

**S2-OPPIJA MUKANA FORTNITE-PELIKESKUSTELUSSA:  
SANAHAUT, KORJAUKSET JA KIELENOPPIMISEN  
MAHDOLLISUUDET**

Sara Poikonen  
Maisterintutkielma  
Suomen kieli  
Kieli- ja viestintätieteiden  
laitos  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2024

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä Sara Poikonen	
Työn nimi S2-oppija mukana Fortnite-pelikeskustelussa: sanahaut, korjaukset ja kielenoppimisen mahdollisuudet	
Oppiaine Suomen kieli	Työn laji Maisterintutkielma
Aika Toukokuu 2024	Sivumäärä 71 + liitteet
<p><b>Tiivistelmä</b></p> <p>Digitaalinen viihdepelaaminen on nykyisin hyvin suosittua. Sen on myös havaittu olevan hyödyllinen informaali kielenoppimistilanne. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan viihdepelejä Fortniten pelaamisen aikaista kakkoskielistä pelikeskustelua. Kakkoskielisyydellä viitataan keskusteluun, jossa on mukana sekä äidinkieliä että toista kieltään käyttäviä osallistujia (esim. Lilja, 2010). Tämän tutkimuksen osallistujista toinen puhuu suomea toisena kielenään ja toinen äidinkielenään. Tutkimus on laadullinen tapaustutkimus, jossa tarkastellaan pelitilanteen keskustelun piirteitä, sen jäsentymistä suhteessa pelitoimintaan sekä toiminnan kautta rakentuvia kielenoppimisen mahdollisuuksia. Keskeisiä piirteitä aineiston vuorovaikutuksessa ovat sanahaut ja korjausilmiöt. Tutkimuskysymykset ovat: 1) Millä tavoin S2-oppija ilmaisee kielellisen tuen tarvetta? 2) Millä keinoilla äidinkielen suomen puhuja tukee S2-oppijaa? 3) Miten korjausilmiöt ja sanahaut voivat mahdollistaa kielenoppimista pelikontekstissa?</p> <p>Tutkimukseni on monitieteinen, sillä se pohjautuu sekä kielentutkimuksen että pelitutkimuksen aloille. Tutkimuksellinen viitekehys muodostuu sosiokulttuurisesta ja ekologisesta kielenoppimisnäemyksestä, pelien ja kielenoppimisen yhteyksien tutkimuksesta sekä kakkoskielisen keskustelun piirteiden ja korjausilmiöiden kuvauksesta. Aineisto koostuu noin 33 minuutin mittaisesta pelikeskustelun videotallenteesta ja noin 19 minuuttia kestävästä S2-oppijan haastattelusta. Tutkimuksessa on monimenetelmäinen ote: analysoin pelikeskustelua keskusteluanalyysin keinoin ja sovellan haastatteluaineiston tulkinna laadullista sisällönanalyysia.</p> <p>S2-oppijan kielellisen tuen tarve ilmeni sanahakujen ja korjausaloitteiden kautta. Äidinkielen pelaaja tarjosi oikea-aikaista tukea korjausvuoroilla ja sanahakuja ratkaisemalla hyödyntäen keskustelukontekstin toimintaa ja multimodaalisuutta. Pelitoiminnan aikaiset korjaukset ja sanahaut muodostivat mahdollisuuksia kielenoppimiselle. Multimodaalinen ja interaktiivinen pelikonteksti tarjosi materiaalista oikea-aikaista tukea ja mahdollisti toiminnallisen ongelmanratkaisun ja sanojen päättelmissä kontekstistaan. Tutkimus kartoittaa S2-pelaamisen piirteitä, minkä vuoksi tuloksia voidaan hyödyntää esimerkiksi pelipohjaisen kielenoppimisen suunnittelussa. Tulevaisuudessa olisi tärkeää tutkia kielitaidollisesti symmetrisempää pelitilannetta tai valita pelejä, joissa kielellinen sisältö on suuremmassa roolissa.</p>	
Asiasanat: suomi toisena kielenä, kielen oppiminen, digitaaliset pelit, informaali oppiminen, keskusteluanalyysi, monimenetelmällisyys	
Säilytyspaikka: Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

## **KUVIOT**

KUVIO 1	Tutkimuksellisen viitekehyksen osat.....	10
KUVIO 2	Pelitilanteen keskustelukonteksti.....	39

## **TAULUKOT**

TAULUKKO 1	Ongelmatyypit ja niihin usein liittyvät korjausaloitteet .....	25
------------	--	----

## **NÄYTTÖKUVAT**

KUVA 1	Esimerkki Fortniten pelinäköymästä .....	7
KUVA 2	Ohi vilahtava pallo pelinäköymässä .....	49
KUVA 3	Tilted Towers ja pelaajan sijainti pelikartalla .....	53
KUVA 4	Pelkkiä pommeja Novan inventaariossa .....	59

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	1
2	FORTNITE .....	6
3	TUTKIMUKSELLINEN VIITEKEHYS JA KESKEISET KÄSITTEET .....	10
3.1	Sosiokulttuurinen ja ekologinen kielenoppiminen .....	11
3.1.1	Kieleen sosiaalistuminen .....	12
3.1.2	Affordanssi ja oikea-aikainen tuki .....	13
3.2	Informaali oppiminen .....	14
3.3	Pelitutkimus ja videopelit .....	16
3.4	Pelaaminen kielenoppimisen keinona: aikaisempaa tutkimusta .....	17
3.5	Kakkoskielisen keskustelun analyysi ja piirteet .....	20
3.5.1	Kakkoskielinen pelikeskustelu .....	21
3.5.2	Sanahaut ja korjausaloitteet .....	22
4	AINEISTO JA MENETELMÄT .....	27
4.1	Tutkimusasetelma .....	27
4.2	Aineistonkeruu ja osallistujat .....	28
4.2.1	Pelitilanteen dokumentointi ja tallenteen käsittely .....	30
4.2.2	Puolistrukturoitu teemahaastattelu .....	32
4.3	Multimodaalinen keskusteluanalyysi .....	33
4.4	Laadullinen sisällönanalyysi .....	34
5	ANALYYSI .....	36
5.1	Pelikeskustelun yleiset piirteet .....	36
5.2	Sanahaut .....	42
5.3	Korjausaloitteet pelikeskustelussa .....	48
5.4	Ei-kielelliset korjausvuorot: multimodaalisuus ja toiminta .....	51
5.5	Ase-sanan juurtumisen prosessi pitkittäistarkastelussa .....	55
6	PÄÄTÄNTÖ .....	62
	LÄHTEET .....	67

## LIITTEET

# 1 JOHDANTO

Digitaaliset pelit ovat nykyisin yksi suosituimmista vapaa-ajan viettotavoista (Lehtonen & Vaarala, 2015). Suomessa vuonna 2022 toteutetun pelaajabarometrin mukaan etenkin nuorimmat ikäryhmät pelaavat runsaasti: lähes jokainen 10–19-vuotiaista nuorista pelaa digitaalisia viihdepelejä joko päivittäin (42,20 %) tai viikoittain (76,20 %) (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä, 2022, s. 15, 31). Digitaalisten viihdepelien pääasiallinen tarkoitus on itse pelaaminen ja siitä nauttiminen, mutta ne tarjoavat myös monipuolisia kielenkäytön ja -oppimisen mahdollisuuksia esimerkiksi pelin sisältämän kielen tai pelikeskustelujen muodossa. Koska videopelit kiinnostavat suurta osaa nuorista muutenkin, ne voivat tarjota elämyksellisen tavan valjastaa oma vapaa-ajan harrastus tukemaan kielitaidon kehittymistä. Jos pelaamiseen liittyy intoa, motivaatiota ja toimintaan sitoutumista voitaisiin siirtää kielenoppimiseen, oppiminen voisi olla tehokkaampaa ja vaivattomampaa (Reinhardt, 2018, s. 1). Kielenoppimisen tarkoituksiin on olemassa pelejä, mutta niiden vakavamman luonteen vuoksi ne eivät välttämättä motivoi tai innosta samalla tavalla kuin viihdepelit. Tämän tutkimuksen kohteena on suomea toisena kielenään käyttävän ja äidinkiellisen puhujan viihdepelaamisen aikainen vuorovaikutus. Oman videopeliharrastukseni ansiosta minulla on myös omakohtaista kokemusta viihdepelien immersiiivisestä ja kielitaitoa edistävästä vaikutuksesta sekä pelivuorovaikutuksen kielen piirteistä – tämänkin ansiosta aiheen valinta tuntui erityisen luontevalta.

Videopelien kautta tapahtuva kielenoppiminen sijoittuu yleensä virallisen koulutuksen tai luokkahuoneen ulkopuolelle. Tämänkaltaisen luokkahuoneen ulkopuolisen oppimisen tutkimus onkin lisääntynyt, kun sen potentiaali oppimista edistävänä seikkana on tunnistettu ja kiinnostus ilmiötä kohtaan on kasvanut (Kuruhila, Kotilainen & Kalliokoski, 2019, s. 15). Tutkimusta aiheesta on esitelty esimerkiksi Kotilaisen, Kurhilan ja Kalliokosken (2019) toimittamassa teoksessa. Monipuolisiin vuorovaikutustilanteisiin osallistuminen arjessa opetustilanteiden ulkopuolella onkin todetusti hyväksi kielitaidon kehittymiselle (Lilja & Piirainen-Marsh, 2019, s. 255). Digitaalisten pelien pelaaminen yhdessä muiden kanssa on hyvä esimerkki tällaisesta koulun ulkopuolisesta kontekstista, jossa sosiaalinen vuorovaikutus on keskeisessä asemassa.

Samalla kun pelaaminen on yleistynyt ja sen suosio on kasvanut, pelien asema toisen kielen oppimisessa ja tutkimuksessa on vakiintunut ja yleisesti hyväksytty (Sykes & Reinhardt, 2013, s. 9; Reinhardt 2018, s. 7; da Silva 2017, s. 106). Digitaalisia viihdepelejä on tutkittu kielenoppimisen välineenä kansainvälisellä tasolla melko runsaasti etenkin englannin kielen oppimisen näkökulmasta (esim. Yuditseva, 2015; Peake & Reynolds 2020; Gunel & Top, 2022). Englannin oppimisen tutkimuksen suurempi määrä voi johtua siitä, että myös suurin osa peleistä on englanninkielisiä, sillä pelien kääntäminen pienille kielille ei ole välttämättä taloudellisesti kannattavaa. Englantia myös käytetään internetissä usein globaalisti yhteisenä kielenä, *lingua francana* (Godwin-Jones, 2004, s. 9), minkä vuoksi pelaajat monista eri kieli- ja kulttuuritaustoista kommunikoiivat yhteistyötä vaativissa online-peleissä usein englanniksi sekä ääneen puhumalla että kirjoitettujen viestien kautta. Niinpä mahdollisuuksia englannin omaksumiselle ja käyttämiselle on videopelikonteksteissa huomattavan paljon.

Myös suomalaisissa tutkimuksissa on kiinnitetty huomiota etenkin pelikonteksteissa tapahtuvaan englannin kielen käytön ja oppimisen mahdollisuuksiin. Piirainen-Marsh (2010, s. 3027) on tutkinut videopelitalanteen kaksikielistä vuorovaikutusta (suomi äidinkielenä ja englanti toisena tai vieraana kielenä). Tutkimuksen tulosten mukaan pelitalanteen kaksikielinen kielenkäyttö rakentuu yhteisten kieliresurssien ja pelitapahtumien pohjalle limittäiskieleilevällä ja heterogeenisellä tavalla. Piirainen-Marsh ja Tainio (2009) ovat tutkineet yhdessä pelaamista myös osallistumisen ja toisen kielen oppimisen mahdollisuutena. Heidän mukaansa pelaaminen tarjosi monipuolisia kielenoppimisen tilanteita, kuten kirjoitetun tiedon ääntämistä, pelin valinnoista keskustelua, toisen kielen (englannin) elementtien tuomista omaan pelikeskusteluun, toistoa ja esimerkiksi pelihahmojen prosodian imitointia (Piirainen-Marsh & Tainio, 2009, s. 179–180). Opinnäytetyötasolla englannin oppimisen ja pelaamisen yhteyksiä ovat tutkineet Suomessa myös esimerkiksi Väisänen (2018) ja Nikkarinen (2019) analysoimalla vapaa-ajan pelaamiseen liittyviä kokemuksia. Kummassakin tutkimuksessa ilmeni positiivisia kokemuksia liittyen englannin kielen oppimiseen videopelien kautta: Väisänen (2018) tutkimuksen osallistujat kokivat erityisesti sanaston ja kommunikaatiotaitojensa kehittyneen, ja Nikkarisen (2019) haastattelemat osallistujat kertoivat videopelien olevan heille merkittävä ja monipuolinen kielenoppimisen kanava.

Suomi toisena kielenä -oppimiseen on kiinnitetty jonkin verran huomiota oppimispelien tai ei-digitaalisten pelien yhteydessä. Ratilainen (2019) on tarkastellut maisterintutkielmassaan ei-digitaalisia pelejä ja ryhmässä pelaamista osana perusopetukseen valmistavaa opetusta ja suomen kielen alkuvaiheen oppimista. Vuorovaikutuksellinen pelaaminen ryhmässä luo hänen mukaansa mahdollisuuksia puheen tuottamiseen, sanaston ja rakenteiden harjoitteluun yhtäaikaisesti niiden käyttämisen kanssa ja kommunikaatioon merkityksellisissä tilanteissa. Yhdessä pelaaminen

tarjoaa Ratilaisen tulosten mukaan lukuisia kielenoppimisen affordansseja ja avoimen vuorovaikutuksen mahdollistamia oppimisen paikkoja. (Ratilainen, 2019, s. 114, 116). S2-opetusta ja -oppimista varten on kehitetty myös digitaalisia oppimispelejä, kuten *Jäämaa* (Opetushallitus, 2019) ja lapsille suunnattu suomen kielen perusteita harjoitettava *Ekapeli-Maahanmuuttaja* (ks. Rantanen, 2011). Jälkimmäistä on tutkittu Opetus- ja kulttuuriministeriön tukeman Maahanmuuttaja-hankkeen yhteydessä. Aikuisten S2-oppijoiden suomen kielen kieli- ja tekstitaitoja on tutkittu jonkin verran myös muiden digitaalisten ympäristöjen näkökulmasta. Maisterintutkielmia on tehty muun muassa Twitteriä ja tablettitietokonetta hyödyntävästä opetuksesta (Litola, 2013), S2-oppijoiden digitaalisista tekstitaidoista (Törmänen, 2021) ja digitaalisessa kielikeittiössä tapahtuvasta S2-vuorovaikutuksesta ja ymmärtämisongelmien selvittämisstrategioista (Kettunen, 2017).

S2-oppijoiden viihdepelaamisen tutkimus on kuitenkin vielä melko niukkaa. Poikkeuksen tähän tuo Räsänen (2024) tuore tutkimus, jossa hän tarkastelee aikuisten S2-oppijoiden kielenkäyttöä ja toimijuutta digitaalisissa ”villeissä” ympäristöissä neksusanalyysin keinoin. Digitaalinen viihdepelaaminen kuuluu erään osallistujan digitaalisiin tottumuksiin hyvin keskeisesti ja toimiikin myös kielenoppimisen resurssina. Osallistujan aikaisempi kokemus *The Sims* -pelistä johdatti hänet pelaamaan sitä myös suomen kielellä tukeakseen omaa kielenoppimistaan. Tutun ja mieleisen pelin suomenkielisen version pelaaminen oli haastavaa rajallisen sanavaraston vuoksi, mutta pelin elementtien tunteminen tuki uusien sanojen tulkintaa. Räsänen mukaan osallistujan menneisyys ja aikaisemmat kokemukset siis vaikuttivat tulevaisuuden kielenoppimisen suuntiin ja siihen liittyviin valintoihin.

Suomi toisena kielenä -oppimisen ja digitaalisten viihdepelien tutkimuksen kohdalla on siis merkittävä aukko, jota tämä tutkimus pyrkii osaltaan täyttämään. Vaikka englanninkielisiä pelejä onkin muun muassa markkinoiden laajuuden takia huomattavasti enemmän, ei pelimaailma ole suinkaan yksikielinen. Pelitilanteen kielivalintoihin voivat vaikuttaa myös pelaajien keskinäinen kommunikaatio, mahdolliset tekstitykset ja dubbaukset tai pelin ympärille muodostuvien laajempien yhteisöjen käyttämät kielet. Vaikka pelejä harvoin käännetään kokonaan suomeksi, pelikeskusteluja käydään silti suomen kielellä tai eri tavoin monikielisesti. Niinpä yhdessä pelaaminen voi olla merkittävä suomen kielen oppimisen resurssi pelin kielestä riippumatta.

Tässä maisterintutkielmassa tarkastelen digitaalisen viihdepelejä *Fortniten* (Epic Games, 2017) pelaamisen aikana tapahtuvaa keskustelua, jonka kahdesta osallistujasta toinen puhuu suomea toisena kielenään (S2) ja toinen äidinkielenään. Käytän tutkielmassani S2-osallistujasta pseudonyymien lisäksi nimitystä S2-oppija, jolla viitataan usein ei-äidinkieliseen suomenpuhujaan (ks. Aalto, Mustonen & Tukka, 2009, s. 402). Nimityksen ongelmallisuudesta on käyty keskustelua, sillä syntyperäisyyttä tai äidinkielisyyttä pidetään usein kielitaidon mittarina. Nimitys myös korostaa puhujan

orientoitumista kielen oppimiseen, mikä ei aina pidä paikkaansa. (Ruuska & Suni, 2022, s. 22.) Tässä tutkimuksessa käytän nimitystä pragmaattisista syistä osallistujiin viittaamisen selkeyttämiseksi. Koska pelitilanteessa ei aina orientoiduta oppimiseen, käytän keskustelusta myös osallistujien kielitaustat huomioon ottavaa käsitettä kakkoskielinen. Kakkoskielisellä keskustelulla viitataan keskusteluun, jossa on mukana sekä äidinkieliä että toista kieltään käyttäviä osallistujia (esim. Lilja, 2010).

Kiinnitän keskustelutilanteen tarkastelussa huomiota videopeliin vuorovaikutuksen ja toiminnan kontekstina. Pyrin selvittämään, millaisia piirteitä kakkoskielisellä pelikeskustelulla on, miten kielellisen tuen tarve ilmenee ja miten oikea-aikaista tukea tarjotaan. Tarkastelen myös, millaisia kielenoppimisen mahdollisuuksia pelitilanteessa voi ilmetä. Keskusteluanalyysin periaatteiden mukaisesti kiinnitän huomiota erityisesti vuorovaikutusprosesseihin, keskustelun järjestäytymiseen ja pelikontekstin interaktiivisuuteen ja multimodaalisuuteen vuorovaikutuksen ja toiminnan resurssina. Tutkimukseni pyrkii vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Millä tavoin S2-oppija ilmaisee kielellisen tuen tarvetta?
2. Millä keinoilla äidinkielinen suomen puhuja tukee S2-oppijaa?
3. Miten korjausilmiöt ja sanahaut voivat luoda kielenoppimisen mahdollisuuksia toiminnallisessa pelikontekstissa?

Ensimmäinen ja toinen tutkimuskysymys viittaavat nimenomaan keskustelussa ilmeneviin ongelmakohtiin, niiden ratkaisemiseen pyrkiviin sanahakuihin ja korjausaloitteisiin sekä itse ratkaisukeinoihin. Kielellisen tuen tarpeen ilmaiseminen ja tuen tarjoaminen ilmenevätkin aineistossa näiden ilmiöiden kautta. Kolmannella tutkimuskysymyksellä pyritään kartoittamaan korjausten kautta ilmeneviä mahdollisia kielenoppimisen tilanteita. Korjausilmiöt keskittävät huomion keskustelussa ongelmalliseen kielelliseen ilmaukseen, jota pyritään selvittämään. Toisaalta sanahauissa tarkoituksena on löytää puuttuva ilmaus, mikä voi johtaa myös uuden oppimiseen. Kolmas tutkimuskysymys keskittyy myös aineistosta hahmottuvaan pitkittävään prosessiin, jossa S2-oppija käsittelee ongelmallista sanaa ensin korjausten ja sanahakujen kautta, mutta ajan kanssa hän alkaa käyttää sitä itsenäisesti.

Tutkimuskysymykseni ovat luonteeltaan abduktiivisia. Abduktiivisuus tarkoittaa, että tutkimuskysymykset hyödyntävät yhtäältä aikaisempaa tutkimusta ja taustateoriaa mutta myös aineistosta tehtyjä havaintoja, joiden perusteella johdetaan todennäköisimmät selitykset (Luodonpää-Manni, Hamunen & Konstenius, 2020, s. 28). Toimivimmat analyysikäsitteet varmistuvat vasta, kun aineistosta nousevat keskeiset ilmiöt on tunnistettu. Sosiokulttuurinen ja ekologinen näkemys kielenoppimisesta sekä informaalin oppimisen, videopelien ja kakkoskielisen keskustelun aikaisempi tutkimus muodostavat taustakehikon, johon päättely voi aineistosta muodostetun tiedon lisäksi pohjautua.



Tutkimukseni on monitieteinen: se sijoittuu kielentutkimuksen kentällä kielenoppimisen ja suomi toisena kielenä -tutkimuksen alalle, mutta hyödynnän myös pelitutkimuksen alan kirjallisuutta ja käsitteistöä. Kyseessä on laadullinen tapaustutkimus, jossa tarkastelen vain yhtä pelitilannetta ja sen osallistujien vuorovaikutusta. Tarkoituksena on ymmärtää kyseistä tilannetta syvällisesti eikä esimerkiksi tuottaa määrällistä tai yleistettävää tietoa. Laadullinen analyysi keskittyykin jonkin ilmiön kuvaamiseen, eikä pyri esimerkiksi tilastolliseen yleistettävyyteen (Tuomi & Sarajarvi, 2018, s. 98). Analysoin aineistoani monimenetelmäisesti multimodaalisen keskustelunanalyysin keinoin ja laadullista sisällönanalyysia soveltaen: S2-oppijan haastattelu ja siitä tehdyn sisällönanalyysin tuottama tieto tukee ja syventää videoidusta pelikeskustelusta tehtyjä keskustelunanalyyttisiä havaintoja.

Seuraavassa luvussa 2 taustoitin tutkimustani esittelemällä Fortnite-pelin ja siihen liittyviä pelikielenkäytön piirteitä. Luvussa 3 keskityn tutkimukselliseen viitekehukseen, joka muodostuu sosiokulttuurisesta ja ekologisesta kielenoppimisnäkökulmasta, pelien ja kielenoppimisen yhteyksien tutkimuksesta sekä kakkoskielisen keskustelun piirteiden ja korjausilmiöiden kuvauksesta. Luvussa 4 kuvaan tutkimukseni aineistoa sekä aineistonkeruu- ja analyysimenetelmiä. Tutkimuksen tuloksia esittelen luvussa 5. Päättäntöluvussa 6 pohdin tulosten implikaatioita, tutkimuksen rajoitteita sekä jatkotutkimusehdotuksia.

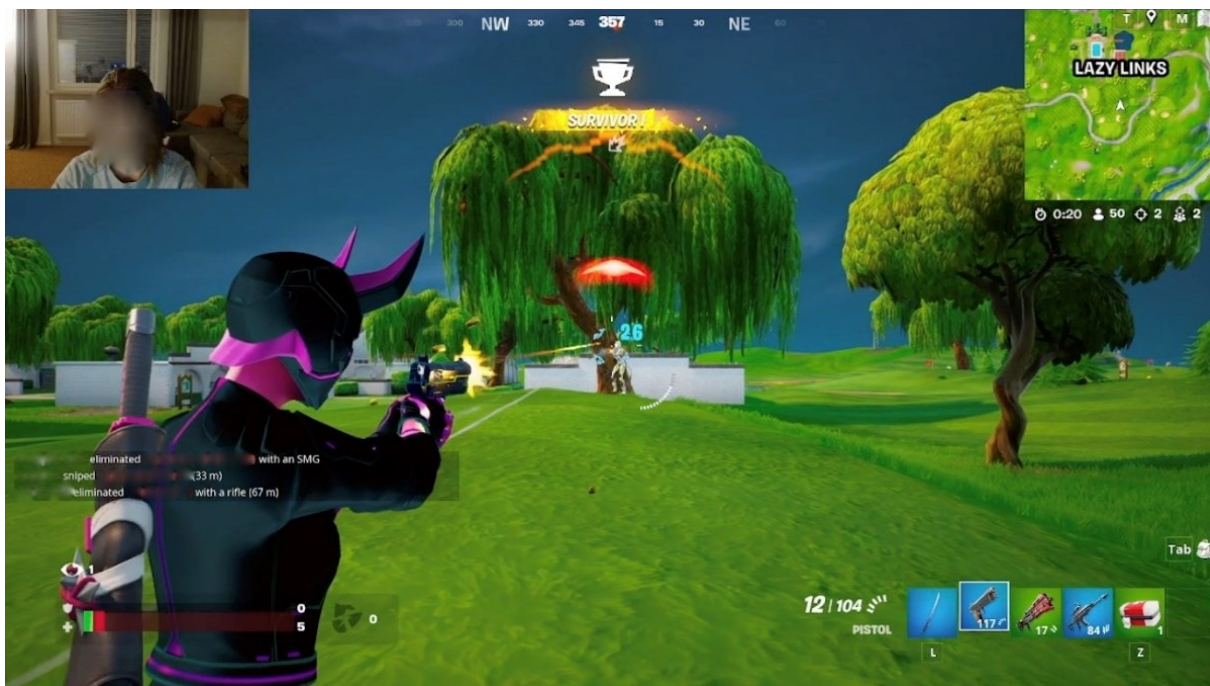
## 2 FORTNITE

Tutkimukseni osallistujien valitsema peli Fortnite (Epic Games, 2017) on yksi maailman suosituimmista videopeleistä: vuonna 2023 sitä pelasi yhteensä noin 650 miljoonaa rekisteröitynyttä käyttäjää. Pelaajien ikäryhmistä suurimmat ovat 18–24-vuotiaat (62,7 %) ja 25–34-vuotiaat (22,5 %), vaikka todennäköistä on, että monet pelaajista ovat nuorempia ja merkitsevät tarkoituksella väärän iän voidakseen pelata. (Iqbal, 2024.) Fortnite onkin tunnetusti suosittu peli etenkin lasten ja nuorten keskuudessa. Pelin suosiota edistää myös se, että Fortnite on saatavilla ilmaiseksi, vaikka se sisältääkin erilaisia pelin sisäisiä ostomahdollisuuksia. Peli tarjoaa sopivia pelimuotoja sekä aloitteleville että kokeneille pelaajille – Fortnitea onkin mahdollista pelata e-urheilun ammattitasolla asti. Peli on saatavilla 12 eri kielellä, joista omassa tutkimuksessani oli käytössä englanti. Suomenkielistä versiota Fortnitesta ei ole saatavilla.

Fortnite on kolmannen persoonan ammuntopeli, jonka ytimessä on vastustajien eliminointi erilaisten aseiden avulla. Peli sisältää kuitenkin runsaasti erilaisia pelimuotoja perinteisemmistä taistelukeskeisistä muodoista luovaan rakentamiseen, käyttäjien itse luomiin pelikokemuksiin, pakohuoneisiin tai jopa virtuaalisiin konsertteihin. Pelissä on mahdollisuus muokata oman hahmon ulkonäköä ja ostaa erilaisia tansseja tai liikkeitä (*emote*), mikä tuo siihen myös hieman roolipelin elementtejä. Fortniten selvästi suosituimmat pelimuodot ovat *Fortnite: Battle Royale*, jossa tarkoitus on taistella viimeisenä eloon jäämisestä, sekä sen pohjalta kehitetty *Fortnite: Zero Build*, jossa suojausten rakentaminen on poistettu käytöstä (Peskett, 2023).

Osallistujien valitsemassa *Fortnite: Zero Build* -pelimuodossa on ammuntopelin lisäksi selviytymispelin piirteitä, sillä tarkoituksena on eliminoida muita pelaajia ja jäädä viimeisenä eloon koko ajan pienenevällä peliarenalla. Pelin alkaessa pelaajat hyppäävät lentävästä bussista pelin alueena toimivalle saarelle. Pelaajien täytyy etsiä ympäristöstä aseita ja muita tarvikkeita itsepuolustusta varten. Tarkoituksena on liikkua saarella ja taistella muita pelaajia vastaan. Pelissä saavutetuista tavoitteista ja eliminoiduista pelaajista saadaan kokemuspisteitä, joiden avulla nouseaan tasolta

toiselle. Tasoja noustessaan pelaaja saa haltuunsa erilaisia palkintoja, kuten pelihahmon kosmeettisia koristeita tai pelinsisäistä valuuttaa. Seuraavalla esimerkillä (Kuva 1) havainnollistan Fortniten pelinäkömää ja erilaisia ruudulla näkyviä elementtejä. Pelaajan kuva näkyy vasemmassa yläkulmassa olevassa ruudussa, pelikartta oikeassa yläkulmassa, elämäpisteitä ja suojakilpeä kuvaavat palkit vasemmassa alakulmassa ja pelaajan inventaario oikeassa alakulmassa.



KUVA 1: Esimerkki Fortniten pelinäkömästä (Epic Games, 2017).

Fortnite pohjautuu enimmäkseen toiminnalle, eikä monipuolista kielellistä syötettä ole tarjolla yhtä paljon kuin esimerkiksi simulaatioissa tai tarinavetoisissa peleissä. Toisaalta muihin ammuntapeleihin verrattuna Fortnite tarjoaa melko paljon kielellisesti ja narratiivisesti rikkaita elementtejä, kuten juonellisesti eteneviä tehtäväsarjoja ja kielellistä leikittelyä. Peli on kohdistettu nuoremmallekin yleisölle, minkä vuoksi kieli on tyyliältään humoristisempaa ja leikittelevämpää kuin monien muiden realistisempien ja vakavampien ammuntapeleiden kieli. Fortnite päivittyy kausittain, ja kauden teemaan liittyy jokin taustatarina: peli voi sisältää myös taustatarinan hahmojen repliikkejä sekä puhutussa että kirjoitetussa muodossa. Fortnite sisältää myös paljon pelin toimintaan liittyvää sanastoa, esimerkiksi aseiden nimiä ja pelin sisäisten tehtävien ohjeistuksia. Kuten useimmat suosituista kaupallisista peleistä, myös Fortnite on alun perin englanninkielinen, eikä suomenkielistä käännöstä ole tehty – niinpä sen kielelliset elementit eivät tule esiin suomen kielellä. Fortniten tarjoamat mahdollisuudet suomen kielen käyttöön liittyvätkin yhdessä pelaamiseen: kun useampi

henkilö käyttää suomea pelatessaan yhdessä, syntyy tarve sanojen suomenkielisille vastineille tai käännöksille.

Koska ammunta- tai Battle Royale -pelaamiseen liittyvästä suomenkielisestä kielenkäytöstä ei ole vielä tehty tiivistävää kuvausta, nojaan pelikeskustelun kielellisten piirteiden kuvaamisessa osittain omiin kokemuksiini ja havaintoihini Fortniten ja vastaavien pelien pelaamisesta. Pelivuorovaikutuksessa käytetään fyysisten ympäristöjen tapaan paljon deiktisiä elementtejä, kuten demonstratiivipronomineja ja proadverbeja, sillä niiden tarkoitteet ovat tulkittavissa jaetusta kontekstista. Pelaaja saattaa esimerkiksi kutsua kaveriaan direktiivillä *tuu tänne*: olinpaikkaa ei tarvitse kuvailla erikseen, sillä pelaajat näkevät toistensa digitaalisen sijainnin pelikartasta. Pelaaja osaa siis tulkita peliympäristön visuaalisten resurssien avulla, minkälaista toimintaa ja mihin suuntautuva liikettä direktiivi edellyttää.

Battle Royale -pelien pienenevä pelialue pakottaa pelaajat liikkumaan ja etsimään sopivia paikkoja, jolloin tarvitaan kielellisiä resursseja strategioiden jakamiseen ja maastossa liikkumisen kuvailuun. Battle Royale -periaatteen mukaan viimeinen elossa olijalla voittaa pelin, minkä vuoksi pelien yhteydessä puhutaan usein siitä, montako pelaajaa on jäljellä ja mitä se merkitsee pelistrategioiden kannalta. Ammuntapelien yhteydessä tarvitaan luonnollisesti paljon aseisiin ja taistelemiseen liittyvää sanastoa, mutta Fortnite tarjoaa mahdollisuuksia myös muun muassa rakentamiseen, kalastamiseen, eri kulkuneuvoilla ajamiseen ja tanssimiseen. Fortnitessa on myös paljon tavallisia reaali maailman paikkoja, kuten kauppoja, satamia, tehtaita ja maatiloja, joissa pelaajat voivat liikkua. Niinpä pelatessa käytettävä kieli voi sisältää myös paljon arkisempaa sanastoa kuin muissa ammuntapeleissä.

Ammunta- ja Battle Royale -pelit ovat etenkin taistelutilanteissa nopeatempoisia, minkä vuoksi käytetty kieli on usein ytimekästä ja ilmaisut mahdollisimman tehokkaita. Pelikielenkäyttöön liittyvä ytimekkyyden vaatimus on havaittu myös esimerkiksi *Counter-Strike: Global Offensive* -ammuntapelin yhteydessä – Ruskin ja Stählin (2020, s. 22–23) tutkimuksen tulosten mukaan yksi pelaajien välisen vuorovaikutuksen tärkeimmistä säännöistä on kommunikaation tehokkuus. Yksittäiset sanat tai lyhyet ilmaisut kantavat enemmän pragmaattisia merkityksiä pelikontekstissa kuin kontekstista irrallaan. Esimerkiksi ilmaus *auto* voi viestittää joukkuetoverille, että pelaaja on huomannut autolla lähestyvän vihollisen ja heidän tulisi valmistautua taisteluun. Tottuneet pelaajat sosiaalistuvat vastaavien tehokkaiden ilmaisujen käyttöön, jolloin tavoitteellinen pelaaminen ja kommunikaatio on sujuvampaa.

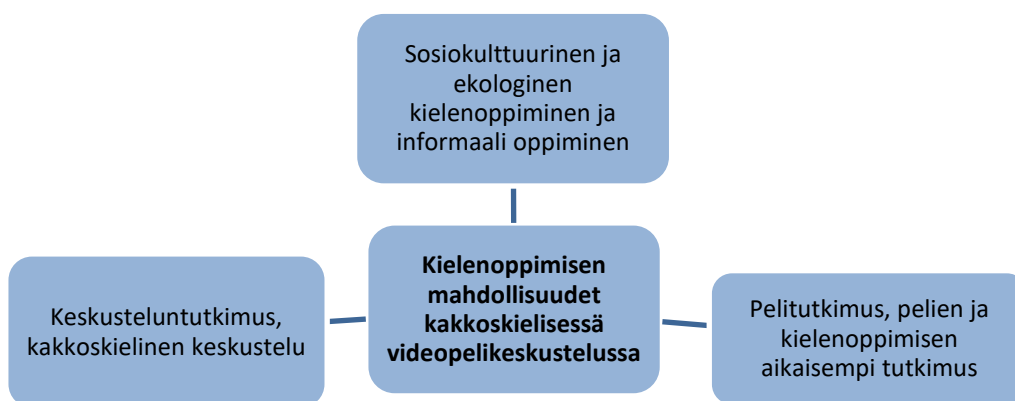
Suomenkielisessä pelikeskustelussa esiintyy usein paljon englannista tulleita laina- ja slangisanoja. Pelisanasto kumpuaa tavallisesti pelin elementeistä tai peliesi-  
neiden ja toiminnan nimeämisestä: koska käsitteet ovat usein nähtävillä näytöllä englanniksi, niitä saatetaan mukauttaa suomenkieliseen puheeseen hyvinkin suoraan. Onkin tavallista, että englanninkielisiä sanoja käytetään suomenkielisessä puheessa

sellaisenaan lähinnä morfologisesti mukautettuna. Tämä voi johtua esimerkiksi suomenkielisten vastineiden puutteesta tai siitä, että pelikommunikaation tehokkuuden vuoksi tarkoitteita kannattaa kutsua niiden näytöllä näkyvillä nimillä. Osa sanastosta on yleistä peliyhteisön jaettua kieltä ja kulkee mukana myös pelien muuttuessa. Tällaiset sanat liittyvät usein vakiintuneisiin ja yleisiin pelien ominaisuuksiin: esimerkiksi hyvin monet pelit sisältävät tehtäviä eli *questeja*, joiden suorittaminen antaa kokemuspisteitä eli *XP:tä* (*experience point*). Jotkut käsitteistä taas ovat hyvin spesifejä ja esiintyvät vain tietynlaisten pelien kontekstissa. Fortniten kaltaisia Battle Royale -pelejä pelattaessa slangisanasto liittyy pitkälti pelissä kerättäviin esineisiin, kuten aseisiin, ammuksiin tai suojakeinoihin, mutta myös monet ympäristöä kuvaavat nominit tai toimintaa ilmaisevat verbit ovat englannista lainattuja.

Tutkimukseni aineistossa esiintyy tällaisia lainasanoja, joita etenkin pelaajana kokeneempi ja suomea äidinkielenään puhuva osallistuja käyttää. Niinpä monilla pelikeskustelussa käytetyillä sanoilla voi olla hyvin spesifejä pelikontekstiin kiinnittyneitä merkityksiä, joita suomea toisena kielenään oppinut pelaaja ei ole välttämättä omassa elämänpiirissään tai formaalissa opetuksessa tottunut kuulemaan. Kielenoppiminen onkin sidoksissa kontekstiinsa: S2-oppija voi omaksua sanastoa, jonka avulla hän harjaannuttaa pelivuorovaikutustaitojaan ja pelaamiselle ominaisia puhekäytänteitä. Suuri osa käytetyistä ilmauksista voi silti olla hyödyllisiä myös muissa arjen konteksteissa. Esimerkiksi *ase*-sana, jota S2-oppija prosessoii pelitilanteen aikana, on yleinen näky myös globaaleja uutisia seurattaessa.

### 3 TUTKIMUKSELLINEN VIITEKEHYS JA KESKEISET KÄSITTEET

Tässä luvussa esitelen tutkimuksellisen viitekehysten ja määrittelyn keskeisimmät käsitteet. Tutkimukseni on monitieteinen, sillä aihe yhdistää kielentutkimuksen ja pelitutkimuksen viitekehysten. Aluksi pohjustan tutkimusta rajaamalla sen näkökulman kielentutkimuksen kentällä – lähtökohtina ovat sosiokulttuurinen ja ekologinen kielenoppimiskäsitys sekä kielitaidon ymmärtäminen dynaamisena, sosiaalisena ja kontekstisidonnaisena ilmiönä. Tähän pohjaavia tutkimukseni kannalta tärkeitä käsitteitä ovat affordanssi ja oikea-aikainen tuki. Taustoitan tutkimukseni pelitilannetta käsittelemällä informaalin oppimisen määritelmiä ja piirteitä. Asemoin tutkimukseni myös osaksi pelitutkimuksen kenttää ja määrittelen siihen liittyvät keskeiset käsitteet, sekä pohdin peliympäristöjen tarjoamia kielenoppimisen mahdollisuuksia. Lopuksi käsitelen keskustelunanalyysin kielikäsitystä, kakkoskielisen keskustelun piirteitä ja siihen liittyviä keskeisiä käsitteitä, sanahakuja ja korjausaloitteita. Seuraava kuvio (1) havainnollistaa tutkimuksellisen viitekehysten rakennetta.



KUVIO 1: Tutkimuksellisen viitekehysten osat.

### 3.1 Sosiokulttuurinen ja ekologinen kielenoppiminen

Tutkimukseni nojautuu **sosiokulttuuriseen ja ekologiseen kielenoppimiskäsitykseen**. Sosiokulttuurisen viitekehyyksen taustan muodostavat Vygotskyn (1989–1934) ajatukset sosiokulttuurisesta kielenoppimisesta, joihin pohjaa van Lierin (2004) esittämä ekologinen viitekehys. Vygotskilaisen ajattelun mukaan sosiokulttuuriset seikat ovat tärkeä osa yksilön kielitaidon ja kielenkäytön kehitystä (Alanen, 2000, s. 96). Sosiokulttuurinen viitekehys pohjautuu dynaamiselle kielikäsitteelle ja ajatukselle siitä, että kieltä ei opita pelkästään oman kognition kautta, vaan myös suhteessa toisiin ihmisiin, sosiaalisiin ympäristöihin ja yhteiskuntaan. Monelle kielenoppijalle onkin tärkeää oppia kieltä päästäkseen osaksi sosiaalista ja kulttuurista ympäristöä, eikä vain kielitaidon itsensä vuoksi (Wagner, 2015, s. 75). Kielellisiä sosiaalistumisympäristöjä voivat olla esimerkiksi koulu, työpaikka, kaveripiiri tai verkkoyhteisöt. Viitekehys on tutkimusasetelmani kannalta relevantti, sillä yhdessä pelaaminen on sosiaalinen kielenkäyttötilanne, jossa pelin toiminta ja sitä ympäröivä keskustelu voivat olla tapoja oppia kieltä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa.

Sosiokulttuuriseen näkökulmaan pohjaava **ekologinen näkökulma kielen oppimiseen** korostaa oppijan vuorovaikutusta ympäristön kanssa ja ikään kuin kielessä elämistä oppimisprosessin osana. Kielenkäytön konteksti on hyvin tärkeässä roolissa ekologisessa näkökulmassa – konteksti ei vain ympäröi kieltä vaan myös määrittää sitä ja toisaalta määrittäytyy itse kielen kautta (van Lier, 2004, s. 5). Kuten Knight, Marean & Sykes (2020, s. 104) tiivistävästi toteavat, kielen tuottamista tai tulkitsemista ei ole olemassa sosiaalisesta vuorovaikutuksesta irrallaan. Ekologisessa näkökulmassa keskeisenä asiana nähdäänkin kielenkäyttäjien ja koko muun maailman välinen suhde, sekä tämän suhteen merkitys kielenoppimisessa (van Lier, 2004, s. 4), mihin pohjautuen tämäkin tutkimus keskittyy lähtökohtaisesti oppimiseen tilanteena ja prosessina suhteessa ympäristön kontekstiin, ei niinkään opittujen sisältöjen määrään.

Kielenoppimisen tutkimuksessa tukeudutaan nykyisin kielen tai kielitaidon määritelmään, jossa korostetaan tilanteisuutta ja dynaamisuutta staattisten ja sääntöjen vartioimien kokonaisuuksien sijasta. Yksilön kielitaito kehittyy sen mukaan, millaisia kieliresursseja hän omaksuu ja miten hän niiden varassa toimii. Kielen oppija muodostaa siis omia kielirepertuaarejaan kielellisen toiminnan kautta. (Dufva & Pietikäinen, 2009, s. 5–6). Myös konteksti, toiminnallisuus ja kielenkäytön sosiaalinen aspekti ovat toisen kielen tutkimuksessa keskeisessä asemassa. Yksilön kohtaamat tilanteet ja elämän muuttuvat ympäristöt vaikuttavat siihen, millaisen kielitaidon kehittämiseksi on tarvetta. Kieliresurssien hyödyntäminen ja kielivalinnat ovat siis sidoksissa tilanteeseen ja kontekstiin. Omassa tutkimuksessani ne voivat liittyä esimerkiksi pelin toimintaan ja peliä ympäröivän keskustelun aiheisiin.

Kielenoppimisen ekologista viitekehystä on aiemminkin sovellettu peleihin tai niihin liittyviin diskursseihin ja sosiokulttuurisiin käytänteisiin. Ekologisesta näkökulmasta katsoen pelaaminen on kielenoppimistilanteena dynaaminen ja monien eri tekijöiden muodostama verkosto, jossa muodostuu erilaisia kielenoppimisen mahdollistavia tilanteita riippuen olosuhteista, pelistä ja pelaajasta itsestään. Kielenoppimisen mahdollisuudet syntyvätkin pelitilanteessa pelimekaniikkojen ja pelaajan toiminnan vuorovaikutuksen kautta. (Reinhardt, 2018, s. 112). Peleissä tapahtuvaa kielenoppimista ei voidakaan siis pitää pelin kielisyötteen vastaanottamisena, vaan pelaaja itse toiminnallaan muodostaa jatkuvasti muuttuvan ja etenevän interaktiivisen pelitilanteen. Pelaaja muokkaa peliä ja päättää siihen liittyvistä kielenkäytön tavoista. Niinpä ekologinen kielenoppiminen pelikonteksteissa mukailee muutakin reaali maailmassa toimimista: kielenoppija vaikuttaa toiminnan etenemiseen ja voi hyödyntää siinä samassa muodostuvia oppimisen tarjoumia kielitaidon kehittämisessä.

### 3.1.1 Kieleen sosiaalistuminen

Kun kielenoppija on vuorovaikutuksessa itseään edistyneempien tai tietävämpien kielenkäyttäjien kanssa, voidaan puhua myös kieleen sosiaalistumisesta (*language socialization*). Kieleen sosiaalistuminen on kielellisen, kulttuurisen ja kommunikatiivisen kompetenssin tutkimuksen laaja viitekehys, jolla on paljon yhteistä sosiokulttuurisen ja ekologisen oppimisnäkökuvan kanssa. Kieleen sosiaalistuminen ei viittaa pelkään vuorovaikutuksessa tapahtuvaan kielitaidon kehittymiseen vaan myös muun sosiaalisen tiedon oppimiseen. Vuorovaikutuksessa voidaan oppia asioita kulttuurista, ideologioista, identiteeteistä tai sosiaalisesta ymmärryksestä. Kieleen sosiaalistumisen tutkimuksessa kiinnitetään usein huomiota nimenomaan vuorovaikutuksellisiin ja kielellisiin prosesseihin esimerkiksi oppimistulosten sijaan. (Duff & Talmy, 2011, s. 95–96, 100, 110.) Omassa tutkimuksessani on vastaavanlainen tilanne, jossa suomea toisena kielenä oppiva pelaaja saa tukea kielenkäyttöön ja toimintaan äidinkieliseltä pelaajatoveriltaan. Tarkoitus ei ole esimerkiksi kokeiden tai muiden mittarien avulla selvittää, kuinka paljon määrällisesti katsottuna pelaaja oppi pelitilanteen aikana, vaan tutkia vuorovaikutuksessa muodostuneita prosesseja ja niiden sisältämiä oppimisen mahdollisuuksia.

Kieleen sosiaalistumisessa olennaista on siis kielellä toimisen lisäksi tapojen ja toimintakulttuurien omaksuminen. Tietyn yhteisön tai ympäristön keskustelujen kielenkäyttö heijastelee siinä arvostettuja asioita ja käytänteitä. Niinpä myös yhteisön toimintaan osallistuva kielenoppija omaksuu resursseja sen mukaan, mikä on kontekstissa olennaista ja merkityksellistä. Yhteisölle tyypillinen kielenkäyttö, kulttuurit ja identiteetit ovat pelatessa vahvasti esillä. Peliyhteisöissä jaotellaan usein pelaajia vapaa-ajan harrastelijoihin ja ”gamereihin” eli aktiivisiin ja intohimoisiin pelaajiin. Gamereiksi identifioituvat henkilöt pelaavat videopelejä paljon, ovat



vuorovaikutuksessa toisten gamereiden kanssa ja seuraavat muiden pelaamista verkossa. (Yim, Lepp, Dowdell & Barkley, 2023.) Niinpä peliyhteisöön sosiaalistuva voi tavoitella vastaavanlaista gamer-identiteettiä heijastamalla sitä toiminnallaan ja kielenkäytöllään.

Myös peleihin liittyvät kulttuurit ja käytänteet liittyvät kieleen sosiaalistumiseen. Laaja pelien tuntemus ja intertekstuaalisten viitteiden havaitseminen pelaajayhteisöjen vuorovaikutuksessa voi syventää peleihin liittyviä keskusteluja ja siten myös pelaajan asemaa yhteisön jäsenenä. Toisaalta kuten luvussa 2 mainittiin, pelivuorovaikutukseen liittyy tiettyjä käytänteitä ja konventioita, joiden avulla pelaamisesta voi tulla sujuvampaa ja tehokkaampaa. Taitavaksi pelaajaksi haluavalle tulee siis todennäköisesti vastaan tarve omaksua tiettyyn peliin liittyviä slangisanoja tai vuorovaikutuskäytänteitä. Tilanteisesti luonteva kielenkäyttö ja yhteisön kielimuotojen hallinta voi siis edistää pelaajan asiantuntijuutta ja vahvistaa hänen asemaansa yhteisön jäsenenä, mikä voi lisätä halukkuutta osallistua kohdekieliseen pelaamiseen useammin. Tämä taas voi puolestaan vahvistaa kontakteja kohdekielisiin pelaajiin ja tarjota lisää tilanteita kielenoppimiselle.

### 3.1.2 Affordanssi ja oikea-aikainen tuki

Tutkimukseni analyysissä keskeisessä roolissa ovat ekologisen viitekehyksen käsitteet **affordanssi** eli **tarjouma** ja **oikea-aikainen tuki** (*scaffolding*). Affordanssilla tarkoitetaan oppijan ja ympäristön suhteesta nousevaa mahdollisuutta tai estettä toiminnalle, kuten uuden asian oppimiselle (van Lier, 2004, s. 4–5). Oppiminen etenee siis pitkälti sen mukaan, kuinka oppija hyödyntää affordansseja ympäristöstään. Monet affordanssit voivat toisaalta jäädä huomiotta tai muista syistä käyttämättä. Esimerkki tällaisesta käyttämättömästä affordanssista kakkoskielisessä pelikeskustelussa voisi olla tilanne, jossa S2-oppija kuulee pelikeskustelussa sanan, jota ei ymmärrä, eikä jää pohtimaan sen merkitystä tai pyydä selvennystä. Ympäristön tarjoamat toiminnan mahdollisuudet voivatkin muuttua oppimiseksi, jos henkilö aktiivisesti reagoi tarjoumaan ja hyödyntää sen sisältämän potentiaalin (van Lier, 2004, s. 93–96).

Oppimisen oikea-aikaisen tuen käsitteellä taas tarkoitetaan oppijan ympäristöstään saamaa tukea, jonka lähtökohdat ovat oppijan aiemmassa osaamisessa ja joka auttaa häntä suoriutumaan tilanteista, joissa itsenäinen toiminta olisi liian haastavaa (Wood, Bruner & Ross, 1976). Keskeinen ajatus oikea-aikaisen tuen taustalla on Vygotskyn (1978) lähikehityksen vyöhykkeen käsite (*Zone of proximal development*). Lähikehityksen vyöhykkeellä viitataan eroon todellisen ja potentiaalisen kehitystason välillä: mitä oppija osaa tehdä itsenäisesti ja mihin hän pystyy sosiaalisen tuen avulla (Vygotsky, 1978, 84–87). Niinpä haasteellisella hetkellä saatu oikea-aikainen tuki voi auttaa ylittämään oman osaamisen asettamat rajat ja laajentaa oppimisen ja toiminnan mahdollisuuksia. Tarjoumien hyödyntäminen ja oppiminen onkin tehokkaampaa,

kun toinen ihminen tarjoaa oikea-aikaista tukea (Scotson, 2020, s. 42). Tukea tarjotaan niin kauan kuin se on tarpeen, minkä jälkeen siitä voidaan luopua (van Lier, 2004, s. 147). Omassa tutkimuksessani oikea-aikaisen tuen käsite liittyy pelikeskustelussa ilmeneviin kielellisiin ongelmiin ja tapoihin, joilla suomea äidinkielenään puhuva pelaaja auttaa S2-oppijaa niiden ratkaisemisessa.

Oikea-aikainen tuki ei välttämättä ole aina pelkästään kielellistä. Strömmerin (2016) kuvaama materiaalisen oikea-aikaisen tuen käsite viittaa kielenkäytön tukeen, jota oppija saa ympäristön esineiden tai muun materiaalisessa tilassa toimimisen kautta. Strömmerin tutkimuksen tulosten mukaan ympäristön materiaaliset resurssit auttavat puheen ymmärtämisessä ja ohjeiden noudattamisessa sekä mahdollistavat monimodaalisia viestinnän keinoja, kuten katseen kohdistamisen ja esineiden osoittamisen (Strömmer, 2016, s. 270). Videopelaamisen tapauksessa vastaavanlaista materiaalista tukea voivat tarjota esimerkiksi pelin digitaalinen ja interaktiivinen ympäristö, siihen sijoittuva toiminta ja esineet sekä toisaalta myös pelaajien fyysisen ympäristön esineet, kuten tietokone ja näppäimistö. Niinpä kielellisiin ongelmiin voidaan löytää tukea pelin materiaalisesta kontekstista.

Oikea-aikaista tukea suomenoppijoiden ja ensikielisten välisessä vuorovaikutuksessa on tutkinut muun muassa Scotson (2020), jonka väitöskirja käsittelee korkeakoulutettujen kotoutujien suomen kielen käyttöä, siihen liittyviä tunteita ja käsityksiä sekä kielellistä toimijuutta. Vuorovaikutus kohdekielisen puhekumppanin kanssa on hänen mukaansa merkittävä kielenoppimisen keino. Oikea-aikainen tuki oli tutkimusten tulosten mukaan tärkein tekijä, joka edisti oppijan toimijuutta keskustelutilanteessa. Puhekumppani voi tukea kielenoppijaa monin tavoin ja näin auttaa kielitaidon kehittämisessä. Toisen tukeminen on keskustelukumppanin aktiivinen valinta ja toiminnan tulos. Scotsonin mukaan kielenoppimisen onnistumiseksi puhekumppanin täytyy hyväksyä positionsa kielenoppimisen tukijana eli mukauttaa puhettaan eri tavoin kielenoppijan tarpeiden mukaan. Näitä kielen mukauttamisen tapoja voivat olla esimerkiksi ilmausten toistaminen tai hitaasti ja selkeästi puhuminen. (Scotson, 2020, s. 42, 83.)

## 3.2 Informaali oppiminen

Kielten oppimista on tutkittu eniten formaaleissa konteksteissa, kuten koulujen oppitunneilla tai erilaisilla kursseilla, joilla opettaja kontrolloi toiminnan kulkua (Kurhila ym., 2019, s. 8–9). Kieliä opitaan kuitenkin monipuolisesti myös arjessa koulutuksen ulkopuolella erilaisissa tilanteissa ja yhteisöissä toimimalla. Tällaista formaalien kontekstien ulkopuolista oppimista kutsutaan **informaaliksi oppimiseksi**. Tutkimukseni kohteena oleva videopelaaminen on esimerkki tällaisesta informaalisesta kontekstista

tapahtuvasta toiminnasta. Tanskasen (2019, s. 310) mukaan informaalilla oppimisella tarkoitetaan tilanteita, joissa varsinainen tarkoitus ei ole oppia, vaan oppiminen tapahtuu ilman ohjausta kielen kanssa toimimalla. Dressman (2020, s. 4) taas määrittelee informaalien kielenoppimisen tietoisena tai tiedostamattomana formaalin opetuksen ulkopuolisena toimintana, joka kehittää oppijan kykyä kommunikoida toisella tai vieraalla kielellä. Myös Callanan, Cervantes ja Loomis (2011) kuvaavat informaalien oppimisen käsitettä arkielämässä tapahtuvana oppimisena, joka ei lähde liikkeelle koulutuksellisista tavoitteista. He lähestyvät informaalien oppimisen määritelmää viiden ulottuvuuden kautta: oppimisprosessi ei liity didaktikkaan tai ulkoiseen arviointiin, siihen kuuluu sosiaalista yhteistoimintaa ja merkityksellisiä aktiviteetteja, ja se lähtee liikkeelle oppijan omasta mielenkiinnosta tai valinnasta. Näitä määritelmiä yhdistää oppimisen ei-formaali konteksti ja toimintasidonnaisuus. Yhteistä luokan ulkopuolisille kielenoppimisen konteksteille ylipäätään on autenttisuus ja autonomisuus – merkityksiä luodaan usein yhdessä muiden kanssa sosiaalisissa tilanteissa (Lehtonen, 2019, s. 330).

Lähellä informaalien oppimisen käsitettä on koulun ulkopuolinen oppiminen (*extramural learning*) (Sundqvist & Sylvén, 2016). Tämä määritelmä eroaa informaalien oppimisen käsitteestä kuitenkin siten, että se ottaa kantaa vain oppimisen tapahtumapaikkaan, ei niinkään oppimistilanteen ja formaalin opetuksen väliseen suhteeseen (Knight ym., 2020, s. 102). Informaali oppiminen ei välttämättä vaadi sitä, että se tapahtuu luokan ulkopuolella – itse asiassa luokkahuoneessa ja opetustilanteessa voidaan oppia vaikka mitä sellaista, joka ei kuulu opettajan suunnitelmiin tai opetusmateriaalien sisältöihin. Koulun ulkopuolisesta oppimisesta puhuttaessa ajatuksena on erottaa tavoitteellinen kouluoppiminen vapaamuotoisesta arjen oppimisesta, jossa suurin osa informaalista oppimisesta yleensä tapahtuneekin.

Luokkaympäristön ulkopuolisesta oppimisesta käytetään myös käsitettä ”learning in the wild”. Wagner (2015) viittaa käsitteellä autenttisiin kielenkäyttötilanteisiin oppijan omassa sosiaalisessa ja kulttuurisessa ympäristössä. Tällaiset villit kieliympäristöt sisältävät runsaasti kielenoppimisen mahdollisuuksia, joiden tiedostaminen ja hyödyntäminen voi olla huomattava kielenoppimisen resurssi. (Wagner, 2015, s. 77.) Tyypillistä luokan ulkopuoliselle oppimiselle on myös, ettei sitä välttämättä koeta kielenoppimistilanteina (Kurahila ym. 2019, s. 9). Vaikka viihteellisiä videopelejä saataan hyödyntää tietoisesti myös kielenoppimiseen, sitä tuskin pidetään niiden yleisimpänä ja pääasiallisimpana käyttötapana.

Omassa tutkimuksessani käytän informaalien oppimisen käsitettä, sillä vaikka edellä mainituilla käsitteillä on paljon yhteistä, informaali oppiminen on käsitteistä joustavin ja etenkin pelaamisen tutkimukseen sopivin. Videopelien pelaaminen on yleensä pääasiassa viihteellinen ajanviete, jossa kieltä käytetään ja opitaan toiminnan kautta. Informaalia yhdessä pelaamista tapahtuu paljon myös koulun sisäpuolella,

esimerkiksi välitunneilla, minkä vuoksi pelaamisen rajaaminen koulun ulkopuoliseksi toiminnaksi ei kuvaa ilmiön monimuotoisuutta. Tutkimukseni osallistuja mairitsikin haastattelussa pelanneensa aikaisemmin suomeksi muiden kanssa nimenomaan koulussa opetustilanteiden ulkopuolella.

### 3.3 Pelitutkimus ja videopelit

Tutkimukseni pohjautuu kielentutkimuksen lisäksi myös pelitutkimukseen (*game studies*), joka on 2000-luvulla vahvan jalansijan saanut tutkimusala (ks. Mäyrä, 2008, s. 4–5). Pelitutkimus keskittyy nimensä mukaisesti pelien ja leikkien teorian ja käytännön tarkasteluun. Ala pitää sisällään sekä analogiset että digitaaliset viihde- ja oppimispeilit tai -leikit. (Reinhardt, 2018, s. 4.) Tämän tutkimuksen fokuksessa ovat digitaaliset viihdepelit. Digitaalisten pelien tutkimus voidaan jakaa kolmeen fokusalueeseen: peleihin sääntöjen varaan rakentuvina systeemeinä, pelaamiseen ihmisen kokemuksena ja peleihin liittyviin kulttuureihin (Salen & Zimmerman, 2003, s. 5–6). Tuoreen suomalaisen pelitutkimuksen näkökulmia ovat muun muassa pelaajayhteisöjen vuorovaikutus (Siitonen, 2022), pelien ja transmediaalisuuden suhde (Välisalo & Koskimaa, 2022) sekä pelien asema ja merkitys kulttuurissa (Koskimaa & Välisalo, 2022; Arjoranta, 2022). Oma tutkimukseni keskittyy lähinnä pelaamiseen kielenkäyttöä ja -oppimista mahdollistavana vuorovaikutustoimintana ja kokemuksena, mutta teen joitakin huomioita myös itse pelistä ja sen elementeistä suhteessa kielenkäyttöön.

Koska pelejä ja leikkejä on olemassa hyvin monenlaisia, myös pelin käsitteelle on eri osa-alueita korostavia määritelmiä. **Peli** voidaan määritellä aktiviteetiksi, joka on leikkimielinen, tavoitteellinen, pitää yllä mielenkiintoa ja sisältää sääntöjä (Reinhardt, 2018, s. 78). Sykesin ja Reinhardtin (2013, s. 3) aikaisempi määritelmä pelistä on hieinan tarkempi: pelaaminen on vapaaehtoista ja pelaaja tietää seuraavansa pelin sääntöjä (joista saatetaan myös poiketa), pelin tavoitteiden saavuttaminen vaatii vaivannäköä, pelissä on useita mahdollisia lopputuloksia, joista toiset ovat parempia kuin toiset, ja peleihin kuuluu sisäinen palkkiojärjestelmä. Tässä määritelmässä pelaajan toimijuus on tärkeässä roolissa. (Sykes & Reinhardt, 2013, s. 3.) Pelaamisen vapaaehtoisuus ei välttämättä aina toteudu, jos peli esimerkiksi kuuluu formaalin opetuksen sisältöihin. Vaikka kyseessä onkin pelitilanne, sitä ei ehkä koeta sellaisena, jos pelaaminen on pakotettua.

**Digitaalinen peli** tai **videopeli** voi olla mikä tahansa peli, jota pelataan digitaalisella alustalla, kuten pelikonsolilla, tietokoneella tai mobiililaitteella (esim. Sykes & Reinhardt, 2013, s. 136; Mäyrä, 2008, s. 52). Digitaaliset viihdepelit ovat kaupallisesti saatavilla olevia pelejä, joita ei ole tehty oppimistarkoituksiin (Sykes & Reinhardt, 2013, s. 4). Valitsin tutkimukseni näkökulmaksi nimenomaan digitaaliset viihdepelit,

sillä niiden pelaaminen on nuorten ikäluokkien keskuudessa hyvin yleistä (ks. Kinnunen ym., 2022, s. 15, 31). Vaikka kielenoppimisen tarkoituksiin on tehty sopivia oppimispelejä, niitä pelataan usein nimenomaan oppimistarkoituksessa ja formaaleissa konteksteissa. Informaaleissa konteksteissa kaupallisten ja viihteellisten pelien pelaaminen on yleisempää, ja niiden ohessa tapahtuvaa suomen kielen oppimista on myös tutkittu vähemmän.

Pelejä voidaan luokitella ja tarkastella kolmen ominaisuuden, formaatin, genren ja elementtien, näkökulmasta. Peliformaatilla tarkoitetaan pelien perustavanlaatuisia luokkaa, kuten lautapeli, seuraleikki, sanapeli tai digitaalinen peli. (Reinhardt, 2018, s. 87–89.) Pelin genre taas kiteyttää sen, mistä pelissä on kyse. Reinhardtin (2018, s. 90) mukaan peligenre voidaan määritellä pelin luokaksi, joka sisältää samankaltaisia teemoja ja mekaniikkoja ja vaatii pelaajaltaan samankaltaista toimintaa. Esimerkkejä peligenreistä ovat toiminta-, seikkailu-, rooli-, strategia- tai simulaatiopelit. Samalla tavoin kuin muutkin taiteen genret, peligenret määrittyvät sosiaalisesti ja voivat muokautua ja muodostaa hybridejä. Omaan tutkimukseeni valittu peli, Fortnite: Zero Build, on formaatiltaan digitaalinen peli ja genreltään Battle Royale -peli, eli eräänlainen ammunta-, selviytymis- ja seikkailupelien hybridi.

Pelin elementeillä taas viitataan pelin suunnitteluun ja ohjelmointiin liittyviin seikkoihin: pelimekaniikkoihin (*mechanics*), ominaisuuksiin (*features*) kuten tasot, pisteet tai tehtävät, toiminnan mahdollisuuksiin (*behavior*) ja dynamiikkoihin (*dynamics*). Dynamiikoilla viitataan pelin rakenteesta ja toiminnasta emergoituviin prosesseihin, kuten kilpailuun, vuorovaikutukseen tai riskinottoon. (Reinhardt, 2018, s. 94–97.) Edellä mainitut kategoriat voivat olla hyödyllisiä pelaamisen ja kielenoppimisen yhteyksien tarkastelussa: tietyt pelin elementit ja dynamiikat voivat luoda mahdollisuuden tietynlaiselle kielenkäytölle ja kielenoppimisen affordansseille. Toiminta on yhteydessä pelin kielenkäyttöön, minkä vuoksi tarvittava sanasto, ongelmallisten puheenvuorojen ratkaiseminen ja keskustelun rakentuminen ovat yhteydessä pelin piirteisiin.

### **3.4 Pelaaminen kielenoppimisen keinona: aikaisempaa tutkimusta**

Digitaalisten pelien merkitys ja potentiaaliset hyödyt oppimisessa yleisesti huomattiin jo niiden ilmestyessä 1970-luvulla (Reinhardt, 2018, s. 5). Pelaamisen ja oppimisen yhteyksiä alettiin pian tutkia tarkemmin (esim. Malone, 1981; Jones, 1982.) Pelien merkitys toisen tai vieraan kielen oppimiselle tunnistettiin myös, mutta niiden hyödyntämisen haasteena oli esimerkiksi digitaalisten pelien heikko saatavuus (Reinhardt, 2018, s. 6 mukaan Lee, 1979). Nykyisin digitaalisia pelejä on hyvin saatavilla, ja ne ovat yleistyneet osaksi lähes jokaisen arkielämää. Monet pelaavat muilla kuin omilla äidinkiellillään; eivät kuitenkaan välttämättä oppimisen vaan itse pelaamisen hauskuuden

vuoksi (Reinhardt, 2018, s. 25). Kieltä opitaan pelaamisen lomassa, vaikka se ei olisi-kaan toiminnan varsinainen päämäärä. Tutkimuksessa onkin kiinnitetty huomiota tällaiseen pelaamisen aikaiseen informaaliin kielenoppimiseen.

Videopelien käyttäminen kielenoppimisen tai -opetuksen keinona voi kuitenkin olla monelle vieras ajatus. Kielenopetuksen perinteiset metodit ovat lähestyneet kieltä analyttisesti ja formalistisesti, jolloin kieliopin ja sanaston opettelu on ollut etusijalla. Tämän käsityksen mukaan oppiminen ja pelaaminen on käsitetty toisensa poissulke- vina aktiviteetteina. (Knight ym., 2020, s. 101.) Pelaaminen tai leikkiminen on kuiten-kin yhteydessä oppimiseen riippumatta sen muodosta tai tavasta. Sekä formaali että informaali pelaaminen edistävät muun muassa kriittisten ongelmanratkaisutaitojen, identiteetin ja monilukutaitojen kehittymistä. Mikä tahansa kieltä käyttävä peli tai leikki voi edistää kielitaidon kehittymistä. (Knight ym., 2020, s. 104.)

Pelaamisella onkin havaittu olevan monenlaisia hyötyjä kielitaidon kehitty-misen kannalta. Digitaalisten pelien pelaaminen voi kehittää muun muassa keskitty-mistä ja huomion kohdistamista relevanttiin tietoon (Bialystok, 2006). Viihdepelaami-sen on todettu myös kehittävän sanastohallintaa ja oppijan autonomiaa (Lehtonen & Vaarala, 2015). Videopelit voivat kehittää myös sosiaalisia taitoja – merkitysneuvotte-lut ja vuorovaikutus ovat olennainen osa yhdessä pelaamista. Piirainen-Marshin ja Tainion (2009, s. 180) mukaan pelaajat kehittävät kompetenssiaan sekä pelaajina että peliyhteisön jäsenenä pelikielen hallinnan ja toiminnan kautta. Sosiokulttuurisesta nä-kökulmasta katsoen yhdessä pelaaminen on kielenoppimista mahdollistava vuorovai-kutustilanne. Edistyneemmät pelaajat tukevat usein aloittelijoita (Knight ym., 2020, s. 105), mikä tukee kieleen sosiaalistumista ja tarjoaa mahdollisuuksia oikea-aikaisen tuen saamiselle.

Oppijalähtöisellä pelaamisella (*learner-directed gaming*) nähdään olevan potenti-aalia toisen kielen oppimisessa (Knight ym., 2020, s. 113). Ensinnäkin pelaaminen tar-joaa mahdollisuuden matalan riskin simulaatiotilanteeseen, jossa pelaaja-oppijan toi-minnalla on kuitenkin merkityksellisiä seurauksia (Sykes, Oskoz & Thorne, 2008, s. 538–539). Oikeassa elämässä haastavia puhetoimintoja, kuten anteeksipyytämistä, voidaan kokeilla ja elää pelihahmojen kautta ilman ihmissuhteisiin kohdistuvia ris-kejä. Toinen etu on positiivinen tunneside peliyhteisöön tai peliin itseensä. Pelikom-munikaatiossa on myös paljon sosioemotionaalisia aiheita, ei välttämättä pelkästään tehtävien suorittamiseen liittyvää puhetta. (Thorne, Black & Sykes, 2009, s. 810.) Kie-lenkäytön harjoitteluun liittyy siis peliympäristöissä tunnetason tukea; epäonnistumi-sen seuraukset eivät ole oikean elämän kannalta vakavia, ja pelien yhteisöllinen luonne kannustaa kommunikoimaan rohkeasti.

Kolmas Knightin ja muiden (2020) mainitsema pelien tuoma etu on niiden kompleksisuus. Formaali opetus pyrkii usein yksinkertaistamaan opittavia asioita, kun taas peliympäristön kielenkäyttö voi olla luonnollisempaa ja vähemmän

käsikirjoitettua. (Knight ym. 2020, s. 105.) Vaikka pelien kieli olisikin oppijan kannalta kompleksista ja ennalta tuntematonta, sen omaksuminen on tarpeen pelin tavoitteiden saavuttamisen ja vuorovaikutuksen onnistumisen vuoksi. Neljäs etu on peliympäristöjen toimiminen ikään kuin maailmanlaajuisina digitaalisina hiekkalaatikkoina, jossa pelaajat laajentavat omia globaaleja kompetenssejaan kohdatessaan eri kulttuureja, kieliä ja taustoja (Knight ym. 2020, s. 106). Pelien monipuoliset maailmat, diskurssit ja kielimuodot muodostavat rikkaan verkoston, jossa vuorovaikutustaitojen ja kulttuurintuntemuksen kehitys tehostuu.

Pelaaminen on yhteydessä myös nykykäsitykseen digitaalisista tekstitaidoista ja monilukutaidosta. Nykyisin puhutaan myös pelilukutaidosta, jolla viitataan pelien kanssa toimimisessa tarvittaviin mediakasvatuksellisiin, pelisuunnittelullisiin ja sosiokulttuurisiin taitoihin (Mustikkamäki, 2010, s. 101). Vaikka pelit ovat pääasiassa viihteellistä mediaa, ne voivat kuitenkin vaikuttaa merkittävästi myös monilukutaitojen kehittymiseen (Ebadi & Ahmadi, 2022). Pelit sisältävät sekä kieltä että muita semi-oottisia järjestelmiä, kuten kuvaa, ääntä ja liikettä. Pelaajan täytyy käyttää omaa monilukutaitoaan monipuolisesti tulkitessaan pelin sisältämiä viestejä ja merkityksiä, joko itsenäisesti tai sosiaalisesti muiden kanssa. (Sykes & Reinhardt, 2013, s. 3.) Pelaaminen voi siis kehittää kielitaitoa ja monilukutaitoa hyvin monipuolisesti – pelkän sanaston oppimisen sijaan pelaaja voi kehittää kulttuurista lukutaitoaan esimerkiksi tulkitsemalla symboleja, nonverbaalisia viestejä ja diskursseja tai tutustumalla erilaisiin peleihin ja pelikulttuureihin vahvistamalla siten yleissivistystään.

Useimpia kaupallisia pelejä voidaan hyödyntää kielen oppimisessa sekä formaaleissa että informaaleissa konteksteissa, ja oppiminen voi olla tarkoituksellista tai tahatonta (Reinhardt, 2018, s. 31). Pelaamisen formaaliksi tai informaaliksi ei riipu yksinomaan pelistä vaan siitä, missä kontekstissa sitä pelataan (Knight ym., 2020, s. 102). Jos esimerkiksi pelaaja oppii englantia huomaamattaan pelatessaan kotioloissa hovin vuoksi, tilanne on informaali, mutta jos samaa peliä käytetään englannin oppitunnilla nimenomaan sanaston harjoittelussa, viihteellinen pelitilanne voidaan lukea formaaliksi. Ensimmäisessä tilanteessa oppiminen on Reinhardtin (2018, s. 31) jaon mukaan tahatonta, eli oppiminen ei tapahdu tietoisesta vaivannäön tuloksena. Jälkimmäisessä tapauksessa kielen oppiminen on taas tarkoituksellisempaa. Toisaalta informaalikin pelitilanne voi olla formaalista kontekstista lähtöisin: peleistä kiinnostuneet kielenoppijat saattavat valjastaa harrastuksensa tietoisesti kielitaidon kehittämisen tarkoitukseen, jolloin raja formaalin ja informaalin oppimisen välillä on hämärämpi.

Kielitaidon kehittyminen pelaamisen kautta voidaan luokitella kolmeen eri tyyppiin: vapaa-ajan pelaaminen (*game-enhanced*), oppimistarkoitukseen suunniteltujen pelien pelaaminen (*game-based*) ja pelien elementtien soveltaminen luokahuone-toimintaan eli opetuksen pelillistäminen (*game-informed*). (Reinhardt, 2018, s. 8–9.) Oman tutkimukseni kielenoppimisen muoto on **game-enhanced**, jossa kieltä opitaan

vihteellisen vapaa-ajan pelaamisen lomassa. Pyrkimyksenä onkin selvittää, millaisia keskustelun piirteitä ja suomen kielen oppimisen mahdollisuuksia viiheellinen pelaaminen voi muodostaa, kun eksplisiittisiä oppimisen tavoitteita ei ole asetettu. Pääpaino on tällöin pelaamisessa ja siitä nauttimisessa, mikä onkin vapaa-ajan pelaamisen ydin. Myös tällaisessa pelaamisessa kielen oppiminen voi olla tarkoituksellista tai tahatonta.

Reinhardt (2018) esittelee teoksessaan käsitteet **gameful** ja **learnful**, jotka ovat hyödyllisiä pelaamisen ja oppimisen rajapintojen tarkastelussa. Käsitteille ei ole vielä vakiintunutta suomenkielistä vastinetta, joten viittaa niihin tässä englanniksi merkityksen tarkkuuden varmistamiseksi. Gamefulness viittaa pelaamistilanteelle luonteenomaiseen asenteeseen – osallistuja suhtautuu tekemiseen tietoisesti pelinä ja toimii pelin maailman sääntöjen mukaisesti. Gamefulness ei ole pelin itsensä ominaisuus, vaan liittyy nimenomaan pelaajan tai osallistujan asenteeseen tekemistä kohtaan. (Reinhardt, 2018, s. 11–12.) Gameful-asenne tekee toiminnasta nautinnollisempaa ja hauskeempaa, mikä voi edistää esimerkiksi pitkäjänteistä toimintaan sitoutumista (Reinhardt, 2018, s. 40). Toinen tapa suhtautua oppimiseen on Reinhardtin (2018, s. 12) mukaan **learnful**, jossa korostuu erilaisten oppimismahdollisuuksien löytäminen toiminnasta ja niiden hyödyntäminen. Gameful ja learnful eivät ole toistensa vastakohtia tai sulje toisiaan pois, vaan ovat parhaimmillaan tasapainossa. Gameful-asenne auttaa tekemään oppimisesta miellyttävämpää, mutta learnful-asennetta tarvitaan, jotta oppiminen toiminnan kautta olisi tehokkaampaa (Reinhardt, 2018, 12). Tällöin oppijapelaaja voi toisaalta löytää tilaisuuksia nauttia pelaamisesta ja löytää pelillisyyttä monenlaisestakin toiminnasta, toisaalta kehittää autonomista elinikäisen oppimisen taitoaan. Omassa tutkimuksessani molemmat tavat ovat läsnä: pelitilanne on pääasiassa luonteeltaan hauskaa vapaa-ajan toimintaa, jossa gameful-asenne on pääroolissa. Learnful-asenne taas voi nousta esiin tilanteissa, joissa on tarve keskittyä pelin sijasta kieleen liittyviin ongelmiin tai kysymyksiin.

### 3.5 Kakkoskielisen keskustelun analyysi ja piirteet

Samalla kun keskustelunanalyysi toimii tutkimukseni analyysimenetelmänä, se sisältää myös teoreettisia käsityksiä ja taustaoletuksia siitä, mitä vuorovaikutus on ja kuinka sosiaalinen toiminta ymmärretään. Keskustelunanalyysin lähtökohtiin kuuluu ajatus siitä, että vuorovaikutus rakentuu sosiaalisesti rakentuvien odotusten ja normien pohjalle (Lindholm, Stevanovic & Peräkylä, 2016, s. 27). Puheenvuorot eivät siis ole irrallaan sosiaalisesta ympäristöstä, vaan osallistujat tulkitsevat ja tuottavat niitä suhteessa aikaisempaan tietoon vuorovaikutuksen normeista ja vakiintuneista käytänteistä. Myös kielen oppiminen on lähtökohtaisesti sosiaalista toimintaa: Kasperin



ja Wagnerin (2011, s. 117) mukaan kielen oppiminen on keskustelunanalyttisestä näkökulmasta oppimista osallistumaan sekä arkipäiväisiin että institutionaalisiin sosiaalisiin tilanteisiin. Pelkän kielen oppimisen sijaan opitaan siis käyttämään kieltä ja toimimaan sen varassa.

Yksi keskustelunanalyysin peruslähtökohdista on Garfinkelin (1967) mukaan kielellisten ilmausten indeksisyys, eli kontekstin keskeinen rooli ilmausten ja vuorojen tulkinnassa (Garfinkel, 1967). Indeksisyteen liittyy myös ajatus kielellisten ilmausten reflektiivisyydestä, joka viittaa puhujien tekemiin tulkintoihin meneillään olevan toiminnan luonteesta. Puheen vastaanottaja tekee valinnan sopivasta vastauksesta. Puhujan tuottamalla vuorolla on myös seurauksia vuorovaikutustilanteen etenemiselle ja toiminnalle. (Heritage, 1996, s. 111–112.) Konteksti muodostaa pohjan siis yhtäältä ilmaisun tulkinnalle, toisaalta seuraavien puheenvuorojen muodostamiselle. Videopelikontekstissa pelin toiminta vaikuttaa merkittävästi kielenkäyttöön ja puheenvuoroihin. Kontekstin avulla on mahdollista tulkita esimerkiksi sitä, tarvitseeko vuoroon vastata vai edellyttääkö se vuoron vastaanottajalta pikemminkin toimintaa.

Keskustelunanalyysi ja vuorovaikutuksen tutkimus nojaavat myös käsitykseen siitä, että merkitys ja ymmärrys eivät ole kielessä läsnä pelkkänä sanan osana vaan muodostuvat toiminnasta ja sen seurauksista. Niinpä kielen ymmärtäminen on tämän näkemyksen mukaan lähtökohtaisesti kokemuksellinen ilmiö. (Wagner, 2015, s. 88.) Kieltä ei siis keskustelunanalyysissä voida nähdä irrallisena tutkimuskohteena, vaan sitä tarkastellaan aina suhteessa ympäröivään toimintaan. Osallistujat muodostavat keskustelun kielelliset yksiköt aktiivisesti toiminnan ja vuorovaikutuksen kautta (Harjunpää ym. 2020, s. 907), mikä toimii myös lähtökohtana keskustelun analyysille ja tulkinnalle. Luvussa 5.3 palaan keskustelunanalyysin metodisiin lähtökohtiin ja kuvaan tarkemmin analyysiprosessin kulkua.

### 3.5.1 Kakkoskielinen pelikeskustelu

Puheen tulkinnassa ja tuottamisessa voi olla erityisiä piirteitä ja haasteita, kun kyseessä on kakkoskielinen keskustelu. **Kakkoskielinen keskustelu** viittaa vuorovaikutustilanteeseen, jonka osallistujina on sekä äidinkieliä että keskustelukieltä toisena kielenään käyttäviä henkilöitä (Lilja, 2010, s. 13). Kakkoskielisen keskustelun keskustelunanalyttinen tutkimus on yleistynyt noin 1990-luvun loppupuolelta alkaen ja lisääntynyt merkittävästi 2000-luvulla. Niin kuin keskustelunanalyysissä yleensäkin, sen fokuksessa on vuorovaikutus ja etenkin kakkoskielisen puhujan keinot ymmärryksen rakentamiseen keskustelukumppanien välille (Lilja, 2010, s. 29, 37.) Tässäkin tutkimuksessa fokuksessa on kakkoskielisen ja äidinkielisen pelaajan välisen vuorovaikutuksen jäsentyminen suhteessa pelikontekstiin sekä keinot, joilla he ilmaisevat ja ratkaisevat vuorovaikutuksen etenemistä estäviä tekijöitä.

Kakkoskielisessä keskustelussa voi olla sille ominaisia piirteitä, jotka ensikielisten välisessä vuorovaikutuksessa ovat harvinaisempia. Huomaamisen tai ymmärtämisen osoittaminen, reflektio tai puhetta korjaavat toiminnot ovat esimerkkejä kakkoskielisellemme keskustelulle tyypillisestä merkitysten ratkomisesta. Ymmärtämisvaikeudet eivät kuitenkaan ole vain ongelmia, vaan tukevat oppimista ja kieleen tutustumista. (Wagner, 2015, s. 90–91.) Kakkoskielisissä keskusteluissa ongelmiin voidaan usein suhtautua kielitaitoon liittyvinä vaikeuksina (Paananen, 2019, s. 45), vaikka tässä tutkimuksessa ne voivat liittyä myös pelin toimintaan. Toinen kakkoskielisiin keskusteluihin vaikuttava tekijä ovat puhujien identiteetit, sillä kielenoppijalla saattaa olla keskustelussa jokin muu kuin kielenoppijan tai kakkoskielisen puhujan rooli, joka voi näkyä vuorovaikutuksen rakentumisessa selvemmin (Lilja, 2010, s. 38). Tässä tutkimuksessa epäsymmetriset roolit muodostuvat myös peliharrastuneisuuden erojen kautta, kun vuorovaikutustilanteen eteneminen edellyttää tietoa pelaamisesta ja Fortnitesta.

Kielellisiin ongelmiin fokusoinnin hetket muuttavat pelitilanteen ja sen aikaisen keskustelun luonnetta. Pelaaminen on yleisesti ottaen tilanteen pääasiallinen tarkoitus, mutta toisinaan kielelliset elementit nostetaan huomion ja keskustelun kohteeksi. Tällöin keskustelun suhde pelitoimintaan muuttuu, ja vuorovaikutuksessa suuntaudutaan pikemminkin kieleen kuin pelaamiseen, mikä voi toisaalta olla pelitoiminnan etenemisen kannalta hyvin tärkeää. Niinpä kielenoppimisen mahdollistavat hetket muodostuvat pelaamisen lomassa. Seuraavassa luvussa käsittelen analyysini kannalta keskeisiä ilmiöitä, joiden kautta pelikeskustelua suunnataan kielellisten ongelmien ratkomiseen, sanahakuja ja korjausaloitteita.

### **3.5.2 Sanahaut ja korjausaloitteet**

Keskustelunanalyysi tarkastelee keskustelun jäsenyskeinoja eli osallistujien välistä vuorottelua, vuorojen muodostamia jaksoja eli sekvenssejä, vastauksia ja niiden tulkintaa, katkoksia ja korjauksia (Harjunpää ym., 2020, s. 911). Ongelmat puheen tuottamisessa, vastaanottamisessa tai ymmärtämisessä aiheuttavat katkoksen keskustelun etenemisessä. Tällaisia vuorovaikutuksen progressiivisuutta haittaavia tilanteita käsitellään keskusteluissa korjauksien avulla. (Kuruhila & Laakso, 2016, s. 226.) Keskustelunanalyysissä korjauksiksi luetaan yleisesti ottaen puheen tuottamisen tai vastaanottamisen ongelmia sisältävät keskustelun kohdat, kuten kuulemisen, ymmärtämisen tai oikean sanan löytämisen ongelmat ja tilanteen ratkaisemisen keinot. Korjausjäsenyksen käsite kuvaa yleisesti tällaisia ongelmatilanteita ja niiden käsittelyä. (Lilja, 2010, s. 37, 50.) Korjausjäsenys on toimintaa, johon liittyy korjauksen aloittaminen ja sen ratkaisu tai hylkääminen (Schegloff, 2000, s. 208). Tässä tutkimuksessa rajaankin keskustelun erityisesti S2-oppijan aloittamiin sanahakuihin ja korjausaloitteisiin sekä

niiden ratkaisuihin, jotka voivat olla joko äidinkielen osallistujan tuottamia vuoroja tai pelitilanteen materiaalista oikea-aikaista tukea.

**Sanahaku** on yleinen itsekorjaustyyppi, joka liittyy usein rajalliseen kielikompetenssiin tai vuorojen tuottamisen haasteisiin. Sanahauulla tarkoitetaan tilannetta, jossa puhuja pyrkii löytämään jotain tarvittavaa puuttuvaa sanaa joko itse tai keskustelukumppaniin tai ympäristöön tukeutuen. Sanahaku keskeyttää keskustelun päälinjan tai käynnissä olevan toiminnan, minkä vuoksi se pyritään ratkaisemaan mahdollisimman nopeasti. Sanahakutilanteissa puhuja osoittaa usein ongelmaa epäroimällä, tauoilla tai keskeytyneillä ilmauksilla. (Kurahila & Laakso, 2016, s. 225, 230–231.) Kakkoskielisessä keskustelussa on myös yleistä, että sanahakuja pyritään ratkaisemaan tuottamalla sana muulla kielellä. Muunkielinen sana ei välttämättä aina ole ratkaisu sanahaun ongelmaan, vaan usein se saa reaktioksi keskustelukielen käännöksen. Käännössanoja voidaan merkitä poikkeaviksi myös tuottamalla kysymysmuotoisia interrogatiivi-ilmauksia. (Kurahila & Laakso, 2016, s. 230, 232.) Tällöin kielenvaihtoa ei pidetä sujuvana osana keskustelua vaan tapana pyytää ongelmaan ratkaisua. Interrogatiiveilla ei välttämättä viestitä pelkästään tuen tarpeesta vaan myös omasta kompetenssista, sillä ne toimivat merkinä siitä, että puhuja tiedostaa tuottamansa vuoron olevan standardista poikkeava (Kurahila & Laakso, 2016, s. 241). Toisaalta omassa aineistossani on havaittavissa tilanteita, joissa kakkoskielinen puhuja käyttää monikielisiä resurssejaan sujuvasti limittäin ilman tarvetta ratkaisulle: tämä voi olla myös verrattain tyypillinen pelikeskustelun piirre.

Sanahakujen ratkaisemisessa tai ilmaisun tukemisessa voidaan hyödyntää ei-kielisiä keinoja, kuten osoittamista ja kuvailua (Kurahila & Laakso, 2016, s. 235). Peli-kontekstissa tällaisia keinoja ovat myös pelaajan oma toiminta interaktiivisessa ympäristössä ja videopelin multimodaaliset resurssit, kuten ruudulla näkyvä kuva, äänet ja liike. Niinpä materiaallinen ja digitaalinen ympäristö luovat monipuolisia mahdollisuuksia sanahakujen ratkaisujen etsimiselle ja merkitysten muodostamiselle. Kaikille sanahauille ei välttämättä ole myöskään pakollista löytää ratkaisua, sillä pelin toiminta saattaa edetä ilman tarkoitteen kielellisen asun tuntemusta. Tällöin sanahausta saatetaan luopua ja keskittyä uuteen toimintaan.

Toinen tutkimukseni kannalta olennainen käsite on **korjausaloite**. Korjausaloitteella viitataan vuoroihin, joissa keskustelun osallistuja ilmaisee edellisen vuoron ongelmallisuutta. Ongelmat voivat liittyä monilla tavoin vuoron vastaanottamiseen, kuten koko vuoron tai sen osan kuulemiseen tai ymmärtämiseen. (Haakana, Kurahila, Lilja & Savijärvi, 2016, s. 255). Korjausaloitteiden tavoitteena onkin identifioida keskustelun etenemistä estävä ongelmailmaus ja pyrkiä saamaan siihen ratkaisu. Korjausaloitteeseen vastataan tyypillisesti korjausvuorolla, joka ratkaisee ongelman tai tarjoaa tarvittavaa lisätietoa ymmärtämisen helpottamiseksi. Tavallisesti vuoron vastaanottaja aloittaa korjausjakson ja osoittaa, että edeltävässä vuorossa oli jotain

ongelmallista. Tällöin ongelmavuoron esittäjän tehtävänä on tuottaa siihen korjaus. (Haakana, 2011, s. 36, 255.)

Haakana ja muut (2016, s. 257, 282–283) esittelevät artikkelissaan suomalaisessa arkikeskustelussa esiintyviä korjausaloitetyyppejä ja niiden piirteitä. Korjausaloiteryhmiä on heidän mukaansa seitsemän: avoimet korjausaloitteet, kysymyssanat, kysymyssanan ja toiston yhdistelmät, toistot, ymmärrysehdokkaat, kysymyslauseet ja kuulemis- tai ymmärrysongelman eksplikointi. Korjausaloitteet voivat olla myös kehollisia tai multimodaalisia, mutta niitä ei Haakanan ja muiden (2016) artikkelin aineistossa juurikaan ollut, minkä vuoksi ne ovat jääneet kyseisen artikkelin käsittelyn ulkopuolelle. Tässä tutkimuksessa ne ovat kuitenkin hyvin keskeisessä asemassa peilitilanteen multimodaalisen luonteen vuoksi, ja kiinnitän niihin enemmän huomiota analyysissa.

Avoimet korjausaloitteet kohdistuvat edeltävään vuoroon ilmaisten jotain siihen liittyvää ongelmallisuutta eivätkä usein identifioi ongelmallista elementtiä (Robinson 2014), minkä vuoksi ne usein liittyvät laajempaan kuulemisen tai ymmärtämisen ongelmaan (Haakana ym. 2016, s. 258). Avoimia korjausaloitteita ovat esimerkiksi ilmaiset *mitä* ja *anteeksi* tai muut koko vuoron toistoa pyytävät kysymyslauseet. Tämä on hyvin yleinen korjausaloiteluokka. Avoin korjausaloite tulkitaan usein kuulemisen ongelmana, sillä siihen vastataan usein toistamalla ongelmavuoro samanlaisena tai hieman mukautettuna (Haakana ym. 2016, s. 260). Toistokorjausaloitteet ovat nimensä mukaisesti koko edeltävän vuoron tai sen osan toistoja, joilla osoitetaan toistettavan elementin ongelmallisuutta. Ongelmavuoron tuottaja vastaa tähän yleensä joko vahvistamalla toiston tai purkamalla sitä eri tavoin. (Haakana ym. 2016, s. 267.) Ymmärrysehdokkaat taas ovat vastaanottajan tulkintoja ongelmallisesta vuorosta tai tapoja osoittaa, miten puhe oli mahdollista ymmärtää: näitä voivat olla esimerkiksi *ai*-partikkelilla alkavat substantiivilausekkeet, joilla haetaan varmistusta omalle tulkinnalle. Ymmärrysehdokkaat ovat muita korjausaloitteita tarkempia eivätkä välttämättä katkaise puheen päälinjaa yhtä huomattavasti. (Haakana ym. 2016, s. 272.)

Kysymyssanakorjausaloitteet tai kysymyssanan ja vuoron osan toiston yhdistelmät taas nostavat edellisestä vuorosta jonkin tietyn ongelmaelementin käsittelyyn (Haakana ym. 2016, s. 260; 265). Kysymyssanoja käytetään usein samassa sijamuodossa kuin edellisen vuoron ongelmallista elementtiä, vaikka nominatiivimuotoinen kysymyssana, kuten *mikä*, voi viitata myös muissa sijoissa oleviin ongelmailmauksiin. Suurella osalla kysymyssanan ja toiston yhdistelmistä on samankaltaisia tehtäviä kuin kysymyssanoilla, mutta niiden erityisenä tarkoituksena on pyytää tarkennusta tunnettuna esitetyille tarkoitteille. (Haakana ym. 2016, s. 261, 265.) Kysymyssanan sisältävä korjausaloite saa siis todennäköisesti vastaukseksen jonkinlaisen tarkennuksen tai selityksen. Kokonaiset kysymyslausekorjausaloitteet, jotka eivät aina yksiselitteisesti määrity omaksi luokakseen, sijoittuvat usein kauemmaksi ongelmavuorosta

(Haakana ym. 2016, s. 279). Ajallinen etäisyys ongelmavuorosta voi tuottaa tarpeen taustoittaa kysymystä tarkemmin ja ilmaista ongelmallisuutta perusteellisemmin kokonaisella kysymyslauseella.

Eri korjausaloitetyypeillä on tyypilleen ominaisia tehtäviä ja tietynlaisia ongelmia, joihin niillä reagoidaan, mutta ne ovat osittain myös päällekkäisiä. (Haakana ym. 2016, s. 257, 282–283.) Seuraava taulukko (1) havainnollistaa Haakanan ja muiden (2016) tutkimuksen tuloksia ongelmatyypeistä ja tyypillisistä korjausaloitteista, joilla niihin reagoidaan.

TAULUKKO 1: Ongelmatyypit ja niihin usein liittyvät korjausaloitteet (Haakana ym. 2016, s. 283).

Ongelmatyyppi	Korjausaloite
Kuulemisen ongelmat	Avoimet korjausaloitteet, toistot
Päällekkäisyys (puheen tai toiminnan)	Avoimet korjausaloitteet
Viittaussuhteiden ongelmat ja tarkoitteiden tunnistettavuus	Kysymyssanat, kysymyssana ja toisto -muotoiset aloitteet, ymmärryshedokkaat
Ongelmavuodon odotustenvastaisuus	Avoimet korjausaloitteet, toistot
Erimielisyyden ennakointi	Toisto
Edeltävän puheen implikaatiot	Ymmärryshedokkaat
Sanan merkityksen ymmärtäminen	Kysymyslauseet

Avoimet korjausaloitteet liittyvät Haakanan ja muiden (2016, s. 283) kuvauksen mukaan kuulemisen ongelmiin, puheessa tai toiminnassa tapahtuvaan päällekkäisyyteen, joka häiritsee vuoron tulkintaa, tai johonkin odotustenvastaiseen asiaan ongelmavuorossa. Puhekumppani voi hakea varmistusta asialle, jonka ei heti usko pitävän paikkaansa pyrkien pois lukemaan mahdollisuuden, että ongelmavuoron tuottaja on vahingossa sanonut jotain väärin. Myös toistot liittyvät usein odotustenvastaisuuteen, esimerkiksi epäuskoisuuden ilmaisijoina, mutta myös erimielisyyden ennakointiin tai kuulemiseen liittyviin ongelmiin. Kysymyssanoilla tai niiden ja toiston yhdistelmillä pyritään varmistamaan viittaussuhteisiin liittyviä ongelmia tai pyytämään laajennusta tarkoitteille, joiden tunnistettavuus ei ole vuoron vastaanottajalle selvä. Kysymyslauseet puolestaan kohdistuvat usein tietyn sanan merkityksen ymmärtämisen vaikeuksiin. Ymmärryshedokkaat ovat ehdotuksia edeltävästä puheesta tehdyistä tulkinnoista ja implikaatioista, jotka halutaan ikään kuin käyttää alkuperäisen puhujan tarkistettavana. (Haakana ym. 2016, s. 283.)

Korjausaloitteet ovat siis keino nostaa keskustelun ongelmakohtia esiin ja herättää niihin responsseina ongelman ratkaiseva korjaus. Korjausaloitteiden

tehtäväspesifiys liittyy myös siihen, että keskustelun etenemistä haittaava ongelma saataisiin eriteltyä mahdollisimman tehokkaasti ja vastapuoli osaisi tuottaa siihen osuvan korjauksen. Myös sanahauissa kyse on siitä, että keskustelu saataisiin etene- mään. Sanan puuttumisen ilmaisu mahdollistaa myös keskustelukumppanien tuen saamisen. Sanahakujen ratkaisu ja korjaukset auttavat pelikontekstissa myös toimin- nan edistämisessä ja mahdollistavat kakkoskieliselle osallistujalle ongelmallisten il- mausten käsittelyn ja oppimisen. Niinpä näiden ilmiöiden tarkastelu on tärkeässä roo- lissa tutkimuskysymyksiini vastaamisessa. Sanahaut ja korjausaloitteet ohjaavatkin analyysissäni aineiston luokittelua ja tulkintaa.

## 4 AINEISTO JA MENETELMÄT

### 4.1 Tutkimusasetelma

Tutkimuksessani on monimenetelmäinen tutkimusstrategia (*multi-method*). Monimenetelmäisessä tutkimuksessa yhdistetään useampaa kuin yhtä tutkimusmenetelmää saman paradigman sisällä (Mik-Meyer, 2020, s. 7). Omassa tutkimuksessani yhdistän kahta eri laadullisen tutkimuksen menetelmää, keskustelunanalyysia ja laadullista sisällönanalyysia. Valitsin tutkimukseeni laadulliset tutkimusmenetelmät, sillä pyrin ymmärtämään tutkittavaa ilmiötä syvällisesti ja kokonaisvaltaisesti – tarkoituksena ei ole tehdä mahdollisimman laajasti yleistettäviä havaintoja määrällisen tutkimuksen tapaan. Laadullinen tutkimus sopii etenkin sosiaalisen toiminnan ja vähemmän kartoitettujen aiheiden tutkimiseen. Kielentutkimuksen piirissä laadulliset menetelmät toimivat hyvin kielellisten ilmiöiden tarkastelussa ja kuvauksessa. (Luodonpää-Manni ym., 2020, s. 13–14.)

Monimenetelmäisen tutkimuksen tavoitteena on yhdistää tutkimuskysymyksiin vastaamisen kannalta relevantit menetelmät, joiden vahvuudet ja rajoitukset muodostavat yhdessä toimivan kokonaisuuden (Clark & Creswell, 2008; Johnson & Onwuegbuzie, 2004, s. 14–15). Kahta laadullista menetelmää yhdistämällä voidaan kuvata ilmiön monipuolisuutta ja kompleksisuutta todenmukaisemmin ja toisaalta vähentää tutkijan omien asenteiden ja käsitysten vaikutusta analyysiin (Mik-Meyer, 2020, s. 10). Useampaa menetelmää yhdistämällä saadaan mukaan näkökulmia, jotka jäisivät vain yhden tarkastelutavan ulkopuolelle. Omassa tutkimuksessani pyrin keskustelunanalyysin avulla saamaan tietoa konkreettisesta kielenkäytöstä luonnollisessa tilanteessa, minkä lisäksi haastattelulla voidaan tuoda mukaan osallistujan omia itse sanoittamia sisäisiä prosesseja tai mahdollisia oppimiskokemuksia. Yhdistämällä haastattelu muihin havainnointimenetelmiin voidaan ottaa huomioon osallistujien omat näkemykset

ja kokemukset tutkijan päättelyssä ja tulkinnassa, mikä edistää osallistujien toimijuutta tutkimusprosessissa (Mik-Meyer 2020, s. 11).

Pienen ryhmän kielellistä viestintää tarkastelevat tutkimukset ovat tarkemmin ottaen luonteeltaan laadullisia tapaustutkimuksia (Luodonpää-Manni ym. 2020, s. 14), mistä on kyse myös tässä tutkimuksessa. Tapaustutkimuksen tavoitteena on syventyä kyseisen aineistoon ja pohtia sen erityispiirteitä. Pelitilanteiden keskustelu ei olekaan välttämättä aina samanlaista: tässä tutkimuksessa kiinnitetään huomiota esimerkiksi pelaajien tiedolliseen epäsymmetriaan. Tutkimuksen tapaus on kuitenkin hedelmällinen esimerkki myös siitä, miten videopelaamisen toiminnallinen tuki voi keskustelutilanteessa rakentua, oli kyseessä sitten ensi- tai kakkoskielinen keskustelu.

## 4.2 Aineistonkeruu ja osallistajat

Keräsin tutkimukseni aineiston monimenetelmäisesti kahta eri aineistonkeruumenetelmää hyödyntäen. Pelitilanne nauhoitettiin videolle ja suomea toisena kielenään puhuvan osallistujan kokemuksia kartoitettiin puolistrukturoidun teemahaastattelun keinoin. Tutkimukseni aineisto on laadulliselle tutkimukselle tyypilliseen tapaan melko pieni: kokonaisvaltaisen tarkastelutavan vuoksi pienempi aineisto toimii laadullisessa tutkimuksessa hyvin, sillä sen piirteisiin on mahdollista syventyä tarkemmin (Luodonpää-Manni ym. 2020, s. 14). Aineisto koostuu noin 33 minuutin mittaisesta pelitilanteen videotallenteesta ja noin 19 minuuttia kestävästä haastattelunauhoitteesta. Käytän videotallenteesta otettuja pelin näyttökaappauskuvia multimodaalisen analyysin tukena silloin, kun se on relevanttia aineistoesimerkin tulkinnan kannalta.

Tutkimukseen osallistui kaksi nuorta aikuista, joista toinen oli suomi toisena kielenä -oppija ja toinen äidinkielinen suomen käyttäjä. Viitataan osallistujiin tästedes pseudonyymeillä Antero (suomi äidinkielenä) ja Nova (S2-oppija). Molemmat osallistajat olivat läsnä pelitilanteessa, mutta haastatteluun osallistui ainoastaan Nova, sillä hänen kokemuksensa toisen kielen käyttämisestä ovat etenkin kolmannen tutkimuskysymyksen kannalta relevantit. Rajasin osallistujajoukon nuoriin tai nuoriin aikuisiin, sillä tilastojen mukaan nämä ikäryhmät pelaavat eniten (Kinnunen ym., 2022, s. 31), minkä vuoksi pelaaminen voi olla heille todennäköisimmin tuttu ja mielekäs ajanviete. Tärkeää osallistujien rekrytoimisessa oli, että he ovat kiinnostuneita pelaamisesta, nauttivat siitä ja ovat tuttuja toisilleen. Muutoin tilanne voisi olla lähtökohtaisesti epämieluisa ja epäluonnollinen, mikä ei edistäisi kielenkäytön tai -oppimisen mielekkyyttä (ks. Reinhardt, 2018, s. 24).

S2-oppija Nova valikoitui osallistujaksi ensimmäisenä vapaaehtoisuutensa ja innostuksensa perusteella tutkijan omien verkostojen kautta. Koska yksi



keskustelunanalyttisen tutkimuksen periaatteista on luoda aineistonkeruutilanteesta mahdollisimman luonnollinen (Vatanen, 2016, s. 313), toinen osallistuja pyrittiin löytämään Novan tuttujen joukosta, jotta pelitilanteesta voisi tulla miellyttävä ja rento. Niinpä Nova sai itse toimia apuna toisen osallistujan hakemisessa. Alkuperäisenä tarkoituksena oli etsiä toinen S2-oppija, mutta tuttavapiiristä kyselemällä löytyi helpommin suomea äidinkielenään puhuva henkilö Antero, joka oli halukas osallistumaan tutkimukseen. Tämän vuoksi päätin priorisoida pelitilanteen luonnollisuuden keskustelunanalyttisen tutkimuksen periaatteiden mukaisesti enkä pyrkinyt esimerkiksi rekrytoimaan ensimmäiselle osallistujalle tuntematonta suomea toisena kielellään puhuvaa osallistujaa.

Nova kertoi haastattelussa käyttävänsä arjessa pääasiassa englantia. Hän kuvaili itse puhuneensa ennen suomea hyvin, mutta tarve kielen käyttämiselle on vähentynyt viime vuosina, minkä vuoksi hän kokee kielitaitonsa heikentyneen. Nova tarvitsee suomen kieltä lähinnä töissä asiakaspalvelutilanteissa, joissa pärjää usein samoilla tuilla fraaseilla. Hän kertoi oppineensa suomea maahan saapumisen jälkeen ensin perusopetukseen valmistavalla luokalla ja sen jälkeen suomenkieliseen opetukseen osallistumalla sekä keskustelemalla kavereiden kanssa. Hän kuvaili omaa suhdettaan videopeleihin positiiviseksi mutta mainitsi pelaamisen määrän riippuvan pelistä käytävissä olevasta ajasta ja mielialasta. Eniten hän pitää ammutapeleistä, kuten PlayerUnknown's Battlegroundsista (= PUBG) tai erilaisista maatila- ja siivouspeleistä. PUBG:lla on paljon yhteistä Fortniten kanssa, sillä molemmat ovat sekä ammunta- että Battle Royale -pelejä. Maatila- ja siivouspelit taas ovat hyvin erilaisia ammutapeleihin verrattuna, sillä niissä yleensä pelataan yksin tavoitteena luoda järjestystä tai kasvattaa kärsivällisesti omia resursseja. Nämä ovat luonteeltaan rauhallisempia ja rentouttavampia kuin nopeatempoiset ammutapelit. Nova kertoo pelaavansa arjessaan useimmiten yksin, mutta hänellä on kuitenkin jo ennen tutkimusta aikaisempaa kokemusta suomenkielisestä yhdessä pelaamisesta koulussa kavereiden kanssa.

Olen noudattanut tutkimuksen teossa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (= TENK, 2023) kuvaamaa hyvää tieteellistä käytäntöä ja sen peruseriaatteita, luotettavuutta, rehellisyyttä, arvostusta ja vastuunkantoa. Ennen aineistonkeruuta toimitin osallistujille tiedotteen ja tietosuojailmoituksen ja sain osallistujien suostumukset. Osallistujat olivat tietoisia tutkimuksen vapaaehtoisuudesta ja mahdollisuudestaan peruuttaa tai keskeyttää osallistuminen koska tahansa. (TENK, 2023). Tämä oikeus otettiin huomioon esimerkiksi Novan haastattelussa, kun hän toivoi, ettei pelitilanteen nauhoituksia katsottaisi uudelleen vaan haastattelussa tukeuduttaisiin muistikuviin.

Koska tutkimukseni aineisto sisältää suoria tunnistetietoja, kuten videokuvaa ja ääntä, aineistonhallinnassa täytyy kiinnittää huomiota tietosuojaan. Aineisto pseudonymisoitiin litterointivaiheessa niin, että suorat ja epäsuorat tunnistetiedot

poistettiin: osallistujien nimet korvattiin peitenimillä ja mahdolliset tutkimuksen kannalta epärelevantit henkilökohtaiset tiedot, kuten äidinkieli tai lähtömaa, jätettiin literaatista pois. Osallistujat saivat itse vaikuttaa peitenimensä valintaan. Leikkasin aineistosta pois myös kohdat, joissa tulee esiin muiden ihmisten henkilötietoja tai muuten tutkimuksen kannalta epärelevantteja tunnistetietoja. Säilytän aineistoani käsittelyn aikana salasanasuojatulla tietokoneella ja varmuuskopiona yliopiston U-aseamalla. Aineisto poistetaan viimeistään vuoden kuluttua tutkimuksen valmistumisesta, toukokuussa 2025.

#### **4.2.1 Pelitilanteen dokumentointi ja tallenteen käsittely**

Pelitilanne nauhoitettiin OBS Studio -ohjelmalla, joka tallensi yhtä aikaa videokuvaa sekä tietokoneen näytöltä että web-kamerasta. Tällä tavoin osallistujien keskustelu on mahdollista myöhemmin yhdistää pelin senhetkisiin tapahtumiin. Keskustelunanalyysin luonnollisuusperiaatteen vuoksi osallistujat saivat itse myös vaikuttaa pelin, pelialustan ja -paikan valintaan sekä pelaamisen keston. Tutkijan rooliin kuului dokumentoida tapahtuma ja pyrkiä olemaan ohjailematta osallistujien toimintaa enempää kuin on välttämätöntä tutkimuksen onnistumisen kannalta (Vatanen, 2016, s. 313).

Osallistujien valitsema peli Fortnite on kaupallinen viihdepele, jonka pelaaminen ei perustu eksplisiittiselle kielenoppimisen tavoitteiden saavuttamiselle. Tutkiessani informaalia oppimista oli tarkoituksenmukaista valita peli, jota osallistujat voisivat pelata huvia vuoksi muutenkin – tällöin tilanne on lähtökohtaisesti viihteellinen pelitilanne kielenoppimistilanteen sijaan. Osallistujat pelasivat peliä omasta päätöksestään vuorotellen, vaikka sitä on mahdollista pelata myös yhtäaikaaisesti moninpelinä. Vuorotellen pelaaminen on kuitenkin yhteinen ja jaettu tilanne, vaikka toinen pelaajista toimiikin lähinnä katsojana ja kommentoijana. Muistutin osallistujia mahdollisuudesta pelata myös yhdessä tai erilaisella laitteella, mutta he päätyivät kuitenkin tähän ratkaisuun. Pelitilanteessa esiintyvät keskustelut sisälsivät esimerkiksi pelin ja sen toiminnan kommentointia, näppäinkomennoista, pelistrategioista ja kokemuksesta keskustelua sekä jonkin verran muuta aiheeseen liittymätöntä jutustelua.

Silloin tällöin osallistujat osoittivat puheensa myös minulle tutkijana, esimerkiksi kommentoidakseen pelitilanteen tapahtumia tai ilmaistakseen videoitavana olemiseen liittyvää jännitystä. Nova pyysi pari kertaa myös varmistusta suomenkielisten sanojen merkityksiin. Tällöin poikkesin tutkijan dokumentoijaroolista ja liityin keskusteluun sen verran, että tilanne ja tunnelma pysyivät luonnollisena ja mahdollisimman rentoina. Pelitilanteeseen ja keskusteluihin vaikutti myös se, että Nova on tottuneempi pelaamaan älypuhelimien näytöllä kuin tietokoneen näppäimistöllä, minkä vuoksi Antero neuvoi hänelle usein tietokoneen mekaaniseen käyttöön liittyviä asioita, kuten näppäinkomentoja.

Pelitulanteen nauhoittamisen jälkeen tutustuin videoaineistoon, tein siitä muistiinpanoja havainnoinnin tueksi ja etsin toistuvia kielellisten resurssien puuttumiseen tai kielenoppimisen tarjoumiin liittyviä vuorovaikutusilmiöitä. Havaitsin aineistossa olevan useita kohtia, joissa Nova tarvitsee kielellistä tukea ja Antero tarjoaa sitä. Rajasin siis tutkimukseni analyysin kohteeksi kielituen pyytämisen ja tarjoamisen keinot pelivuorovaikutuksessa ja kokosin niihin liittyvistä tapauksista kokoelman. Kokoelma sisältää yhteensä 17 vuorovaikutustapausta. Vastaavanlainen etenemisjärjestys on tyypillinen keskusteluanalyysille – usein lähdetään liikkeelle jostain aineistossa oleellisesta havainnosta ja kokoelmaa laajennetaan tutkimuksen kannalta relevanttiin suuntaan (Vatanen, 2016, s. 322). Rajasin aineistoesimerkkien keston niin, että keskustelun sekvenssi tulee kokonaisuudessaan mukaan ja että mukana on ymmärrettävyyden kannalta riittävästi kontekstia ja tietoa materiaalisesta ja digitaalisesta ympäristöstä. Aineistoesimerkkejä tarkastelemalla ja vertailemalla sekä kokoelman yhteisiä piirteitä tarkastelemalla on mahdollista kuvata ilmiöitä ylemmällä tasolla (Harjunpää, 2020, s. 911). Tässä tutkimuksessa keskeisiksi ilmiöiksi nousivat sanahaut ja korjausaloitteet sekä multimodaaliset korjausprosessit, minkä vuoksi rajasin aineiston tarkastelun näihin. Nämä ilmiöt ovat yhteydessä kielellisen tuen tarpeeseen ja tarjoamiseen, sillä niiden avulla käsitellään puheenvuoron vastaanottamisen tai tuottamisen ongelmia.

Litteroin kokoelman aineistoesimerkit keskusteluanalyttisen tarkelitteroinnin periaattein. Hyödynsin litteroinnissa myös multimodaalisen litteroinnin merkintöjä (ks. Mondada, 2018; Harjunpää, Mondada & Svinhufvud, 2019), sillä pelin multimodaalinen ja interaktiivinen ympäristö sekä toisaalta pelaajien fyysiset liikkeet ja eleet olivat analyysin kannalta merkittävässä roolissa. Keskusteluanalyttisen litteroinnin periaatteena on kuvata mahdollisimman tarkkaan sekä keskustelun kielellistä sisältöä että muita vuorovaikutukseen liittyviä seikkoja, kuten taukoja, naurua, puheen päällekkäisyyksiä ja toisinaan myös näkyvää toimintaa (Vatanen, 2016, s. 317). Tämä on tutkimukseni kannalta tarpeellista, sillä tarkastelun kohteena on vuorovaikutuksen rakentuminen pelitulanteessa. Keskusteluanalyttisessä tutkimuksessa lähtökohtaisena aineistona on aina itse nauhoitettu vuorovaikutus eikä sen litteraatti, ja litteraattia voidaan tarvittaessa tarkentaa prosessin edetessä (Ruusuvuori 2010). Litteraatti ei ole koskaan autenttisen tilanteen täydellinen kopio tai korvike, vaan mahdollisimman tarkka kuvaus siitä. Teinkin litteraattiin tarkennuksia ja korjauksia useasti analyysiprosessin aikana varmistaakseni, että se edusti mahdollisimman kattavasti oikeaa keskustelutilannetta. Tutkimukseni aineiston keskusteluanalyttisessä litteroinnissa käytetyt merkinnät ja niiden selitteet löytyvät liitteestä 1.

## 4.2.2 Puolistrukturoitu teemahaastattelu

Haastatteluaineiston merkitys omassa tutkimuksessani on tuoda esiin tutkittavan omia kokemuksia liittyen havaitsemiini ilmiöihin ja hyödyntää tätä tietoa yhdessä keskustelunanalyysin kanssa tutkimuskysymyksiin vastaamisessa. Niinpä haastatteluaineiston asema on tukea havaintoja pelikeskustelusta, joka on tutkimuksen pääasiallisessa fokuksessa. Pelikeskustelusta tehtyjen havaintojen jälkeen valmistelin S2-oppija Novan teemahaastattelun, joka toteutettiin hänen toiveestaan englanniksi. Haastattelu toteutettiin hieman yli kolme kuukautta pelitilanteen jälkeen. Optimaalisinta olisi ollut toteuttaa se jo aiemmin, mutta aikatauluhaasteiden vuoksi ajankohta asetui hieman myöhemmälle kuin alun perin oli tarkoitus. Nova kuitenkin ilmaisi muistavansa pelitilanteen hyvin ja vastasi kysymyksiin itsevarmasti ja yksityiskohtaisesti. Niinpä tulkitsem, että haastatteluajankohdan venymisellä ei ollut haitallista vaikutusta tutkimuksen validiteetille. Haastattelurunko (Liite 2) oli suunniteltu suomeksi, mutta käänsin kysymykset englanniksi haastattelua varten.

Toteutin haastattelun puolistrukturoituna teemahaastatteluna. Siinä periaatteena on, että haastattelun kysymykset ja runko on suunniteltu etukäteen, mutta haastattelija voi kuitenkin poiketa suunnitelmasta tarpeen mukaan. Haastattelu etenee ennalta valittujen teemojen ympärillä, mutta esimerkiksi kysymysten järjestys tai sanamuoto voivat vaihdella. Olennaista on siis se, että valitusta teemasta saadaan tarvittavat tiedot, mutta pääosassa ovat tutkimukseen osallistujan tulkinnat asiasta. (Hirsjärvi & Hurme, 2011, s. 47–48.) Tämän tutkimuksen haastattelussa kysymysten tarkka muotoilu ei ollut tarpeellista myöskään siksi, että haastateltavia oli vain yksi eikä vastauksia ole tarkoitus vertailla toisten vastausten kanssa. Haastattelun teema oli myös suunnitteluvaiheessa hyvin avoin, sillä osallistujan kokemuksista ei ollut mahdollista tietää etukäteen. Tämän vuoksi haastattelun vapaamuotoinen eteneminen oli toimiva ratkaisu.

Toteuttamani haastattelu oli luonteeltaan toisaalta myös asiantuntijahaastattelu. Asiantuntijahaastattelu on viime vuosina kielellisen käänteen myötä harvinaistunut haastattelun muoto, jossa tarkoituksena on tutkia jonkin ilmiön todistajan kokemuksia ja tulkintoja kyseisestä ilmiöstä - informaatio, faktat ja niiden laatu ovat tässä menetelmässä tärkeässä roolissa. Haastateltavat valitaan perustuen heidän osallisuuteensa tutkittavassa ilmiössä ja oletukseen siitä, että heillä on aiheesta merkittävää tietoa. Asiantuntijahaastattelun tavoitteena on kerätä aineisto, jonka perusteella voidaan kuvata tutkittavaa ilmiötä (Alastalo & Åkerman, 2010, s. 372–374.) Omassa tutkimuksessani Nova on pelitilanteessa tapahtuneen vuorovaikutuksen ja siihen liittyvien kokemusten asiantuntija, minkä vuoksi tämä haastattelun muoto oli luonnollinen ja toimiva valinta tutkimukseeni. Asiantuntijan tarjoamat faktat toimivat hyödyllisenä resurssina esimerkiksi sen arvioimisessa, oliko oppimisen tarjoumilta vaikuttavat kohdat keskustelussa myös koettu sellaisina.

Litteroin haastattelun karkealla litterointitavalla muistiinpanotyyliisesti. Muistiinpanotyyli on riittävä tapa, kun tarkoituksena on tutkia puheen asiasisältöä ja esimerkiksi sitä, mitä jossakin tilanteessa on tapahtunut (Ruusuvuori, 2010). Tein muistiinpanoja säilyttäen Novan käyttämät sanamuodot, jotta analyysiin ei vaikuttaisi esimerkiksi tiettyjen sanojen puuttuminen litteraatista. Jätin pois kuitenkin suurimman osan täytesanoista, uudelleenaloituksista tai eleistä ja äännähdyksistä, sillä ne eivät ole välttämättä tarpeellisia asiantuntijahaastattelun pohjalta tehdyssä laadullisessa sisällönanalyysissä, jossa tarkastellaan puheen sisältämää asiaa ja informaatiota. Litteraatin pituus oli yhteensä noin kuusi ja puoli liuskaa. Käänsin tutkielmaani sisällytetyt haastatteluaineiston esimerkit myös suomeksi pyrkien säilyttämään Novan tarkoittamat merkitykset mahdollisimman tarkkaan. Sisällytin mukaan myös alkuperäisen englanninkielisen version. Puheen arvostaminen, tarkka kääntäminen ja alkuperäisen version säilyttäminen ovat tärkeitä keinoja huolehtia haastatteluaineiston käsittelyn ja tulkinnan eettisyydestä (Nikander, 2010).

### **4.3 Multimodaalinen keskusteluanalyysi**

Tarkastelin pelitilanteen vuorovaikutusta keskusteluanalyysin keinoin. Keskusteluanalyysi tutkii kieltä toiminnan ja sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta (Heritage, 2008; Harjunpää, Niemi & Sorjonen, 2020, s. 896). Sen tarkoituksena on kuvata systemaattisesti ihmisten välisen sosiaalisen vuorovaikutuksen jäsentymistä ja rakentumista, sekä kielelliset että keholliset keinot huomioon ottaen (Wagner, 2015, s. 88; Harjunpää ym. 2020, s. 898). Keskusteluanalyysissä huomio kiinnitetään vuorovaikutuksen sekvensseihin ja niiden järjestäytymiseen (Heritage, 2008, s. 304). Sen avulla voidaan saada tietoa keskusteluissa tehdyistä toiminnoista ja toimintojen muotoiluista (Vatanen, 2016, s. 319), minkä vuoksi menetelmä sopii tutkimukseni pelitilanneaineiston analyysiin ja tutkimuskysymyksiin vastaamiseen. Vaikka keskustelukäytänteet voivatkin usein olla vakiintuneita ja rutiininomaisia, ne ovat myös joustavia ja kontekstiriippuvaisia (Wagner, 2015, s. 88). Niinpä tutkimukseni aineisto ei edusta videopelitilanteita ylipäänsä, vaan siinä on läsnä tietyille kontekstille ja kyseisille yksilöille ominaisia keskustelun piirteitä.

Keskusteluanalyysi perustuu ajatukselle siitä, että tutkittavien vuorovaikutustilanteiden tulisi olla mahdollisimman luonnollisesti esiintyviä ja autenttisia eikä tutkija puutu vuorovaikutustilanteeseen muuten kuin läsnäolonsa kautta (Vatanen, 2016, s. 312, 314; Harjunpää ym. 2020, s. 898). Lähtökohtaisesti nähdään, että tavalliset arjen keskustelut ovat primääriä vuorovaikutusta ja ihmisten välisen sosiaalisen kanssakäymisen ensisijainen muoto (Heritage, 2008, s. 305). Keskusteluanalyysi on myös deskriptiivistä, sillä tavoitteena ei ole arvottaa vuorovaikutustilannetta tai siinä

esiintyviä valintoja ja käytänteitä (Lindholm ym. 2016, s. 26–27). Oman tutkimukseni pyrkii kuvaamaan mahdollisimman autenttista ja arkista pelivuorovaikutustilannetta, mutta aineistonkeruun suunnittelu ja tietoisuus kuvatuksi tulemisesta saattoivat vaikuttaa osallistujien luonnollisuuden kokemukseen. Välillä etenkin toinen osallistujista kommentoi tilannetta ilmaistakseen dokumentoimiseen liittyviä huolia, mikä saattoi vaikeuttaa autenttisuuden rakentumista. Tilanne kuitenkin eteni osallistujien ehdoilla, ja arvioin sen olleen tarpeeksi autenttinen mielekkääksi tarkastelun kohteeksi.

Tämän tutkimuksen aineiston kannalta keskeiset ilmiöt, sanahaut ja korjaukset (ks. luku 3.7), ohjasivat keskusteluanalyysin etenemistä. Tarkastelin osallistujien välisiä korjausjaksoja ja Novan aloittamia sanahakuja etenkin kielenoppimisen tai oikea-aikaisen tuen näkökulmasta. Toinen analyysini fokus oli *ase*-sanana pitkäikäisessä halluunottamisen prosessissa: tarkastelin keskustelun kohtia, joissa Nova käsittelee *ase*-sanaa ongelmallisena tai tuottaa sen itsenäisesti keskustelussa. Pyrin välttämään aineiston analyysissä liian suoraviivaisia johtopäätöksiä ja pohdin kriittisesti omaa ajatusprosessiani keskustelun vuorojen ja niiden tarkoitusten tulkinnassa. Pyrin tulosten raportoinnissa avoimuuteen ja läpinäkyvyyteen.

#### 4.4 Laadullinen sisällönanalyysi

Sovelsin laadullista sisällönanalyysia haastatteluaineiston tarkastelussa. Laadullisessa sisällönanalyysissä pyritään ymmärtämään ilmiöitä, tapahtumia tai toimintaa. Tutkimuksissa voidaan tuottaa tiivis kuvaus tutkittavasta ilmiöstä tai tulkita sitä teoreettisesti mielekkäällä tavalla. Tämä metodi soveltuu tutkimukseen, jossa tarkastellaan kieltä kommunikaation välineenä tai kommunikaation välittämää kielen sisältöä. Sisällönanalyysin kohteena ovatkin tekstin, kuten haastattelun, sisältämät merkitykset. (Tuomi & Sarajärvi 2018, s. 53, 98, 117). Laadullinen sisällönanalyysi tukee tutkimuskysymyksiini vastaamista, sillä pyrin ymmärtämään S2-oppija Novan kokemuksia pelin aikana tapahtuneesta kielenkäytöstä ja vuorovaikutuksesta. Keskusteluanalyyttisten tulosten ja päätelmien tueksi saadaan sisällönanalyysin avulla myös toinen näkökulma, osallistujan oma kokemus tilanteesta, mikä tekee analyysistä moniulotteisempaa. Menetelmien yhdistäminen vaatii siis aineistojen ristiinluentaa etenkin Novan osuuden näkökulmasta. Haastatteluaineiston ja laadullisen sisällönanalyysin osuus tutkimuksessani oli suppeampi, sillä pääfokus oli keskusteluanalyyttisessä osuudessa, minkä vuoksi on kyse laadullisen sisällönanalyysin soveltamisesta. Myös maisterintutkielman koko rajoitti sisällönanalyysin osuuden laajentamista.

Tarkastelin haastatteluaineistosta erityisesti Novan kokemuksia suomen kielenkäytöstä ja oppimisesta pelitilanteen aikana. Identifioin aineistosta kohdat, joissa Nova kertoo kokemuksistaan pelitilanteen vuorovaikutuksesta ja kielenkäytöstä sekä

pelitilanteesta tapahtuneesta mahdollisesta kielenoppimisesta tai kielitaidon kehitymisestä. Luokittelin aineistoesimerkkejä alun perin näiden kahden pääteeman alle. Peilasin Novan kokemuksia pelitilanteen keskusteluaineistoon, mikä mahdollisti laajempien merkitysten muodostamisen ja pelitilanneaineiston syvällisemmän ymmärtämisen. En kuitenkaan tehnyt laadullista sisällönanalyysia yhtä perinpohjaisesti kuin jos analyysi olisi nojannut pelkästään siihen, vaan sovelsin sitä havaintojen tukena tarpeen mukaan.

Tutkimukseni sovellettu laadullinen sisällönanalyysi on luonteeltaan teoriaohjaavaa. Teoriaohjaava sisällönanalyysi on aineistolähtöisen ja teorialähtöisen analyysin välimuoto: aineistolähtöisessä analyysissä käsitteet muodostetaan aineiston pohjalta, kun taas teorialähtöinen analyysi pohjautuu olemassa olevaan teoriaan tai käsittejärjestelmään. Teoriaohjaava analyysiprosessi etenee lähtökohtaisesti aineiston ehdoilla, mutta analyysin tulokset yhdistetään olemassa oleviin teoreettisiin käsitteisiin. (Tuomi & Sarajarvi, 2018, 122–133.) Omassa tutkimuksessani tämä päättelyketju näkyy siten, että haastattelurunkoa tai aineistonkeruuta ei suunniteltu alun perin testaamaan mitään tiettyä teoreettista näkemystä, vaan osallistuja sai kertoa kokemuksistaan teemojen ympärillä melko vapaasti. Haastatteluaineiston sisältöä tulkittiin suhteessa tutkimuksellisesta viitekehystä ja keskustelunanalyysistä johdettuihin malleihin ja käsitteisiin.

## 5 ANALYYSI

Tutkimukseni pelitilanteessa Nova oli suurimman osan ajasta pelivuorossa ja Antero toimi katselijana ja kommentoijana. Vaikka Battle Royale -pelien idea olikin molemmille tuttu, Nova ei ollut ennen pelannut Fortnitea. Niinpä hän ilmaisi Anterolle tuen tarvetta erilaisin keskustelua katkaisevin keinoin, etenkin sanahauin ja korjausaloittein. Antero tarjosi tukea keskustelussa korjausvuoroilla ja sanahakuja ratkaisemalla hyödyntäen huomattavasti myös keskustelukontekstin toimintaa ja multimodaalisuutta. Pelitilanteessa esiintyvä tuen pyytäminen ja antaminen kohdistuu sekä kielenkäyttöön että pelin toimintaan, kuten pelihahmon ohjaamiseen ja muihin näppäinkomentoihin, pelistrategioihin tai ympäristön tutkimiseen. Rajasin tämän tutkimuksen analyysin kohteeksi kuitenkin lähinnä kielellisen tuen, vaikka se usein luonnollisesti kietoutuukin yhteen pelikontekstin ja toiminnan kanssa. Aineistossa on havaittavissa myös *ase*-sanon juurtuminen Novan sanavarastoon, mitä oli mahdollista tarkastella mikrotason pitkittäisellä otteella. Seuraavissa alaluvuissa esittelen pelikeskustelun yleisiä piirteitä sekä keskeisimpiä tuloksia liittyen pelitilanteen kielellisen tuen pyytämisen ja tarjoamisen keinoihin. Lähes kaikissa aineistokatkelmissa on havaittavissa useampaa kuin yhtä ilmiötä, minkä vuoksi teemoihin lajittelu ei sinänsä kuvaa ilmiön monimuotoisuutta todenmukaisesti. Esittelen tuloksia tästä huolimatta teemoittain selkeyden ja luettavuuden vuoksi.

### 5.1 Pelikeskustelun yleiset piirteet

Tutkimukseni osallistujat eivät olleet episteemisesti eli tiedollisesti ja pelitaidollisesti samantasoisia, vaan tilanteessa oli havaittavissa kahdenlaista epäsymmetriaa. Antero oli äidinkielisyytensä vuoksi keskustelussa kielellisesti vahvemmassa asemassa, vaikka Nova kykenikin kommunikoidaan suomen ja englannin resurssien varassa oivallisesti. Toisaalta Antero oli myös pelaajana kokeneempi, mikä näkyi siinä, että hän



antoi Novalle ohjeita pelin näppäinkomentoihin ja suositeltaviin strategioihin liittyen. Antero ottikin selkeästi tilanteessa asiantuntijan roolin, ja Nova omaksui noviisin ja harjoittelijan roolin. Epäsymmetrian vuoksi keskustelutilanteessa ilmeni paljon vuoroja, joissa Nova ilmaisi epävarmuutta joko kielenkäyttöä tai pelin toimintaa kohtaan tai pyysi eksplisiittisesti apua Anterolta. Vastavuoroisesti aineisto sisälsi runsaasti Anteron tarjoamaa kielellistä tai toiminnallista tukea. Niinpä tuen pyytäminen ja antaminen pelitilanteessa on tämän aineiston kohdalla relevantti tutkimuskohde.

Tutkimuksen osallistajat käyttivät pelitilanteessa pääosin suomen kieltä. Molemmat osallistajat kuitenkin puhuvat myös englantia edistyneellä tasolla. Pelitilanteessa oli havaittavissa melko paljon englannin ja suomen limittäistä käyttöä eli limitäiskieleilyä (ks. García & Wei, 2024, s. 42). Toisinaan Nova vaihtoi kielen kokonaan englantiin, mutta joskus hän myös käytti yksittäisiä ilmauksia suomenkielisen puheen keskellä (*like olis hyvä jos, mut wait I need to pff mun pitää oppii miten, I shoot*). Hän käytti englantia myös sanahakujen tukikielenä pyytäen käännöksiä sanoille, joiden suomenkielistä vastinetta ei muistanut. Novan puheessa esiintyi myös Anteroon verrattuna useammin englanninkielisiä affektiivisiä reaktioita (esimerkiksi *oh my god, oh wow* tai kirosanoja) – tunneilmaisujen tuottaminen onkin usein luontevampaa vahvemmallalla kielellä. Antero vaihtoi kielen kokonaan englantiin vain kaksi kertaa, kerran humoristisen sutkautusmaisen vastauksen muodossa ja kerran laululyriikkoja hyräillen. Hänen kohdallaan englannin kieli ilmeni merkittävämmiin suomen kieleen mukauteutissa pelislangi- ja lainasanoissa, kuten *mäppi* 'kartta', *shieldi* 'pelaajaa suojaava kilpi', *lowi* 'pelaaja, jonka elämänpisteet ovat matalalla' tai *slaidata* 'liukua'. Nova mainitsi haastattelussa, että kykeni ymmärtämään monet näistä lainasanoista englannin kielen taitonsa avulla ja tuottamaan niitä itsekin edistyneen kielitajunsa ansiosta.

Pelaaminen on vuorovaikutustilanteena hyvin multimodaalinen. Tilanne rakentuu moninaisten semioottisten resurssien varaan: läsnä on toisaalta fyysisen maailman kielellinen ja kehollinen vuorovaikutus mutta myös pelin interaktiivinen, audio-visuaalinen ja tilallinen ympäristö. Vuorovaikutustilanteen toiminta jatkuu koko ajan puheen tauoista huolimatta. Pelaaminen toimintana onkin tietyllä tavalla vuorovaikutusta jatkavaa myös silloin, kun kielellistä keskustelua ei ole käynnissä. Pelitilanteessa on myös tavallista, ettei kaikkiin puheenvuoroihin välttämättä tule vastausta, vaikka sitä muissa keskustelukonteksteissa odotettaisiin – vastaus on voinut tulla implisiittisesti esiin jo jostain peliympäristössä nähdystä, kuullusta tai tehdystä. Esimerkki aineistosta on Novan tuottama interrogatiivi *miten se mene alaspäin sillee* (.) *okei*, johon Antero ei kuitenkaan vastaa, sillä Nova on jo ratkaissut ongelman itse ja toiminta on päässyt etenemään. Antero on siis tehnyt tilanteen pohjalta tulkinnan, ettei vastausta tarvita.

Pelikontekstin asema on vuorovaikutuksen tulkinnassa hyvin merkittävä. Pelikeskustelu rakentuu luonnollisesti pelin etenemisen ympärille: vastaavanlaista

vuorovaikutusta ei voisi olla olemassa ilman peliä ja pelaamista. Toiminta ja vuorovaikutus tapahtuvat limittäin toisaalta reaali maailmassa, toisaalta pelin virtuaalisessa ympäristössä. Pelin tapahtumat toimivatkin useasti pohjana reaali maailman vuorovaikutukselle, mutta toisaalta reaali maailman vuorovaikutus vaikuttaa siihen, mitä pelissä tehdään ja miten sitä tulkitaan. Nämä kaksi kontekstia siis vaikuttavat toisiinsa dynaamisesti ja vievät vuorovaikutustilannetta eteenpäin.

Pelistä puhuttaessa puheenvuorot ja reaktiot tulkitaan suhteessa pelin kontekstiin. Deiktisten elementtien, kuten demonstratiivipronominien tai suuntaa ilmaisevien adverbien, käyttö ja tulkinta pohjautuu pelitilanteessa jaetulle ymmärrykselle ja pelikontekstille. Esimerkiksi Anteron tuottama neuvo *jos otat noi pommit kätee mikkä sul on tuolla nii sä voit semmosen heittää maahan niin se tuhoo noita rakennuksia* sisältää oletuksen, että toinenkin näkee ruudulla samat pommit ja rakennukset sekä tietää, että *tuolla* tarkoittaa pelaajan inventaariota. Myös esimerkiksi pelaajalle kohdistettu kehoitus katsoa taakseen tarkoittaisi lähtökohtaisesti virtuaalisen pelihahmon takana olevaa tilaa, ei reaali maailman fyysistä tilaa. Tämä on pelitilanteessa hyvin luontevasti rakentuva ilmiö mutta herättää kuitenkin pohdittavaa pelaajan kehollisuudesta ja toiminnasta suhteessa pelissä tapahtuvaan toimintaan ja pelihahmon ”kehoon”.

Pelikontekstin asema tilanteessa näkyy myös siinä, kuinka pelaajat usein puhuvat pelihahmostaan ”minuna” ja ikään kuin eläytyvät pelihahmon asemaan. Pelitilannetta seuraava osallistuja viittaa usein yhtäaikaaisesti sekä pelaajaan että pelihahmoon yksikön toisen persoonan pronomiinilla *sinä*, eikä hahmosta puhuta juuri ollenkaan etäyttäen yksikön kolmannessa persoonassa. Minuuden raja pelihahmon ja ruudun edessä istuvan ihmisen välillä onkin tietyllä tavalla häilyvä. Pelihahmosta tulee tilanteen ajaksi ikään kuin minän jatke, johon viitataan samalla tavoin kuin omaan fyysiseen minään mutta joka kuitenkin välillä erotetaan itsestä kauemmas. Tämä voi pohjautua siihen, että pelaaja itse toiminnallaan ohjaa hahmoa, jolloin pelaajan toiminta on yhtä hahmon toiminnan kanssa. Yhteys kuitenkin rikkoutuu, jos pelin ohjaamisessa on haasteita tai hahmo ei liiku niin kuin pelaaja haluaisi, jolloin yksikön kolmannen persoonan pronominin käyttö on luontevampaa. Pelihahmon rooliin eläytyminen näkyy aineistossani kielellisesti esimerkiksi siinä, miten pelaajat imitoivat aseiden ääniä, viittaavat hahmoon *minä*-pronomiinilla ja käyttävät yksikön ensimmäisen persoonan verbejä pelitoiminnasta puhuessaan. Myös tunneilmausreaktiot (*response cry*) ilmentävät virtuaaliseen ympäristöön eläytymistä ja ovat luonteeltaan tietynlaista esteettistä improvisaatiota (Aarsand & Aronsson, 2009, s. 1573).

Pelitilanteelle ominainen ilmiö on myös keskustelukontekstin vaihtelu pelin sisältä pelin ulkopuolelle (ks. Kuvio 2). Vuorovaikutus tapahtuu pelin sisällä, kun kommentoidaan ja suunnitellaan pelin toimintaa, viitataan pelin paikkoihin tai esineisiin ikään kuin läsnä olevina tai reagoidaan tapahtumiin (esim. *se on lowi se on lowi puske se (--), älä ny heitä sää tapat ittes sillä*). Tällöin yhteisen jaetun tilan muodostavat peli,

sen maailma ja tapahtumat. Toisinaan keskustelu ikään kuin irrottautuu pelin sisältä ja palaa takaisin fyysiseen ympäristöön – keskustelu tapahtuu pelaamisen metatasolla, kun puhutaan esimerkiksi näppäinkomennoista tai itse pelistä ja sen elementeistä (esim. *hiirellä paina sitä hiire oikeeta nii se zoomaa, Fortnite on mun lempi kauhupeli*). Pelin ulkopuolella saatetaan jutustella myös jotain aivan muuta, kuten kuulumisia tai muita mieleen tulevia asioita. Nämä kontekstit vaihtelevat sulavasti keskenään pelaamisen aikana, ja jaettu tilanne tekee keskustelusta silti ymmärrettävää ja helposti seurattavaa molemmille osapuolille.



KUVIO 2: Pelitilanteen keskustelukonteksti

Osallistujat olivat fyysisesti läsnä samassa tilassa, toisin kuin esimerkiksi verkon välityksellä pelatussa yhteispelissä, jolloin myös kehollisuus on läsnä vuorovaikutuksessa. Pelaajat eivät kuitenkaan käyttäneet kehollisia resursseja vuorovaikutuksessa kovinkaan runsaasti, sillä molempien katse ja kehon asento olivat suurimman osan ajasta kohdistuneet tietokoneeseen. Nova mainitsikin haastattelussa pelaamisen rajoittavan elekielen käyttöä, mikä aiheutti hänen mukaansa haasteita keskustelun edistämisessä. Hän totesi haastattelussa englannin kielen käytön olevan ratkaisu siihen, että pelaamiseen keskittyminen hankaloitti elekielen ja suomen kielen käyttöä (esimerkki 1).

#### Esimerkki 1.

Nova: So I could express what I wanted to say faster, there was no like, I couldn't use like the hand language or what, expression language... body language so that's why like the easiest way was to use another language (English).

Nova: Jotta olisin voinut ilmaista nopeammin sen mitä halusin sanoa, siinä ei ollut, en voinut käyttää käsikieltä tai siis mitä... ilmaisukieltä... kehonkieltä niin siksi helpoin tapa oli käyttää toista kieltä (englantia).

Puheenvuorot kohdistetaan toinen toiselle, vaikka se ei aina ilmenisikään esimerkiksi katsekontaktin suunnasta tai kehon asennosta. Yhteinen pelitilanne kuitenkin luo oletuksen, että keskustelua käydään osallistujien välillä, eikä tarvetta keholliselle kontaktille ole yhtä paljon kuin monissa muissa vuorovaikutustilanteissa. Toisinaan puheenvuoroon sisältyi asiaa ja viestiä tukevia ilmeitä, kuten esimerkiksi kulmakarvojen kohotus yllättymisen tai tajuamisen ilmaisujen rinnalla. Toisaalta kehollisuus on vuorovaikutustilanteessa keskeisessä roolissa siitä näkökulmasta, että pelin ohjaaminen ja sen pohjalta myös keskustelukontekstin rakentuminen vaativat fyysistä toimintaa, kuten näppäinten painamista, hiiren liikuttamista ja katseen kohdistamista. Niinpä pelikeskustelutilanteen edistäminen vaatii osallistujilta lähtökohtaisesti ei-viestinnällistä toimintaa eikä pelkästään verbaalista tai non-verbaalista viestintää.

Vain harvoissa kohdissa pelaajat kääntyivät puheen vastaanottajaa kohti. Esimerkissä (2) Nova esittää mielipiteensä toisesta suosimastaan pelistä, PlayerUnknown's Battlegroundsista (= PUBG) ja odottaa Anteron vastaavan jotain, minkä merkinä hän kääntyy tätä kohti.

## 2) Runescape (NOV = Nova, ANT = Antero)

```

01 NOV      se oli vähän samanlainen kun PUBG (1.3) mut mä en tiiä
02          miks PUBG on parempi.
          NOV      *katsoo Anteroa*
03 NOV      (2.3)
          NOV      *katsoo ruutua, vilkaisee Anteroa, katsoo takaisin ruutuun*
04 NOV      £ you don't agree hhh. he he £
          NOV      *vilkaisee Anteroa, katsoo takaisin ruutuun*
05 ANT      se on mu iha oma preferenssi että mä en (0.5) en välitä
06          niin paljo PUBG:sta (.) kyl mä oon sitä pelannu sitäki
07          aika- jonki verra
08 ANT      (3.4)
09 ANT      emmä muutenkaa [hirveesti pelaa]/battle royaleita/
10 NOV      [tsh tsh tsh tsh]
              ((imitoi miekan ääntä))
          NOV      *huitoo miekalla*

```

Epäsuoran kysymyksen *mut mä en tiiä miks PUBG on parempi* (r. 1-2) tuottamisen jälkeen Nova kääntää katseensa takaisin ruutuun, mutta hiljaisuuden vielä jatkuessa hän ottaa uudelleen katsekontaktin Anteroon kahteen kertaan, mikä merkitsee hiljaisuuden odotustenvastaisuutta. Nova esittää seuraavassa vuorossa toteamuksen *you don't agree* (r. 4), joka on tulkinta Anteron toiminnasta ja hiljaisuudesta erimielisyyden merkinä. Vuoro on siis myös todennäköisesti tarkoitettu implisiittiseksi kysymykseksi, jolla Nova kannustaa Anteroa jakamaan ajatuksiaan aiheesta. Antero reagoi

tähän vuoroon perustelemalla omaa mielipidettään, joka erii Novan mielipiteestä ja pelimieltymyksistä.

Kuten äskeisessä esimerkissä (2), katsetta ja kehon asentoa hyödynnetään kuitenkin lähinnä silloin, kun kyse on jostain pelin ulkopuolisesta asiasta tai itse pelitilanne on loppunut. Tällöin vuorovaikutus vaikuttaa noudattavan enemmän tavallisen keskustelutilanteen normeja ja käytänteitä. Myös pidempi hiljaisuus muuttuu merkittäväksi ja ongelmalliseksi, kun pelin toiminta ei vie tilannetta eteenpäin. Kun pelikonteksti on läsnä vuorovaikutuksessa, kehollisten resurssien käyttämättä jättäminen tai pidemmät hiljaisuudet ikään kuin kuuluvat asiaan, sillä huomio kohdistuu peliin. Näitä seikkoja ei silloin vaikuteta pitävän normien vastaisena tai outona.

Tauot ja pidemmät hiljaiset hetket ovat yleisiä tutkimuksen aineiston keskustelutilanteessa. Tilanne etenee ilman puhettakin pelin toiminnan ja pelaamisen muodossa, jolloin puhe on tilanteessa toissijaisessa asemassa ja kumpuaa lähinnä pelin tapahtumista. Vaikka ilman peliä tapahtuvassa tavallisessa keskustelutilanteessa tällaiset tauot voisivat olla epäodotustenmukaisia tai merkittäviä, pelitilanteessa puheen tauko ei välttämättä tarkoita keskustelutilanteen katkeamista. Tauon aikana saatetaan esimerkiksi suorittaa jotain puheenaiheena ollutta toimintaa, jolloin molempien huomio keskittyy pelin tapahtumien havainnoimiseen. Kun toiminta on suoritettu, keskustelun päälinjalle saatetaan palata pidemmänkin tauon jälkeen kommentoimaan tapahtunutta. Toinen osallistujista saattaa myös jättää vastaamatta johonkin vuoroon odottaen pelaajan seuraavaa tekoa ja sitä, reagoiko tämä jo toiminnallaan puheena olleeseen asiaan. Esimerkissä (2) Nova ei reagoi Anteron puheenvuoroon ja keskusteluun tulee tauko (r. 8), minkä jälkeen Antero jatkaa puhetta samasta aiheesta (r. 9). Vastauksen puuttuessa keskustelu päättyy ja pelin toiminta vie tilannetta eri jo suuntaan.

Aineiston keskustelussa onkin paljon puheenvuoroja, jotka ikään kuin jäävät ilmaan, ja toteamuksia, joihin ei aina vastata. Vastauksen puuttuminen voi olla merkki siitä, ettei siihen odoteta vastausta pelin toiminnallisessa kontekstissa, mutta toisaalta kyse voi olla myös siitä, että kysymys on jäänyt huomiotta. Tähän syinä voivat olla pelin vaatima keskittyminen ja yhtäaikainen toiminta. Pelaajat saattavat myös ikään kuin puhua itselleen, jolloin toisen vastausta ei välttämättä edes odoteta. Se on tapa kielentää omia havaintoja ja ajatuksia pelistä ja jakaa niitä toiselle. Useissa tapauksissa keskustelukumppani voi tilanteen ja halukkuutensa mukaan vastata tai olla vastamatta. Tutkimukseni pelitilanne ei olekaan välttämättä vastavuoroinen ja symmetrisesti rakentuva keskustelu, vaan vuorovaikutuksen tavoitteena on muodostaa merkityksiä pelistä ja jakaa siihen liittyviä ajatuksia.

## 5.2 Sanahaut

Selvästi suurin osa pelikeskustelun kohdista, joissa Novan tuottamat vuorot viittasivat kielelliseen ilmaisuun liittyviin haasteisiin tai ongelmiin, liittyivät sanastonhallinnan rajoitteisiin. Tällaisissa tilanteissa syntyi sanahakuja, joissa Nova kohdisti huomionsa tarvitsemaansa sanavarastostaan puuttuvaan kielenainekseen. Sanahakujen tavoitteena on ratkaista puuttuva elementti pysäyttämällä keskustelun päälinja hetkeksi ja elementin löydyttyä palata keskustelussa taas eteenpäin (Kuruhila ym. 2019, s. 14). Seuraavissa esimerkeissä on havaittavissa pelitilanteen keskustelujen sanahakuja, joista jokaisessa Nova toimii sanahaun käynnistäjänä. Monet sanahauista rakentuvat englannin kielen hyödyntämisen pohjalle, sillä se on pelaajille suomen lisäksi toinen yhteinen vahva kieli. Antero osallistuu useisiin sanahauista ja tarjoaa niihin ratkaisuja tilanteen vaatimalla tavalla.

Nova tukeutuu usein englannin kieleen hakiessaan suomenkielistä sanaa. Näissä tapauksissa sanahaku rakentuu suoran käännöksen pyytämisen ympärille. Koska Antero on aineistoni epäsymmetrisessä tilanteessa suomen kielen asiantuntija, Nova tukeutuu usein häneen käännössanojen etsimisessä. Tällainen käännössanahaku on havaittavissa esimerkissä (3), jossa Nova on aloittamassa ottelua ja laskeutumassa pelialueelle.

### 3) Safe suomeksi

```
NOV      *>> hahmo laskeutumassa liitovarjolla alueelle*
01 ANT   ja sit vaa pidät just tuplaveetä nii sä liu'ut eteenpäi
02       ja (.) sit vaa [koitat-]
03 NOV           [.hhh   ]okei venaa mä haluun jossai-
04 ANT   joku [missä o ase]
05 NOV           [safe::   ]
06 ANT   (0.4) sä halut (.) heti asees
07 NOV   (0.3) mikä oli safe suomeksi fvenaa m(h)ä en muist(h)a
08       .hhhε
09 ANT   [turvallinen]
10 NOV   [öö   ↑TURVA]llillinen↑ joo turvallisuus jes turvallinen
```

Tilanteen alkaessa pelaajat keskustelevat siitä, mikä olisi paras strategia heti pelin alussa. Nova pyrkii ilmaisemaan, että haluaisi mennä heti alussa jonnekin turvalliseen paikkaan tuottamalla vuoron *okei venaa mä haluun jossai-* (r. 3). Vuoro jää kesken, mistä voidaan päätellä, ettei sopivaa sanaa turvallisen paikan ilmaisemiseksi heti löydy. Antero reagoi keskeytyneeseen vuoroon ilmaisemalla oman tulkintansa sen jatkumisesta ja aloittamiseen sopivasta paikasta: *joku missä o ase* (r. 4). Päällekkäin tämän vuoron kanssa Nova tuottaa tauon jälkeen englanninkielisen ilmauksen *safe* (r. 5), mikä on

tulkittavissa sanahakuna. *safe*-sana ei ole sanahaun lopullinen ratkaisu, vaan Nova pyrkii vielä löytämään suomenkielisen käännöksen. Muunkieliset sanat ovatkin usein kakkoskielissä keskusteluissa sanahaun ratkaisujen sijaan keinoja löytää kohdekielellinen ratkaisuilmaus (Kurhila & Laakso, 2016, s. 232).

Antero kuitenkin jatkaa edelleen korostamalla mielestään tärkeää seikkaa pelin aloittamisessa tuottamalla vuoron *sä halut heti ase*en (r. 6) eikä ota kantaa *safe*-sanaan sanahaun ratkaisuna tai tarjoa sille suomennosta. Anteron suositusvuorot eivät ole reaktioita Novan sanahakuun, mikä ilmenee toteavasta ja itsevarmasta äänenpainosta ja siitä, että hän jatkaa ase<sup>n</sup> tarpeellisuuden korostamista myös *safe*-san<sup>n</sup> kuulemisen jälkeen. Nova jatkaa sanahakua keskeyttämällä keskustelun päälinjan, jotta voisi pyytää käännöstä *safe*-sanalle interrogatiivilla *mikä oli safe suomeksi vena*a mä en muista (r. 7). Vuoron suora kysymys ja *vena*a-sana ilmaisevat Anterolle, että sanahakuun toivotaan suomenkielistä ratkaisua ennen kuin keskustelun päälinja voi jatkua. Muistamisen ongelmiin vetoaminen voi olla keino suojella omia kasvoja ja viestittää, ettei ongelma johdu kielellisen kompetenssin rajallisuudesta. Antero reagoikin tähän tarjoamalla käännökseksi sanan *turvallinen* (s. 9), joka ratkaisee sanahaun. Novan reaktio *turvallinen joo turvallisuus jes turvallinen* (r. 10) ilmaisee, että hän hyväksyy käännöksen ja että sana olikin hänelle jo ennalta tuttu: korkea äänenvoimakkuus, *joo*-sana sekä samasta sanavartalosta johdettu *turvallisuus*-san<sup>n</sup> lausuminen korostavat, että kyse oli nimenomaan muistamisen ongelmasta.

Myös esimerkissä (4) Nova ratkaisee sanahaun tuottamalla englanninkielisen ilmauksen. Tilanteen alkaessa Nova on liikkumassa ulos eräästä rakennuksesta ja ihmettelee sitä, ettei vastapelaajia ei näy missään.

#### 4) Ne on scared of me

```

NOV      *liikkuu ulos rakennuksesta Tilted Towersissa*
01 NOV   täällä ei ees oo ihmisii tai (0.7) ne=on (1.8) scared of
02       £me(h) he he£
03 ANT   £todellakif
04 NOV   £hehehehehe .hhh£
05 ANT   (0.3) sä (.) olet niille suuri uhka
06 NOV   £ye(h)£ he he

```

Nova tuottaa ilmauksen *täällä ei ees oo ihmisii tai (0.7) ne on (1.8) scared of me* (r. 1-2). Hän hakee *scared of me* -ilmaisulle suomenkielistä vastinetta, mikä käy ilmi hieman pidemmästä tauosta ennen englanninkielistä ratkaisua. Nova kuitenkin ratkaisee sanahaun vaihtamalla kielen englantiin, sillä tietää Anteron ymmärtävän sitäkin. Kyseessä vaikuttaa kuitenkin olevan sanahakutilanne, sillä Nova käyttää alussa yksinomaan suomen kieltä ja ongelmailmauksen kohdalla pitää sanahakuun viittaavia taukoja. Antero ei reagoi kielen vaihtumiseen mitenkään vaan jatkaa keskustelun

päälinjalla suomeksi tuottaen ilmauksen *todellaki* (r. 3). Toisin kuin esimerkissä (3), englanninkielinen ilmaus on ratkaisu sanahakuun, eikä Nova koe tarvetta hakea suomenkielistä vastinetta. Kieliresurssien limittäinen käyttö toimii siis tässä tapauksessa yhteisesti hyväksyttynä ilmaisukeinona.

Tämän jälkeen Antero jatkaa tuottamalla ikään kuin muokatun toiston *scared of me* -ilmaisusta, mutta suomen kielellä ja hieman eri tavoin ilmaistuna, muodossa *sä olet niille suuri uhka* (r. 5). Vuoron ensisijainen tavoite on todennäköisesti jatkaa yhteistä vitsiä liioittelun keinoin. Sarkastinen Novan vaarallisuudesta vitsailu kertoo myös pelaajien läheisemmistä väleistä ja siitä, että heidän välillään toiselle vitsailu tai leikkimielinen kiusoittelu on sallittua. Nova vastaa vuoroon hyväksyvällä ilmauksella *yeh* (r. 6) ja naurahtamalla, mikä kertoo hänen ymmärtäneen Anteron vuoron humoristisen tarkoituksen. Anteron vuoro tarjoaa myös Novalle esimerkin siitä, kuinka samankaltaisen asian voisi esimerkiksi ilmaista suomeksi, vaikka sanahaku olikin jo tulut ratkaistuksi ennen sitä.

Toisinaan Nova pyrkii ratkaisemaan sanahaun myös suomen kielen keinoin, tässä tapauksessa esittämällä itse suomenkielisen arvauksen puuttuvasta sanasta. Pelkkä arvattu sana ei kuitenkaan ratkaise sanahakua, vaan siihen pyydetään vielä vahvistusta. Esimerkissä (5) Nova tarvitsee tukea sekä toiminnan että kielenkäytön tasolla, kun hän pyytää Anterolta neuvoa pelikartan avaamiseen.

## 5) Miten mä avaan ton mäpin

```
01 NOV      okei >↑mite=mä=avaan↑< ton öö mäpin tai [mikä se o]
           NOV                                *osoittaa karttaa ruudulla*
02 ANT                                           [ämmä      ]
03 NOV      ämmä okei mä oon täs okei (1.0) ja mm:: exit [(-- -)  ]
           NOV      *avaa kartan*
04 ANT                                           [sit vaa
05          ämmää vaa]
06 NOV      ah okei
07 ANT      tai sitte /exit/
```

Nova hyödyntää sekä kielellisiä että kehollisia keinoja neuvon pyytämiseen liittyvässä sanahaussa. Hän tuottaa ilmauksen *okei mite mä avaan ton öö mäpin tai mikä se o* (r. 1) ja osoittaa samaan aikaan tietokoneen ruudulla karttaa, jonka haluaa avata suuremmaksi. Hän hakee *kartta*-sanaa, mikä käy ilmi öö-partikkelin käytöstä ja *mäppi*-sanaa seuraavasta varmistavasta interrogatiivista. Kartan osoittaminen voi olla myös keino varmistaa, että Antero on tunnistanut sanahaun kohteena olevan tarkoitteen. Novan tuottama sana *mäppi* on yleisesti pelikeskusteluissa käytetty lainasana, jolla viitataan pelialueen karttaan: sanan käyttäjät eivät kuitenkaan välttämättä viittaisi samalla käsitteellä esimerkiksi tavalliseen maailmankarttaan tai karttasovellukseen.



Sanahaku ei saa Anterolta vastausreaktiota. Hän vaikuttaa hyväksyvän lainasanan sellaisenaan eikä koe tarvetta vahvistaa tai korjata käytettyä käsitettä. Niinpä keskustelu jatkuu päälinjallaan pysäytyksettä sanahaun aloittaneesta kysymyslauseesta huolimatta.

Reaktion tai korjauksen puute on todennäköisesti merkki Novalle, että hänen käyttämänsä käsite oli toimiva. Nova mainitsikin haastattelussaan (esimerkki 6) ettei osaa sanoa, tiesikö vai arvasiko hän *mäppi*-sanana, mutta sen muokkaaminen englannista suomeen oli joka tapauksessa hänelle luontevaa:

#### Esimerkki 6.

SP: And one time you also without hearing it from Antero first, you used the word *mäppi*, so did you know it from before? Like a map in a game. Or did you just guess what it could be?

S2: I don't know it just came naturally. Because they make sense to me, so I just say it.

SP: Ja kerran kuulematta sitä Anterolta ensin, käytit sanaa *mäppi*, oliko se sinulle tuttu etukäteen? Niin kuin kartta pelissä. Vai arvasitko vain, mikä se voisi olla?

S2: En tiedä, se vaan tuli luonnostaan. Koska ne käyvät minun mielestäni järkeen, niin vaan sanon sen.

Tämän kaltainen sanojen luova tuottaminen ja autonominen käännosten tuottaminen kertoo Novan edistyneestä kielitaidosta. Pelitilanteen aikana hän vaikutti muodostavan myös *zoomata*-sanana samanlaisen päättelyprosessin kautta. Suomen kielen kielitajunsa ansiosta hän kykenee päättelemään, kuinka *map*-sanasta on mahdollista muodostaa vastaava suomen kieleen mukautettu vierassana. Pelitilanteessa ei kuitenkaan eksplikoitu sitä, missä konteksteissa *mäppi*-sana yleensä suomenkielisessä puheessa voi esiintyä: slangisanamaisuutensa vuoksi se ei välttämättä sovi formaaleihin konteksteihin tai virallisiin tekstilajeihin, mutta ikätovereiden parissa käytävässä vapaa-muotoisessa keskustelussa ja etenkin pelivuorovaikutuksessa se voi kuulostaa jopa luontevammalta kuin *kartta*.

Toinen sanahaku, jonka kohteena olevan sanan merkitys on vain pelikontekstille ominainen, on havaittavissa esimerkissä (7). Taistelutilanteen jälkeen Nova suunnittelee seuraavaa peliliikettään ja ilmaisee, että hänen kannattaisi suunnata sulkeutuvan ympyrän alueelle.

## 7) Mis se öö ympyrä?

01 NOV juok[se ]  
NOV \*hahmo juoksee nopeammin\*  
02 ANT [↓noni↓]  
03 NOV okei nyt okei (0.2) öö:: mun >pitää mennä< mis se- (.) öö  
04 ympyrä? (0.4) circle?  
04 ANT alue  
05 NOV alue (.) joo

Tässä esimerkissä Nova osallistaa Anteron sanahakuun ja toivoo hänen tuottavan siihen ratkaisun. Nova tuottaa vuoron *okei nyt okei (0.2) öö:: mun pitää mennä sinne mis se- (.) öö ympyrä? (0.4) circle?* (r. 3–4), jossa sanahaku ilmenee öö-partikkelista, tauosta ja ratkaisuehdotusten nousevasta ja kysyvistä intonaatiosta. Tämä merkitsee myös, että Nova käsittelee tuottamia ratkaisuja ongelmallisena ja ne ovat pikemminkin keinoja sanahaun lopullisen ratkaisun löytämiseksi. Osuvimman vastineen löytäminen jää tässä esimerkissä ensikielisen ja peliä paremmin tuntevan Anteron tehtäväksi. Sanahaun tarkoituksena on löytää sana, jolla kuvata pelialueella olevaa pienenevää ympyrää, jonka sisällä on tarkoitus pyrkiä pysymään. Englanniksi tästä käytetään sanaa *circle*, minkä vuoksi Nova pyrkii hakemaan käännoistä *ympyrä*-sanan kautta. Myös pelin kartalla näkyvä alueen pyöreä muoto ohjaa kutsumaan aluetta ympyräksi, vaikka puhuja ei olisikaan käsitteestä tietoinen. Pelin multimodaalinen konteksti ohjaa näin sanojen luovaa tuottamista ja käännosten arvaamista. Antero ratkaisee sanahaun tarjoamalla suomenkielisessä pelikeskustelussa käytettävän käsitteen *alue*. Nova toistaa sanan ja sanahaku saa ratkaisun. Sanan toistaminen voi olla keino pyrkiä muistamaan tai omaksumaan se paremmin kokeillen itse sen käyttämistä.

Huomionarvoista on, ettei *circle*-sanan standardimuotoinen suomenkielinen käänno ole *alue* vaan pikemminkin nimenomaan *ympyrä*, jonka Nova tarjoaa yhtenä ratkaisuna sanahakuun. Fortnitessa *circle*-sanan osuvin käänno on kuitenkin juuri *alue*, minkä vuoksi Antero ei hyväksy alkuperäistä ratkaisuehdotusta – tämä on hyvä esimerkki pelin kontekstin vaikutuksesta sanavalinnoille ja niiden merkityksille. Muissa pelin ulkopuolisissa konteksteissa *alue*-sanan pitäminen *circle*-sanan käännoksenä voisi mahdollisesti aiheuttaa haasteita tai hämmennystä. *Alue*-sana on kuitenkin käytössä arjessa monissa eri yhteyksissä ja ehkä Novalle jo ennalta tuttu. Pelitilanne voikin laajentaa ymmärrystä sanan merkityksistä ja käyttöyhteyksistä.

Myös esimerkissä (8) Nova kokeilee sanan kääntämistä ensin itsenäisesti suomen kielen resurssien varassa mutta pyytää sen jälkeen myös eksplisiittisesti vahvistusta ratkaisulleen. Hän on laskeutumassa pelialueelle ja muuttaa yllättäen lentosuuntaa. Nova kommentoi omaa toimintaansa ja antaa ikään kuin selityksen suunnan vaihtamiselle.

## 8) Onks se mieli tai mielipide (SP = tutkija)

01 NOV \*>> laskeutumassa pelialueelle\*  
NOV \*muuttaa hahmon lentosuuntaa\*  
02 NOV ↑changed my mind. (0.7) vaihdoin mun mieli- (.) pide↑  
03 hhh. (0.3) onks se mieli tai mielipide.  
NOV \*kysyvä ilme kohti tutkijaa\*  
04 SP (0.7) mmm (0.9) mielipide?

Nova tuottaa toimintaansa selittävän vuoron *changed my mind* (r. 2). Vuoro ei saa vastausta, eikä sellaista todennäköisesti odotetakaan, sillä kyseessä selontekovuoro, jolla Nova selittää toiminnassa tapahtunutta muutosta. Tämä selontekovuoro ei itsessään kutsu reaktiota, mutta sitä seuraa pelistä irrottautuva ja kieleen keskittyvä hetki. Nova jatkaa tuottamalla vastaavan suomenkielisen ilmauksen *vaihdoin mun mieli- (.) pide* (r. 2). Sanavalinnan epävarmuus ja sanahaku ilmenevät *mielipide*-sanan keskeyttävästä tauosta. *Vaihtaa mielipidettä* on periaatteessa mahdollinen suomenkielinen käännös, mutta luontevampi ja idiomaattisempi ilmaus olisi *muuttaa mieltään*. *Vaihtaa*-verbin suora kääntäminen saattaakin aiheuttaa Novassa epäilyksiä siitä, voiko koko ilmauksen kääntää suoraan sanasta sanaan suomeksi. Mahdollisesti hän kykenee itse jo arvioimaan, kuulostaako ilmaus luonnolliselta vai ongelmalliselta. Nova jääkin pohtimaan *mieli-* ja *mielipide*-sanojen merkityseroja kyseisessä ilmauksessa ja kohdistaa tutkijalle interrogatiivin *onks se mieli tai mielipide* (r. 3) hakeakseen varmistusta sanavalinnalleen. Kielellisen interrogatiivin lisäksi hän tuottaa kysyvän ilmeen. Sanahaun ratkaisemiseksi tutkija ehdottaa sanaa *mielipide* mutta on hieman epävarma, kumpi sanoista sopisi paremmin *vaihtaa*-verbin kanssa.

Yhteenvetona voidaan sanoa, että pelitilanteen sanahauissa Nova tukeutui toiseen yhteiseen kieleen, englantiin, ja hyödynsi pelikontekstin multimodaalisuutta sanojen hakemisessa muun muassa tarkoitteita osoittavin elein. Hän käytti kielitajuaan käännössanojen arvaamisessa pyytäen tarpeen mukaan myös eksplisiittisesti tukea. Monet sanahaun kohteena olevista sanoista ovat yleisesti käytössä myös arjessa, vaikka saattavatkin pelikontekstissa saada hieman eri merkityksiä. Sanahaut ovatkin tapa oppia kieltä autenttisesti suhteessa käyttökontekstiin (Kurhila ym. 2019, s. 14), jolloin aineistoni sanojen hakemiseen vaikuttaa huomattavasti keskustelun pelikonteksti ja pelislangin piirteet. Vaikka monet sanoista eivät yleiskieleen välttämättä soipisikaan, pelislangisanojen tuntemus voi olla tärkeä osa informaaleja keskustelukonteksteja ja peliyhteisöihin sosiaalistumista.

### 5.3 Korjausaloitteet pelikeskustelussa

Aineistoni pelikeskustelussa esiintyy useampia puheen vastaanottamiseen, kuten ymmärtämiseen tai kuulemiseen liittyviä haasteita, joiden vuoksi keskustelun eteneminen vaikeutuu ja siihen tulee katkoksia. Koska tällaiset katkokset rikkovat keskustelun etenemisen periaatetta, niitä pyritään ratkaisemaan mahdollisimman tehokkaasti korjausten avulla (Kuruhila & Laakso, 2016, s. 226). Tutkimuksen osallistujista Nova koki useammin puheen vastaanottamiseen liittyviä ongelmia ja tuotti korjausaloitteita niiden ratkaisemiseksi. Antero reagoi useisiin niistä tuottamalla korjauksia, mutta aina korjausaloite ei saanut ratkaisua. Monet Anteron korjauksista hyödynsivät myös multimodaalisuutta ja toiminnallisia resursseja, mitä käsittelen tarkemmin luvussa 6.4.

Tarkastelen seuraavaksi pelikeskustelun esimerkkikohtia, joissa Nova tuottaa korjausaloitteita. Esimerkissä (9) korjausaloite ei saanut ollenkaan vastausvuoroa, mikä on mielenkiintoinen ja osin toistuvakin piirre tutkimukseni pelivuorovaikutustilanteessa. Tutkimuksen aineiston keskustelussa on yleistä, ettei kaikkiin vuoroihin välttämättä vastata ollenkaan. Yleensä ongelmavuoron tuottajan odotetaan reagoivan korjausaloitteeseen korjaavalla vuorolla ennen kuin osallistujat voivat edetä keskustelun päälinjalla (Haakana ym. 2016, s. 255), mutta esimerkissä (9) korjausvuoron puute ei estä keskustelun etenemistä. Esimerkissä (10) molemmat korjausaloitteet saavat tyypillisemään tapaan reaktioksi korjausvuoron.

Esimerkissä (9) pelitilanne on juuri alkanut. Osallistujat ovat vielä orientoituneet metatason suunnitteluun, ja Antero nostaakin esiin keskusteluun kysymyksen pelin kielivalinnasta. Sekvenssissä on havaittavissa avoin korjausaloite, jolla Nova hakee tukea kokonaisen vuoron kuulemisen tai ymmärtämisen ongelmaan.

#### 9) Kielenvaihto

01 ANT       ainii haluttiiks me vaihtaa se kieli tähännäi.  
02 NOV       (0.7) mm?  
      NOV       \*kääntää päätä S1 suuntaan, kohottaa kulmakarvoja\*  
03 SP       mä en tiiä onko sitä.  
04 ANT       siis vois [jopa olla että olis]  
05 NOV       [mut ei tä- eiks       ](0.5)  
              [eks    ]  
06 SP       [ei se] varmaa haittaa  
07 NOV       ei tarvii.  
08 ANT       [ei tarvi  
09 SP       [ei se haittaa] (0.6) jos puhutaa suomeks niin  
10 NOV       space [to jump]  
      NOV       \*hahmo hyppää bussista\*  
11 ANT       [noni    ]

Antero ehdottaa mahdollisuutta vaihtaa pelin kieli suomeen aikaisemman keskustelun perusteella, jonka muistamiseen viittaa vuoronalkuinen partikkeli *ainii* (r. 1). Lyhyen tauon jälkeen Nova tuottaa avoimen korjausaloitteen *mm?* (r. 2), joka viittaa koko aiemman vuoron ymmärtämisen tai kuulemisen ongelmaan. Korjausaloitteeseen liittyy myös kehollista ilmaisua, sillä Nova kääntää päätään Anteron suuntaan ja kohottaa kulmakarvojaan ongelman ilmaisun merkiksi pitäen kuitenkin katseen tietokoneen ruudussa. Avoimiin korjausaloitteisiin vastataan tyypillisesti koko vuoron toistolla tai sen muokatulla versiolla (Haakana ym. 2016, s. 260), mutta tässä tapauksessa Antero ei tuota ollenkaan toistovuoroa. Tämä voi johtua siitä, että vuoro oli alun perin kohdistettu tutkijalle, joka on ollut vastuussa aineistonkeruutilanteen suunnittelusta ja jolla saattaisi olla mielipide pelin kielivalintaan liittyen. Tutkija vastaakin Anteron kysymysvuoroon ilmaisemalla epävarmuutta siitä, onko Fortnitea ylipäätään mahdollista vaihtaa suomen kielelle (r. 3). Antero vastaa tähän vuorolla *siis vois jopa olla että olis*, jonka aikana Nova liittyy takaisin keskusteluun vuoroilla *mut ei tä- eiks* (0.5) *eks* (r. 5) ja *ei tarvi* (r. 7), mistä voidaan päätellä Novan ymmärtäneen keskustelun aiheen. Korjausaloite olikin siis todennäköisesti responssi heikosti kuultuun puheenvuoroon, ja jatkuneen keskustelukontekstin avulla Nova sai taas puheen päälinjan aiheesta kiinni.

Esimerkissä (10) korjausaloitteita on kolme, joista kaksi ovat kielellisiä ja yksi ei-kielellinen. Korjausaloitteet eivät liity aina kielellisiin haasteisiin, vaan nopeatempoisen toiminnan aiheuttamaan hämmennykseen. Otin kuitenkin esimerkin mukaan analyysiin, sillä sen avulla on mahdollista havainnollistaa ei-kielellistä korjausaloitetta ja toiminnan roolia keskustelutilanteen etenemisessä. Tilanteessa Nova on Tilted Towers -alueen laidalla ja etsii mahdollisuuksia taistella vastustajien kanssa. Antero huomaa pelinäkömän reunassa kulkuvälineenä pelissä käytettävän hamsteripallon (Kuva 2), jota ohjaa vastapelaaja. Pallo näkyy yhtä aikaa myös visuaalisen indikaattorin kautta valkoisena symbolina. Antero huomauttaa tästä Novalle varoittaakseen vihollispelaajasta, mutta pallo vilahtaa nopeasti ohi eikä Nova huomaa sitä.



KUVA 2: Ohi vilahtava pallo pelinäkömässä.

## 10) Siel menee pallo

01 NOV mä [kuulen- ]  
02 ANT [ai siel ] menee pallo.  
03 NOV miss::ä.  
04 ANT sun takanas  
NOV \*kääntyy ympäri\*  
05 NOV (1.3)  
06 NOV ai mun takanas.  
07 ANT joo siel=on pallo  
08 NOV aa (0.3)  
09 ANT si- [ny siellä ammutaa;]  
10 NOV [uu joku joku] joku  
NOV \*liikkuu kohti ampumisen ääniä\*  
11 ANT (0.6) joo (.) sielä

Nova reagoi Anteron tuottamaan vuoroon *ai siel menee pallo* (r. 2) kysymyssanakorjausaloitteella *missä* (r. 3). Kyseinen korjausaloite nostaa ongelmaksi edellisen vuoron paikkaa ilmaisevan adverbien *siel* (r. 2), sillä pallon sijainti on Novalle epäselvä: hän ei huomannut palloa tai visuaalisen indikaattorin symbolia, minkä vuoksi pallon olinpaikka vaatii varmistusta. Antero tuottaa paikkaa eksplikoivan ja ongelmailmausta laajentavan korjausvuoron *sun takanas* (r. 4), mihin Nova reagoikin kääntämällä pelihahmonsia katsomaan vastakkaiseen suuntaan. Pelihahmon liike on pääasiassa reaktio, jolla pyritään varustautumaan mahdollisen vastustajan kohtaamiseen, mutta se voidaan tulkita myös ei-kielellisenä ymmärrysehdokasvuorona, jolla pyritään osoittamaan tulkintaa pallon suunnasta.

Palloa ei kuitenkaan enää näy pelinäkyvässä, minkä vuoksi Nova tuottaa 1,3 sekunnin mittaisen tauon jälkeen *ai*-partikkelilla alkavan toistokorjausaloitteen *ai mun takanas* (r. 6), jolla hän pyrkii hakemaan varmistusta asialle. Anteron tuottama edellinen vuoro on ristiriidassa sen kanssa, ettei palloa enää näy kyseisessä suunnassa. Toisto korjausaloitteena voi liittyä esimerkiksi tutun sanan relevanssin ymmärtämiseen (Haakana ym. 2016, s. 269), kuten pallon sijainnin aiheuttaman hämmennyksen varmistamiseen. Toistokorjausaloitteisiin vastataan usein ongelmavuoroa laajentavalla selityksellä (Haakana ym. 2016, s. 268), kuten tässäkin tapauksessa: Antero reagoi toistoon vuorolla *joo siel on pallo* (r. 7), mikä vahvistaa Novan tulkinnan oikeasta suunnasta ja taakse katsomisesta. Korjausaloite saa täyden ratkaisun vasta, kun Nova havaitsee ampumisen ääniä kyseisestä suunnasta, ja vihollispelaajan olinpaikka varmistuu. Vasta tämä mahdollistaa mielekkään toiminnan jatkumisen. Niinpä korjausaloitteen ratkaisemiseen ei tässä tapauksessa vielä riitä pelkkä Anteron kielellinen korjausvuoro, vaan pelin multimodaalinen konteksti havainnollistaa Novalle konkreettisesti oikean paikan.

Keskustelukonteksti on korjausaloitteiden ratkaisemisessa keskeisessä asemassa. Esimerkissä (9) Nova pääsee takaisin keskustelun päälinjalle ilman korjausvuoroakin, mistä voi päätellä kontekstin antaman lisätiedon helpottaneen huonosti kuullun vuoron ymmärtämistä. Esimerkissä (10) ei-kielellinen ymmärrysehdokas, ympäri kääntyminen, on myös hyvä esimerkki multimodaalisista keskustelun resursseista ja niiden hyödyntämisestä myös ongelmavuorojen ratkaisemisessa. Korjausaloitteet voivatkin olla myös kehollisia ja ei-kielellisiä, mikä on tyypillistä etenkin epäsymmetrisille vuorovaikutustilanteille (Haakana ym. 2016, s. 287). Pelitilanteessa kehollisuus voidaan tosin tulkita myös pelihahmon ”kehollisuutena” ja liikkeenä, minkä vuoksi yksinomaan osallistujien kehollisuuteen viittaaminen ei sinänsä kuvaa parhaiten pelikontekstin multimodaalisia ilmaisuressursseja. Pelihahmon liike on yhtäaikaaisesti pelaajan toimintaa, vaikka ei näyttäydykään havainnoijalle samanlaisena.

## 5.4 Ei-kielelliset korjausvuorot: multimodaalisuus ja toiminta

Antero hyödynsi pelitilannetta ja keskustelua edistävissä korjauksissa muitakin kuin kielellisiä keinoja, etenkin pelikontekstin multimodaalisuutta ja toiminnallisuutta. Tällaiset keinot ovatkin ominaisia pelikeskustelulle, joka nojaa vahvasti pelin multimodaaliseen ja interaktiiviseen kontekstiin. Tämän vuoksi katsoin tarpeelliseksi käsitellä niitä omassa alaluvussaan. Ensimmäisessä esimerkissä (11) on havaittavissa monipuolisesti sekä korjausaloitteita, kielellisiä korjausvuoroja että ei-kielellisiä, multimodaalisia ja toiminnan kautta ohjaavia korjauksia.

### 11) Tilted Towers

```

01 NOV      oikeesti nyt mä haluan (0.2) tapell(h)a hhh.
02 ANT      ↓ nyt haluat tapella (.) [tässä nyt liikaa lootattu ja
03          nyt pitäs- pitäs saada jotain mayhe- mayhemiä tähännäin
04          nyt aikaseks ↓
05 NOV          [he he                      he he he
06          .hhh
07 ANT      (1.2)
08 ANT      onks siin /tiltedi/ siinä (.) alueella hhh.
09 ANT      (1.3)
10 ANT      semmonen [paikka      ]
11 NOV          [ ai:: (0.5]
12 ANT      kato ämmästä ämmästä
13 ANT      (1.4)
          NOV      *kääntää katseen karttaan ruudun yläreunaan*
          NOV      *avaa pelikartan m-näppäimestä*
14 ANT      joo

```

15 NOV mä mee [oo ei siis mun pitää juokse missä on se  
 16 ANT [joo juokse- juokse tuonne (.) juokse tonne  
 ANT +näyttää kartalta Tilted Towersin paikan+  
 17 NOV >oh yeyeyeyeyeye[yeye< .hhh nyt mä osaan (.) eli se oli]  
 18 ANT [pistä sinne vaik /markkeri/ sä voit ]  
 19 klikata sitä nii se pistää] /markkerin/ sinne  
 NOV \*kääntyy kohti Tilted Towersia\*  
 20 NOV näin päin (0.5)  
 21 NOV sori? (.)  
 22 NOV ↑aaa okei joojoojoo se on helpompi↑ (.) näin  
 NOV \*avaa kartan, laittaa merkinnän Tilted Towersin kohdalle\*  
 23 ANT noin ja sit paina ämmä  
 24 NOV jes kii::[tos::  
 25 ANT ja nyt voit kattoo että missä se-] (.)  
 26 ma- missä se näkyy tos kartalla

Esimerkissä (11) Nova on saanut kerättyä tarpeeksi aseita ja resursseja ja tuottaa naurahten ilmauksen *oikeesti nyt mä haluun (0.2) tapell(h)a hhh*. (r. 1). Nova on tapah- tumahetkellä pelialueella syrjäisessä ja hiljaisessa paikassa, jossa ei näy vastapelaajia, minkä vuoksi hän tahtois löytää mahdollisuuksia taisteluun. Antero tuottaa humo- ristisen ja kaiuttavan responssin *nyt haluut tapella (.) tässä nyt liikaa lootattu ja nyt pitä- pitäs saada jotain mayhe- mayhemii tähännäin* (r. 2–4), jonka tarkoituksena ilmaista ja vahvistaa Novan vuorosta tulkittua huumoria. Seuraavalla vuorolla hän reagoi No- van ensimmäiseen vuoroon tarjoamalla apua tosissaan: *onks siin tiltedi siinä alueella* (r. 8). Vuoro on vastaus Novan taisteluhalukkuuskommenttiin, mutta hieman epäsuo- ralla tavalla: Tilted Towers on suosittu paikka, jossa törmää lähes varmasti vastusta- jiin. Vuoron merkitys jää kuitenkin todennäköisesti ymmärtämättä, sillä pelaajat ovat episteemisesti epäsymmetrisessä asemassa, eikä Nova yhdistä *tiltedi*-lyhennettä Tilted Towersiin. Kysymyksen jälkeinen tauko (r. 9) ja vastauksen puuttuminen vaikuttaa- kin viestivän Anterolle, että ilmaus oli ongelmallinen, joten hän jatkaa laajentavalla lisäyksellä *semmonen paikka* (r. 10).

Vuoron ongelmallisuuden vahvistaa Novan korjausaloite *ai::* (r. 11). *Ai*-partik- keli voi viitata uuden tiedon vastaanottamiseen tai ymmärryksen ilmaisemiseen, mutta tässä vuorossa kyseessä on kuitenkin korjausaloite: Nova tuottaa *ai*-partikkelin venyttäen ja lausuu sen tasaisella äänenpainolla, mikä ilmaisee ymmärtämisen ongel- maa ja kutsuu Anteroa reagoimaan korjauksella. *Ai*-partikkeli esiintyy tyypillisesti ymmärrysehdokkaissa (ks. Haakana ym. 2016, s. 272), mutta Nova ei tuota tässä tul- kintaansa ilmaisevaa substantiivilauseketta. Tämä johtuu todennäköisesti siitä, että kyseessä on pikemminkin edellisen vuoron ymmärtämiseen kuin kuulemiseen liit- tyvä ongelma. Vuoro voisi jatkua esimerkiksi interrogatiivipronominilla *mikä*, jolloin kyseessä olisi kysymyssanakorjausaloite; vaikka kysymyssana puuttuukin, vuoro on silti tulkittavissa interrogatiiviseksi. Toisaalta korjausaloitevuoron sijoittuminen



*semmonen paikka* -vuoron perään viestittää Anterolle, että ongelmana on Tilted Tower-sin tarkoitteen vieraus. Myös *ai*-partikkelista, tauoista ja reagoivan vastauksen tai toiminnan puutteesta voi kuitenkin päätellä, että ongelmallisuus liittyy *tiltedi*-sanan tarkoitteeseen. Tämä onkin hyvin todennäköisesti pelaajalle vieras sana, sillä hän ei ollut pelannut Fortnitea aikaisemmin.

Novan tuottaman korjausaloitteen jälkeen Antero ei tuota kielellistä kuvausta Tilted Towersista vaan pyrkii toiminnan kautta osoittamaan oikean paikan. Tämä on todennäköisesti hänen mielestään tehokkain keino auttaa ongelman ratkaisussa ja ohjeen ymmärtämisessä, mikä on tärkeää pelin toiminnan edistämisen kannalta. Hän ohjeistaa Novaa avaamaan pelikartan direktiivillä *kato ämmästä* (r. 12), sillä m-näppäin avaa pelikartan suurikokoisempana näytölle (Kuva 3). Kun Nova on avannut kartan, hän ilmaisee ymmärtäneensä nyt, mihin suuntaan seuraavaksi pelissä kannattaa mennä: *oo ei siis mun pitää juokse sinne missä on se* (r. 15). Todennäköisesti paikan ja sen nimen näkeminen kartalla on helpottanut alkuperäisen ongelmavuoron tulkintaa.



KUVA 3: Tilted Towers ja pelaajan sijainti pelikartalla.

Antero jatkaa Novan ohjeistamista Tilted Towersiin tuottaen vuoron *joo juokse juokse tuonne* (.) *juokse tonne* (r. 16). Samanaikaisesti vuoron kanssa Antero osoittaa pelikartalta Tilted Towersin paikan. Niinpä korjaus *tiltedi*-sanan tarkoitteen avaamiseksi on yhtä aikaa sekä kielellinen että kehollinen. Karttakuvan avaamiseksi ja Tilted Towersin paikan näkymiseksi tarvittiin kuitenkin ensin Novan fyysistä toimintaa, m-näppäimen painamista. *Tiltedi*-sanan tarkoite oli näin havaittavissa pelikartan kuvasta ja sinne pääsemiseen vaadittava suunta pääteltävissä pelaajan omaa sijaintia kartalla

osoittavan symbolin perusteella. Niinpä ongelmavuoro saa korjauksen sekä kielellisten ja multimodaalisten resurssien että pelin toiminnan hyödyntämisen kautta.

Tilted Towersin sijainnin löytymisen jälkeen pelaajat jatkavat vielä samaan aiheeseen liittyvää keskustelua, jossa Antero neuvoa Novalle, kuinka kohdesijaintiin löytäminen on helpompaa merkitsemistyökalun avulla. Hän tuottaa instruktiivisen vuoron *pistä sinne vaik markkeri sä voit klikata sitä nii se pistää markkerin sinne* (r. 18–19), johon Nova ei heti kuitenkaan reagoi. Hän toimii edelliseen vuoroon nähden odotusten vastaisesti sulkemalla kartan ja kääntymällä pelissä kohti Tilted Towersin suuntaa asettamatta merkkiä. Pienen tauon jälkeen Nova kuitenkin tuottaa avoimen korjausaloitteen *sori?* (r. 20). Avoin korjausaloite, kuten anteeksipyyntö, kohdistuu koko edelliseen vuoroon ja voi merkitä kuulemisen tai ymmärtämisen ongelmaa (ks. Haakana ym. 2016, s. 258). Ennen kuin Antero ehtii tuottaa korjausvuoroa, Nova jatkaakin jo itse vuorolla *aaa okei joojoo se on helpompi (.) näin* (r. 22) ja asettaa merkinnän Tilted Towersin kohdalle. Näin hän ilmaisee sekä kielellisesti että ei-kielellisesti ymmärtäneensä ja hyväksyneensä neuvon. Ongelmavuoron vastaanottamiseen liittyvä ongelma ratkesi siis itsekseen, kun Nova ehti prosessoida asiaa hetken.

Toimintaan ja multimodaalisuuteen pohjautuvia korjauksen resursseja on havaittavissa myös esimerkissä (12), jossa Nova on edellisen esimerkin (11) keskustelun pohjalta juoksemassa kohti Tilted Towersia. Antero pyrkii ohjeistamaan Novalle, kuinka pelihahmolla voi myös liukua juoksemisen aikana, minkä avulla hän voisi tehdä pelissä etenemisestä nopeampaa ja näin ollen päästä esimerkiksi tulevaisuudessa paremmin vihollisia pakoon. Tämä onkin esimerkki Anteron tarjoamasta vapaaehtoisesta pelitoimintaan liittyvästä tuesta. Toiminnan tukea esiintyy aineistossa paljon, vaikkei se olekaan tämän tutkimuksen fokuksessa. Antero on omaksunut pelitilanteessa asiantuntijan roolin, minkä vuoksi hän tahtoo antaa Novalle vinkkejä ja edistää hänen pelikompetenssinsa kehittymistä.

## 12) Voit painaa kontrollii nii se slaidaa

01 ANT ja sitte ku tulee alamäkee nii voit painaa /kontrollii/  
02 nii se /slaidaa/ se alas  
03 NOV fiuhhh. ((vihellys))  
04 ANT ja se menee vähä [nopeemmi]  
05 NOV [.hhh ](0.8) ai mitä?  
06 ANT /kontrollia/ jos painat niin se /slaidaa/  
07 NOV ai contro-  
08 ANT joo tuola (0.2) pikkurilli alla  
ANT +näyttää control-näppäimen paikan+  
09 NOV okei ei s- ei en halua /slaidaa/ hhh. [hehehehehe  
10 ANT [£ hmh £  
11 NOV se meni hyvi

Antero tuottaa vuoron *ja sitte ku tulee alamäkee nii voit painaa /kontrollii/ nii se /slaidaa/ se alas* (r. 1–2) sekä lisäyksen *ja se menee vähä nopeemmi* (r. 4), joilla hän pyrkii auttamaan Novaa liikkumaan pelialueella nopeammin. Antero lausuu lainasanat *kontrollii* ja *slaidaa* suomen kielen äännejärjestelmän mukaisesti. Nova reagoi vuoroihin avoimella korjausaloitteella *ai mitä?* (r. 5). *Mitä* on yleisin muotoilu koko edelliseen vuoroon kohdistetulle korjausaloitteelle – tämän kaltaisiin avoimiin korjausaloitteisiin vastataan yleensä toistamalla edeltävä puheenvuoro joko samanlaisena tai muokattuna. (Haakana ym. 2016, s. 258–259.) Antero reagoikin korjausaloitteeseen toistamalla edeltävän vuoron parafrasimaisesti yksinkertaistettuna */kontrollia/ jos painat niin se /slaidaa/* (r. 6). Tällä tavoin hän myös asemoi itsensä kakkoskielisessä keskustelussa tukijan rooliin yksinkertaistaen vuoroaan reaktiona Novan ymmärtämisen haasteisiin.

Nova tuottaa vastauksena edeltävään vuoroon ymmärrysehdokaskorjausaloitteen *ai contro-* (r. 7), nostaen ongelmaksi Anteron käyttämän sanan *kontrolli*. Nova ilmaisee korjausaloitteella tulkinneensa *kontrolli*-sanana vastaavan tuntemaansa englanninkielistä sanaa *control*, jolla tarkoitetaan tiettyä tietokoneen näppäintä. Korjausaloite on toisaalta tyypiltään myös edellisen vuoron elementin toisto, jossa erona on vain englannin kielen äännejärjestelmän mukainen ääntämisasu. Sana *kontrolli* suomenkielisessä ääntöasussaan ei siis ollut välttämättä suoraan ymmärrettävissä *control*-näppäintä kuvaavaksi vastineeksi. Antero reagoi korjausaloitteeseen vahvistamalla ymmärrysehdokkaan sekä kielellisin että kehollisin ilmaisukeinoin: hän osoittaa *control*-näppäimen paikan näppäimistöllä ja tuottaa yhtäaikaaisesti vuoron *joo tuola (0.2) pikkurillin alla* (r. 8). Näppäimen osoittamisen lisäksi hän kuvaa sen paikkaa myös suhteessa Novan käden asentoon ja pikkusormeen. Tämä tarjoaa ratkaisun alkuperäiseen ongelmavuoroon, mikä on tulkittavissa myös Novan tuottamasta vuorosta *okei ei s- ei en halua /slaidaa/* (r. 9), jolla hän ilmaisee ymmärtävänsä asian vaikka ei muutakaan toimintaansa neuvon mukaiseksi.

## 5.5 Ase-sanan juurtumisen prosessi pitkittäistarkastelussa

*Ase*-sana nousi esiin pelikeskustelussa useita kertoja etenkin Anteron käyttämänä. Se onkin ammuntopelin kannalta hyvin keskeinen sana. *Fortnitessa* aseita ei anneta pelaajille valmiiksi, vaan ne täytyy itse löytää ympäristöstä pelin alettua, mikä tuottaa tarpeen niistä puhumiselle. Etenkin pelitilanteen alkupuolella on havaittavissa tilanteita, joissa Nova käsitteli *ase*-sanaa jollakin tavalla ongelmallisena. Myöhemmin Nova alkoi kuitenkin käyttää *ase*-sanaa myös itse. Tämän huomion perusteella voidaan tulkita, että *ase*-sanana oppimiseen tai etenkin sen uudelleen muistamiseen liittyi pelitilanteessa monia affordansseja, jotka edistivät *ase*-sanana juurtumisprosessia. Juurtumisella (*entrenchment*) tarkoitetaan Schmidin (2016a, s. 3–4) mukaan kielellisen

tiedon toistuvaa virkistämistä ja uudelleenorganisointia sosiaalisissa kommunikatiotilanteissa. Toistuva harjoittelu johtaa rutinoitumiseen ja automatisoitumiseen. Tärkeitä tekijöitä juurtumisprosessissa ovat hänen mukaansa muun muassa muisti, kielellisten yksiköiden kategorisointi ja imitaatio, jotka ovat havaittavissa myös seuraavien esimerkkien tilanteissa. Tutkimukseni pelitilanne onkin esimerkki sosiaalisesta vuorovaikutustilanteesta, jossa sanoja tarvitaan toiminnan kuvaamisen ja tuen pyytämisen resursseina.

Ensimmäisen pelin alkaessa Antero on antanut Novalle ohjeita pelin periaatteisiin ja näppäinkomentoihin liittyen. Battle Royale on genrenä Novalle tuttu, mikä ilmenee siitä, että hän kertoo sekä pelitilanteessa että haastattelussa pitävänsä PlayerUnknown's Battlegrounds -pelistä, joka on myös genreltään Battle Royale -peli. Nova ei ole kuitenkaan tottunut pelaamaan tietokoneen näppäimistöllä, minkä vuoksi näppäinkomentojen hallinta ja pelin ohjaaminen aiheuttivat hankaluuksia. Tämän vuoksi Anteron asiantuntijarooli korostuu etenkin pelin alkuvaiheessa. Esimerkissä (13) Nova on pelin alettua hypännyt lentävästä bussista ja laskeutuu pelialueelle. Antero antaa hänelle ennakoivan ohjeen, että heti laskeutumisen jälkeen kannattaa etsiä aseita.

### 13) Aseita

```
01 NOV    >> *pelin alku, hahmo laskeutumassa alueelle*
02 ANT    ja sitte (.) nytte koitat etti jostai itelles ase::ita
03 NOV    (1.0) ai seeta
04 ANT    aseet
05 NOV    (0.9) ase km(h)
          NOV          *nostaa kulmakarvoja*
```

Antero tuottaa ohjeistavan vuoron *ja sitte (.) nytte koitat etti jostai itelles ase:ita* (r. 2), johon Nova vastaa sekunnin mittaisen tauon jälkeen partikkeli alkuisella toistokorjausaloitteella *ai seeta* (r. 3). Väärinkuulemisen tai osittaisen kuulemisen aiheuttamia ongelmia pyritään usein ratkaisemaan toistoilla (Haakana ym. 2016, s. 268). Tässäkin tapauksessa kyseessä on puheen vastaanottamista häirinnyt väärinkuuleminen. Antero painottaa ja venyttää *aseita*-sanan toista tavua, minkä vuoksi Nova saattoi tulkita sen olevan sanan alku suomen kielelle tyypillisen sanapainon mukaisesti. Tällöin sanan alun /a/-äänne jäi huomaamatta. /e/-äänteen venytys ja /i/-äänteen kuulematta jääminen heijastuu myös siinä, että Nova ei toistovuorollaan äännä *aseita*-sanan loppupuolen /i/-äännettä, vaan toistaa sanan muokatussa muodossa *seeta*.

Tämän jälkeen Antero tuottaa korjausvuorona muokatun toiston *aseet* (r. 4). Muokkaus on myös oikea-aikaisen tuen keino: hän käyttää sanan monikon nominatiivimuotoa partitiivin sijaan mahdollisesti ajatellen, että se voi olla Novalle ymmärrettävämpi muoto. Antero siis vaikuttaa tulkitsevan ymmärtämisvaikeuden johtuvan kielitaidon rajoitteista, kun taas Novan korjausaloitteen perusteella ilmauksen

ongelmallisuus saattoi perustua sanan ääntämistapaan ja toisen tavun painotukseen. Anteron korjausvuoro ratkaisee ongelman, mikä ilmenee siitä, että Nova vastaa tois-  
tamalla *ase*-sanon perusmuodossa (r. 5). Vuoron aikana Nova myös nostaa kulmakarvo-  
vojaan ja tuhahtaa huvittuneesti: tämä voi olla keino korostaa, ettei sana ollut vieras,  
vaan ongelma johtui ääntämisen aiheuttamasta väärinkuulemisesta.

Hieman edellistä tilannetta myöhemmin Nova on laskeutunut pelialueelle ja  
liikkuu rakennusten joukossa ilman aseita. Antero on aikaisemmin maininnut, että  
aseita kannattaisi etsiä heti ensimmäisenä pelin aluetta. Hän on ennen esimerkin (14)  
sekvenssiä neuvonut Novalle, miten resurssiarkkuja voi löytää näytölle ilmestyvän  
visuaalisen indikaattorin avulla. Niinpä Nova on etsimässä aseita itselleen, mikä il-  
menee myös seuraavasta sanahausta.

#### 14) Guns suomeksi

```
01 NOV    öö (.) mikä on suomeks sanoa öö (.) guns
02 ANT    ase
03 NOV    ↑aa ase↑ (.) joo mä tarvitsen asee
          NOV    *nostaa kulmakarvoja*
```

Nova hakee *ase*-sanaa käänkösvastinetta pyytävällä interrogatiivilla *öö (.) mikä on suo-  
meks sanoa öö (.) guns* (r. 1). *Ase* onkin hyvin keskeinen ja tarpeellinen käsite pelin ete-  
nemisen ja siitä puhumisen kannalta. Antero tarjoaa vastaukseksi yksikön nominatii-  
vimuotoisen sanan *ase* (r. 2). Vuoro ratkaisee sanahaun ja Nova reagoi ilmaisulla *aa ase*  
(r. 3), jonka hän lausuu hieman ympäröivää puhetta korkeammalla äänellä. Ilmaisun  
kanssa yhtäaikaisesti hän nostaa kulmakarvojaan, mikä voidaan esimerkin (13) tapaan  
tulkita tajuamisen ilmaisuna. Korkea äänensävy ja kulmakarvojen kohotus voi mah-  
dollisesti olla tapa ilmaista, että hän muistaa kuulleen sanan aikaisemmin, mutta ei  
tässä tilanteessa muistanut sitä. Nova ei kuitenkaan eksplisiittisesti tai kielellisesti il-  
maise sanan olevan tuttu. Novan tuottama vuoro jatkuu ilmauksella *joo mä tarvitsen  
asee* (r. 3), jossa Nova ottaakin *ase*-sanon heti aktiivisesti käyttöönsä. Tämä vahvistaa  
tulkinnan siitä, että tarve *guns*-sanon käännökselle ja *ase*-sanon käytölle syntyi peliymp-  
päristön ja sen tapahtumien kautta; aseiden puuttuminen pelin alussa synnyttää tarpeen  
puhua niistä.

Pian edellisen aineistokatkelman jälkeen Nova vaikuttaa omaksuneen *ase*-sanon  
omaan aktiiviseen sanavarastoonsa. Tässä vaiheessa hänellä on jo kaksi pistoolia,  
mutta kumpikin niistä on aseiden luokituksessa heikoimpien joukossa. Novalla on siis  
todennäköisesti tarve löytää parempia aseita, eli muitakin kuin pistooleja, erilaisia  
taistelutilanteita varten. Esimerkissä (15) hän on menossa sisään rakennukseen ja il-  
maisee tarvetta aseelle.

## 15) Mä tarvitse as-

01 NOV mä tarvitse as- wait (1.5)° open °  
02 NOV (2.4)  
03 NOV valmis[taudun  
NOV \*avaa rakennuksen oven\*  
04 ANT [hei siino ase] siin [on ]  
05 NOV [oon] ihmiseksi (0.5) mä kuulee-  
06 NOV (2.0)  
NOV \*poimii pistoolit maasta\*  
07 NOV ööm:: [hm ]  
08 ANT [noin] nyt sul on kolmen pistooli (0.7) taktiikka

Nova aloittaa *ase*-sanana tuottamisen ilmaisussa *mä tarvitse as- wait* (r. 1), mutta sana jää kesken. On kuitenkin pääteltävissä, että hän tarkoittaa *ase*-sanaa, sillä päästyään rakennukseen sisälle hän menee kohti maassa olevia pistooleja ja poimii ne. Sana ei välttämättä jäänyt kesken kielellisten haasteiden vuoksi, vaan *wait*-ilmaus viittaa keskittymisen suuntautuvan puhumisen sijaan pelaamiseen. Tulkintaa siitä, että Nova tarkoitti *ase*-sanaa, tukee myös Anteron ilmaus *hei siino ase siin on* (r. 4), joka voidaan tulkita vastaukseksi ja avunannoksi suhteessa aikaisempaan aseiden tarpeen ilmaisuun. Niinpä *as*-alkuinen sana on todennäköisesti *ase*, mikä viittaisi siihen, että Nova on omaksunut sanan aktiiviseen käyttöönsä ja sanan juurtumisen prosessi on edistynyt.

Myös seuraavassa esimerkissä (16) Nova käyttää partitiivimuotoista *ase*-sanaa oma-aloitteisesti kielteisessä omistuseläimessä. Keskustelutilanteesta käynnistyy kuitenkin sanahaku, sillä Nova ilmaisee epävarmuutta *ase*-sanana merkityksestä ja ampuma-asetta tarkoittavan sanan suomenkielisestä käännöksestä, jolloin syntyy tarve englannin kieleen tukeutumiselle.

## 16) Mä haluun gun

NOV \*>> Tilted Towersissa, liikkuu rakennuksessa\*  
01 NOV wait mä oon in the best place (0.8) kosk- (0.7) mut  
02 mulla ei oo ↑asetta↑.  
03 ANT sul on pommeja.  
04 NOV mut siis mä haluun ööm (0.6) tsk (1.0) gun hhh. he he  
05 ANT haluat gun  
06 NOV yes  
07 ANT missä gun  
08 NOV hyvä:: like you know?(1.3)  
NOV \*avaa huoneen oven ja liikkuu kohti arkkua\*  
09 ANT siellä gun  
10 NOV °e(hh)e hehe hä°  
NOV \*avaa arkun\*

Esimerkin (16) alussa Nova on liikkumassa Tilted Towersissa, joka on Anteron puheenvuorojen perusteella yksi suosituimmista alueista kartalla. Antero on aikaisemmin kuvaillut sitä paikaksi, jossa on hänen sanojensa mukaan paljon ”mähinää” – se on siis hyvä paikka, jos tavoitteena on löytää toisia pelaajia ja päästä taistelemaan. Niinpä mahdollisesti tämän käsityksen perusteella Nova tuottaa vuoron *wait mä oon in the best place (0.8) kosk (0.7) mut mul ei oo asetta* (r. 1–2). Vuoro muuttuu alun innostuksen jälkeen huolen ilmaisuksi aseiden puuttumisen vuoksi. Tähän vastauksena Antero huomauttaa (r. 3), että Novalla on inventaariossaan kuitenkin pommeja (Kuva 4), tarkoituksenaan todennäköisesti löytää tilanteeseen positiivinen ja rohkaiseva näkökulma. Vaikka pommeilla on mahdollista taistella ja eliminoida vastustajia, ne eivät kuitenkaan ole taistelutilanteissa kovin tarkkoja tai tehokkaita ampuma-aseisiin verrattuna.



KUVA 4: Pelkkiä pommeja Novan inventaariossa.

Nova vastaa tuottamalla sanahakuvuoron *mut siis mä haluan ööm (0.6) tsk (1.0) gun hhh. he he* (r. 4). Sanahaku käy ilmi muun muassa epäröivästä ööm-partikkelista ja siitä, että ennen *gun*-sanan tuottamista Nova pitää noin 1.6 sekunnin tauon, jonka aikana hän naksauttaa kieltään ikään kuin turhautumisen merkiksi. *Gun*-käännössana ei siis ole vielä ratkaisu sanahaulle, sillä vaikka Nova tuntee jo *ase*-sanan, tässä kohtaa hän haluaisi eksplikoida tarkoittavansa ampuma-asetta pommien tai muiden vastaavien aseiden sijasta. Haastattelussa Nova mainitsikin muistavansa tämän keskustelun ja pyrkineensä silloin ilmaisemaan nimenomaan ampuma-asetta tai pysyä tarkoittavaa sanaa (esimerkit 17 ja 18).



### Esimerkki 17)

Nova: It was difficult to me to say to him that I want a gun, I didn't know how to say to him that no I don't want pommeja I want a gun.

Nova: Minusta oli vaikeaa sanoa hänelle, että haluan pyssyn, en tiennyt kuinka sanoa hänelle, että en halua pommeja vaan haluan pyssyn.

### Esimerkki 18)

Nova: For me kind of ase sounded like okay gun but it's not like these things that they use to kill someone. (--) So that's why saying it in English maybe sounded more specific for what I wanted.

Nova: Minusta ase kuulosti vähän niin kuin okei gun, mutta se ei ole niin kuin sellaiset jutut mitä käytetään jonkun tappamiseen. (--) Niin ehkä siksi sen sanominen englanniksi kuulosti tarkemmin siltä mitä halusin.

Englanninkielinen *gun*-sana viittaa Novan mukaan ampuma-aseeseen selkeämmin kuin suomen kielen sana *ase*, minkä vuoksi merkitysero on mahdollista tuoda esiin tarkemmin englannin kielen resurssien kautta. Anteron viittaus pommeihin aseista puhumisen jälkeen on todennäköisesti saanut Novassa aikaan tulkinnan, että pommi kuuluu semanttisesti *ase*-sanan alakäsitteeksi. Tämä ristiriita ilmaisun tarpeen ja sanojen merkitysten välillä vaikuttaa synnyttävän hämmennystä. Tuotettuaan sanahaun ratkaisemisen keinoksi englanninkielisen *gun*-sanan Nova naurahtaa ilmaisten humoristisuutta, jota kielten sekoittuminen ja *ase*-sanan tarkan merkityksen puuttuminen tuo vuoroon. Antero reagoi tähän vuoroon jatkaen vitsiä ilmaisuilla *haluat gun* (r. 5) ja *missä gun* (r. 7) eikä tarjoa sanahakuun ratkaisua kielellisin keinoin tai ota kantaa *pommi*- ja *ase*-sanojen merkityseroon.

Sanahaun ratkaisun puuttumisen vuoksi Novalle saattoi jäädä epävarmuus siitä, tuliko hän ymmärretyksi vai ei. Hän hakee varmistusta interrogatiivilla *hyvää like you know?* (r. 8), jonka tavoitteena on ilmaista Anterolle, että hän tarvitsisi hyvän ja käytännöllisen ampuma-aseen pommien sijasta. Tilanne ja sanahaku ratkeavat, kun Nova liikkuu rakennuksessa kohti arkkua, joka hyvin todennäköisesti sisältää ampuma-aseen, jolloin Antero jatkaa vitsiä *missä gun* -vuoroa (r. 7) mukailevalla ilmaisulla *siellä gun* (r. 9). Jaettuun peliympäristöön ja Novan liikkumasuuntaan pohjautuen hän siis viittaa arkkuun demonstratiivisella proadverbilla *siellä* (ks. VISK § 721–722). Kyseinen arkku todennäköisesti sisältää ampuma-aseita, mikä tarjoaa ratkaisun Novan alkupe- räiseen ongelmaan eli aseiden puuttumiseen. Vaikka sanahaku ei sinänsä saakaan kielellistä ratkaisua, sanahaun synnyttänyt ongelma kuitenkin ratkeaa ja toiminta pääsee jatkumaan sujuvasti.

*Ase*-sanan toistuminen pelitilanteen keskustelussa on voinut luoda hyvät edellytykset sanan juurtumiselle Novan sanavarastoon. Merkittävimmät kielellisen yksikön juurtumista edistävät tekijät ovat toisto ja harjoittelu, kun taas käytön puute voi johtaa



sen unohtumiseen ja heikentymiseen (Schmid, 2016b, s. 9). Nova kertoikin haastattelussa *ase*-sanan olleen tuttu esimerkiksi koulun historiantunneilta mutta päässeen ajan kuluessa ja käytön vähäisyyden vuoksi unohtumaan. Pelitilanne toimi siis kertauksena ja muistin virkistykseenä, mikä edisti sanan juurtumista. Nova käsitteli *ase*-sanaa muistin lisäksi imitoimalla sanaa Anteron vuoron jälkeen sekä kategorisoinnin keinoin pohtimalla sen suhdetta *pommi*- ja *gun*-sanankäytöksiin. Juurtumisprosessi olikin ilmeisen tehokas, sillä Nova ilmaisi haastattelussa kolme kuukautta pelitilanteen jälkeen muistavansa *ase*-sanankäytön edelleen ja uskovansa sen kuuluvan pysyvästi hänen aktiiviseen sanavarastoonsa (esimerkki 19):

#### Esimerkki 19.

Nova: (--) they (language skills) improved the fact that for example I do remember for sure I will always remember the word *ase*, I will never forget it, but what I realized is that how easy I can really like learn again like Finnish, like remember everything. It only takes like a short time and the only thing I need is to like really practice and speak it and maybe just like read something in Finnish so yea.

Nova: (--) ne (kielitaidot) edistyivät siten että esimerkiksi muistan varmasti, tulen aina muistamaan *ase*-sanankäytön, en tule koskaan unohtamaan sitä, mutta se mitä tajusin on että kuinka helposti voin oikeasti niinkun oppia uudestaan suomea, niinkun muistaa kaiken. Se vaatii vaan lyhyen ajan ja ainoa juttu on että minun täytyy oikeasti harjoitella ja puhua sitä ja ehkä vaan lukea jotain suomeksi eli joo.

Novan haastattelussa kertoma kokemus pelitilanteen vaikutuksesta kielitaidolle heijasteleekin kielellisen juurtumisen periaatteita: hän kertoo tajunneensa, kuinka kielitaito palautuu ja muisti virkistyy kieltä käyttämällä. Vaikka Nova mainitseekin haastattelussa, ettei koe oppineensa uutta lyhyen pelitilanteen aikana, tällainen kokemus voi kuitenkin olla hyvä itsetuntoa vahvistava ja kielenkäyttöön rohkaiseva tekijä.

## 6 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimukseni tarkoituksena oli selvittää, millaisia kielellisen tuen pyytämisen ja tarjoamisen keinoja S2-oppijan ja äidinkielenään suomea puhuvan pelikeskustelussa on ja millaisia kielenoppimisen mahdollisuuksia keskustelussa ilmenee. Keskeisiksi ilmiöiksi nousivat korjausilmiöt, tarkemmin ottaen sanahaut ja korjausaloitteet, sekä pelikeskustelun multimodaalinen ja toiminnalle perustuva konteksti. S2-oppija Nova tuotti korjausaloitteita vastauksena johonkin äidinkielen Anteron tuottaman ilmauksen ongelmaan, kun taas sanahaut syntyivät kielellisen ilmaisun tarpeesta tai omien resurssien rajallisuudesta. Pelitilanteen multimodaalinen ja interaktiivinen konteksti tarjosivat materiaalista oikea-aikaista tukea (ks. Strömmer, 2016) ja auttoivat sanahakujen ja korjausaloitteiden ratkaisemisessa. Sanahakuihin löydettiin ratkaisuja osoittamalla sanan tarkoitetta pelinäköymästä. Ongelmalliset ilmaukset saattoivat ratketa pelin kontekstin avulla, kun jatkuva toiminta ja uudet tapahtumat toimivat tukena ongelmavuorojen ymmärtämisessä. Toisinaan Antero ohjeisti Novaa myös toiminnan kautta, kun kielellisessä vuorossa oli hankalasti ratkaistavia ongelmia. Pelikontekstin tarjoama lisätieto voikin tukea kielenoppimista, sillä se antaa virikkeitä sanojen päättelemiselle kontekstista ja toiminnalliselle ongelmanratkaisulle.

Korjausjaksot liittyivät tietyllä tavalla kielelliseen asiantuntijuuteen ja keskustelukumppaneiden väliseen epäsymmetriaan, kuten esimerkiksi Liljan (2010) tutkimuksen tapauksessa. Toisaalta korjausaloitteet liittyivät usein sekä pelin toiminnan että kielen haasteisiin, jolloin myös pelitaidollinen epäsymmetria vaikutti osallistujien rooleihin. Fortnite-pelin tuntemus teki äidinkielisestä Anterosta asiantuntijan sekä kielenkäytön että toiminnan tukemisessa. Usein kielelliset ongelmavuorot liittyivätkin pelin toimintaan, jolloin niiden ratkaisemisessa tarvittiin sekä kielellistä että tiedollista tukea. Konteksti on kielen tulkinnassa keskeisessä roolissa (Garfinkel, 1967), minkä vuoksi pelitilanteen kielenkäytön oikea-aikaisessa tukemisessa tarvitaan myös pelin, siihen liittyvien kielellisten käytänteiden ja toimintakulttuurien tuntemusta, jotta kielenoppiminen voi olla tehokasta ja tilanteen kannalta luontevaa.

Kysymykset asiantuntijuudesta näkyivät myös sanahauissa: Nova kutsui tilanteessa kielellisesti ja tiedollisesti vahvemman Anteron mukaan sanahakujen ratkaisuprosesseihin. Toisaalta Novan oma kielitaju mahdollisti sen, että hän pystyi itse tuottamaan sanahakujen ratkaisemisessa auttavia ilmauksia. Myös jaettu englannin kielen taito auttoi, sillä monet sanahakujen ratkaisusta löytyivät englanninkielisen ilmauksen tuottamisen kautta. Sanojen merkityksen ymmärtäminen on edellytys keskustelun etenemiselle ja ymmärryksen ylläpitämiselle (Lilja 2010, s. 282–283), minkä vuoksi sanahakujen asema pelitilanteen kakkoskielisessä keskustelussa oli hyvin keskeinen. Pelitilanteessa sanojen merkityksen ymmärtäminen on ratkaisevan tärkeää itse pelitoiminnan onnistumiselle ja etenemiselle, mikä onkin tilanteen ensisijainen tarkoitus ja keskustelun rakentumisen pohja.

Fortniten pelielementit olivat yhteydessä keskustelun rakentumiseen ja puheenaiheisiin. Battle Royale- ja ammuntopelien genrepiirteet, jotka ovat Fortniten moninaisen genrevalikoiman keskiössä, vaikuttivat sekä ilmaisutarpeisiin että keskustelun rytmittymiseen. Ammuntopeleille tyypillisesti vuorovaikutuksessa oli kannattavaa suosia tehokkuutta ja ytimekkäitä ilmauksia esimerkiksi pitkien merkitysneuvotteluiden sijasta. Battle Royale -peleissä yleinen sulkeutuva alue herätti kysymyksiä *ympyrä-* ja *alue-*sanoista, ja pelialueen kartta nosti esiin lainasanan *mäppi*. Myös pelin ominaisuudet ja toiminnan mahdollisuudet muovasivat keskustelua. Se, että Fortnite-pelissä aseet täytyy etsiä itse maastosta, edellytti keskustelua aseiden etsimisestä, löytämisestä ja niiden laadusta sekä hämmennystä *ase-* ja *pommi-*sanojen eroista. Tämä mahdollisti myös *ase-*sanon juurtumisen pitkittäisen prosessin. Toisaalta pelin kilpailulliset elementit herättivät puhetta muiden pelaajien eliminoimisesta ja pohdintaa voittamisen kannalta parhaista strategioista. Kilpailu ja peliin liittyvät riskielementit herättivät myös tunteita, kuten turhautumista ja innostusta, mikä tuotti tarpeen harjoitella myös tunteiden ilmaisua ja sosioemotionaalisista aiheista keskustelemista kohdekielellä (ks. Thorne ym. 2009, s. 810).

Nova asemoi itsensä tilanteessa kielenoppijaksi, mikä kävi ilmi sanahakujen ja korjausaloitteiden kohdistamisesta äidinkielenään suomea puhuvalle Anterolle ja toisaalta myös minulle tutkijana. Nova pyysi useasti eksplisiittisesti apua esimerkiksi suomenkielisten käännösvastineiden hakemisessa. Antero hyväksyi keskustelussa kielellisen tukijan roolin, mikä näkyi hänen aktiivisuudestaan oikea-aikaisen tuen tarjoamisessa ja puheen mukauttamisessa vastaanottajalle helpommin ymmärrettäväksi. Antero tuotti toistoja ja yksinkertaistettuja vuoroja huomattessaan sen olevan tarpeen ja auttoi Novaa kielen vastaanottamiseen tai tuottamiseen liittyvien ongelmien ratkaisemisessa. Tukijan roolin hyväksyminen onkin tärkeä edellytys suomea toisena kielenä puhuvan keskustelukumppanin kielenoppimisen kannalta (Scotson, 2020, s. 83). Tuen tarjoaminen liittyi sekä pelin toiminnan jatkumiseen että vuorovaikutuksen edistämiseen, sillä usein kielelliseen ongelmaan keskittyminen katkaisi pelaamiseen

liittyvän toiminnan tai ainakin pelin immersion. Niinpä kieleen keskittyvä keskustelu oli usein pelin päälle tai ulkopuolelle rakentuva hetkellinen tilanne, josta pyrittiin palaamaan takaisin itse peliin.

Kakkoskielisen pelikeskustelun kielenoppimisen mahdollisuudet nousevatkin juuri ongelmailmauksista ja niitä ratkaisevista korjausjaksoista. Keskusteluja katkaisivat korjaukset keskittävät huomion pelaamisen sijasta itse kielenkäyttöön, minkä vuoksi niitä pyritään korjaamaan toiminnan jatkumisen mahdollistamiseksi. Sanahakujen ratkaisusanat ovat todennäköisesti S2-oppija Novalle uusia tai ainakin harvinaisempia. Niiden oppiminen sosiaalisessa vuorovaikutustilanteessa osana mielekästä kontekstia loi hyvät edellytykset sanan juurtumisprosessin etenemiselle. Korjausaloitteet kohdistavat huomion ongelmallisten ilmausten ratkaisemiseen heti niiden ilmenemisen jälkeen, minkä vuoksi kielenoppija voi välttää puheenaiheisiin liittyvää epä-tietoisuutta tai muuta hämmennystä keskustelun jatkuessa. Näin myös on helpompaa ymmärtää tulevat puheenvuorot ja ottaa mahdolliset oppimisen affordanssit vastaan.

Pelikeskustelun kaltainen informaali tai luokan ulkopuolella tapahtuva oppiminen on tärkeä resurssi koulutuksen näkökulmasta, sillä oppijoiden moninaisestiin haasteisiin ja lähtökohtiin on hyvin hankalaa löytää yhdenmukaisia ratkaisuja (Kurahila, Kotilainen & Kalliokoski, 2019, s. 8). Kansainvälisen liikkuvuuden lisääntyminen on lisännyt myös Suomen monikielisyyttä. Muun kuin suomen, ruotsin tai saamen kielen puhujien määrä Suomessa on kaksinkertaistunut 2010-luvun aikana (Pyykkö, 2017, s. 95). Niinpä tarve suomen kielen oppimiselle ja opetukselle on myös lisääntynyt. Formaali opetus ja sen tavoitteet voivat saada vahvistusta siitä, että oppijoilla on arjessaan vapaamuotoisia kontakteja opittavaan kieleen. Koska pelaaminen koetaan mielekkäänä tapana kehittää kielitaitoa (ks. Väisänen, 2018; Nikkarinen, 2019), sen mahdollisuuksia kannattaisi korostaa myös S2-opetuksen piirissä.

Tutkimusprosessin aikana syvensin tuntemustani sekä kielentutkimuksen että pelitutkimuksen teoreettisista viitekehyksistä. Valmista mallia tutkimukselliselle kehikolle ei ollut, joten tutustuin runsaasti erilaiseen kirjallisuuteen ja kokosin niiden avulla tähän tutkimukseen relevantin taustan. Niinpä tiedonhakutaitoni kehittyivät, ja opin paljon erilaisten teoreettisten viitekehysten ja käsitteiden välisistä suhteista. Myös metodiset taitoni kehittyivät: minulla ei ollut aikaisempaa kokemusta keskustelunanalyttisen tutkimuksen tekemisestä, mutta prosessin aikana koin saavuttavani hyvän ymmärryksen menetelmän periaatteista ja metodisista käytänteistä.

Oma tutkijapositioni asetti tiettyjä rajoitteita tutkimuksen toteuttamiselle. Koska osallistujat löytyivät omien verkostojeni kautta, olin tilanteessa läsnä yhtä aikaa tutkijana ja tuttavana. Niinpä osallistujat saattoivat kohdistaa puheenvuoroja minulle enemmän kuin keskustelunanalyttisessä tutkimuksessa yleensä, vaikka pyrinkin minimoimaan keskusteluun osallistumiseni. Kiinnitin myös huomiota analyysissä siihen, etten tulkitse osallistujien vuoroja liikaa suhteessa aikaisemmin tietämiini asioihin

osallistujista tai heidän historiastaan. Tuttuus ei välttämättä kuitenkaan tehnyt tilanteesta vähemmän autenttista vaan saattoi tuoda tiettyjä etuja – läsnäoloni ei aiheuttanut yhtä paljon jännitystä tai jäykkyyttä kuin täysin vieras ihminen olisi voinut aiheuttaa.

Aineiston laatuun liittyvät haasteet ovat toinen tutkimukseni rajoite. Ongelma kehollisten korjausaloitteiden tai -operaatioiden tarkastelussa on, etteivät ne aina näkyneet kameralle. Osallistujien kielelliset ilmaisut ja tilanteen havainnointi mahdollistivat tapahtuneen liikkeen yhdistämisen samanaikaiseen vuoroon. Olisi kuitenkin suotavaa, että jatkossa pelikeskustelua nauhoitettaisiin laajakulmaisemmalla kameralla tai useammasta eri suunnasta. Tämä rajoite ei ollut kuitenkaan oman tutkimukseni kannalta kriittinen tai aiheuttanut tulosten vääristymää, sillä osallistujien kehollinen ilmaisu oli melko vähäistä pelin vaatiman keskittymisen vuoksi.

Tietoisuus tutkimukseni aiheesta saattoi ohjata osallistujien ajatuksia käyttämänsä kieleen normaalia enemmän, mikä voi rajoittaa tilanteen luonnollisuutta. Aineistoni sisälsi kuitenkin pääasiassa keskustelua, jossa tutkimuskonteksti vaikutti unohtuvan ja osallistujat olivat syventyneet pelaamiseen, minkä vuoksi koen aineiston sopivan tutkimuskysymyksiin vastaamiseen. Tutkimukseen osallistuminen saattoi aiheuttaa myös hieman jännitystä, mikä vaikutti osaltaan hieman keskustelun sisältöihin. Pohjaan analyysini kuitenkin pääasiassa niihin aineiston kohtiin, jossa keskustelu oli mahdollisimman luontevaa. En ottanut syvempään keskusteluanalyysiin tarkasteluun esimerkiksi metatason keskustelua tutkimuksesta tai sen aihepiiristä, sillä se ei ole tyypillistä arjen pelitilanteille.

Tutkimukseni tuloksia on mahdollista soveltaa suomi toisena kielenä -opetukseen ja -oppimiseen, sillä vaikka kansainvälistä tutkimuksellista näyttöä viihdeellisten pelien hyödyistä kielenoppimisessa on jo olemassa melko paljon, konkreettisia keinoja sen soveltamiseen voidaan tarvita lisää. Tutkimukseni tarjoaa tietoa siitä, millainen kielenkäyttötilanne digitaalisen pelin pelaaminen S2-oppijalle on ja minkälaisia kieli-aidon ja vuorovaikutuksen osa-alueita se voi harjoittaa. Pelitilanteen mahdollisten vuorovaikutuspiirteiden tunnistaminen voi antaa sekä opettajille että oppijoille konkreettisia esimerkkejä ja auttaa suunnittelemaan tapoja hyödyntää pelaamista kielenoppimisprosesseissa. Toisaalta tutkimukseni toimii myös uuden alueen kartoittajana, sillä S2-oppiminen digitaalisten viihdepelien kautta on Suomessa vielä hyvin uusi tutkimusaihe. Toivon, että tutkimukseni osaltaan normalisoi videopelien asemaa informaalina kielenoppimistilanteena.

Suomen kielen oppimisen mahdollisuuksiin olisikin tarpeellista kohdistaa enemmän tutkimusta ottaen huomioon muunkielisissä konteksteissa tehtyjen tutkimusten paljastamat pelaamisen monet hyödyt kielenoppimiselle. Jatkotutkimusaiheita S2-pelaamiseen liittyen on tarjolla runsaasti, sillä aiheen kartoittaminen on vielä hyvin alkutekijöissään. Oman tutkimukseni pohjalta olisi olennaista tarkastella

jatkossa esimerkiksi symmetrisempää aineistoa, kuten kahden tai useamman suomea toisena kielenään puhuvan pelaajan pelivuorovaikutusta. Toisaalta olisi tärkeää tutkia myös tilannetta, jossa pelaajat olisivat taidollisesti samantasoisempia ja jossa S2-oppija olisi itselleen tutun ja mieluisan pelin asiantuntija. Jatkossa olisi tärkeää tarkastella myös moninpelitalanteita, joissa kaikki osallistujat olisivat aktiivisesti pelaajan roolissa. Olisi myös kiinnostavaa tutkia mahdollisuuksien mukaan paljon yhdessä pelaavia S2-oppijoita, joille suomi on pelivuorovaikutuksen lingua franca. Tällöin olisi mahdollista saada syvällisempää tietoa esimerkiksi kyseisen peliryhmän vakiintuneemmista kielellisistä käytänteistä ja keskustelustrategioista, jotka ovat uniikkeja nimenomaan digitaalisen yhdessä pelaamisen kontekstissa.

Pelitutkimuksen ja kielenoppimisen tutkimuksen yhteistyö voisi painottua jatkossa enemmän myös siihen, miten rakenteeltaan erilaiset pelit muodostavat juuri genrelleen ja elementeilleen tyypillisiä mahdollisuuksia kielenkäytölle ja -oppimiselle, etenkin suomen kielen kontekstissa (ks. Reinhardt, 2018). Toisaalta pelien ympärille liittyy paljon muutakin toimintaa, kuten sosiaalisen median yhteisöjä, jaettuja multimediaisisältöjä, striimauskulttuuria tai laajempia yhteiskunnallisia diskursseja ja puhetapoja, joiden merkitystä suomen kielen oppimiselle olisi mielenkiintoista tutkia. Myös virtuaalisen todellisuuden ja VR-pelien saavutettavuuden lisääntymisen vuoksi näissä ympäristöissä tapahtuva kakkoskielinen keskustelu ja toiminta voisi olla hedelmällinen kielenoppimisen ja tutkimustiedon lähde.

## LÄHTEET

- Aalto, E., S. Mustonen & K. Tukia 2009. Funktionaalisuus toisen kielen opetuksen lähtökohtana. *Virittäjä*, 113 (3), 402–423. <https://journal.fi/virittaja/article/view/4204>
- Aarsand, P. A. & Aronsson, K. (2009). Response cries and other gaming moves – Building intersubjectivity in gaming. *Journal of Pragmatics* 41 (2009), 1557-1575. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2007.05.014>
- Alanen, R. (2000). Vygotsky, Van Lier ja kielenoppiminen: Sosiokulttuurinen viitekehys kielellisen tietoisuuden ja vieraan kielen oppimisen tutkimuksessa. Teoksessa Kalaja, P. & L. Nieminen (toim.), *Kielikoulussa – kieli koulussa. AFinLAn vuosikirja 2000* (s. 95-120). Suomen soveltavan kielitieteen yhdistyksen julkaisuja no. 58. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistys AFinLA. <https://journal.fi/afinlavk/article/view/59844>
- Alastalo, M. & Åkerman, M. (2010). Asiantuntijahaastattelun analyysi: Faktojen jäljillä. Teoksessa J. Ruusuvaara & P. Nikander & M. Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi* (s. 372-392). Vastapaino.
- Arjoranta, J. (2022). Mitä pelit merkitsevät?. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka, & J. Stenros (toim.), *Pelit kulttuurina* (s. 311-323). Vastapaino.
- Bialystok, E. (2006). Effect of bilingualism and computer video game experience on the Simon task. *Canadian Journal of Experimental Psychology* 60 (1), 68–79. DOI:[10.1037/cjep2006008](https://doi.org/10.1037/cjep2006008)
- Callanan, M., Cervantes, C. & Loomis, M. (2011). Informal Learning. *WIREs Cognitive Science* 2 (6), 646-655. <https://doi.org/10.1002/wcs.143>
- Clark, V. L. P., & Creswell, J. W. (2008). *The Mixed Methods Reader*. SAGE Publications.
- Duff, P. A. & Talmy, S. (2011). Language socialization Approaches to second language acquisition. Teoksessa D. Atkinson (toim.), *Alternative approaches to second language acquisition* (s. 95–116). Taylor and Francis. DOI:[10.4324/9780203830932](https://doi.org/10.4324/9780203830932)
- Dressman, M. (2020). Introduction. Teoksessa M. Dressman & R. W. Sadler (toim.), *The Handbook of Informal Language Learning* (s. 1-12). Wiley-Blackwell. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/book/10.1002/9781119472384>
- Dufva, H., & Pietikäinen, S. (2009). Moni-ilmeinen monikielisyys. *Puhe ja kieli*, 29 (1), 1-14. <https://journal.fi/pk/article/view/4789>
- Ebadi, S. & Ahmadi, R. (2022). A Native Video Gamer’s Journey Toward Multi-literacy Development: A Narrative Inquiry. *Journal of Language, Identity & Education*, 1–14. <https://doi.org.ezproxy.jyu.fi/10.1080/15348458.2022.2029450>
- Epic Games (2017). *Fortnite* (v. 27.11) [Windows]. Epic Games & Gearbox Software.
- García, O., & Wei, L. (2014). *Translanguaging: Language, bilingualism and education*. Palgrave Macmillan.
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in Ethnomethodology*. Blackwell Publishers Inc.
- Garfinkel, H. & Sacks, H. (1970). On formal structures of practical actions. Teoksessa J. McKinney, & E. Tiryakian (toim.), *Theoretical Sociology* (s. 338-366). Appleton Century Crofts.
- Gunel, E., & Top, E. (2022). Effects of educational video games on English vocabulary learning and retention. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 5 (2), 333-350. <https://doi.org/10.46328/ijte.225>
- Godwin-Jones, R. (2004). Language in Action: From Webquests to Virtual Realities. *Language Learning & Technology*, 8 (3), 9–14. <http://dx.doi.org/10125/25246>
- Grönfors, S. (2022). *Game on – A fantasy-themed escape room as a learning environment for English as a foreign language*. [pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto]. Helda-julkaisuarkisto. <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/ac96720e-91a5-4e26-bb4f-fa4830a76867/content>
- Haakana, M. (2011). Mitä ja muut avoimet korjausaloitteet. *Virittäjä*, 115(1), 36-67. <https://journal.fi/virittaja/article/view/4034>
- Haakana, M., Kurhila, S., Lilja, N. & Savijärvi, M. (2016). Kuka, mitä, häh? Korjausaloitteet suomalaisessa arkikeskustelussa. *Virittäjä*, 120 (2), 255-292. <https://journal.fi/virittaja/article/view/51319>

- Harjunpää, K., Mondada, L., & Svinhufvud, K. (2019). Multimodaalinen litterointi keskusteluanalyysissa. *Puhe ja Kieli*, 39(3), 195-220. <http://hdl.handle.net/10138/315079>
- Harjunpää, K., Niemi, J. & Sorjonen, M.-L. (2020). Keskusteluanalyysi ja vuorovaikutuslingvistiikka. Teoksessa M. Luodonpää-Manni, M. Hamunen, R. Konstenius, M. Miestamo, U. Nikanne, & K. Sinnemäki (toim.), *Kielentutkimuksen menetelmiä I-IV* (s. 896-941). Finnish Literature Society. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv1qp9hgb.30>
- Heritage, J. (1996). *Harold Garfinkel ja etnometodologia* (suom. I. Arminen). Gaudeamus.
- Heritage, J. (2008). Conversation analysis as social theory. Teoksessa B. S. Turner (toim.), *The New Blackwell Companion to Social Theory* (s. 300-320). Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444304992.ch15>
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (2008). *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Gaudeamus.
- Iqbal, M. (10.1.2024). *Fortnite Usage and Revenue Statistics*. Business of Apps. Viitattu 15.3.2024. <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>
- Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational Researcher*, 33 (7), 14-26. <https://www.jstor.org/stable/3700093>
- Jones, K. (1982). *Simulations in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Kasper, G. & Wagner, J. (2011). A Conversation-analytic Approach to Second Language Acquisition. Teoksessa D. Atkinson. *Alternative Approaches to Second Language Acquisition: Vol. 1st ed* (s. 117-142). Routledge.
- Kinnunen, J., Tuomela, M., & Mäyrä, F. (2022). *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. (TRIM Research Reports 31). Tampereen yliopisto. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/144376>
- Knight, S. W. P., Marean, L. & Sykes, J. M (2020). Gaming and Informal Language Learning. Teoksessa M. Dressman & R. W. Sadler (toim.), *The Handbook of Informal Language Learning* (s. 101-115). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781119472384.ch7>
- Koskimaa, R., & Välisalo, T. (2022). Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka, & J. Stenros (Eds.), *Pelit kulttuurina* (s. 243-264). Vastapaino.
- Kotilainen, L., Kurhila, S. & Kalliokoski, J. (toim.) (2019). *Kielenoppiminen luokan ulkopuolella*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Kurhila, S., Kotilainen, L. & Kalliokoski, J., Lilja, N. & Piirainen-Marsh, A. (2019). Johdatus luokahuoneen ulkopuoliseen kielenoppimiseen. Teoksessa L. Kotilainen, S. Kurhila, J. Kalliokoski, N. Lilja & A. Piirainen-Marsh (toim.), *Kielenoppiminen luokan ulkopuolella* (s. 7-30). Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Kurhila, S. & Laakso, M. (2016). Puhumisen haasteet. Teoksessa M. Stevanovic, C. Lindholm, I. Arminen & C. Lindholm (toim.), *Keskusteluanalyysi: Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta* (s. 224-242). Vastapaino.
- Lee, W. (1979). *Language Teaching Games and Contests*. Oxford University Press.
- Lehtonen, T. (2019). Kieli osana työkalupakkia. Teoksessa L. Kotilainen, S. Kurhila, J. Kalliokoski, N. Lilja & A. Piirainen-Marsh (toim.), *Kielenoppiminen luokan ulkopuolella* (s. 328-352). Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Lehtonen, T. & Vaarala, H. (2015). Pelisilmää – pelaaminen osana kielenopetusta. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 6 (5). <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-lokakuu-2015/pelisilmaa-pelaaminen-osana-kielenopetusta>
- van Lier, L. (2004). *The ecology and semiotics of language learning: A sociocultural perspective*. Springer.
- Lilja, N. (2010). *Ongelmista oppimiseen. Toisen aloittamat korjausjaksot kakkoskielisessä keskustelussa* [väitöskirja, Jyväskylän yliopisto]. Jyväskylä Studies in Humanities 146. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-4116-1>
- Lilja, N., Eloranta, J., Piirainen-Marsh, A & Saario, J. (2014). Oppija arjen sankarina – Luokasta arjen vuorovaikutustilanteisiin ja takaisin. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 5(2). <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-huhtikuu-2014/oppija-arjen-sankarina-luokasta-arjen-vuorovaikutustilanteisiin-ja-takaisin>
- Lilja, N. & Piirainen-Marsh, A. (2019). Luokan ulkopuolisiin vuorovaikutustilanteisiin valmistautuminen prosessina. Teoksessa L. Kotilainen, S. Kurhila, J. Kalliokoski, N. Lilja & A.



- Piirainen-Marsh (toim.), *Kielenoppiminen luokan ulkopuolella* (s. 255-282). Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Lindholm, C., Stevanovic, M. & Peräkylä, A. (2016). Johdanto. Teoksessa M. Stevanovic, C. Lindholm, I. Arminen & C. Lindholm (toim.), *Keskusteluanalyysi: Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta* (s. 9-30). Vastapaino.
- Lintunen, P., Mutta, M. & Peltari, S. (2017). Profiling language learners in hybrid learning contexts: learners' perceptions. *EuroCALL Review*, 25 (1), 61-75.  
<https://doi.org/10.4995/eurocall.2017.7145>
- Litola, K. (2013). *Twitter ja tablettitietokone opiskelun välineinä suomi toisena kielenä - korkeakouluopetuksessa* [pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto]. JYX-julkaisuarkisto.  
<URN:NBN:fi:juu-201305291823.pdf>
- Luodonpää-Manni, M., Hamunen, M. & Konstenius, R. (2020). Tutkimuksen käytäntö. Teoksessa M. Luodonpää-Manni, M. Hamunen, R. Konstenius, M. Miestamo, U. Nikanne, & K. Sinnemäki (toim.), *Kielentutkimuksen menetelmiä I-IV* (s. 2-37). Finnish Literature Society
- Malone, T. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction. *Cognitive Science* (4), 333-369. [https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504\\_2](https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2)
- Mik-Meyer, N. (2020). Multimethod qualitative research. Teoksessa D. Silverman (toim.), *Qualitative research 5. painos* (s. 357-374). SAGE Publications.  
[https://www.researchgate.net/publication/348651286\\_Multimethod\\_qualitative\\_research](https://www.researchgate.net/publication/348651286_Multimethod_qualitative_research)
- Mondada, L. (2018). Multiple temporalities of language and body in interaction: Challenges for transcribing multimodality. *Research on Language and Social Interaction*, 51 (1), 85-106.  
<https://doi.org/10.1080/08351813.2018.1413878>
- Mustikkamäki, M. (2010). Pelilukutaidon lähteillä: Muutamia näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & O. Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010* (s. 99-109). <https://www.pelitutkimus.fi/aiemmat-vuosikirjat/vuosikirja-2010>
- Mutta, M., Lintunen, P. & Peltari, S. (2017). Kielitaito ja informaalin oppimisen kontekstit: kielten opiskelijoiden ja yhteiskuntatieteilijöiden käsityksiä kielitaidosta ja teknologian hyödyntämisestä oppimisen tukena. Teoksessa S. Latomaa, E. Luukka & N. Lilja (toim.), *Kielitietoisuus eriarvoistuvassa yhteiskunnassa – Language awareness in an increasingly unequal society* (s. 181-200). AFinLAn vuosikirja 2017. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistyksen julkaisuja n:o 75. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistys AFinLA.  
<https://journal.fi/afinlavk/article/view/60777>
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in culture*. SAGE.  
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/jyvaskyla-ebooks/detail.action?docID=448458>
- Nikander, P. (2010). Laadullisten aineistojen litterointi, kääntäminen ja validiteetti. Teoksessa Johanna Ruusuvoori & Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi* (s. 432-445). Vastapaino.
- Nikkarinen, E. (2019). *Video games as a source of extramural English: Finnish university students' perspective*. [pro gradu -tutkielma, Oulun yliopisto]. OuluREPO-julkaisuarkisto.  
<https://oulurepo.oulu.fi/bitstream/handle/10024/13049/nbnfioulu-201903071293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Opetushallitus (2019). *Jäämaa – ensipeli aikuisille suomen kielen oppijoille*.  
<https://www.oph.fi/fi/tilastot-ja-julkaisut/julkaisut/jaamaa-ensipeli-aikuisille-suomen-kielen-oppijoille>
- Paananen, J. (2019). *Yhteisymmärryksen rakentaminen monikulttuurisilla lääkärin vastaanotoilla*. *Annales Universitatis Turkuensis C* 465. University of Turku. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7557-0>
- Peake, J., & Reynolds, A. (2020). "There's a sniper on that hill!": Gaming in English as a Global Language Environment. *Angles* (11). <http://journals.openedition.org/angles/3237>
- Peltari, S., Jakonen, T. & Veivo, O. (2023). Digitaalisuus suullisen kielitaidon ja vuorovaikutuksen opetuksessa. Teoksessa P. Lintunen, S. Mäkinen & V. Eirola (toim.), *Sujuvuutta kielitaitoon: näkökulmia kielen opetukseen* (s. 29-38). <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9474-8>

- Peskett, J. (30.3.2023). New Data Reveals Fortnite's Most Popular Game Mode: BR vs Zero Build. Viitattu 15.3.2024. <https://fortnitetracker.com/article/2127/new-data-reveals-fornites-most-popular-game-mode-br-vs-zero-build>
- Pietilä, P., & Lintunen, P. (2014). Kielen oppiminen ja opettaminen. Teoksessa P. Pietilä ja P. Lintunen (toim.), *Kuinka kieltä opitaan: opas vieraan kielen opettajalle ja opiskelijalle* (s. 11-25). Gaudeamus.
- Piirainen-Marsh, A. (2010). Bilingual practices and the social organisation of video gaming activities. *Journal of Pragmatics*, 42 (11), 3012-3030. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2010.04.020>
- Piirainen-Marsh, A. & Tainio L. (2009). Collaborative Game-play as a Site for Participation and Situated Learning of a Second Language. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 53 (2), 167-183. <https://doi.org/10.1080/00313830902757584>
- Pyykkö, R. (2017). *Monikielisyys vahvuudeksi. Selvitys Suomen kielivaroituksen tilasta ja tasosta*. Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Rantanen, V. (2011). Ekapeli-Maahanmuuttaja lasten lukemaan oppimisen tukena. *NMI Bulletin* (1) 2011, 26-32. <https://bulletin.nmi.fi/2011/01/03/ekapeli-maahanmuuttaja-lasten-lukemaan-oppimisen-tukena/>
- Ratilainen, A. (2019). *Peli uuden kielen oppimisen tukena. Tapaustutkimus perusopetukseen valmistavasta opetuksesta*. [pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto]. Helda-julkaisuarkisto. <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/fd3b15d1-4d84-4d6a-8218-654a5caed706/content>
- Reinhardt, J. (2018). *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice*. Palgrave Mcmillan.
- Reinhardt, J. & Sykes, J. (2014). Guest editor commentary. *Language Learning & Technology*, 18(2), 2-8. <http://dx.doi.org/10.125/44362>
- Robinson, J. D. (2014). What "What?" tells us about how conversationalists manage intersubjectivity. - *Research on Language and Social Interaction* (47), 109-129. <https://doi.org/10.1080/08351813.2014.900214>
- Rusk, F. & Ståhl, M. (2020). A CA perspective on kills and deaths in Counter-Strike: Global Offensive video game play. *Social Interaction - Video-Based Studies of Human Sociality*, 3(2). DOI: [10.7146/si.v3i2.117066](https://doi.org/10.7146/si.v3i2.117066)
- Ruuska, K., & Suni, M. (2022). Omaa paikkaa etsimässä: edistyneisyys suomea toisena kielenään puhuvien kokemana. Teoksessa L. Aarikka, K. Priiki, & I. Ivaska (toim.), *Soveltavan kielitieteilijän sormenjälkiä etsimässä : kielen rakenteet ja niiden käyttäjät Kirsti Siitosen tutkimuksellisinä kiintopisteinä* (pp. 19-39). Suomen soveltavan kielitieteen yhdistys AFinLA. <https://doi.org/10.30660/afinla.111374>
- Ruusuvuori, J. (2010) Litteroijan muistilista. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander & M. Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi* (s. 424-431). Vastapaino.
- Räsänen, E. (2024). Language Learners' Historical Bodies Directing their Agency in the Digital Wilds. *Journal of Language, Identity and Education, Early online*. <https://doi.org/10.1080/15348458.2023.2300974>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Savijärvi, M. (2019). Yhdessä oppiminen teatteriharjoituksissa - fokuksessa sanahaut. Teoksessa L. Kotilainen, S. Kurhila, J. Kalliokoski, N. Lilja & A. Piirainen-Marsh (toim.), *Kielenoppiminen luokan ulkopuolella* ( s. 88-113). Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Schegloff, E. (2000). When "others" initiate repair. - *Applied Linguistics* 21 (2), 205-243. DOI:[10.1093/applin/21.2.205](https://doi.org/10.1093/applin/21.2.205)
- Schmid, H.-J. (2016a). Introduction. Teoksessa H. J. Schmid (toim.), *Entrenchment and the Psychology of Language Learning: How We Reorganize and Adapt Linguistic Knowledge* (s. 3-5). De Gruyter.
- Schmid, H.-J. (2016b). A Framework for Understanding Linguistic Entrenchment and Its Psychological Foundations. Teoksessa H. J. Schmid (toim.), *Entrenchment and the Psychology of Language Learning: How We Reorganize and Adapt Linguistic Knowledge* (s. 9-35). De Gruyter.
- Scotson, M. (2020). *Korkeakoulutetut kotoutujat suomen kielen käyttäjinä: Toimijuus, tunteet ja käsitykset*. [väitöskirja, Jyväskylän yliopisto]. JYX-julkaisuarkisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8259-1>

- Siitonen, M. (2022). Vuorovaikutus pelaajayhteisöissä. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka, & J. Stenros (toim.), *Pelit kulttuurina* (s. 111-128). Vastapaino.
- Spratt, C., Walker, R. & Robinson, B. (2004). *Mixed Research Methods. The PREST training resources*. Commonwealth of Learning.
- Strömmer, M. (2016). Material scaffolding. Supporting the comprehension of migrant cleaners at work. *European Journal of Applied Linguistics* 4, 239–275. <https://doi.org/10.1515/eu-jal-2015-0039>
- Sundqvist, P. and Sylvén, L. K. (2016). *Extramural English in Teaching and Learning: From Theory and Research to Practice*. London: Palgrave Macmillan. DOI:[10.1057/978-1-137-46048-6](https://doi.org/10.1057/978-1-137-46048-6)
- Sykes, J., Oskoz, A., & Thorne, S. L. (2008). Web 2.0, Synthetic Immersive Environments, and Mobile Resources for Language Education. *CALICO Journal*, 25 (3), 528–546.
- Sykes, J. M., & Reinhardt, J. (2013). *Language at play: Digital games in second and foreign language teaching and learning*. Pearson Education, Inc.
- Tanskanen, S-K. (2019). Miten ja missä englantia opitaan luokan ulkopuolella? Teoksessa L. Kotilainen, S. Kurhila, J. Kalliokoski, N. Lilja & A. Piirainen-Marsh (toim.), *Kielenoppiminen luokan ulkopuolella* (s. 307-327). Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Thorne, S.L., Black, R.W., and Sykes, J. (2009). Second language use, socialization, and learning in internet communities and online games. *Modern Language Journal* (93), 802–821.
- Tuomi, J., & Sarajarvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (Uudistettu laitos)*. Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta = TENK (2023). Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisu 2/2023. - [https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje\\_2023.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf)
- Törmänen, S. (2021). *Aikuiset S2-lukutaito-oppijat digitaalisten tekstien äärellä* [pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto]. JYX-julkaisuarkisto. [URN:NBN:fi:ju-202106183889.pdf](https://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-202106183889.pdf)
- Vatanen, A. (2016). Keskusteluanalyttinen tutkimusprosessi. Teoksessa M. Stevanovic, C. Lindholm, I. Arminen & C. Lindholm (toim.), *Keskusteluanalyysi: Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta* (s. 313-330). Vastapaino.
- VISK = *Iso suomen kielioppi* (2004). Hakulinen, A., Vilkuna, M., Korhonen, R., Koivisto, V., Heinonen, T. R. ja Alho, I. (toim.). Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Verkkoversio. Viitattu 15.5.2024. <http://scripta.kotus.fi/visk>
- Väisänen, A.-P. (2018). *Learning English through video games: Finnish learners' experiences* [pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto]. JYX-julkaisuarkisto. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/57392/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-201803221813.pdf>
- Välisalo, T., & Koskimaa, R. (2022). Pelit ja transmediaalisuus. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka, & J. Stenros (Eds.), *Pelit kulttuurina* (s. 177-196). Vastapaino.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wagner, J. (2015). Designing for Language Learning in the Wild: Creating social infrastructures for second language learning. Teoksessa T. Cadierno, & S. W. Eskildsen (toim.), *Usage-Based Perspectives on Second Language Learning* (s. 75-101). De Gruyter Mouton.
- Wood, D., Bruner, J. & Ross, G. (1976) The role of tutoring in problem solving. - *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 17, 89–100. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>.
- Yim, B., Lepp, A., Dowdell, B. & Barkley, J. E. (2023). The gamer identity scale: A measure of self concept as a video gamer. - *Computers in Human Behaviour*, (138). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107476>
- Yudintseva, A. (2015). Game-Enhanced Second Language Vocabulary Acquisition Strategies: A Systematic Review. *Open Journal of Social Sciences* 3, 101-109. doi: 10.4236/jss.2015.310015

## LIITTEET

### LIITE 1: MULTIMODAALISET LITTEROINTIMERKIT

Harjunpään, Mondadan ja Svinhufvudin (2019, s. 940–941) käyttämiä merkintöjä mu-  
kaillen.

#### Sävelkulku ja sävelkorkeus

Prosodisen kokonaisuuden lopussa:

.	laskeva sävelkulku
;	lievästi laskeva sävelkulku
,	tasainen sävelkulku
?	nouseva sävelkulku

Prosodisen kokonaisuuden sisällä tai alussa:

↑	seuraava tavu sanottu ympäröivää puhetta korkeammalta
↑ ↑	jakso nuolien sisällä sanottu ympäröivää puhetta korkeammalta
↓	seuraava tavu sanottu ympäröivää puhetta matalammalta
↓ ↓	jakso nuolien sanottu lausuttu ympäröivää puhetta matalammalta

#### Muita puheen tuottopiirteitä

◦ ◦	ympäröivää puhetta vaimeammin sanottu jakso
JOO	ympäröivää puhetta äänekkäämmin sanottu jakso
> <	ympäröivää puhetta nopeammin sanottu jakso
< >	ympäröivää puhetta hitaammin sanottu jakso
heti	äänteen painotus
e::i	äänteen venytys
@ @	äänen laadun muutos

#### Hengitys ja nauru

.hhh	sisäänhengitys
hhh.	uloshengitys
.joo	sana lausuttu sisäänhengittäen
he he	naurua
e(h)i	uloshengitystä sanan sisällä, useimmiten kyseessä nauraen sanottu jakso
£ £	hymyillen sanottu jakso

#### Päällekkäisyydet ja tauot

[	päällekkäispuhunnan alku
---	--------------------------

- ] päällekkäispuhunnan loppu
- (.) mikrotauco (alle 0.2 sekuntia)
- (0.4) mikrotauco pidempi tauco sekunnin kymmenesosina
- = kaksi puhunnosta liittyy toisiinsa tauotta

#### Muita merkintöjä

- jo- sana jää kesken
- (onko) epäselvästi kuultu jakso
- (-) sana, josta ei ole saatu selvää
- (---) pitempi jakso, josta ei ole saatu selvää
- (( )) litteroijan muita kommentteja ja selityksiä tilanteesta
- /---/ vieraskielinen sana tai lainasana lausuttu suomenkielisen ääntämyksen mukaisesti

## LIITE 2: HAASTATTELURUNKO

### Taustatietoa

1. Kerro omista kielitaidoistasi.
  - a. Mitä kieliä yleensä käytät arjessasi?
  - b. Missä ja miten olet oppinut suomen kieltä?
2. Kerro itsestäsi videopelien pelaajana.
  - a. Millainen suhde sinulla on videopeleihin?
  - b. Millaisia pelejä pelaat mieluiten?
  - c. Jos pelaat muiden kanssa, mitä kieltä/kieliä yleensä käytätte?
  - d. Oliko *Fortnite* sinulle tuttu peli ennen tutkimusta?
  - e. Olitko ennen tutkimusta pelannut videopelejä suomeksi?

### Pelitalanne

3. Mitä muistikuvia sinulla on pelitilanteesta? Miltä tuntui pelata suomeksi toisen osallistujan kanssa? Päälimmäisiä muistoja ja ajatuksia?
  - a. Oliko helppoa tai haastavaa sanoa, mitä halusit?
  - b. Saitko toisesta osallistujasta tukea kielen käytössä?
  - c. Jos muistat, millaista Anteron kielenkäyttö oli ymmärtämisen näkökulmasta?
4. Antero käytti paljon englannista lainattuja sanoja (slaidata, shieldi, mäppi...). Oletko ennen törmännyt tällaisiin sanoihin suomenkielisissä pelikeskusteluissa, ja miten ymmärsit niitä?
5. **Ase-sanan juurtumiseen liittyvät kysymykset**
  - a. Muistatko vielä, mikä on gun suomeksi?
  - b. Oliko *ase*-sana sinulle tuttu ennen tutkimusta?
  - c. Ase-sanan käyttö vaikutti muuttuvan helpommaksi pelitilanteen edettyä. Muistatko, koitko itse oppineesi tämän sanan pelitilanteen aikana?

### Yleistä

6. Miten kuvailisit kielitaitosi kehittymistä pelitilanteen aikana? Huomasitko kehitystä?
7. Mitä mieltä olet suomenkielisestä videopelien pelaamisesta kielenoppimisen keinona?
8. Millainen tilanne pelaaminen oli toisen kielen käyttämisen näkökulmasta? Esim. tukiko / hankaloittiko toiminta kielenkäyttöä?
9. Millaisissa tilanteissa tuntui helpommalta käyttää esim. englannin kieltä?