

**”Onneksi olen Emma ja minä olen laiha kaunis nainen”:  
pronomnivariaatio koodinvaihdon keinona pelivideoissa**

**Kandidaatintutkielma  
Paula Garnett  
Suomen kieli  
Kieli- ja viestintätieteiden laitos, Jyväskylän yliopisto  
2017**

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen	Laitos – Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä – Author Paula Garnett	
Työn nimi – Title ”Onneksi olen Emma ja minä olen laiha kaunis nainen”: pronominivariaatio koodinvaihdon keinona pelivideoissa	
Oppiaine – Subject Suomen kieli	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2017	Sivumäärä – Number of pages 20 sivua
Tiivistelmä – Abstract <p>Tutkielmassa on pyritty selvittämään, millä persoonapronomineilla eräs suomalainen <i>Let's Play</i> -videoiden tekijä viittaa itseensä videoissaan ja kuinka nämä pronominit varioivat eli mitä eri variantteja (<i>mä, mie</i> ym.) niistä käytetään ja missä tilanteissa. Erityisesti on kiinnitetty huomiota yksikön 1. persoonan pronominin yleiskieliseen varianttiin <i>minä</i> ja sen käyttötapoihin. Diskurssintutkimuksen näkökulmasta on pohdittu, mitä pronominivalinnoilla tavoitellaan pelivideoissa. Aineistona on käytetty kolmea YouTubessa julkaistua pelivideota, jotka on litteroitu.</p> <p>Tutkielman aihe on ajankohtainen, koska pelivideot ovat viime vuosina saavuttaneet laajan suosion. Suomalaisia pelivideoita on tutkittu kuitenkin vielä hyvin niukasti; olemassa olevat tutkimukset ovat keskittyneet lähinnä englannin kielen käyttöön suomen lomassa. Pronominien varioinnista sen sijaan ollaan oltu Suomessa kiinnostuneita pitkään.</p> <p><i>Minä</i>-pronominin yleiskielistä varianttia käytettiin videoissa miltei yhtä paljon kuin puhekielistä varianttia, mikä on nykyään epätavallista puhekielessä. Syitä käytölle olivat esimerkiksi erilaisten fiktiivisten hahmojen rooliin eläytyminen ja niin sanotun selostajapersonan ottaminen videoiden alussa ja lopussa, toisin sanoen koodinvaihto. Lisäksi videoissa käytettiin itse viitatessa kerran yksikön 2. persoonan pronominia, jolla luotiin itseironista vaikutelmaa, ja joitakin kertoja monikon 1. persoonan pronominia. <i>Me</i>-pronominilla huomioitiin katsojia, otettiin heidät osallisiksi toimintaan ja mahdollisesti myös peiteltiin pelissä epäonnistumista.</p>	
Asiasanat – Keywords: persoonapronominit, variaatio, Let's Play -video, diskurssintutkimus, koodinvaihto	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	3
2.1	Diskurssintutkimus .....	3
2.2	Yksikön 1. persoonan pronominin tehtäviä.....	4
2.3	Yksikön 1. persoonan pronominin yleis- ja puhekielisen variantin vaihtelu .....	5
3	AINEISTO JA MENETELMÄT	7
4	ANALYYSI	9
4.1	Itseen viittaavien persoonapronominien esiintyminen ja variaatio .....	9
4.2	<i>Minä</i> -variantin käyttötavat .....	10
4.2.1	Hahmoon eläytyminen ja hahmona esiintyminen .....	10
4.2.2	Selostajarooli.....	11
4.3	Muut pronominit itseen viitatessa.....	14
4.3.1	Yksikön 2. persoonan pronomini .....	14
4.3.2	Monikon 1. persoonan pronomini .....	14
5	PÄÄTÄNTÖ	17
	LÄHTEET	19

# 1 JOHDANTO

Tutkielmani aiheena ovat eri persoonapronominit, joilla eräs suomalainen YouTube-käyttäjä viittaa itseensä pelivideoissaan, sekä näiden pronomiinien variointi. Pelivideoilla tarkoitan tässä sellaisia YouTube-videopalveluun ladattuja *Let's Play* (LP) -tyyppisiä videoita, joissa pelataan jotakin videopeliä ja selostetaan sekä kommentoidaan sitä samalla. Keskityn nimenomaan viihteellisiin pelivideoihin, joihin kuuluu erilaisia vitsejä ja erikoisefektejä, kuten käyttäjän oman materiaalin joukkoon muokattuja kuvia tai ääniraitoja tunnetuista internet-ilmiöistä. Pronomineista olen valinnut tarkastelun kohteeksi erityisesti yksikön ensimmäisen persoonan pronominin, jossa keskityn vielä eritoten *minä*-varianttiin. Koska esimerkiksi Helsingin puhekielessä yleiskielinen *minä*-variantti on nykyään harvinainen (Lappalainen 2006b: 276), oletukseni on, että videoissa käytetään eniten puhekielistä *mä*-varianttia. Siksi haluan eritoten tarkastella, milloin ja miksi niissä käytetään yleiskielistä varianttia. Pyrin ohella selvittämään, mikä funktio pronominivalinnoilla on ja millaisia rooleja videoissa otetaan niiden avulla. Tutkimuskysymyksiä ovat:

1. Mitä pronomineja pelivideoissa käytetään itseen viitatessa ja miten ne varioivat?
2. Mitä pronominivalinnoilla tavoitellaan pelivideoissa?

Pelivideoiden tutkiminen on ajankohtaista, koska ne ovat nykyisin suosittuja ainakin nuorten ja nuorten aikuisten keskuudessa. Suosittujen ”pelitubettajien” eli pelivideoiden tekijöiden YouTube-kanavalla voi olla kymmeniä, jopa satoja tuhansia tilaajia eli seuraajia, jotka saavat ilmoituksen uusista videoista. Pelaaminen on YouTuben suosituimpien kategorioiden joukossa, ja pääosin *Let's Play* -videoita tuottavan PewDiePien kanava on eniten tilattu yksittäisen henkilön YouTube-kanava (VidStatsX 2017). Aihevalintaan on vaikuttanut myös oma kiinnostukseni pelivideoita kohtaan. Olen harrastanut pelaamista pienimuotoisesti lapsesta lähtien, ja tähän on luonnollisesti liittynyt myös kavereiden pelaamisen katselua, kun pelaamisvuoroa on vaihdettu esimerkiksi liian pelottavan tai haastavan kohdan vuoksi. Hiukan samaan tapaan LP-videoiden katsominen mahdollistaa pelien kokemisen silloinkin, kun ne eivät sovi itselle pelattavaksi syystä tai toisesta.

*Let's Play* -formaatti sai alkunsa keskustelupalstoilta, joilla pelaajat julkaisivat pelaamisestaan kuvia kommenttien kera. Ilmiöstä tuli niin suosittu, että LP-viestiketjuille perustettiin arkistosivu, *Let's Play Archive*, josta viestiketjut oli helppo löytää myöhemminkin. (Let's Play Archive 2017.) Sittenminn pelaaamista alettiin tallentaa myös videomuodossa, mikä

sai positiivisen vastaanoton ja innoitti katsojia kommunikoimaan pelaajien kanssa (Hale 2013: 4). Katsojien osallisuus on siis ollut alusta asti tärkeää pelivideoissa. Tämä varmasti asettaa tietynlaisen roolin selostajille ja vaikuttaa heidän kielenkäyttöön, mikä tekee sen tutkimisesta kiintoisaa.

Toistaiseksi suomalaisia pelivideoita on tutkittu tiettävästi vielä suhteellisen vähän, ja painotus näyttää pitkälti olleen englannin ja suomen vaihtelun sekä anglismien käytön tutkimisessa; tätä on tarkastellut esimerkiksi Essi Myllärinen (2014) pro gradussaan ”Mä koitan olla kutsumatta niitä infectedeiks koska anglismi”: code-switching in Finnish online gaming videos. Kuten Myllärinen (mts. 4) mainitsee tutkimuksessaan, *Let's Play* -videot ovat vielä tuore ilmiö ja toistaiseksi pelaamisen aikana käytettyä kieltä on tutkittu Suomessa lähinnä reaaliaikaisissa tilanteissa, joissa on useampia, toistensa kanssa kommunikoivia osallistujia. Pronominien variointia ylipäätään on sen sijaan tutkittu melko paljon. Esimerkiksi Milja Ahtosalo (2012) on tutkinut yksikön 1. persoonan variaatiota pro gradussaan ”Minän monet muodot – yksikön 1. persoonan pronominin variaatio neljän suomi toisena kielenä -opettajan puheessa”, samoin Liisa Raevaara (2015) artikkelissaan ”Hyvä päivä olla minä, mä ja meitsi – minän vaihtelevat asemat ja identiteetit helsinkiläisnuorten puheessa”. Lisäksi Hanna Lappalainen (2006b) on tutkinut yksikön 1. ja 2. persoonan variaatiota artikkelissaan ”Kelan asiointikeskustelut Helsingin puhekielen variaation kuvastajina – Esimerkkinä yksikön 1. ja 2. persoonan persoonapronominien käyttö”. Tavoitteenani onkin yhdistää pronominivariaatiosta tehtyä tutkimusta niukasti tutkittuun aineistoon ja kenties löytää uusia näkökulmia pelivideoissa käytettyyn kieleen.

## 2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

### 2.1 Diskurssintutkimus

Keskeisenä teoreettisena taustana tutkielmassani on diskurssintutkimus. Diskurssintutkimuksen mukaan kielen suhde maailmaan on kaksijakoinen: kieltä muokataan kulloiseenkin yhteyteen sopivaksi, mutta toisaalta kielen avulla myös luodaan näitä samoja tilanteita. Kielenkäyttö tietyissä tilanteissa noudattaa usein totuttuja, kulttuurissa opittuja rutiineja, mutta toisaalta kielivalinnoilla on aktiivinen rooli tilanteiden rakentamisessa. *Let's Play* -videon tekijä saattaa siis noudattaa muiden tekijöiden mallia kielivalinnoissaan, mutta samalla hän myös rakentaa näillä valinnoilla LP-tilannetta. Näin ollen on vaikea määrittellä, kumpi on ensisijainen: tilanne vai kielenkäyttö. (Gee 1999: 11.)

*Diskursseilla* tarkoitetaan Geen (1999: 17) mukaan tietynlaisia tapoja esimerkiksi ajatella, käyttäytyä ja käyttää kieltä tietyissä yhteyksissä, ja näiden tapojen avulla itsensä voi määrittellä kuuluvaksi johonkin sosiaaliseen ryhmään. Diskursseihin siis liittyy muutakin kuin pelkkää kielenkäyttöä: ne ovat paikan ja toiminnan yhdistelmiä, joita muut voivat tunnistaa. (Mts. 18.) Pelivideoille tämän paikan tarjoaa tavallisesti YouTube, ja *Let's Play* -videon tekijältä odotetaan yleensä tietynlaista toimintaa: pelin tapahtumiin reagoitua ja niiden kommentointia, joka on erilaista verrattuna vaikkapa arvosteluiksi tarkoitettuihin tai opastaviin pelivideoihin, joiden sävyn voi otaksua olevan vähemmän henkilökohtainen.

Pelivideoissa käytetään omaa sanastoa, joka luonnollisesti liittyy pelaamiseen ja videopeleissä esiintyvään terminologiaan. Katsojien oletetaan yleensä tunnevan videoissa oleva sanasto. Lisäksi LP-videoiden tarkoituksena on yleensä olla rentoa vapaa-ajan vietettä, eikä niissä käytetyn kielen tarvitse olla kovinkaan korrektia, vaan siihen usein sisältyy esimerkiksi kiroilua. Kyse on Geen (1999: 25) kuvaamasta sosiaalisesta kielestä. Sosiaalisia kieliä vaihdellaan tilanteesta ja muista osapuolista riippuen: videoiden tekijät siis luultavasti käyttävät vaikkapa työpaikalla erilaista kieltä kuin videoissaan (mts. 27).

Kulttuuriset mallit rakentuvat yhteisöissä ja ohjaavat sanojen tilanteista merkitystä, joka muodostuu ihmisten yhteisestä sopimuksesta. Yhdessä sosiaalinen ryhmä rakentaa tietyn alan tiedosta kokonaisuuden, vaikka yksittäisillä henkilöillä olisikin vain osasia tiedosta. (Gee 1999: 80–81.) YouTuben *Let's Play* -videoiden tuottaja- ja katsojayhteisöissäkin on luonnollisesti omat merkityksensä ja toimintatapansa, kuten pelimaailmasta poimitun erikoistermistön käyttö.

Myös tiettyjen pronominivarianttien valinnalla lienee siis jokin tarkoitus videoita tuotettaessa, ja tästä syystä diskurssianalyysi sopii hyvin työvälineeksi omaan tutkimukseeni.

Gee (1999: 93) kehottaa diskurssianalyysiä tehtäessä pohtimaan muun muassa identiteettiä ja suhteiden rakentamiseen liittyviä kysymyksiä, kuten sitä, minkälaisiksi tilanteessa olevat roolit muovautuvat. Tämä on hyvin olennaista tutkittaessa internetissä julkaistuja pelivideoita, joihin välttämättä muodostuu jonkinlainen tekijä–katsoja-asetelma.

## 2.2 Yksikön 1. persoonan pronominin tehtäviä

Vuorovaikutuksessa on keskeistä tuoda esiin persoona, sillä persoonien avulla muodostetaan ja pidetään yllä osapuolten välisiä suhteita. Suomen kielessä tähän on runsaasti vaihtoehtoja, mutta tavallisimmin persoonan ilmentäminen tapahtuu persoonapronominien avulla. (Mauranen & Tiittula 2005: 35.) Tarkastelen tutkimuksessani erityisesti yksikön 1. persoonan pronominia, joten selvitän seuraavaksi sen käyttötarkoituksia.

Muiden pronominiin tavoin yksikön 1. persoonan pronomini on deiktinen kielen osa, eli se vaatii ympärilleen kontekstin voidakseen tulla ymmärretyksi oikein. Tässä tapauksessa kontekstiin kuuluvat tilanteeseen osallistujat, heidän sijaintinsa ja viestintätilanteen aika. (Fillmore 1992: 59.) Helasvuon (2008: 187) mukaan yksikön 1. persoonan pronominin selvin tehtävä on merkitä puhuja. Pronomit ovat siis muuntujia: se, johon pronominilla viitataan, riippuu puhetilanteeseen osallistuvista henkilöistä (Helasvuo 2008: 188). LP-videoissa selostajan rooli on tärkeä, ja yksikön 1. persoonan pronominia käytetään niissä varsin paljon silloin, kun kuvataan omaa toimintaa tai pelin herättämiä ajatuksia ja tunteita.

*Minä*-pronominin vastakappale on yksikön 1. persoonan pronomini *sinä*; jos *minä* on puhuja, on *sinä* silloin vastaanottaja (Helasvuo 2008: 188). Pelivideoiden näkökulmasta tämän suhteen tarkastelu on kiinnostavaa, koska tarkastelemani tyyppisissä videoissa selostajan lisäksi tilanteeseen osallistuvat henkilöt ovat jossakin muussa paikassa kuuntelemassa ja katsomassa, eivätkä he edes aina näe selostajan kasvoja. Lisäksi videoissa näytetään esiintyvän *minä*-pronominia käyttämällä muinakin henkilöinä kuin omana itsenä, kuten myöhemmin osoitan.

Helasvuon (2008: 188) mukaan *minän* viittaussuhteita on pidetty selkeinä, mutta hän vastustaa tätä näkemystä. Artikkelissaan hän toteaa, että pronominia voi käyttää myös avoimesti, viittaamassa puhujan sijasta kehen tahansa. Esimerkiksi konditionaalien käyttö *minä*-

pronominin yhteydessä voi luoda mahdollisuuden tulkita viittaus avoimeksi, tosin kokonaisuus on yksittäisiä kielenpiirteitä tärkeämpi. (Mts. 199–200.)

Maurasen & Tiittulan (2005: 46) mukaan *minä*-pronominilla voimistetaan itsen viittaamista. *Minä* myös asettaa rajan tai luo kontrastia puhujan ja toisen henkilön tai ryhmän välille. Sitä siis käytetään esimerkiksi korostamaan puhujan ja vastaanottajan välisiä eroja toiminnassa. Maurasen & Tiittulan päätelmät perustuvat kaunokirjallisiin aineistoihin, mutta yksikön 1. persoonan pronomini esiintyi niissä usein repliikeissä, joiden voi olettaa jäljittelevän tosielämän kielenkäyttötilanteita. (Mts. 47.) Otaksun, että pelivideoissa tällaista korostamista tapahtuu erityisesti silloin, kun pelaaja suuntaa puheensa pelissä oleville hahmoille.

Yksi Maurasen & Tiittulan (2005: 46–47) havaitsemista *minä*-pronominin käyttötavoista oli myös eräänlainen julistus: henkilökohtaisista periaatteista tai piirteistä kertominen. Tällaisissa yhteyksissä verbi oli usein kielteinen. Tällainen julistus voisikin olla esimerkiksi: *Minä en kyllä syö lihaa.*

### **2.3 Yksikön 1. persoonan pronominin yleis- ja puhekielisen variantin vaihtelu**

Koska yksikön 1. persoonan pronominin vaihtelu on keskeinen tarkastelun kohde tutkimuksessani, esittelen tässä joitakin aikaisemmista tutkimuksista saatuja tuloksia ja näkemyksiä.

Pronominien variaatiota tutkittaessa on usein käytetty sosiolingvististä variaationtutkimusta ja/tai keskusteluanalyysiä (esim. Lappalainen 2006b: 278). Nämä lähestymistavat eivät kuitenkaan tunnu sopivilta omaan tutkimukseeni: variaationtutkimus lähinnä tutkimani pelaajan tarkempien taustatietojen puuttumisen vuoksi ja keskusteluanalyysi taas siitä syystä, että valitsemissani videoissa on vain yksi selostaja.

Hanna Lappalainen (2006b) on tutkinut yksikön 1. ja 2. persoonan variaatiota Kelan asiointikeskusteluissa. Sekä asiakkailta että virkailijoilla nominatiivinen *mä*-variantti oli huomattavasti yleisempi, sillä sen osuus oli 92–100 prosenttia käytetyistä yksikön 1. persoonan pronomineista. On syytä ottaa huomioon, että aineisto kerättiin nimenomaan Helsingistä, ja muualla Suomessa tilanne voi olla hiukan erilainen; esimerkiksi Pohjois-Savon murteeseen *minä*-variantti vielä kuuluu. Silloin kun helsinkiläiset kuitenkin käyttivät *minä*-varianttia, he erottivat sillä itsensä muista henkilöistä: esimerkiksi eräs mies korjasi väärinymmärryksen



kieltämällä ensin vaimonsa tehneen tulkkaustyötä ja korosti sitten *minä itse* -ilmaisulla olevansa se, joka oli kyseistä työtä tehnyt. Eräs asiakas myös käytti *minä*-sanaa ilmeisesti korrektiutta hakien. (Mts. 285–288.)

Raevaaran (2015: 177) mukaan pronominivarianttien vaihtelussa on usein kyse asennonvaihdosta, jossa sekä asennoituminen että näkökulma vaihtuvat. Raevaaran tutkimuksessa helsinkiläisnuoret käyttivät joskus *minä*-varianttia oman paikan merkitsemiseen parhaillaan käynnissä olevassa toiminnassa, esimerkiksi kiistelystä siitä, kenen vuoro oli seuraavaksi pelata biljardia. He myös valitsivat *minä*-variantin eläytyessään rooliin leikinomaisissa tilanteissa, kuten esittäessään haastattelijaa ja haastateltavaa nauhurilla leikkiessään. (Mts. 184–185.)

Myös Lappalainen (2004: 303) mainitsee erilaiset roolit keskeisenä tekijänä kielimuodon valinnassa. Myös hän käyttää tässä yhteydessä termiä *asennonvaihto* tai *koodinvaihto* ja viittaa tällä siihen, että puhuja hakee uuden näkökulman tai roolin vuorovaikutustilanteeseen muuttamalla kielenkäyttöään. Esimerkiksi yleiskielisempään ilmaisuun vaihtamalla saatettiin Lappalaisen aineistossa siirtyä keskustelun osallistujasta juontajan rooliin.

### 3 AINEISTO JA MENETELMÄT

Aineistona käytän kolmea *Let's Play* -videota samalta YouTube-käyttäjältä. Videot on ladattu YouTubeen 1.9.2015, 10.12.2015 ja 11.6.2016. Käyttäjä on ilmeisesti *livestreamannut* eli kuvannut pelaamistaan reaaliajassa yleisön nähden, ennen kuin videomateriaali on editoitu ja ladattu YouTube-kanavalle. Tässä mielessä videot eroavat hieman tyypillisimmästä LP-videon muodosta, jossa materiaalia ei ole juurikaan leikattu tai muuten editoitu (de Rikj 2016: 10). Kahdessa videossa käyttäjä pelaa tasohyppelygenreen kuuluvia pelejä: ensimmäisessä (kesto 6:23) peliä nimeltä *Crash Bandicoot 3* ja toisessa (kesto 5:53) peliä nimeltä *Spyro 2: Ripto's Rage*. Tasohyppelypeleissä pelihahmolla liikutaan tyypillisesti hyppimällä erilaisilta tasoilta, esimerkiksi kielekkeiltä, toisille. Tasoja on usein vaikea saavuttaa niiden etäisyyden tai liikkumisen takia, minkä lisäksi niillä saattaa olla vihollisia tai ansoja. (Greenslade 2007.) Kolmannessa videossa (kesto 4:56) käyttäjä pelaa *Amnesia: The Dark Descent* -nimistä selviytymiskauhupeliä. Selviytymiskauhugenressä yritetään nimen mukaisesti selviytyä välttämällä pelissä olevia hirviöitä ja ratkomalla pulmatehtäviä (Sterling 2008). *Crash*- ja *Spyro*-videot ovat kumpikin *Let's Play* -videosarjan ensimmäisiä osia eli niissä aloitetaan pelin pelaaminen aivan alusta. *Amnesia*-videossa taas ei ole mitään mainintaa läpipelaamisen vaiheesta, mutta ilmeisesti käyttäjä jatkaa siinä aiemmin aloitettua pelaamista. Nämä kolme videota valikoituivat kaikista käyttäjän videoiden joukosta tutkielmani aineistoksi, koska niissä esiintyy mielestäni erityisen kiinnostavaa ja runsasta yksikön 1. persoonan pronominin variaatiota. Käytän videoista esimerkkien yhteydessä yllä esiintyneitä lyhenteitä *Crash*, *Spyro* ja *Amnesia* kussakin pelattavan videopelin mukaan.

Tutkiamani pelitubettaja on Ulttis, arviolta hieman alle 30-vuotias suomalainen mies. Hänen puheessaan ei näytä esiintyvän mitään selkeitä murrepiirteitä. Hänen selostustyyliilleen on ominaista melko runsas kiroilu ja rämäkkä, kimeä nauru. Selostuksen laatu vaihtelee hieman eri genreä edustavia pelejä pelattaessa: hän korottaa ääntään ja huutaa useammin kauhupelivideossa verrattuna tasohyppelypelivideoihin. Tämä johtunee paitsi luontaisesta reaktiosta pelottaviin tapahtumiin myös siitä, että peligenret ohjaavat pelaajaa omaksumaan tietynlaisen pelaajaroolin, jotta tämä vastaisi pelintekijän mielessä ollutta ihanteellista pelaajaa juuri sille pelille (Fencott, Clay, Lockyer & Massey 2012: 17).

Käytän pääanalyysimenetelmänäni diskurssintutkimusta. Analyysiä varten litteroin valitsemani videot kokonaisuudessaan, minkä jälkeen erittelin yksikön 1. persoonan

pronominesiiintymät. Litterointitarkkuus on valittu diskurssintutkimuksen periaatteiden mukaisesti huomioimalla tämän tutkimuksen tavoitteet (Gee 1999: 97): keskityn lähinnä pronomineihin, joten kaikkein yksityiskohtaisimpia puheen piirteitä ei ole tarpeen ottaa mukaan, vaikka olenkin kiinnittänyt hiukan huomiota esimerkiksi äänensävyyn. *Minä*-pronominin lisäksi etsin aineistosta muita persoonapronomineja, joita pelaaja käyttää itseensä viitatessaan: näitä ovat yksikön 2. persoonan ja monikon 1. persoonan pronomini. Geen (1999: 96) mukaan aineistoa voi lähestyä diskurssintutkimuksessakin monella tavalla. Omassa tutkimuksessani olen litteroitua puhetta analysoidessani huomionut kontekstin, jossa puhe on esiintynyt, ja päätellyt sen perusteella pronomien tilannekohtaisia viittaussuhteita. Olen pohtinut, minkälaista sosiaalista toimintaa tai minkälaisia sosiaalisia identiteettejä rakentuu kussakin pelaajaan viittaavan persoonapronominin sisältävässä lausumassa. Lisäksi olen pyrkinyt löytämään lausumista myös muita kielellisiä piirteitä, jotka osallistuvat kyseisen toiminnan tai identiteettien muodostumiseen. (Gee 1999: 97.)

Toisena metodina tutkimuksessani on sisällönanalyysi, jonka avulla on tarkoitus kuvata aineistoa yleisesti ja tiivistetysti (Tuomi & Sarajärvi 2009: 103). Olen käyttänyt sisällönanalyysiä lähinnä olennaisten persoonapronominesiiintymien järjestelyyn: pyrin lajittelemaan pelaajaan viittaavat persoonapronomininit luokkiin siten, että ensin kokoan kaikki saman pronominin sisältävät lausumat omaksi ryhmäkseen. Tämän jälkeen lajittelen kunkin pronominin mahdollisuuksien mukaan tarkempiin luokkiin siten, että etsin pronominin samankaltaisia käyttötapoja ja muodostan niistä ryhmiä. (Mts. 101–102; 103). Sisällönanalyysin ongelmana voi pitää sitä, että tutkijan omat tulkinnat saattavat joskus jäädä aineistoa kuvatessa taka-alalle (mts. 103). Muun muassa tätä välttääkseni olen valinnut kaksi toisiaan täydentävää analyysimenetelmää, joiden avulla toivon saavani tietoa sekä siitä, *miten* persoonapronomininit aineistossa varioivat, että *miksi* ne varioivat juuri sillä tavoin.

## 4 ANALYYSI

### 4.1 Itseen viittaavien persoonapronominien esiintyminen ja variaatio

Tässä luvussa käsittelen hieman eri pronominivarianttien esiintymistä aineistossa, minkä jälkeen siirryn esittelemään siitä löytyviä keskeisimpiä yleiskielisen *minä*-variantin käyttötapoja ja ohella syitä sen ja puhekielisen *mä*-variantin vaihtelulle. Lopuksi tarkastelen muita pronomineja, joilla pelaaja viittaa itseensä videoissa.

Kaikkiaan yksikön 1. persoonan pronomineja esiintyy aineistossa 106. Näistä 57 (54 %) edustaa *mä*-varianttia ja 49 (46 %) *minä*-varianttia; pelaaja siis käyttää näitä kahta varianttia lähes yhtä paljon ainakin näissä kolmessa videossa. Tämä on yllättävää ottaen huomioon, että puhekielinen variantti on eritoten pääkaupunkiseudulla pitkälti syrjäyttänyt yleiskielisen variantin (Lappalainen 2006b: 276). Muita *minä*-pronominin mahdollisia varianteja ovat esimerkiksi *mie* ja *mää* (Mauranen & Tiittula 2005: 35). Näiden lisäksi itseen viitatessa voidaan käyttää muun muassa yksikön 3. persoonan muotoista *meitsi*-sanaa (Raevaara 2015: 180). Mitään näistä ei kuitenkaan esiinny aineistossani. Sitä vastoin pelaaja viittaa muutaman kerran itseensä *sinä*- ja *me*-pronominilla.

Pronominien ja niiden varianttien esiintymistä laskiessani olen ottanut mukaan kaikki taivutusmuodot sekä samassa lausumassa esiintyneet pronominin toistot. Yleisesti ottaen näyttäisi siltä, että pelaaja käyttää ainakin videoiden alussa ja lopussa yleiskielistä varianttia *minä*. Näihin tilanteisiin liittyy tietoinen katsojien puhuttelu ja oman paikan ottaminen videon selostajana. Sen sijaan videon edetessä pelaaja usein ikään kuin rentoutuu tilanteeseen, unohtaa selostajaroolin ja siirtyy *mä*-varianttiin. Sama pätee spontaaneihin ja nopeisiin tilanteisiin, joissa *minän* asettaminen esille ei ole olennaista.

Koska videot on leikattu pidemmästä materiaalista, on vaikea sanoa, onko yleis- ja puhekielisen variantin suhde samanlainen läpi koko pelaamistilanteen. *Crash*- ja *Spyro*-videoissa *minä*- ja *mä*-variantin määrä on suunnilleen sama, mutta *Amnesia*-videossa puhekielinen muoto näyttää olevan yleisempi. Tämä voi selittyä sillä, että kauhupeliä käsittelevä *Amnesia*-video sisältää paljon spontaaneja, yllättyneitä tai turhautuneita reaktioita, joissa pelaaja yleensä käyttää *mä*-varianttia. Kahdessa muussa videossa sen sijaan selostus on rauhallisempaa ja sisältää enemmän katsojien puhuttelua ja pelin tai tilanteen selittämistä. Toisaalta YouTube-koosteisiin on luultavasti valittu pelaajan mielestä parhaat ja hauskimmat

kohdat livestreamista, joten on mahdollista, että esimerkiksi yleiskielistä *minä*-varianttia on käytetty erityisesti humoristisiksi tarkoitetuissa tilanteissa, joissa pelaaja esimerkiksi imitoi pilkkaavasti pelihahmoja, ja siksi *minä*-variantin suhde puhekieliseen *mä*-varianttiin on niin suuri.

## 4.2 *Minä*-variantin käyttötavat

### 4.2.1 Hahmoon eläytyminen ja hahmona esiintyminen

Pelaaja esiintyy usein erilaisina fiktiivisinä hahmoina, kun hän käyttää yleiskielistä *minä*-varianttia. Hahmot voivat kuulua parhaillaan pelattavana olevaan peliin tai toisinaan myös sen ulkopuolelle. Esimerkissä 1 pelaaja puhuu kuin olisi yksi *Amnesia*-pelin pelattavista hahmoista, tyttö nimeltä Emma. Pelaaja on juuri onnistunut ahtautumaan pelissä tapahtuneen toimintavirheen ansiosta pieneen tilaan paetessaan hirviötä. Roolissa olemisen vaikutelmaa vahvistaa se, että pelaaja ilmaisee tyytyväisyytensä siihen, että hän on juuri Emma – eikä esimerkiksi itsensä. Ilmoittaessaan olevansa Emma pelaaja ei käytä pronominisubjektia; sen sijaan *minä* tuodaan esille kuvatessa hahmon fyysisiä ominaisuuksia, jotka mielletään roolissa oltaessa omiksi. Pronominisubjektin puuttuminen on yleisempää kirjoitetussa kielessä kuin puhekielessä (Lappalainen 2006a: 38), joten sen poisjätö esimerkiksi viittaa niin ikään fiktiivisen teoksen hahmoon eläytymiseen. Roolin ottamisen syy on luultavasti pelin maailmaan eläytyminen; myös Myllärinen (2015: 62) havaitsi erään pelaajan kielenkäytön muuttuvan, kun tämä eläytyi pelattavana olevaan hahmoon.

#### Esimerkki 1 (Amnesia)

he he (.) lucky me (.) onneksi tämä peli bugas ja **minä** ↑ mahduinki tänne (0.3) onneksi olen emma ja **minä** olen ↑ laiha kaunis nainen

Esimerkissä 2 pelaaja näkee käytävän päässä hirviön ja yllättyy. Hän puhuu hirviölle paetessaan sitä huoneeseen, jossa on pöydällä kukkia. Videosta ei selviä tarkalleen, onko pelaajan tarkoituskin etsiä kukat vai sattuuiko hän vain kiinnittämään niihin huomiota tilanteessa. Joka tapauksessa kukista tulee hänelle ilmeisesti mieleen Hemuli, *Muumilaakson tarinoista* tuttu hahmo, joka kasvitieteilijänä pitää kukkien keräämisestä. Ilmoittaessaan olevansa Hemuli pelaaja vaihtaa *mä*-variantista *minä*-varianttiin. Pronominivariantin vaihto tapahtuu siis miellelyhtymän syntyessä: pelaaja itse (*mä*) tuli etsimään kukkia, mutta huomattaessaan yhteisen piirteen itsensä ja Hemulin välillä hän vaihtaa yleiskieliseen varianttiin, jota kyseinen hahmokin

käyttää puheessaan animaatiosarjassa. Myös tässä esimerkissä fiktiivisen hahmon ominaisuus, kasviharrastus, liitetään itseen.

**Esimerkki 2** (Amnesia)

MITÄ VITTUA (.) ↑ mistä vitusta sä ilmestyit (.) **mä** vaan tulin etsimään kivoja kukkia >koska **minä** olen< HEMULI

Tavallisesti yleiskielisen pronomivariantin ympärillä on yleiskielisiä muotoja myös muista sanoista. Esimerkissä 3 pelaaja kommentoi Moneybags-nimistä pelihahmoa, joka pyytää Spyro-hahmolta rahaa palveluksiaan vastaan lukuisia kertoja pelin aikana. Kommentoinnin jälkeen pelaaja esiintyy pilkkaavasti Moneybagsin roolissa käyttäen *minä*-varianttia. Tämän yhteydessä pelaaja myös käyttää muotoja *nimeni* ja *sinunkin rahapussisi* eikä puhekielelle tyypillisempiä muotoja *mun nimi* ja *sunkin rahapussin*.

**Esimerkki 3** (Spyro)

tää on hyvä ku täl ei oo ees oikeeta nimee (.) nimeni on öö (0.7) rahapussimies koska **minä** tyhjennän sinunkin rahapussisi

Aineistosta käy siis ilmi, että fiktiiviset henkilöt liitetään kirjoitettuun kieleen, ja luultavasti siksi pelaaja käyttää niiden rooliin eläytyessään paitsi yleiskielistä yksikön 1. persoonan pronomivarianttia myös muita yleiskielisiä muotoja, kuten possessiivisuffikseja ja loppuheitottomia sanoja. Tämä luo vaikutelman esimerkiksi lastenkirjoissa käytetyn kirjoitetun kielen tai lastenohjelmissa puhutun huolitellun yleiskielen imitoimisesta.

Kirjoitetun tai ylikorrektin kielen imitointi liittyy joskus myös pelaajan tilanteessa keksimiin, nimettömiin fiktiivisiin henkilöihin. Esimerkissä 4 pelaaja lukee pelissä erään hahmon päiväkirjaa, jossa tämä ilmoittaa varastaneensa ja piilottaneensa avaimen. Tämän jälkeen pelaaja esittää ironisesti henkilöä, joka voisi olla kuka tahansa perinteiseen, ehkäpä lapsille ominaiseen tapaan päiväkirjaa kirjoittava ihminen, ja käyttää *minä*-varianttia sekä muita yleiskielisiä muotoja. Hän esittää hahmon ”lainauksen” tekopirteällä äänellä osoittaakseen sen sisällön naurettavuuden ja epäuskottavuuden (vrt. Lappalainen 2004: 310).

**Esimerkki 4** (Amnesia)

vittu kelatkaa jos joku oikees elämässäki niinku (.) @rakas päiväkirja (.) tänään **minä** MURHASIN IHMISEN (1.0) >tämä on< (.) SALAISUUS@

## 4.2.2 Selostajarooli

Katsojien tervehtiminen *Let's Play* -videon alussa ja hyvästely lopussa vaikuttaa olevan tyypillinen tapa johdatella heitä läpi videon (ks. esim. Myllärinen 2014: 27), ja näin tapahtuu myös omassa aineistossani. Tutkimani pelaaja käyttää *minä*-varianttia melko johdonmukaisesti videoiden alussa ja lopussa esitellessään itsensä ja selittäessään, mitä aikoo tehdä. Oman nimimerkinsä mainitessaan hän näyttää aina käyttävän juuri yleiskielistä varianttia. Vaikuttaa siis siltä, että hän ottaa näissä tilanteissa tietoisesti selostajapersoonan, joka on *minä* eikä *mä*. Esimerkit 5 ja 6 ovat *Spyro*-videon alusta ja lopusta.

**Esimerkki 5** (*Spyro*)

**minä** olen Ulttis (0.3) tämä on Spyro kaksi (0.6) Riptonin (0.5) @RAGE@

**Esimerkki 6** (*Spyro*)

mut ei siinä mitään (.) **minä** olin Ulttis (.) tämä oli Spyro (.) kiitos että katoitte (0.3) s' on moi moi

*Crash*-videon alussa pelaaja käyttää noin minuutin perustellessaan läpipelaamisen aloittamista katsojille. Esimerkit 7 ja 8 ovat *Crash*-videon alkupuolelta ja lopusta, ja niissä pelaaja käyttää jälleen nimimerkinsä yhteydessä *minä*-varianttia. Sen lisäksi *minä* liittyy esimerkeissä pelitermistöön, kuten tallentamiseen. *Minä*-variantin käyttö saattaa siis ainakin tutkimallani pelaajalla yhdistyä pelaajayhteisön sosiaaliseen kieleen ja pelaamiskeskusteluun (ks. Gee 1999: 17, 25).

**Esimerkki 7** (*Crash*)

joten **minä** Ulttis kakstuhatta viisitoista näin humalamaisessa (.) no pienessä humala- ((sössöttää) höppelömaisessä tilassa niin ajattelin tota noin niin (0.6) >niin niin niin< he he (.) alottaa tällönsä (0.3) tämän (1.0) kivan läpipeluun

**Esimerkki 8** (*Crash*)

lopetetaan tämä ensimmäinen jakso vaikka sitten tähän näin **minä** olin Ulttis (0.4) tämä oli (0.6) Crash Bandicoot (.) ööm (.) let's play läpipeluu ensimmäinen ↑osa (0.8) me näemme taas sitten seuraavassa jaksossa kiitos että katoitte (.) ja **minä** lähdän tässä nytten tallentamaan (2.0) ((tyrskähtää))

Näihin tilanteisiin liittyy usein myös katsojien huomiointi joko mainitsemalla heidät kolmannessa persoonassa (esimerkki 9) tai puhuttelemalla heitä suoraan monikon 2. persoonaa käyttäen (esimerkki 10). Näissä esimerkeissä pelaaja myös käyttää *minä*-sanaa genetiivissä viitatessaan omaan YouTube-pelikanavaansa tai ylipäätään yleisölle näytettävään pelaamiseensa.

**Esimerkki 9** (*Crash*)

ELIKKÄS JOO (0.7) jotkut saattavat muistaa tämän **minun** Crash Bandicoot kakkos läpipeluun vuodelta kakstuhatta kakstoista

**Esimerkki 10** (*Crash*)

ihan teitä katsojia (.) näin (.) päätin ajatella että teilläkin olis jotakin (0.6) katseltavaa **minun** YouTube-kana- You- ((sössöttää)) (0.5) vittu mitä **mä** selitän taas **emmä** tiää

Raevaara (2015: 177–178) havaitsi tutkimuksessaan nuorten vaihtelevan *mä*- ja *meitsi*-sanojen välillä pelaamistilanteessa. *Meitsi*-sana valittiin, kun haluttiin kohdistaa muiden huomio ruudulle, erityisesti silloin kun pelissä pärjättiin. *Mä*-sanalla taas tehtiin huomioita omasta epäonnistumisesta. Vaikka tutkimani pelaaja ei käytä *meitsi*-sanaa, hän näyttää toisinaan vaihtavan *mä*-varianttiin *minä*-variantin käytön jälkeen samankaltaisista syistä. Yllä esitetystä esimerkissä 10 pelaaja rikkoo asiallisen selostajaroolin vaihtamalla *mä*-varianttiin omasta sanallisesta haparoinnistaan turhautuneena ja ihmettelee omaa toimintaansa. Esimerkissä 11 pelaaja alkaa esitellä itseään ja tilanteen tarkoitusta *minä*-varianttia käyttäen, mutta hämmentyy oman äänensä voimakkuudesta ja vaihtaa hetkellisesti *mä*-varianttiin kommentoidakseen tätä; hän ikään kuin ihmettelee, miksi selostajapersoona (*minä*) puhuu niin voimakkaalla äänellä.

**Esimerkki 11** (Crash)

((kailottaa)) hei vaan taas kaikille (.) **minä** olen Ulttis **mä** en tiä minkä hemmetin takia **minä** huutelen tässä näin keskellä (.) öö (1.1) iltapäivää (0.7) ehkä syy taitaa olla tämä ((videoon ilmestyy kuva kädestä avaamassa oluttölkkiä))

Pronominivariantin vaihdolla myös tehdään ero henkilökohtaisen elämän ja selostajaroolin välillä, kuten esimerkissä 12: *mulla* on flunssa, mutta *minulla* on jonkinlainen selostustila.

**Esimerkki 12** (Crash)

ku **mulla** on tällä hetkellä päällä tämmönen (0.3) flunssa joka on jatkunu nyttien noin (0.5) reilut kaksi viikkoa (1.4) se vähän niinku pahentaa tätä **minun** selostustilaani

René Glas (2015: 83–84) esittää kiinnostavan huomion pelivideon tekijän roolista. Hänen mukaansa *Let's Play* -videoille on tyypillistä pitää katsoja jatkuvasti tietoisena siitä, että tapahtumia kontrolloi juuri videon tekijä. Tämä ilmiö yhdistää LP-videot vanhoihin ”homunculus”-elokuviin, joissa esiintyy kamera kameran sisällä: elokuvissa kuvataan kameramiestä, joka puolestaan kuvaa jotakuta toista kohdetta. Tämä filmissä näkyvä kameramies ikään kuin edustaa katsojaa tunnetasolla tuottamalla katsojalta odotetut reaktiot eli toimimalla homunculuksena. (Glas 2015: 83; McMahan 2006: 2.) Glas (2015: 84) esittää myös, että suositut pelivideoiden tekijät luovat itsestään miltei fiktiivisen oloisen persoonan liioitelluilla reaktioilla omaan pelaamiseensa. Fiktiivisten roolien yhdistyminen yleiskieleen aineistossani viittaisi siihen, että *minä*-variantin käyttö voi olla osa tällaista fiktiivistä persoonaa. Tällä persoonalla on myös nimi: pelaajan itsestään käyttämä nimimerkki, jolla hän esiintyy YouTube-kanavallaan ja videoissaan.



### 4.3 Muut pronominit itseän viitatessa

#### 4.3.1 Yksikön 2. persoonan pronomini

Yhden kerran aineistossa pelaaja ottaa erään pelihahmon roolin ja puhuttelee itseään käyttäen *sinä*-pronominia. Esimerkissä 13 pelissä on meneillään välianimaatio eli elokuvamainen kohtaus, jossa pelihahmoa ei voi ohjata. Animaatiossa Cortex-niminen vihollinen puhuu pelin päähenkilölle Crashille ja toistaa tämän nimen kolme kertaa toruvasti. Pian tämän jälkeen pelaaja alkaa matkia Cortex-hahmoa: hän toistaa oman nimimerkinsä kolme kertaa ja kritisoi sitten omaa kyvyttömyyttään tehdä tiettytyyppisiä videoita. Tähän hän käyttää *sinä*-pronominia.

**Esimerkki 13** (Crash)

Ulttis Ulttis Ulttis **sinä** et vieläkään osaa tehdä mitään (.) mitään järkevää let's play videota tonne YouTuben puolelle eli joo

*Sinä*-pronominin käyttöä tässä tilanteessa voi pitää erikoisena, koska pelaaja on varmasti tietoinen katsojien läsnäolosta mutta päättää silti puhutella itseään heidän kuultensa. Esimerkissä onkin ehkä tarkoituksena pyrkiä eräänlaiseen epäsuoraan itsekritiikkiin tai ironiaan. Nykyiselle internethuumorille vaikuttaa olevan ominaista samastuttavuuden hakeminen ja omille heikkouksille nauraminen. Kenties pelaaja pyrkiikin itseään leikkisästi moittimalla viihdyttämään katsojia.

#### 4.3.2 Monikon 1. persoonan pronomini

Helasvuon (2008: 188) mukaan *me*-pronominin mahdolliset viittaukset ovat moninaisia, ja jää kuulijoiden tulkittavaksi, keihin kaikkiin pronominilla kulloinkin viitataan. Yleensä *me*-pronominilla viitataan puhujan lisäksi joihinkin muihin, onhan se monikollinen ilmaisu (mts. 188). Oman tulkintani mukaan pelaaja kuitenkin käyttää aineistossa 15 kertaa *me*-pronominia viittaamassa lähinnä itseensä. Esimerkissä 14 pelaaja kertoo katsojille, mitä pelissä on seuraavaksi tarkoitus tehdä. Ruudulla Professor-niminen hahmo selittää parhaillaan samaa asiaa englanniksi. Kiinnostavasti pelaaja käyttää *me*-pronominia, vaikka vain hän itse voi suorittaa tehtävän.

**Esimerkki 14** (Spyro)

**meiän** tehtävämme on (0.3) manata >nämä kaikki< patsaat

On toki mahdollista, että pelaaja puhuu *me*-pronominia käyttäessään samanaikaisesti sekä itsestään, ohjaamastaan pelihahmosta että katsojista, mutta käytännössä hän on kuitenkin ainoa, joka varsinaisesti pystyy toteuttamaan mainitsemansa asiat. *Livestream*-tilanteessa *me*-pronominin käyttö on varmaankin tuntunut luontevalta tavalta huomioida katsojat ja ikään kuin imeä heidät mukaan pelaamistilanteeseen (ks. Glas 2015), mutta vaikutelma itseen viittaamisesta monikollisella pronominilla kuitenkin korostuu, kun katsotaan jälkeenpäin *livestream*-materiaalista koottua videota, jossa katsojien läsnäoloa ei voi havaita muuten kuin pelaajan puheista pääättelemällä.

Katsojien huomioimisen lisäksi *me*-pronominin käytölle saattaa olla syynä myös huomion vieminen pois itsestä ja siten ikään kuin oman epäonnistumisen piilottaminen. Esimerkissä 15 pelaaja epäilee, ettei ole onnistunut keräämään kaikkia täydelliseen suoritukseen tarvittavia laatikoita, ja käyttää *me*-pronominia. Kyseisellä pelitasolla ei pysty palaamaan taaksepäin, sillä Crash-hahmoa jahtaa dinosaurus. *Me*-pronominin valinnalla oletettu epäonnistuminen muodostuu yhteiseksi, vaikka vain pelaaja on ohjannut hahmoa. Tähän viittaa myös demonstratiivipronominin valinta ennen ensimmäistä taukoa: *tää* (tehtävä) taisi epäonnistua, ei pelaaja itse.

**Esimerkki 15** (Crash)

tääki tais jo epäonnistua jo nytte valmiiks (0.5) että **me** ei saatukaan kaikkia laatikoita (1.2) vai saatiinko

*Me*-pronomini saattaa myös vaihdella *minä*-pronominin kanssa videoissa, vaikka viittauskohde ei sinänsä muuttuisikaan. Esimerkissä 16 pelaaja esittelee katsojille *Spyro*-pelissä olevaa ohjelmointivirhettä, jonka ansiosta hän pystyy liikkuttelemaan pelihahmoa ilmassa samaan tapaan kuin vedessä. Ensiksi hän käyttää jälleen *me*-pronominia viittaamassa toimintaan, jossa vain hän on suoraan osallisena. Sitten hän vaihtaa yleiskieliseen *minä*-pronominiin, jonka yhteydessä hän käyttää kielteistä verbimuotoa. *Minä* toistuu katkelmassa vielä uudestaan näennäisen tarpeettomasti, ikään kuin korostaen kyvyn puutetta. Tämä lienee Maurasen & Tiittulan (2005: 46) kuvaamaa omien periaatteiden tai ominaisuuksien ilmaisua *minä*-pronominilla. Toisaalta kyseessä voi olla myös Raevaaran (2015: 185) mainitsemaa oman suhteen rakentamista käsillä olevaan tilanteeseen ja vastakkainasettelua muihin: pelihahmoon ja katsojiin ”sulautunut”, *me*-persoonan taakse kätkeytyvä pelaaja pystyy nyt uimaan ilmassa, mutta tosielämän *minä* ei.

**Esimerkki 16** (Spyro)

ei **me** mitään vettä tarvita oikestaan tähän sukeltamiseen eli kannatti kyllä oikestaan loppujen lopuksi (0.6) maksaa se viisisataa jalokivee koska en **minä** tälläsiä asioita oikees elämässä ikinä (0.4) pystyisi lähtee oppimaan että **minä** osaisin (0.8) uida ILMASSA

## 5 PÄÄTÄNTÖ

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut, millä eri persoonapronomineilla eräs suomalainen *Let's Play* -videoiden tekijä viittaa itseensä videoissaan ja miten nämä pronominit varioivat. Olen kiinnittänyt huomiota erityisesti yksikön 1. persoonan pronominin yleiskieliseen varianttiin ja siihen, mitä sen käytöllä tavoitellaan videoissa. Teoreettisena apuna ovat olleet paitsi diskurssintutkimus ja sisällönanalyysi myös aiemmat pronomineista ja niiden variaatiosta tehdyt tutkimukset.

Aineistossani *minä*- ja *mä*-varianttia esiintyi oletusteni vastaisesti lähestulkoon yhtä paljon, tosin jälkimmäinen oli hiukan yleisempi. *Minä*-variantin käyttö näyttää liittyvän koodinvaihtoon, josta esimerkiksi Lappalainen (2004) on puhunut variaation yhteydessä.. Yleiskielisen variantin käytöllä näyttäisi olevan erilaisia tasoja. *Minä* liittyy usein tietoiseen selostajarooliin, joka pelaajalla on tapana ottaa ainakin videoiden alussa ja lopussa sekä omasta YouTube-pelikanavastaan puhuessaan. Toinen tapa käyttää *minä*-varianttia on jonkin fiktiivisen henkilön rooliin siirtyminen, joka liittyy usein peliin ja sen hahmoihin eläytymiseen. Fiktiivisen hahmon roolissa ollessaan pelaajan puheessa esiintyy monesti myös muita yleiskielen piirteitä, esimerkiksi possessiivisuffikseja. Roolista poikkeaminen merkitään pronomineilla; kuten Raevaarakin (2015: 177–178) havaitsi, *mä*-pronominiin vaihtaessa esimerkiksi kommentoidaan omaa epäonnistumista. Havaintoni ovat niin ikään samankaltaisia Myllärisen (2014: 62) koodinvaihdosta tekemien huomioiden kanssa: hahmoon eläytyminen saa pelaajan käyttämään sellaista kieltä, jota voisi olettaa kyseisen hahmon käyttävän pelissä olevissa tilanteissa. Omassa tutkimuksessani fiktiivinen maailma vaikuttaa liittyvän kirjoitetun kielen piirteisiin, ja kenties siksi hahmoja esittäessä käytetään yleiskielisiä muotoja. Lappalaisen (2004: 304) huomioiden mukaisesti yleiskielisten muotojen käytöllä voidaan hakea myös humoristista sävyä, onhan yksi LP-videoiden tavoitteista viihdyttää katsojia.

Analyysissäni yhdistin yleiskielisen pronominin valinnan Glasin (2015) kuvaamaan liioittelevaan selostajapersoonaan, josta syntyy vaikutelma *Let's Play* -videon tuotetusta miltei fiktiivisestä hahmosta. Vaikutelmaa vahvistaa luonnollisesti se, että LP-videoiden tekijät käyttävät tyypillisesti YouTube-kanavallaan nimimerkkiä koko nimensä sijasta. Koska *Let's Play* -videoiden tekemiseen ei ole mitään selvää säännöstöä, lienee jokaisen niitä tekevän henkilökohtainen valinta, millaisilla kielellisillä keinoilla oma paikka selostajana haetaan.

*Minä*-pronominin lisäksi videoista löytyi kaksi muuta persoonapronominia, joilla pelaaja viittaa itseensä. Näitä olivat *me*- ja *sinä*-pronimi. *Me*-pronominin käyttö itseen viitatessa oli varsin yllättävä havainto, mutta se selittynee ainakin osittain katsojien huomioimisella ja mukaan ottamisella, vaikka nämä eivät voikaan suoranaisesti osallistua toimintaan. Mahdollisuudet itseen viittaamiseen monilla eri persoonapronomineilla näyttävät joka tapauksessa olevan laajat pelivideoissa. Tässä tutkimuksessa kuvaamani koodinvaihto tuntuu kaikkiaan heijastelevan pelien ympärille rakentuvaa leikinomaista sosiaalista toimintaa, jolla ei ole juurikaan kielellisiä rajoitteita. Kuten yllä kuvaamani roolien ottaminen osoittaa, kielellisen vaihtelun avulla rajaa todellisuuden ja fiktiivisyyden välillä voidaan merkitä mutta myös hämärtää.

Tutkimus valotti itselleni persoonapronominien ja niiden viittaussuhteiden moninaisuutta. *Let's Play* -videoiden kieli toimi kiehtovana aineistona, josta löytyy vielä varmasti paljon mahdollisia tutkimuskohteita kielitieteilijöille. Mielenkiintoisen näkökulman tutkimukseeni olisi voinut vielä tuoda pelaajan haastattelu, jossa hän olisi voinut pohtia ja mahdollisesti avata pronomiivalintojaan; Myllärisen (2014: 70) mukaan haastattelu toimi hänen tutkimuksessaan hyvänä lisänä LP-videoiden kielen analysointiin. Tutkimukseni tuloksia tarkasteltaessa on syytä huomata, että valitsemani videot eroavat tavallisimmista LP -videoista siten, että ne on leikattu *livestream*-materiaalista. Tämä tarkoittaa, että pelaaja on kuvaushetkellä puhutellut reaaliaikaista yleisöä eikä oletettua tulevaisuuden katsojaa, mikä on saattanut vaikuttaa hänen kielellisiin valintoihinsa. Tutkimukseni tuloksia ei myöskään voida yleistää, koska tarkastelin vain yhtä pelivideoiden tekijää. Mahdollisissa tulevilla tutkimuksissa voitaisiinkin ottaa kohteeksi useampia tekijöitä, jotta voitaisiin selvittää, onko muilla pelaajilla samankaltaisia kielenkäyttötapoja. Olisi myös kiinnostavaa tutkia, rakentuuko LP-selostajan rooli muilla kielellisillä keinoilla kuin pronomiivariantin valinnalla, sillä omassa tutkimuksessani saatoin vain hiukan sivuta sellaisia. Esimerkiksi prosodisten piirteiden laajemman tarkastelun jouduin jättämään pois tästä tutkielmasta, jotta sain aiheajauksen ja pituuden pidettyä sopivana. Aineistoni antaa kuitenkin syytä olettaa, että esimerkiksi äänensävyllä on paljon merkitystä pelivideoiden selostuksessa.

## LÄHTEET

Ahtosalo, Milja 2012: *Minän monet muodot – yksikön 1. persoonan pronominin variaatio neljän suomi toisena kielenä -opettajan puheessa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen, suomalais-ugrialaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos.

de Rikj, Bram J.S. 2016: *Watching the Game: How we may understand Let's Play videos*. Maisterintutkielma. Utrecht University.

Fencott, Clive & Clay, Jo & Lockyer, Mike & Massey, Paul 2012: *Game Invaders: The Theory and Understanding of Computer Games*. Hoboken, New Jersey: John Wiley and Sons.

Fillmore, Charles 1997: *Lectures on Deixis*. Stanford: Center for the Study of Language and Information.

Gee, James Paul 1999: *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. New York: Routledge.

Glas, René 2015: Vicarious play: Engaging the viewer in Let's Play videos. – *Empedocles: European Journal for the Philosophy of Communication* 1+2 (5) s. 81–86.

Greenslade, Amanda 2007: Gamespeak: A Glossary of Gaming Terms. *The Specusphere*. – [https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com\\_content&task=view&id=232&Itemid=32#platformgame](https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=232&Itemid=32#platformgame) 5.3.2017.

Hale, Thomas 2013: From Jackasses to Superstars: A Case for the Study of "Let's Play". – [http://www.academia.edu/5260639/From\\_Jackasses\\_to\\_Superstars\\_A\\_Case\\_for\\_the\\_Study\\_of\\_Let\\_s\\_Play\\_September\\_2013](http://www.academia.edu/5260639/From_Jackasses_to_Superstars_A_Case_for_the_Study_of_Let_s_Play_September_2013) 8.4.2017.

Helasvuo, Marja-Liisa 2008: Minä ja muut: Puhujaviitteisyys ja kontekstuaalinen tulkinta. – *Virittäjä* 112 (2) s. 186–206.

Lappalainen, Hanna 2004: *Variaatio ja sen funktiot. Erään sosiaalisen verkoston jäsenten kielellisen variaation ja vuorovaikutuksen tarkastelua*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 964. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

——— 2006a: Pronominisubjektin käytöstä ja poisjätöstä Kelan asiointikeskusteluissa. Taru Nordlund, Tiina Onikki-Rantajääskö & Toni Suutari (toim.), *Kohtauspaikkana kieli. Näkökulmia persoonaan, muutoksiin ja valintoihin* s. 37-64. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1078. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

——— 2006b: Kelan asiointikeskustelut Helsingin puhekielen variaation kuvastajina. Kaisu Juusela & Katariina Nisula (toim.), *Helsinki kieliyhteisönä* s. 275–298. Helsinki: Helsingin yliopiston suomen kielen ja kotimaisen kirjallisuuden laitos.

Let's Play Archive 2017: The History of the Let's Play Archive. – <https://lparchive.org/history> 6.4.2017.

Mauranen, Anna & Tiittula, Liisa 2005: Minä käännessuomessa ja supisuomessa. Anna Mauranen & Jarmo H. Jantunen (toim.), *Käännessuomeksi. Tutkimuksia suomennosten kielestä* s. 35-69. Tampere: Tampere University Press.

McMahan, Alison 2006: *Chez le Photographe c'est chez moi: Relationship of actor and filmed subject to camera in early film and virtual reality spaces*. Wanda Stauven (toim.), *The Cinema of Attractions Reloaded* s. 291-308. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Myllärinen, Essi 2014: *Makes sense, Maken järki. A study of using English while playing*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston kielten laitos.

Raevaara, Liisa 2015: *Hyvä päivä olla minä, mä ja meitsi – minän vaihtelevat asemat ja identiteetit helsinkiläisnuorten puheessa*. Marja-Leena Sorjonen, Anu Rouhikoski & Heini Lehtonen (toim.), *Helsingissä puhuttavat suomet. Kielen indeksisyys ja sosiaaliset identiteetit* s. 174–213. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Sterling, Jim 2008: Fear 101: A Beginner's Guide to Survival Horror. – <http://www.ign.com/articles/2008/06/09/fear-101-a-beginners-guide-to-survival-horror> 5.3.2017.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009: *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

VidStatsX 2017: YouTube Top 100 Most Subscribed Channels List - Top by Subscribers. – <https://vidstatsx.com/youtube-top-100-most-subscribed-channels> 6.4.2017.

### **Aineistolähteet**

EMMAN PAINAJAINEN. – <https://www.youtube.com/watch?v=HBLEu2HI8aQ> 21.2.2017.

PASSIIVINEN ALOITUS - SPYRO 2 #1. – <https://www.youtube.com/watch?v=Heit1MeDKIY> 21.2.2017.

PUHEVIKAINEN ULTTIS - CRASH BANDICOOT 3 #1. – <https://www.youtube.com/watch?v=SdI9ULqOYig> 21.2.2017.