roll all the dice you've gathered. Each die that shows **4 or higher** is a hit. You need hits equal to the difficulty **level** (usually 3) to pass the obstacle.

LEVELS: 2 EASY—3 DIFFICULT—4 CHALLENGING—5 EXTREME

If you **pass**, discard all the dice you rolled (including any pool dice you used). Don't worry, you can get your pool dice back.

If you **don't pass**, you don't yet achieve your goal. But, you get to keep the pool dice you rolled and **add another die to your pool**. The GM will escalate the situation in some way and you might be able to try again.

CONDITIONS

When events warrant or especially when you fail a roll, the GM may impose a **condition** on your character: **Injured, Dead, Tired, Angry, Lost, Hunted, or Trapped**. When you take a condition, mark its box and say how it comes about. [NOTE: The "dead" condition just means "presumed dead" unless you say otherwise.]

HELPING

If your character is in a position to help another character, you can give them a die from your pool. Say what your character does to help. If the roll fails, you get your pool die back. If it succeeds, your die is lost.

KEYS

When you hit a Key, you can do one of two things:

- ❖ Take an **experience point** (XP)
- ❖ Add a die to your pool (up to a max of 10)

If you go into danger because of your key, you get 2 XP or 2 pool dice (or 1 XP and 1 pool die). When you have accumulated 5 XP, you earn an **advance**. You can spend an advance on one of the following:

- ❖ Add a new **Trait** (based on something you learned during play or on some past experience that has come to light)
- ❖ Add a **tag** to an existing trait
- ❖ Add a new **Key** (you can never have the same key twice)
- ❖ Learn a **Secret** (if you have the means to)

You can hold on to advances if you want, and spend them at any time, even in the middle of a battle!

Each key also has a **buyoff**. If the buyoff condition occurs, you have the *option* of removing the Key and earning two advances.

REFRESH

You can refresh your pool back to 7 dice by having a **refreshment scene** with another character. You may also remove a condition or regain the use of a Secret, depending on the details of the scene. A refreshment scene is a good time to ask questions (in character) so the other player can show off aspects of his or her PC—"Why did you choose this life?"—"What do you think of the Lady?"—"Why did you take this job?" etc. Refreshment scenes can be flashbacks, too.

✠ CYRUS VANCE ✠

An ex-Imperial soldier turned smuggler and soldier-of-fortune, Captain of The Owl

TRAITS

Ex-Imperial Soldier

Tactics, Command, Soldiers, Rank, Connections, Maps, Imperial War Ships

Smuggler

Haggle, Deception, Sneak, Hide, Camouflage, Forgery, Pilot, Navigation, [Repair], [Gunnery]

Survivor

Tough, Run, Scrounge, Endure, Creepy Stare, Intimidate, [Medic]

Warrior

Battle-Hardened, Shooting, Two-Gun Style, Pistol, Fencing, Sword, [Brawl], [Hail of Lead]

Tags in [brackets] are qualities you don't have yet. You can buy them with advances. See the Rules Summary below, under Keys.

Key of the Commander

You are accustomed to giving orders and having them obeyed. Hit your trait when you come up with a plan and give orders to make it happen. **BUYOFF:** Acknowledge someone else as the leader.

Key of Hidden Longing

You are completely enthralled by Lady Blackbird, but you don't want her to know it. Hit your key when you make a decision based on this secret affection or when you somehow show it indirectly. **BUYOFF:** Give up on your secret desire or make it public.

Key of the Outcast

You got exiled from the Empire. Hit your key when your outcast status causes you trouble or is important in a scene. **BUYOFF:** Regain your former standing or join a new group.

Secret of Leadership

Once per session, you can give someone else a chance to re-roll a failed roll, by giving them orders, advice, or setting a good example.

Secret of Warpblood

Once per session, you can teleport yourself or someone you're touching.

INJURED

DEAD

TIRED

ANGRY

LOST

HUNTED

TRAPPED

✠ RULES SUMMARY ✠

ROLLING THE DICE

When you try to overcome an obstacle, you roll dice. Start with one die. Add a die if you have a **trait** that can help you. If that trait has any **tags** that apply, add another die for each tag. Finally, add any number of dice from your personal **pool** of dice (your pool starts with 7 dice).

Roll all the dice you've gathered. Each die that shows **4 or higher** is a hit. You need hits equal to the difficulty **level** (usually 3) to pass the obstacle.

LEVELS: 2 EASY—3 DIFFICULT—4 CHALLENGING—5 EXTREME

If you **pass**, discard all the dice you rolled (including any pool dice you used). Don't worry, you can get your pool dice back.

If you **don't pass**, you don't yet achieve your goal. But, you get to keep the pool dice you rolled and **add another die to your pool**. The GM will escalate the situation in some way and you might be able to try again.

CONDITIONS

When events warrant or especially when you fail a roll, the GM may impose a **condition** on your character: **Injured, Dead, Tired, Angry, Lost, Hunted, or Trapped**. When you take a condition, mark its box and say how it comes about. [NOTE: The "dead" condition just means "presumed dead" unless you say otherwise.]

HELPING

If your character is in a position to help another character, you can give them a die from your pool. Say what your character does to help. If the roll fails, you get your pool die back. If it succeeds, your die is lost.

KEYS

When you hit a Key, you can do one of two things:

- ❖ Take an **experience point** (XP)
- ❖ Add a die to your pool (up to a max of 10)

If you go into danger because of your key, you get 2 XP or 2 pool dice (or 1 XP *and* 1 pool die). When you have accumulated 5 XP, you earn an **advance**. You can spend an advance on one of the following:

- ❖ Add a new **Trait** (based on something you learned during play or on some past experience that has come to light)
- ❖ Add a **tag** to an existing trait
- ❖ Add a new **Key** (you can never have the same key twice)
- ❖ Learn a **Secret** (if you have the means to)

You can hold on to advances if you want, and spend them at any time, even in the middle of a battle!

Each key also has a **buyoff**. If the buyoff condition occurs, you have the *option* of removing the Key and earning two advances.

REFRESH

You can refresh your pool back to 7 dice by having a **refreshment scene** with another character. You may also remove a condition or regain the use of a Secret, depending on the details of the scene. A refreshment scene is a good time to ask questions (in character) so the other player can show off aspects of his or her PC—"Why did you choose this life?"—"What do you think of the Lady?"—"Why did you take this job?" etc. Refreshment scenes can be flashbacks, too.

✠ KALE ARKAM ✠

A burglar and petty sorcerer, first mate and mechanic of The Owl

TRAITS

Burglar

Quiet, Sneak, Hide, Dextrous, Locks, Perceptive, Traps, Darkness, [Alarms], [Distractions]

Tricky

Quick, Dirty Fighting, Tumbler, Escape, Contortionist, [Sleight of Hand], [Acrobatics], [Dagger]

Petty Magic (use one spell tag at a time)

Light spell, Dark spell, Jump spell, Shatter Spell, [Channeling], [Spellcaster]

Mechanic

Repair, Engines, Efficiency, Spare Parts, Sabotage, [Enhancements], [Ship Weapons]

Tags in [brackets] are qualities you don't have yet. You can buy them with advances. See the Rules Summary below, under Keys.

Key of Greed

You like the shiny things. Hit your key when you steal something cool or score a big payoff. BUYOFF: Swear off stealing forever.

Key of the Mission

You must safely deliver Lady Blackbird to the Pirate King Uriah Flint, so she can marry him. Hit your key when you take action to complete the mission. BUYOFF: Give up the mission.

Key of Fraternity

You are sworn to Captain Vance in a bond of brotherhood. Hit your key when your character is influenced by Vance or when you show how deep your bond is. BUYOFF: Sever the relationship

Secret of Concealment

No matter how thoroughly you're searched, you always have a few key items with you. You can produce any common, simple item at a moment's notice.

Secret of Reflexes

Once per session, you can re-roll a failure when doing anything involving grace, dexterity, or quick reflexes.

INJURED DEAD TIRED ANGRY LOST HUNTED TRAPPED

✠ RULES SUMMARY ✠

ROLLING THE DICE

When you try to overcome an obstacle, you roll dice. Start with one die. Add a die if you have a **trait** that can help you. If that trait has any **tags** that apply, add another die for each tag. Finally, add any number of dice from your personal **pool** of dice (your pool starts with 7 dice).

Roll all the dice you've gathered. Each die that shows **4 or higher** is a hit. You need hits equal to the difficulty **level** (usually 3) to pass the obstacle.

LEVELS: 2 EASY—3 DIFFICULT—4 CHALLENGING—5 EXTREME

If you **pass**, discard all the dice you rolled (including any pool dice you used). Don't worry, you can get your pool dice back.

If you **don't pass**, you don't yet achieve your goal. But, you get to keep the pool dice you rolled and **add another die to your pool**. The GM will escalate the situation in some way and you might be able to try again.

CONDITIONS

When events warrant or especially when you fail a roll, the GM may impose a **condition** on your character: **Injured, Dead, Tired, Angry, Lost, Hunted, or Trapped**. When you take a condition, mark its box and say how it comes about. [NOTE: The "dead" condition just means "presumed dead" unless you say otherwise.]

HELPING

If your character is in a position to help another character, you can give them a die from your pool. Say what your character does to help. If the roll fails, you get your pool die back. If it succeeds, your die is lost.

KEYS

When you hit a Key, you can do one of two things:

- ❖ Take an **experience point** (XP)
- ❖ Add a die to your pool (up to a max of 10)

If you go into danger because of your key, you get 2 XP or 2 pool dice (or 1 XP and 1 pool die). When you have accumulated 5 XP, you earn an **advance**. You can spend an advance on one of the following:

- ❖ Add a new **Trait** (based on something you learned during play or on some past experience that has come to light)
- ❖ Add a **tag** to an existing trait
- ❖ Add a new **Key** (you can never have the same key twice)
- ❖ Learn a **Secret** (if you have the means to)

You can hold on to advances if you want, and spend them at any time, even in the middle of a battle!

Each key also has a **buyoff**. If the buyoff condition occurs, you have the *option* of removing the Key and earning two advances.

REFRESH

You can refresh your pool back to 7 dice by having a **refreshment scene** with another character. You may also remove a condition or regain the use of a Secret, depending on the details of the scene. A refreshment scene is a good time to ask questions (in character) so the other player can show off aspects of his or her PC—"Why did you choose this life?"—"What do you think of the Lady?"—"Why did you take this job?" etc. Refreshment scenes can be flashbacks, too.

✠ SNARGLE ✠

A goblin sky-sailor and pilot of The Owl

TRAITS

Pilot

Daring, Steady, Maneuvering, Evasion, Tricky flying, Navigation, Maps, Atmospherics. [The Owl], [Battle], [Ramming]

Sky Sailor

Gunnery, Aim, Maintenance, Observation, Signals, Empire, Pirates, Free Worlds, Haven, [Repair], [Connections]

Goblin

Warp shape, Glide, Nightvision, Agile, Quick, Tumbler, Teeth & Claws, [Mimic Shape], [Reckless], [Connections]

Sly

Crafty, Sneaky, Distractions, Bluff, Languages, Trade Speak, [Sharp], [Disguise]

Tags in [brackets] are qualities you don't have yet. You can buy them with advances. See the Rules Summary below, under Keys.

Key of the Daredevil

You thrive in dangerous situations. Hit your key when you do something cool that is risky or reckless (especially piloting stunts).
BUYOFF: Be very very careful.

Key of Conscience

You don't like to see anyone suffer, even enemies. Hit your key when you help someone who is in trouble or when you change someone's life for the better BUYOFF: Ignore a request for help.

Key of Banter

You have a knack for snappy comments. Hit your key when Snargle says something that makes the other players laugh or when you explain something using your pilot techno jargon.
BUYOFF: Everyone groans at one of your comments.

Secret of Shape Warping

As a goblin, you can change your shape, growing shorter, taller, fatter, thinner, or changing your skin color, at will.

Secret of the Lucky Break

Once per session, you can keep your pool dice when you succeed (so go ahead and use 'em all).

INJURED

DEAD

TIRED

ANGRY

LOST

HUNTED

TRAPPED

✠ RULES SUMMARY ✠

ROLLING THE DICE

When you try to overcome an obstacle, you roll dice. Start with one die. Add a die if you have a **trait** that can help you. If that trait has any **tags** that apply, add another die for each tag. Finally, add any number of dice from your personal **pool** of dice (your pool starts with 7 dice).

Roll all the dice you've gathered. Each die that shows **4 or higher** is a hit. You need hits equal to the difficulty **level** (usually 3) to pass the obstacle.

LEVELS: 2 EASY—3 DIFFICULT—4 CHALLENGING—5 EXTREME

If you **pass**, discard all the dice you rolled (including any pool dice you used). Don't worry, you can get your pool dice back.

If you **don't pass**, you don't yet achieve your goal. But, you get to keep the pool dice you rolled and **add another die to your pool**. The GM will escalate the situation in some way and you might be able to try again.

CONDITIONS

When events warrant or especially when you fail a roll, the GM may impose a **condition** on your character: **Injured, Dead, Tired, Angry, Lost, Hunted, or Trapped**. When you take a condition, mark its box and say how it comes about. [NOTE: The "dead" condition just means "presumed dead" unless you say otherwise.]

HELPING

If your character is in a position to help another character, you can give them a die from your pool. Say what your character does to help. If the roll fails, you get your pool die back. If it succeeds, your die is lost.

KEYS

When you hit a Key, you can do one of two things:

- ❖ Take an **experience point** (XP)
- ❖ Add a die to your pool (up to a max of 10)

If you go into danger because of your key, you get 2 XP or 2 pool dice (or 1 XP *and* 1 pool die). When you have accumulated 5 XP, you earn an **advance**. You can spend an advance on one of the following:

- ❖ Add a new **Trait** (based on something you learned during play or on some past experience that has come to light)
- ❖ Add a **tag** to an existing trait
- ❖ Add a new **Key** (you can never have the same key twice)
- ❖ Learn a **Secret** (if you have the means to)

You can hold on to advances if you want, and spend them at any time, even in the middle of a battle!

Each key also has a **buyoff**. If the buyoff condition occurs, you have the *option* of removing the Key and earning two advances.

REFRESH

You can refresh your pool back to 7 dice by having a **refreshment scene** with another character. You may also remove a condition or regain the use of a Secret, depending on the details of the scene. A refreshment scene is a good time to ask questions (in character) so the other player can show off aspects of his or her PC—"Why did you choose this life?"—"What do you think of the Lady?"—"Why did you take this job?" etc. Refreshment scenes can be flashbacks, too.

✠ THE OWL ✠

An old but reliable skyship, outfitted for smuggling



RELATIVE SIZE COMPARISON

THE OWL → 48M

SKY SQUID → 139M

HAND OF SORROW → 550M

SKY HAULER C9 REFIT

The Owl was once a Sky Hauler C9 cargo ship but has since been extensively customized by Cyrus and Kale. It has a smaller cargo area and four passenger berths in the reclaimed space. It also has hidden smuggling compartments scattered throughout the vessel.

The Owl is an old ship, but it can hold its own with more modern vessels thanks to its custom engines and supercharged steam drive. Snargle has also made several unique adjustments to the controls to allow the large ship to maneuver like a much smaller craft.

Unfortunately, all of these modifications put a lot of strain on the old girl. Kale keeps the ship running day to day, but when it's put under a lot of stress (as it often is) things can go awry—broken pipes, vented steam, leaking fluids, and worse.

Still, *The Owl* is not just a skyship, it's a home to its crew. They gather around the beat-up old wooden dinner table in the galley every night and thank the four winds that fortune saw fit to bless them with such a fine craft.

[GM: You can inflict conditions on *The Owl* as events warrant. It begins play with the **Need Fuel** condition marked.]

STATISTICS

Length: 48 meters

Crew: 2–3

Berths: 6 (2 crew, 4 passenger)

Cargo Capacity: 30,000 pounds (6 cargo pods)

Powerplant:

- ❖ Tri-Valve Reciprocal Steam Drive
- ❖ (2) Twin-Coil Induction Thrusters

Cruise Speed: 160 knots

Flank Speed: 310 knots under boost

Weapons: Top-mounted external gun turret

Wireless: Midrange Multi-Band with Signal Mask

Sensors:

- ❖ Short-Range Sonar
- ❖ Atmosphere/Pressure Analyzer

Hull: Treated to resist corrosion in the lower depths for up to 4 hours.



NEED FUEL



NEED SUPPLIES



BUSTED & LEAKING



SLOWED



CRIPPLED

✠ RUNNING THE GAME ✠

Tips, tricks, and advice for the GM

LISTEN & ASK QUESTIONS, DON'T PLAN

When you're the GM, don't try to plan what will happen. Instead, ask questions—lots and lots and make them pointed toward the things you're interested in. Like, Cyrus gives Naomi an order within earshot of Lady Blackbird, but the Lady's player doesn't register it right away. Naomi goes to follow the order. So I ask Lady Blackbird's player, "How do you react when the Captain orders your bodyguard around? Is that okay with you?" And then, when it's totally not okay, "What do you say to him? What do you say to Naomi?" and a few more like that and everyone is yelling at each other and rolling dice to impose their will.

Also ask questions like:

"Does anything break when you do this crazy maneuver?"

"The fire probably spreads out of control doesn't it?"

"That sounds like a bold plan. What's the first step?"

"Do the two of you end up somewhere quiet together? Does something happen between you?"

"Do you know anything about the Crimson Sky rebels? What are they like? Is it normal for them to be this far into the Empire?"

Keep that going at a steady pace and the game flies along pretty well. Part of the job of the GM is *listening* to what the players say, catching it, turning it around and looking at it, and seeing if there's anything else to be done with it.

The GM's jobs: listen and reincorporate, play the NPCs with gusto, create interesting obstacles, and impose conditions as events warrant (especially when rolls fail).

SAY YES, LOOK FOR THE OBSTACLES

By default, characters can accomplish anything covered by their traits. They're competent and effective people, in other words. It's no fun to ask for a roll when there's no cool obstacle in the way. Just say yes to the action, listen, and ask questions as usual. But also, be on the look out for the opportunity to create obstacles as the action develops. Because you're asking leading questions and listening closely, they'll be all over the place, so it won't be too hard to spot them.

Obstacles can be people (pirates, goblins, imperials, citizens, nobles), weather, monsters (sky squid, flying eels), situations (fires, falling, being shot at, chases, escapes) or anything else you can imagine.

If a character tries something not covered by their traits, that's an obstacle right there: lack of experience and training. Lots of fun things can go wrong when you don't know what you're doing! Also, players will sometimes try things they're bad at so they can fail and add dice to their pool. It's a fine move for them and it gives you the chance to create more trouble, so everyone wins.

CONDITIONS

A condition constrains what the player should say about their character. It's a cue to tell the GM and players to pay attention to that thing and use it as material for the developing fiction. Gaming is just us saying stuff to each other, right? So you're like, "What do I say now?" and you look down and go, "Oh, I'm angry. I'll go be angry at someone then. 'Snargle! Why aren't we at Nightport yet, you shiftless layabout!'" For the GM, the conditions can create opportunities or give permissions. "You're Injured, right? The Void Spiders can smell blood. They swarm right at you, ignoring the others." Sometimes a condition will become an Obstacle in its own right, calling for a roll to deal with it.

✠ OBSTACLES & DIFFICULTIES ✠

Escape the Brig

The cells in the Hand of Sorrow brig are walled in steel with heavy iron locks on the doors.

OBSTACLES: Pick the lock: 3. Trick a marine guard: 3. (Bishop only—Smash the door open: Automatic. Smash the door open quietly: 5) Sneak through the ship: 4. Fight crew: 3. Fight marines: 4. Fight a lot of marines: 5 (or higher).

ESCALATION: Alarm goes off. More marines appear. *The Owl* is jettisoned to stop your escape. Someone gets separated from the group (Lost and/or Trapped).

Bounty Hunter Ambush

*Unless they keep a low profile, the actions of *The Owl* will eventually draw attention from bounty hunters looking to cash in on the warrants for Vance or the reward for Lady Blackbird.*

OBSTACLES: Fight back when ambushed: 3. Flee: 3. Try to bargain with them: 4. Pull a dirty trick to turn the tables: 3.

ESCALATION: Someone is grabbed and held at gunpoint (Trapped).

Skyship Battle

You always want to be above your enemy in a skyship battle—unless your vessel is equipped to go into the Lower Depths....

OBSTACLES: Maneuver for a clear shot: 3. Maneuver against a smaller, faster ship: 4. Maneuver to boarding action: 4. Fire on enemy ship: 3. Fire on a smaller, faster ship: 4. Avoid enemy fire: 3. Avoid a lot of enemy fire: 4-5.

ESCALATION: *The Owl* is hit and loses control (Busted & Leaking, Slowed). More enemy ships appear. You're driven into a storm by enemy action. The fight attracts a sky squid.

Parlay with Scoundrels

To find the secret path to the lair of the Pirate King in the remnants, you'll have to deal with a whole host of unsavory characters.

OBSTACLES: Find an underworld den: 3. Show you're not someone to mess with: 3. Arrange a fair deal: 4. Arrange a deal that goes in your favor: 5. Spot their devious lies: 4.

ESCALATION: The scoundrels decide to simply take what they want from you. You're sold out. You were followed to the meet!

Sky Squid Attack

*While passing through the lower depths, your engines attract a hungry sky squid. Its tentacles close around *The Owl*....*

OBSTACLES: Escape from tentacles: 5. Attack Squid: 3. Maneuver in squid ink: 4. Avoid harm from squid attacks (crushing, smashing, biting, thunderous song): 3.

ESCALATION: Squid calls other squid with its song. Squid blood attracts other monster(s). Pulled further into the depths (Lost). Crash into rocks/debris/hidden world (Busted & Leaking or Crippled).

Fight a Sorcerer

Uriah Flint is a flameblood and a master sorcerer. Not that anyone would need to fight him, though. I mean, why would that happen?

OBSTACLES: Dodge blasts of magical fire: 3. Attack Flint through his magical defenses: 5. Endure the heat and smoke as the fight wears on: 3.

ESCALATION: The fires spread out of control. You drop your weapons when they get too hot to hold.

✠ NEW TRAITS & TAGS ✠

Reputation

Trustworthy, Reliable, Fearless, Reckless, Ruthless, Underhanded, Dangerous, Deadly, Cruel, Unpredictable, Heroic, Honorable, Compassionate

Crew

Gunnery, Aim, Maintenance, Damage Control, Observation, Signals, The Owl, Cargo, Supplies, First Aid, Boarding Action

Sky Pirate

Vicious, Hack & Slash, Cutlass, Knife, Shooting, Boomstick, Gunner, Boarding Action, Crew, Loot, Capture, Drink, Hardy, Treacherous, Intimidating, Contacts, Underworld

Explorer

Curious, Aware, Nimble, Hardy, Ancient Lore, Languages, Ruins, Monsters, Myths, Maps

Investigator

Search, Deduction, Perceptive, Seduce, Interrogate, Bribe, Coerce, Contacts, Sneak, Deception, Insight, Logic, Fisticuffs, Pistol

Miner

Tunnels, Labor, Strong, Pickaxe, Dim Light, Hold Breath, Ores, Resist Cold, Endure

Ghostblood

Fly, Possess, Insubstantial, Control Technology, Electrical, Dominate, Terrify, Sneak, Overload

Stoneblood

Harden, Make Heavy, Meld Into Stone, Petrify, Immovable, Mauler, Move Through Stone, Shape Rock, Tough

Voidblood

Invisibility, Vacuum, Make Weightless, Pass Through, Erase Mind, Counterspell, Disintegrate

Dreamblood

Sedate, Manipulate Dream, Enter Dream, Hallucination, Blind Fighting, Read Mind

Bloodhunter

Gather Information, Interrogate, Intimidate, Incognito, Recognize Blood, Reflexes, Authority, Firefights

Bold

Brave, Daring, Heroic, Rescue, Falling, Fire, Reckless, Explosions, Escapes, Outnumbered, Underdog

Note: when you buy a new trait, you don't start with any tags. you need to buy them with advances.

✠ NEW KEYS & SECRETS ✠

The Key of the Traveler

You love exploring new places and meeting new people. Hit your key when you share an interesting detail about a person, place, or thing or when you go somewhere exciting and new.

BUYOFF: Pass up the opportunity to see something new.

The Key of the Broker

You like to make deals and trade favors. Hit your key when you bargain, make a new contact, or exchange a favor.

BUYOFF: Cut yourself off from your network of contacts.

The Key of the Tinkerer

You just can't leave it alone. Hit your key when you modify, improve, repair, or patch some tech.

BUYOFF: Pass up the opportunity to mess around with technology.

The Key of the Pirate

You pillage, raid, and terrorize the Wild Blue. Hit your key when you impress someone with your piratical nature or do something to add to your reputation.

BUYOFF: Turn over a new leaf and go straight.

The Key of the Vow

You have a vow of personal behavior that you have sworn not to break. Hit your key when your vow significantly impacts your decisions.

BUYOFF: Break your vow.

The Secret of the True Course

You know how to navigate the Remnants. **REQUIRES:** You need to learn the navigation codes from someone who has the secret.

The Secret of the Explorer

You've been all over the Blue, seen a lot of strange things. Once per session, you can re-roll a failure when you're dealing with local customs or strange places. **REQUIRES:** You've traveled from one side of the Blue to the other.

The Secret of the Sky Song

You know how to call sky squid and can attempt to communicate with them when they appear. **REQUIRES:** You've trained with a master of the Sky Song or have been dream-linked to a sky squid.

The Secret of the Shootist

You're deadly with a firearm (or two). Once per session, you can re-roll a failure when you're shooting. **REQUIRES:** You've been in a lot of gunfights or are learning from someone who has.

The Secret of Experience

Once per session, you can use tags from more than one trait when you make a roll. **REQUIRES:** Experience in a wide variety of dangerous situations.