

**”Voi juku me ollaan söpö” –
Let’s Play -video tekstilajina**

Maisterintutkielma

Paula Garnett

Suomen kieli

Kieli- ja viestintätieteiden laitos

Jyväskylän yliopisto

2019

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä – Author Paula Garnett	
Työn nimi – Title ”Voi juku me ollaan söpö” – Let’s Play -video tekstilajina	
Oppiaine – Subject Suomen kieli	Työn laji – Level Maisterintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2019	Sivumäärä – Number of pages 59
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tutkimuksessa kuvataan YouTubessa julkaistua Let’s Play -tyyppistä pelivideota (LP-video, pelataan-video) tekstilajina. LP-videoita tekevät YouTube-kanavat voivat tavoittaa kymmeniä, jopa satoja tuhansia tilaajia, minkä lisäksi julkaisualustan sosiaalinen luonne mahdollistaa erilaisten vuorovaikutussuhteiden ja yhteisöjen syntyminen. Tutkimuskysymyksiä ovat: 1) Minkälaisista rakenteellisista osista Let’s Play -video tyyppillisesti koostuu? ja 2) Minkälaisilla kielellisillä ja visuaalisilla piirteillä Let’s Play -videoissa rakennetaan yhteyttä katsojaan?</p> <p>Tutkimuksen taustalla vaikuttaa tekstilajitutkimus. LP-videon rakenneosien määrittelyyn käytetään rakennepotentiaalin käsitettä. Lisäksi tutkimuksen teoriataustaan kuuluu systeemifunktionaalisen kieliteoria, jonka avulla määritellään LP-videon rekisteri ja analysoidaan pelaajan ja katsojan välisen suhteen rakentumista. Suhteen visuaalisten piirteiden tarkastelussa käytetään visuaalista kielioppia.</p> <p>Tutkimuksen aineistona on kahdeksan Let’s Play -videota neljältä eri pelaajalta. Videot on litteroitu analyysiä varten, minkä lisäksi visuaalisten piirteiden analyysissä videoista on otettu kuvakaappauksia. Yksittäiset videot on valittu pituuden, katsojamäärän ja niissä pelattavan videopelin genren perusteella.</p> <p>Let’s Play -videon mahdollisia rakenneosia on yksitoista. Välttämättömiä rakenneosia ovat aloitus, pelitilanteen kuvailu, reaktio, pelihahmon puhuttelu, ongelma, ratkaisu, mielipide pelistä ja lopetus. Valinnaisia rakenneosia ovat pelin esittely, kokemus ja pelin jatkon arviointi. LP-videon rakenne on aineiston perusteella melko vapaa, eli rakenneosat voivat esiintyä miltei missä järjestyksessä tahansa. Välttämättömyydellä tarkoitetaan tässä tutkimuksessa sitä, että rakenneosa on erittäin tyyppillinen, sillä se esiintyy miltei kaikissa LP-videoissa.</p> <p>LP-videoissa rakennetaan katsojaan läheistä, kaverillista suhdetta. Suhde rakentuu kielellisesti monikollisia muotoja käyttämällä sekä katsojaa puhuttelemalla ja viihdyttämällä. Visuaalisesti läheistä suhdetta luodaan katsojalle suoraan kameraan, hymyilemällä ja esimerkiksi vilkuttamalla. Analyysissä korostuukin aiemmissa tutkimuksissa havaittu LP-ilmiön sosiaalisuus. Tutkimus tuo kuitenkin kielitieteellistä näkökulmaa pelivideoiden tutkimukseen, jota on toistaiseksi tehty lähinnä mediatutkimuksen alalla.</p>	
<p>Asiasanat – Keywords Let’s Play -video, tekstilajitutkimus, rakennepotentiaali, systeemifunktionaalinen kieliteoria, visuaalinen kielioppi</p>	
<p>Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto, suomen kielen oppiaine</p>	
<p>Muita tietoja – Additional information</p>	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
1.1 Tutkimuksen taustaa ja tutkimuskysymykset	1
1.2 Aiempi tutkimus	2
1.3 Tutkielman rakenne	3
2 TEORIATAUSTA	5
2.1 Tekstilajitutkimus	5
2.2 Rakennepotentiaali	6
2.3 Systemis-funktionaalinen kieliteoria	8
2.4 Visuaalinen kielioppi	10
3 AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄT	14
3.1 Aineiston esittely	14
3.2 Tutkimusmenetelmät	17
4 LET'S PLAY -VIDEON RAKENNEPOTENTIAALI	19
4.1 Välttämättömät rakenneosat	20
4.1.1 Aloitus	20
4.1.2 Pelitilanteen kuvailu	22
4.2.3 Reaktio	24
4.2.4 Pelihahmon puhuttelu	26
4.1.5 Ongelma	27
4.2.6 Ratkaisu	28
4.1.7 Mieliopide pelistä	29
4.1.8 Lopetus	30
4.2 Valinnaiset rakenneosat	33
4.2.1 Pelin esittely	33
4.2.2 Kokemus	35
4.2.3 Pelin jatkon arviointi	36

4.3 Tekstin ulkopuoliset rakenneosat	37
4.3.1 Videon nimi	37
4.3.2 Videon kuvaus	38
4.4 Rakenneosien järjestys ja esiintymistiheys	39
5 PELAAJAN JA KATSOJAN VÄLISEN SUHTEEN RAKENTUMINEN.....	41
5.1 Let's Play -videon rekisteri	41
5.2 Suhteen kielellinen rakentuminen.....	42
5.2.1 Monikkomuotojen käyttö	42
5.2.2 Puhuttelu.....	43
5.2.3 Huumori.....	45
5.3 Suhteen visuaalinen rakentuminen	46
6 PÄÄTÄNTÖ	54
LÄHTEET.....	57
Aineistolähteet.....	58

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen taustaa ja tutkimuskysymykset

Vuonna 2005 perustettu YouTube-videopalvelu on yksi maailman suosituimmista nettisivuista (Burgess & Green 2013: 1–2). YouTuben valtava suosio asettaa myös palveluun ladatut videot kiinnostaviksi tutkimuskohteiksi. Palvelun suosituimpiin videokategorioihin kuuluu pelaaminen (*gaming*), ja YouTuben tilaajamäärältään suosituin yksittäinen käyttäjä on myös pelivideoita tekevä *PewDiePie* (SocialBlade 2019). Suomalaisillakin pelivideoita tuottavilla YouTube-kanavilla voi olla kymmeniä, jopa satoja tuhansia tilaajia eli käyttäjiä, jotka saavat ilmoituksen uusista videoista. Esimerkiksi *LaappaVika*-nimisellä pelikanavalla on noin 265 000 tilaajaa (15.5.2019). Pelivideoiden suosiosta huolimatta peleihin ja pelaamiseen liittyy vielä edelleenkin ennakkoluuloja (ks. esim. Jokelin 2016). Arkikeskusteluissa pelivideoista puhuttaessa esiin nousee usein mielikuva huutavista ja kiroilevista pelaajista. Vanhemmat saattavat ihmetellä, miksi nuoret viihtyvät tällaisten videoiden parissa niin hyvin; jotakin katsomiseen kannustavaa niissä täytyy olla. Ennakkoluulojen purkamiseksikin pelaamiseen liittyviä ilmiöitä on olennaista tutkia.

Tässä maisterintutkielmassa tarkoitukseni on selvittää, millainen Let's Play -video on tekstilajina. Tarkastelen videoita erityisesti rakenteen sekä pelaajan ja katsojan välisen suhteen näkökulmasta. Tutkimuskysymyksiä ovat:

1. Minkälaisista rakenteellisista osista Let's Play -video tyypillisesti koostuu?
2. Minkälaisilla kielellisillä ja visuaalisilla piirteillä Let's Play -videoissa rakennetaan yhteyttä katsojaan?

Let's Play -videolla (myöhemmin myös *LP-video*) tarkoitan tietyn tyyppistä YouTubeessa julkaistua peliaiheista videota. LP-videossa videon tekijä (myöhemmin *pelaaja*) on taltioinut tilanteen, jossa hän on pelannut jotakin videopeliä ja samalla selostanut ja kommentoinut pelin tapahtumia sekä reagoinut niihin (ks. esim. The Let's Play Archive 2019). Videolla näkyy siis tavallisesti ainakin pelitalenne, mutta usein pelaaja kuvaa myös itseään videota varten, jolloin hänen kasvonsa näkyvät tyypillisesti pienessä ruudussa videon reunassa. Muita pelivideon tyyppejä ovat esimerkiksi peliarvosteluvideo ja läpipeluuohjevideo, joista jälkimmäisessä ei välttämättä ole lainkaan selostusta. Keskityn tässä tutkimuksessa nimenomaan LP-videoihin siitä syystä, että niitä tuotetaan edellä mainittuihin videotyyppihin verrattuna viihteelliseen

tarkoitukseen. Näin ollen niissä esiintyvän kielen voi olettaa olevan vapaata ja luovaa ja erityisesti läpipeluuohjevideoihin verrattuna runsaampaa, mikä tarjoaa kiinnostavan pohjan analyysille. Suomenkielisessä YouTubessa LP-videoita kutsutaan toisinaan *pelataan*-videoiksi, jolloin ne nimetään esimerkiksi tähän tapaan: ”Pelataan Spyro”. Englanninkielisen termin käyttö vaikuttaa kuitenkin olevan toistaiseksi yleisempää, joten käytän sitä tässä tutkielmassa yhtenäisyyden vuoksi.

Let’s Play -videon alkuperäksi katsotaan *Something Awful* -niminen huumoripainotteinen keskustelupalsta, jolla käyttäjät alkoivat 2000-luvun alussa julkaista kuvakaappauksia videopeleistä tekstimuotoisten kommenttien kera (Hale 2013: 3–4). Julkaisumuoto saavutti suuren suosion, mutta pian jo loppuun saatettujen peliketjujen huomattiin katoavan helposti foorumin syvyyksiin. Niinpä vuonna 2007 perustettiin *The Let’s Play Archive* -niminen sivusto, jonne LP-kieliset voitit tallentaa helpommin löydettäväksi. (The Let’s Play Archive 2019.) Kenties nykyäänä näkyvämpi ilmiö on kuitenkin nimenomaan videollisen Let’s Play -sisällön tuottaminen YouTubeen ja esimerkiksi Twitch TV -palveluun (ks. Hale 2013: 4). Julkaisualustasta riippumatta LP-ilmiö on joka tapauksessa ollut alusta asti sosiaalinen: oma pelaaminen on haluttu jakaa jonkun toisen nähtäväksi, iloa tuottamaan. Vaikka pelaaja ja katsoja eivät yleensä ole samassa tilassa, kyseessä on kuitenkin eräänlainen sosiaalinen vuorovaikutustilanne, ja jo pelkästään pelaajan äänen kuuleminen voi lievittää katsojan yksinäisyyttä (ks. Fjællingsdal 2014: 30). Fjællingsdal (mts. 32) havaitsikin tutkimuksessaan, että LP-videoitten katsominen voi joidenkin katsojien kokemusten perusteella lieventää masentuneisuutta. Tästä syystä on kiinnostavaa tutkia, miten sosiaalisia suhteita pelaajien ja katsojien välille luodaan videoissa kielellisesti ja visuaalisesti. Tähän pyrin vastaamaan toisen tutkimuskysymykseni avulla.

1.2 Aiempi tutkimus

Let’s Play -videoita on tutkittu ylipäätään suhteellisen vähän, joskin kiinnostus niiden tutkimusta kohtaan näyttää lisääntyneen viimeisen viiden vuoden aikana. Mediatutkimuksen puolella Bram J.S. de Rijk (2016) on tarkastellut muun muassa LP-videoitten suhdetta niissä pelattuihin peleihin. de Rijk (mts. 10) esittää, että LP-videoita tulisi tutkia nimenomaan videopelien parateksteinä narratiivisten tuotosten sijaan, koska videoita on yleensä editoitu vain vähän ja niiden selostus sisältää pääasiassa reaktioita peliin, ei tietoista tarinankerrontaa. Essi Myllärinen (2014) on luokitellut suomalaisissa LP-videoissa käytettyä koodinvaihtoa suomen ja englannin kielen välillä, muodostanut käyttötyypeistä kuusi eri kategoriaan ja lisäksi haastatellut erästä pelaajaa koodinvaihtoon liittyen. Myllärinen (mts. 71) mukaan englannin kieltä käytetään LP-

videoissa erityisesti silloin, kun eläydytään ja uppoudutaan peliin ja pelattavaan hahmoon. Selostus ei ole suunniteltua, joten koodinvaihto on pääosin spontaania ja tiedostamatonta (mts. 73). de Rijkin (2016) ja Myllärisen (2014) tutkimusten perusteella LP-video voidaan siis nähdä tekstilajina, jossa meneillään oleva toiminta vaikuttaa vahvasti kielenkäyttöön. Tämä havainto on oman tutkimukseni kannalta kiinnostava: millä tavalla videoiden ilmeinen suunnittelemattomuus vaikuttaa niiden rakenteeseen?

René Glas (2015) on tutkinut LP-videoita katsojan mukaan ottamisen näkökulmasta ja havainnut pelaajien tuottavan videoihin eräänlaisen fiktiivisen selostajapersoonan (ks. myös Garnett 2017). Fjællingsdal (2014) on tehnyt temaattisen analyysin Let's Play -ilmiöstä ja todennut, että viihdyttämisen lisäksi videoilla on voima innostaa muita pelaamisesta, synnyttää sosiaalisia yhteisöjä ja tarjota elokuvantekijöille ja -muokkaajille ympäristö, jossa he voivat toteuttaa luovuuttaan (mts. 57). Voidaankin pohtia, millaisin kielellisin keinoin nämä asiat toteutuvat.

Omassa kandidaatintutkielmassani (Garnett 2017) tarkastelin yksikön pronomini-varianttia koodinvaihdon keinona erään suomalaisen pelaajan pelivideossa. Tutkimuksessani havaittiin, että esimerkiksi monikon 1. persoonan *me*-pronominilla voidaan ottaa katsojat mukaan pelitilanteeseen (mts. 18). Koska tutkin vain yhden pelaajan videoita, päätin maisterintutkielmaani ottaa mukaan useampia pelaajia. Tekstilajitutkimuksen ja erityisesti rakennepotentiaalin päädyin nostamaan tutkielmani teoriataustaksi siksi, että tästä näkökulmasta pelivideoita on tutkittu tuskin lainkaan. Kuitenkin esimerkiksi Karjalaisen (2017) tutkimus YouTube-videopalvelussa julkaistuista videoblogeista tekstilajina toimii kiinnostavana vertailukohteena omalle tutkimukselleni siitäkin syystä, että Karjalainen (mts.) arvelee videoblogien ja pelivideoiden eroavan rakenteeltaan ja sisällöltään. Karjalainen (mts. 29) myös toteaa videoblogien rakenteen olevan varsin vaihtelevaa, mikä toisaalta antaa olettaa viihteellisten pelivideoidenkin varioivan.

1.3 Tutkielman rakenne

Tutkielma koostuu kuudesta pääluvusta. Luku 1 on johdantoluku, jossa olen kuvannut tutkimuksen taustaa ja tutkimuskohdettani yleisesti. Luvussa 2 kerron tutkimuksen teoriataustasta: tekstilajitutkimuksesta, rakennepotentiaalista, systeemis-funktionaalista kieliteoriasta sekä visuaalisesta kieliopista. Luvussa 3 esittelen tutkimuksen aineiston ja kuvaan, miten olen käyttänyt luvussa 2 kuvattuja teorioita aineiston analysoinnissa. Luvut 4 ja 5 ovat analyysilukuja. Luvussa 4 esittelen Let's Play -videon rakennepotentiaalin. Luvussa 5 määrittelen LP-videon rekisterin sekä analysoin kielellisiä ja visuaalisia piirteitä, joilla videoissa rakennetaan yhteyttä

katsojaan. Luku 6 on päätätöluku, jossa pohdin tutkimuksen tuloksia, arvioin tutkimusta ja esitän jatkotutkimusideoita.

2 TEORIATAUSTA

2.1 Tekstilajitutkimus

Keskeinen teoreettinen viitekehys tutkimukseni taustalla on tekstilajitutkimus. **Tekstilajin** tai **genren** määritelmä perustuu tässä tutkimuksessa Shoren ja Mäntysen (2006: 9) tapaan ajatukseen siitä, että **teksti** on rajattu tekstikokonaisuus. Tutkimani pelivideot kestävät tietyn verran, ja niihin on taltioitu tietty määrä aineistoa. Ne eivät siis ole äärettömiä, määrittelemättömissä olevia tekstimassoja (ks. mp.), mikä mahdollistaa niiden analysoinnin tekstilajinäkökulmasta. Teksti käsitteenä kattaa luonnollisesti muutkin kuin perinteiset kirjoitetut tekstit (ks. esim. Halliday & Matthiessen 2013: 3), mistä syystä *Let's Play* -videoitakin voidaan nimittää teksteiksi.

Eri tekstilajien välillä voi olla suuriakin eroja (Swales 1990: 61–62.) Tekstilajit eroavat paitsi monimutkaisuudeltaan myös julkaisukanavaltaan, ja nekin voivat muuttua: joskus esimerkiksi kirjallisia, tieteellisiä tekstejä saatetaan lukea ääneen (mts. 62). Näin ollen pelivideoiden tutkiminen tekstilajina on siinä mielessä kiinnostavaa, että katsoja lähestyy niiden kautta pelejä niiden suunnitellusta kokemistavasta poiketen: katsomalla pelaamista selostuksen kera, ei pelaamalla itse.

Shoren ja Mäntysen (2006: 9) mukaan ihmisillä on taipumus jakaa tekstejä luokkiin niistä keskustelemisen helpottamiseksi. Ajatus tekstilajeista tukeutuu tähän luontevaan luokitteluun. Kirjallisten tekstien tapaan myös puheessa ilmenee vaihtelua, ja sen vuoksi puhuttujakin tekstejä luokitellaan, joskin tämä on harvinaisempaa. Tekstien luokittelulle riittäväksi perusteeksi katsotaan yleensä se, että samoja piirteitä on tarpeeksi paljon, sillä keskenään eri tekstit ovat harvoin täsmälleen samanlaisia. (Mp.) Tekstilajin tunnistamista helpottaa usein kielellisten ja rakenteellisten piirteiden lisäksi se, että teksti on nimetty jonkin tekstilajin edustajaksi (Shore & Mäntynen 2006: 10–11). Näin on myös *Let's Play* -videoissa, jotka on usein merkitty *Let's Play* -tai *pelataan*-tunnuksilla (ks. nimeämisestä tarkemmin luku 4.3.1).

Tekstilajeissa siis esiintyy sisäistä vaihtelua huolimatta siitä, että tekstejä luokitellaan samankaltaisten piirteiden perusteella. Myös lajien vakiintuneisuus vaihtelee. (Shore & Mäntynen 2006: 11.) Esimerkiksi pelivideoita tehdään tyypillisesti vapaa-ajan harrastuksena, joten minkäänlaista virallista ohjenuoraa niiden tuottamiseen ei liene olemassa. Videopelejä on hyvin monenlaisia, mikä omalta osaltaan vaikuttanee videoiden sisältöön. Täten voidaan olettaa, että videoissa esiintyy paljonkin vaihtelua.

Shoren ja Mäntysen (2006: 27) mukaan Swales (1990: 48–58) ei kuitenkaan pidä tekstilajin sisäistä vaihtelua ongelmana. Hän määrittelee tekstilajin niin kutsutun diskurssiyhteisön

kautta: tekstilaji on tällaisen yhteisön tekstiluokka, johon määriteltävillä teksteillä on samat päämäärät ja kohdeyleisö. Swalesin näkemystä diskurssiyhteisöstä on kritisoitu, sillä siihen liittyy niin paljon tiukkoja kriteereitä, joita useimmat yhteisöt eivät voi täyttää (Shore & Mäntynen 2006: 29). Omassa tutkimuksessani suhtaudun diskurssiyhteisön käsitteeseen löyhästi: ajattelen pelivideoiden diskurssiyhteisön koostuvan näitä videoita tekevistä ja katsovista ihmisistä. Heillä on kenties hiukan erilaisia syitä tuottaa ja katsoa videoita, mutta kuten videoiden tekijöiden voi olettaa pyrkivän noudattamaan tiettyä kaavaa – omakohtaistakin - videoita tehdessään, voi myös olettaa yhtä lailla katsojien asettavan tietynlaisia odotuksia videoille. Koska kyseessä on suosittu ilmiö, näitä videoita katselevat ovat luultavasti oppineet olettamaan videoiden sisältävän tiettyjä piirteitä (ks. esim. Shore & Mäntynen 2006: 10).

Swalesin näkemyksiin pohjaten Bhatia (1993: 13) määrittelee genren nimenomaan kommunikatiivisen tehtävän kautta: hänen mukaansa kommunikatiivisen tehtävän avulla voidaan erottaa tekstilajin alagenret toisistaan. Kuten luvussa 1 kuvattu Let's Play -ilmiön historiakin osoittaa, LP-videoiden oletettu tehtävä on jakaa pelaamiskokemus muiden kanssa hovin vuoksi. Niinpä ne eroavat kommunikatiiviselta tehtävältään esimerkiksi läpipeluuohjevideoista, joiden tarkoitus on auttaa muita pelaajia selviytymään pelin mahdollisista vaikeista kohdista tai vaihtokapa löytämään piilotettuja esineitä.

LP-videoiden julkaisukanava on internet, mikä aiheuttaa Giltrowin ja Steinin (2009) mukaan tekstilajitutkimuksen näkökulmasta joitakin hankaluuksia. Voidaan esimerkiksi pohtia, onko internetin tekstilajeilla sellaisia ominaisuuksia, jotka erottavat ne täysin perinteisistä kirjoitetuista ja puhutuista tekstilajeista (mts. 9). Sosiaalisen median tekstilajeilla on vuorovaikutteinen funktio, ja ne mahdollistavat yleensä monisuuntaisen kommunikoinnin ja nimenomaan kannustavat muita käyttäjiä osallistumaan toimintaan. Sosiaalisen median tekstilajeille yhteistä on myös digitaalinen julkaisukanava huolimatta siitä, että niiden käyttöliittymät ja ominaisuudet vaihtelevat. Tällaisia tekstilajeja voitaisiinkin osuvammin kutsua kommunikatiivisiksi tai sosiaalisiksi genreiksi. (Lomborg 2013: 22.)

2.2 Rakennepotentiaali

Mäntynen (2006: 42) mukaan hyvin usein tekstilajin luokittelun perusteena käytetään rakennetta: sitä, miten tietynlaisilla teksteillä on tapana jäsentyä kokonaisuuksiksi. On kuitenkin monenlaisia eri tapoja lähestyä tekstilajia rakenteen näkökulmasta. Tutkimuksessa saatetaan korostaa joko tekstin sisäisiä piirteitä, kuten sanastollis-kieliopillisia seikkoja, tai ulkoisia piirteitä, kuten diskurssiyhteisön tapoja. Olipa painotus kumpi tahansa, yhtä kaikki rakenne katsotaan

olennaiseksi osaksi tekstilajin kuvausta. (Mp.) Tarkastelen tässä tutkimuksessa sekä pelivideoiden rakennetta että kontekstia.

Käytän Let's Play -videoiden rakenteen kuvaamiseen Ruqaiya Hasanin rakennepotentiaalimallia. Kuten Mäntynen (2006: 32) kuvaa, Hasanin (1985; 1996) mukaan teksteissä on **välttämättömiä** ja **valinnaisia** jaksoja (rakenneosia). Välttämättömiä rakenneosia vaaditaan tekstilajin tunnistamiseen, kun taas valinnaiset rakenneosat voidaan jättää pois ilman, että tekstilajin tunnistettavuus kärsii. (Mp.)

Mäntynen (2006: 48) mukaan Hasanin rakennepotentiaalimalli määrittää viiden ulottuvuuden avulla: (1) välttämättömät osat, (2) valinnaiset osat, (3) missä järjestyksessä osat ovat ehdottomasti, (4) missä järjestyksessä osat ovat mahdollisesti sekä (5) miten usein elementti voi esiintyä. Näiden ominaisuuksien avulla voidaan luoda rakennepotentiaalimalli, joka kattaa tekstilajin kaikki mahdolliset rakennevaihtoehdot (Hasan 1996: 53). Rakennepotentiaali voidaan siis nähdä mahdollisuuksien järjestelmänä, johon yksittäinen teksti asettuu (mp.), tai labyrinttina, josta voi löytää ulos useita eri reittejä pitkin mutta jossa on myös joitakin umpikujia, etenemisrajoituksia. Jos teksti ei sisällä kaikkia pakollisia rakenneosia, sitä ei pidetä täydellisenä tekstilajinsa edustajana (mts. 54).

Mäntynen (2006: 33) mukaan jaksoja analysoidaan Hasanin mallissa siten, että niiden semanttisia ja sanastollis-kieliopillisia ominaisuuksia tarkastellaan. Analyysissä kuvataan eri osien kielellisiä vaatimuksia, joiden mukaan osat sitten määrittään (nimetään) semanttisesti. Esimerkiksi Hasanin (1996) mukaan sadun aloituksessa on oltava eksistentiaalista prosessia esittävä ilmaus *olipa kerran*. (Mäntynen 2006: 49.)

Rakennepotentiaali kuvataan tyypillisesti kaaviona. Esimerkiksi Mäntynen (2006: 49) esittää Hasanin (1996: 54) kuvauksen sadun rakennepotentiaalista suomennettuna tähän tapaan:

```
[(<sijoittuminen>^) alkutapahtuma^] peräkkäistapahtuma+ ^ lopputapahtuma [^(finaali)* (opetus)]
```

Hasanin (1996: 54) mukaan niitä osia, jotka ovat välttämättömiä, ei ole kaaviossa merkitty kaarisulkein. Sen sijaan kaarisulkeilla merkityt osat ovat valinnaisia. Karaattimerkillä (^) rajoitetaan järjestystä siten, että sen oikealla puolella oleva osa ei voi esiintyä ennen vasemmalla puolella olevaa. Jos elementti voi sisältyä tai olla siroteltuna johonkin toiseen osaan, tähän viitataan kulmasuluilla (<>). Hakasuluilla ([]) puolestaan merkitään liikkumiskykyisten osien liikkumisrajoja: esimerkissä finaali tai opetus ei siis voi edeltää lopputapahtumaa. (Mts. 54–55.) Osa merkeistä on muutettu suomennokseen. Finaali-osan perässä oleva tähti (*) tarkoittaa, että

osat finaali ja opetus voivat vaihtaa keskenään paikkaa, mutta muuten järjestys on lineaarinen. (Mäntynen 2006: 49.) Plusmerkillä (+) (Hasanilla taaksepäin osoittava nuoli) kuvataan osan mahdollisuutta esiintyä useita kertoja (ks. Hasan 1996: 55). Käytän tässä tutkimuksessa Mäntynsen esittämiä merkintätapoja.

2.3 Systemis-funktionaalinen kieliteoria

Käytän Let's Play -videon rekisterin ja pelaajan ja katsojan välisen suhteen rakentumisen määrittelyyn M.A.K. Hallidayn systemis-funktionaalista kieliteoriaa (SF-teoria). Egginsin (2004: 3) mukaan SF-teoriassa ajatellaan, että kielenkäyttö on funktionaalista eli sen tarkoituksena on rakentaa merkityksiä. Näitä merkityksiä rakennetaan kielellisten valintojen avulla, ja sosiaalinen tilanne ja kulttuurikonteksti määrittävät kulloisenkin merkityksen (mp.). Shore (2012: 134) korostaakin Hallidayn pitävän kieltä merkityspotentialina. SF-teoriassa siis tutkitaan, miten kieltä käytetään ja millaisia rakenteita sen käytössä valitaan (Eggins 2004: 3).

Shoren (2012: 134) mukaan Halliday nimittää rekisteriksi käyttötilanteessa määräytyvää kielen funktionaalista varieteettia. Tietynlaisessa tilanteessa tyypillisesti käytettyä kieltä voidaan siis kutsua myös rekisteriksi, millä tarkoitetaan Hallidayn teoriassa jokseenkin samaa kuin aiemmin kuvatulla *tekstilaji*-käsitteellä (ks. Shore & Mäntynen 2006: 19; luku 2.1). Egginsin (2004: 85) mukaan rekisterin käsite kuitenkin eroaa SF-teoriassa tekstilajin (genren) käsitteestä siten, että tekstilajia peilataan kulttuurisen kontekstin ja rekisteriä tilannekontekstin kautta. Toisin sanoen tekstilajeja opitaan tunnistamaan kulttuurisen tiedon avulla ja tekstin kulloisiakin merkityksiä tilannekontekstin avulla (mts. 84–86).

Halliday (1985: 16–17) esittää, että tekstin tilannekontekstista voidaan tarkastella **alaa** (*field*), **osallistujarooleja** (*tenor*) ja **ilmenemismuotoa** (*mode*). Ala tarkoittaa meneillään olevaa ihmisten välistä toimintaa, jossa käytetään kieltä (mts. 12). Alan yhteydessä voidaan puhua tarkemmin toiminnan alasta ja sisällön alasta (Shore & Mäntynen 2006: 19). Toiminnan ala voisi siis olla esimerkiksi selostaminen ja sisällön ala lentopallopelejä: sosiaalisella toiminnalla toteutetaan sisältö eli selostaminen tuottaa lentopallopelejä kuvailun (ks. mp.).

Osallistujaroolit viittaavat Hallidayn (1985: 12) mukaan toimintaan osallistuviin henkilöihin ja heidän keskinäisiin suhteisiinsa. Myös roolit voidaan Shoren ja Mäntynsen (2006: 20) mukaan Hallidayn teoriassa jakaa kahteen tarkempaan tasoon: sosiaalisiin rooleihin ja kielellisiin rooleihin. Sosiaaliset roolit kyllä realisoituvat kielellisesti silloin, kun roolin edustaja (esimerkiksi myyjä) käyttää määrättyjä ilmauksia, mutta roolit eivät ole kuitenkaan sidoksissa kieleen. Sen sijaan kielelliset roolit (esimerkiksi puhuja) luodaan yksinomaan kielen avulla. (Mp.)

Ilmenemismuoto kattaa Hallidayn (1985: 12) mukaan esimerkiksi kysymyksen siitä, onko kyseessä puhuttu vai kirjoitettu kieli, ja siitä, mitä kielen halutaan tuovan meneillään olevaan tilanteeseen. Shore ja Mäntynen (2006: 20) toteavat ilmenemismuodolla Hallidayn mukaan kuvailtavan myös, minkä verran toiminnasta on kielellistä ja ei-kielellistä, toisin sanoen tilannesidonnaisuutta: esimerkiksi vapaata arkikeskustelua voidaan pitää vähemmän tilannesidonnaisena kuin työelämässä tapahtuvaa ohjeistamista. Lisäksi ilmenemismuotoon kuuluu kielenkäytön retoriikan tarkastelu; esimerkiksi kuvaillaanko vai argumentoidaanko ja mikä tekstilaji on kyseessä. (Mp.)

Alan, osallistujaroolien ja ilmenemismuodon tarkastelulla pyritään Shoren ja Mäntynen (2006: 20) mukaan analysoimaan käyttötilanteiden ja kieliopillisten valintojen suhdetta. Olenaista ei siis Hallidayn teoriassa ole tilanteisen vaihtelun tutkiminen vaan sen pohtiminen, miksi tietyssä tilanteessa valitaan käytettäväksi tiettyjä kielellisiä muotoja (mp.).

Metafunktiot ovat Hallidayn kuvaamia työkaluja, joita käytetään kielenkäytön analyysissä (ks. esim. Halliday & Matthiessen 2013). Hallidayn ja Matthiessenin (mts. 30) mukaan kielellä jäsennetään kokemuksia ja toteutetaan sosiaalisia suhteita. Luokittelemalla ja nimeämällä ympäröivän maailman ilmiöitä kielellistetään ihmisen kokemusmaailmaa. Tätä kutsutaan **ideationaaliseksi** metafunktioksi. Sen sijaan **interpersoonaisen** metafunktion avulla ilmenetään sekä sosiaalisia suhteita että omaa suhtautumista ympäröiviin ihmisiin ja asioihin; interpersoonainen metafunktio onkin kieltä toimintana. (Mp.) **Tekstuaaliseksi** metafunktioksi nimitetään varsinaista kielellistä ilmiötä (mts. 30–31). Nämä kolme metafunktiota eivät sulje toisiaan pois vaan toimivat aina yhdessä (mts. 30), ja riippuukin tutkijasta, mitä funktiota kulloinkin painotetaan. Omassa tutkimuksessani olennaiseksi nousee interpersoonainen metafunktio tutkiessani, miten suhdetta pelaajan ja katsojan välillä rakennetaan Let's Play -videoissa.

Hallidayn ja Matthiessenin (2013) mukaan kielestä voidaan tarkastella myös polaarisuutta ja modaalisuutta. Polaarisuus tarkoittaa valintaa positiivisen ja negatiivisen ilmaisun välillä (mts. 172). Suomessa kielteisyyttä ilmaistaan tyypillisesti *ei*-sanalla (ks. esim. VISK § 1623). Modaalisuudella puolestaan kuvataan erilaisia epävarmuuden asteita silloin, kun ei polaarisesti haluta sanoa joko *kyllä* tai *ei* (Halliday & Matthiessen 2013: 176). Toteavissa lauseissa modaalisuudella ilmaistaan mielipidettä, mutta kysyvissä lauseissa tiedustellaan keskustelukumppanin näkemyksiä (mp.). Suomen kielessä voidaan puhua episteemisestä modaalisuudesta, joka kuvaa puhujan uskoa tai ennusteita jonkin asian tapahtumisesta. Epävarmuuden tasoa voidaan ilmaista esimerkiksi adverbeilla, partikkeleilla tai potentiaalimoduksella. (Ks. VISK § 1556.)

Egginsin (2004) mukaan vuorovaikutusta voidaan analysoida **puhefunktioiden** käsitteen avulla, kun tarkastellaan interpersoonaista metafunktiota. Puheenvuoro voidaan aloittaa käyttämällä jotakin neljästä puhefunktiosta, jotka ovat *väite*, *kysymys*, *tarjous* ja *käskey* (mts. 145). Aineistoni kaikissa videoissa on vain yksi pelaaja, joten suurimman osan puheenvuoroista voi olettaa olevan tällaisia aloittavia puheenvuoroja. Joissain videoissa pelaaja saattaa kuitenkin vastata esimerkiksi pelissä olevan hahmon puheeseen, jolloin myös vastaavat puheenvuorot *vastaus*, *tunnustus*, *hyväksyntä*, *myöntyminen*, *torjuminen*, *kieltäytyminen*, *vastaväite* ja *kiistäminen* voivat tulla kyseeseen. (Ks. mts. 145–148.) Kuhunkin puhefunktiioon liittyy tietty modaalin lausetyyppi: esimerkiksi väite esitetään usein käyttämällä deklaraatiivi- eli väitelausetta (mts. 147; VISK § 886). On kuitenkin huomattava, että puhefunktioita voidaan toteuttaa myös epäsuorilla ilmauksilla; esimerkiksi käskyt eivät ole aina imperatiivimuotoisia (Eggins 2004: 148; VISK § 886).

2.4 Visuaalinen kielioppi

Pelivideot ovat ääntä ja kuvaa yhdistelevää multimodaalista aineistoa, jossa visuaalisuus on tärkeää kenties jo videopelien itsensä vahvasti visuaalisen luonteen vuoksi. Videoissa olennaisena osana on juuri pelaamisen ja mahdollisesti myös pelaajan itsensä näyttäminen. Pelivideoiden visuaalisten piirteiden analysointiin käytänkin apuna Kressin ja van Leeuwenin (2006) **visuaalista kielioppia**. Kress ja van Leeuwen (mts. 1) esittävät, että kuvaelementtien käyttö ei ole satunnaista vaan pikemminkin systemaattista, eräänlaisen kieliopin ohjaamaa. Tämän visuaalinen kieliopin avulla siis voidaan tarkastella, miten ihmiset, paikat ja esineet luovat toteamuksia lauseiden, virkkeiden ja tekstien kaltaisesti (mp.). Visuaalisten merkitysten ilmiö on erilainen kuin kielellisten: merkitykseen vaikuttavat esimerkiksi värivalinnat ja asettelu sanaluokkien ja lauserakenteiden sijaan (mts. 2).

Kressin ja van Leeuwenin (2006: 3–4) mukaan visuaalista kielioppia voidaan soveltaa miltei minkälaiseen visuaaliseen materiaaliin tahansa, mutta on huomattava, että heidän kuvamaansa kielioppi on ennen kaikkea sosiaalinen, vahvasti länsimaiseen kulttuuriin sidottu ilmiö. Tämä ei kuitenkaan tuota ongelmia omassa tutkimuksessani, koska pelivideoita edeltänyt kuvapohjainen *Let's Play* -ilmiö on saanut alkunsa yhdysvaltalaisella *Something Awful* -foorumilla (ks. The Let's Play Archive 2018; tarkemmin luku 1.1). Videoiden visuaalisten piirteiden voi siis olettaa pohjautuvan muuhun länsimaiseen visuaaliseen materiaaliin. Lisäksi suomalaiset pelaajat lienevät ottaneen mallia ulkomaalaisista edeltäjistään lähtiessään tekemään pelivideoita.

Visuaalinen kielioppi hyödyntää Hallidayn käsitteitä ideationaalinen, interpersoonainen ja tekstuaalinen funktio (Kress & van Leeuwen 2006: 15). Näiden käsitteiden kehyksenä toimiva systeemis-funktionaalista kieliteoriaa on kuvattu tarkemmin edellisessä alaluvussa. Omassa tutkimuksessani olennaiseksi nousee interpersoonainen metafunktio, joka on Hallidayn (esim. 1985) mukaan toiminnallista kieltä: sen luonne on sekä vuorovaikutuksellinen että henkilökohtainen, ja sillä esimerkiksi ilmennetään suhtautumista ihmisiin ja asioihin. Glasin (2015: 83–84) mukaan Let’s Play -tyyppisissä pelivideoissa on tyyppillistä tuoda esille oma rooli selostajana. Tein saman havainnon omassa kandidaatintutkielmassani, ja katsojien puhuttelu ylipäättään näyttää olevan tyyppillistä pelivideoissa (ks. Garnett 2017: 12–13). Tämä ilmiö on mielestäni syytä huomioida pelivideoiden analysoinnissa, ja siksi juuri interpersoonainen metafunktio soveltuu tutkimukseeni hyvin. Käsite toimii hyvänä työkaluna sekä systeemis-funktionaalisen kieliteorian että visuaalisen kielioopin näkökulmasta, ja näiden käyttäminen yhdessä mahdollistaa sekä visuaalisten että kielellisten piirteiden analysoimisen.

Kressin ja van Leeuwenin (2006: 114) mukaan kuvien tai muun visuaalisen aineksen osallistujia ovat sekä **representoidut** (*represented*) että **vuorovaikuttavat** (*interactive*) osallistajat. Representoidut osallistajat ovat kuvissa esiintyviä ihmisiä, paikkoja tai asioita, kun taas vuorovaikuttavat osallistajat ovat kuvien tuottajia ja katselijoita (mp.). Esimerkiksi pelivideoissa representoituja osallistujia voivat olla niissä esiintyvät pelit ja pelaajat, vuorovaikuttavia taas videoiden tekijät – eli yleensä pelaajat itse – sekä näitä videoita YouTubessa katsovat ihmiset. Kress ja van Leeuwen (mts. 114) kuvaavat myös visuaalisessa materiaalissa ilmenevän kolmenlaisia suhteita: representoitujen osallistujien välisiä suhteita, representoitujen ja vuorovaikuttavien osallistujien välisiä suhteita sekä vuorovaikuttavien osallistujien välisiä suhteita. Analysoin erityisesti ensimmäiseksi ja toiseksi mainittuja suhteita: tarkemmin sanottuna tarkastelen videoissa representoitujen pelaajien ja pelien välisiä sekä representoitujen pelaajien ja katsojien välisiä suhteita ja niiden rakentumista visuaalisesti. Vuorovaikuttavan pelaajan ja katsojan todellisen suhteen analysointi olisi haastavampaa, koska vuorovaikuttava pelaaja ei todennäköisesti ole paikalla, kun katsoja näkee videon (ks. mts. 114–116). Pelivideossa näkyvä pelaaja ei myöskään käytännössä ole pelaaja itse vaan häntä edustava representaatio (ks. mts. 116).

Kress ja van Leeuwen (2006) esittävät, että representoidun osallistujan katseen suunnalla on merkitystä kuvan tuottamalle tulkinnalle. Kun representoitu osallistuja kohtaa vastaanottajan katseen kuvan kautta, heidän välilleen syntyy eräänlainen kuvitteellinen suhde. Toisaalta samaa ei tapahdu, jos katsekontaktia ei ole. (Mts. 117.) Suoran katsekontaktin ollessa läsnä represen-

toitu osallistuja ikään kuin ohjaa katsojaa toimimaan tietyllä tavalla ja muodostamaan osallistujan tietynlaisen suhteen. Kress ja van Leeuwen (mts. 118) puhuvatkin Hallidayta (1985) mukaillen **vaativasta** kuvasta (*demand*). Esimerkki vaativasta kuvasta voisi olla vaikkapa Facebook-profiilikuva, jossa kuvattu henkilö (representoitu osallistuja) on katsonut suoraan kameraan kuvan ottohetkellä.

Myös representoidun osallistujan ilmeillä ja eleillä on merkitystä katsojan kanssa muodostuvan suhteen laatuun: esimerkiksi hymy kutsuu katsojaa suhtautumaan representoituun osallistujaan hengenheimolaisena, torjuva käsimerkki taas pyytää tätä pitämään etäisyyttä (Kress ja van Leeuwen 2006: 118). Koska useimmissa aineistoni videoissa on taltioitu myös pelaajaa itseään, pystyn edellä kuvatusti analysoimaan pelaajien katseen suuntaa, ilmeitä ja eleitä.

On luonnollisesti myös kuvia, joissa ihminen tai ihmisen kaltainen olento ei kohtaa katsojan katsetta. Tällaisia kuvia Kress ja van Leeuwen (2006: 119) nimittävät **tarjoaviksi**. Ne ohjaavat katsojan yksinkertaisesti katsomaan kuvaa, jolloin katsojan ja representoidun osallistujan suhde on epäsuora. Tarjoavan kuvan representoitu osallistuja antaa katsojalle tietoa tai toimii pohdiskelun virikkeenä. (Mp.) Tarjoava kuva voisi olla esimerkiksi maalaus, jossa on kuvattu sivulle katseleva ihmishahmo seisomassa kalliolla. Katsojan pohdittavaksi jää, mihin hahmo katsoo, mitä hän ajattelee tai miksi hän on juuri tuossa ympäristössä.

Kress ja van Leeuwen (2006: 124) katsovat merkittäväksi myös sen, kuinka lähellä kuvassa oleva osallistuja on katsojaa eli kuinka läheltä kuvan tuottaja on ottanut kuvan tai kuinka lähelle hän on sen rajannut. Etäisyyttä säätelemällä luodaan kuvitteellisia suhteita katsojien ja representoitujen osallistujien välille: läheltä otettu kasvokuva luo illuusion läheisestä suhteesta ja kaukaa otettu kokovartalokuva vieraudesta. Etäisyydellä voidaan myös kuvata arvovaltaisuutta televisiossa: esimerkiksi ajankohtaisohjelmissä asiantuntijoista näytetään usein rintakuva. (Mts. 126.)

Näkökulman avulla voidaan Kressin ja van Leeuwenin (2006: 129) mukaan kuvata suhdetta tai asennetta kuvassa representoituun osallistujaan. Heidän mukaansa on olemassa **subjektiivisia** ja **objektiivisia** kuvia, joista subjektiivisessa on perspektiivi ja objektiivisessa ei. Toisin sanoen subjektiivisessa kuvassa katsoja joutuu tarkastelemaan kuvan osallistujia jostakin rajatusta näkökulmasta, kun taas objektiivisessa kuvassa jopa luonnonlakeja on voitu rikkoa siten, että katsoja saa tietää osallistujista kaiken. Esimerkki tällaisesta objektiivisuudesta on viisijalkainen eläinpatsas, jonka kaikki olennaiset osat ovat nähtävillä jokaisesta katsomiskulmasta. Siinä missä objektiivinen kuva ei tarvitse katsojaa ollakseen, mitä on, subjektiivisen kuvan näkökulma on nimenomaan katsojaa ohjaava. (Mts. 130–131.) Subjektiivista kuvaa voisi

verrata esimerkiksi yksikön 1. persoonassa kirjoitettuun romaaniin: lukija joutuu tarkastelemaan tapahtumia kertojan ajatusten ja tämän havaitsemien asioiden kautta.

Kressin ja van Leeuwenin (2006: 135) mukaan kuva voi olla otettu suoraan edestä tai viistosti sivultapäin: tämä määrittellään kuvan pakopisteitä tarkastelemalla, ja kyseessä on jatkumo pikemminkin kuin kaksi toisensa pois sulkevaa vaihtoehtoa. Kuvakulmalla ilmaistaan joko irrallisuutta tai osallisuutta. Suoraan edestä otettu kuva viestii katsojalle, että hän on mukana kuvan maailmassa ja että kuvan tuottajalla on jotakin tekemistä representoitujen osallistujien kanssa. Viistosti otettu kuva taas kertoo kuvan tuottajan ja katsojan irrallisuudesta osallistujiin. (Mts. 136.) Irrallisuutta ja osallisuutta voidaan yhdistää sekä vaativiin että tarjoaviin kuviin, jolloin syntyy usein monitulkintaisia viestejä. Kuva voi esimerkiksi viestiä irrallisuutta ollen viistosti sivultapäin kuvattu, mutta sen representoitu osallistuja voi silti vaativasti pitää katsekontaktia katsojaan. (Mts. 138.)

Olen tässä alaluvussa kuvannut ne Kressin ja van Leeuwenin (2006) visuaalisen kieliopin ajatukset, jotka koen tämän tutkimuksen kannalta olennaisiksi. He esittelevät lisäksi esimerkiksi kuvan asetteluun liittyviä tulkintatapoja. Oletan kuitenkin, että Let's Play -videoissa usein käytetty tapa kuvata pelaajan kasvoja ei ole niinkään taiteellinen, vaan sommittelu valitaan käytännöllisesti, kunkin pelaajan resurssien, kuten kameran laadun ja huoneen koon mukaan. Katsojan kannalta tärkeintä on, että pelaajan kasvot ja kenties hartiat ovat näkyvissä, jotta katsoja voi tarkastella pelaajan ilmeitä ja käsieleitä tämän selostaessa pelitilannetta.

3 AINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄT

3.1 Aineiston esittely

Aineistoni koostuu kahdeksasta YouTube-videopalvelussa julkaistusta Let's Play -videosta, jotka on koottu neljän eri pelaajan YouTube-kanavilta: kultakin on siis kaksi videota. Olen pyytänyt kaikilta pelaajilta kirjallisesti luvan videoiden käyttöön tutkielmassani. Otin kuhunkin pelaajaan yhteyttä sähköpostilla tai YouTube'n yksityisviestillä, kerroin heille tutkimuksesta sekä annoin heille mahdollisuuden ottaa minuun yhteyttä milloin tahansa, mikäli he esimerkiksi haluaisivat tietää tutkimuksesta lisää. Videoiden käyttäminen tutkimuksessa sopii myös YouTube'n kohtuullisen käytön ehtoihin (ks. YouTube 2019). Koska aineistoni on vapaasti saatavilla internetissä, pelaajia ei ole tässä tutkimuksessa anonymisoitu.

Pelaajien ja videoiden valinnalle on ollut muutamia kriteereitä, jotka esittelen seuraavaksi. Olen pyrkinyt valitsemaan tutkimukseeni kohtalaisen suosittuja pelaajia, joilla on vähintään 5 000 tilaajaa eli seuraajaa YouTube'ssa. Oletan, että suosittu LP-videot ovat ikään kuin prototyyppisiä tekstilajinsa edustajia, joiden rakenne on kohtalaisen vakiintunut. Puhun videoiden esittelyn yhteydessä suosioista, jolla viitataan siihen, kuinka monta kertaa videota on katsottu. Olen pyrkinyt valitsemaan tutkimukseeni melko suosittuja videoita, sillä YouTube mahdollistaa kunkin kanavan videoiden selaamisen suosiojärjestyksessä; sen sijaan tykkäysten tai kommenttien määrän perusteella videoita ei voi lajitella, joten en ole ottanut näitä huomioon.

Oletan pelivideogenren muuttuvan – ja jo muuttuneen – ajan myötä (ks. esim. Mäntynen 2006: 11; luku 1.1) jonkin verran teknologian ja sosiaalisen median kehittyessä, joten haluan tutkia tuoreita videoita. Tästä syystä valitsemani videot ovat viimeisen viiden vuoden sisällä julkaistuja. Aineiston videot ovat myös luonnollisesti pääosin suomenkielisiä; niissä saattaa kuitenkin olla ajoittaista koodinvaihtoa, erityisesti englannin kielen käyttöä. Tämä selittyy sillä, että videoissa pelattavat pelit ovat hyvin usein englanninkielisiä.

Pituudeltaan valitsemani videot ovat noin 15–25 minuuttia, jotta litteroitavan aineiston koko pysyisi sopivana. YouTubeen ladattujen Let's Play -videoiden pituus voi vaihdella muutamista minuuteista useisiin tunteihin, mutta oletan, että videoiden rakenne pysyy melko samanlaisena pituudesta riippumatta, joten en kokenut tarpeelliseksi valita todella pitkiä videoita. Lisäksi noin viisitoista minuuttia näyttäisi olevan melko yleinen mitta LP-videolle.

Nykyaikana monet videopelit ovat sisällöltään laajoja, joten niiden läpipeluu eli loppuun saakka pelaaminen voi kestää useita kymmeniäkin tunteja. On myös pelejä, jotka antavat pe-

laajalle melko vapaat kädet ja/tai joita ei voi varsinaisesti pelata loppuun vaan halutessaan jatkaa loputtomasti; näitä kutsutaan avoimen maailman peleiksi tai hiekkalaatikkopeleiksi (eng. *sandbox games*) (ks. Techopedia 2019). Onkin tavallista, että saman pelin pelaamisesta julkaistaan useamman videon sarja. Jos kyseessä on ollut tällainen videosarja, olen valinnut mukaan sarjan ensimmäisen videon, mikäli videon pituus ja muut käyttämäni kriteerit ovat sen sallineet. Samalta pelaajalta olen pyrkinyt mahdollisuuksien mukaan valitsemaan hiukan erityyppisiä pelejä käsittelevät videot, jotta peligenren mahdollinen vaikutus esimerkiksi pelaajan selostustyyliin ei vääristäisi tuloksia. (Peligenren vaikutuksesta pelaajan käytökseen ks. esim. Fencott, Clay, Lockyer & Massey 2012: 17.) Lopuksi myös pelaajien (osalla oletettu) sukupuoli on vaikuttanut valintaan jonkin verran, sillä halusin mukaan eri sukupuolten edustajia.

Kuten Mäntynen (2006: 11) huomauttaa, tekstilajitutkimuksessa tutkija joutuu välttämättä tekemään oletuksia tekstilajista jo aineistoa valitessaan, ja näin olen myös itse tehnyt. Perustelen tulkintani kuitenkin sillä, että yhtä videota lukuun ottamatta kaikki aineistoni videot on jo videon nimessä määritelty Let's Play -videoiksi joko englannin- tai suomenkielistä termiä käyttämällä. Videoiden valintaan on toki vaikuttanut myös oma tutkijanpositioni: olen katsonut LP-videoita satunnaisesti jo useita vuosia, joten koen tunnistavani tähän tekstilajiin kuuluvat videot melko vaivattomasti.

Seuraavaksi esittelen aineistoni pelaajat ja heiltä valitsemani videot sekä videoista myöhemmin analyysin yhteydessä käyttämäni lyhenteet. Lyhenteet on merkitty sulkeisiin kunkin videon nimen jälkeen. Videoiden näyttökerrat on tarkistettu 29.3.2019.

Glyffi on vuonna 2012 perustettu noin 94 600 tilaajan pelikanava, jonka sisältöä miesoletettu pelaaja itse kuvailee kanavan tiedoissa sanoilla ”ei-niin vakavaa pelaamista ja makkara” (29.3.2019). Glyffi on pelannut erityisesti kauhupelejä ja hiekkalaatikkotyypistä *Minecraftia*, mutta hänen kanavallaan on monia muitakin pelejä käsitteleviä videoita. Häneltä tarkastelemani videot ovat:

HAIT YRITTÄÄ TAPPAA - Pelataan Raft (G1)

julkaistu 30.12.2016, kesto 16:04, näyttökertoja noin 150 700

Videossa pelataan vuonna 2016 julkaistua *Raft*-nimistä selviytymispeliä.

TÄÄ PELI TROLLAA MUA - Pelataan Trollface Quest (G2)

julkaistu 21.7.2015, kesto 13:04, näyttökertoja noin 282 400

Kanavan viidenneksi suosituin (29.3.2019) video, jossa pelataan *Trollface Quest* -nimistä point & click -verkkopeliä.

Paqpa on noin 173 300 tilaajan (29.3.2019) pelikanava, joka on perustettu vuonna 2011. Paqpa on Vaasassa asuva nainen, joka niin ikään pelaa usein kauhupelejä mutta myös esimerkiksi *Sims 4*:n kaltaisia simulaatiopelejä. Toisinaan hän julkaisee myös videoblogeja ja avataan fanipostia -tyyppisiä videoita. Häneltä tarkastelemani videot ovat:

Pelataan Hello Neighbor / NAAPURI HELVETISTÄ #1 (P1)

julkaistu 24.10.2016, kesto 13:55, näyttökertoja noin 420 300

Kanavan videosarjoista suosituimpiin (29.3.2019) kuuluvan *Hello Neighbor* -sarjan ensimmäinen osa. *Hello Neighbor* on vuonna 2017 julkaistu hiivintä–kauhupeli.

Pelataan Little Nightmares / SÖPÖN CREEPY SEIKKAILU #1 (P2)

julkaistu 28.4.2017, kesto 25:12, näyttökertoja noin 181 200

Videossa pelataan *Little Nightmares* -peliä, joka on vuonna 2017 julkaistu pulma–tasohyppely–kauhu–seikkailupeli.

Nedde on naisen ylläpitämä pelikanava, joka on perustettu vuonna 2013 ja jolla on noin 68 500 tilaajaa (29.3.2019). Nykyisin useimmat kanavan videot käsittelevät *Sims 4* -peliä, mutta joukossa on muitakin pelejä käsitteleviä videoita. Neddeltä tarkastelemani videot ovat:

Slither.io - #1 ÄLÄ YRITÄ (N1)

julkaistu 12.4.2016, kesto 13:46, näyttökertoja noin 225 500

Kanavan kolmanneksi suosituin (29.3.2019) video, jossa pelataan vuonna 2016 julkaistua *Slither.io*-nimistä verkkopeliä.

Let's play sims 4 - #1 Tehdään tubettajia (N2)

julkaistu 5.7.2015, kesto 17:05, näyttökertoja noin 183 200

Kanavan viidenneksi suosituin (29.3.2019) video, jossa Nedde rakentaa *Sims 4* -simulaatiopeliin hahmoja suomalaisten tubettajien pohjalta.

Silent on vuonna 2011 perustettu noin 6 500 tilaajan (29.3.2019) pelikanava. Raisiossa asuva miesoletettu Silent pelaa usein vanhahkoja toiminta- ja seikkailupelejä. Lisäksi hän julkaisee kanavallaan myös esimerkiksi lastenanimaatioiden fanidubbauksia. Häneltä tarkastelemani videot ovat:

Pelaillaan! Tommi Mäkinen Rally - TAIVAALLISTA DUBBAUSTA (S1)

julkaistu 30.7.2015, kesto 23:12, näyttökertoja noin 5 700

Videossa pelataan 1998 julkaistua *Tommi Mäkinen Rally* -nimistä ajopeliä.

Pelataan! Atlantis -01- MENI PERILLE JO, WHITMORE! (S2)

julkaistu 11.8.2016, kesto 25:00, näyttökertoja noin 5 800

Videossa pelataan *Atlantis: The Lost Empire* -nimistä vuonna 2001 julkaistua toimintapeliä.

3.2 Tutkimusmenetelmät

Olen litteroinut tarkastelemani videot puolikarkeasti, koska pidän tutkimukseni kannalta olennaisimpina sanatason ilmiöitä. Olen merkinnyt esiin merkittävät tauot, äänten venytykset ja äänensävyyn vaihtelut. Myös peliäänet olen ottanut mukaan litteraatteihin, mikäli pelaaja on esimerkiksi vastannut pelissä kuuluvaan puheeseen. Analyysin yhteydessä kuvailen lisäksi tarpeen vaatiessa tilannekontekstia, sillä pelivideoissa reagoidaan hyvin usein kuvassa näkyvän pelin tapahtumiin, jotka katsojan on pääsääntöisesti tiedettävä voidakseen ymmärtää pelaajan kommentit. Pelaajien ja pelien nimet ynnä muut erisnimet olen selkeyden vuoksi merkinnyt isoilla alkukirjaimilla, vaikka muuten olenkin käyttänyt litteraateissa vain pieniä kirjaimia.

Luvussa 2 tarkemmin esittelemäni rakennepotentiaali, systeemis-funktionaalinen kieliteoria ja visuaalinen kielioppi toimivat myös tutkimukseni analyysimenetelminä. Kuvailen tässä alaluvussa tarkemmin, kuinka hyödynnän näiden tutkimusmenetelmien työkaluja käytännön analyysissä.

Rakennepotentiaalın määrittelyä varten tarkastelen aineistoni videoissa esiintyviä yhteisiä kielellisiä piirteitä, niistä rakentuvia osia ja niiden sijoitusta videossa yrittäen löytää yhteneväisyyksiä videoiden välillä. Näiden yhteneväisyyksien perusteella määritän *Let's Play* -videoiden rakenneosat. Välttämättömät rakenneosat määritän sen perusteella, että ne ilmenevät kaikissa videoissa ja valinnaiset rakenneosat sen perusteella, että ne esiintyvät vain satunnaisissa videoissa. Tämän jälkeen kuvaan rakenneosien kielellisiä vaatimuksia ja pakollista ja mahdollista järjestystä sekä luon rakennepotentiaalia kuvaavan kaavion (ks. Mäntynen 2006: 49; Hasan 1996: 54). Tarkastelen rakenneosia myös niiden funktion näkökulmasta eli määrittelen, mitä kussakin rakenneosassa pyritään tekemään; mikä on sen kommunikatiivinen tehtävä.

Pelaajan ja katsojan välisen yhteyden määrittelyyn käytän yhdistetysti systeemis-funktionaalista kieliteoriaa ja visuaalista kielioppia (ks. luvut 2.3 ja 2.4). Pyrin ensiksi määrittelemään

LP-videoiden rekisterin kuvaamalla sen alaa, osallistujarooleja ja ilmenemismuotoa (ks. Halliday 1985: 16–17), minkä jälkeen hyödynnän interpersoonaisen metafunktion käsitettä ja siihen liittyviä analyysitapoja (ks. Halliday & Matthiessen 2013: 30) tarkastellessani, millaisin kielellisin keinoin LP-videoissa rakennetaan yhteyttä katsojaan. Erittelen analyysin yhteydessä muun muassa puhefunktioita (ks. Eggins 2004: 146).

Visuaalisten piirteiden analysoinnissa käytän Kressin ja van Leeuwenin (2006) visuaalisen kieliopin käsitteitä vaativa ja tarjoava kuva. Näistä kiinnitän erityisesti huomiota vaativaan kuvaan, sillä siinä representoitu osallistuja ottaa kontaktia katsojaan (mts. 118). Lisäksi analysoin erityisesti pelaajien katsojaan kohdistamia ilmeitä ja eleitä, kuten hymyjä, vilkutuksia tai nyökkäyksiä. Lähdän siitä oletuksesta, että jos pelaajan kasvoja on kuvattu, tämän kuvamateriaalin lisäämisellä videoon on oltava jokin merkitys. Oletan siis, että eleet ja katseen suunta tuovat videoon ja siinä esiintyvään kielenkäyttöön jotakin lisää (ks. mts. 118). Niinpä tarkastelen visuaalisia piirteitä myös suhteessa kielellisiin piirteisiin. Analysoin lisäksi, kuinka läheltä pelaajaa on kuvattu ja onko häntä kuvattu suoraan edestäpäin vai viistosti (ks. mts. 126, 135–136). Tällä tavoin pyrin määrittelemään, minkä verran ja milloin katsoja otetaan mukaan pelitilanteeseen. Havainnollistan visuaalisia piirteitä videoista otettujen kuvakaappausten avulla.

4 LET’S PLAY -VIDEON RAKENNEPOTENTIAALI

Tässä luvussa tarkastelen Let’s Play -videon rakennepotentiaalia aineistoni pohjalta. Luvussa 4.1 esittelen LP-videon välttämättömät rakenneosat ja luvussa 4.2 valinnaiset rakenneosat. Tässä tutkimuksessa olen määritellyt välttämättömiksi jaksoiksi ne, jotka esiintyvät kaikissa tai melkein kaikissa aineistoni videoissa ja siten ovat kaikista prototyypisimpiä ja yleisimpiä. Valinnaisia taas ovat ne, jotka eivät esiinny kaikissa videoissa mutta esiintyvät kuitenkin useammassa kuin yhdessä videossa. On tietenkin otettava huomioon, että Let’s Play -videoissa voi olla vielä muitakin valinnaisia jaksoja, jotka nousisivat esiin isommasta aineistosta.

Aineistoni perusteella Let’s Play -videoissa esiintyy yhteensä yksitoista erilaista rakenneosaa. Taulukossa 1 on kuvattu, kuinka monessa videossa mikäkin osa esiintyy. Koska aineistoni perusteella suurin osa osista voi esiintyä samassa videossa hyvin moniakin kertoja, en koe tarpeelliseksi eritellä, kuinka monta kertaa rakenneosat esiintyvät kaikilla videoilla yhteensä.

Taulukko 1: Let’s Play -videon rakenneosat ja niiden esiintyvyys.

Rakenneosan nimi	Esiintyvyys videoilla (/8)
Aloitus	8/8
Pelitalanteen kuvailu	8/8
Reaktio	8/8
Pelihahmon puhuttelu	8/8
Ongelma	8/8
Ratkaisu	8/8
Mielipide pelistä	7/8
Lopetus	8/8
Pelin esittely	7/8
Kokemus	4/8
Pelin jatkon arviointi	2/8

Let’s Play -videon välttämättömiksi rakenneosiksi olen määrittänyt aloituksen, pelitalanteen kuvailun, reaktion, pelihahmon puhuttelun, ongelman, ratkaisun, mielipiteen pelistä ja lopetuksen. Valinnaisia rakenneosia puolestaan ovat pelin esittely, kokemus ja pelin jatkon arviointi. Esittelen kunkin jakson kuvauksen yhteydessä sen tyypillisimpiä kielellisiä piirteitä ja nostan aineistoesimerkkejä. Luvussa 4.3 kuvailen vielä jaksoja, jotka eivät kuulu varsinaiseen

videomateriaaliin mutta ovat kuitenkin julkaisualustan vuoksi välttämättömiä LP-videoissa. Lopuksi tarkastelen jaksojen sijaintia ja esiintymistiheyttä luvussa 4.4, jossa myös esitän LP-videon rakennepotentiaalin kaaviona. Videoiden alussa ja lopussa mahdollisesti esiintyvien intro- ja outro-osien kuvaamisen olen jättänyt pois tästä tutkimuksesta, koska niissä esiintyy yleensä vain musiikkia ja YouTuben sisäisiä linkkejä eikä esimerkiksi pelaajan puhetta tai videokuvaa hänestä.

4.1 Välttämättömät rakenneosat

4.1.1 Aloitus

Jokaisessa tarkastelemassani videossa on jonkinlainen videoon valmisteleva jakso, aloitus. Aloituksessa pelaaja tyypillisesti ensimmäiseksi tervehtii katsojia esimerkiksi käyttämällä sanoja *hei*, *moikka* tai *morjensta*. Lähes aina oma nimimerkki kerrotaan aloituksessa. Tämä voi tapahtua käyttämällä predikatiivilausetta (ks. VISK § 943), jossa subjektina on tyypillisesti yksikön 1. persoonan pronomini (esimerkki 1) tai yksikön 3. persoonan pronomini (esimerkki 2) ja predikatiivina nimimerkki. Nimimerkki voidaan kertoa myös täysin ilman predikaattia, kuten esimerkissä (3), jossa oma osallisuus videoon ja tähän hetkeen ilmaistaan paikan adverbilla *täällä* (ks. VISK § 648) ja uudelleen tapahtumiseen viittaavalla adverbilla *taas* (ks. VISK § 651).

(1) hei taas kaikki:: **mä oon Paqpa** (--)(P1)

(2) no morjensta vaan teille kaikille **se on Glyffi** täällä taas (--)(G1)

(3) no niin (.) hoipa vaan hei kaikki **Sairento täällä taas** ja (S2)

Oman nimimerkin lisäksi aloitus-osassa on tavallista nimetä heti videopeli, jota videossa lähdetään pelaamaan, kuten esimerkissä (4). Pelin nimen kertomisen yhteydessä mainitaan yleensä substantiivi *pele* tai verbi *pelataan*, joka on useimmiten monikon 1. persoonan tapaan käytettävässä passiivimuodossa (ks. VISK § 1272), kuten esimerkissä (5).

(4) tosiaankin (0.6) tänään (0.8) **tänään on (1.1) kyseessä tämmöinen pele kuin (0.5) TOMMI MÄKINEN RALLY** (S1)

(5) moikka vaa::n kaikille:: tota joo (.) **tänään me pelataan slither.io** (N1)

Aloitukseen liittyvät erityisesti nykyhetkeen viittaavat ajan adverbis, kuten esimerkissä (5) *tänään*, 'tänä päivänä' (ks. KS s.v. *tänään*). Sanan avulla voidaan paitsi ilmaista kyseisessä videossa pelattava peli myös viitata siihen, että aiemmin on pelattu jotakin toista peliä. Sanalla myös yhdistetään katsoja mukaan pelihetkeen: todellisuudessa päivä, jona katsoja katsoo videon, on todennäköisesti eri kuin minä pelaaja on sen kuvannut.

Aloitus-osassa myös monesti kuvaillaan omia valintoja siten, että annetaan jotain tietoa meneillään olevasta tilanteesta tai perustellaan, miksi tehdään video juuri sillä kerralla pelattavasta pelistä. Esimerkissä (6) pelaaja selittää katsojille etukäteen, ettei voi puhua kyseisessä videossa kovalla äänellä kellonajan vuoksi. Hän ei kuitenkaan malta olla kuvaamatta videota, koska kertoo olevansa *hypehypehype* eli 'todella innoissaan' uudesta pelistä (ks. KS s.v. *hype*).

(6) ja **mä joudun tänään puhumaan aavistuksen hiljempaa** koska (.) ((rykäisee)) kello on semmonen (0.3) yks neljäyheksän eli (0.7) yli keskiyön (.) tuolla yläpuolella on naapureita mun kämpis nukkuu tuolla (0.4) pa:ri huonetta tuollapäin joten (0.4) mä en kovin lujaa voi puhua mutta (0.3) **meitsin oli pakko kuvata tää nyt koska meitsi on hypehypehype** (P2)

Esimerkin (6) kaltaisella innostuneisuuden kuvaamisella saatetaan houkutella katsojaa katsomaan videota pidemmälle, sillä voimakkaiden tunneilmausten voidaan olettaa herättävän uteliaisuuden. Niin ikään innostuneisuuden ilmaiseminen toteuttaa Let's Play -videoiden taipumusta innostaa muita pelistä eli niin kutsutun "hype" luomista (ks. Fjællingsdal 2014: 57). *Hype*-sanan toistolla ilmaistaan esimerkissä (6) innostuksen suuruutta (ks. VISK § 1736).

Niin ikään esimerkissä (7) perustellaan videoon valittua peliä. Tämä esitetään katsojien toiveiden kautta: *tosi moni on pyytäny [tätä]*. Toiveet suhteutetaan kuitenkin omiin tuntemuksiin, joilla perustellaan pelin aloittamista alusta: *ku mä en oikeen tykkää siit mun vanhast perheest*.

(7) eli **tosi moni on pyytäny mult Sims nelosta** (0.3) mutta ku mä en oikeen tykkää siit mun vanhast perheest (0.3) joten mä aattelin et mä teen ihan kokonaan uuden (N2)

Aloitus-osa voidaan päättää *aloittaa*-verbin avulla, jolloin siirrytään yleensä pelitilanteen kuvailuun (ks. seuraava alaluku). Yleensä *aloittaa*-verbi on passiivimuotoisessa imperatiivissa *aloitetaan* (ks. VISK § 1654), kuten esimerkeissä (8) ja (9):

(8) tässä ei nyt hirveesti vielä sisältöä oo mut käyään kattoo että mitä tässä on ja (.) **aloitetaan** (G1)

(9) he he mut hei pidemmittä puheitta (.) **aloitetaan peli** jaaha tää on aloittamas peliä jo mun puolesta
(0.4) kiva (S2)

Passiivimuotoisen imperatiivin viittauskohde on monikon 1. persoona (VISK § 1654). Esimerkeissä (8) ja (9) tilannekontekstista voidaan päätellä, että passiivi on inklusiivinen eli puhuja kuuluu niihin, joita kehoitetaan aloittamaan pelaaminen (ks. mp.).

On myös mahdollista, että pelaaja aloittaa pelin pelaamisen jo aloitus-osan aikana. Tällöin *aloittaa*-verbiä ei usein käytetä, vaan aloitus-rakenneosan loppu erottuu seuraavasta rakenneosasta semanttiselta sisällöltään. Pelaaja saattaa esimerkiksi alkaa videon pohjustamisen sijaan kuvailla pelin senhetkisiä tapahtumia.

4.1.2 Pelitilanteen kuvailu

Pelitilanteen kuvailu -osan tarkoituksena on selittää katsojille, mitä pelissä tapahtuu ja mitä pelaaja itse tekee juuri kyseisellä hetkellä. Jaksossa pelaaja voi esimerkiksi kuvailla pelin ympäristöä, pelissä olevien hahmojen toimintaa ja omia arveluitaan siitä, mitä seuraavaksi tapahtuu. Kuvailulla on siis sekä selostava että omaa toimintaa ohjaava funktio. Tästä syystä rakenneosassa esiintyy hyvin monenlaisia kielellisiä piirteitä, mikä toisinaan tekee pelitilanteen kuvailusta hankalan erottaa esimerkiksi reaktio-osasta. Samalla pelitilanteen kuvailu on kuitenkin hyvin prototyyppinen Let's Play -videon rakenneosa, sillä sen funktio vastaa pitkälti koko videon funktiota: pelaamisen selostamista.

Pelitilanteen kuvailu -osassa tavallisia ovat deklaraatiivi- eli väitelauseet, joilla luonnehditaan tekoja, tapahtumia ja tiloja (ks. VISK § 887). Deklaraatiivilauseet myös toteuttavat *väite*-puhefunktiota (Eggins 2004: 147). Oman toiminnan kuvailussa apuna ovat yleensä preesensmuotoiset verbit, kuten esimerkissä (10): *laitan*. Subjektina on useimmiten yksikön 1. persoonan pronomini *minä* tai joku sen puhekielisistä varianteista, useimmiten *mä*. Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää passiivimuotoista imperatiivia (esimerkki 11), jolloin käsky tai kehoitus toimintaan koskee monikon 1. persoonaa, toisin sanoen sekä pelaajaa että kuulijaa (ks. VISK § 1654).

(10) mut mä laitan nää silleen niinku esim mun etunimi on Janette ja sit **mä laitan tänne neddeplay** (N2)

(11) no (0.3) **yritetää viel** mun on pakko voittaa Tommi (S1)

Omaa toimintaa voidaan kielentää myös merkitykseltään futuuriin viittaavilla verbeillä (ks. VISK § 1550). Esimerkissä (12) pelaaja selostaa katsojille, mitä aikoo tehdä seuraavaksi.

Hän on löytänyt pelissä vasaran, josta on hänelle hyötyä ja jota pelissä oleva vihollinen ei saa viedä häneltä: hän ilmoittaakin vievänsä vasaran turvaan. Pelaaja myös esittää nesessiivisen modaaliverbin *pitää* avulla varman arvionsa siitä, että hänen tulee rakentaa portaat päästäkseen kiipeämään sisään vihollisen taloon (ks. VISK § 1575).

(12) **mä vien ton vasaran tänne turvaan** se katoaa kyllä jos mä kuolen (0.4) mut **mun pitää oikeesti rakentaa /portaat tohon ikkunaan** et mä pääsen hyppäämään siitä sisälle (P1)

Pelitulanteen kuvailu -osassa esitetään niin ikään havaintoja pelistä. Esimerkissä (13) pelaaja käyttää *näköjään*-adverbia ja nollapersoonaa (*pystyy menemään*) ilmaisemaan havaintojaan:

(13) (--) **tässä näköjään pystyy menemään ulkopuolelleki tästä lautasta** ja tuo hai varmaan (.) mä veikkaan et tuo hai ihan oikeesti käy meiän päälle jos me tiputaan tuonne veteen (G1)

Näköjään-sanalla ilmaistaan evidentialisuutta eli sitä, että puheen sisältö on päätelty havaintujen tai kuultujen asioiden perusteella (VISK § 1606). Nollapersoonassa subjektin puuttuminen antaa vaikutelman siitä, että puhe koskee muitakin kuin puhujaa itseään – oikeastaan ketä tahansa (VISK § 1347). Esimerkissä (13) pelaaja siis on havainnut, että pelissä voi liikuttaa lautalla olevaa pelihahmoa myös lauttaa ympäröivässä vedessä.

Pelitulanteen kuvailu voi myös olla pelissä olevien tekstien ääneen lukemista, kuten esimerkiksi (14). Ääneen lukemisen tarkoituksena voi olla hiljaisten, katsojille kenties tylsien hetkien välttäminen videolla. Lisäksi katsoja ei välttämättä näe lukea tekstejä, koska videopeli voi näyttäytyä YouTube-videolla pienempänä kuin itse pelatessa.

(14) **item net used to catch items floating by** okei eli me saadaan niinku sellasia (0.3) nettejä (0.5) niinkö rakennettua ja sinne saadaan sen tuota (0.6) niin niin ne vissii ottaa kiinni noita tavaroita mitä täältä menee (G1)

Kiinnostavaa esimerkin (13) kaltaisessa pelitulanteen kuvailussa on, että videon katsoja varsin luultavasti näkee samat tapahtumat ilman, että pelaaja erikseen selostaa niitä. Pelitulanteen kuvailu -osalla voidaan näin ollen ajatella olevan hiukan samanlainen funktio kuin esimerkiksi urheilupelien selostuksella. Pelaaja voi myös selostajan tapaan eräänlaisena asiantuntijana kuvailla pelaamista myös sellaisista näkökulmista, jotka saattavat olla katsojille vieraita.

Fjællingsdalin (2014: 27) tutkimuksessa eräs osallistuja vertaakin Let's Play -videoiden katsomista urheilun katsomiseen.

4.2.3 Reaktio

Reaktio-osa rakentuu tyypillisesti reaktiosta johonkin pelissä tapahtuvaan asiaan. Pelitilanteen kuvauksesta reaktio eroaa sillä tavalla, että mukana on usein jonkin oman tunteen kuvaus. Tunnetta ilmennetään esimerkiksi interjektioiden avulla, kuten esimerkissä (15) englanninkielinen *oh my God* ja puhennoksen lopussa esiintyvä *uuh*. Interjektioilla voidaan kuvata puhujan tunnetilaa ja reaktiota toisen ihmisen puheeseen tai johonkin tapahtumaan (VISK § 856). Esimerkissä pelaaja myös kuvailee tunnetilaansa innoaktiivisella tunneverbillä *säikähtää*, jolla hän kertoo joutumisestaan säikähtäneeseen tunnetilaan (ks. VISK § 466). Reaktio-rakenneosan yhtenä tarkoituksena onkin kuvailla katsojalle, millaisia tunteita pelitapahtumat herättävät pelaajassa.

(15) **OH MY GOD** mä kävelin madon päälle **mä** /@säikähdin@ ((hengittää hätääntyneesti)) @>**mulla tuli kunnan sellanen uuh**<@ ((lausuttu kimeällä äänellä)) (P2)

Myös prosodiikalla voidaan ilmentää ja vahvistaa reaktiota. Esimerkissä 13 ensimmäinen interjektio *oh my God* on lausuttu kovalla äänellä, ja säikähtämisestä puhuessaan pelaajan ääni muuttuu sävyltään erilaiseksi ja korkeaksi. Nämä prosodiset piirteet luovat kuvan luonnollisesta ja peittelemättömästä reaktiosta.

Reaktio-osassa voidaan käyttää myös partisiippimuotoisia adjektiiveja, erityisesti tunnekausatiiviverbien VA-partisiippeja (ks. VISK § 630). Esimerkissä (16) pelaaja reagoi ruudussa näkyvään pelihahmoon, jonka kasvoja hän ei ensin näe mutta joka sitten säikäyttää hänet. Adjektiivin *pelottava* yhteydessä on käytetty myös vastenmielisyyttä kuvaavia interjektioita *hyi* ja *yh* (ks. KS s.v. *hyi*), mikä osaltaan erottaa reaktion muista rakenneosista, kuten mielipiteestä.

(16) voi /säälä mä en nää mun pelastajani naamaa @**hyi se on pelottavan näkönen yh** se näyttää joltai (.) demonilta@ (P2)

Mikäli pelissä on puhuvia pelihahmoja, on reaktio-osassa tavallista vastata heille tai muutoin reagoida heidän puheisiinsa. Esimerkissä (17) on kyseessä rallipeli, jossa pelihahmo, rallikuski Tommi Mäkinen (TM), antaa rallikisan aikana vinkkejä pelaajalle (S). Huvittuneena tai

ärsyyntyneenä pelihahmon puheista pelaaja tyrmää tämän ohjeet kielto-*muotoisella* verbillä *en*, nauraa ja puhuu sitten sarkastisesti pelihahmoon eläytyen.

(17) TM: muista jarruttaa ennen kuin törmäät johonkin

S: **no en he he** (0.5) pidä se jarrunappi pohjassa ihan koko ajan niin voit (.) ehkä (0.5) voittaakin tämän kisan (S1)

Esimerkissä (17) pelaajan reaktion voi nähdä tarkoituksellisen viihteellisenä: kyseessä ei ole niinkään vaistomainen tunnereaktio kuten esimerkissä (16), vaan reaktio luodaan ainakin osittain katsojien huviksi. Tätä päätelmää tukee se, että pelaaja luo *en*-kieltoverbillä tahallista kontrastia itsensä ja pelihahmon välille, ja se, että hän osoittaa halveksuntansa pelihahmon neuvoja kohtaan vääristelemällä niitä. Jo pelkkä nauru tai jonkinlainen äännähdys voi toimia reaktionona, josta katsoja pystyy päättämään pelaajan tuntemukset käynnissä olevaa pelitilannetta kohtaan.

Reaktio-osassa voi olla myös puhumattomille hahmoille osoitettuja kommentteja: pelaaja saattaa reagoida pelihahmon toimintaan esimerkiksi ärtymällä. Hahmoja puhutellaan yleensä käyttämällä yksikön 2. persoonan pronominia *sinä* tai *sä*, ja niille tai heille esitetään käskyjä imperatiivimuotoisten verbien avulla. Esimerkissä (18) pelaajan ohjaama hahmo on hyvin janoinen ja alkaa yskiiä. Pelaaja reagoi tähän puhuttelemalla hahmoa sättävästi ja komentamalla tätä olemaan yskimättä kielteisellä imperatiivimuodolla. Hän vahvistaa ilmausta *nyt*-sävyparitikkelilla, joka tuo direktiiviin kärsimättömän sävyn (ks. VISK § 823). Tämän jälkeen hän pyrkii perustelevaan hahmolle, miksi tämän käytös on liioiteltua: *et sä kuolemassa vielä oo*.

(18) **älä nyt ala yskimään** es- et sä kuolemassa vielä oo (.) en mä et sä en mä vielä tuota (.) niin huonosti onnistu täällä (.) hommia hoitaa (.) (G1)

Reaktio voi olla suunnattu myös toisille pelaajille, vaikka nämä eivät sitä kuulisikaan. Tällaisia reaktioita esiintyy aineistossani vain silloin, kun kyseessä on jokin nettipeli, jossa on useita pelaajia samaan aikaan paikalla. Pelaaja saattaa kommentoida ääneen toisten pelaajien toimintaa ja tavallaan suunnata puheensa heille tai heidän ohjaamilleen hahmoille. Esimerkissä (19) pelaaja huomaa, että toinen pelaaja yrittää tappaa hänen hahmonsensa. Puhennoksen alussa esiintyvä henkäisy käynnistää reaktion, ja sitä seuraa kielteinen imperatiivi *älä yritä* monta kertaa toistettuna. Lopuksi pelaaja käyttää vielä väitelausemuotoista, vastaansanomaton käskyä *sinä et yritä mua piirittää*, jolla hän ottaa auktoriteettiaseman toiseen pelaajaan tai tämän oh-

jaamaan pelihahmoon nähden (ks. VISK § 1665). Tämän hän perustelee sillä, että hänen ohjaamansa matohahmo on pidempi, mikä tarkoittaa hänellä olevan enemmän pisteitä kuin toisella pelaajalla.

(19) ((henkäisee)) **älä yritä** (.) älä yritä (.) älä yritä (.) älä yritä (0.9) kuule mä oon pitempi ku sinä **sinä et yritä mua piirittää** (N1)

Kuten esimerkeistä huomaa, reaktio-osassa voi esiintyä hyvin monenlaisia kielellisiä piirteitä riippuen siitä, mihin pelaaja kulloinkin reagoi. Keskeistä jakson määrittämisessä reaktioksi onkin, että tarkastellaan tilannekontekstia. Fjællingsdalin (2014: 45) havaintojen perusteella katsojat toivovat LP-videoissa olevan nimenomaan aitoja tunnereaktioita, ja reaktioiden halutaan mukailevan kussakin videossa pelattavan pelin genreä: esimerkiksi kauhupeliä käsittelevän videon oletetaan sisältävän huutamista. Peligenrejen vaikutus pelaajien reaktioihin tosiaan näkyy omassa aineistossani: kauhupelisiä pelattaessa reaktiot ovat usein juuri huutoa ja säikähdyksiä, humoristisia pelejä sekä seikkailupelejä pelattaessa naurua ja kilpailullisia pelejä pelattaessa esimerkiksi ärtymystä.

4.2.4 Pelihahmon puhuttelu

Kuten edellisessä alaluvussa kuvasin, myös reaktio-osassa voi esiintyä pelissä oleville hahmoille suunnattua puhetta. Tällöin puhe toimii kuitenkin selvänä reaktiona pelihahmon tekemisiin tai sanomisiin. Pelihahmon puhuttelu -osassa sen sijaan puhe toimii ensisijaisesti viihteellisenä elementtinä: pelaaja saattaa huikata hahmolle jotain ilman, että tämä tekee varsinaisesti mitään tai edes välttämättä on paikalla (esimerkki 20). Myös pelissä oleville esineille voidaan suunnata kommentteja, jolloin huumorifunktio korostuu.

(20) **tota:: NAAPURI (0.3) mää (0.3) tulin visiitille** sulla on erittäin kirkas ovi mitä sä piilottelet siellä (P1)

Esimerkissä (20) pelaaja ohjaa pelihahmon tämän viereisessä talossa asuvan hahmon pihalle, missä ei kuitenkaan näy ketään. Tästä huolimatta pelaaja päättää alkaa huudella naapurihahmolle, aivan kuin olisi oikeassa elämässä mennyt luvatta jonkun pihalle ja haluaisi nyt ilmoittaa tulostaan. Puhuttelu tapahtuu kutsumalla hahmoa kategoriasanalla (*naapuri*) ja käyttämällä yksikön 2. persoonan puhekielistä pronominia: *mitä sä piilottelet siellä*. Myös esimerkiksi (21) puhutellaan pelihahmoa nimeltä:

(21) noni (0.6) **Tommi (.)** näyttäs (.) parhaasi ni aloitetaa kisa (S1)

Erisnimellä tai henkilöryhmällä puhuttelun tarkoituksena on kiinnittää halutun ihmisen huomio ja varmistaa, että tämä on kuulolla (VISK § 1077). Esimerkeissä (20) ja (21) pelaajat siis osoittavat, että kohdistavat puheensa juuri pelihahmoille – vaikka nämähän eivät voi heidän puhettaan kuulla eivätkä siihen reagoida. Kuten esimerkissä (20), pelihahmon puhuttelu -osassa voidaan ihmetellä pelihahmojen toimintaa, ikään kuin se vaikuttaisi pelaajaan itseensä suoraan. Tällainen puhuttelu osoittaa siis peliin ja pelihahmoon eläytymistä. Pelihahmolle voidaan myös antaa imperatiivimuotoisia käskyjä, kuten esimerkissä (21): *näytäs parhaasi*.

4.1.5 Ongelma

Ongelma-osassa pelaaja havaitsee jonkin ongelman, johon hän miettii ratkaisua. Ongelma-osan pakollisuus johtunee osittain videopelien luonteesta: niissä on haasteita, jotka on ylitettävä päästäkseen etenemään pelissä. Vaikka kyseessä ei olisi varsinainen pulmapeli, esimerkiksi pelissä saatavilla olevat valinnat muodostuvat pelaajalle niin kutsutuiksi ongelmiksi. Tällainen ongelma voisi olla vaikkapa se, minkälaiset vaatteet pelaaja valitsee pelihahmolle.

Ongelma esitetään usein kysymyssanoja käyttämällä (ks. myös Mäntynen 2006: 69): yleisimpiä näyttävät aineistoni perusteella olevan *mitä*, *miten* ja *miksi*. Vaikka kysymyssanoja käytettäessä odotetaan yleensä vastaanottajan täydentävän kysyjän tietoa (VISK § 888), Let's Play -videoissa kuulija ei ole kuvaushetkellä paikalla, joten vastausta ei luonnollisestikaan saada. Niinpä kysymys esitetään ikään kuin ilmaan, ja pelaajan on itse selvitettävä vastaus. On myös tietenkin mahdollista, että jokin pelihahmo sattuu vastaamaan pelaajan kysymykseen, mutta tällöin kyseessä on vain sattuma.

Mitä-kysymysasulla ilmaistaan ongelma-osassa useimmiten pelaajan epävarmuutta siitä, mitä hänen tarkalleen kuuluisi tehdä jossakin tietyssä kohdassa peliä (esimerkki 22). *Miten*-sanalla taas haetaan ratkaisua sille, kuinka jokin asia kuuluisi tehdä. Tällöin pelaajalla on usein idea siitä, miten tilanne ratkeaisi, mutta hän ei osaa toteuttaa ideaa. Esimerkissä (23) pelaaja tietää, että hänen kuuluisi jarruttaa pelissä ajamallaan autolla, mutta hänelle *ei oo koskaa opetettu* eli pelissä ei ole kerrottu, mitä näppäintä tulisi painaa jarruttaakseen.

(22) tröllöllöllöllöllöllöll **mitä mun täytyy tehdä** (0.9) öö: pystynkö mä painaa nuita en (1.1) **mitä jos** mä annan nitte vaan hyökätä mun päälle mitä sitte (1.8) (G2)

(23) (--) **miten täs jarrutetaan** mulle ei oo koskaa opetettu (S1)

Ongelma voidaan kielentää myös verbikysymyksellä, jossa on *-kO*-kysymysliite tai sen puhekielinen variantti *-ks* ja jokin finiittiverbi (ks. VISK § 1689). Tällaista muotoa käyttäessään pelaaja miettii, pystyykö hän tekemään tai pitääkö hänen tehdä pelissä jotakin. Verbi voi olla yksikön 1. persoonassa (esimerkki 24), monikon 1. persoonassa (esimerkki 25) tai nollapersoonassa. Esimerkissä (24) pelaaja tutkiskelee ympäristöä ja kokeilee erilaisia toimintoja nähdäkseen, mitä kaikkea pelissä voi tehdä, ja löytääkseen ennen pitkää vastauksen siihen, mitä hänen pitäisi tehdä seuraavaksi. Esimerkissä (25) pelaaja pohtii, onko hän kerännyt tarpeeksi materiaalia rakentaakseen keihään (*spear*) hain karkottamiseen.

(24) aletaanko me pian nähdä jotain heeboja jotka on täällä **voiks /mä avata ton vessan tai mennä (.) tonne (0.5) pönttöön piiloon (P2)**

(25) **pystytäänkö me muuten vieläkö tekemään sitä meidän spearia (.)** pystytään tehdään vaan tosta niinkö (.) nä::in (.) ja tästä (.) nä::in (G1)

Ongelman esittämisen jälkeen ongelma-osa jatkuu usein siten, että pelaaja kokeilee erilaisia keinoja ratkaista ongelma. Kuten esimerkiksi (22), pelaaja voi *mitä jos* -rakenteella havainnollistaa näitä yrityksiä: *mitä tapahtuu, jos teen näin?* Nämä yritykset johtavat yleensä ennen pitkää ratkaisuun, jota käsittelem seuraavassa alaluvussa.

4.2.6 Ratkaisu

Ratkaisu-osassa pelaaja oivaltaa, mitä hänen olisi kuulunut tehdä ongelmatilanteessa. Jakson tarkoituksena onkin selventää oikea toimintatapa sekä itselle että katsojille. Ongelma-osan taapaa ratkaisu-osa esiintyy tyypillisesti useita kertoja videossa, joskaan kaikkia ongelmia ei seuraa ratkaisu. Ratkaisu voi myös olla ikään kuin näkymätön: pelaaja löytää pelissä vastauksen kysymykseensä mutta ei kiellennä tätä mitenkään, joten katsojan on havaittava ratkaisu visuaalisesti.

Oivallusta ilmaistaan ratkaisu-osassa usein *pitää*-nesessiiviverbillä, kuten esimerkiksi (26). Nesessiiviverbillä viestitään velvollisuutta tai fyysistä tai psyykkistä pakkoa (VISK § 1573). Nesessiiviverbin käyttö eroaa pelin esittely -osan (ks. luku 4.2.1) vastaavasta käytöstä siten, että ratkaisu-osassa verbi on usein imperfektissä. Tilannekontekstista käy yleensä muillakin tavoin ilmi, että tieto ei ollut pelaajalla aiemmin, toisin kuin pelin esittely -osassa. Nesessiiviverbin lisäksi oivallusta ilmennetään sellaisilla interjektioilla kuin *jaa*, *aa* tai *ahaa* (ks. KS s.v. *jaa*, *ahaa*).

(26) j- @JAA mun piti painaa sitä trollfacea@ mikä tulee ku tulee level failed (G2)

Imperfektissä *pitää*-nesessiiviverbillä voidaan myös ilmaista, ettei kuvattu tapahtuma tullut todeksi (VISK § 1576). Esimerkissä (26) pelaaja on tosin juuri onnistunut klikkaamaan oikeasta kohdasta päästäkseen pelissä eteenpäin, mutta imperfektimuodolla voidaan kuitenkin ilmaista, ettei hän onnistunut siinä aiemmilla yrityksillään.

Ongelma ja ratkaisu voivat käytännössä esiintyä samassa puhunnoksessa. Esimerkissä (27) pelaaja ei ensin ymmärrä, miten hän pystyy valitsemaan pelissä haluamansa esineen rakennettavaksi (ongelma) mutta keksii kesken sanan, mitä näppäintä painamalla vaihtaminen tapahtuu (ratkaisu).

(27) hetkinen miten me saadaan vaihdettua tommosta (0.9) eril- (.) **miten me saadaan vaih- aa okei right clickii ku painaa ni pystyy valitsemaan** että mitä me halutaan rakentaa (G1)

Ongelma- ja ratkaisu-rakennosissa voidaan nähdä yhteyksiä Hoeyn (1983) diskurssianalyysissä käyttämään käsitteeseen ongelmanratkaisumallista (*problem–solution pattern*), jonka voi havaita useista teksteistä. Mäntysen (2006: 65) mukaan ongelma ja ratkaisu voivat seurata toisiaan välittömästi tai levittyä tekstissä laajemmalle alueelle. LP-videoiden ongelma ja ratkaisu toimivat jokseenkin samalla tavalla: suinkaan kaikki ongelmat eivät ratkea heti, ja toisinaan videopeli sallii pelaajan unohtaa koko ongelman olemassaolon, ennen kuin hän sitten myöhemmin sattumalta löytää ratkaisun. Joskus pelaaja voikin kielentää useita ongelmia siinä vaiheessa, kun ei vielä tunne pelin toimintamekaniikkoja kunnolla.

4.1.7 Mieli-pide pelistä

Mieli-pide pelistä -osa voi esiintyä irrallisena tai olla yhdistettynä lopetus-osaan. Mieli-pide voi olla koko videopeliin tai vaihtoehtoisesti johonkin sen ominaisuuteen, kuten grafiikoiden laatuun, pelimekaniikkoihin tai vaikkapa pelin musiikkiin liittyvä kommentti. Mieli-pide ilmaistaan erityisesti arvottavilla asenneadjektiiveilla (esim. *hieno*), jolloin subjektiivisuus korostuu (ks. VISK § 605). Adjektiivit voivat esiintyä *minun mielestäni* -tyyppisen ilmauksen yhteydessä (esimerkki 28) tai ilman sitä (esimerkki 29). Jälkimmäisessäkin tapauksessa pelaajan rooli selostajana ohjaa katsojaa ymmärtämään, että kyseessä on nimenomaan pelaajan oma mieli-pide.

(28) on se kuunnelkaa tätä (1.2) Milon ääntä (0.6) **tää on mun mielest niinku nii hieno** (S2)

(29) **tää on muuten tosi hämäävää** ku tääl on nää (0.3) niin kun (0.3) toi maapallo (1.0) ku se niinku pilkistää tuolt pimeydestä (0.8) niinku niin suoral kontrastilla tai tollasella niin luulis et sil ois jotain tekemistä (S2)

Mielipide voi olla myös ei-vakava. Esimerkissä (30) pelaaja ensin nauraa pelille, minkä voi olettaa viittaavan siihen, että peli viihdyttää häntä. Tämän jälkeen hän kuitenkin kuvailee peliä 'hölmöä' tai 'typerää' tarkoittavalla negatiivisella adjektiivilla *tyhmä* (ks. KS s.v. *tyhmä*) kenties viitaten pelin kyseenalaiseen huumoriin tai tarinankerrontaan.

(30) he he (0.8) tää on kyllä **tää on tyhmä peli** tää on tosi tyhmä peli (G2)

Myös esimerkissä (31) on kyseessä ei-vakava mielipide. Pelaaja turhautuu, kun peli lakkaa hetkeksi toimimasta kunnolla. Tämän seurauksena hän ilmoittaa, että ei pidä pelistä, ja vahvistaa kieltoa vielä *yhtää(n)*-sanalla (ks. VISK § 1634). Pelaaja on kuitenkin tehnyt kyseessä olevasta *Sims 4* -pelistä useita videoita kanavalleen, joten voidaan olettaa, ettei hän tarkoita sanomaansa todella vaan kyseessä on hetken tunnekuuhu.

(31) **mä en tykkää täst pelist** yhtää (N2)

Mielipidettä voidaan ilmaista myös epäsuorasti, esimerkiksi mainitsemalla, että peli sai pelaajan nauramaan. Mielipide-osan funktiona voidaan kaiken kaikkiaan pitää omien peliin kohdistuvien tunteiden ja ajatusten välittämistä katsojalle. Fjællingsdalin (2014: 44) mukaan pelaajien LP-videoissa ilmaisemat mielipiteet voivat vaikuttaa siihen, ostavatko katsojat videoissa pelattuja pelejä, joten mielipiteen ilmaisemista tulisi harkita tarkoin. Omassa aineistossani pelaajat vaikuttavat arvottavan pelejä melko vapaasti, mutta pääosin kommentit ovat positiivisia tai vähintäänkin vakuuttavat pelaajan viihtyneen pelin parissa, oli sitten kyseessä pelaajan mielestä oikeasti laadukas peli tai ei.

4.1.8 Lopetus

Let's Play -videon järjestyksessä viimeinen rakenneosa on aineistoni perusteella lopetus. Lopetus-osan tarkoituksena on koota tilanne, pyytää katsojien mielipidettä videosta ja reaktioita videoon sekä hyvästellä heidät. Lopetus-osa aloitetaan tavallisesti jollakin aiheenvaihtoa ennakoivalla interjektiolla, partikkelilla tai konjunktilla, kuten *mut(ta)*, *okei* tai *tosiaan*. Lopetuksessa usein ilmaistaan aikomus päättää video käyttämällä *lopettaa*-verbiä, erityisesti puhekielessä monikon 1. persoonan tehtävässä käytettävää passiivimuotoa *lopetetaan* (ks. VISK § 107),

kuten esimerkissä (32). Tämän muodon käyttö onkin yhteistä aloitus- ja lopetus-osille, ja anto-nyymisten *aloittaa-* ja *lopettaa-*verbien käytöllä videosta saadaan ikään kuin symmetrinen.

(32) okei (.) me **lopetetaan** tää video tähän (--) (N2)

Lopettaminen voidaan ilmaista myös hiukan pehmeämmin. Esimerkissä (33) pelaaja käyttää *voidaan-*apuverbiä ja *alkaa lopettelemaan* -rakennetta, joka ikään kuin valmistelee katsojaa siihen, että video on vähitellen loppumassa.

(33) tai lautta (.) näin (.) mut joo tähän **voiaan** pikkuhiljaa **alkaa** tämä video **lopettelemaan** (G1)

Eiköhän tämä ollut tässä -fraasilla saatetaan epäsuorasti kertoa aikeesta lopettaa video, kuten esimerkissä (34). Liitepartikkelilla *-han* voidaan ilmaista asian tuttuutta (VISK § 830), ja kielteiseen kysymyslauseeseen yhdistettynä siitä muodostuu esimerkissä (34) arvio videon loppumisesta (ks. VISK § 1696). Esimerkissä subjektina on (*tää eka*) *jakso*, eli videon esitetään ikään kuin loppuvan itsestään sen sijaan, että pelaaja päättäisi sen.

(34) tosiaan (0.5) **eiköhän tää** eka jakso tätä ol- (0.3) tätä sarjaa **ollu /tässä** (P2)

Lopetus-osassa usein kootaan tilanne kommentoimalla lyhyesti pelaamisen jälkitunnelmia. Tämä tehdään imperfektimuotoisilla verbeillä ja kuvailevia tai arvottavia adjektiiveja käyttämällä, kuten esimerkissä (35) *mukavaa* ja *nostalgine(n)*. *Ainakin*-partikkelilla korostetaan esimerkissä kokemuksen subjektiivisuutta: vähintäänkin pelaajalla itsellään oli hauskaa, vaikka katsojien näkemystä hän ei voi vielä puhumishetkellä tietää (ks. VISK § 840). Katsoja voi muodostaa videosta oman mielipiteensä, koska sille on jätetty tilaa.

(35) **mul ainaki oli tosi mukavaa** ja (.) **tuli** (.) **aikamoinen nostalgine olo** ku (0.6) tota:: mä:: (0.4) tosiaan ta- oon lapsena tätä pelannu (S2)

Jälkitunnelmia voidaan ilmaista myös omaa suoritusta arvioimalla. Esimerkissä (36) pelaaja on saanut pelissä seitsemäntoistatuhatta pistettä, ennen kuin on kuollut ja joutunut lopettamaan pelaamisen siltä kerralta. *Ihan*-intensiteetipartikkelilla suhteutetaan positiivista *hyvä-*adjektiivia tilanteeseen (ks. VISK § 854): vaikka pelaaja kuolikin pelissä eikä päässyt ensimmäiseksi, hän sai kuitenkin hyvät pisteet. Esimerkissä lopetus-osa aloitetaan *no mutta* -sanoilla, joilla se erotetaan edeltävästä pelitilanteen kuvauksesta.

(36) **no mutta seittemäntoista tuhatta (0.3) se on ihan hyvä** he he me lopetetaan tää vid(h)eo tähän mutta (.) jos te haluatte nähdä lisää pistäkää ihmeessä peukut ylös ja tota joo (N1)

Lopetus-osassa haetaan usein katsojien mielipidettä ja esitetään toiveita siitä, että he nauttivat videosta. Näin tehdään esimerkiksi asenneadverbilla *toivottavasti*, jolla pelaaja kuvaa asennoitumistaan puheenaiheeseen (ks. VISK § 667), kuten esimerkissä (37). Tämä näyttää olevan yhteistä LP-videolle ja videoblogille (ks. Karjalainen 2017: 35). *Toivottavasti*-sanankäytön videon lopussa voikin olettaa olevan yleisesti tyypillistä videoille, joissa videon tekijä esiintyy videossa omana itsenään ja tuottaa jotakin viihteellistä materiaalia katsojille.

(37) **toivottavasti tykkäsitte** tästä episodista antakaa myös peukkua ja (0.4) tilatkaa kanava (–) (P1)

Lopetus-osassa useimmiten kehoitetaan katsojaa seuraamaan kanavaa ja jättämään kommentteja. Tähän käytetään verbin imperatiivimuotoa, jota voi edeltää tai seurata *jos*-rakenne, kuten esimerkissä 38:

(38) tosiaan jos tykkäsitte tästä Trollface Questista ja halutte nähdä lisää niin **jättäkää sitä (0.3) tykkäystä** tälle videolle (0.3) **kommentoikaa** myös ihan kaiken varalta (.) jos te haluatte jotakin sanoa (.) että (.) mitä piditte videosta haluatteko nähdä lisää näitä eri Trollface Questejä (0.9) **@kertokaa mielipiteenne@** (0.8) (G2)

Imperatiivin avulla voidaan muun muassa käskä tai kehottaa (VISK § 152), ja sillä usein toteutetaan *käskey*-puhefunktiota (ks. Eggins 2004: 147). *Jos*-sanalla kuitenkin lausutaan ehto, jonka täytyessä kehoitus muuttuu olennaiseksi (ks. VISK § 1136). Katsojan siis halutaan toimivan jollakin tavalla, mutta käskyä pehmennetään ehdolla; katsojan ei esimerkiksi oleteta jättävän tykkäystä, jos tämä ei ole pitänyt videosta eikä halua nähdä lisää samanlaisia videoita.

Myös jatkosuunnitelmia voidaan esittää lopetus-osassa, jos pelaaja on suunnitellut tekevänsä useita videoita kyseisestä pelistä. Esimerkissä (39) jatkosuunnitelmien ajoittumista kuvataan taipumattomalla adjektiivilla *ensi* (ks. VISK § 586), jolla määritellään *jakso*-sanaa. Verbit ovat yksinkertaisessa futuurimuodossa (*rakennetaan, lisääilen, teen*), jolloin niillä viitataan tilannetta myöhempään aikaan (ks. VISK § 1550). Jatkosuunnitelmien avulla ikään kuin pohjustetaan videosarjan seuraavaa osaa ja annetaan katsojille jokin konkreettinen syy odottaa uutta videota.

(39) okei (.) (--) **ens jaksossa me rakennetaan meille koti** (0.4) ja: **mä varmaan lisäksi** tänne niinku aina vähä välii jotain tubettajia **tai sit mä teen** niinku ihan niinku (0.3) tänne vieree jonku talon mihin tulee muit tubettajia et niinku (.) me ollaan niinku kämppiksii nyt näiden kanssa ja sillä lailla (N2)

Lopetus-osan lopuksi katsojat hyvästellään keskustelun päättävillä interjektioilla kuten *moikka*, *moro* tai *moi moi*. Lisäksi esitetään toive siitä, että katsoja katsoisi pelaajan seuraaviakin videoita. Tämä tehdään käyttämällä *näh(d)ään*-verbiä (esimerkki 40), mikä toisaalta antaa vaikutelman siitä, että pelaaja odottaa katsojan todellakin katsovan seuraavankin videon pikemminkin kuin pyytää tätä tekemään niin.

(40) ja **me nähään taas** (0.3) seuraavassa @e::piso::dissa ja si::tä rataa@ /**moikka**:: ((vilkuttaa)) (P2)

Kaiken kaikkiaan lopetus-rakenneosalla on useita mahdollisia funktioita ja pienempiä osia, jotka eivät esiinny kaikissa videoissa; yksinkertaisimmillaan lopetus-osa voi koostua lopettamisaikojen ilmaisemisesta ja lopputervehdyksestä. Asioiden esittämisjärjestys on kuitenkin yleensä verrattain samanlainen, ja lopputervehdys näyttää aina olevan viimeisenä.

4.2 Valinnaiset rakenneosat

4.2.1 Pelin esittely

Pelin esittely -osa esiintyy yhtä lukuun ottamatta kaikissa aineistoni videoissa. Yhdestä videosta puuttumisen voi selittää sillä, että pelaaja on jo aikaisemmin kanavallaan pelannut kyseistä videopeliä. Kaikissa muissa aineistoni videoissa pelataan sellaisia pelejä, joita kanavalla ei ole aiemmin nähty, joten niissä pelin esittely katsojalle on luontevaa. Saattaa kuitenkin olla, ettei esimerkiksi videosarjan toisessa tai kolmannessa osassa ole välttämätöntä kertoa esimerkiksi pelin perusideasta, koska katsoja tietää sen jo. Tästä syystä olen määrittänyt pelin esittelyn valinnaiseksi rakenneosaksi.

Pelin esittely voi esiintyä osana aloitus-osaa. Tällöin pelin nimen maininnan yhdessä pelistä annetaan jotakin tietoa, esimerkiksi kerrotaan, mitä videopeligenreä se edustaa tai minkälaiselle alustalle se on tehty. Esimerkissä (41) pelaaja kertoo, että peli on tehty Adoben *Flash*-teknologialla (ks. Adobe 2018):

(41) (--) **tervetuloa ensimmäistä kertaa** (.) **tällaisen hienon Flash-pelin** pariin kuin ((vetää teatraalisesti henkeä)) (0.4) @The Trollface Quest@ (.) (G2)

Pelin esittelyssä voidaan myös kertoa, mitä pelissä on tarkoitus tehdä. Tällaisissa tapauksissa on tyypillistä käyttää *pelin idea* -ilmausta ja deonttista *pitää*-nessiiviverbiä (ks. VISK § 1497; 1575), jota seuraa jokin A-infinitiivin perusmuodossa oleva verbi (ks. VISK § 493), kuten esimerkissä (42) *päästä* ja *tutkii* ('tutkia').

(42) niin **tän pelin idea on** tosiaan että toi (0.5) talo tuossa (0.4) sinne on muuttanu joku epäilyttävä ukkeli (0.6) ja **meidän pitää päästä sen (.) KELLARIIN** koska se on niin epäilyttävä >et **meidän pitää< tutkii MITÄ siellä on** (.) koska siellä on varmana jotain salaista (0.9) (P1)

Niin ikään pelin esittelyssä saatetaan mainita, mitä videopeligenreä videossa pelattava peli edustaa. Esimerkissä (43) myös arvioidaan samalla pelin sopivuutta erilaisille ihmisille. Arvioinnin tarkoituksena voi myös olla katsojien varoittaminen tai toisaalta rauhoittelu, kuten esimerkissä: koska peli sopii pelaajan mielestä kaikille, kyseisellä LP-videollakaan ei pitäisi olla liian pelottavaa materiaalia sellaisille ihmisille, jotka eivät nauti hurjista kauhupeleistä.

(43) ja **tää tosiaan on mietoa kauhua** (0.3) joten (0.7) joten joten (.) **tämä sopii aika lailla kaikille** koska tää on söpöä mietoa kauhua (P2)

Toisaalta peliä voidaan esitellä myös aloitus-osasta erillisenä. Tällöin pelaaja saattaa kesken pelitilanteen kuvaamisen ruveta kertomaan pelin ominaisuuksista. Erillinen esittely-osa esiintyykin useimmiten silloin, kun pelaaja on pelannut kyseistä peliä aiemmin. Esimerkissä (44) pelaaja kuvailee *Atlantis*-pelin mekaniikkoja. Ensin hän esittelee mahdollisuutta toimia pelissä tietyllä tavalla käyttämällä nollapersoonaa: *täs pystyy keräämään*. Pelaaja myös esittää asioiden seuraussuhteita käyttämällä *kun, niin* -rakennetta. Pelissä täytyy siis kerätä kaikki kirjaimet, joista yhdessä muodostuu sana *Atlantis*, jotta saa aukaistua informaatiota tai iloa tuovan elokuvan pelin sisällä.

(44) ja tosiaan aa **täs pystyy keräämään tällasii kirjaimia** (0.7) ja:: (1.1) näist tota (1.0) **ku saa ton sanan (0.4) pystyyn** (.) niin sitten (.) siitä (2.0) aa (.) ku (.) tos siis lukee atlantislaisilla kirjaimilla Atlantis (.) yllätys yllätys (0.5) **niin (1.0) tota siit saa (0.9) unlockattua tollasen** (.) elokuvan (S2)

Kuten esimerkeistä (44) ja (45) voidaan havaita, pelin esittely -osan tehtävänä voi varsinaisen esittelyn lisäksi olla antaa katsojille vinkkejä siitä, mitä pelissä kuuluu tehdä ja miten siinä voi edetä sujuvasti. Esimerkissä (45) neuvominen on myös kielennetty nessiivisen *kannattaa*-verbin avulla (ks. VISK § 505).

(45) mutta me päästään (.) tallentamaa häne avullansa (0.6) elikkä tää on niinku tallennuspiste (2.0) ja (.) tosiaan tää toimii myös checkpointina (0.7) et **aina ku näkee näi- (.) näit tuolla nii (0.3) maastossa niin (.) kannattaa (0.5) käydä** iha vaan että (0.7) et jos sattuu tulee kuolema tai jotai tällästä nii (.) ei tartte alottaa kentän alusta (S2)

4.2.2 Kokemus

Kokemus-osassa pelaaja muistelee jotakin aiempaa tapahtumaa. Muiston voi laukaista jokin pelissä oleva elementti, tai pelaaja saattaa kertoa, miten on pärjännyt pelissä aiemmin. Tällaisissa tapauksissa käytetään usein verbin perfektimuotoja, kuten esimerkeissä (46) ja (47). Esimerkissä (46) pelaaja ohjaa pelihahmona olevaa matoa ja kertoo pelkäävänsä toisen pelaajan syövän hänen hahmonsa, jolloin se kuolisi ja hän joutuisi aloittamaan alusta. Tätä pelkoa hän perustelee sillä, että pelatessaan samaa peliä aiemmin hänelle on tosiaan tapahtunut *nii mont kertaa sillee*. Esimerkissä (47) pelaaja taas on juuri kertonut parhaillaan pelaamansa pelin erään pelikentän olevan hauska, ja tätä hän perustelee sillä, että on *aiemmin pelannu* kyseistä peliä.

(46) mä aina pelkään ku mä teen oh my god mä oon kymppi (0.5) ku mä teen tollee (0.8) nii mä pelkään että sielt niinku ilmestyy joku mu etee (0.4) **mul on käyny nii mont kertaa sillee** (--) (N1)

(47) ja kyllä **mä oon aiemmin pelannu tätä (0.3) peliä** (S2)

Kokemus saattaa olla myös peliin suoranaisesti liittymätön. Esimerkissä (48) pelin ympäristö muistuttaa pelaajaa armeijasta: *tulee mielee* muistoja tarpomisesta suunnistusleireillä. Tässä esimerkissä verbien aikamuotona on imperfekti ja ne ovat passiivissa (*tarvottiin, oltiin*). Kokemus tuodaan ikään kuin yhteiseksi verrattuna esimerkkeihin (46) ja (47), joissa subjektina tai tapahtuman kohteena on pelaaja itse.

(48) **tästä tulee vaa mielee** tästä kentästä se (0.3) **ku armeijassa (0.8) tarvottiin** aina (0.9) oltiin suunnistusleireillä ja tulee vähä (.) semmonen maasto mielee (S1)

Kerttulan (2017: 2–3) mukaan kokemusten muistelua esiintyy Let's Play -videoissa erityisesti silloin, kun niissä pelataan vanhoja pelejä, joita voidaan myös nimittää retropeleiksi. Tällaisiin peleihin liittyy usein nostalgisia muistoja, ja muun muassa teknologian kehitys pelien alkuperäisestä julkaisuajasta saa pelaajan luonnollisesti muistelemaan aikaisempia pelihetkiä ja tarkastelemaan peliä nykyajan näkökulmasta (mts. 3). Omassa aineistossanikin esimerkkien (46) ja (47) kaltainen kokemus-rakennese esiintyy lähinnä silloin, kun pelattavana oleva peli

on pelaajalle jo ennestään tuttu. Videossa S2 pelaaja korostaa useita kertoja, että on lapsena pelannut *Atlantis*-peliä ja siksi kokemus on hänelle aikuisenakin viihdyttävä ja nostalginen.

4.2.3 Pelin jatkon arviointi

Jos videolla pelattava peli on vielä kehitysvaiheessa eikä täysin valmis, saattaa videossa olla pelin jatkoa arvioiva rakenneosa. Siinä pelaaja pohtii, minkälainen peli on tulevaisuudessa ja minkälaisia ominaisuuksia peliin on tulossa. Osassa voidaan viitata tulevaisuuteen erilaisin keinoin. Esimerkissä (49) on käytetty ajankohdan adverbia *aikanaan* (ks. VISK § 649), joka voidaan tulkita tulevaan viittaavaksi *katotaan-* ja *mää voim vaan kuvitella -*rakenteiden perusteella. *Aikanaan*-adverbia edeltävällä *sitten*-partikkelilla viitataan esimerkissä siihen, että pelaaja on aiemmin pelin esittely -osassa kertonut pelin olevan keskeneräinen (ks. VISK § 825).

(49) mää voim **mää voim vaan kuvitella** että mitä kaikkea sitte tän (0.5) **pelin tekijä saa sitten aikanaan rakennettua** tähänkin systeemiin ta- tai siis tähänkin peliin anteeksi (.) **katotaan** (G1)

Pelin jatkon arviointi -osassa tyypillistä on käyttää pelaamiseen liittyvää sanastoa, kuten esimerkissä (49) *pelin tekijä* ja esimerkissä (50) *päivitys*. Lisäksi jaksossa voidaan arvioida, millaista pelaaminen tulee omasta näkökulmasta jatkossa olemaan, kuten esimerkissä (50): *millaista tuskaa siitä tulee*.

(50) mut joo (1.7) tosiaan **tähän on tulos päivitys tähän peliin** (0.3) ja **mä veikkaisin** että siihen (0.3) päivitykseen kuuluu juuri tämä huone (.) mis mä nyt oon >et sinne tulee varmaan< kellari (0.9) että **sitä odotellessa** (.) että **että millaista tuskaa siitä tulee** jos sinne pitää uud(h)elleen yrittää päästä (0.3) tai että mitä siellä kellarissa pitää tehdä (P1)

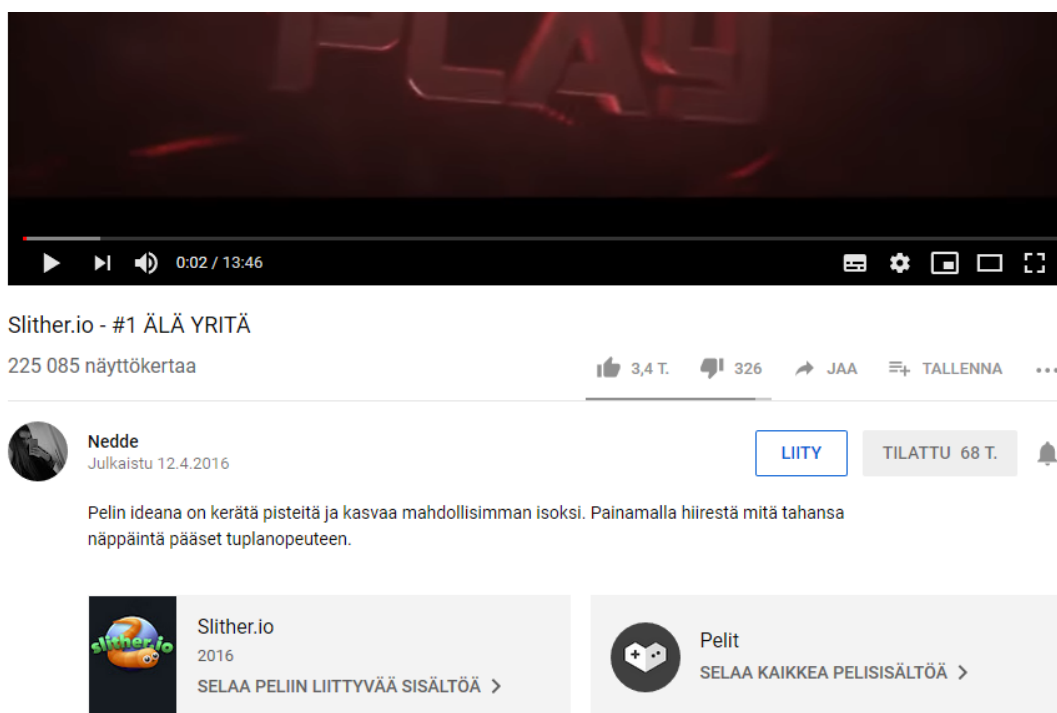
Tuloslauseella ilmaistaan muutosta, esimerkiksi uuden ominaisuuden kehittymistä (VISK § 904). Pelin jatkon arviointi -osassa tuloslauseella voidaan siis kuvata pelin muutosta. Esimerkissä (50) pelaaja arvelee, että pelistä tulee *tuskaa*, kun peli päivitetään. Toisaalta tämän arvelun pohjana voivat olla vaikeudet, joita pelaaja on kokenut videon aikana: toisin sanoen hän olettaa pelin muuttuvan entistään vaikeammaksi hänelle itselleen.

Pelin jatkon arviointi toimii myös ohjenuorana katsojille: rakenneosa kertoo, mitä peliltä kannattaa odottaa tulevaisuudessa ja onko sitä syytä alkaa pelata itsekin. Lisäksi osan tarkoi-

tuksena on informoida katsojia siitä, onko kyseisestä pelistä odotettavissa lisää videoita ja minkälainen niiden sisältö voisi mahdollisesti olla. Tästä näkökulmasta pelin jatkon arviointi toimii myös eräänlaisena pelin – ja oman pelikanavankin – mainoksena.

4.3 Tekstin ulkopuoliset rakenneosat

Luvuissa 4.1 ja 4.2 olen esitellyt Let's Play -videon mahdolliset rakenneosat. Tässä alaluvussa kuvailen, minkälaisia LP-videoiden varsinaisen videon ulkopuolelle jäävät osat eli videon nimi ja videon kuvaus ovat. Vaikka nämä osat eivät sisälly videomateriaaliin, ne vaikuttavat kuitenkin tekstilajin tunnistamiseen: jos videon nimi olisi vaikkapa pelkkä *Kotkot!*, se olisi vaikea tunnistaa heti pelivideoksi verrattuna siihen, että videon nimi olisi *Kotkot! – Pelataan Chicken Little* (ks. myös Shore & Mäntynen 2006: 11). Kuvasta 1 nähdään, kuinka videon nimi ja kuvaus sijoittuvat videon alapuolelle YouTube-palvelussa.



Kuva 1. YouTubessa julkaistun videon nimen ja kuvauksen visuaalinen sijoittuminen (N1).

4.3.1 Videon nimi

YouTube-videolla on välttämätöntä olla nimi, jotta se voidaan esimerkiksi löytää palvelun oman hakukentän tai muun hakupalvelun avulla. Aineistoni videot on kaikki nimetty johdon-

mukaisesti niin, että niissä on mainittu vähintään niissä pelattavan videopelin nimi. Käytän seuraavaksi nimeämisestä esimerkkinä aineistoni videota (P2), joka on nimetty tähän tapaan: *Pelataan Little Nightmares / SÖPÖN CREEPY SEIKKAILU #1*.

Esimerkkiä tarkastelemalla voidaan havaita, että ensiksi on mainittu videogenreen viittaava sana *pelataan*, jota seuraa videopelin nimi, *Little Nightmares*. Seuraavaksi videon nimestä on tehty persoonallinen lisäämällä siihen henkilökohtainen mielikuva tai kuvaus pelistä: *SÖPÖN CREEPY SEIKKAILU*. Tällä osiolla lienee katsojia houkutteleva funktio: heidän mielenkiintonsa on herätettävä, jotta he klikkaisivat videota ja katsoisivat sen. Esimerkissä katsojien uteliaisuus herätetään adjektiiveilla *söpö*, jonka merkitys on 'sievä, soma, suloinen, viehättävä, söötti' (ks. KS s.v. *söpö*), ja *creepy*, joka tarkoittaa 'karmivaa'. Lisäksi puhutaan *seikkailusta*, jonka merkitys on 'epätavallinen, jännittävä t. vaarallinen tapahtuma(sarja)' (ks. KS s.v. *seikkailu*). Katsoja voi siis odottaa sekä viehättävän näköiseen että hiukan pelottavaan peliin keskittyvää videota, jossa tapahtuu jotakin jännittävää. Persoonallinen osio on esimerkissä erotettu pelin nimestä pystyviivalla, mutta myös yhdysmerkkiä tai ajatusviivaa voidaan käyttää.

Lopuksi videon nimessä on mukana myös tieto siitä, kuinka mones osa videosarjaa video on. Tämä ilmaistaan usein ristikkomerkillä (#), jonka perässä on jokin numero, esimerkiksi #1. Mikäli numeroa ei ole mainittu, voidaan olettaa, että kyseessä on pelistä tehty yksittäinen video eikä jatkoa ole odotettavissa – tai vaihtoehtoisesti pelaaja ei vielä itse tiedä, aikooko jatkaa sarjaa. Asioiden esittämisjärjestys videon nimessä voi vaihdella hiukan, mutta aineistoni perusteella edellä kuvattu nimeämistyyli vaikuttaa prototyypiseltä.

4.3.2 Videon kuvaus

Videon kuvauksen tehtävänä on antaa katsojalle tietoa videosta tai siinä pelattavasta videopelistä. Mikäli itse videossa ei ole pelin esittely -osaa, saattaa vastaava esittely olla videon kuvauksessa, kuten esimerkissä (51). Esimerkissä myös annetaan katsojille linkki, jonka kautta he pääsevät itse pelaamaan peliä. Kuvauksella voidaan siis nähdä olevan myös mainostava funktio.

(51) Pelin ideana on kerätä pisteitä ja kasvaa mahdollisimman isoksi. Painamalla hiirestä mitä tahansa näppäintä pääset tuplanopeuteen.

Pelin löydät osoitteesta: <http://slither.io/> (—) (N1)

Videon kuvauksen tyylin ei kuitenkaan tarvitse olla puhtaan asiallinen, vaan se voi sisältää katsomiseen houkuttelevaa narratiivisuutta ja huumoria. Esimerkki (52) on kirjoitettu ikään kuin se olisi televisiosarjan yksittäisen jakson juonikuvaus: pelaaja puhuu itsestään yksikön kolmannessa persoonassa (*Silent vaihtaa uraa*), aivan kuin hän olisi fiktiivinen henkilö. Esimerkissä esitetään niin ikään juonikuvauksille tyypillinen kysymys, johon katsojan halutaan etsivän vastaus katsomalla video: *Tavoittaako Silent ralli-senpainsa tunteet ennen maaliviivaa* (– –)? Lisäksi kuvauksessa viitataan siihen, että pelaaja puhuu myöhemmin videossa tarkoituksella kömpelöä englantia.

(52) **Tässä jaksossa Silent vaihtaa uraa rallikuskiksi.** Hänen esikuvanaan tähän toimii taivaallisesta dubbaustyöstäkin tunnettu Tommi Mäkinen. Tavoittaako Silent ralli-senpainsa tunteet ennen maaliviivaa vai romuttuuko koko juttu lähtöruutuun?

Tis episod olsou kontains mii, Silentoff of Silentia! (– –) (S1)

Videon sisällön ja pelin esittelyn lisäksi videon kuvauksessa on yleensä linkkejä pelaajan muihin sosiaalisen median tileihin, kuten Facebookiin tai Instagramiin. Jos katsojat voivat lähettää pelaajalle fanipostia, hänen fanipostiosoitteensaakin saatetaan mainita. Kuvauksessa voidaan siis mainostaa myös itseä ja tavoitella lisänäkyvyyttä sosiaalisessa mediassa. Mikäli videossa on käytetty jonkun muun tekemää musiikkia, tekijänoikeustiedot on tavallista merkitä kuvaukseen.

4.4 Rakenneosien järjestys ja esiintymistiheys

Luvuissa 4.1 ja 4.2 olen esitellyt Let's Play -videon välttämättömät ja valinnaiset rakenneosat, niiden funktiot ja tyypilliset kielelliset piirteet sekä videoihin muutoin kiinteästi liittyvät osat. Tässä luvussa kuvaan, missä järjestyksessä rakenneosat yleensä esiintyvät ja voivatko ne esiintyä tekstissä yhden vai useampia kertoja. Esittelen myös LP-videon rakennepotentiaalikaavion.

Aineistoni videoissa on paljon sisäistä vaihtelua, sillä kullakin pelaajalla on henkilökohtainen tyyli tehdä videoita: jotkut keskittyvät pelitilanteen kuvaukseen, jotkut puhuttelevat pelihahmoja runsaasti ja reagoivat näiden tekemisiin ja puheisiin. Luonnollisesti myös videossa pelattavan videopelin genre ja sisältö vaikuttavat videoon: jos peli on rauhallinen ja tyyliiltään melko vapaata rakentelua, se ei aiheuta pelaajassa niin paljon reaktioita, kun taas pohdiskelua vaativa pulmapeli saa pelaajan etenemään ongelmasta ratkaisuun ja siitä taas uuteen ongelmaan.

Let's Play -videoiden rakenne näyttäytyy melko vapaana ja rakenneosat ovat usein lyhyitä. Tämä saa aikaan sen, että yksittäinen video koostuu hyvin monesta rakenneosasta, joita

on hankala laskea mielekkäästi. Tiheimmin esiintyviä rakenneosia näyttäisivät kuitenkin olevan pelitilanteen kuvailu, reaktio ja ongelma. Harvinaisimpia rakenneosia ovat kokemus ja pelin jatkon arviointi, joskin myös nämä osat voivat toisinaan esiintyä useita kertoja samassa videossa. Ainoastaan aloitus ja lopetus ovat sellaisia rakenneosia, jotka eivät voi esiintyä kuin kerran saman videon aikana.

LP-videon vapaasta rakenteesta huolimatta hyvin monet rakenneosat toistuvat aineistoni kaikissa videoissa, minkä perusteella olen voinut määritellä ne välttämättömiksi. Selostustyylin tuomien erojen vuoksi voidaan kuitenkin ajatella, että tekstilaji on avoin muutoksille, jos esimerkiksi yksittäinen henkilö päättääkin tehdä videon toisella tavalla ja jättää joitakin osia pois (ks. Bex 1996: 106). Niinpä esitän, että LP-videolle määrittelemäni välttämättömät rakenneosat ovat ennemminkin hyvin tyypillisiä tai prototyyppisiä (ks. myös Shore & Mäntynen 2006: 32).

Let's Play -videon rakennepotentiaalia voidaan kuvata Hasanin (1985) rakennepotentiaallikaavion avulla:

[aloitus ^(<pelin esittely+>)] * pelitilanteen kuvailu+ * reaktio+ * pelihahmon puhuttelu+ * ongelma+ * ratkaisu+ * mielipide pelistä+ * (kokemus+) * (pelin jatkon arviointi+) ^ lopetus

Kaavion mukaan Let's Play -videon rakenne ja osien järjestys voi vaihdella hyvin paljon. Valinnaiset rakenneosat on ympäröity sulkein, kun taas muut osat ovat pakollisia – tai vähintäänkin hyvin prototyyppisiä. Plusmerkki (+) rakenneosan perässä tarkoittaa, että rakenneosa voi esiintyä tekstissä useita kertoja. Tähti (*) viittaa siihen, että sen ympärillä olevat osat voivat olla päinvastaisessakin järjestyksessä. Karaattimerkillä rajataan esiintymisjärjestyksestä siten, että sen oikealla puolella oleva osan ei ole mahdollista esiintyä ennen vasemmalla olevaa: esimerkiksi pelin esittely ei voi edeltää aloitusta. Käytännössä kaikki rakenneosat aloitusta ja lopetusta lukuun ottamatta voivat siis esiintyä missä järjestyksessä tahansa. Ongelmaa tosin seuraa usein ratkaisu, mutta näidenkin osien välissä voi olla jokin muu osa. Eri rakenneosat saattavat myös limittyä toisiinsa melko vapaasti, mitä ei tämän kaavion avulla pystytä kuvaamaan juuri osien suuren liikkuvuuden vuoksi.

5 PELAAJAN JA KATSOJAN VÄLISEN SUHTEEN RAKENTUMINEN

Luvussa 4 olen tarkastellut Let's Play -videota rakenteen, funktioiden ja kielellisten piirteiden näkökulmasta. Tässä luvussa tutkin, kuinka pelaajat rakentavat Let's Play -videoissa suhdetta katsojaan ja millaiseksi tämä suhde muodostuu. Ensin määrittelen LP-videon rekisterin luvussa 5.1, minkä jälkeen luvussa 5.2 tutkin pelaajan ja katsojan välisen suhteen kielellistä rakentumista ja luvussa 5.3 visuaalista rakentumista.

5.1 Let's Play -videon rekisteri

Tarkastelen tässä alaluvussa Let's Play -videoiden rekisteriä eli tilannekontekstia. Käytän analyysin apuna systeemis-funktionaalisen kieliteorian käsitteitä *ala*, *ilmenemismuoto* ja *osallistujaroolit* (ks. Halliday 1985).

Alaa voidaan ajatella meneillään olevana toimintana, johon kieli osallistuu (Halliday 1985: 12; Eggins 2004: 103). LP-videoiden sisällön alaksi voidaan nimetä videopelit ja toiminnan alaksi pelaamisen selostaminen (ks. Shore & Mäntynen 2006: 19). Alaa tarkasteltaessa voidaan myös pohtia, kuinka tekninen tilanne on; onko teksti esimerkiksi suunnattu asiantuntijoille vai kenelle tahansa (Eggins 2004: 107). Aineistoni perusteella LP-videoissa harvemmin selitetään niissä käytettyä pelaamissanastoa: katsojan on tiedettävä termien merkitys ennestään tai oivallettava se kontekstivihjeiden avulla. LP-videoita siis tehdään ihmisille, jotka ovat kiinnostuneita peleistä, ymmärtävät niiden toimintamekaniikkoja ja siten tuntevat niihin liittyvää sanastoa. Aineistoni videoita teknisempiä LP-videoita lienee kuitenkin olemassa.

Ilmenemismuoto-käsitteen avulla kerrotaan, mitä kielen toivotaan tekevän meneillään olevassa tilanteessa (Halliday 1985: 12). Egginsin (2004: 91) mukaan ilmenemismuotoa kuvattaessa voidaan tarkastella etäisyyttä: sekä fyysistä ja ihmistenvälistä etäisyyttä (*spatial/interpersonal distance*) että koettua etäisyyttä (*experiential distance*). Fyysistä ja ihmistenvälistä etäisyyttä tutkiessa kysytään, onko osallistujien mahdollista kuulla ja nähdä toisensa ja kuinka pian he voivat antaa toisilleen palautetta. Koettu etäisyys taas viittaa siihen, toimiiko kieli tilanteessa toiminnan vai reflektoinnin välineenä. (Mp.) LP-videoissa videon tekijä ja katsoja ovat eri paikoissa ja heidän välillään on vähintäänkin kuuloyhteys, usein myös näköyhteys: katsoja näkee ja kuulee pelaajan. Katsojatkin voivat tosin ottaa pelaajaan kontaktia viiveellä kirjoittamalla kommentteja videon kommenttikenttään. LP-videoissa kielellä rakennetaan toimintaa esimerkiksi omia aikomuksia kielentämällä, kuten olen analyysissäni havainnut (ks. luku 4).

Aineistoni LP-videot ovat julkisia YouTube-videoita, joita kuka tahansa voi katsoa riippumatta siitä, onko hänellä YouTube-käyttäjätunnus vai ei, mikäli YouTube-palvelua voi käyttää katsojan kotimaassa. Let's Play -videota voidaan periaatteessa pitää puhuttuna tekstilajina, sillä se rakentuu vahvasti pelaajan selostuksen varaan. Toisaalta LP-videossa on myös liikkuvaa kuvaa – usein ainakin kaksi eri ruutua samanaikaisesti – ja mahdollisesti videoon muokattuja tekstejä, jotka voivat olla esimerkiksi pelaajan myöhemmin omiin puheisiinsa lisäämiään kommentteja tai korjauksia. Videoihin voidaan myös lisätä linkkejä toisiin YouTube-videoihin ja internetsivustoihin, ja tällä tavoin luodaankin sosiaalista verkostoa. Nämä mahdollisuudet muodostavat internetissä julkaistusta videosta aivan omanlaisensa tekstilajin (ks. Giltrow & Stein 2009: 9). Voidaan esimerkiksi katsoa, että LP-videot sisältävät sekä puhutun että kirjoitetun kielen tyypillisiä piirteitä. Puhuttu kieli on yleensä spontaania ja rentoa ja siinä on useampi kuin yksi osallistuja, kun taas kirjoitetussa kielessä osallistujia on yleensä vain yksi, mikä tekee kommunikoinnista yksipuolista (Eggins 2004: 92–93). Yhden ihmisen tekemissä LP-videoissa pelaaja kuitenkin tavallisesti puhuu yksin, joskin oletetulle yleisölle.

LP-videon osallistujarooleja ovat videon tekijä (pelaaja) ja sen katsoja. Oletettu katsoja on kuka tahansa videota katsova henkilö: hän voi olla itsekin LP-videoiden tekijä tai vaikkapa kielitieteilijä. Osallistujarooleja tarkastellessa voidaan määritellä tilanne epäviralliseksi tai viralliseksi sen perusteella, minkälaiset tilanteen valtasuhteet ovat, kuinka usein osallistujat vuorovaikuttavat keskenään ja kuinka tunnepitoinen tilanne on (Eggins 2004: 100–101). LP-videoita voidaan pitää melko epävirallisina, koska pelaajat käyttävät niissä yleensä itsestään lempinimiä (nimimerkkejä), joilla olettavat katsojien kutsuvan itseään. Lisäksi videoissa käytetään epäviralliselle tilanteelle tyypillisesti asenteellisia sanoja kuvaamaan omia mielipiteitä. Puhekielisten slangisanojen ja -ilmausten (*trolli*) ja kiro sanojen (*vittu*) käyttö on niin ikään tavallista. (Ks. mts. 101.)

5.2 Suhteen kielellinen rakentuminen

Esittelen tässä aluvuossa keinoja, joilla aineistoni videoissa otetaan yleisöön kontaktia kaikkein näkyvimmin. Tällaisia ovat tilanteet, joissa pelaaja mainitsee katsojat suoraan tai epäsuorasti tai puhuttelee heitä. Lisäksi kuvailen, miten videoissa kielennetään omaa roolia pelaajana tai katsojien roolia yleisönä.

5.2.1 Monikkomuotojen käyttö

Monikon 1. persoonan pronomiinilla *me* voidaan tehdä pelitilanteesta yhteinen, vaikka vain pelaaja itse osallistuu varsinaiseen pelaamiseen (Garnett 2017: 15). *Me*-pronomini ja muut useampaan kuin yhteen henkilöön viittaavat muodot esiintyvät aineistoni videoissa toistuvasti, joten niiden käytön voi olettaa olevan prototyyppistä Let's Play -videon tekstilajille. Esimerkissä (53) pelaaja tarkastelee ohjaamaansa pelihahmoa ja käyttää *me*-pronominia predikatiivilauseen subjektina:

(53) voi juku **me ollaan söpö** (.) **kattokaa** nyt miten pieni ja söpö m' oikeen toll'n'n pieni keltanen (P2)

Esimerkissä (53) *me*-pronominin käytöllä otetaan katsoja peliin mukaan, ikään kuin tämä olisi samassa huoneessa pelaamassa kyseistä videopeliä ja ohjaamassa söpöä hahmoa. Monikkomuotoisella *kattokaa*-imperatiivilla myös viitataan siihen, että katsojia oletetaan olevan useampi kuin yksi. Näin pelitilanteesta luodaan yhteisöllinen tapahtuma, jossa pelaaja ja katsojat ovat yhtä: tähän viittaa myös yksikkömuodon käyttö *söpö*-adjektiivissa (vrt. *me ollaan söpöjä*).

Useissa LP-videon rakenneosissa esiintyy monikon 1. persoonan passiivimuotoisia direktiivejä (ks. VISK § 1654), ja esimerkiksi pelitilanteen kuvailu -osassa niillä ohjataan pelitilannetta. Esimerkissä (54) pelaaja tekee päätöksen laittaa luomalleen pelihahmolle *läpyskäkengät*, mutta hän kielentää tämän käyttämällä itseensä ja katsojiin viittaavaa *laitetaan*-verbiä. Näin ollen päätöksestä tulee yhteinen, vaikka vain pelaaja itse kontrolloi peliä kyseisellä hetkellä.

(54) öö::m (1.0) **laitetaan** sille tälläset läpyskäkengät koska läpyskäkengät on parhaat (N2)

Jo pelkkä *Let's Play* tai *pelataan* tekstilajin nimenä tuo oikeastaan esille edellä kuvatun ajatuksen pelihetken jakamisesta. Kyseessä on imperatiivisessa passiivimuodossa oleva kehoitus: *pelataan (me) yhdessä* (ks. VISK § 1654). Fjællingsdalin (2014: 30) mukaan LP-kokemus muistuttaakin tilannetta, jossa lapset kokoontuvat television ääreen pelaamaan videopeliä: vuorollaan kukin heistä katsoo muiden pelaamista. Pelaajan ja katsojan välinen suhde on siis kuin kavereiden, joista toinen omii peliohjaimen itselleen (ks. mp.).

5.2.2 Puhuttelu

Katsojia puhutellaan Let's Play -videoissa myös suoraan, tyypillisesti monikon 2. persoonan pronomiinilla *te*. *Te*-pronomiinilla voidaan tarkoittaa puhuteltavia joukkona tai vaihtoehtoisesti joukkoa, johon puhuteltavana oleva yksittäinen henkilö kuuluu, vaikka joukon kaikki jäsenet eivät olisi paikalla (VISK § 716). LP-videoissa oletuksena lienee, että videota katsoo kerrallaan

yksi ihminen. Kuitenkin katsojia puhutellaan ryhmänä; yksiköllistä *sinä*-pronominia ei aineistossani tällaisessa puhuttelussa käytetä.

Puhuttelu voi koostua katsojille kohdistetuista kysymyksistä tai käskyistä. Esimerkissä (55) reflektoidaan pelikokemusta yhdessä katsojien kanssa käyttämällä verbikysymystä: *näit- teks te* (ks. VISK § 1689). Egginsin (2004: 141, 147) mukaan modaalisilla lausetyypeillä voidaan havainnollistaa interpersoonaista metafunktiota. Interrogatiivilause on tyypillinen *kysymys*-puhefunktion ilmentymä, jolla tiedustellaan puhekumppanilta jotakin (mts. 147). Pelaaja käyttää lisäksi imperatiivimuotoista *kelakkaa*-verbiä, joka tarkoittaa arkikielessä 'miettimistä' (ks. KS s.v. *kelata*). Näin hän pyytää katsojia muistelemaan juuri pelattua peliä ja sen pelottavaa, valtavaa ja ruumiiltaan vääristynyttä hahmoa sekä pohtimaan sen taustatarinaa.

(55) mut mä veikkaan että jatkossa tulee jotain (0.5) karmaisevia kohtia kenties tuon kanssa **näitteks te** sen KÄDET (0.4) sen jäbän kädet (.) oli varmaan näin pitkät ((näyttää kädellä)) sen jalat oli näin lyhyet (0.3) **kelakkaa** (0.3) /mitä sille on tehty (P2)

Erityisesti lopetus-rakennesosa korostuu katsojien mielipiteen hakeminen videosta, kuten esimerkissä (56):

(56) jos teillä heräs mitään kommentoitavaa sanottavaa ihan mitä tahansa niin **jättäkää ihmeessä kommenttia** sinne videon alapuolelle @kommenttilootaan@ (.) teidän kommentteja on ihan mukava lueskella ja **välillä teillä tulee esimerkiks hyviä peliehotuksia minkä (.) perusteella meikäki on monet videot tehny** joten (.) hei (.) kiitokset teille kaikille kommentoijille (G1)

Esimerkissä (56) pyydetään monikon 2. persoonassa olevalla *jättäkää*-imperatiivilla katsojia kommentoimaan videota. Imperatiivia vahvistetaan intensifioivalla substantiivilla *ihmeessä* (ks. VISK § 1725). Katsojan puhuttelussa käytetyt imperatiivit toteuttavat *käsky*-puhefunktiota, jossa vastapuolta käsketään tekemään jotakin (Eggins 2004: 147). Imperatiivin käytöstä voidaan päätellä, että katsojien kommentit ovat pelaajalle hyvin tärkeitä. Katsojilta siis toivotaan muutakin kuin videon hiljaista katsomista. Katsojien mielipiteen kysyminen niin ikään kertoo, että heidän näkemyksiään ja tyytyväisyyttään pidetään tärkeinä. Kuten esimerkki (56) osoittaa, omalle kanavalle tuotettua sisältöä myös säädellään sen perusteella, mitä katsojat toivovat. Pelivideoita ei siis tehdä pelkästään itseä varten, vaikka kyseessä olisikin harrastus ja vaikka videon sisältö muuten heijastelisi lähinnä pelaajan omia mielipiteitä.

5.2.3 Huumori

Let's Play -videon keskeisenä tehtävä pidetään katsojan viihdyttämistä esimerkiksi naurattamalla tätä (Fjællingsdal 2014: 43). Pelaajan rooli voidaankin nähdä koomikkona (ks. mp.), jolloin katsojan rooliksi muodostuu koomikon esitystä seuraava yleisö, joka luonnollisesti olettaa esityksen hauskuuttavan itseään.

Viihdyttämiseen voidaan aineistoni perusteella käyttää hyvin monenlaisia keinoja. Videossa pelattavasta pelistä ja pelaajan selostustyylistä riippuu, millä tavalla viihdyttäminen kielentyy. Jotkut pelaajat voivat reagoida voimakkaasti nauraen tai vihastuen pelin tapahtumiin, kun taas toiset luovat pelihahmoja apunaan käyttäen kuvitteellisia narratiiveja katsojia huvitukseen.

Myös koodinvaihdon avulla voidaan tuoda videoon huumoria. Esimerkissä (57) pelaaja on jo pidemmän aikaa puhunut videossa tarkoituksella heikosti äännettyä englantia, sillä hänen parhaillaan pelaamassaan pelissä ääninäyttelee englanniksi eräs suomalainen rallikuski eikä pelaaja pidä tämän lausumista kovin hyvänä. Esimerkissä pelaaja ensin kritisoi omaa kehnoa englantiaan mutta perustelee sitä sitten viihdyttämisen kautta: *that is just a comedic effect for this video*. Vaikka pelaaja käyttääkin *video*-sanaa, käytännössä hän kuitenkin tarkoittaa katsojia, joita tämän koomisuuden on tarkoitus naurattaa.

(57) i know my english sucks as well but that is just (0.4) a **a comedic effect (0.7) for this video** (S1)

Esimerkissä (57) kiinnostavaa on, että pelaaja viittaa viihdyttämiskäsitteeseen suoraan. Hän siis tiedostaa oman roolinsa katsojien viihdyttäjänä ja jopa kielentää sen: hän puhuu huonoa englantia, koska pyrkii siten tekemään videosta hauskan. Koska pelaaja suuntaa puheensa pelihahmolle, voidaan päätellä, ettei hänen tarkoituksenaan ole selitellä englannintaitojaan katsojille vaan asettaa pelihahmo naurunalaiseksi. Tähän viittaa myös esimerkin (58) selitystä pian seuraava puhennos, joka on niin ikään osoitettu pelihahmolle:

(58) yes i'm i'm (.) **filming this (0.5) everyone is going to see you** (0.3) speak enklis (S2)

Esimerkissä (58) pelaaja viittaa jälleen suoraan siihen, että on kuvaamassa videota. Katsojista hän käyttää sanaa *everyone*, 'kaikki'. Puhennoksen uhkaileva sävy tuo siihen huvittavuutta. Pelaajan ja katsojien suhde rakentuu pronomini- ja verbivalintojen avulla. Videon *kuvaamisesta* huolehtii yksikön 1. persoonan *minä*, kun taas *kaikki näkevät* [videon]. *Kaikki* on

universaali kvanttoripronomini, jolla viitataan koko joukkoon, tässä tapauksessa siis jokaiseen katsojaan (ks. VISK § 740). Pelaajan tehtävä on saattaa pelihahmon nolostuttava puhetyyli yleisön nähtäväksi ja pilkan kohteeksi. Esimerkissä (58) pelaaja ei puhuttele katsojia suoraan vaan puhuu heistä keskustelun ulkopuolisena joukkona, minkä voidaan ajatella kasvattavan heidän ja pelaajan välistä etäisyyttä. Toisaalta puhuttelun puute selittyy juuri sillä, että pelaaja kohdistaa puheensa pelihahmolle. Näin ollen pelaaja oikeastaan asettuu katsojien kanssa samaan joukkoon.

5.3 Suhteen visuaalinen rakentuminen

Hortonin ja Wohlin (2006 [1956]) mukaan televisiossa, radiossa ja elokuvissa on tyypillistä luoda vaikutelma kasvokkaisesta, läheisestä suhteesta esittäjän ja katsojan välille. Tätä voidaan nimittää parasosiaaliseksi suhteeksi (mts. 215). Parasosiaalisen suhteen käsitettä voidaan soveltaa myös Let's Play -videoihin, joissa pelaaja ja katsoja ovat yhtä lailla fyysisesti kaukana toisistaan (ks. luku 5.1). LP-videoissa rakennetaan suhdetta katsojaan visuaalisesti käyttämällä niin kutsuttua naamakameraa (*facecam*). Pelaaja siis kuvaa itseään erillisellä kameralla ja liittää kuvatun materiaalin videoon. Tavallisesti kasvot näkyvät ruudun laidassa, jolloin suurin osa ruudusta on varattu videopelille, mutta toisinaan saatetaan hetkellisesti käyttää koko ruutua pelaajan näyttämiseen (ks. kuva 2). Kuudessa kahdeksasta aineistoni videosta käytetään naamakameraa. Kahdessa muussa videossa pelaajan kasvoja ei siis näy lainkaan, vaan suhde katsojaan rakentuu vain äänen kautta. Jo pelkällä naamakameran käytöllä voidaan nähdä olevan pelaajan ja katsojan suhdetta lähentävä vaikutus: sen sijaan, että katsoisi pelkkää peliä, katsoja voi tarkastella toisen ihmisen kasvoja. Kuvatessaan itseään pelaaja myös tiedostaa, että häntä katsotaan myöhemmin videolta. Näin muodostuu eräänlainen vuorovaikutustilanne, vaikkakin kuvitteellinen (ks. Kress & van Leeuwen 2006: 116).

Pelaajan ja katsojan suhteen laadun tarkasteluun voidaan käyttää Kressin ja van Leeuwenin (2006) visuaalista kielioppia. On kuitenkin huomattava, että tällä tavoin voidaan tutkia vain representoitua suhdetta: vaikka LP-videon tekijä (pelaaja) esiintyy yleensä itse videoissaan, kyseessä on kuitenkin vain hänestä videoon tuotettu representaatio. Pelaaja voi esiintyä videolla sellaisena kuin haluaa, ei välttämättä omana itsenään. Myöskään katsojan ei tarvitse vastata kommunikaatioon sillä tavoin kuin representoitu pelaaja toivoo. Silti on mahdollista tutkia, millä tavoin katsojaa puhutellaan kuvien kautta. (Ks. mts. 116.) Tässä voidaan käyttää apuna Kressin ja van Leeuwenin (2006) vaativan ja tarjoavan kuvan käsitteitä. Vaativassa kuvassa

representoitu osallistuja katsoo suoraan katsojaan ja vaatii tätä joko tekemään jotain tai muodostamaan jonkinlaisen suhteen hänen kanssaan (mts. 117–118), kuten kuvassa 2.



Kuva 2. Vaativa kuva ja vilkutus (N2).

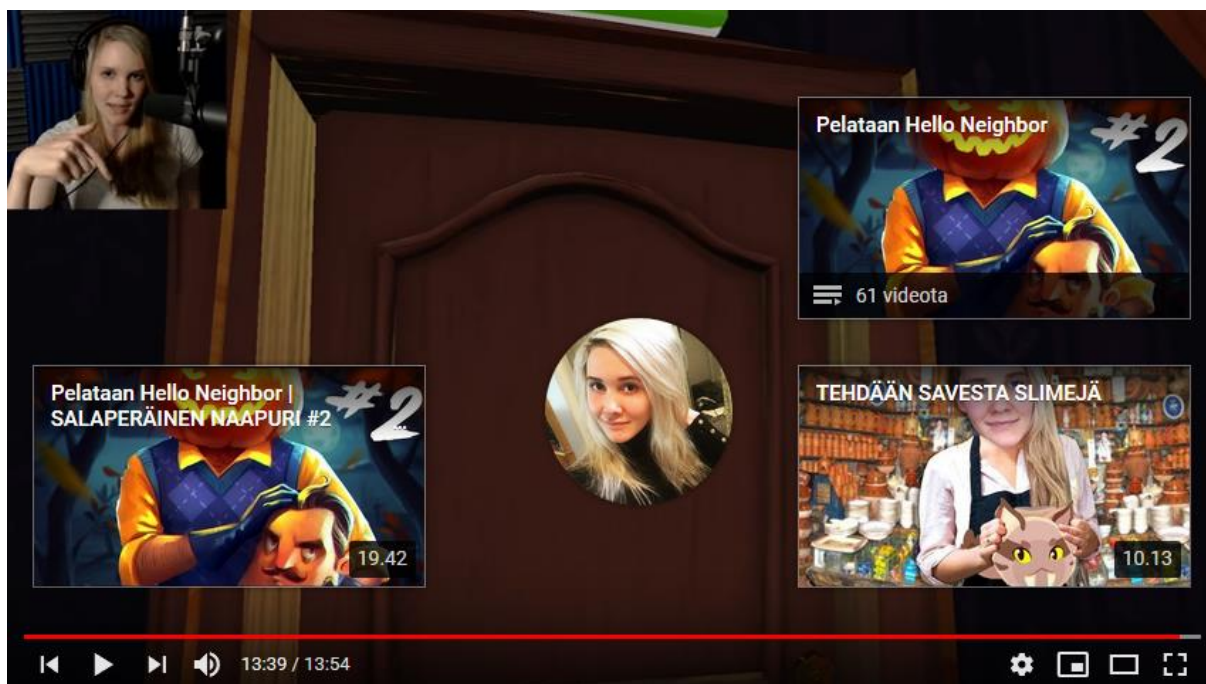
Vaativaan kuvaan yhdistyy LP-videoissa usein elekieltä, kuten kuvissa 2 ja 3. Kuva 2 on videon alusta, aloitus-rakennejaksosta, jossa pelaaja tervehtii katsojia suullisesti: *moikka vaan kaikille*. Samalla hän heiluttaa kättään ja hymyilee. Hymyllä kutsutaan Kressin ja van Leeuwenin (2006: 118) mukaan katsojaa tuntemaan hengenheimolaisuutta representoidun osallistujan kanssa. Ystävällinen vilkutus ja hymyily luovat siis vaikutelman pelaajan ja katsojan välisestä kaveruudesta, vaikka nämä eivät tosiasiallisesti tunne toisiaan. Vilkuttamalla pelaaja tavoittelee katsojan huomiota ja kutsuu tämän aloittamaan vuorovaikutustilanteen.

Kuvassa 3 pelaaja tuijottaa katsojaa ja kohottaa molemmat kädet ylös sanoessaan: *se on Glyffi, moro*. Tämä vaativa kuva sisältyy videon lopetus-osaan, jonka tarkoituksena on muun muassa hyvästellä katsojat (ks. luku 4.2.8). Käsien kohottaminen hyvästiksi luo ystävyyssuhdetta pelaajan ja katsojan välille, mutta eleeseen yhdistynyt vakava katse vaatii samalla katsojaa kuuntelemaan tarkasti, mitä pelaajalla on sanottavanaan. Kenties hän toivoo katsojan noudattavan hänen hetki sitten esittämänsä suositusta: *jos ette oo vielä meikäläisen kanavaa menneet tilaamaan niin kannattaa pistää tilaukseen*. Käsien kohottamisella saatetaan myös osoittaa kiittolisuutta, sillä ennen elettä pelaaja on kiittänyt katsojia videon katsomisesta.



Kuva 3. Vaativa kuva ja käsien kohotus (G1).

Vaativaan kuvaan yhdistyvillä eleillä voidaan ohjata katsojan katseen suuntaa. Kuvassa 4 pelaaja on kohottanut kätensä ja osoittaa etusormellaan alaspäin. Samalla hän sanoo: *mä laitan tosiaan linkin miten tän pelin saa tonne alas et menkää tsiigaamaan jos teitä kiinnostaa*. Sormella osoittaminen auttaa katsojaa paikallistamaan, mitä pelaaja tarkoittaa *tonne alas* -ilmauksella – videon kuvausta, jossa on linkki videopelin verkkosivuille. Imperatiiviin (*menkää tsiigaamaan*) yhdistyvä ele myös pyytää katsojaa tosiaan selaamaan sivua alaspäin ja kenties klikkaamaan linkkiä. Pelaajalla on siis paitsi kaverillinen myös katsojaa neuvova ja ohjaava rooli. Pelaaja voi toimia peliä katsojalle mainostavana välikätenä, asiantuntevana auktoriteettina, joka suosittelee katsojaa kokeilemaan peliä itse.



Kuva 4. Vaativa kuva ja osoitus sormella (P1).

Varsinaisen pelaamisen aikana pelaaja ottaa harvemmin katsekontaktia katsojaan, jolloin kyseessä on tarjoava kuva (kuva 5). Kressin ja van Leeuwenin (2006: 119) mukaan tarjoavassa kuvassa representoitu osallistuja asettuu katseen kohteeksi, jolloin katsoja voi tarkkailla häntä neutraalisti. Yhteyttä pelaajan ja katsojan välillä ei siis ole. (Ks. mp.) Tarjoavassa kuvassa katsojan silmien voi olettaa ikään kuin seuraavan pelaajan katsetta ja ohjautuvan tämän kasvojen sijaan isompaan ruutuun, jossa itse peli näkyy. Tällaisen kuvan avulla toisin sanoen annetaan katsojalle mahdollisuus uppoutua pelimaailmaan ja tehdä näkemästään omat päätelmänsä. Vaikka pelaajan ja katsojan välinen suhde näyttäytyy etäisempänä kuin vaativassa kuvassa, tarjoavalla kuvalla voidaan nimenomaan antaa katsojalle tilaa nauttia videosta ilman, että häneltä vaaditaan mitään. Toisaalta yhtäaikaisella selostuksella voidaan ottaa kontaktia katsojaan, vaikka kuva olisikin tarjoava.



Kuva 5. Tarjoava kuva (P2).

Käytännössä vaativat ja tarjoavat kuvat voivat vaihdella hyvin nopeasti Let's Play -videoissa, ovathan ne liikkuvaa kuvaa: pelaajan katse saattaa siirtyä vikkellästi ruudusta kameraan ja taas takaisin, jolloin hän vuoroin vaatii katsojan huomiota, vuoroin antaa sen kohdistua peliin. Kuvassa 6 pelaaja on kääntänyt äkkiä katseensa kameraan kommentoidakseen epäonnistumistaan pelissä. Hänen kasvoillaan on epäuskoinen, hämmentynyt ilme, joka yhdistyy huudahdukseen: *WHA::T*. Tarjoavan kuvan muuttuminen vaativaksi kuvaksi viittaa siihen, että pelaaja haluaa jakaa turhautumisensa peliin yleisön kanssa. Hämmennys ei ole siis kohdistunut vain peliin, vaan sille haetaan vahvistusta katsojalta.



Kuva 6. Vaativa kuva ja epäuskoinen ilme (G2).

Usein vaativiin kuvaan yhdistyy katsojien huomiointia muun muassa puhuttelulla ja imperatiivimuotoisilla käskyillä (ks. luku 5.2). Tällainen visuaalisten ja kielellisten piirteiden esiintyminen yhdessä on kuitenkin liukuvaa ja kytköksissä kunkin pelaajan henkilökohtaiseen selostustyyliin.

LP-videoissa kuva on yleensä rajattu niin, että pelaajan kasvot ja hartiat näkyvät (ks. esim. kuva 3, kuva 5). Kressin ja van Leeuwenin (2006: 124) mukaan tällaisista rajausta kutsutaan lähikuvaksi (*close-up*). Ihmisten välinen fyysinen etäisyys viestii heidän keskinäisestä suhteestaan, ja esimerkiksi vain läheisimmät ihmiset päästetään hyvin lähelle. Mediassa representoidun osallistujan ja katsojan todellinen suhde ei vaikuta siihen, kuinka läheltä osallistujaa kuvataan, mutta rajauksella joka tapauksessa luodaan mielikuvia tästä suhteesta. Lähietäisyydeltä otettu kuva antaa vaikutelman ystävydestä. (Mts. 124–126.) Näin ollen lähikuvassa näkyvä pelaaja sallii katsojien tarkkailla itseään intiimiltä etäisyydeltä, ikään kuin ystävä toista. Niin ikään kuvassa 3 pelaajan lähelle kameraa nostamat kädet rakentavat intiimiä vaikutelmaa. Yhdistettynä vaativaan kuvaan ja tiukkaan rajaukseen ele ikään kuin sanoo: *juuri sinä kaveri siinä*.

Kuvakulmalla voidaan Kressin ja van Leeuwenin (2006: 136) mukaan viestiä joko osallisuudesta tai irrallisuudesta suhteessa kuvan representoituihin osallistujiin. Edestäpäin kuvattaessa kuvan tuottaja osoittaa kuuluvaansa samaan maailmaan kuin representoitu osallistuja. Viistosti sivusta kuvattaessa taas korostuu etäisyys ja toiseus. Kuvakulman valinnalla ohjataan myös katsojaa ajattelemaan osallistujista samalla tavoin kuin tuottaja. (Mp.) Naamakameran

asettelu vaihtelee aineistoni videoissa hiukan. Useimmiten pelaajaa on kuvattu edestäpäin, mikä viittaa osallisuuteen (mp.), onhan kameran asentanut tekijä yleensä sama kuin kuvassa esiintyvä representoitu osallistuja. Suoran kuvakulman käytöllä voidaan olettaa myös tavoiteltavan sitä, että katsoja tuntisi yhteyttä pelaajaan ja tämän kautta LP- ja YouTube-yhteisöön.

Joissakin aineistoni videoissa on viistompi kuvakulma (kuva 7), mikä viittaisi tekijän irrallisuuteen representoidusta osallistujasta (ks. Kress & van Leeuwen 2006: 136). Tämä on kiinnostavaa, koska pelaaja on itse representoitu osallistuja. Suunnatessaan puheensa katsojille pelaaja kääntyy kuitenkin usein katsomaan kameraa, eli kuvasta tulee vaativa. Pelaaja voi myös kääntää vartaloaan enemmän katsojiin päin heille puhuessaan, jolloin hän näyttäytyy taas osana heidän maailmaansa. On myös toki otettava huomioon, että kuvakulman valintaan ovat voineet vaikuttaa fyysiset rajoitteet: kenties kamera on ollut pakko asettaa pelaajaan nähden viistosti. Kyseessä voi myös olla pelaajan henkilökohtainen esteettinen mieltymys tai tyyli tehdä videoita. Kenties kuvakulmaa tärkeämpänä on pidetty sitä, että naamakameraa on käytetty ylipäättään.



Kuva 7. Jokseenkin viistosta kulmasta otettu kuva (N1).

Jos naamakameran käytön oletetaan tuovan videoon jotakin lisää, voidaan luonnollisesti myös pohtia, miksi kameraa ei aina käytetä. Syitä naamakameran poisjätölle lienee monenlaisia. Pelaaja ei ehkä halua näyttää kasvojaan: vaikka sosiaalisessa mediassa usein halutaan tuoda sisältöön henkilökohtaisuutta, myös yksityisyydestä huolehditaan ja esimerkiksi oman valokuvan näyttämistä julkisesti voidaan harkita tarkoin (ks. Lomborg 2013: 148). Pelaaja voi kenties

vain kokea, ettei naamakamera tuo mitään olennaista hänen videoihinsa: ehkä hänen pelamansa pelit ovat genreltään sellaisia, etteivät ne esimerkiksi saa pelaajaa ilmehtimään katsojaa viihdyttävällä tavalla. Videot voivat myös olla niin pitkiä, ettei pelaaja niiden aikana koe tarpeelliseksi ottaa visuaalista kontaktia katsojaan vaan uppoutuu mieluummin itse peliin ja selostamiseen.

6 PÄÄTÄNTÖ

Tässä tutkimuksessa olen kuvannut Let's Play -videota (LP-video, pelataan-video) eli YouTube-palvelussa julkaistua pelivideota tekstilajina. Tarkoitukseni on ollut valottaa suosittua internet-ilmiötä kielitieteen näkökulmasta. Ensimmäinen tutkimuskysymykseni koski LP-videon välttämättömiä ja valinnaisia rakenneosia, jotka olen määrittänyt Hasanin (1985) rakennepotentiaali-käsitteen avulla luvussa 4. Lisäksi olen pyrkinyt kuvaamaan rakenneosien yleisiä kielellisiä piirteitä. Tutkimuksen aikana havaitsin, että usein samanlaiset piirteet toistuvat eri rakenneosissa, minkä vuoksi myös rakenneosien funktioiden kuvaaminen nousi analyysissä olennaiseksi. Toisen tutkimuskysymykseni avulla pyrin selvittämään, millä tavoin pelaajat rakentavat suhdetta katsojiin LP-videoissa. Tähän olen vastannut luvussa 5, jossa olen analysoinut vuorovaikutussuhdetta luovia kielellisiä ja visuaalisia piirteitä. Apuna olen käyttänyt systeemis-funktionaalisen kieliteorian ja visuaalisen kieliopin ajatuksia. Jotta olen voinut kuvata tekstilajia kattavammin, olen myös esitellyt LP-videoiden nimeämiskonventioita, videon kuvauksen kielellisiä piirteitä sekä kuvannut LP-videon rekisteriä eli tilannekontekstia.

Aineistoni perusteella LP-videon välttämättömiä rakenneosia ovat aloitus, pelitilanteen kuvailu, reaktio, pelihahmon puhuttelu, ongelma, ratkaisu, mielipide pelistä ja lopetus. Valinnaisia rakenneosia puolestaan ovat pelin esittely, kokemus ja pelin jatkon arviointi. Johdantoluvussa esittämäni hypoteesi LP-videoiden vaihtelevasta rakenteesta piti paikkansa: aineistoni perusteella LP-videon rakenneosat voivat olla lähes missä järjestyksessä tahansa aloitusta ja lopetusta lukuun ottamatta. Nämä kaksi osaa tuovat muuten löyhärakenteiseen videoon symmetriaa: tyypillinen video alkaa alkutervehdyksellä ja päättyy lopputervehdykseen. Välttämättömiä rakenneosia löytyi aineistostani odotettua enemmän, mikä kertoo tekstilajin yllättävän vakiintuneista konventioista. Voidaan kuitenkin olettaa, että LP-video on sosiaalisen median genrenä altis muutoksille (ks. Lomborg 2013), ja siten tässä tutkimuksessani esittelemäni rakennepotentiaalimalli ei suinkaan ole ehdoton tai muuttumaton. On myös mahdollista, että kahdeksaa videota laajemmassa aineistossa rakenneosien välttämättömyys ja valinnaisuus voisivat näyttäytyä erilaisina.

Esitin tutkimuksen alussa myös hypoteesin siitä, että Let's Play -videoilla olisi joitakin samankaltaisuuksia videoblogin kanssa. Toisaalta totesin Karjalaisen (2017: 3) olettaen, että nämä tekstilajit eroaisivat sisällöltään ja rakenteeltaan. Aineistoni perusteella monet LP-videon rakenneosat ja niiden kielelliset piirteet ovat itse asiassa samankaltaisia kuin videoblogissa: esi-

merkiksi aloitus muistuttaa videoblogin orientaatiota ja lopetus videoblogin päätöstä (ks. Karjalainen 2017). Samankaltaisten rakenneosien ja niiden funktioiden olemassaolo voi selittyä sillä, että tekstilajeilla on sama julkaisukanava, YouTube, jossa lienee omia jokseenkin vakiintuneita konventioitaan. palvelun ominaisuudet esimerkiksi ohjaavat videoiden tekijöitä pyytämään katsojilta kommentteja YouTuben omaan kommenttikenttään, koska se lienee palvelun käytetyin tapa pitää yhteyttä toisiin käyttäjiin. Samankaltaisuuksista huolimatta LP-videossa on joitakin uniikkeja rakenneosia, jotka kytkeytyvät vahvasti pelaamiskontekstiin. Näitä ovat erityisesti pelitilanteen kuvailu, pelin esittely ja pelin jatkon arviointi. On toki todennäköistä, että samantapaisen funktion omaavia rakenneosia löytyy muistakin tekstilajeista mutta tekstin sisällön ala (ks. Halliday 1985; Shore & Mäntynen 2006: 19) vain on erilainen. LP-videon ja videoblogin sisällöt siis tosiaan eroavat toisistaan.

Videoblogit ovat Karjalaisen (2017: 65) mukaan usein enemmän tai vähemmän käsikirjoitettuja. Myös tämä piirre erottaa videoblogin selkeästi LP-videoista, joissa videon sisältö määräytyy oikeastaan vasta videopeliä pelattaessa. Etukäteen pelaaja tietää ehkä vain, mitä pelissä kuuluisi tehdä, tai hän voi olla miettinyt esimerkiksi, kuinka pitkään aikoo pelata. Aineistoni perusteella LP-videot sisältävät paljon keskeytyksiä ja epäröintejä (öö), joita ei ole niin sanotusti siivottu pois valmiista videosta. Suunnittelemattomuus näyttää vaikuttavan rakenneosien yleisyyden ja järjestyksen vaihteluun, mutta täysin satunnaiseksi se ei LP-videon rakennetta kuitenkaan tee.

LP-videoissa pelaajat ottavat katsojiin kontaktia suoraan tai epäsuorasti monikkomuotoja käyttämällä, puhuttelemalla ja huumorin keinoja käyttämällä. Monikkomuodoilla pelitilanteesta luodaan sosiaalinen, aivan kuin pelaaja ja katsoja olisivat samassa paikassa samaan aikaan pelaamassa videopeliä. Videoista välittyy katsojien mielipiteiden arvostus ja toisaalta heidän reaktioidensa toivominen: esimerkiksi tykkäyksiä ja kommentteja voidaan pyytää imperatiivimuotoisilla verbeillä. Katsojat nähdään yleisönä, jota on tarkoitus hauskuuttaa. Visuaalisesti katsojilta toivotaan huomiota ja positiivista vuorovaikutussuhdetta muun muassa kohdistamalla katse suoraan kameraan (vaativa kuva), hymyilemällä ja vilkuttamalla. Läheltä ja suoraan edestäpäin kuvatulla videolla päästetään katsojat lähietäisyydelle ja heitä kohdellaan ikään kuin ystävinä. Katsekontaktin puuttuessa (tarjoava kuva) katsojan annetaan rauhassa eläytyä pelaamiseen, jolloin häntä ohjaa vain selostus. Tutkimukseni tuloksia voidaan verrata Glasin (2015) näkemyksiin LP-videon pelaajan roolista katsojan kokemuksesta hallitsevana persoonana sekä Hortonin ja Wohlin (2006 [1956]) parasosiaalisuuden käsitteeseen.

Kielellisiä piirteitäkin tarkastellessa on mahdoton olla havaitsematta LP-videoiden sosiaalisia ominaisuuksia: LP-videoiden selostus ei suinkaan ole monologia, vaikka ensikatsomalta

siltä voisi vaikuttaa. Aiemmassa tutkimuksessani (Garnett 2017) esitin, että monikon 1. persoonan pronomiinilla *me* viitataan pääasiallisesti itseen videopeliä pelattaessa mutta että sillä voidaan myös ottaa katsojat huomioon. Tässä tutkimuksessa monikon 1. persoonaan viittaavien muotojen käyttö näyttäytyy nimenomaan keinona rakentaa yhteisöllisyyttä, sillä aineistoni perusteella esimerkiksi passiivimuotoisen monikon 1. persoonan imperatiivimuoto (*pelataan*) on prototyyppinen tapa ohjata toimintaa pelaamisen aikana. Fjællingsdal (2014) korostaa LP-videoiden ympärille syntyneiden virtuaaliyhteisöjen merkitystä. Kenties monikolliset muodot ovat yksi tavoista, joilla nämä yhteisöt rakentuvat kielellisesti (ks. myös Karjalainen 2017: 65).

Uskon tutkimukseni tuovan kaivattua kielitieteellistä näkökulmaa pelivideotutkimukseen, jota on tähän mennessä tehty suurimmaksi osaksi mediatutkimuksen ja psykologian aloilla. Tutkimus myös kartuttaa multimodaalista tekstilajitutkimusta ja tuo tekstilajitutkimukseen monitieteistä näkökulmaa osin mediatutkimuksellisen otteensa kautta.

Tutkimuskohteena LP-videot tarjoavat hyvin useita näkökulmia multimodaalisuutensa vuoksi. Esimerkiksi tästä tutkimuksesta olen jättänyt kokonaan pois itse peliruudun ja mahdollisten videonmuokkausohjelmilla lisättyjen erikoisefektien tarkastelun. Niin ikään kuvakaappausten käyttäminen kokonaisen videon analysoinnin sijaan lienee rajoittaneen analyysiäni jonkin verran, mutta tutkimuksen kielipainotteisen näkökulman vuoksi koen tämän kuitenkin olleen perusteltu valinta. Olen myös voinut analysoida pelaajan ja katsojan suhdetta vain yhdestä näkökulmasta: siitä, miten representoitu pelaaja ottaa kontaktia oletettuihin katsojiin. Katsojien suhtautumisen määrittelyyn tarvittaisiin YouTube-kommenttien analyysiä (ks. Borman 2016) tai katsojien haastattelua (ks. Fjællingsdal 2014).

Tulevaisuudessa olisi syytä tutkia, toistuvatko tässä tutkimuksessa määrittelemäni rakennepiirteet laajemmassa aineistossa. Koska pelivideoista on ylipäätään tehty toistaiseksi vain vähän tutkimusta, en päässyt tässä tutkimuksessa juurikaan vertailemaan LP-videoita muihin pelivideon alagenreihin, kuten läpipeluuohjevideoihin. Niinpä toivon, että alagenreistäkin syntyisi tutkimusta. Kiinnostavaa olisi myös selvittää, eroavatko Suomessa tehdyt pelivideot rakenteeltaan muissa maissa tehdyistä vai toistuvatko samat rakenneosat tekstilajissa ylipäätään.

LÄHTEET

- Adobe 2018: *Flash & the future of interactive content*. – <https://theblog.adobe.com/adobe-flash-update/> 13.3.2019.
- Bex, Tony 1996: *Variety in written English. Texts in society: societies in text*. London; New York: Routledge.
- Bhatia, Vijay 1993: *Analysing genre: language use in professional settings*. London: Longman.
- Borman, Johanna 2016: Kieli ja vuorovaikutus suomalaisten Youtube-videoiden kommenttikentissä. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopiston kieli- ja käännöstieteiden laitos.
- Burgess, Jean & Green, Joshua 2013: *YouTube: online video and participatory culture*. Cambridge: Polity Press.
- de Rijk, Bram J.S. 2016: *Watching the game: how we may understand Let's Play videos*. Master's thesis. – https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=15&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj8573_gZ3hAhXCwqYKHSF_As4QFjAOegQIA-BAC&url=https%3A%2F%2Fdspace.library.uu.nl%2Fbitstream%2Fhandle%2F1874%2F331065%2FWatchingtheGame-AThe-sisBramdeRijk.pdf%3Fsequence%3D2&usg=AOvVaw2llCcLx5WgSjhq_KzAqUqq 25.3.2019.
- Eggins, Suzanne 2004: *An introduction to systemic functional linguistics*. London: Continuum.
- 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.
- Fjællingsdal, Kristoffer 2014: *Let's graduate – A thematic analysis of the Let's Play phenomenon*. Master's thesis. – https://www.academia.edu/22344007/Lets_Graduate_A_thematic_analysis_of_the_Lets_Play_phenomenon 7.3.2019.
- Garnett, Paula 2017: ”Onneksi olen Emma ja minä olen laiha kaunis nainen”: pronomini-variantio koodinvaihdon keinona pelivideoissa. Kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopiston kieli- ja viestintätieteiden laitos.
- Giltrow, Janet & Stein, Dieter 2009: Genres in the Internet: innovation, evolution, and genre theory. – Janet Giltrow & Dieter Stein (toim.), *Genres in the Internet. Issues in the theory of genre* s. 1–8. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- 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.
- Hale, Thomas 2013: *From jackasses to superstars: a case for the study of “Let's Play”*. Master's thesis. – http://www.academia.edu/5260639/From_Jackasses_to_Superstars_A_Case_for_the_Study_of_Let_s_Play_September_2013 5.3.2019.
- Halliday, M.A.K. 1985: *An introduction to functional grammar*. London: Arnold.
- Halliday, M.A.K. & Matthiessen, Christian 2013: *Halliday's introduction to functional grammar*. 4. painos. Abingdon: Routledge.
- Hasan, Ruqaiya 1985: Part B. – M. A. K. Halliday & Ruqaiya Hasan (toim.), *Language, context and text: aspects of language in a social-semiotic perspective* s. 52–109. Victoria: Deakin University Press.
- 1996: Nursery tale as a genre. – Carmel Cloran, David Butt & Geoff Williams (toim.), *Ways of saying: ways of meaning. Selected papers of Ruqaiya Hasan* s. 51–72. London: Casell.
- Hoey, Michael 1983: *On the surface of discourse*. London: Allen & Unwin.
- Horton, Donald & Wohl, Richard 2006 [1956]: Mass communication and para-social interaction. Observations on intimacy at a distance. – *Particip@tions* 3 (1) s. 215–229.

- Jokelin, Jantso 2016: *Pelaamiseen liittyvät ennakkoluulot ärsyttävät videopelaajia – ”Kuinka tahansa harrastus”*. – <https://www.aamulehti.fi/kulttuuri/pelaamiseen-liittyvat-ennakkoluulot-arsyttavat-videopelaajia-kuin-mika-tahansa-harrastus-23807850> 5.3.2019.
- Karjalainen, Marianne 2017: *Videoblogi tekstilajina*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopiston kieli- ja viestintätieteiden laitos.
- Kerttula, Tero 2017: *Let's Play pelikokemuksellisen muistitiedon tuottajana. – Ennen ja nyt. Historian tietosanommat* 17 (1). – <http://www.ennenjanyt.net/2017/01/lets-play-pelikokemuksellisen-muistitiedon-tuottajana/> 24.3.2019.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo 2006: *Reading images. The grammar of visual design*. 2. painos. London: Routledge.
- KS = *Kielitoimiston sanakirja*. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus 2018. – <https://www.kielitoimistonanakkirja.fi/> 18.3.2019.
- LaappaVika 2019: *LaappaVika*. YouTube-kanava. – <https://www.youtube.com/user/LaappaVika> 5.3.2019.
- The Let's Play Archive 2019: *The history of the Let's Play Archive*. – <https://lparchive.org/history> 6.3.2019.
- Lomborg, Stine 2013: *Social media, social genres: making sense of the ordinary*. New York: Routledge.
- Myllärinen, Essi 2014: *"Mä koitan olla kutsumatta niitä infectedeiks koska anglismi": code-switching in Finnish online gaming videos*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopiston kielten laitos.
- Mäntynen, Anne 2006: Näkökulmia tekstin ja tekstilajien rakenteeseen. – Anne Mäntynen, Susanna Shore & Anna Solin (toim.), *Genre – tekstilaji* s. 42–71. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Shore, Susanna 2012: Kieli, kielenkäyttö ja kielenkäytön lajit systeemis-funktionaalisessa teoriassa. – Vesa Heikkinen, Eero Voutilainen, Petri Lauerma, Ulla Tiililä & Mikko Lounela (toim.), *Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja* s. 131–157. Helsinki: Gaudamus.
- Shore, Susanna & Mäntynen, Anne 2006: Johdanto. – Anne Mäntynen, Susanna Shore & Anna Solin (toim.), *Genre – tekstilaji* s. 9–41. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- SocialBlade 2019: *Top 100 subscribed YouTube channels (sorted by subscriber count)*. – <https://socialblade.com/youtube/top/100/mostsubscribed> 5.3.2019.
- Swales, John 1990: *Genre analysis. English in academic and research settings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Techopedia 2019: *Sandbox*. – <https://www.techopedia.com/definition/3952/sandbox-gaming> 10.3.2019.
- VISK = Auli Hakulinen, Maria Vilkkunen, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heino ja Irja Alho 2004: *Iso suomen kielioppi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. – <http://scripta.kotus.fi/visk> 25.3.2019.
- YouTube 2019: *Miten määritellään kohtuullinen käyttö?* – <https://www.youtube.com/yt/about/copyright/fair-use/> 2.3.2019.

Aineistolähteet

- G1 = Glyffi 2016: *HAIT YRITTÄÄ TAPPAA - Pelataan Raft*. – <https://www.youtube.com/watch?v=cgwpBjlpPE> 24.3.2019.
- G2 = Glyffi 2015: *TÄÄ PELI TROLLAA MUA - Pelataan Trollface Quest*. – <https://www.youtube.com/watch?v=SVCWT06vXhA> 24.3.2019.

N1 = Nedde 2016: *Slither.io - #1 ÄLÄ YRITÄ.* – <https://www.youtube.com/watch?v=NXRtO6oUsb4> 24.3.2019.

N2 = Nedde 2015: *Let's play sims 4 - #1 Tehdään tubettajia.* – https://www.youtube.com/watch?v=_6gQ-88ilhw 24.3.2019.

P1 = Paqpa 2016: *Pelataan Hello Neighbor / NAAPURI HELVETISTÄ #1.* – https://www.youtube.com/watch?v=4bhxTFMxz_s 24.3.2019.

P2 = Paqpa 2017: *Pelataan Little Nightmares / SÖPÖN CREEPY SEIKKAILU #1.* – <https://www.youtube.com/watch?v=17Uq2QGRGwQ> 24.3.2019.

S1 = Silent 2015: *Pelaillaan! Tommi Mäkinen Rally - TAIVAALLISTA DUBBAUSTA.* – https://www.youtube.com/watch?v=HPgJd21_Y7o 24.3.2019.

S2 = Silent 2016: *Pelataan! Atlantis -01- MENI PERILLE JO, WHITMORE!.* – <https://www.youtube.com/watch?v=dVeCjy5KkLY> 24.3.2019.