

**”No nii cover me!”: Direktiivisyys videopelaajien
keskinäisessä kommunikaatiossa**

**Kandidaatintutkielma
Ville Kuusisto
Suomen kieli
Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Jyväskylän yliopisto
2019**

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä – Author Ville Kuusisto	
Työn nimi – Title ”No nii cover me!” – Direktiivisyys videopelaajien keskinäisessä kommunikaatiossa	
Oppiaine – Subject Suomen kieli	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and Year Toukokuu 2019	Sivumäärä – Number of pages 22
Tiivistelmä – Abstract <p>Kandidaatin tutkielmassani tarkastellaan videopelaajien käyttämiä direktiivejä sekä niiden kielellisiä keinoja heidän keskinäisessä kommunikaatiossaan. Aineistona on ollut vuoden 2019 alussa nauhoitettu videotallenne, jossa kuusihenkinen joukkue pelasi Overwatch-peliä keskenään kommunikoiden.</p> <p>Aihe on ajankohtainen videopelikulttuurin nostaessa vuosi vuodelta enemmän suosiotaan, eikä videopelaajien kommunikaatiosta ole aiemmin tehty direktiiveihin keskittyvää tutkimusta. Tutkimus toimii siten pohjatyönä tuleville pelikommunikaation liittyville tutkimuksille.</p> <p>Aineistosta löytyneet direktiivit luokittelin ensin tilanteen mukaan kolmeen kategoriaan: taktiseen keskusteluun, oman toiminnan ohjaamiseen ja informoimiseen sekä tiedon välittämiseen vihollisen toiminnasta. Tämän jälkeen luokittelin direktiivit käytetyn funktion sekä kielellisten muotojen mukaan, avaten siten käydyn keskustelun sisältöä, joka paikoin on hyvinkin lyhytsanaista.</p> <p>Tutkimuksen perusteella voi todeta pelaajien käyttävän erilaisia kielellisiä keinoja tilanteen mukaan. Enemmän aikaa sallivissa tilanteissa kielelliset keinot ovat monisanaisempia, neuvottelevimpia ja ohjaavampia kuin vähemmän aikaa olevissa tilanteissa, joissa käytetyin funktio on käsky. Mikäli kiireellisemmässä tilanteessa käytettiin epäselvää käskytystä, puhujan haluttu viesti ei välttämättä mennyt perille.</p>	
Asiasanat – Direktiivisyys, vuorovaikutus, videopelaaminen, kommunikointi	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
1.1 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset	1
1.2 Aiempi tutkimus	2
2 TEORIA, AINEISTO JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ	4
2.1 Teoreettinen viitekehys	4
2.1.1 Direktiivin määritelmä & funktiot	4
2.1.2 Direktiivien kielellisiä keinoja	6
2.1.3 Modalisuus	7
2.1.4 Modalisuus ja direktiivit käytännössä	7
2.2 Aineisto ja toimintaympäristö	8
3 DIREKTIIVISYYS VIDEOPELAAJIEN KOMMUNIKAATIOSSA	11
3.1 Taktinen keskustelu	11
3.2 Oman joukkueen ohjaaminen ja informoiminen	13
3.3 Tiedon välittäminen vihollisen toiminnasta	17
4 PÄÄTÄNTÖ	20
LÄHTEET	22

1 JOHDANTO

Videopelaaminen viihteen muotona kasvattaa suosiotaan vuosi vuodelta. E-urheilu saavuttaa enemmän näkyvyyttä, videopelien myynti ja niiden pelaamisen suoratoistaminen internetissä on suosittu viihteen ja työn muoto (Kraneis & Rantala 2018) ja useimmat suomalaiset pelaavat videopelejä ainakin kerran kuussa (Mäyrä & Ermi 2014). Oli kyseessä sitten kilpaurheilu tai viihdetarkoituksessa pelattu videopeli, joukkuepohjaisissa peleissä kommunikaatio on tärkeä osa tavoitteeseen pääsemistä. Jotta kommunikaatio olisi tehokasta ja toimivaa, on sen oltava luonteeltaan sekä informoivaa että käskevää.

Tässä tutkimuksessa tutkin videopelaajien käyttämiä direktiivisyyden funktioita sekä niiden kielellisiä muotoja pelaajien keskinäisessä kommunikaatiossa. Direktiivisyyttä esiintyy kuitenkin useassa eri muodossa, ja on mielenkiintoista tutkia direktiivien alati vaihtelevia kielellisiä keinoja.

Vaikka videopelaamiseen liittyviä tutkimuksia on viime vuosina tehty useita, videopelaajien käyttämiä direktiivisyyden keinoja ei ole kuitenkaan aikaisemmin tutkittu. Oletan tutkimustulosten nostavan esille perinteisiä direktiivirakenteita, joita suomenkieliset pelaajat voivat kommunikaatiossaan käyttää. Jatkotutkimusta videopelaajien kommunikaatiosta on kuitenkin tehtävä, sillä jokaisella yksilöllä ja ryhmällä on omat tapansa kommunikoida tietyssä tilanteessa.

1.1 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset

Videopelikulttuuri on alati kasvava viihteen muoto. Tutkimuksen mukaan vuonna 2018 kaksi kolmannesta Yhdysvaltojen kotitalouksista omistaa laitteen, joka soveltuu videopelien pelaamiseen (The Entertainment Software Association 2018). Suomessa vähintään kerran kuukaudessa pelaavia henkilöitä on 88% väestöstä (Mäyrä & Ermi 2014), mikä osoittaa myös suomalaisten olevan aktiivisia videopelien käyttäjiä. Monissa videopeleissä on osana pelaajien välinen kommunikaatio, jolla parannetaan oman ryhmän voittomahdollisuuksia vastustajaa vastaan. Tutkimuksen tavoite on selvittää pelaajien käyttämiä kommunikaation keinoja, joilla he ohjaavat oman joukkueensa toimintaa kohti yhteistä tavoitetta. Tutkimuskysymykset ovat siten seuraavat:

1, Mitä direktiivisyyden funktioita videopelaajien kommunikaatiosta löytyy?

2, Millä kielellisillä keinoilla kyseisiä funktioita ilmaistaan?

Tutkimukseni keskittyy vain puheessa tapahtuvan direktiivisyyden kielellisiin keinoihin ja jättää tulkitsematta esimerkiksi pelin sisällä tapahtuvan non-verbaalisen viestinnän keinot.

1.2 Aiempi tutkimus

Direktiivien ja direktiivisyyden tutkimus on viime vuosina keskittynyt institutionaalisten tekstien tarkasteluun (mm. Kaalikoski 2018, Tervonen 2016 Toivola 2014) sekä arkiseen vuorovaikutukseen (mm. Lauranto 2015, Malaska 2016, Rouhikoski 2015). Tähän mennessä direktiivisyyttä ei kuitenkaan ole tutkittu videopelaajien kommunikaatiossa. Esittelen tässä luvussa joitain kommunikaatioon liittyviä tutkimuksia, jotka ovat olleet vaikuttavana tekijänä tämän tutkimuksen teoriapohjalle

Englanninkieliset pelit sisältävät usein sanoja ja fraaseja, joille ei välttämättä ole vastaavaa suomennosta olemassakaan. Suomea puhuville videopelaajille tämä ei tunnu kuitenkaan olevan ongelma, sillä kielen käyttäjät joko ottavat puheeseensa suoria, usein käytettyjä englanninkielisiä fraaseja tai sitten assimiloivat vieraan kielen (peli)termejä suomen kielen kieliopin mukaisesti puheeseensa. Tällöin puhutaan koodinvaihdon (*code-switching*) ilmiöstä, jossa puhuja käyttää kahta tai useampaa kieltä vaivattomasti symbioosissa keskenään (Siitonen 2017).

Vuorovaikutuksessa olevien henkilöiden keskustelu pohjautuu aina tiettyihin oletuksiin ja lainalaisuuksiin, jotka määräävät tilanteessa vaikuttava konteksti. Esimerkiksi jalkapallokentällä pelaajat ovat lähtökohtaisesti tietoisia pelin säännöistä, tavoitteesta sekä joukkuekokoonpanoista. Pelaajien keskeinen kommunikaatio on mahdollista hyvin vähäsanaisestikin, koska pelaajien kesken vallitsee yhteinen tiedollinen perusta. Yhteisellä tiedollisella perustalla (englanniksi *common ground*) tarkoitetaan vuorovaikutukseen osallistuvien jakavan yhteiset oletukset ja lainalaisuudet, mikä mahdollistaa ja kannustaa kollektiiviseen toiminnan toteuttamiseen sekä siihen liittyvään kommunikaatioon. Pieniä virheitä vuorovaikutuksessa tietenkin tapahtuu, mutta kielenkäytöllä pystytään korjaamaan ja selvittämään ajoittaiset näkemuserot toiminnassa ja kommunikaatiossa (Lindholm & Stevanovic 2016).

Viestinnän ja kommunikaation osuus on isossa osassa erinäisten kriisitoimintojen keskellä. Tämä sääntö pätee sekä yksittäisten henkilöiden että isompien organisaatioiden tasolla. Avoimella viestinnällä taataan osanottajien yhteisymmärrys, joka on edellytyksenä turvallisuuden luomiselle. Osana yhtenevää toimintaa toimii sekä hierarkkinen toimintaketju, mutta myös rutiinomaisuus ja kaavamaisuus, joka toimii kommunikaation epäselvyyksiä vähentävänä tekijänä. Yhteisymmärrys luo luottamusta, ja selkeä prosessinomaisuus takaa sen, että kriisin keskellä saadaan haluttu, turvallinen lopputulos (Mannila 2017).

2 TEORIA, AINEISTO JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ

2.1 Teorettinen viitekehys

Tutkimukseni kannalta tärkeimpänä käsitteinä toimivat direktiivi, direktiivisyys sekä modaalisuus. **Direktiivit** viittaavat käskyihin, pyyntöihin ja muihin spesifeihin toimintakehotteisiin, joilla ohjataan muiden toimintaa. **Direktiivisyys** toimii kaikki direktiivit yhteen kokoavana määritteenä, direktiivin funktiosta riippumatta (Lauranto 2014: 12). **Modaalisuus** ilmaisee näkökantaa tai asennetta tietystä perspektiivistä käsin, kuten esimerkiksi mahdollisuutta ja välttämättömyyttä (Kangasniemi 1992: 7, VISK §1562). Tässä tutkielmassa painopisteeni on kuitenkin direktiiveissä, mutta koska modaalisuus ja direktiivit kulkevat semanttisesti rinnakkain, en voi jättää modaalisuutta täysin huomiotta.

2.1.1 Direktiivin määritelmä & funktiot

Direktiiveillä tarkoitetaan eri ohjailevuuden keinoja ja tapoja, jolla saadaan kuulijat toimimaan halutulla tavalla. Imperatiivi- eli käskylause on direktiivin prototyyppisin muoto. Kaikki direktiivit eivät kuitenkaan ole imperatiivilauseita, vaan direktiivisyydellä on useita eri muotoja. Joka tapauksessa kaikki, mikä jollain tavalla ohjeistaa, käskyttää tai kehottaa toista henkilöä tekemään tai olemaan tekemättä jotain, luokitellaan direktiiveiksi (VISK §1645, Lauranto 2014: 12). Tähän kuuluvat niin kielelliset kuin non-verbaaliset keinot ohjata toisten toimintaa. Esimerkiksi jo pikkulapsi saa eri ääntelyillään ja käsien heiluttelulla aikaan reaktion, jonka seurauksena vanhemmat nostavat lapsen syliinsä. Vanhentuessa kielen merkitys direktiivisyyden ilmaisemisessa on kuitenkin arkipäiväinen osa ihmisten välistä vuorovaikutusta (Lauranto 2015: 2-3). Tästä johtuen direktiivit ovat käskävästä luonteestaan huolimatta vaihtokauppaa keskustelevien välillä, tosin eri asteella kuin kysyjän ja vastaajan välillä. Kysyttäessä puhuja haluaa itselleen informaatiota (”Missä on lähin kahvila?”), kun taas direktiivisellä ilmaisulla puhuja haluaa jotakin tapahtuvan (”Tuoppa mulle kans yks kalja.”). Hierarkia on käskävällä osapuolella selkeämpi kuin kysyjällä, mutta pelkällä informaatiota

hakevalla kysymykselläkin voi olla direktiivisiä piirteitä. Käyttömerkityksen taso kuvaa direktiivien muotoa, eli miten direktiivi käytännössä ilmenee (Lauranto 2014: 45-46), mutta direktiivin sisältö on vain tulkittavissa vallitsevaan tilanteeseen ja kontekstiin sitoen. Direktiivien vaihtelevan muodon takia kuulijan ja puhujan käsitys puhutusta direktiivistä ei välttämättä kohtaa, esimerkiksi kuulija voi tulkita puhujan antaman neuvon loukkaukseksi (A: *Mitä jos kiertäisit sitä vasempaan?* B: *Ei tartte tulla siihen leukailemaan!*) Tämän takia perusmerkityksen taso, eli puhujan velvoitustahto kuulijalle, on lopulta ainoa direktiivejä yhdistävä tekijä (vrt. Lauranto 2015: 48-49). Tämä puhujan intention tulkitseminen on kuitenkin toistuva ongelma deskriptiivisen kielenopin tutkimuksessa, mikä tekee tutkimuksen teon haastavaksi. (Lauranto 2014: 48).

Kielenkäyttäjän intentio määrää direktiivin muodon ja funktion. Jos esimerkiksi haluan jonkun sulkevan ikkunan, voin pyytää jotakuta tekemään sen (*Laittaisitko ikkunan kiinni?*) tai käskemään suoraan, jos mitään ei näytä tapahtuvan (*Esko, laita ikkuna kiinni!*). Edellisissä esimerkeissä direktiivin funktioina toimisivat siten pyyntö ja käsky (VISK §1645). VISK on luokitellut direktiivit karkeasti 16 eri kategoriaan, jotka olen laittanut esimerkkeineen seuraavaan taulukkoon:

Taulukko 1: Direktiivien funktiot esimerkkeineen (VISK §1645).

Käsky	Ole hiljaa.
Kielto	Älä tallaa nurmikkoa.
Kehotus	Voisitteko olla hiljempaa?
Pyyntö	Saisinko voita?
Ohje	Vatkaa munat kuohkeiksi.
Neuvo	Vedetään tästä.
Suositus	Sinun pitäisi ottaa villasukat mukaan.
Varoitus	Korkeajännite.
Ehdotus	Jos lähdettais.
Muistutus	Otattehan mukaan sadetakin ja retkituolin.
Suostuttelu	Tulisit nyt.
Kutsu	Tulisitteko meille ensi perjantaina?
Tarjous	Täällä olisi kahvia.
Lupa	Tulkaa vaan.

Toivotus	Voikaa hyvin.
Vastaus pyyntöön	A:Saako tästä ottaa? B: Ota vaan.

Moni direktiivi voi olla samaan aikaan useassa kategoriassa, mikä tekee selkeän kategorisoinnin mahdottomaksi. Tätä suomen kielen ongelmallisuutta Lauranto (2014: 12-13) nostaa esille, ja tämän pohjalta pyrin myös itse tarkastelemaan direktiivejä kriittisesti. VISK:n tarjoama raakaluokittelu toimii kuitenkin käytännönläheisellä tasolla selkeästi, minkä takia tutkimukseni direktiivien nimitys pohjautuu edellä mainittuun taulukkoon.

2.1.2 Direktiivien kielellisiä keinoja

Vaihtelevista sisällöistään johtuen myös direktiivin muodot vaihtelevat paljon prototyypisimmästä imperatiivilauseesta (*Anna tänne se!*) ilmauksiin, joilta puuttuu syntaksi kokonaan (*Hei!*). Tällaisista hyvänä esimerkkinä toimivat verbittömät virkerakenteet, jotka ovat yleisimmin tulkittavissa kontekstissaan tai suuntaisuutta antavasta merkistään (VISK §1676, §1677). Esimerkiksi *Kädet ylös!* on kiteytynyt virkerakenne, joka ilmaisee toiminnan suunnan, mutta ei jätä kuulijalle epäselväksi halutun toiminnan intentiota ja tavoitetta. Vastaavasti suuntaa ilmaisemattomat rakenteet (esimerkiksi *yksi olut*) ovat yleensä helposti tulkittavissa esimerkiksi pyynnöksi tai varoitukseksi.

Dialogisissa kysymyksissä sekä kysymys että vastaus voivat toimia direktiiveinä. *Odotatko vähän?* ja muut vastaavat 2. persoonan tai passiivin indikatiivimuotoiset verbit ovat vakiintuneet pyynnön tai kehotuksen muodoiksi (VISK §1661). Myös *saada*-verbin 1. persoonan tai nollapersoonamuodon sisältävät kysymyslauseet tulkitaan usein pyynnöksi (esim. *Saanko pyytää hetken hiljaisuutta*). Tällaisissa dialogisissa keskusteluissa etujäsenenä toimiva kysymys tai jälkilauseena toimiva vastaus voivat toimia direktiiveinä. Jälkijäsenenä toimivat vastaukset toimivat esimerkiksi lupaa antavina rohkaisuina (A: *Voinko soittaa kitaraa?* B: *Joo anna mennä vaan.*). Vastaus voi olla myös monikon 1. persoonan käskylauseena, jolloin esitettyyn kysymykseen annetaan imperatiivinen vastaus (A: *Hei saanko mä ottaa tosta pillin?* B: *Ota ota.*) (VISK §1657).

Imperatiivimuotoisiin direktiiveihin on mahdollista saada pehmentäviä tai auktoriteettia korostavia sävyjä kliittisten sävyartikkelien avulla (VISK §1672). Partikkeli

voi olla erillinen sana (*Kuulkaapas nyt*) tai osana itse pääsanana (*Olkaapa nyt hiljaa* (vrt. *Olkaa hiljaa*)). Päätepartikkeli *-s* toimii usein uhkailevana sävyartikkelina (*Menetkös siitä!*) ja *-pa* vuorostaan sosiaalista auktoriteettia osoittavana tekijänä, kuten esimerkiksi vanhempien puhuessa lapsilleen (*Tulepa hetkeksi tänne!*). Loppujen lopuksi sävyartikkelin lopullisen merkityksen tuo esille konteksti, jossa kyseistä partikkelia käytetään (VISK §1672, Lauranto 2014: 122-125).

2.1.3 Modaalisuus

Modaalisuudella tarkoitetaan asioiden tapahtumisen todennäköisyyttä, varmuutta, luvallisuutta, toivottavuutta ja riippuvuutta muihin asioihin nähden (VISK §1551). Tässä tutkimuksessa tärkeimpänä modaalisuuden osa-alueena toimivat deonttinen modaalisuus sekä dynaaminen modaalisuus. Deonttinen modaalisuus viittaa puheyhteisössä vallitseviin lupiin sekä velvollisuuksiin, ja dynaamisella modaalisuudella viitataan fyysiseen mahdollisuuteen ja välttämättömyyteen toiminnan toteuttamiseksi (Kangasniemi 1992: 19-144, VISK §1668, §1554). Modaaliset muodot ovat kuitenkin päällekkäisiä tai kokonaan johonkin ryhmään kuulumattomia. Kielessä modaalisuus näkyy esimerkiksi verbien moduksissa, verbiliitoissa sekä modaalisilla partikkeleilla (VISK §1590).

On hankala sanoa, milloin jokin ilmaisu kuuluu pelkästään tiettyyn kategoriaan tai mihin kategoriaan modaalinen ilmaisu kuuluisi luokitella. Jotkin modaaliset keinot ovat myös toisessa kontekstissään modaalittomia, joten rajapyykki modaalisen ja ei-modaalisen muodon välillä on epäselvä (Kangasniemi 1992: 6-7). Vastaavasti modaalisuuden universaaleimmat kategoriat – deonttinen, dynaaminen sekä totuudenmukaisuutta kuvaava episteeminen modaalisuus – ovat enimmäkseen semanttisessa merkityksessä havaittava ilmiö, joten virallinen rajojen määrittäminen on mahdotonta (Kangasniemi 1992: 6).

2.1.4 Modaalisuus ja direktiivit käytännössä

Modaalisuus ja direktiivit käyttävät samanlaisia kielellisiä keinoja, joten sen puolesta direktiivit ja modaalisuus ovat aina sidoksissa toisiinsa. Modaalisilla verbeillä – kuten *voida*,

saada, täytyä, pitää – kuvataan välttämättömyyttä ja mahdollisuutta, jotka ovat molemmat osana direktiivisiä virkerakenteita (esim. *Sinun pitää nyt lähteä.*). Varsinkin deonttista modaalisuutta edustavat kokonaisuudet, jotka ovat muodoltaan usein pyyntöjä, neuvoja tai varoituksia, toimivat direktiivin funktion konkreettisena muotona (Kangasniemi 1992: 88-146, VISK §1562, §1645). Vastaavasti monet direktiivit vaativat osakseen modaalisia keinoja, jotta haluttu funktio toteutuu. Esimerkiksi *Nyt hänen pitää lähteä* sisältää itsessään modaalisen verbin. Vastaavasti modaaliverbin muotoa muuttamalla konditionaalimuodon avulla käsky muuttuu funktioltaan toivomukseksi, *Nyt hänen pitäisi lähteä.* Tällä tavoin lauseen merkitys muuttuu puhujan perspektiivin ja intention vaihtuessa, mikä on modaalisten keinojen funktio (Kangasniemi 1992: 2).

2.2 Aineisto ja toimintaympäristö

Overwatch on amerikkalaisen yhtiön Blizzard Entertainmentin julkaisema ensimmäisen persoonan ammuntopeli. Vuonna 2016 julkaistu Overwatch on julkaisunsa jälkeen saanut kansainvälisesti laajan peliyhteisön: vuonna 2018 Overwatch oli ylittänyt yli 40 miljoonan pelaajan rajan (Moore 2018). Vaikka peliä pelataan myös kilpatasolla, vahva enemmistö pelaajista pelaavat peliä vain viihdetarkoituksessa. Peliä voi pelata tietokoneella, Xboxilla tai Playstationilla. Peli on saanut paljon positiivista palautetta ja palkintoja muun muassa monipuolisesta ääninäyttelystä sekä kauniista animaatiohenkisestä ulkoasustaan (Internet Movie Database 2019).

Prototyypisessä Overwatchissa on vastakkain kaksi kuuden hengen joukkuetta. Tämän pohjalta valittiin tutkimusryhmä, eli kuusihenkinen joukkue peliä pelaamaan. Yli 20-vuotiaista videopelaajista muodostettu joukkue tunsi Overwatchin jo entuudestaan, ja olivat aiemminkin pelanneet toistensa kanssa kyseistä peliä. Jokainen tiesi siis entuudestaan pelin mekaniikat sekä tavoitteet. Tavoitteisiin kuuluu vastustajan hallussa olevan alueen valtaaminen, vaunun saattaminen määrättyyn pisteeseen asti tai näiden kahden tavoitteen yhdistelmiä.

Tutkimusryhmä pelasi kuusi pikapeliä omilta tietokoneiltaan käsin. Tutkimuksen pelimuodoksi valittiin pikapeli, koska se on pelimuotona kaikkein prototyypisimpin. Ihanteellisin pelimuoto olisi ollut kisapelimuoto, mutta koska Overwatch on estänyt

kisapelimuodon sivustaseuraamisen, tutkimus toteutettiin pikapelimuotoa pelaamalla. Yksi peli kesti keskimäärin kahdeksan ja puoli minuuttia.

Pelissä on tutkimuksen tekohetkellä 29 erilaista hahmoa, jotka ovat jokaisella pelaajalla alusta asti käytössään. Hahmot luokitellaan kolmeen kategoriaan heidän kykyjensä ja varusteidensa mukaan: raskas etulinja (*tank*), vauriontekijät (*damage*) sekä tukevat joukot (*support*). Kun pelaajan hahmo tapetaan, hän joutuu odottamaan pienen hetken, ennen kuin ilmestyy jälleen oman joukkueensa turvahuoneeseen. Turvahuoneessa pelaajat voivat vaihtaa hahmoaan, mutta samassa joukkueessa ei voi olla kahta samaa hahmoa. Pelaajien täytyy siis keskenään sopia, kuka pelaa milläkin hahmolla.

Pelaajat eivät kommunikoineet keskenään pelin sisäistä keskustelukanavaa hyväksikäyttäen, vaan ulkoisen keskusteluohjelman Discordin välityksellä. Tämä siksi, että tutkijan oli mahdollista seurata analysoitavaa keskustelua helpommin, ja mahdollisten teknisten ongelmien sattua tutkijalla olisi enemmän vaihtoehtoja käytettävissään tilanteen korjaamiseksi. Discord-ohjelma mahdollisti myös pelaajien välisten ääniasetusten säätämisen, jolloin äänenlaatu oli sekä pelaajille että tutkijalle laadukkaampi ja tarkempi. Sekä pelaaminen että tutkimusryhmän keskustelu nauhoitettiin OBS-nauhoitusohjelman avulla. Yhtä peliä lukuun ottamatta ongelmia ei ilmennyt: viidennessä pelissä yhden pelaajan tietokone kaatui kesken pelin, ja toinen pelaaja joutui pitämään tauon terveydellisten syiden takia. Hetkellinen vajaamiehitys tutkimuksessa ei kuitenkaan vaikuta tutkimuksen lopputulokseen.

Tutkimukseni on analyysimenetelmiltään kvalitatiivinen. Käytän aineistoni analysoinnissa laadullisen tutkimuksen menetelmistä kategorisointia eli teemoittelu. Luokitteluni perusteella olen jakanut aineistossa havaitut ilmiöt kolmeen luokkaan puhujien haluttujen funktioiden perusteella. Valitsemani luokittelun perusteena ovat pelaajien intentiot, jotka ovat sidoksissa puhujan käyttömerkityksiin (Lauranto 2014: 48), mikä on puhetilanteen kontekstin huomioon ottaen sangen selkeä. Luokittelemani teemojen nimet ovat taktinen keskustelu, oman joukkueen informoiminen ja ohjaaminen sekä tiedon välittäminen vihollisen toiminnasta. Valitsemani näkökulman perusteella pyrin ymmärtämään vallitsevaa ilmiötä, eli direktiivien kielellisiä muotoja, mutta tiedostan saman aineistoni tarjoavan muitakin tulkintavaihtoehtoja, mikäli näkökulmaa vaihdettaisiin (Kananen 2014: 115).

Anonymiteetin säilyttämiseksi pelaajien pelissä käytettävät pelaajanimet on mustennettu kuvista sekä oikeat nimet vaihdettu aineistossa nimiin Amethyst, Emerald, Onyx,

Ruby, Sapphire ja Topaz. Aineistossa esiintyy myös nimet Pharahi, Doomfist, Genji, Hanzo, Bastion ja Reiska – näillä nimillä pelaajat viittaavat pelissä oleviin hahmoihin.

Aineistoni sisältää muutaman tilannetta selkeyttävän kuvan. Tästä johtuen ohessa on esimerkkikuva autenttisesta pelitilanteesta, jonka tarkoituksena on avata tutkimuksen lukijalle sitä, mitä kaikkea kuvasta löytyy:



Vasemmalla alhaalla näkyy pelaajan hahmon pikkukuvake, pelaajan nimi sekä elämäpisteet (keltainen neliö). Mikäli vastustajajoukkue tekee niin paljon vauriota, että hahmon elämäpisteet putoavat nolnaan, hahmo kuolee ja palaa hetken kuluttua turvahuoneeseensa. Oikealla alhaalla näkyy hahmon kyvyt sekä niiden mahdollinen latausaika (vihreä neliö). Keskellä näkyy hahmon vahvimman kyvyn latauspalkki, joka tällä hetkellä osoittaa kyvyn olevan käyttövalmis (sähkönsininen ympyrä). Keskellä ylhäällä näkyy objektiivin tila sekä jäljellä oleva aika objektiivin saavuttamiseksi (punainen neliö). Oikeassa yläkulmassa näkyy viime hetken tapot, kuka on tappanut kenetkin ja kenen avustuksella (sininen neliö). Normaalisti pelaajat ja hahmot eivät näe itseään kolmannesta persoonasta, mutta peliä sivusta seuraavat näkevät pelin tästä näkökulmasta.

3 DIREKTIIVISYYS VIDEOPELAAJIEN KOMMUNIKAATIOSSA

Pelaajien keskeinen kommunikaatio keskittyi kolmen kommunikaation tarkoituksen ympärille: taktiseen keskusteluun, oman joukkueen ohjaamiseen ja informoimiseen sekä tiedon välittämiseen vihollisen toiminnasta. Ensimmäisellä viittaa pelin voittamisen kannalta oleelliseen keskusteluun, jossa määritellään joukkueen kokoonpano, jolla taistelua yritetään viedä voitokkaasti eteenpäin. Jokaisella luokittelemallani kategoriolla on prototyypiset paikat, joita niitä pelin kannalta käsitellään. Taktinen keskustelu tapahtuu enimmäkseen ennen varsinaisen toiminnan alkamista, tiedon välittäminen vihollisesta hetki ennen varsinaista yhteenottoa sekä oman joukkueen informoiminen sekä ohjaaminen itse taistelun aikana.

3.1 Taktinen keskustelu

Taktinen keskustelu pelaajien välillä käydään enimmäkseen kohteliaan kysymyksiin. Tällöin toimintaa ohjaavina direktiivisinä funktioina toimivat pelaajien luvallisuutta puoltavat vastaukset kysymyksen esittäneelle joukkueoverilleen (VISK §1645), mutta myös keskustelun aloittavat kysymykset, jotka toimivat ehdotuksina koko joukkueelle (Lauranto 2014: 83, VISK §1645). Esimerkeissä 1 ja 2 keskustelun avaa esimerkeissä Ruby monikon tai yksikön 1. persoonan verbialkuisella interrogatiivilauseella, riippuen siitä viittaako hän kysymyksellään vain itseensä vai koko joukkueeseen.

(1) Ruby: Heihei otetaanko seuraavaksi memetiimi?

Amethyst: Kuulostaa hyvältä

Topaz: Genji Hanzo mitä niitä muita nyt on?

(G3 0:01)

Esimerkissä 1 Ruby viittaa koko joukkueeseen indikatiivin preesensin passiivimuodolla, mikä on vakiintunut rakennemuoto kehotukselle tai pyynnölle (VISK

§1661). Kysymys on passiivimuodossa puhekielisyyden takia, vaikka viittauskohteena on 2. persoonan monikko eli Rubyn joukkueoverit.

Ensimmäisessä esimerkissä pelaaja Ruby ehdottaa heti alussa, että kokoonpanoa ei yritettäisikään muodostaa tehokkaimmaksi mahdolliseksi, vaan pikemminkin *memetiimiksi*. Yleisesti ottaen Overwatchissa ”memekokonaisuudeksi” luetaan joukkuekokoonpano, joka on pelihahmojen roolien puolesta erittäin pahasti epätasapainossa. Useimmiten *memetiimiksi* luokitellaan kuuden vauriontekijän kokonaisuus (Overwatch Forum 2017), mihin pelaaja Topaz viittaa luettelemalla joitain vauriontekijöitä.

Pelaajan Ruby esittämä joukkuekokoonpano ei ole prototyypin eikä toimivin, joten sen sijaan, että hän suoraan käskisi muita ottamaan kyseisen kokoonpanon (esimerkiksi ”*Otetaan seuraavaksi memetiimi!*”), hän pehmentää sanomansa kysymyksen muodossa olevaan ehdotukseen. Direktiivinä toimii siten passiivimuodossa oleva kysymyslause, jolla viitataan kollektiiviseen ehdotukseen joukkueen tulevasta kokoonpanosta (VISK §1645).

Direktiivisyyden on esillä myös muun joukkueen antamissa vastauksissa Rubyn ehdottavaan kysymykseen. Vaikka Amethystin vastaus *kuulostaa hyvältä* on semanttisesti mielipiteen ilmaisu, on se samalla funktioltaan myöntävä vastaus ja sanallinen tuki Rubyn ehdotukselle (VISK §1645). Tähän Topazin jatko vaihtoehtojen luettelamisesta on sekä rehellinen kysymys, mutta myös ehdotus muulle joukkueelle: näitä hahmoja (Genji, Hanzo) on usein *memetiimin* kokoonpanoissa (VISK §1645). Rubyn esittämän ehdotuksen ja Amethystin ja Topazin sanallisen tuen seurauksena pelaajat ottivat kokoonpanoksi epätasapainoisen kuuden vauriontekijän kokoonpanon, joista yksi oli Topazin luettelema vaihtoehto Hanzo.

(2) Ruby: Saanko mä kokeilla Doomfistiä?

Amethyst: Anna mennä

Topaz: Senkus

Sapphire: It’s for the science

(G2 0:20)

Esimerkissä 2 Ruby kysyy suoraan muun joukkueen mielipidettä hänen haluunsa pelata hahmolla nimeltä Doomfist. Muu joukkue antaa kukin myöntävän vastauksen Rubyn ehdotukseen, antaen samalla vastauksellaan luvan kyseisen hahmon valitsemiselle. Direktiivinä toimii siten muiden pelaajien vastaukset Rubyn pyyntöön, vaikka kysymys itsessään toimii myös toimintaa ohjaavana tekijänä (Lauranto 2014: 83, VISK §1645).

Amethystin vastaus on suoraan imperatiivilauseen muodossa, kun taas Topazin vastaus on ennemminkin vastaus pyyntöön. *Senkus* on ilmaisuna hyvin puhekielinen (vrt. esim. Ole hyvä vain), mutta ilmaisee täydellisesti puhujan haluaman funktion.

Pelaajan Sapphire englannin kielinen lausahdus *It's for science* on luonteeltaan myöntävä vastaus ja kannuste, aivan kuten Topazin ja Amethystinkin toteamukset. Toteamus on kuitenkin myös informoiva pohjustus muulle joukkueelle: tähän mennessä pelaajat eivät olleet käyttäneet Doomfist-hahmoa kertaakaan, joten Rubyn kokeilun jälkeen jokaisella olisi edes jonkinmoinen käsitys siitä, sopiiko kyseisen pelihahmon tapa pelata sekä Rubylle että koko ryhmälle kokonaisuutena. Koodinvaihdon taustalla saattaa piillä helpommin lähestyttävä mahdollisuus huumoriin intertekstuaalisuuden keinoin, jonka avulla Sapphiren väitelauseeseen tulee enemmän kepeyttä.

3.2 Oman joukkueen ohjaaminen ja informoiminen

Oman joukkueen ohjaamista toteutetaan mahdollisimman selkeillä ja nopeilla käskyillä. Usein käskytyksen selkeys ei käy ilmi ilman selkeyttä siitä, mitä tapahtuu missäkin. Direktiivisyyden funktiona toimii kuitenkin tilanteesta riippumatta käsky, silloinkin kun semanttinen muoto ei siihen ensimmäisenä viittaa (VISK §1645). Esimerkeissä 3-6 pelaajat käskyttävät joukkuettaan toimimaan halutulla tavalla, joko hyökkäämään vihollista kohti (esimerkit 3, 4 ja 5) tai pyytämään apua vihollisen hyökkäykseltä (esimerkit 5 ja 6).

(3) Ruby: Sanokaa sit ku mennään

Emerald: Mennään nyt

Amethyst: Mennään vaa

Topaz: Joo

Emerald: Siihen paskaa niin saatanasti (G4 4:02)

Esimerkissä 3 joukkue organisoii sopivan hyökkäyshetken, jotta tavoitteena oleva saattovaunu saataisiin hankalasta pullonkaulakohdasta eteenpäin. Ruby aloittaa tilanteen imperatiivilauseella, mihin muu joukkue hyvin nopeasti yhtyy suoralla käskyllä (VISK §1645). Puhekielisyyden passiivimuodot käyvät ilmi sekä Rubyn, Emeraldin että Amethystin

puheesta. Siinä missä Rubyn ja Emeraldin direktiivisyyden funktiona toimii imperatiivimuotoinen käsky, Amethystillä on lisäksi havaittavissa käskyä pehmentäviä funktiota. Sävyeron funktion tekee modaalinen *vaan*-partikkeli, joka tässä tapauksessa toimii kollektiivista lupaa myöntävässä funktiossa Emeraldin aikaisempaan käskyyn (VISK §1645, Kangasniemi 1992: 90-91, Laurantp 2014: 122-123). Amethystin Topazin antama toteamus *joo* ajaa samaa lupaa myöntävää funktiota kuin Amethystin toteamus, samalla informoiden Topazin olevan mukana tilanteessa (VISK §1645).

Emeraldin jatkokäsky toimii verbittömällä virkerakenteella. Koska tilannekonteksti kertoo kaikille suunnan ja käskyn tarkoituksen, muulle joukkueelle ei jää selväksi Emeraldin antaman käskyn funktio (VISK §1645, §1676). Oheinen kuva selventää tilannetta paremmin:



Kuvassa vihollisjoukkue on suojautunut punaisen kilven taakse (punainen ympyrä). Samassa kohdassa on Emeraldin heittämä magneettipallo, mikä on pakottanut vihollisjoukkueen pysymään yhdessä tiiviissä kasassa kilven takana. Pelaajille ei siten voi jäädä epäselväksi Emeraldin epätarkka paikkailmaus (*siihen*) tai halutun toiminnan funktio (*paskaa niin saatanasti* (esim. ampukaa minkä kerkeätte)).

(4) Onyx: Apina

Topaz: Nukkuu

Amethyst: Sori

Onyx: Down

(G2 5:10)

Esimerkissä 4 pelaaja Onyx viittaa yhdellä sanalla viholliseen, joka on ulkonäöltään valtaisa gorilla, tämän hypätessä yksin pelaajien joukkueen keskelle. Verbitön virkerakenne itsessään sisältää vain subjektin, mutta konteksti täydentää sanan pragmaattisen merkityksen (VISK §1676). Yhdellä sanalla *apina* Onyx merkkää kohteen, johon hän haluaa muun joukkueen kiinnittävän huomiota (VISK §1645). Vastauksena tulee joukkueen nopea reagointi: Topaz informoi muuta joukkuetta nukutettuaan apinan (*se*) *nukkuu*, jonka Amethyst vahingossa herättää. Lopputuloksena on kuitenkin nopeasti tuhottu vihollinen, minkä jälkeen nopealla yksisanaisella vieraskielisellä kommentilla *down* Onyx saa käännettyä muun joukkueen huomion takaisin muihin vihollisiin, informoiden mutta samalla käskien joukkuelaisiaan keskittymään seuraavaan tilanteeseen (VISK §1645). Tässä tapauksessa englanninkielinen vastike on nopeampi sanoa ja toteuttaa kuin suomenkielinen, mikä on syynä koodinvaihdolle kesken nopean tilanteen. Tilanteen hektisyyttä kuvaa se, että koko tilanne kesti ajallisesti noin kaksi sekuntia.

Koodinvaihdosta esiintyy myös esimerkissä 5. Kyseisessä tilanteessa Ruby astuu karhunrautaan, minkä seurauksena hänen hahmonsa on kykenemätön liikkumaan, mikä tekee hänestä helpon maalin:

(5) Ruby: I'm a fucking trapped

Onyx: Pääpärädääpädää

Amethyst: Mä haluan ton Bastioinin hengiltä (G6 2:22)

Rubyn englannin kielinen huudahdus on siten informoiva älähdys, mutta myös käskevä hätähuuto muulle joukkueelle (VISK §1645). Tilanteeseen rientääkin muu joukkue nopeasti apuun, joten Rubyn avunpyyntö ei mennyt hukkaan. Samassa tilanteessa Amethyst ilmaisee suoraan mielipiteensä vihollisen hahmosta nimeltä Bastion. Verbin puhekielinen passiivimuoto imperatiivista *haluan* on semanttisesti oman mielipiteen ilmaisua, mutta kontekstissaan toteamus on kollektiivinen tappokäske joukkueelle (VISK §1645). Hetkeä myöhemmin vihollisen Bastion on tuhottu, joten Amethyst sai imperatiivilauseellaan aikaan sen mitä halusikin.

Englannin kieli sisältää myös fraaseja, joiden merkitys on vakiintunut niille, jotka ovat kyseisiin sitaatteihin useasti törmänneet. Kiivaimman taistelun keskellä on siten luonnollista käyttää tuttua vieraskielistä fraasia, varsinkin jos suomenkielinen vastine on hitaampi ja

vaivalloisempi lausua ääneen. Tähän liittyy esimerkki 6:ssa ilmenevä Emeraldin englanninkielinen käsky (VISK§1645):

(6) Emerald: No ni cover me!

Ruby: A-Aa sä olit siinä!

Emerald: Olen taisteluvaunu...Pffrrrrrrr (G3 6:18)

Englanninkielinen käsky *cover me!* on sota- ja toimintaelokuvista sekä -peleistä tuttu fraasi, jolla viitataan suojatulen tai muun tukemisen muodon toteuttamiseen. Saman käskyn olisi voinut antaa suomeksikin, esimerkiksi *Suojatkaa mua!* -tyyppisesti, mutta kiireellisessä tilanteessa on tärkeämpää lisätä painetta vastaanottajan toimintaan, mihin ärhäkkä toimintakäsky *cover me!* saa todennäköisemmin aikaan halutun reaktion (Stevanovic & Lindholm 2016: 98). Keskustelutilanteen kiireellisyyttä selkeyttää oheinen kuva:



Pelaaja Emerald (vihreä ympyrä) pelaa hahmolla, joka on staattisessa asemassa ja suojuston. Vaikka hänellä on vihollinen jo hyvin tähtäimessään, hän liikkumattomana maalina tarvitsee tukea pysyäkseen toimintakykyisenä asemissaan. Tämän takia hän käskyy muiden suojata häntä, mihin Ruby (punainen nuoli) vastaa ja sen seurauksena tuo ison kilven Emeraldin suojustaksi. Emerald näin nopean ja kaikille tutun käskyn perusteella saa haluamansa suojan ja kykenee jatkamaan taistelua hyvistä asemistaan käsin.

3.3 Tiedon välittäminen vihollisen toiminnasta

Informaationjakamiseen sisällytetyt direktiivit ovat funktioltaan neuvoja, ohjeistuksia ja varoituksia (VISK §1645), tavoitteena saada omat joukkueetoverit parempaan muodostelmaan vihollisen toimintaa ajatellen. Koska keskustelun pääasiallisena tehtävänä on jakaa informaatiota enemmän kuin suoraan käskyttää joukkuetta tekemään jotain, kaikki halutut direktiivit eivät välttämättä toteudu halutulla tavalla. Useimmiten tällaista keskustelua käydään, kun kiireellisin toiminta ei ole vielä alkanut tai on juuri päättynyt. Tähän liittyvät esimerkit 7-9.

(7) Ruby: Phaharahi tulee oikeelta

Topaz: Jos tuutte vähän taaksepäin mie pystyn hiilaan

Sapphire: Joo

Emerald: Joh

(G2 4:21)

Esimerkin 7 varsinainen direktiivi tulee neuvona Topazilta: osa joukkuelaisista on hieman haavoittunut, mutta Topaz ei fyysisen sijaintinsa takia kykene heitä parantamaan, joten hän neuvoo ja ehdottaa muita pelaajia tulemaan hieman taemmas (VISK§1645). Dynaamisella modaaliverbillä *pystyn* Topaz osoittaa muille fyysisen mahdottomuuden haluttuun toimintaan, jos mitään muutosta ei tapahdu (Kangasniemi 1992: 2-3). Indikatiivimuotoisella verbillä hän luo eron muiden (*tuutte*) ja itsensä (*mie*) välille, ja suunnan antamalla hän ohjeistaa muita tulemaan hänen luokseen *hiilattavaksi*. Sana on koodinvaihdon tulos englannin kielen sanasta *heal* eli parantaa, mutta on muovautunut suomen kielen kielioppien mukaiseksi verbin 1. persoonan indikatiivimuotoon *hiilaan*. Termi on varsin vakiintunut väännös pelimaailmassa, minkä muiden pelaajien reaktio osoittaa: Sapphire ja Emerald välittömästi reagoivat sanallisesti Topazin neuvon, ja peruuttavat hieman taaksepäin tiiviimpään muodostelmaan.

Neuvoja jaetaan myös sen suhteen, miten pelaajat voivat käyttää hahmojaan mahdollisimman tehokkaasti. Tähän liittyy esimerkin 8 tilanne, kun pelaajat joutuvat ottamaan vastaan vihollisen taivaalta putoavan Doomfistin:

(8) Amethyst: Kilvellä pystyy sitte torjuu sen Doomfistin ulti

Ruby: Aijaa, hehehehehe heippa

(Naurua)

(G6 6:20)

Etulinjassa oleva Ruby pakenee henkensä hädässä, kun Amethyst huomauttaa hänelle mahdollisuuksista, joita hänen hahmollaan on. Amethystin kommentti on informoiva, mutta samalla kehotus ja neuvo Rubyille (VISK §1645). Jos Ruby nostaisi hahmonsa valtavan kilven suojaksi, oma joukkue olisi turvassa vihollisen raivoisalta hyökkäykseltä. Indikatiivinen 3. persoonan verbipari *pystyy torjuu* sisältää modaalisen verbin ilmaisemaan fyysistä mahdollisuutta halutulle toiminnalle (Kangasniemi 1992: 88). Funktioltaan Amethystin lausahdus on enemmän kehotus kuin info (VISK §1645). Amethyst on kuitenkin ilmaisussaan myöhässä: Ruby syöksyy jo kohti takalinjojen turvaa, mikä herättääkin suurta hilpeyttä koko joukkueessa.

(9) Sapphire: Reiska edelleen tääl takana

Topaz: Menee oikeelle

Ruby: Se on siinä oikeella sillan alla

Topaz: Mm-hm

Emerald: Mitäh (naurua)

Amethyst: Oah.. Ai siinä

(Naurua)

(G2 7:14)

Esimerkissä 9 pelaajilla menee keskustelussa sekaisin informatiivinen ja direktiivinen kommunikaatio. Sapphire, Topaz (kuvassa keltainen ympyrä) ja Ruby ovat tietoisia vihollisen sijainnista ja yrittävät ohjeistaa muuta joukkuetta kiinnittämään huomiota sivustasta hyökkäävään viholliseen (VISK §1645), kuvaillen samalla vihollisen (punainen nuoli) liikkeitä parhaan kykynsä mukaan (*menee oikeelle, siinä oikeella sillan alla*). Sapphiren toteamus *edelleen* viittaa siihen, että asiasta on puhuttu jo aiemminkin ilman lopputulosta, mutta hänen käyttämänsä ilmaisutapa ei ole tarpeeksi selkeä, jotta koko joukkue ymmärtäisi taustalla vaikuttavan käskevän varoituksen (VISK §1645). Informaation taustalla oleva intentio kyseisen vihollisen tuhoamisesta ei kuitenkaan käy selväksi Amethystille (violetti ympyrä) sekä Emeraldille, mikä johtaa lopulta hetkelliseen sekaannukseen pelaajien rivistössä.



4 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimuksen perusteella kommunikaation muotojen taustalla vaikuttaa konteksti sekä kiireellisyys. Pelaajien kommunikoidessa taistelun ulkopuolella heillä on enemmän aikaa sisällyttää puheeseensa oleellista informaatiota, jolloin direktiivisyyden funktioina toimivat neuvot, pyynnöt ja ohjeistukset. Tilanteissa, jossa aika on rajallinen, puhe pitää toteuttaa mahdollisimman lyhyesti ja kontekstisidonnaisesti, jolloin direktiivisyyden funktioina toimivat käskyt sekä niihin liittyvä reagointi. Epäselvän toiminnanohjaamisen seurauksena voi olla kommunikaatio-ongelmia, mikä näkyy pelatessa esimerkiksi yllätyshyökkäyksinä pelaajan kimppuun tai yksilöllisenä toimintana joukkueen yhteistoiminnan sijaan. Vastaavasti joukkueen ollessa tietoisia siitä, mitä kukin puheellaan haluaa ja toimivat annettujen ohjeiden mukaan, lopputuloksena on tehokasta toimintaa kohti oman joukkueen voittoa.

Käskyttämisen muotoina tehokkaimpana ja toimivimpana toimivat imperatiivilauseet. Suorat käskyt eivät aiheuta pelaajien keskuudessa epäselvyyksiä siitä, mitä jokaisen kuuluisi kyseisessä tilanteessa tehdä. Epäselvyyksiä aiheuttaa enimmäkseen pidemmät, informoivat lauseet, jotka eivät kontekstissakaan anna selkeää käskyä muille pelaajille. Informoivia lauseita käytetään osana ohjeistavia ja neuvovia toimintakehoitteita, mutta näiden tulkinta vaatii kuulijalta tietoisuuden vallitsevasta kontekstista ja tilanteesta (vrt. Lindholm & Stevanovic 2016: 80). Jos pelaaja on tietämätön siitä, mitä ympärillä tapahtuu, lopputuloksena on epäselvyys ja toimimattomuus pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta huolimatta.

Aineiston perusteella koodinvaihto englannin ja suomen kielen välillä ei ole ongelma pelaajien välisessä kommunikaatiossa. Jopa yksisanaisilla englanninkielisillä toteamuksilla saadaan aikaan toimiva yhteistyö joukkueen välille, vaikka keskustelun pääkielenä toimii suomi. Taustalla on luultavasti kokemus sekä videopelaamisesta englannin kielellä että pelaajien keskinäinen koheesio Overwatch-pelin parissa. Koodinvaihdon syynä on lähtökohtaisesti nopeampi kielenkäyttö kiireellisissä tilanteissa, mutta englannin kielellä on mahdollista viitata asioihin tai muodostaa fraaseja, joille ei välttämättä ole edes olemassa selkeää suomenkielistä vastinetta (Siitonen 2017: 18-24).

Tutkimustuloksia voisi käyttää osana e-urheilun valmennusta ja analysointia. Kuten perinteisessä urheilussa, myös e-urheilun puolelta löytyy valmennusryhmiä menestyneimmillä joukkueilla, ja tämä tutkimus voisi toimia pohjana tehokkaimman

mahdollisen kommunikaatiotyylin saavuttamiseksi. Vaikka tutkimuksen sisältö sopisi parhaiten juuri Overwatch-pelin analysoimiseen, tutkimustulokset olisivat sovellettavissa muihin saman genren peleihin senkin jälkeen, kun Overwatch ei enää olisi yhtä suuressa suosiossa kuin nyt. Tutkimustuloksia voisi soveltaa myös muihin tutkimuksiin, joissa kommunikaation käyttäminen mahdollisimman tehokkaasti ja selkeästi on tärkeää. Tästä esimerkkinä voisi toimia erilaisissa kriisitilanteissa käytävät keskustelut, jossa nopea ja tehokas toiminta on oleellisessa osassa turvallisen lopputuloksen aikaansaamiseksi (vrt. Mannila 2017: 78). Vaikka kriisitilannekommunikointi ja videopelikeskustelu ovat kontekstiltaan hyvin erilaisia, molemmissa nopeiden ja selkeiden toimintaohjeiden antaminen on välttämätöntä.

Tutkimus antoi tietoa suomalaisten videopelaajien direktiivien funktioista ja kielellisistä keinoista ensimmäisen persoonan ammutapeleissa. Täydellistä selvitystä kaikkien videopelaajien kommunikaatiosta tutkimus ei kuitenkaan anna, sillä jokaisella pelaajaryhmällä on omat kommunikaatiokeinonsa, jotka voivat vaihdella ryhmittäin, sekä eri genren peleissä kommunikaatio voi olla hyvin erilaista. Tutkimus ei myöskään osoita sitä, miten kommunikaation keinot olisivat muuttuneet, jos pelattu peli olisi ollut uusi tai pelaajat olisivat olleet toisilleen tuntemattomia. Näiden aihepiirien puolesta olisi hyvä toteuttaa vertailevaa jatkotutkimusta. Vastaavasti samanlaista tutkimusta voisi toteuttaa sellaisten peliryhmien parissa, jotka käyttävät äidinkielenään jotain muuta kuin suomea.

LÄHTEET:

- Kaalikoski, Laura 2018: *Johtajat tervehtivät viemällä käden päähineeseen: direktiivisyys Yleisessä palvelusohjesäännössä*. Kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopiston Kieli- ja viestintätieteiden laitos.
- Kananen, Jorma 2014: *Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä. Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta*. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kangasniemi, Heikki 1992: *Modal expressions in Finnish*. Studia Fennica Linguistica 2. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Lauranto, Yrjö 2015: *Direktiivisyyden rajoja, suomen kielen vaihtokauppasyntaksia*. Väitöskirja. Helsingin yliopiston Suomen kielen laitos.
- Lauranto, Yrjö 2014: *Imperatiivi, käsky, direktiivi. Arkikeskustelun vaihtokauppakielioppia*. Vantaa: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Malaska, Jonna 2016: *Välitöntä toimintaa vaativat direktiivit teatteriharjoituksissa*. Pro gradu-tutkielma. Helsingin yliopiston Humanistinen tiedekunta.
- Mannila, Eriikka 2017: *Kohti turvallisuuden kulttuuria – kuinka viestinnän keinoin voi kehittää organisaation turvallisuutta?* Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston kieli- ja viestintätieteiden laitos.
- Moore, Bo 2018: *Overwatch has more than 40 million players*. PC Gamer. <https://www.pcgamer.com/overwatch-has-more-than-40-million-players/> 4.3.2019
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura 2014: *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Tampereen yliopiston informaatiotieteiden laitos.
- Tervonen, Rosa 2016: *Direktiivisyys rehtorin työtä ohjaavissa teksteissä: tarkastelussa valtion, kunnan ja yksityisen koulun johtosäännöt ja niiden pohjatestit*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopiston Kieli- ja viestintätieteiden laitos.
- The Entertainment Software Association 2018: *2018 Sales, demographic and usage data*. http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf 4.3.2019
- Toivola, Eeva 2014: *Tupakointi oppilaitoksen alueella on kielletty. Direktiivit Kiipulan ammattiohjeen opiskelijan oppaassa*. Pro gradu- tutkielma. Helsingin yliopiston Humanistinen tiedekunta.
- Internet Movie Database 2019 <https://www.imdb.com/title/tt4332152/awards> 25.3.2019
- Overwatch Forum <https://us.battle.net/forums/en/overwatch/topic/20752580900> 27.3.2019
- Rouhikoski, Anu 2015: *Laita, laitanko vai laitat? Kolmen direktiivirakenteen variaatio asiakaspalvelutilanteessa*. *Virittäjä* 2/2015. <https://journal.fi/virittaja/article/view/41518/15874> 29.3.2019
- Siitonen, Antti 2017: *”Jos tankki kuolee niin se on hiilerin vika”, English elements in Finnish gaming discussions*. Pro gradu- tutkielma. Helsingin yliopiston Nykykielten laitos.
- Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.) 2016: *Keskusteluanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Tampere: Kustannusosakeyhtiö Vastapaino.