

**Kun suomeksi ei ole HP:ta –
lainasanoja ja insertioita onlinepelitilanteessa**

**Kandidaatintutkielma
Krista Kanerva
Suomen kieli
Kielten ja viestintätieteiden laitos
Jyväskylän yliopisto
2019**

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

| | |
|---|---|
| Tiedekunta – Faculty Suomen kieli | Laitos – Department Kielten ja viestintätieteiden laitos |
| Tekijä – Author Krista Kanerva | |
| Työn nimi – Title Kun suomeksi ei ole HP:ta – lainoja ja insertioita onlinepelitilanteessa | |
| Oppiaine – Subject Suomen kieli | Työn laji – Level Kandidaatin tutkielma |
| Aika – Month and year Joulukuu 2019 | Sivumäärä – Number of pages 20 + 5 liitettä |
| Tiivistelmä – Abstract <p>Tutkielman tarkoituksena on selvittää se, käyttävätkö pelaajat englanninkielisiä lainasanoja tai lauseita suomen kielen keskellä keskustellessaan keskenään <i>Overwatch</i>-pelin aikana, ja kun he käyttävät, minkälaisia lainasanoja he käyttävät? Tutkimusaineistona on käytetty videomateriaalia, joka on litteroitu. Siinä myös kuuluu pelaajien äänet ja näkyy pelien kulku. Aineiston pohjalta on verrattavissa pelaajien spontaani ilmaisujen kielenkäyttö useammin käytettyihin ilmaisuihin. Vertaan myös koodinvaihtoa ja kieleilyä ilmiönä.</p> <p>Tutkimuskysymykseni liittyen aineistoon ovat 1) Miten lainasanat jakautuvat eri sanaluokkiin? ja 2) Mikä erottaa lainasanat ja insertiot? Huomio kiinnittyy näiden tutkimuskysymysten avulla englanninkielisiin lainasanoihin, jotka ovat saaneet suomen kieliopin mukaisen päätteen ja/tai äänneasun ja insertioihin, jotka ovat englanninkielisiä ilmaisuja ilman suomen kielen vaikutusta suomenkielisen lauseen sisällä tai itsenäisenä lauseena. Tutkimusmenetelmänä käytän keskusteluanalyysiä ja apuna kvantitatiivista analyysiä. Jälkimmäisen avulla tilastoin ilmenneet eri sanaluokkiin kuuluvat ilmaisut.</p> <p>Tuloksista käy ilmi, että lainasanoja esiintyy eniten substantiiveissa ja verbeissä. Lainasanat myös liittyvät pelin luonteeseen. Myös se, että insertioiden erottava tekijä lainasanoista on ilmaisujen rakenteessa ja ääntämisasussa, jotka säilyttävät englanninkielisen alkuperäisasunsa suomen kielen keskellä.</p> | |
| Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto, kielten ja viestintätieteiden laitos | |
| Muita tietoja – Additional information | |

| | |
|---|-----------|
| 1 JOHDANTO | 1 |
| 2 TEORIA | 4 |
| 2.1 Pelitutkimus | 4 |
| 2.2 Koodinvaihto | 6 |
| 2.3 Kieleily | 7 |
| 2.4 Lainat ja insertiot | 8 |
| 3 AINEISTO JA METODI | 9 |
| 3.1 <i>Overwatch</i>, moniulotteinen monen pelaajan verkkopeli | 9 |
| 3.2 Pelaajaryhmä ja litteraatti | 10 |
| 3.3 Metodi | 11 |
| 4 ANALYYSI | 13 |
| 4.1 Luonnollista ja spontaania kielenkäyttöä pelatessa | 13 |
| 4.2 Nomininit | 15 |
| 4.3 Verbit | 16 |
| 4.4 Insertiot | 16 |
| 5 PÄÄTÄNTÖ | 20 |
| 6 LÄHTEET: | 23 |
| 7 LIITTEET | 25 |
| 7.1 i-päätteiset nomininit | 25 |
| 7.2 Muu päätteiset nomininit | 26 |
| 7.3 Verbit | 26 |
| 7.4 Insertiot | 26 |
| 7.5 Litteraationäyte | 28 |

1 JOHDANTO

Vieraskieliset lainaukset ovat tuttu ilmiö nykypuhekielessä. On arkipäivää, että kuulemme ja käytämme vieraskielisiä ilmaisuja keskustelussa, eikä se kuulosta korvaamme vieraalta. Ilmiönä uudis- ja lainasanojen ilmaantuminen ei ole uusi, mutta se on muuttunut yleisemmäksi (Yle uutiset 26.10.2015). Esimerkiksi englanti on vakiinnuttanut asemaansa *lingua francana*, ja sen käyttö on normalisoitunut arkeemme suomenkielisen puheen keskelle. Lingua franca tarkoittaa valtiokielen asemassa olevaa kieltä, joka ei välttämättä ole käytössä oleva virallinen kieli. Lingua francaa käytetään ihmisten väliseen kommunikaatioon, vaikka se ei olisi puhujan ensimmäinen kieli (Larjavaara, Miestamo, Ojutkangas & Ylikoski: 36).

Viimeisten muutamien vuosikymmenten aikana englannin kieli on saanut jalansijaa suomalaisessa yhteiskunnassa esimerkiksi median avulla. Vieraskieliseen sisältöön pääseminen ei ole enää vaikeaa, koska televisio-ohjelmat, internet ja sosiaalinen media ovat täynnä eri kielisiä sisältöjä. Nuoret ovat pääasiallisia monikielisyyden arkipäiväistymisen airuita, koska he ovat kasvaneet monikielisessä ympäristössä pienestä pitäen eivätkä esimerkiksi ihmettele, miksi suomalaisen kaupan ovesa lukee englanniksi *'push'* eikä suomeksi *'työnnä'*. Vuonna 2007 tehty *Kansallinen kyselytutkimus englannin kielestä Suomessa* -kysely toteaa, että nuoret suhtautuvat myönteisemmin kielten sekoittumiseen kuin vanhempi sukupolvi (Leppänen ym. 2009: 118). Nuoret esimerkiksi tuottavat itse vieraskielistä sisältöä internetiin ja sosiaaliseen mediaan, ja he pelaavat pelejä verkossa keskustellen vieraalla kielellä toisten pelaajien kanssa, jotka voivat todellisuudessa olla toisella puolella maailmaa.

Tutkimukseni kohteeksi valikoitui tietokoneella tapahtuva onlinepelin pelaaminen siitä syystä, että pelaaminen on ollut nousevassa suosiossa oleva harrastus 2000-luvun alusta alkaen ja syrjäyttänyt television lasten ja nuorten suosituimpana medianana (Pirainen-Marsh 2008: 136). Myös esimerkiksi vuonna 2017 tehdyssä Sponsor Insight Finlandin tutkimuksessa on osoitettu, että elektronisen urheilun suosion kasvu muihin perinteisiin urheilulajeihin on ollut viime vuosina Suomessa suurta nuorten miesten keskuudessa (Virkkunen 2017). Tutkimuksessa huomattiin, että vuoden 2015 keväällä elektronisesta urheilusta kiinnostuneiden määrä oli 7 % väestöstä, kun taas vastaava luku syyskuussa 2017 oli 14 %.

Tutkimuskysymykseni kohdistuvat lainasanojen jaotteluun nomineihin, verbeihin ja englanninkielisiin ilmaisiin suomen kielen keskellä. Tarkastelen tutkimuksessa myös kyseisten lainojen yleisyyttä. Tutkimuskysymykseni ovat:

- Miten lainasanat jakautuvat eri sanaluokkiin?
- Mikä erottaa lainasanat ja insertiot?

Koska olen itsekin pelaaja, minua kiinnostaa tietää, minkälaista kieltä pelien pelaajat käyttävät. Omaa kielenkäyttöä on pelatessa vaikea tarkastella samalla peliin keskittyen, joten oma kiinnostukseni kohde vaikutti paljon tutkielmani aiheeseen ja tutkimuskysymyksiin. Monen pelaajan verkkopeli *Overwatch* valikoitui tutkimuskohteeksi sen perusteella, että koehenkilöinä toimiva pelaajaryhmä sai vapauden valita, mitä yhteistyötä ja kommunikaatiota vaativaa verkkomoninpeliä he halusivat pelata tutkimuksen ajan. *Overwatch* on ollut sen ilmestymisestä asti hyvin suosittu peli molemmilla alustoilla, sekä tietokoneella että konsolilla. Se myös valittiin jo pelin ilmestymisvuonna 2016 vuoden peliksi (Game Awards 2017).

Overwatch on pelityyliltään massiivinen monen pelaajan verkkopeli, ja pelin luonne oli yksi syy, miksi pelaajaryhmä valitsi sen pelattavaksi. Pelitahti on nopea, ja pelaajien on oltava nopeita ja valmiita reagoimaan pelikentän tapahtumiin oli kyseessä oma joukkue tai vastapuoli. Pelin aikana oman joukkueen kanssa kommunikointi on nopeatahtista, ja pelin tai erän saattaa hävitä, jos kommunikaatio ei ole sujuvaa joukkueen jäsenten välillä.

Suomessa pelitutkimus eli ludologia on nuori tieteenala. Elektronisia pelejä on tutkittu nyt 2000-luvulla eri näkökulmista, myös kielitieteen puolesta, mutta tutkimukseni tuo uutta sisältöä jo tutkittuun ilmiöön. Tutkimuksellani haluan tuoda esille sen, kuinka suomalaiset käyttävät englanninkielisiä ilmaisuja ja lainaavat niitä suomen kielen keskelle heidän käymissään keskusteluissaan onlinepelitilanteissa. Pelien valtakieli on englanti, ja on mielenkiintoista, kuinka muuta kuin englantia äidinkielenään puhuvat ovat omaksuneet peleissä käytettävän slangin omaan kielenkäyttöönsä.

Aineistoni olen kerännyt nauhoittaen tutkittavan ryhmän pelaamaa peliä, sen neljää erilaista pelityyppiä ja pelaajien keskinäistä kommunikointia. Litteraatti syntyi tämän nauhoituksen pohjalta. Litteraatti ei ole yksityiskohtainen, koska keskityn lainoihin sanatasolla rajaten samalla tutkittavaa ilmiötä. Yksityiskohtaisempi litteraatti olisi liian laaja kandidaatintutkielmaan, mutta tästä on mahdollista jatkaa maisterin tutkielmassa.

Ennen kuin aloitin aineiston keräämisen, minua kiinnosti se, minkälaiset englanninkieliset lainasanat ovat yleisimpiä luonnollisessa pelaamistilanteessa ja miksi juuri ne? Tutkielma antaa siihen hyvin vastauksen aineiston ja analyysin avulla. Tutkimuskysymys on kohdistettu aineistoon, koska ennen aineiston keräämistä epävarmuus siitä, mitä sieltä

ilmenisi, oli kohtalaisen suuri. Olettamani lainasanoja tuli kuitenkin esille, ja niiden luonnollinen frekventti käyttö oli odotettavissa.

2 TEORIA

Suomen kielen näkökulmasta on tutkittu vain vähän peleihin liittyviä ilmiöitä, kuten koodinvaihtoa ja sitä, kuinka englanninkieliset lainat mukautuvat suomen kielioppiin. Oma tutkimukseni tuo esille sitä näkökulmaa, kuinka näiden kahden kielen välillä tapahtuu koodinvaihtoa ja kieleilyä pelaajien välisessä keskustelussa. Kielitieteen ja koodinvaihdon näkökulmasta pelejä on jo jonkin verran tutkittu (mm. Myllärinen 2014, Koskela 2014, Vuorinen 2008, Piirainen-Marsh 2008). Kieleilyn näkökulmasta tutkimusta ei ole kuitenkaan tehty. Toisaalta nämä kaksi ilmiötä ovat eri tutkimuksissa kietoutuneet toisiinsa eivätkä ole juurikaan erottuneet toisistaan. *Kieleily*-sanalle on englannin kielessä erilaisia vastaavia käsitteitä, joista olen valinnut käyttäväni termiä *kieleily* tutkielmassani.

Auer (1999) käyttää koodinvaihtoa yläkäsitteenä, jonka hän on jakanut osiin erilaisten pragmaattisten olosuhteiden vuoksi. Haluan erottaa tutkielmassani koodinvaihdon ja kieleilyn erillisiksi käsitteiksi, koska näin on selkeämpi esittää tässä tutkimuksessa tarkastelemiani lainoja.

2.1 Pelitutkimus

Pelitutkimus on nuori ja kehittyvä tutkimusala, eikä sillä ole vielä pitkiä perinteitä. Pelejä on moneen lähtöön, lautapelejä ja korttipelejä, kuten kiinalainen *go*, fantasiaan keskittyvä *Dungeons & Dragons* ja *Pasianssi*, joka on suosittu myös tietokoneella pelattaessa. (Mäyrä 2008: 11.)

Uusimpana kategoriana voidaan pitää elektronisia videopelejä, joita pelataan verkossa. Ennen onlinepelien saapumista peleistä on pitänyt aina ostaa fyysinen kopio, joka asennetaan pelin pelialustalle, mutta nykyään on mahdollista ostaa pääsy internetissä pelattavaan online-peliin.

Pelitutkimusta voidaan tutkia monen eri tutkimusalan näkökulmasta, eikä se ole vakiintunut minkään tietyn yhden tieteenalan alle. Monialaisena tutkimuskohteena sitä voidaan tarkastella niin kuin minäkin teen eli kielitieteen, koodinvaihdon ja kieleilyn kautta, tai esimerkiksi pragmatiikan (Koskela 2014) kautta. Koskela on myöhemmin (2016) tutkinut lisää pelitutkimusta ja ehdottanut 3+1 mallia peli, pelaaja, konteksti ja pelaaminen, jäsentääkseen pelitutkimusta. Hän toteaa kuitenkin, että tämä malli on vielä keskeneräinen ja vaatii lisätutkimusta (2016: 61). Pelejä koskevia tutkimuksia on tehty 2000-luvulta alkaen trendin omaisesti, ja uskon tulevaisuudessa tällaisia tutkimuksia tulevan vielä lisää, kun pelaamisen suosion lisääntyä entisestään.

Aikaisemmat tutkimukset käsittelevät osittain samanlaista ilmiötä tai jopa lähes samaa, mutta eri lähtökohdin kuin oma tutkimukseni. Piirainen-Marsh (2008), Vuorinen (2008) ja

Myllärinen (2014) ovat tutkineet suomen kieleen upotettua englannin kieltä erilaisten videopelien avulla.

Piirainen-Marsh tutki koodinvaihtoa vuorovaikutuskontekstissa, jossa kaksi pelaajaa pelasivat yhdessä samaa peliä, tai heistä vain toinen pelasi, ja toinen katsoi vierestä. Piirainen-Marshin mukaan teknologiavälitteinen vuorovaikutus on ennalta määritetyissä raameissa, koska keskustelun määrää se, mitä pelissä tapahtuu (Piirainen-Marsh 2008: 147). Pelaajat voivat vaihtaa osallistujarooliansa pelin tilanteen mukaan kuuntelijasta sivustakatsojaksi, ja pelin luonne (strategia-, seikkailu- vai taistelupeli) myös määrää, miten pelaajat reagoivat asioiden kulkuun.

Vuorinen (2008) puolestaan tutki, kuinka pelien immersivisyys eli mukaansatempaavuus vaikuttaa puhutussa kanssakäymisessä ja kuinka pelaajat ottavat suomenkieliseen puheeseensa erikielisiä elementtejä pelin vaikutuksesta. Kolme lähtökohtaa olivat 1) millaisia englanninkielisiä elementtejä pelaajien puheesta löytyy, 2) miten pelaajat käyttävät näitä ja 3) miksi niitä käytetään. Vuorisen tutkimuksen hypoteesiin kuului, että useat kielelliset ilmiöt, kuten kielten variaatio (*language alternation*), integraatio ja lainaaminen, ovat läsnä, kun pelaajat keskustelevat keskenään pelin edetessä. Vuorisen mukaan tutkimuksen tuloksissa ei esiintynyt paljon oletettua koodinvaihtoa, vaan pelaajat käyttivät suurimmaksi osaksi insertioita ja lainoja (Vuorinen: 54). Tulokset olivat hypoteesia varioivia.

Myllärinen (2014) jatkaa samalla linjalla kuin Piirainen-Marsh ja Vuorinen tutkien Auerin (1998) metodein koodinvaihtoa videopelikontekstissa. Myllärisen tutkimuksessa tarkastellaan kuitenkin vain yhtä pelaajaa, joka kommentoi omaa pelaamistaan striimin (engl. *stream*) aikana. Striimaus on pelin tuomista suuremmalle yleisölle jonkin alustan kautta, kuten videopalvelu Youtuben, josta myös Myllärisen tutkimusmateriaali löytyi. Hän analysoi pelaajan puhetta videoissa ja on myös haastatellut itse pelaajaa. Myllärinen on jaotellut puheen erilaisiin kategorioihin puheen tyyppin perusteella. Myös hän mainitsee pelin immersivisyyden tuovan puheeseen sisältöä.

2.2 Koodinvaihto

Kielitieteessä koodinvaihto tarkoittaa kielen tai kielimuodon vaihtumista toiseksi kieleksi samanaikaisessa tilanteessa tai samassa tekstissä. Esimerkiksi tilanne, jossa henkilö vaihtaa kieltä toiseen, koska ei osaa sanoa aloittamallaan kielellä tiettyä sanaa tai lausetta, kutsutaan koodinvaihdoksi (*code-switching*, ks. Gardner-Chloros 2009: 4). Tämä käsite liitetään yleisesti kaksikielisyyteen ja kaksikielisiin kielenpuhujiin, koska heidän arjessaan on käytössä paljonkin koodinvaihtoa. Gardner-Chloros korostaa myös sitä, kuinka kielen koodinvaihdon tutkiminen luo lisää ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä, joka on tässä tapauksessa onlinepelaaminen.

Tutkielmassani keskityn toisenlaiseen käsitykseen koodinvaihdosta, koska informanttini eivät ole kaksikielisiä, vaan äidinkieleltään ainoastaan suomea puhuvia. Tässä tulee esiin pieni ero kieleilyn ja koodinvaihdon välillä, jota aion avata enemmän myöhemmin. Tutkielmassani matriisikieli eli keskustelun pääkieli on suomen kieli ja upotettu kieli (engl. *embedded language*) englannin kieli. Upotettu kieli on se, jota käytetään koodinvaihdossa vieraana kielenä (*guest language*). Tästä on esimerkki alla:

1. T: Jätkä antaa pro tips!

Matriisikieli on se, joka antaa rakenteen koodinvaihdossa käytettävälle kielelle. Tutkielmassani matriisikieli suomi määrää lauseiden kieliopin. Upotettu kieli on mukautunut matriisikielen kielioppiin, esimerkiksi substantiivien ja verbien taivutuksessa. Kaikissa tapauksissa upotettu kieli ei kuitenkaan taivu valtakielen kieliopissa, vaan jää nollamorfeemiksi. Nollamorfeemi tarkoittaa sitä, että sanalla ei ole muuta taivutusta kuin sanan nominatiivimuoto. Esimerkissä 2 on sekä nollamorfeemi *season* että lainasanoille tyypillisen i-vokaalipäätteen (Kovács 2009: 40) saanut *stikkeri* (engl. *sticker*). Kovácsin esimerkissä ”Sokerikeiniä en oo koskaan hakannut” suomalaisen äänneasun saanut *-keiniä* (engl. *cane*) on saanut i-päätteen helpottaakseen sekä sanan taipumista suomen kielioppiin että sen ääntämistä pääkielen keskellä.

2. A: – – kun mulla on season kakkosen *stikkeri* tässä.

Matriisikielenä suomi ja upotettuna kielenä englanti ovat helposti tutkittava pari, koska niiden kielioppi ja sanasto ovat keskenään sopivan erilaisia, joten koodinvaihdon havaitseminen on helppoa. Suomi kuuluu itämerensuomalaiseen kieliperheeseen ja englanti germaaniseen, joten tämä

kielipari on helpompi tarkasteltava kuin esimerkiksi suomi ja sukulaiskieli viro (ks. Kovács 2009: 27).

Tässä tutkielmassa käytän Kovácsin teoriaa koodinvaihdosta, mutta rajaan lisäksi tutkittavan ilmiön sanatasolle. Esimerkeistä 1 ja 2 erottuu kaksi erilaista ilmiötä, joita tulen tutkielmassani analysoimaan. Ensimmäisessä esimerkissä on suora ja taipumaton englannin kielen lisäys, insertio *pro tips*. Vuorinen (2008) määrittelee insertiot lisäyksinä, jotka eivät johda upotetun kielen käytön jatkamiseen vaan ovat yksittäisiä saarekkeita matriisikielessä. Esimerkissä 2 on ensin insertio *season*, mutta samassa lauseessa on myös suomen kieliopin mukainen ja suomalaisen äänneasun saanut englanninkielinen sana *stikkeri*. Nämä sanat ovat saaneet suomen kielen äänneasun tai taipuvat suomen kieliopin mukaan.

Koodinvaihdon aivan ensimmäisiä vaiheita tutkittiin 1950–1960-luvuilla, kun aikaisissa kaksikielisyyden psykolingvistisissä tutkimuksissa oletettiin, että aivoissa tapahtuu kuin katkaisijan painaminen (*switch*), kun kaksikielinen kielenkäyttäjä vaihtaa kahden eri kielen välillä (Gardner-Chloros, 2009: 10). Myöhemmin asian on kuitenkin todettu olevan hieman monimutkaisempi ja monisyisempi kuin vain katkaisijasta painaminen.

2.3 Kieleily

Tulen käyttämään tutkielmassani Jørgensenin kieleilyn käsitettä (engl. *linguaging* tai *translanguaging*), koska se on mielestäni paras mahdollinen selittämään eroa kieleilyn ja koodinvaihdon välillä (Jørgensen 2011: 23–38). Kieleily on minkä tahansa kielen käyttöä. Se ei rajoitu vain yhteen kieleen tai sitä ei tutkita vain tietyn kielen näkökulmasta, vaan siinä tutkitaan käyttäjän, kieleilijän, kielenkäyttöä. Kieleilyyn voi silloin liittää useampia kieliä, kunhan ne ovat sen yhden kieleilijän käytössä (Lehtonen 2015: 52). Kieleilyssä tärkeänä piirteenä on myös kieli, eivät kaikki käytetyt kielet vaan se kieli, jota käytetään siinä tilanteessa.

Kaikki ei käy kieleilyssä. Kielenpiirteisiin liittyvät sosiaaliset assosiaatiot, ideologiat ja asenteet vaikuttavat siihen, mitä piirrettä voi käyttää ja kuka sitä voi käyttää missäkin tilanteissa. Tämän Lehtonen mainitsee kieleilyn piirteeksi, koska yksittäisiin kieliin voi samaistua helpommin esimerkiksi poliittisen tai sosiaalisen ilmiön kautta. Lehtonen myös kritisoi, kuinka sosiolingvistiikan kautta kykenee tarkastelemaan yksittäisen kielen rekisteriytymistä sosiaalisesti tai poliittiseksi ilmiöksi, yleistäen näin yhden yksittäisen kielen kautta suurempaa, monipuolisempaa ilmiötä. (Lehtonen 2015: 54.)

Aineistossani käytettävä kieli on jotain muuta kuin kahta erillistä kieltä, suomea ja englantia. Käytettävä kieli on kuin eri rekisteri tai tyyli, jolle on kehittynyt oma, pelaamiseen liittyvä erikoissanastonsa.

2.4 Lainat ja insertiot

Tässä kontekstissa laina ja insertio tarkoittavat kahta erilaista tapaa ilmaista englanninkielinen ilmaisu suomen kielen keskellä. Tutkimuksessa ne ovat materiaalini perusteella joko suomen kieleen mukautuneita, suomalaisen äänneasun ja kieliopillisen päätteen saaneita tai englanninkielisen äänneasun ja kieliopillisen muodon säilyttäneitä ilmaisuja. Aikaisempaa tutkimusta tästä on tehnyt Toriseva (*Svits bs flippi näistä tuplista kelaa*: 2008). Torisevan tutkimus on ajankohtaisempi ja relevantimpi tutkimukselleni, joten keskityn siihen tutkielmassani. Materiaalina hän tutki rullalautailun harrastelehteä ja siinä käytettyjä lainoja ja insertioita. Toriseva jakaa lainat suoriin lainauksiin ja insertioihin ja analysoi niitä.

Tutkielmassani lainasana tarkoittaa englanninkielistä sanaa, joka on saanut suomen kieliopin mukaisen äänneasun ja päätteen sujuvoittamaan ilmaisun käyttöä suomenkielisen lauseen keskellä. Insertio tarkoittaa ilmaisua englannin kielellä, joka on säilyttänyt oman kieliopillisen muotonsa ja ääntämyksensä vaikka esiintyy suomenkielisessä lauseessa. Tässä tutkimuksessa suomen kieli on matriisikieli, johon on upotettu adstraattikielenä toimiva englanti.

3 AINEISTO JA METODI

3.1 *Overwatch*, moniulotteinen monen pelaajan verkkopeli

Aineisto on kerätty luonnollisessa pelaamistilanteessa tammikuussa 2018, jossa neljä aikuista henkilöä pelasi englanninkielistä *Overwatch*-nimistä massiivista monen pelaajan verkkopeliä (engl. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*). *Overwatch* on verkossa pelattava monen pelaajan ensimmäisen persoonan ammutapeli (engl. *first person shooter*), jossa on valittavissa kahdeksan erilaista pelimuotoa ja 27 erilaista hahmoa, jotka edustavat neljää erilaista luokkaa. Tällä tarkoitetaan pelihahmojen jakautumista ryhmiin heidän ominaisuuksiensa ja taitojensa perusteella. Hahmon valinta voi vaikuttaa pelin kulkuun.

Hyökkäystyyppi (engl. *Offense*) on luokka, jossa hahmojen suurin tehtävä on vastapuolen joukkueen pelaajien vahingoittaminen. Puolustusta (*Defense*) edustavat hahmot yrittävät hallita kenttää linnoittaen sitä omalle joukkueelle sekä häiritsevät ja puolustavat omaa joukkuetta ja aluetta vastapuolen joukkueelta. Kilpi (*Tank*) on paljon vahingoittumista kestävä tyyppi ja on usein hyökkäyksen kärjessä rikkomassa vastapuolen puolustusta. Neljäs luokka on avunantajat (*Support*), jotka auttavat oman joukkueensa jäseniä parantamalla, suojaamalla ja tukemalla heitä. (Blizzard 2018.)

Overwatch on yksi niistä peleistä, jotka ovat nostaneet suosiotaan e-urheilun parissa. E-urheilussa suositaan onlinepelejä, jossa pelaavat joukkueet, eivätkä vain yksilöt vastakkain (Virkkunen 2017). Suomessa etenkin nuoret miehet ovat kiinnostuneet pelaamisesta, ja Helsingissä järjestetään kahdesti vuodessa 'Assembly', e-urheilukokoonnutuminen. Suomalaiseen kulttuuriin on ollut helppo e-urheilun tulla mukaan, koska täällä on ollut jo sopiva ympäristö sille. Lajin tekee myös houkuttelevaksi se, että e-urheilussa liikkuu jopa miljardeja kansainvälisissä kilpailuissa. (YLE News 2018.)

Overwatchin maailma on kuvitteellisessa tulevaisuudessa, jossa vallitsee teknologian täyttämä utopia. Rauhallinen elämä hyvin älykkäiden tekoälyrobottien kanssa ei kuitenkaan kestä pitkään, ja Yhdistyneet kansakunnat perustaa *Overwatch*-nimisen yksikön. *Overwatch* on sotilaiden ja tiedemiesten muodostama ryhmä, joka taistelee *omniceiksi* kutsuttuja robotteja vastaan. Tässä pelissä ei kuitenkaan anneta paljon painoarvoa tarinalle, vaan peliä pelataan kahdeksassa eri pelimuodossa, jotka ovat *escort*, *assault*, *hybrid*, *control*, *capture the flag*, *deathmatch*, *team deathmatch* ja *arena*. Näistä kolmea viimeistä pelimuotoa ei tule esille aineistossani, joten jätän ne tämän tutkielman ulkopuolelle.

Escortissa pelaajat saattavat kuormaa ja hyökkäävät vastassa olevaa joukkuetta vastaan, joka puolustaa aluetta ja pyrkii estämään toisen joukkueen kuorman etenemisen. Puolustava joukkue on saanut pelin alussa asettaa puolustusta kohentavia elementtejä kentälle, ennen kuin hyökkäävä joukkue saa astua alueelle. Kuorma on saatettava väliaikapisteisiin ajastimen asettamaan aikaan mennessä, muuten hyökkäävä osapuoli häviää pelin ja peli alkaa alusta joukkueiden vaihtaessa puolia. *Assaultissa* pelaajat joko puolustavat tai hyökkäävät kartalla kahteen kohteeseen ja pyrkivät pitämään niitä hallussaan ajan loppuun asti. Pelityyppiä vaikeuttaa se, onko toisella joukkueella kohteiden lähellä *respawn-piste*, josta pelaajat voivat palata takaisin peliin hahmojen kuollessa, tai jos he vaihtavat hahmoja. Eli *respawn-piste* on eräänlainen pelin tallennuskohta, jonka kautta pelaajat pääsevät peliin takaisin mukaan. *Hybrid* on yhdistelmä näistä kahdesta aikaisemmasta, tässä pelimuodossa peli alkaa *assaultilla* ja loppuu *escorttiin*. *Controllissa* joukkueet pyrkivät valloittamaan ja pitämään hallussaan kartalla olevia kohteita toiselta joukkueelta, ja tätä pelityyppiä pelataan paras kolmesta -periaatteella, eli kolme erää ja eniten voittoja kerännyt joukkue voittaa. *Capture the flag* on lipunryöstön kaltainen pelimuoto, missä pyritään saamaan haltuunsa vastajoukkueen lippu ja tuomaan se omalle alueelle muistaen samalla puolustaa omaa lippuaan. (Gamepedia 2018.).

3.2 Pelaajaryhmä ja litteraatti

Aineiston eli videonauhoituksen kesto on yksi tunti ja kolme minuuttia. Videonauhoituksessa ei näy informanttien kasvoja, vaan ainoastaan peli ja pelin kulku yhden pelaajan perspektiivistä käsin samalla kuullen heidän keskustelunsa. Nauhoituksen aikana osallistuva ryhmä ehti pelata neljä kertaa erilaisia ryhmätyötä vaativia pelejä kuuden hengen joukkueissa. Kaksi pelaajaa liittyivät heidän joukkueeseensa sattumalla arpoen, ja uudet kaksi aina uuden pelin alkaessa. Nämä kaksi ulkopuolista pelaajaa vaikuttivat paljonkin tutkittavan ryhmän peliin, koska aineistossa on onnistuneita ja epäonnistuneita pelejä. Tutkimukseni aineisto kuitenkin keskittyy neljään henkilöön, jotka kommunikoivat keskenään mikrofoniin välityksellä. Litteroidussa aineistossa he esiintyvät etunimiensä ensimmäisillä kirjaimilla A, J, S ja T.

Pelaajaryhmän kaikki jäsenet ovat kokeneita pelaajia, jotka ovat pelanneet erilaisia pelejä yhdessä tai yksin pidemmän aikaa. He tuntevat toisensa, mikä välittyy heidän peliin tai arkipäiväisiin asioihin liittyvistä keskusteluistaan. *Overwatch*-peli oli kolmelle heistä pelinä jo ennestään tuttu, joten vain yksi heistä – pelaaja S – ei ollut pelannut peliä yhtä kauan kuin muut. Tämä käy ilmi keskusteluissa. Tutkielmassani käytän keskusteluanalyysia aineiston

tarkastelemisessa, koska sen avulla on mahdollista saada selville paljon asioita pelaajaryhmän kommunikoinnista sekä heidän käyttämästään koodinvaihdosta pelin eri tilanteissa.

Pelaajaryhmän jäsenet olen hankkinut tuttavapiirini kautta. Kysyin ensimmäisen henkilön suostuessa, että tuntee hän muita, jotka voisivat osallistua tutkielmani aineiston keräämiseen. Hän suositteli kolmea muuta henkilöä, jotka päätyivät pelaajaryhmään tämän ensimmäisen suosituksesta. Tätä informanttien hakutapaa kutsutaan lumipallomenetelmäksi. Tutkielmani lopullinen pelaajaryhmä muodostui siis neljästä henkilöstä, jotka tunsivat toisensa ja olivat pelanneet yhdessä jo aiemmin. Tästä ei kuitenkaan ole haittaa tutkielmalle, vaan päinvastoin, sillä heidän keskustelustaan pelitilanteessa tekee luonnollisempaa se, että he tuntevat toisensa jo entuudestaan.

Litteraatin olen tehnyt tietoisesti pelkistetysti. En ole merkinnyt ylös laskevia tai nousevia äänenpainoja, tauoituksia tai päällekkäisyyksiä, ja olen myös jättänyt litteraatista pois keskusteluja tai niiden pätkiä, jotka eivät olleet tutkielmani kannalta relevantteja. Tällaisia pätkiä olivat esimerkiksi pelaajaryhmän yksilöiden yksityiselämään liittyvät sananvaihdot. Osia, joissa ei ollut selkeää koodinvaihtoa tai lainoja, ei myöskään ole litteroitu. Kuitenkin aineistosta riittää materiaalia reilusti pidempää ja tarkempaa jatkotutkimusta varten.

3.3 Metodi

Koodinvaihtoa on tutkittu sosiolingvistiikan (mm. Auer: 1998, Gumperz: 1989), kieleilyä etnografian (Lehtonen: 2015) avulla. Tutkielmassani käytän apuna kvalitatiivista keskusteluanalyysia, jota on myös aikaisemmin käytetty metodina koodinvaihdon tarkasteluun (Vuorinen: 2008, Myllärinen: 2014). Vaikka aineiston litteraatin pituus ja puhujien päällekkäiset puheenvuorot toivat haasteita, keskusteluanalyysi osoittautui kuitenkin parhaaksi tavaksi tutkia neljän hengen pelaajaryhmän vuorovaikutusta, joka tapahtui onlinepelitilanteessa. Tätä aineistoa tutkiessa piti kuitenkin ottaa huomioon havainnoijan paradoksi (Labov: 1972), koska pelaajaryhmä oli tietoinen videonauhoituksesta ja siitä, miksi se tehtiin. Tilanne ei ollut täysin luonnollinen, koska pelaamista nauhoitettiin ja pelaajat saattoivat muuttaa käyttäytymistään sen vuoksi.

Keskusteluanalyysi on ideaali tutkimaan luonnollisessa tilanteessa tapahtunutta keskustelua, koska siinä ei tehdä minkäänlaisia hypoteeseja, vaan tutkimuksen edetessä ja aineistoa analysoidessa tutkimustulos selviää. Tämä antaa tutkijalle vapaammat kädet, kun ei oleteta mitkä ovat tutkimustulokset ennen kuin analyysi on tehty. Keskusteluanalyysin lisäksi käytän koodinvaihdon ja lainojen tutkimiseen apuna suomalaista kielioppia, joka auttaa erottamaan toisistaan tutkittavia elementtejä: insertioita, frekventtejä lainoja ja tilapäislainoja toisistaan. Tämän analyysitavan kanssa käytän kvantitatiivista analyysia, koska vastatakseni tutkimuskysymykseeni on tarpeen

laskea frekventeimmät lainat ja vertailla niitä. Jaan lainat erilaisiin kategorioihin: substantiiveihin, verbeihin ja pidempiin lausumiin. Lausumatasolla vertailen pelaajaryhmän sanavalintoja, kuten vaikuttaako toisen pelaajan aiempi sananvalinta toisen käyttämään sananvalintaan vai oliko kyseessä kertakäyttölaina (Kovács 2009: 24) vai vakiintunut koodinvaihto. Tutkielman aineiston litteraatissa käytän suomalaisia aakkosia ja suomalaista äänneasua kuvaamaan, kuinka pelaajaryhmä ääntää lainat. Suorat insertiot jätän kuitenkin englanninkielisen kirjoitusasun mukaiseksi, jotta nämä kaksi tutkimaani kohdetta olisi helpompi erottaa toisistaan.

3. S: sain vielä *triple killin* tohon loppuun.

J: ai että

A: cool of the game

T: oliks siinä *äksöni* vai?

4 ANALYYSI

4.1 Luonnollista ja spontaania kielenkäyttöä pelatessa

Kaikki pelaajaryhmän jäsenet ovat ensikieleltään suomenkielisiä. Pelaaminen tuo kuitenkin heidän keskusteluunsa englanninkielisiä ilmaisuja. Sanastollisesti lähes kaikki koodinvaihtoon ja kieleilyyn liittyvät lainat ovat peliin liittyviä, mutta mukaan mahtuu poikkeuksiakin, jotka eivät suoranaisesti liity siihen pelitilanteeseen, mutta ovat selitettävissä keskusteluanalyysin ja aineiston videon avulla. Videossa ei näy informanttien kasvoja, joten puheenvuoron antaminen seuraavalle käy sanomalla ääneen hänen nimensä pelin lomassa.

4. A: [J] vei nähtävästi mun kultaisen *hiilingerin*, kuinka paljon sä oot *hiilannut* tässä erässä?

J: paljos siellä on *hiillot*?

S: ai mitä? Onks [J:lla] joku *kultahiili*?

A: no mulla on ykstoista tuhatta melkein kakstoista *kei hiiling donia*

J: mulla on 12 puol *koo*

A: *fuck you*

J: mä täs pelin loppuessa vein se koska mulla oli täs aiemmin vaan *silveri*

Esimerkissä 4 näkyvät lainojen saamat suomalaisen kieliopin päätteet. Englanninkielinen *healing* on saanut päätteet *-erin*, joka mukauttaa adstraatin matriisikielen ääntämiseen. Seuraavina lainoina ovat *hiillot* ja *-hiili* tulevat molemmat *heal*-verbistä, mutta ovat muuttuneet substantiiveiksi. *Hiillot* ja *-hiili* ovat tässä kontekstissa saaneet myös suomen kieliopin mukaisen taivutuksen ja päätteet. Lainat *-hiili* ja *silveri* (*silver*) saivat suomalaisen ääntämyksen mukaisen vokaalilopun *-i*. Tätä ilmiötä kutsutaan lainanominien mukauttamiseksi (ISK: §151).

Pelaajien vertaillessa lukuja tapahtuu myös insertio, kun pelaaja A aloittaa suomen kielellä – – tuhatta mutta vaihtaa ilmaisun englanninkieliseen vastaavaan *kei*, kun pyöristää lukua ylöspäin. Pelaaja A käyttää kieleilyä puheenvuorossaan, kun hän käyttää matriisikieltä ja upotettua kieltä samassa yhteydessä korostaessaan, kuinka paljon hänellä sitä on. Pelaaja J vastaa hänelle takaisin samaa ilmaisua käyttämällä. Seuraavaksi pelaaja A vastaa vielä hänelle englanninkielisellä insertiolla *fuck you*.

4.2 Nominat

Heal-sanasta löytyi monia suomeksi johdettuja ilmaisuja. *Hiili*, *hiilaus*, *hiilinger* ja *hiileri* olivat aineistossa esiintyviä lainanomineita, joiden alkuperäinen vartalo on *heal*. Näitä esiintyi litteraatista 32 kappaletta. Muita useammin kuin kerran esiintyviä sanoja ovat *resurrection*-sanasta johdetut lainanominit *ressi*, joka mainittiin viisi kertaa, sekä kerran mainittu *ressaus*.

Heal-johdosten runsas esiintyminen selittyy pelin luonteella, jossa taistellaan ja samalla parannetaan omaa joukkuetta. Pelaajat pyytävät *hiiliä* tai *hoopeeta*, kun he sitä tarvitsevat *hiileriltä* (engl. *healer*). *Hoopee* (engl. *health point*) esiintyy litteraatissa 20 kertaa ja samoissa keskustelunpätöksissä kuin *heal*-johdokset. Myös 20 kertaa esiintyvä *shieldi* liittyy kontekstiin puolustuksen välineenä.

5. J: tarviin *hoopeeta*, *hoopeeta*

T: menkää *pointille pointille pointille*

A: hei *hiiliä*, *hiiliä*, *hiiliä*

T: ... *hiilaa* vaan tota yhtä

Edellisessä kappaleessa mainitsemani i-päätteen saavat substantiivit ovat lainoja, joiden englanninkielinen vartalo päättyy konsonanttiin tai joissa i-pääte korvaa alkuperäisen loppuvokaalin. Esimerkeissä 2–5 esiintyy kaikissa i-päätteen saanut laina: *stikkerI*, *äksönIi*, *killIn*, *hiilI*, *donIa* ja *pointIlle*. Lainanomineja, joiden sanavartalot päättyvät i-kirjaimen, on aineistossa 30 kappaletta, ja ne esiintyvät yhteensä 97 kertaa. Yhteensä eripäätteisiä esiintymiä on 154 kappaletta.

Aineistossa esiintyviä verbikantaisia substantiiveja eli deverbaalisubstantiiveja on 10 kappaletta, (ISK: §221) ja ne ovat -Us-tyyppiä: *hiilaUs* (8), *ressaUs* (1) ja *snaippaUs* (1). Tällä viitataan jo tapahtuneeseen tekoon tai teonnimeen. Esimerkeissä 6 ja 8 viitataan jo tehtyyn tekoon, ja esimerkki 7 kertoo teonnimen.

6. A: oli vähä sellainen riski *ressaus* mut se kannatti tällä kertaa

7. A: vittu tää on hankalaa kun luulee *hiilavansa* mut *hiilausputki* onki aivan väärässä hahmossa

8. J: hän saa... ei vitsi mikä *snaippaus* ko... ei vaan meillä on mersi siinä kuolleena

4.3 Verbit

Nominit eivät ole ainoita, jotka olivat koodinvaihdon ja kieleilyn kohteena pelin aikana. Verbien lainaamista esiintyi 71 kertaa, ja eniten esiintyviä verbejä olivat *hiilata* (40) ja *ressata* (18). Kaikki verbeistä ovat supistumaverbin lailla taipuvia (ISK: § 330) eli AA-vartalaisia. Kahdelle eniten esiintyvälle verbille on yhteistä myös niiden tarkoitusperä: *hiilata* tarkoittaa parantamista ja *ressata* henkiin herättämistä. Muita lainaverbejä, jotka esiintyivät vain 1–3 kertaa, olivat *rushata*, *krushata*, *chardjeemaan* (engl. *charge*), *buffas* (engl. *buff*), *stunnas* (engl. *stun*), *buustata* (3), *huukkas* (engl. *hook*), *snaippailen* (engl. *snipe*) ja *sliippaat* (engl. *slip*).

Lainaverbien lisäksi oli myös yksi kieleilykohta:

9. A: Pystyyks tässä ... joo ei tässä pysty sillei *swit-* ... vaihtamaan ketä sä hiilaat muuta kui vaihtamalla sillei uudestaan täbillä tai jollai sillei vaihtamaan kun ne on siinä vierekkäin

Esimerkissä 9 pelaaja A aloittaa sanomaan *swit-* mutta vaihtaa kesken sanan lausumista kielen suomeen. Todennäköistä on, että hän aikoi sanoa englanniksi *switch* tai käyttää sitä leksikoidun lainaverbin tavoin AA-vartalaisena. On myös mahdollista, että tilanteessa tapahtui havainnoijan paradoksi (Labov: 1972), eli pelaaja A oli tietoinen sanavalinnastaan ja päätti vaihtaa sen kesken lausumisen upotetusta kielestä matriisikielen.

4.4 Insertiot

Itsenäiset insertiot eli englanninkieliset ilmaisut ilman matriisikielen vaikutusta (Vuorinen, 2008: 24) esiintyvät pelaajien keskustelussa matriisikielen keskellä useasti:

10. J: platinoita vastassa

T: i see

11. T: ressaat mut oikeella

A: näytti vähä tyhmältä, kun tuli vaan i could use some healing ja sit sä oot vaan kuolleena siinä maassa et no shit... Oot parempia päiviä varmastikin nähny kuin vittu *skeletonina* siinä maassa.

Litteraatissa on yhteensä 29 insertiota. Nämä eivät ole useasti toistuvia, kuten nominit tai verbit, vaan kolmea reagoivaa insertiota lukuun ottamatta kertaluontoisia. Itsenäiset insertiot *holy fuck* (esimerkki 12) ja *nice* (esimerkki 14) esiintyvät molemmat kahdesti. Myös *shit*-insertio esiintyy kahdesti eri yhteyksissä (esimerkit 11 ja 13).

12. T: mun loimi on iha vitun surkee. *holy fuck!*

J: *hoopeeta!* he-he-hei missäs *hoopee*, missä mun *hoopee*?

A: missä sä oot?

T: mä parkouraan sen päälle mitä vittuu?

13. T: *oh shit*, mä tarviin hiiliä

Esimerkissä 10 pelaaja T vastaa J:lle englanniksi toteamuksella *i see*, joka on itsenäinen insertio eikä liity mitenkään pelin kontekstiin. Esimerkissä 11 puolestaan pelaaja A siteeraa peliä tilanteessa, jossa T:n pelihahmo on kuolleena maassa ja pelistä kuuluu ”*I could use some healing*”. Samalla hän kertoo oman mielipiteensä tilanteesta ja sanoo vielä englanniksi ”*no shit*”. A:n puheenvuorossa oli ensin suoraa lainausta pelistä ja sitten itsenäinen insertio. Pelaajien keskustelussa oli vain 21 itsenäistä insertiota, jossa lause tai sivulause koostuu kokonaan vain upotetusta kielestä – laskematta konjunktioita tai pronomineja, jotka eivät sekoita matriisikielen ja upotetun kielen kielioppeja keskenään. Nämä itsenäiset insertiot ovat tyypeiltään reagoivia: ne reagoivat pelissä tapahtuneeseen tilanteeseen (esimerkki 11) tai vastaavat toiselle pelaajalle toteavasti (esimerkki 10) tai tunnelatauksella (esimerkki 14).

14. J: *oh nice!* Hyvä [S]! Sä imasit

S: mitä mää nyt tein

J: imasit sen ultin taas

Yksi itsenäinen insertio on erilainen kuin muut, sillä se on intertekstuaalinen viittaus englanninkieliseen pop-kappaleeseen *The One That Got Away* (Katy Perry, Teenage Dream: 2010).

15. J: pystytsä *ressaa*?

S: *hiilaa aa hiilaas* [A]?

A: mä keskityin liikaa tohon meidän yks *hoopee* genjiin, mikä pääs pakoon... *the one that got away*

Esimerkin 15 itsenäinen insertio on lausuttu erillään aikaisemmasta puheesta, aivan kuin tarkoituksellisesti tehty ”teatraalinen tauko” olisi pidetty ennen sitä. Kukaan muista pelaajista ei reagoanut ja vastannut A:lle, joten saattoi olla, ettei kukaan tunnistanut tätä viittausta.

Itsenäiset insertiot on irrotettu matriisikielen kontekstista, ja ne erottautuvat keskustelusta paljon selkeämmin kuin nomini- tai verbilainat, sillä ne ovat säilyttäneet upotetun kielen kieliopin ja lausumisasun ilman matriisikielen vaikutusta.

Toisena insertiotyyppinä on lauseen sisälle laitettua upotetulla kielellä lausuttu ilmaisut, jotka ovat saaneet vaikutusta matriisikielen kieliopista. Insertiot ovat säilyttäneet upotetun kieliopillisen muotonsa, mutta lauseessa ne on sijoitettu kuin matriisikielen lauseenjäsenet (esimerkit 1 ja 16).

16. A: mä oisin voinu täs ku *in retrospect* olla tässä takana

Esimerkissä 1 puheenvuorossa oleva T käyttää matriisikielestä tuttua sanajärjestystä subjekti–verbi–objekti eli SVO (ISK: §1366), joten näin ollen upotetun kielen lauseenjäsen on objekti. Pelaaja A puolestaan käyttää itsenäistä insertiota *in retrospect* mielipiteensä ilmaisuun esimerkissä 16. Pelaaja T:n *pro tips* ja A:n *in retrospect* ovat kontekstuaalisesti aivan oikeita sanavalintoja tähän yhteyteen; he käyttävät upotettua kieltä tyyliä valintana eli kieleilevät.

Kieleilyn ja insertion voi katsoa olevan ilmiöinä lähes samankaltaisia. Lehtonen (2015: 52) mainitsee Ramptonin (1995) teorian, jossa esitetään syntyperäisyyden kielenpuhujan käsitteen korvaamista kolmella eri ulottuvuudella: asiantuntijuudella, sitoutuneisuudella ja periytyvyydellä. Pelaajaryhmään pätee kaksi kolmesta, koska he ovat kokeneita pelaajia ja sitoutuneita pelaamiseen. He ovat videopelikielen asiantuntijoita. Nauhoituksessa käy vain yhden kerran ilmi, että pelaaja S ei ymmärrä ilmaantunutta käsitettä:

17. T: *go go go go go go!*

T: *hiiliä tulilla?*

J: mä *buustaan* sut

A: mä *buustasin* tota Faraata tohon ultiin ja se melkein kuoli ku melkein aina mä unohan, et mä voin *hiilata* sitä samalla ku ajattelin et *damagebuusti* on tärkeempi

S: mitä *geehoo* meinaa?

Sitoutuneisuudella eli affiliaatiolla Lehtonen tarkoittaa (2015: 52) yksilön tunnesidettä, kiintymystä ja kiinnittymistä kieleen. Pelaajista kukaan ei kysy tarkentaakseen, mitä toinen tarkoittaa, mikä viittaa heidän keskinäiseen yhteisymmärrykseensä käytetystä kielestä. He saattavat myös ottaa mallia toisen pelaajan kielenkäytöstä (ks. esimerkki 4).

5 PÄÄTÄNTÖ

Lainasanojen ja insertioiden käyttö suomenkielisen puheen keskellä voidaan selittää pelin ja toisten pelaajien immersiiivisyydellä, sillä molemmat vaikuttavat yksilön sanavalintoihin.

Olipa kyseessä pelin tai toisen pelaajan matkiminen tai toistaminen, nämä eivät kuitenkaan selitä tiettyjen reagoivien insertioiden käyttöä. Reagoivien insertioiden (esimerkiksi *I see* ja *fuck you*) käyttäminen suomenkielisten vastineiden sijaan voidaan selittää *lingua francan* käytöllä. Englanti, joka on saavuttanut globaalissa nyky maailmassamme valtakielen aseman, on pelaajien kielenkäytössä kieleilyä.

Koska pelaajaryhmä on sitoutunut pelaamiseen, voidaan olettaa, että heillä on käytössään pelaamiseen ja siihen ympäristöön liittyvää slangisanastoa. Näitä slangisanaston osia on käsitelty tässä tutkielmassa.

Tällaisen jo vakiintuneen pelaamiseen liittyvän kielenkäytön osalta on vaikea erottaa, mitkä sanat ovat saaneet jo jalansijan suomenkielisissä keskusteluissa ulkopuolella ja mitkä sanat esiintyvät vain pelaamiskonteksteissa. Näitä ilmaisuja, joilla on jo jalansijaa suomalaisessa puhekielessä, on hankala erottaa tutkimuksen kohteena olevista lainoista. Rajaten tutkimuksen kohteeksi ilmaisut, jotka esiintyvät vain pelaamiseen liittyvässä keskustelussa oli olennaista tutkimuksen kohteen kannalta.

Ennen tutkimuksen materiaaliin tutustumista minulla oli ennako-oletamus eli hypoteesi siitä, minkälaisia vastauksia tutkimus paljastaisi, nimitin hiilin ja hoopeen ja hiilata-verbi olivat ennakoitavissa. Lainasanojen jakautumisessa eri sanaluokkiin ei ollut epäselvyyttä: frekvenssiltään suurin sanaluokka oli substantiivit ja sen jälkeen verbit. Adjektiiveja ei esiintynyt kuin yksi koko videon aikana, ja se oli *ränkkinen*. Substantiiveja on litteraatissa 154, ja verbejä 71. Aineiston perusteella voidaan päätellä, että pelaamiseen liittyvistä lainasanoista yleisimpiä ovat substantiivit, toiseksi yleisempiä verbit ja kolmanneksi yleisimpiä adjektiivit. Jotkin tietyt lainasanat esiintyivät myös paljon muita useammin, kuten esimerkiksi *shieldi* ja *hoopee*, jotka molemmat esiintyivät aineistossa 20 kertaa.. Vähiten esiintyneimpiin substantiiveihin kuuluivat muun muassa kertaluontoiset *arrovi*, *skatteri* ja *skeletoni*.

Overwatch-pelin luonteen vuoksi on ymmärrettävää, että parantamiseen ja hengissä pysymiseen liittyvää sanastoa käytetään runsaasti pelaajien välisessä keskustelussa, ja muunlaisen sanaston käytön jää pienempään osaan. Tarkastelemalla sitä, miten usein lainasanat esiintyvät keskustelussa, voidaan tehdä oletuksia kyseisten lainojen vakiintuneisuudesta kieleen. Myös se, että matkiiko toinen pelaaja toisen sanastonkäyttöä

kertoo, kuinka uusi laina on kyseessä. Sen perusteella on mahdollista myös arvioida, jääkö laina vain kertaluontoiseksi ilmentymäksi vai tuleeeko siitä frekventti ilmaisu (esimerkki 4). Selvästi peliin ja pelaamiseen liittyvää sanastoa esiintyy runsaasti muunlaisten lainasanojen jäädessä vähemmistöksi.

Lainasanojen ja insertioiden ero näkyy niiden rakenteessa ja ääntämisasussa. Insertioiden ilmentymä erillisinä saarekkeina puheenvuoron keskellä erottaa ne rakenteellisesti lainasanoista, jotka ovat muovautuneet matriisikielen kieliopin ja ääntämisen mukaisiksi. Lainasanat ovat pelaamisen kontekstiin vahvasti pohjautuvia sanoja, ja ne erottuvat suomen kielestä vieraskielisen vartalonsa avulla. Lainasanat ovat yksittäisiä sanoja, jotka ovat selkeitä lauseenjäseniä, useimmiten substantiiveja. Insertioissa koko ilmaisuon kieliopiltaan ja ääntämykseltään vieraskielinen, ja ne ovat joko itsenäisiä, reagoivia kommentteja tai pelistä poimittuja ilmaisuja. Kuten lainasana, insertio voi olla matriisikielen keskellä ja toimia kuin suomen kieliopin mukainen jäsen (esimerkki 1), mutta insertio on säilyttänyt vieraskielisen muotonsa.

Havainnoijan paradoksiksi (Labov: 1972) kutsutaan ilmiötä, jossa koeryhmä tai -henkilö on tietoinen tutkittavasta ilmiöstä ja saattaa valinnoillaan vaikuttaa tutkittuun ilmiöön ja sitä kautta lopputulokseen. Tämän tutkimuksen materiaalin hankinnan aikana ainakin pelaaja A oli tietoinen tutkittavasta ilmiöstä, koska hän oli ensimmäinen henkilö, johon otin yhteyttä löytääkseni koehenkilöryhmän. Pelaaja A tekikin nauhoituksen aikana kielellisen valinnan, joka saattoi johtua siitä, että hän oli tietoinen tutkimuksen aiheesta, sillä hän vaihtoi kesken sanan matriisikieleen (esimerkki 9). On todennäköistä, että hän oli käyttämässä lainasanaksi muotoutuvaa *swit*-alkuista sanaa, mutta vaihtoikin sen kesken lausumisen suomenkieliseen vastineeseen, *vaihtaa*-verbiin..

Havainnoijan paradoksi on hankala analysoinnin osalta, koska on mahdoton sanoa, kuinka usein paradoksi toteutuu. Pelaajat saattoivat siis vaikuttaa tutkimuksen lopputulokseen joko liioitellen tai varoen sanomasta tutkittavana olevaa ilmiötä. Myös tietoisuus pelaamisen nauhoittamisesta saattoi vaikuttaa heidän pelaamisensa ja täten kielenkäyttönsä sujuvuuteen. Vaikka havainnoijan paradoksin toteutumista on mahdoton todeta, on todennäköistä, että pelin tempo vei pelaajien huomion eikä tietoista ilmaisuun vaikuttavaa manipulointia juurikaan tapahtunut.

Hypoteesini ennen tutkimuksen toteuttamista oli, että pelaamisen aikana käytetyssä kielessä ilmenee pelaamiseen liittyviä lainasanoja, koska pelaajille on kertynyt kokemusta pelaamisesta jo pidemmältä ajalta. Tutkimuksessa selvisi, että käytetyt lainasanat ovat samanlaisia merkityksiltään kuin pelin luonne eli hyökkäys, puolustus ja parantaminen.

Insertioita esiintyi kahta eri tyyppiä: itsenäisiä ja peliin liittyviä. Niiden esiintymistä ei ollut alun perin otettu huomioon, vaan insertiot tulivat mukaan materiaalia tutkittaessa.

Analysoinnin yhteydessä tuli kuitenkin ilmi, että kuten lainasanojen kohdalla, insertiot ovat iso osa analysoitavaa ilmiötä eli pelin kielen – englannin – vaikutusta suomenkieliseen spontaaniin keskusteluun onlinepelitilanteessa. Tulosten autenttisuus on varmaa, koska pelissä on nopearytmisen, joten pelaajien on oltava valmiita reagoimaan ja kommunikoimaan ryhmänsä kanssa.

Pelaajien keskinäisessä keskustelussa on englanninkielisiä elementtejä, jotka ilmenevät lainasanoina ja insertioina läpi nauhoituksen. He puhuvat luontevasti suomalaistunein lainasanoin pelin elementeistä ja ymmärtävät toisiaan kyselemättä. Englanti näkyy myös kontekstista irrallaan olevissa itsenäisissä insertioissa. Kieleilyn käyttö korostaa englannin kielen roolia tehokkeinona suomenkielisessä keskustelussa, sillä pelaajat käyttivät englantia suomenkielisen vastineen sijaan tarkentaakseen tai korostaakseen asiaa.

6 LÄHTEET:

- Auer, Peter 1998: *Code-switching in conversation: Language, interaction and identity*,
 – – – – 1999: *From codeswitching via language mixing to fused lects: Toward a dynamic
 typology of bilingual speech*, *International Journal of Bilingualism* 3: 309-332
- Blizzard 2018, Overwatch: <https://playoverwatch.com/en-us/> 18.4.2018
- Blommaert, Jan, Rampton, Ben & Spotti Massimiliano 2011: *Language and Superdiversities*,
 Diversities – An online journal published by Unesco and MPI MMG, Vol 13, No. 2,
 1-21
- Browne, Ronan: Esports set to score big in Finland. – *Yle News* 9.2.2018, 22.4.2018
https://yle.fi/uutiset/osasto/news/esports_set_to_score_big_in_finland/10069232
 15.4.2018
- Game Awards 2017: <http://thegameawards.com> 22.4.2018
- Gardner-Chloros, Penelope 2009: *Code-switching*, Cambridge: Cambridge University Press
- Gumperz, John 1989: *Engager de la conversation: introduction á la sociolinguistique
 interactionnelle*, Paris: Minuit
- Iso suomen kielioppi verkossa: <http://scripta.kotus.fi/visk/etusivu.php>
- Jousmäki, Henna, Koskela, Heidi, Kytölä, Sami, Kääntä, Leila, Laitinen, Mikko, Leppänen,
 Sirpa, Lähdesmäki, Salla, Nikula, Tarja, Nissinen, Kari, Pahta, Päivi, Pitkänen-Huhta,
 Anne, Törmäkangas, Timo & Virkkula, Tiina 2009: *Kansallinen kyselytutkimus
 englannin kielestä Suomessa. Käyttö, merkitys ja asenteet*, Jyväskylä studies in
 humanities, Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House
- Jørgensen, J.N., Karrebæk, Madsen L.M. & Møller J.S. 2011: *Polylinguaging in
 Superdiversity*, Unesco & MPI MMG, *Diversities vol. 13 No 2*, 23-38
- Kielitoimiston sanakirja, Kotimaisten kielten keskus:
<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/netmot.exe?motportal=80> 9.4.2018
- Koskela, Mari 2014: *Tärkeyden kokemus kielenkäytön säätelijänä: tapausesimerkinä League
 of Legends -peli*, kandidaatin tutkielma, kieli- ja viestintätieteiden laitos, Jyväskylän
 yliopisto
- 2016, *Studying the field of game studies*, maisterintutkielma, kieli- ja
 viestintätieteiden laitos, Jyväskylän yliopisto
- Kovács, Magdolna 2009: Koodinvaihto ja kielioppi. – Kalliokoski, Jyrki, Kotilainen, Lari &
 Pahta Päivi: *Kielet kohtaavat*, 24-49, Jyväskylä, Gummerus Kirjapaino Oy

- Larjavaara, Meri, Miestamo, Matti, Ojutkangas, Krista & Ylikoski, Jussi 2013: *Johdatus kielitieteeseen*, Helsinki: Sanoma Pro Oy
- Lehtonen, Heini 2015: *Tyylytellen – nuorten kielelliset resurssit ja kielen sosiaalinen indeksisyys monietnisisessä Helsingissä*, väitöskirja, Suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos, Helsingin yliopisto
- Myllärinen, Essi 2014: *Mä koitan olla kutsumatta niitä infectedeiks koska anglismi*, maisterintutkielma, kieli- ja viestintätieteiden laitos, Jyväskylän yliopisto
- Mäyrä, Frans 2008: *An introduction to Game studies: Games in culture*, Los Angeles: Sage
- Overwatch Wiki 2015 https://overwatch.gamepedia.com/Game_Modes 29.3.2018
- Piirainen-Marsh, Arja 2008: *Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitalanteissa* – Leila Kääntä, Tarja Nikula & Sirpa Leppänen (toim.), *Kolmas kotimainen* s. 136-168. Helsinki: Hakapaino Oy
- Toriseva, Marianne 2008: ”*Svits bs flippi näistä tuplista, kelaa*”: *suomen ja englannin vaihtelun tehtävistä skeittiteksteissä* – Leila Kääntä, Tarja Nikula & Sirpa Leppänen (toim.) *Kolmas kotimainen* s. 275-298. Helsinki: Hakapaino Oy
- Virkkunen, Klaus 2017: *E-sports kasvanut voimakkaasti CS:GO, PUBG, NHL ja Overwatch kärjessä*. – Sponsor Insight Finland 27.9.2017
http://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/mediatiedote-_elektronisen_urheilun_kasvu_rajahdysmaista_-_cs_go_kiinnostaa_eniten.pdf
29.3.2018
- Vuorinen, Petri 2008: *English Elements in the spoken discourse of Finnish teenagers playing an English video game*, maisterintutkielma, kieli- ja viestintätieteiden laitos, Jyväskylän yliopisto

7 LIITTEET

7.1 i-päätteiset nominit

| | |
|------------|----|
| shieldi | 20 |
| pointti | 14 |
| hiili | 12 |
| hiileri | 7 |
| ressi | 5 |
| daimondi | 4 |
| hiiling | 3 |
| statsi | 2 |
| ränkki | 2 |
| tankki | 2 |
| stikkeri | 2 |
| orbi | 2 |
| killi | 2 |
| silveri | 2 |
| saitti | 2 |
| sliippi | 2 |
| buusti | 2 |
| doni | 2 |
| mappi | 1 |
| skeletoni | 1 |
| hiillot | 1 |
| assisti | 1 |
| skilli | 1 |
| supportti | 1 |
| skatteri | 1 |
| arrovi | 1 |
| äksöni | 1 |
| ultiblokki | 1 |
| masteri | 1 |
| helthpäkki | 1 |
| kuul douni | 1 |
| targetti | 1 |
| kombbi | 3 |
| hiilingi | 1 |

7.2 Muu päätteiset nominit

| | |
|--------------|----|
| hoopee | 20 |
| hiilaus | 7 |
| damage | 4 |
| voise | 3 |
| hiiling | 3 |
| farmasykombo | 2 |
| akkurasy | 1 |
| snaippaus | 1 |
| hiilinger | 1 |
| ressaus | 1 |
| hiillot | 1 |

7.3 Verbit

| | |
|-----------|----|
| hiilata | 40 |
| ressata | 18 |
| buustata | 3 |
| buffata | 2 |
| stunnata | 1 |
| rushata | 1 |
| krushata | 1 |
| chardjata | 1 |
| blokata | 1 |
| huukata | 1 |
| sliipata | 1 |
| snaipata | 1 |

7.4 Insertiot

| | |
|--------------------------|---|
| Holy fuck | 2 |
| nice | 2 |
| I could use some healing | 1 |
| no shit | 1 |
| go go go go go go | 1 |
| pro tips | 1 |
| in retrospect | 1 |
| oh shit | 1 |
| what | 1 |
| objective time | 1 |
| accuracy | 1 |
| useless team | 1 |
| blue voice | 1 |
| the one that got away | 1 |
| team kill | 1 |
| I see | 1 |
| cool down | 1 |

| | |
|---------------------|---|
| self-healing, c'mon | 1 |
| fuck you | 1 |
| you boys are dead | 1 |

7.5 Litteraationäyte

A: Hei pistäkää Mercy! Eei vittu se hiilaan ton

T: Holy fuck

A: Mä hiilaan teitä niin maan perhanasti, et jes!

A: en mä .. en mä pysty ressaamaan teitä ... käännytään takaisin päin

A: vitsi kun tällä on niin hidas ressi, ja mulla ei ollu, mä käytin sen ultin äsken nii oltais voitu.. mut toisaalta ois ollu turha jatkaa hyökkäystä, ku se oli tollasta kituuttelua tossa

S: Aikaa riittää vielä aika hyvin

T: Go go go go go go!

T: hiiliä tulilla(?)

J: mä buustaan sut

A: mä buustasin tota Faraata tohon ultiin ja se melkein kuoli, ku melkein aina mä unohan, et mä voin hiilata sitä samalla ku ajattelin et damage buusti on tärkeempi.

S: mitä geehoo meinaa?

A: oliko mä melkein liekeissä siitä mun ekasta ultista asti?

S: Sää vai? Siin paljon hiiling

A: en kuollu kertaakaan

A: melkein seitsemän koo hiilingiä yhdessä erässä

A: eiks periaatteessa tää sama kombbi toimi meillä kuin äskenki

S: meillä oli viimeks tässä ne kolme hiileriä, ja oris oli tässä, piti täs sillan alla sitä shieldiä niin ei päässy mihinkään koko matsin aikana.

A: siis ekan pelin aikana tuli seitsemän ressiä mulle

T: seitsemän ressiä

T: jätkä antaa pro tips

J: hei tuu ressaan mut! Ressaa mut

A: mä oisin voinu täs, ku in retrospect olla tässä takana

T: oh shit, mä tarviin hiiliä

S: ei ollu ihan hirveesti hoopeeta

J: hei pointilla joku. Täällä on Zenyatta pointilla, mulla on seitsemän hoopee

A: ei hitto en pysty hiilaa sitä ... Mä en pysty ressaa sitä

A: oli kyl iha hyvä sliippi

A: tarvittas enemmän shieldiä tossa

J: miten ni enemmän shieldiä?

A: Ai Widowmaker on tuolla. Pistä [S] shieldiä siihen eteen