

DIREKTIIVISYYS VIDEOPELAAJIEN KOMMUNIKAATI- OSSA

Ville Kuusisto
Pro Gradu -tutkielma
Suomen kieli
Kieli- ja viestintätieteiden lai-
tos
Jyväskylän yliopisto
Kevät 2024

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä Ville Kuusisto	
Työn nimi Direktiivisyys videopelaajien kommunikaatiossa	
Oppiaine Suomen kieli	Työn laji Pro Gradu -tutkielma
Aika Huhtikuu 2024	Sivumäärä 43+liitteet
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tutkielmassani tarkastelen videopelaajien välistä kommunikaatiota ja siinä ilmeneviä direktiivejä, eli millä keinoin pelaajat ohjaavat joukkueensa toimintaa yhteistä pelin asettamaa tavoitetta kohti. Videopelaaminen on yleistynyt harrastus, johon kuuluu vahvasti osana peliin liittyvä vuorovaikutus. Tästä huolimatta suomen kielen direktiivitutkimuksen näkökulmasta tutkimus on jäänyt vähäiseksi, ja pyrin tässä tutkielmassani täyttämään tätä tutkimusaukkoa. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Millä kielellisillä ja ei-kielellisillä keinoilla pelaajat ohjaavat omaa toimintaansa kohti pelattavan pelin määrittelemää tavoitetta? 2) Millaisia eroavaisuuksia pelaajien kommunikaatiossa on havaittavissa videopeligenren vaihtuessa? 3) Millaisia funktioita pelaajien käyttämät direktiivit pyrkivät toteuttamaan? <p>Aineistonani on noin kahden tunnin edestä nauhoitettua videomateriaalia, jossa viisihenkinen ryhmä pelaavat <i>Don't Starve Together</i> sekä <i>League of Legends</i> -pelejä tietokoneella kukin omassa tilassaan. Pääasiallisena kommunikaation kanavana toimii erillinen keskustelusovellus Discord.</p> <p>Tutkimustulosten perusteella kilpailuhenkisemmässä <i>League of Legends</i>issä kommunikaatio on täsmällisempää ja käskemäisempää verrattuna <i>Don't Starve Together</i>iin, joka vuorostaan suosii enemmän kysymysten ja ehdotusten kautta direktiivistä toimintaa. <i>League of Legends</i>in direktiivit ovat funktioiltaan usein kieltoja, kun taas <i>Don't Starve Together</i>issa funktiot ovat usein varoituksia tai ohjaavia käskyjä. Multimodaalista viestintää käytetään vain <i>League of Legends</i>issä, jonka sisäänrakennettu hälytysäänijärjestelmä toimii direktiivisen vuorovaikutuksen täydentäjänä.</p>	
Asiasanat Direktiivit, videopelit, suomen kieli, kommunikaatio, keskusteluanalyysi	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

Sisällysluettelo

1	JOHDANTO	1
1.1	Tutkimuksen tausta, tutkimuskysymykset ja -tavoite.....	1
1.2	Aikaisempi tutkimus	2
2	TEORIA.....	5
2.1	Vuorovaikutuksen vaihtokauppa.....	5
2.2	Funktio.....	7
2.3	Direktiivin muoto.....	9
3	AINEISTO.....	12
3.1	Tutkimukseen osallistujat ja tutkimuseetiikka	12
3.2	Tutkimuksen aineisto, toteutus sekä tutkimusmenetelmä	13
3.3	Aineiston videopelit.....	14
3.3.1	League of Legends.....	14
3.3.2	Don´t Starve Together.....	17
3.3.3	Pelien vertailua	18
4	ANALYYSI	20
4.1	Imperatiivi.....	20
4.2	Deklaratiivi ja interrogatiivi direktiiveinä.....	25
4.3	Multimodaalisuus direktiivin täydentäjänä.....	30
5	YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄ	37
	LÄHTEET	41
	LITTEROINTIMERKIT.....	42

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen tausta, tutkimuskysymykset ja -tavoite

Nykypäivänä videopelaaminen on osana monia kotitalouksia, erityisesti nuorempien ihmisten keskuudessa. Viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana videopelikulttuuri on yleistynyt monimuotoiseksi ja -kansalliseksi viihteen muodoksi, joista jokaiselle tuntuu löytyvän jotakin tavallisen viihdekäyttäjän kautta ammattuurheilijaan asti.

Kilpailuhenkiseen joukkueurheiluun kuuluu osaksi myös ohjeistus monessa muodossa, sillä pitäähän joukkuelaisten koordinoida omaa toimintaansa mahdollisimman sulavaksi. Vaikka videopelejä on mahdollista pelata yksinkin, sosiaalinen vuorovaikutus on merkittävässä osassa useita videopelejä peligenrestä riippumatta. Videopelimaailmat luovat täysin omanlaisensa ympäristön, jossa kielelliset keinot ja kulttuurit muotoutuvat pelimaailman luoman kontekstin ympärille. Tarve erilaisille kommunikaation muodoille siis on, kun useat pelaajat pyrkivät yhdessä kohti yhteistä tavoitetta - eli useimmiten vastustajapelaajien tai virtuaalivastustajien voittamista. Näiden kielellisten keinojen tarkastelu ja analysointi antaisi ajankohtaista tietoa sellaisista kielenkäytön muodoista, joita ei välttämättä olisi mahdollista havaita missään muualla.

Lukuisat eri videopeligenret vaativat erilaisia taitoja pelaajiltaan: joissain peleissä korostuvat pelaajien ongelmaratkaisukyvyt, kun taas toisessa taktinen hahmottaminen sekä refleksit ovat suuremmissa osassa (Mangeloja 2020:91–92). On siis syytä olettaa, että erilaiset videopelit vaativat pelaajiltaan myös erilaisia kommunikaation keinoja halutun tavoitteen saavuttamiseksi. Tämän hypoteesin näkökulmasta suomen kielen tutkimus on vähäistä. Tutkimusongelmani muotoutuu tämän tieteellisen näkökulman tiedon puutteen ympärille, ja pyrinikin tässä pro gradu -tutkielmassani täyttämään tieteellistä tutkimusaukkoa. Tutkimuskysymykseni ovat siis seuraavat:

1. Millä kielellisillä ja ei-kielellisillä keinoilla pelaajat ohjaavat omaa toimintaansa kohti pelattavan pelin määrittelemää tavoitetta?
2. Millaisia eroavaisuuksia pelaajien kommunikaatiossa on havaittavissa videopeligenren vaihtuessa?
3. Millaisia funktioita pelaajien käyttämät direktiivit pyrkivät toteuttamaan?

Tutkimukseni teoreettisen ja metodologisen lähestymistavan pohjana käytän keskusteluanalyysistä ja pragmatiikasta tuttuja toimintamalleja. Kyseiset metodit sopivat luontevasti tutkimusnäkökulmaani, sillä tutkimustavoitteeni keskittyy nimenomaan videopelaajien kommunikaation sekä käytännössä tapahtuvan (videopeli)toiminnan vuoropuheluun. Tutkimuksen kontekstin ollessa rajattu tutkittavien videopelien raamien mukaan, konteksti säilyy tapahtumatilanteesta riippumatta hyvin tiiviinä, mikä mahdollistaa pragmaattisen näkökulman hyödyntämisen tutkimuksessa.

Suomalaisessa kielentutkimuksessa direktiivien tarkastelu videopelikontekstissa on toistaiseksi jäänyt vähemmälle huomiolle. Tämän tutkimuksen tavoitteena on täydentää tätä tutkimusaukkoa ja siten toimia mahdollisesti liikkeellepanevana voimana tuleville aiheen tutkimuksille. Ottaen myös huomioon, miten e-urheilun suosio on alati nousevassa kilpaurheilumuodossa myös täyspäiväisellä ammattitasolla, uskon pelaajataitojen lisäksi ammattipelaajien tarvitsevan myös vuorovaikutustaitoja edetäkseen urallaan. Tutkimukseni on täten toimiva myös direktiiviseen pelivuorovaikutukseen esimerkkinä osoittaakseen, miten ja millä keinoilla vuorovaikutus on toimivaa, mikä omalta osin edesauttaa kehittämään e-urheiluun liittyvää vuorovaikutuksellista näkökulmaa.

1.2 Aikaisempi tutkimus

Friedrik Ruskin tutkimusryhmän tutkimuskohteena on e-urheilun kommunikaatiota ja siinä käytettäviä keinoja ilmoittaa videopelaajan omia visuaalisia havaintoja sanallisesti muille joukkueovereilleen. Vuonna 2023 julkaistu artikkeli vertailee kilpailullisen ensimmäisen persoonan ammutapelin *Counter-Strike:Global Offensiven (CS:GO)* vuorovaikutusta sotilasoperaatioihin, joissa molemmissa on yhteistä paineen alla käytetyt lyhyet lausahdukset, *calloutit*, joiden avulla joukkue koordinoi omia havaintojaan muille. Näiden lyhyiden lausahdusten avulla videopelaajat pystyvät jakamaan kollektiivista informaatiota muille, mikä mahdollistaa yksilöä rakentamaan yksityiskohdasta tilannekuvaa, jonka pohjalta hän voi tehdä parhaan mahdollisen päätöksen tilanteen voittamiseksi. Onnistuneen *calloutin* kriteerinä on kaksi asiaa: ensinnäkin viestin on mentävä perille (eli kommunikaatio ei saa katketa esim. teknisistä syistä) ja toiseksi vastaanottajan on oltava tietoinen siitä, mitä kyseinen *callout* tarkoittaa. Tässä

tapauksessa käytetyt *calloutit* ovat *CS:GO*:ssa ilmeneviä tapahtumia tai lokaatioita. Pelaajan on siis osattava yhdistää oma termi- ja karttatietoisuutensa joukkuelaisten antamaan *calloutiin*, jotta hänen on mahdollista toimia ja asemoitua mahdollisimman tehokkaasti.

Videopelaajien ja -pelaamisen kielenkäytön tarkasteluun on lähestytty myös korpustutkimuksen näkökulmasta. Esimerkiksi Christopher Gledhill (2019) tarkastelee artikkelissaan videopelaajien ja videopeliihkeisten englanninkielisten tekstien kirjoittajien sanavalintoja videopeliartikkeleissa koskien yleisiä ohjeistuksia (eng. *tutorial*) sekä läpipelua (eng. *walkthrough*). Gledhillin systeemifunktionaalisen tarkastelun aineistona toimii n. 700 000 yksikön korpusaineisto, jonka keskiössä ovat japanilaisten roolipelien läpipelutekstit sekä tappelupelien ohjeistustekstit. Nämä ohjeistavat ja viihteelliset tekstit osoittavat kirjoittajien – jotka ovat vallitsevan kontekstin asiantuntijoita – käyttävän yhteneviä lauserakenteita sekä rekisteriä, joka on videopelaajayhteisölle tuttua, mutta ominaista.

Sanojen merkitystä ja käyttöä tutkivat myös Carola Álvares-Bolado ja Inmaculada Álvares de Mon tutkiessaan espanjan kielen leksikkoa *CiberPaís* -lehdessä julkaistusta videopeliarvioista artikkelissaan *Videogames: A Lexical Approach* (2019). Tutkimuksen vuosilta 1998–2008 kerättyä korpusaineistoa tarkasteltiin neosemanttisesta näkökulmasta, eli tarkastelun kohteena olivat uusien sanojen muodostuminen sekä merkitysten muuttuminen. Tulokset osoittivat englannin kielen vaikuttavan espanjan kielisen sanan merkitykseen ja muodostumiseen. Suoria lainauksia englannin kielen sanastosta ei juurikaan löytynyt, vaan kielenkäyttäjät ennemminkin kääntävät englanninkielisen sanan espanjaksi, säilyttäen tai muokaten sanan semanttista merkitystä videopelikontekstin tunteville yhdenmukaiseksi ja siten helposti ymmärrettäväksi.

Keskusteluanalyttista lähestymistapaa on tehnyt esimerkiksi Arja Piirainen-Marsh tutkimuksessaan *Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitalanteessa* (2008). Tutkimuksen tarkastelukohteena on koodinvaihto eli kahden eri kielen käyttö vuorovaikutustilanteessa, tässä tapauksessa englannin ja suomen kielen. Aineistona toimiva 13-tuntinen videonauhoite kuvaa 2–4 esiteini-ikäisen pojan videopelaamista sekä vuorovaikutusta toistensa kanssa samassa tilassa pelatessaan. Tutkimus osoittaa koodinvaihdon toimivan vuorovaikutustapahtuman muutosta ilmentävänä tekijänä: videopelissä voi alkaa uutta toimintaa tai koodinvaihto voi toimia merkkinä pelin ulkopuolisesta toiminnasta. Samanlaisia tutkimusasetelmia on käytetty myös Liisa Tainion ja Arja Piirainen-Marshin tutkimuksessa *Vuorovaikutuksen tilat ja keinot videopelin peläämistilanteessa* (2011), jossa koodinvaihdon sijaan tutkimuksen kohteena on videopelaajien keinot kommunikoida sekä toistensa että videopelin kanssa. Tutkimus osoittaa aineiston 11–13-vuotiaiden poikien osaavan sujuvasti muokata vuorovaikutustaan erilaisten multimodaalisten toimintojen avulla, mutta pelissä ja pelinäytöllä tapahtuvat asiat ohjaavat vuorovaikutusta tiettyyn suuntaan.

Videopeleihin keskittyviä tutkimuksia on tehty myös kulttuurintutkimuksen näkökulmasta. Teknologian nopea kehitys on tuonut muutoksia perinteisiin

harrastusmuotoihin sekä tapoihin kuluttaa viihdemediaa, mikä on vuorostaan toiminnut vaikuttimena aiheen tutkimiselle (esim. Mangeloja 2020, Kerttula 2014, Kerttula 2022). Virtuaalisten ympäristöjen luomat maailmat nostavat esiin myös identiteettiin ja sosiaaliseen yhteisöön kuulumisen kysymyksiä – eli tutkimusnäkökulmia, jotka ovat tuttuja ”realistista” maailmaa tarkasteltaessa (esim. Välisalo & Ruotsalainen 2022, Kerttula 2022).

Tutkimuksissa on havaittavissa videopelaajien sulava kyky käyttää ja luoda vuorovaikutusnormeja ja -käytänteitä, jotka tuovat virtuaalimaailman tapahtumat kaikkien pelaajien tietoisuuteen kielimuureista riippumatta. Vaikka yhteisiä piirteitä onkin mahdollista nostaa esille, vuorovaikutuksessa on havaittavissa selkeitä yksilöllisiä eroja riippuen tutkimusnäkökulman sekä videopelitekniikan asettamista raameista ja mahdollisuuksista. Oma tutkimukseni täydentää tätä kattavien tutkimusnäkökulmien kokonaisuutta, joka laajenee jatkuvasti kielen ja tekniikan kehityksen mukana.

2 TEORIA

Ihmisen toiminnanohjauksen ytimessä toimivat sekä kielelliset että ei-kielelliset ilmaukset. Halutessamme jonkin asian tapahtuvan tai olevan tapahtumatta ilmaissamme tahtomme keskustelun muille osapuolille, ja muut toimivat sitten tilanteessa valitsemallaan tavalla. Sanavalinnoilla yksilö voi kuitenkin muokata ilmauksensa tyyliä ja sävyä. Esimerkiksi kysyessäni *paljonko kello on?* saan luultavasti vastaukseksi kelloajan, kuten *vartin yli kolme* – vastaus, jonka olisin saanut myös suoraan käskemällä *kerro kellonaika*. Vastaavasti puhujan sanoessa *istu tuohon* osoittaessaan tuolia seurauksena on luultavasti keskustelukumppanin istuutuminen kyseiselle tuolille. Näitä monella tapaa ilmeneviä toimintaan ohjaavia lausumia kutsutaan **direktiiveiksi**.

Direktiivit ovat siten hyvin moniulotteisia lukuisten erilaisten ilmentymiensä takia. Tiettyjä säännönmukaisuuksia on kuitenkin havaittavissa koskien sekä direktiivien käyttöä että muotoa. Näitä esittelen seuraavissa alaluvuissa, aloittaen direktiivien käsittelyn funktion näkökulmasta. Tämän jälkeinen alaluku käsittelee vuorovaikutukseen liittyviä normeja, joiden pohjalta ihmisillä on tapana rakentaa keskustelua. Kolmas ja viimeinen alaluku käsittelee direktiivejä vuorostaan muodon näkökulmasta.

Koska tämä tutkimus keskittyy juuri puhutussa kielessä käytettyihin kielellisiin ilmaisuihin, käytän paljon termiä *puhuja* viittaamaan direktiivin olevan nimenomaan puhutussa muodossa. Samat periaatteet olisivat kuitenkin käytettävissä myös tekstimuotoisten direktiivien osalta (ks. Halliday 2013:134).

2.1 Vuorovaikutuksen vaihtokauppa

Direktiivin funktion muodostuminen vaatii vähintään kahden eri tahon toimintaa, jossa puhuja tahtoo kuulijan tekvän tai olemaan tekemättä jotain. Toiminta voi olla välitöntä kuten suullisessa keskustelussa tai muodoltaan keltainen varoituskyltti, joka

laitetaan asianmukaisesti korkeajännitteen läheisyyteen odottamaan mahdollisia ohikulkijoita. Keskusteluviiveestä huolimatta oletuksena on useamman kuin yhden toimijan vuorovaikutus. Tämä ihmistenvälinen eli **interpersoonainen** vuorovaikutus toimii ´vaihtokaupan´ edellytyksenä direktiiveille: minä sanon näin ja haluan sinun antavan minulle jotain tai tekevän jotain (Lauranto 2014: 14–15, 30–31, Halliday 2013:134–136). Direktiivien näkökulmasta mikä tahansa interpersoonainen vuorovaikutus voi siten tietyssä kontekstissa toimia toimintaa ohjaavana tekijänä.

Lauranto (2014:31) määrittelee interpersoonaisiksi lausetyypeiksi **imperatiivi-, deklaratiiivi- ja interrogatiivilauseet**. Näissä jokaisessa puhujan toiminta toimii etujäsenenä vuorovaikutukselle, eli puhuja olettaa saavansa kuulijassa tietyn reaktion omalla toiminnallaan (ks. myös Halliday 2013:136, VISK §1197 sekä Lindholm & Stevanovic 2016:83–84). Imperatiivi- eli käskylauseessa oletuksena on saada aikaan kuulijassa ei-kielellinen reaktio, esimerkiksi käskyssä *kädet ylös!* oletetaan kuulijan nostavan kätensä. Interrogatiivi- eli kysymyslauseessa halutaan saada kuulijalta informaatiota, kuten vastaus kysymykseen *paljonko kello on?* Deklaratiivi- eli väitelauseessa taas puhuja antaa informaatiota kuulijalle, jolloin konteksti määrittelee sen, miten kuulijan oletetaan reagoivan annettuun informaatioon. Käytännössä edellä mainitut toimivat interpersoonaisien lausetyyppien yksinkertaisimpina muotoina, mutta antaa mallinusta siitä, millä tavoin interpersoonainen vuorovaikutus toimii vuoropareina direktiivisessä vuorovaikutuksessa.

Imperatiivilauseessa on kuitenkin yksi merkittävä ero verrattuna muihin interpersoonaisiin lausetyyppihin. Interrogatiivi- ja deklaratiiivilause mahdollistavat tilanteen ulkopuolella olevan henkilön osanottamisen, toisin kuin imperatiivilauseessa. Imperatiivimuotoinen finiittiverbi, jossa subjekti on 3. persoonassa (esimerkiksi *Heikkikin osallistukoon kustannuksiin*) on siten modaalistettu deklaratiiivilause. Vaikka lauseen vastaanottajaa onkin puhuteltu, toiminnan suorittajaksi halutaan tilanteen ulkopuolista tahoa, tässä tapauksessa Heikkiä. Imperatiivilauseen aktiivinen vastaanottajuusrooli sekä toiminnan suorittajarooli kulkevat siten aina käsi kädessä. Tämä on loogista, sillä eihän puhuteltua voi käskää tekemään jotain, jotta joku muu henkilö tekisi (Lauranto 2014:41.)

Interpersoonaisesta lausetyypistä huolimatta vuorovaikutusta voidaan ohjata saman direktiivin funktion suuntaan erilaisilla puheaktin valinnoilla. Esimerkiksi toteamalla ääneen *Täällä ei ole ketään* voidaan saada aikaan sama lopputulos kuin kysymyksellä *Miksei täällä ole ketään?* tai käskyllä *Tulkaa tänne!* (ks. luku 2.3) Koska vuorovaikutus sisältää usean osallistujan välisiä puheenvuoroja, puheenvuoroon reagoivalla henkilöllä on mahdollisuus myötäillä tai vastustaa kuulemaansa. Sanallisten resurssien ohella puhuja voi valita tilanteeseen sopivia prosodisia piirteitä myötä- tai vastatoiminnan tueksi. Sanavalintojen lisäksi puhuja voi korostaa vastustustaan ilmaisemalla sanansa hieman voimakkaammalla äänenvoimakkuudella ja muuttamalla omaa puherytmiään ja sävelkorkeuttaan edeltävästä puhujasta, ja vastaavasti puhua hiljaisemmin ja rytmiä sekä säveltä mukaillessaan. Erilaisilla leksikaalisilla

ja prosodisilla rakenteilla on siten mahdollista vaikuttaa direktiivin funktion sävyyn (Stevanovic & Svennevig 2015; Stevanovic 2015:114–118.)

Tietyn rakenteen valitsemisen kriteerinä voi toimia vuorovaikutuksessa olevien keskinäinen valtasuhde. Auktoriteetti määrittelee normien ja velvollisuuksien päättäjätoimet sekä direktiivien oikeutuksen, eli kenellä on oikeus myöntää vuorovaikutuksen mahdollisuuksia ja lupia sekä ohjata muita vuorovaikutukseen osallistuvia (Stevanovic & Svennevig 2015, Rouhikoski 2021:55–59). Jos vanhemmat käskvät lastansa syömään lautasensa tyhjäksi, keskustelua pidettäisiin normaalina, kun taas roolien vaihtuessa lasta voitaisiin pitää röyhkeänä, jos hän käskyttäisi samalla tavalla vanhempiaan. Samoja vuorovaikutusrakenteita ei voi siten käyttää kaikissa keskustelutilanteissa, vaan puhujan on huomioitava keskusteluympäristön normit, kulttuuri ja konteksti (Stevanovic & Svennevig 2015, Rouhikoski 2021:15–16). Keskusteluanalyytisessä näkökulmassa tätä toiminnan suunnan auktoriteettia kutsutaan **deontiseksi auktoriteetiksi**, eli kenellä on eniten mahdollisuuksia aloittaa, ylläpitää ja sulkea vuorovaikutuksen toimintajaksoja (Stevanovic 2015:211–215).

Deonttisen auktoriteetin määrittelyyn liittyy oleellisesti myös **deonttisen statuksen** käsite, eli keskustelussa mukana olevien henkilöiden auktoriteettien eroavaisuudet tulkittuna kontekstissa. Esimerkiksi potilaan ja lääkärin välinen auktoriteettiero on selvästi havaittavissa, kun keskustelua käydään sairaalaympäristössä. Instituutionaalisen arvon lisäksi henkilön kokemus ja henkilökohtainen historia voivat toimia vaikuttimina korkeampaan deonttiseen statukseen (Ong ym. 2021.)

2.2 Funktio

Direktiivien ilmaisutapa voi vaihdella: esimerkiksi edellisessä luvussa mainitussa tuotilanteessa sama istuutumistulos olisi voitu saavuttaa täysin sanattomasti pelkästään tuolia osoittamalla. Direktiiveillä voi olla siten monia muotoja tiettyä merkitystä tavoitellessaan. Vastaavasti yksi muoto voi tarkoittaa useita merkityksiä, kuten sanaton tuolin osoittaminen voi tarkoittaa niin kehotusta istua tuolille kuin käskyä siirtää tuoli muualle. Tiedot kielelliset piirteet toimivat direktiivien tunnisteina, mutta lopullinen tulkinta vuorovaikutuksesta tehdään vallitsevassa asiayhteydessä eli **kontekstissa** (VISK §1645, Lauranto 2014:14).

Vuorovaikutuksen konteksti luo tietynlaiset raamit, lainalaisuudet ja oletukset, joiden mukaan vuorovaikutukseen osallistujat toimivat. Esimerkiksi jalkapallon pelaajat tiedostavat heti ympäristön olevan nurmikenttä, jossa vallitsee jalkapallon säännöt koskien pallon potkimista kohti vastustajajoukkueen maalia. Näiden kaikkien tekijöiden yhteissummaa kutsutaan **yhteiseksi tiedolliseksi perustaksi** (Lindholm & Stevanovic 2016:80). Tämän tiedostaminen mahdollistaa sen, että vuorovaikutukseen osallistujat voivat käydä keskustelua ilman, että osallistujien tarvitsisi selittää jokaista ilmaisua ja tarkoituserää kovin yksityiskohtaisesti. Vuorovaikutuksessa tapahtuvat

virheet ja epäselvyydetkin on helpompi selvittää, kun osallistujat itse tietävät, millaisella tavalla kommunikatiivinen erehdys on vältettävissä vastaavuudessa. Yhteisestä tiedollisesta perustasta huolimatta vuorovaikutus sisältää ristiriitaisuuksia perusoletuksissa ja sanavalinnoissa, joita sitten muokataan ja selvennetään keskusteluun osallistuvien kanssa (Lindholm & Stevanovic 2016:80).

Vastaavasti yhteinen tiedollinen perusta mahdollistaa sanattoman kommunikation toteuttamisen onnistuneesti suuremmalla todennäköisyydellä. Esimerkiksi jalkapalloilija voi kättään heiluttamalla antaa kehotuksen joukkueoverilleen syöttää pallon hänelle. Tällainen non-verbaali viestintä on kuitenkin käyttömahdollisuussaan rajallinen tapauksissa, joissa vuorovaikutuksiin osallistuvilla on tarkoituksenaan koordinoita toimintaa, joka tapahtuu välittömän ajan ja paikan tuolla puolen, mahdollisesti jopa muuttuvassa kontekstissa (Lindholm & Stevanovic 2016:83–85.) Pitkäjänteinen suunnittelu esimerkiksi jalkapallojoukkueen pelitaktiikasta seuraavan viiden ottelun osalta olisi vähintäänkin haastavaa toteuttaa ilman sanallista kommunikatiota ja lehtiötä, johon valmentaja voisi piirtää joukkueen kokoonpanoja ja pelikuvioita. Tämän muodollisen vaihtuvuuden vuoksi direktiivejä on siten käytännöllisempää luokitella funktionsa mukaan. Tulkinallinen raja on häilyvä, sillä kontekstistaan riippuen direktiivin funktio saattaa muuttua. Joitakin kielellisiä piirteitä on kuitenkin mahdollista tunnistaa tietyistä direktiivifunktioista, ja näiden havaintojen perusteella Iso Suomen Kielioppi on tehnyt karkean luokittelun, jakaen direktiivit 16 funktiokategoriaan:

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

Esimerkiksi kiellon funktiossa on muodollisena osana kieltosana (*Älä tallaa nurmikkoa*) ja ehdotuksen funktioissa on havaittavissa konditionaalinen *-isi* -liite (*Jos lähdettais*). Konditionaalinen liite on kuitenkin havaittavissa myös esimerkiksi suostuttelun (*Tulisit nyt*) ja tarjouksen (*Täällä olisi kahvia*) funktiossa. Mahdollisuutta kuvaava konditionaalimuoto toimii siten piirteenä usealle direktiivin funktioille. Vastaavasti suostuttelun funktio *tulisit nyt* olisi mahdollista ilmaista myös muodossa *tule nyt*, säilyttäen lauseen direktiivisyyden verbin moduksen vaihtumisesta huolimatta. Sama puhuja voi siis käyttää erilaisia rakenteita ilmaisemaan tiettyä funktiota, riippuen tilanteesta ja keskustelukumppaneista, joiden kanssa hän keskustelua käy (Rouhikoski 2021: 55–56). Halliday (2013:139) nostaa vuorostaan esille huomion, että yleisesti ottaen kielellä ei ole tapana kehittää erityisiä resursseja pyynnölle ja kehotukselle, sillä usein näiden funktioiden kontekstissa vastaukseksi oletetaan ei-kielellistä tulosta. Riippuen siis siitä, minkä muotoista vastausta (toiminnallinen vai sanallinen) direktiivin funktiolta odotetaan, direktiivin muotoparadigma laajenee pelkän sanallisen toiminnan ulkopuolelle.

2.3 Direktiivin muoto

Direktiivin prototyypin muoto on imperatiivilause (VISK §1645, Lauranto 2014:42), mikä tekee siitä näin direktiivejä tarkasteltaessa tavallista merkityksellisemmän. Sen tähden on tärkeää määritellä imperatiivin kielitieteellisiä piirteitä tarkemmin. Syntaktisesti imperatiivin konstruktio korostuu kielissä, joissa ei ole lainkaan morfologista imperatiivia, kuten englannin kielessä. Suomen kielen imperatiivista puhuttaessa viitataan kuitenkin myös syntaktiseen rakenteeseen, vaikka painotus on selvästi morfologisessa näkökulmassa.

Kuten muissakin lauseissa, imperatiivilauseeseen kriteereihin kuuluu, että lauseessa on persoonamuotoinen verbi. Kuitenkin imperatiivirakenne on mahdollista luoda ilman tätä kriteeriä, esimerkiksi *mennään jo!* -muotoisella finiittiverbirakenteella. Imperatiivilauseen määritelmä ei siten tällaisissa tapauksissa täyty. Tällaista inklusiivista, puhujan itsensä sisältäviä käskyrakenteita voidaankin pitää imperatiivilauseen laajentumana (Lauranto 2014:30–38.)

Vastaavasti imperatiivilauseeseen voi muodostaa täysin morfologisesti. Tästä on esimerkkinä jo aiemmin mainittu modaalinen deklarativilause, jolloin morfologisesti imperatiivina toimii modustunnus (esim. *Mies menköön jo*). 3. persoonien (ja passiivin) imperatiivimuotoiset *-kOOn* ja *-kOot* -rakenteet ovat lähinnä modustunnuksia, jolloin imperatiivi liittyy indikaatiivin, konditionaalinen ja potentiaalinen seuraksi osana morfologisten modusten järjestelmää (Lauranto 2014: 41–42.)

Edellä mainitut esimerkit ovat ääripäätapauksia, sillä useimmissa tapauksissa imperatiivilause sisältää – luonnollisesti – sekä morfologian että syntaksin asettamat kriteerit. Laajoista vaihtoehdoistaan huolimatta imperatiivilauseista on mahdollista määrittellä **kanoninen imperatiivilause** eli imperatiivilause, joka on morfosyntaktisesti eniten omanlaisensa ja siten helpoiten tunnistettavissa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, kun imperatiivilauseen subjektipersoonana toimii yksikön tai monikon 2. persoonana (esim. suomessa *mene – menkää*, josta on havaittavissa tunnuksenomainen *k*-aines). Kielitypologian tutkimukset tukevat tätä väitettä, sillä muissakin kielessä on havaittavissa samanlaisia johdonmukaisuuksia, kuten esimerkiksi espanjan kielessä. Tämän vuoksi molempia 2. persoonan subjekteja voi pitää imperatiivilauseen tyyppi-persoonina eli tilastollisesti merkittävimpinä prototyypisinä edustajina (Lauranto 2014:32–38.)

Suomen kielen kanoninen imperatiivilause noudattaa Laurannon (2014:32–38) mukaan alla olevan kuvan mukaista skeemaa:



Kanoninen imperatiivilause on toisin sanoen useimmiten lauseenalkuinen, ja ainoana pakollisena jäsenenä toimii imperatiivimuotoinen verbi tai verbiketju. Lauseen subjekti voi olla implisiittinen eli verbistä itsestään tulkittavissa, minkä takia kuvion subjekti on merkattu katkoviivoin. Kuvion XP-laatikko viittaa lausetta täydentäviin lausekkeisiin. Lauranto huomauttaa kuvion olevan kuitenkin alustava, sillä se ei sovellu kaikkiin tilanteisiin. Skeema ei esimerkiksi toimi preesensin imperatiiveihin verbin ollessa 3. persoonamuodossa tai passiivin indikatiiveissa, joissa puhuja itse on osana annettua imperatiivia.

Deklaratiivilauseiden näkökulmasta 1. persoonan konditionaalimuoto on syytä nostaa esille, sillä ne ovat tietyssä kontekstissa mahdollista tulkita direktiiveiksi. Tällaisissa tilanteissa puhujan ja kuulijan välillä on oltava jonkinlaista yhteistyötä vaativia toimintoja, tai vähintäänkin halua sellaiseen (esim. *varaisin ajan ensi tiistaiksi*). Konditionaalin perfektimuodossa puhuja pyrkii etäännyttämään pyyntöä ajallisesti (esim. *olisin lukenut vesimittarin*), mikä toimii kiteytyneenä muotorakenteena erilaisissa asiointitilanteissa (VISK §1660.)

Kysymysmuotoiset direktiivit ovat usein funktioltaan kehotuksia tai pyyntöjä. Niissä ilmenee siis vuorovaikutuksen etujäsenenä toimiva interrogatiivi sekä siihen liittyvä reaktiivinen vastaus, joka voi olla muodoltaan joko sanallinen tai toiminnallinen (VISK §1661, Lauranto 2014:61). Kysymyslauseeseen verbi on näissä funktioissa vakiintunut indikatiivin preesensin 2. persoonaan tai passiiviin sen lisäksi, että ilmisubjekti tyypillisesti puuttuu (vrt. *Odotatko vähän / Odotatko sinä bussia?* (VISK §1661)). Kielteistä kysymyslauseetta on vuorostaan mahdollista käyttää ehdotuksena.

Näissä tilanteissa kieltoverbiin voidaan lisätä liitepartikkeli *-hAn*, jolla luodaan tilanteeseen tuttuuden merkitystä ((esim. *eiköhän oteta vielä toiset*) VISK §1661). Valitsemalla direktiivin muodoksi interrogatiivin puhuja pystyy myös pehmentämään direktiivin takana olevaa velvoitustahtoa. Modaalisilla verbeillä direktiivin antaja pystyy siten kysymään vastaanottajan sanallista mielipidettä ennen varsinaisen toiminnan aloittamista (Liang 2021).

Toisin kuin voisi luulla, virtuaaliympäristössä tapahtuva vuorovaikutus ei periaatteiltaan poikkea perinteisestä vuorovaikutuksesta. Videopelaaja voi käyttää pelimaailmassa erilaisia non-verbaalisen viestinnän keinoja samalla tavalla kuin kasvokkainkin käydyssä keskustelussa, esimerkiksi tekemällä erilaisia liikkeitä pelihahmolleen tai valitsemalla etäisyyden ja asennon hahmollaan pelin vuorovaikutustilanteeseen sopivaksi. Tekstipohjaisessa vuorovaikutuksessa pelaaja voi luoda puhutun prosodian keinoja esimerkiksi katkonaisella tekstillä ilmaisemaan änkytystä, millä voidaan kuvata puhujan epävarmuutta. Pelaajien käymä vuorovaikutus videopelien sisällä noudattaa siten samanlaisia periaatteita kuin kasvotustenkin käyty keskustelu, tosin artefaktien välityksellä (Liang 2021.)

3 AINEISTO

3.1 Tutkimukseen osallistujat ja tutkimusetiikka

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, millä keinoilla suomenkieliset videopelaajat ohjaavat oman joukkueensa toimintaa kohti yhteistä tavoitetta. Koska tavoitteena on keskittyä juuri toimintaa ohjaavaan kommunikaatioon, on tarkoituksenmukaista, että tutkimukseen osallistujat olisivat jo tottuneita videopelien harrastajia. Tällöin ohjaava kommunikaatio keskittyisi juuri pelin tavoitteeseen eikä niinkään mekaaniseen ohjeistamiseen, kuten pelin näppäinten opastamiseen. Samasta syystä osallistujilla olisi hyvä olla kokemusta tutkimukseen valittavista videopeleistä jo entuudestaan, mikä oli yksi syy tutkimuksessa käytettyjen videopelien valitsemiseen.

Näiden kriteerien pohjalta tutkimukseen valikoitui viisihenkinen ryhmä, joilla kaikilla oli aikaisempaa kokemusta videopelaamisesta. Kaikki ryhmän jäsenet olivat pelanneet myös keskenään aikaisemmin, joten kommunikaatio ryhmän sisällä on sujuvaa. Mikäli tutkimukseen osallistujat olisivat olleet toisilleen entuudestaan tuntemattomia, keskustelussa saattaisi olla mukana varauksellisuutta ja epäselvyyttä vuorovaikutuksen normeista, mikä voisi näkyä jäykkyytenä osallistujien kommunikaatiossa.

Jokainen osallistuja on äidinkieleltään suomenkielinen, mutta myös taitava englannin kielen puhuja. Tämä huomio on mielestäni syytä nostaa esille, sillä videopelivuorovaikutuksessa on vahvasti esillä anglismit sekä muut englannin kielen hyötykäytöt ja fraasit. Tutkimuksessa käytetyt videopelit eivät ole suomenkielisiä, joten monet pelin sisäiset huomiot ja ohjeet sekä termistö saattavat vaatia englannin kielistä ohjeistusta. Monissa vuorovaikutustapauksissa onkin luontevampaa käyttää englanninkielistä termiä suomennoksen sijaan, varsinkin, kun videopelissä käytetyt termit ovat kaikkien osallistujien tiedossa.

Tutkimukseen osallistujat ovat myös kaikki nuoria aikuisia. Tähän valintaan on kaksi syytä. Ensinnäkin jokainen tutkimukseen osallistuja on kielenkehitykseltään ja kielitaidoltaan samalla tasolla, oli kyseessä sitten suomen tai englannin kieli. Toinen

syy on byrokraattinen, sillä täysi-ikäisiltä tutkimusjäseniltä on käytännössä vaivattomampaa kerätä tarvittavat tutkimusluvut. Tutkimuksen tavoitteena ei ole myöskään eri ikäisten videopelaajien kommunikaation vertailu, joten on johdonmukaisempaa pitää osallistujien ikähaarukka suhteellisen tiiviinä. Eri ikäryhmien kommunikaation vertailu jääköön siis tutkimusaukoksi tulevia videopelitutkimuksia ajatellen.

Tutkimuksen henkilötietojen osalta tärkeimmät vaikuttimet ovat videonauhoitteessa näkyvät ja kuuluvat osallistujien (pelaaja)nimet sekä osallistujien oma puheääni. Tunnistettavuuden poistamiseksi olen pseudonymisoinut kaikki aineistossa havaittavat (pelaaja)nimet, eli kuvakaappauksissa näkyvät pelaajatunnisteet on mustennettu tutkimuksesta sekä puheessa ilmenevät nimet on kätkeyty pseudonyymien taakse. Tämä koskee sekä tutkimukseen osallistuvia että *League of Legendsin* kohdalla vastustajajoukkuetta, joka ei luonnollisesti voinut tietää, että heidän sen hetkistä pelaamistaan nauhoitettiin tutkimuskäyttöä varten. Vaikka videopeliympäristössä videopelien suoratoistaminen internetissä tai pelinauhoitteiden julkaiseminen videopalveluissa ei ole ennenkuulumatonta, tutkimusetiikan mukaisesti tarkoituksena on ylläpitää ajatusta videopelistä yksityisenä tilana, joka ei ole kaikkien saavutettavissa (vrt. Luodonpää-Manni ym. 2020.) Tässä tutkimuksessa vastustajajoukkueen toimintaa ei tutkita, vaan heidän toimintaansa kuvaillaan videopelitulanteiden ymmärtämiseksi.

Tutkimukseen osallistujille lähetettiin allekirjoitettavaksi tietosuojailmoitus ennen aineiston keruuta, josta ilmeni tutkimuksen tavoite, tutkimukseen osallistuvien valintakriteerit, tutkimuksen eteneminen sekä aineiston käsittelyyn liittyvät käytännön seikat tutkimuksen aikana sekä sen jälkeen. Ennen varsinaisen tutkimusaineiston nauhoittamista tutkimukseen osallistujien kanssa neuvoteltiin yhdessä käytännön toteutukseen liittyvät seikat koskien aineiston nauhoittamista, pelattavat videopelit sekä käytettävä kommunikaatiokanava pelaamisen aikana, eli tutkimukseen osallistujilla oli hyvä ymmärrys tutkimuksen toteutuksesta jo ennen varsinaista aineistonkeruuhetkeä.

3.2 Tutkimuksen aineisto, toteutus sekä tutkimusmenetelmä

Tutkimusaineistona toimii noin kahden tunnin edestä videomateriaalia, jakautuen tasaisesti molempien tutkittavien videopelien välille. Käytännössä tämä tarkoittaa kahta *League of Legends* -peliä sekä yhtä yksittäistä pelisessiota *Don't Starve Togetheria*. Koko aineisto on kerätty yhdeltä istumalta. Pelivälineenä toimii koko tutkimuksen aikana tietokone siten, että jokainen tutkimukseen osallistuva on omalla tietokoneellaan omassa tilassa.

Aineisto on kuvattu kahdesta näkökulmasta, toinen tutkijan näkökulmasta ja toinen yhden tutkimusryhmän jäsenen avustamana. Tähän on kaksi syytä. Ensinnäkin teknisenä vararatkaisuna siltä varalta, että tutkimuksen aikana toinen

nauhoitusohjelma olisi lakannut toimimasta. Toiseksi *League of Legendsin* sivustaseuraaja näkee asiat eri tavalla itse pelaajiin nähden. Tutkija näin sivustaseuraajana näkee koko taisteluareenan kaikki tapahtumat ilman näköesteitä, mutta muutaman minuutin tositapahtumia jäljessä, mikä luo omia haasteita yhdistämään käytyä kommunikaatiota taisteluareenan tapahtumiin. Kahden kameran taktiikalla vuorovaikutus ja videopelitapahtumat on helpompi yhdistää toisiinsa. *Don't Starve Togetherin* tapauksessa ei ollut samanlaisia kuvausteknisiä haasteita.

Kommunikaatiokanavana tutkimusryhmälle toimi erillinen keskusteluohjelma Discord, joka mahdollistaa reaaliaikaisen äänikeskustelun kaikkien paikallaolijoiden kanssa. Tämä ratkaisu oli tutkimusryhmälle ennestään tuttu ja luonteva, mikä oli ensisijainen syy valitulle ratkaisulle. Vaikka tutkimuksessa olleissa videopeleissä onkin mahdollisuus pelin sisäiseen äänikeskusteluun, äänenlaadusta ja toimivuudesta ei ollut varmuutta. Koska tutkimuskohteena on juuri kommunikaation tarkastelu, on tärkeää, että vuorovaikutus sujuu tekniikan puolesta sujuvasti – ei olisi tarkoituksenmukaista keskittyä tutkimusryhmän epätoivoisiin yrityksiin saada ääntään kuuluviin virtuaalisessa keskusteluympäristössä, jos on olemassa luotettavampikin vaihtoehto.

Vaikka Discord-sovelluksessa keskustelijoiden on mahdollista jakaa myös muita multimodaalisia tiedostoja kuten kuvia, videoita ja tekstiä, näitä mahdollisuuksia ei tämän tutkimuksen aikana käytetty eikä siten huomioida tässä tutkimuksessa. Videopelien itsensä sisältävistä kommunikaatiokeinoista ainoa tutkimuksen kannalta merkittävä mekaniikka on *League of Legendsin* sisältämä hälytysäänimahdollisuus. Tätä käsittelem tarkemmin analyysiosion luvussa 4.3.

Tutkimusmenetelmänäni toimii tyypittely, joka tässä tutkimuksessa kohdistuu videopelaajien direktiivisiin vuorovaikutusilmauksiin (Eskola & Suoranta 2008:181–188). Näitä havaintoja olen jakanut vielä tarkemmin alalukuihin muodon perusteella samalla määritellen direktiivistä funktiota, jota kyseinen ilmaus pyrkii toteuttamaan. Tutkimuskysymysteni mukaisesti nostan esille myös eroavaisuuksia ja yhtäläisyyksiä pelaajien kommunikaatiossa, joita ilmenee pelattavaien videopelien välillä.

3.3 Aineiston videopelit

3.3.1 League of Legends

League of Legends on Riot Gamesin vuonna 2009 julkaisema taisteluareenapeli. Pelissä kaksi viisihenkistä joukkuetta kilpailevat siitä, kumpi joukkue pääsee ensimmäisenä puskemaan vihollisen puolustusten läpi ja tuhoamaan vastustajan tukikohdan, *Nexuksen*. Pelaajien on mahdollista valita joukkueensa kokoonpano yli 140 eri pelihahmon valikoimasta, joista jokainen on erikoistunut tekemään tiettyjä tehtäviä kykyjensä eli *abilityjen* muodossa (Riot Games 2023.)

Pelin edetessä pelaajat keräävät kultaa tuhoamalla vastustajan rakennuksia, tappamalla vastustajien hahmoja sekä kenttään ilmestyviä alamaisia eli *minioneja* ja hirviöitä, joista ansaitulla kullalla pelaajat voivat ostaa hahmolleen varusteita, jotka vahvistavat niiden kykyjä taistella vastustajia vastaan. Oman hahmon kuolema ei ole pelin loppu, vaan hahmo syntyy aikaviiveen jälkeen uudelleen oman joukkueen Lähteelle eli *fountainille*, aivan pelikentän kulmaan. Uudelleensyntymisen lisäksi Lähteeltä pelaajat voivat ostaa tarvitsemiaan varusteita sekä palautua taisteluista tulleista vaurioista nopeasti.

Peliareena on lähes symmetrinen peilikuva molempien joukkueiden näkökulmasta. Areena on jaettavissa karkeasti viiteen osa-alueeseen: kolmeen polkuun, metsään sekä tukikohtaan. Jokainen polku eli *lane* sisältää kaksi puolustustornia, jotka ampuvat lähestyviä vihollisia. Keskimäinen polku on suorin ja lyhin tie vastustajan tukikohtaan, mutta myös alttein väijytyksille. Linjojen päässä on muurein ja tornein suojattu tukikohta, jossa hidasteet eli *inhibitorit* toimivat edellytyksenä *Nexukseen* hyökkäämiseksi. Vähintään yksi kolmesta hidasteesta on tuhottava, jotta joukkue voi yrittää hyökätä *Nexuksen* kimppuun ja siten voittaa pelin. Kummankin joukkueen Lähde sijaitsee *Nexuksen* takana. Viimeinen osa-alue on metsä eli *jungle*. Pensaiden ja kivien taakse kätkeytyminen antaa mahdollisuuden edetä huomaamattomasti paikasta toiseen, tuhoten samalla vahvempia ja siten arvokkaampia hirviöitä kartoittamaan oman joukkueen kulta-ansioita - väijytysten tuomia mahdollisuuksia unohtamatta.

Areenan rakenteen selventämiseksi olen piirtänyt karttaan erilaisia symboleja, joista näkee, mikä alue vastaa mitäkin merkittävää sijaintia tai kokonaisuutta. Tämä auttaa tutkimuksen aineiston ymmärtämistä ja kartoittamista, sillä tutkimukseen osallistujat - luonnollisesti - viittaavat tiettyihin sijainteihin peliterminologisesti. Punainen väri osoittaa pelin tärkeimmät rakennukset eli tornit (piste), hidasteet (neliö) ja *Nexuksen* (nuoli). Polut on merkattu viivoin siten, että sininen viiva on yläpolku, vihreä keskipolku ja violetti alapolku. Polkujen välissä oleva alue on kaikki metsää, josta on keltaisella neliöllä korostettu arvokkaimmat ja siten tärkeimmät hirviöt.



Kuva peliareenasta, jossa useimmat League of Legends -peleistä tapahtuvat (<https://www.leagueoflegends.com/static/base-3x-17b11ad755c37c6f9064ef950e31b409.png>)

Pelaajat eivät näe kartalla mihinkään, mihin joku heidän joukkuealaisistaan (tai heidän ostamistaan varusteista) ei näe. Pelaajien on siten tehtävä nopeita taktisia päätöksiä siitä, milloin on hyvä hetki vetäytyä Lähteelle palautumaan taisteluista ja milloin on hyvä hetki puskea kohti objektiiveja, jotka tuovat joukkueelle etulyöntiaseman vastustajan joukkueeseen nähden sekä kullan että alueen hallinnan muodossa. Liian passiivinen pelaaminen voi johtaa siihen, että joukkue jää rahallisesti ja siten voimallisesti alakynteen. Toisaalta taas liian aggressiivinen hyökkääminen voi johtaa tappiolliseen väijytykseen, mikä antaa vastustajajoukkueelle mahdollisuuden puskea kohti *Nexusta* ilman mainittavaa vastarintaa.

Pelissä olevien hahmojen määrän ansiosta pelaajilla on mahdollista taktikoida lukuisia erilaisia vaihtoehtoja, joilla he yrittävät voittaa pelin. Vuosien kokemusten kautta *League of Legendsin* pelaajakunta on kuitenkin muodostanut tietynlaiset normit, jonka mukaan pelaajat järjestyvät taisteluareenalle. Syitä tälle on kaksi. Ensinnäkin tehokkuus kullan ansaitsemisen suhteen, sillä useimmiten enemmän kultaa ansainnut joukkue voittaa. Tämän takia pelaajat jakautuvat tasaisesti eri rooleihin ympäri taisteluareenaa, jolloin jokainen pelaaja ja siten hahmo voi ansaita mahdollisimman paljon. Vaikka olisi täysin mahdollista, että koko joukkue pyrkisi pelin alusta loppuun asti kulkemaan yhtenä tiiviinä puskuvoimana, vastustajajoukkue pystyisi luultavasti keräämään enemmän kultaa pelin edetessä. Toinen syy on joukkuesynergia eli kuinka hyvin pelin hahmot pelaavat keskenään yhteen. Hahmojen kyvyt vaihtelevat paljon, mahdollistaen pelaajille esimerkiksi mahdollisuuden pysäyttää vastustajahahmon toiminta, saada näkyvyyttä taisteluareenalta tai tehdä vauriota lukuisiin vastustajiin pitkänkin matkan päästä. Jos pelaajat joukkueena valitsevat kaikki samanlaisia kykyjä

omaavia hahmoja, vastustajan on mahdollista hyödyntää hahmojen yksipuolisuutta ja valita sellaisia hahmoja, jotka kykenevät käyttämään hyväkseen vihollishahmojensa heikkouksia. Esimerkiksi jos joukkue A valitsee pelkästään hitaita, pitkälle ampuvia hahmoja, joukkue B voi keskittyä valitsemaan kestäviä sekä nopeita lähitaistelijoita, jotka voivat syöksyä välittömästi lähitaisteluun, minkä seurauksena A-joukkue on merkittävässä alakynnessä.

Näistä syistä pelaajat jakautuvat taisteluareenalle siellä vallitsevien osa-alueiden mukaan: yksi pelaaja jokaisella polulla sekä yksi pelaaja metsässä. Viides pelaaja menee auttamaan heikointa hahmoa yleensä alimmalle polulle. Nämä sijoittautumiset eli roolit vaikuttavat myös pelaajien käyttämiin kutsumanimiin sekä joukkuelaisista että vihollisista: yläpolku eli *toppi* (johdos englanninkielisestä termistä *toplane*), keskipolku eli *midi* (eng. *midlane*), alapolku eli *botti* (eng. *bottomlane*) sekä metsä eli *jungleri* (eng. *jungler*). Alapolun roolit jaetaan vielä tukijaan eli *supportiin* (eng. *support*) sekä ampujaan eli *carryyn* (eng. *attackdamagecarry*, lyhyesti ADC).

3.3.2 Don't Starve Together

Don't Starve Together on Klei Entertainmentin julkaisema selviytymispeli vuodelta 2016. Peli on moninpeliversio saman yhtiön julkaisemasta *Don't Starve* -pelistä vuodelta 2013. Pelissä pelaajat pudotetaan keskelle tuntematonta maailmaa, jossa heidän täytyy selviytyä ylläpitämällä hahmonsa fyysisistä ja psyykkistä terveyttä keräämällä resursseja vihamielisestä ympäristöstä mahdollisuuksien mukaan. Pelaajalle annetaan pelin alussa hyvin vähän ohjeita, jolloin jää pelaajan omalle vastuulle selvittää, mitä kaikkea häntä ympäröivästä maailmasta oikein löytyy, oli kyseessä sitten monipuoliset resurssit, uhkat tai mysteerit.

Pelaajalla on pelin alussa mahdollisuus valita hahmonsa, joilla jokaisella on erikoistumisensa ja haasteensa. Esimerkiksi joku hahmoista voi olla fyysisesti kestävämpi kuin toinen, mutta suostuu noudattamaan vain tietynlaista ruokavaliota. Pelimekaanisesti hahmojen välillä ei ole suuria eroavaisuuksia, mutta kokeneille pelaajille hahmovalinta voi tuoda vaihtoehtoista lähestymistapaa pelimaailmassa selviytymiseen.

Vaikka jokainen pelimaailma on erilainen toiseen verrattuna, tietyt lainalaisuudet säilyvät. Peli noudattaa yöpäivä-sykliä, mikä näkyy mahdollisuuksista toimintaan tiettyinä ajankohtana. Päivät kuluvat resursseja keräten sekä lähialueita tutkien, kun taas öisin istutaan nuotion ääressä ja pysytään kaukana yön kauhuista. Vuodenaikojen vaihtuessa pelaajan on otettava huomioon myös lämpötila sekä sateet, jotka vaikuttavat hahmon psyykkiseen ja fyysiseen terveyteen. Petojen puremat, ruuan puute ja pakkanen koituvat nopeasti hahmon kohtaloksi siinä missä mielen luomat harhatkin, jotka alkavat realisoitua mielenterveyden laskiessa. Mikäli pelaajan hahmo

kuolee pelin aikana, peli on aloitettava alusta uudessa pelimaailmassa. Moninpelissä muut pelaajat voivat yrittää valmistaa esineitä, jotka palauttavat kuolleet pelitoverit takaisin henkiin, mutta tarvittavien resurssien kerääminen ei ole mikään itsestänselvyys.



Pelaajan on tarkkailtavat ympäristönsä luomia uhkia ja mahdollisuuksia hahmon omia tarpeita unohtamatta (Meunier 2014).

Don't Starve on sekä yksin- että moninpelissä pelaajaa rankaiseva selviytymispeli, joka on juuri vaikeutensa puolesta saanut kritiikkiä osakseen. Tosin juuri pelimaailman intensiivisyys, laajuus ja vapaus ovat niitä tekijöitä, jotka ovat tehneet pelistä suosittun, puhumattakaan pelin estetiikasta niin äänimaailman kuin piirtotyylin suhteen (Meunier 2014).

3.3.3 Pelien vertailua

League of Legends sekä *Don't Starve Together* ovat luonteeltaan hyvin erilaisia pelejä. *League of Legends* on kilpailuhenkinen videopeli, jossa vastustajana toimivat muut pelaajat. Peli vaatii pelaajiltaan hyvää yhteistyökykyä ja nopeita reaktioita, jotta pelissä tulevat tilanteet saadaan hoidettua voitokkaasti oman joukkueen eduksi. Vaikka kyseessä on joukkuepeli, jokainen pelaaja hallitsee vain omaa kultaosuuttaan, ja tämän kullan kerääminen on lähtökohtaisesti yksilön vastuulla. Muiden pelaajien menestys ja takaiskut näkyvät siis epäsuorasti yksilön pelissä. Pelihahmon valinnalla on iso merkitys, sillä se vaikuttaa koko joukkueen toimintaan sekä pelaajan rooliin joukkueessa. Yksittäinen takaisku tai kuolema ei ole pelin loppu, mutta on vaikuttava tekijä pelin etenemiselle. Yksi peli kestää noin puoli tuntia, vaihdellen pituudeltaan sen mukaan, kuinka tasaväkisesti peli etenee. Kuitenkin itse ratkaisevat tilanteet voivat olla

ohi sekunneissa, jossa lopputuloksen ratkaisevat pelaajan taidot, hahmojen kyvyt sekä olosuhteet, jotka ovat rakentuneet pelin edetessä vallitsevaan pisteeseen.

Don't Starve Together on pelinopeudeltaan huomattavasti hitaampi. Pelaajat voivat kaikessa rauhassa tehdä omia juttujaan ja tutkia maailmaa haluamallaan tavalla: varovaisempi pelaaja voi asettua yöksi nuotion äärelle, kun taas uhkarohkeampi seikkailija voi syöksyä pimeyteen soihdun luoman valon turvin. Pelaajan valitsemalla hahmolla ei ole kovin suurta merkitystä, sillä hahmon valinta vaikuttaa vain hieman pelaajan omaan pelikokemukseen. Pelaajien uhkat tulevat pelimaailmasta itsestään, ja tapa reagoida niihin on pelaajien omalla vastuulla. Jokaista taistelua ei välttämättä tarvitse taistella, mutta vääjäämättömän ison uhkan lähestyessä pelaajat voivat koontua yhteen torjumaan vaarallista vihollista. Resursseja ja infrastruktuuria on mahdollista jakaa tarvitseville, eli kenenkään ei tarvitse selviytyä yksin. Joku voi keskittyä enemmän keräämään ruokaa luonnosta, kun taas toinen voi kartoittaa aluetta ja taistella enemmän. Pelaaja voi siis itse määritellä haluamansa tavoitteen: onko tarkoitus selvittää mahdollisimman pitkään, kukistaa isoin löytämänsä hirviö vai löytää mahdollisimman paljon kätkeytyä salaisuuksia. Pelitilanne voi muovautua hyvästä katastrofaaliseksi lyhyessä ajassa, mutta usein pelaajilla on aikaa useita minutteja reagoida vähenevään ruokaan tai heikentyvään terveydentilaan sopivalla tavalla. Mikäli ikävistä tapahtumista ei kuitenkaan toivuta, pelaajilla on edessään hahmojen kuolema ja siten kyseisen pelimaailman loppu. Pelikerran pituus määräytyy pelaajien mukaan, sillä pelin voi tallentaa haluamaansa paikkaan ja jatkaa siitä seuraavalla pelikeralla – tai aloittaa alusta, jos pelikerta päättyy kaikkien pelihahmojen kuolemaan.

4 ANALYYSI

4.1 Imperatiivi

Aineiston pohjalta on havaittavissa selkeitä käskyjä ja kieltoja tilanteissa, joissa pelitilanne on hyvin intensiivinen ja siten direktiivien anto on selkeää ja täsmennettyä. Jotkut näistä ilmenevistä direktiiveistä ovat englannin kielen kautta käännettyjä ilmauksia. Tämä on havaittavissa keskusteluissa *League of Legendsin* parissa tilanteista, joissa pelaajat ovat juuri voitokkaasti saaneet yllätteen vastustajistaan:

Esimerkki 1 [LoL1 25:25–25:31]

- 1 Tukija: NättiiniiÄh
- 2 (1.0)
- 3 Ampuja: NättiAH?
- 4 (1.2)
- 5 Midi: Kyllä-
- 6 Metsä: Nyt älkää *gredatko* liikaa.
- 7 Midi: Joo lähetään ehkä vaan,

Esimerkissä 1 Metsä kieltää *gredaamasta* eli joukkuelaisiaan käymästä liian ahneeksi (rivi 6), mihin Midi reagoikin vastauksellaan myötäilevästi (rivi 7). Pelaajien saatua kukistettua vihollisen hahmot pelaajilla olisi mahdollisuus jatkaa hyökkäystä jäljellä olevia vihollisia vastaan, mutta Metsän käskyn mukaisesti vetäytyvät taistelusta. Peliterminologian muodossa ilmaistu verbirakenne *älkää gredatko* ei ole pelaajille epäselvä ilmaus, vaikkakin kontekstia tuntemattomalle kyseinen anglismi saattaisi jäädä merkitykseltään epäselväksi. Midin puhekieliseen passiivimuotoon taivutettu vastaus

lähetään ehkä vaan selventää, että Metsän antama käsky on ymmärretty. Tällä syntaktisella rakenteella hän ilmaisee sekä omaa tekemistään, mutta myös ehdottaa muita tilanteessa olevia pelaajia tekemään samoin. Ilmausta lieventävä epävarmuussana *ehkä* jättää kuitenkin muille auktoriteettivaraa kyseenalaistaa tätä päätöstä, viemättä Metsän auktoriteettiasemaa alkuperäisen käskyn antajana. Vastalauseita ei kuitenkaan ilmene ja joukkue vetäytyy taistelusta.

Esimerkki 2 [LoL1 21:58–22:01]

- 1 Toppi: Öö. Joo ottakkaa. tääl on kaks edelleenkin,
- 2 Midi: Ai hitto.

Esimerkki 3 [LoL2 37:20–37:28]

- 1 Metsä: Älkää menkö liian pitkälle ku ei [Topilla oo-]
- 2 Toppi: [Joo Joo] pressure- pressuree pressuree vaan mää täällä pusken tur[rettia]
- 3 Ampuja: [Me] tapetaan kaikki saa tarpeeks pressurea,
- 4 Toppi: Se- se on hyvä pressure sekin.

Esimerkissä 2 Toppi on tietoinen muun joukkueen taistelusta, jota käydään peliareenan toisella puolella. Muut joukkueen jäsenistä ovat aiemmin keskustelleet toimintamahdollisuuksistaan, ja tämän tietäen Toppi antaa luvan muun joukkueen hyökkäyspohdinnoille samalla informoiden, että kaksi vastustajajoukkueen jäsentä on hänen luonaan (rivi 1). Täydentävä informaatio toimii siten samalla perusteluna Topin direktiiville: minun luonani on nyt kaksi vihollista, eli vastustaja on teidän luonanne lukumäärällisesti alakynnessä. Midi reaktio Topin informaatiolle voi olla annettu sympatiasta, koska hän joutuu taistelemaan yksin kahta vastaan. On mahdollista, että Midin lausahdusta ei ole suunnattu Topille vaan yleisenä tuskailuna koskien taistelua, jota Midi itse käy. Aineiston perusteella on mahdotonta sanoa varmaksi, kumpi tulkintavaihtoehto on se, jota Midi on ilmaisullaan tarkoittanut.

Esimerkissä 3 esiintyy kaksi anglismia, *pressure* ja *turret*, joiden suomentaminen helpottaa pelitilanteen ymmärtämistä. *Turret* eli puolustustorni on joukkueen aluehallinnan kannalta tärkeä objektiivinen (ks. luku 3.1.1). *Pressure* eli paine viittaa tässä tapauksessa vastustajan painostamiseen. Toppi haluaa muun joukkueen painostavan vastustajia, jotta hän voisi jatkaa omaa hyökkäystä ilman vastustajapelaajien vastarintaa (rivi 2). Ampuja leikkimielisesti toteaa, että he voivat tappaa vastustajat painostusta tuottaessaan – mikä varmasti takaisi Topille työrauhan (rivi 3), minkä hän itsekin toteaa ääneen (rivi 4).

Metsä varoittaa ja kieltää taistelussa olevia joukkueetovereitaan hyökkäämään liian aktiivisesti (rivi 1), priorisoiden Topin toimintamahdollisuudet objektiivien parissa tärkeämmäksi kuin vihollishahmojen tappamisen. Toppi myötäilee Metsän

käskyä (rivi 2), ja Ampuja vuorostaan Topin sanoja (rivi 3), mutta Ampujan toiminta on ristiriidassa Metsän käskyn kanssa. Ampuja jatkaa aggressiivista hyökkäystä Metsän sanoista huolimatta, onnistuneesti kukistaen useita vastustajahahmoja. Vaikka Ampuja toimikin aktiivisimpana tekijänä, hän ilmaisee Topille puhekielisen passiivin muodossa *me tapetaan kaikki*, informoiden hänelle, että muun joukkueen onnistuneen aggression myötä Toppi voi jatkaa rauhassa omaa hyökkäystään.

Esimerkki 4 [LoL1 21:16–21:22]

- 1 Tukija: Älä kuole pliis,
- 2 Ampuja: Vähä tekis mieli.
- 3 Tukija: E[-iiii.]
- 4 Metsä: [Kuole]minen on kielletty **Ampuja**

Esimerkki 5 [LoL2 17:50–17:55]

- 1 Tukija: *Oh fuck*
- 2 Metsä: Älkää menkö liian <pitkäl:::le>
- 3 Tukija: Kyllä menen.
- 4 ((joukkuelaiden naurua))

Esimerkeissä 4 ja 5 pelaajilla on käynnissä leikkimielinen sanailu *League of Legendsin* parissa. Esimerkissä 4 Tukija kieltää Ampujaa kuolemasta, (rivi 1), ja tätä tavoitetta Tukija pyrkii myös ilmaisemaan kielteisellä voivottelullaan (rivi 3) Ampujan leikkimieliseen lausahdukseen kuoleman mahdollisuudesta (rivi 2). Metsä täydentää sanallisesti vielä oman mielipiteensä, joka on yhtenevä Tukijan kanssa (rivi 4). Esimerkissä 5 Tukija meinaa jäädä yksin muista joukkuelaisistaan, joutuen siten mahdolliseen vaaratilanteeseen vastustajien kynsiin (rivi 1). Metsä suuntaa kiellon kaikille joukkuelaisilleen tämän inspiroimana, muistuttaen jokaista pelaajaa, ettei eteneminen ole tällä hetkellä turvallista (rivi 2). Vastauksena hänelle Tukija antaa lapsenomaisen kiukuttelun (rivi 3), johon koko joukkue reagoi nauramalla (rivi 4).

Molemmissa esimerkkitapauksissa direktiivi on siten toiminut toimintaa ohjaavana tekijänä, mutta myös osana humoristista vuorovaikutusta. Esimerkissä 4 direktiivinä toimiva käsky Tukijalta Ampujalle *älä kuole* ei jätä neuvotteluvaraa, vaikka Tukija pehmentääkin ilmaisuaan jatkeella *pliis* (vrt. englannin pehmentävä pyyntösana *please*). Pelitilanne Tukijan käskyn aikana on erityisesti Ampujalle uhkaava, sillä Ampuja ja Tukija törmäävät odottamatta vihollisvastustajiin. Ampujan hahmon kuolema jättäisi Tukijan yksin vihollisten keskelle, mistä voidaan päätellä Tukijan antaman direktiivin olevan varsinaisen käskyn sijaan epätoivoinen pyyntö. Ampuja ilmaisee kuitenkin humoristisesti vastustelua Tukijan sanoille puhekielisellä konditionaalilla *tekis mieli*. Metsä osallistuu keskusteluun toteamalla *kuoleminen on kielletty*. Vaikka Metsä korostaakin ilmauksen olevan suunnattu juuri Ampujalle, nesessiivirakenteinen

muotovalinta kieltodirektiiville korostaa, että tämä huomio on suunnattu kaikille – myös hänelle itselleen (VISK §1580).

Esimerkissä 5 vuorovaikutuksen huumori rakentuu direktiiviä ympäröivien puheenvuorojen yhteyteen. Vaikka pelitilanteessa Tukija on ainoa välittömässä vaaratilanteessa oleva pelaaja, Metsä antaa muistutuksena kiellon kaikille, *älkää menkö*. Tukija vastustelee Metsän käskyä sanallisesti, viitaten vain itseensä *kyllä menen*, mikä luo tilanteen viihdyttävyyden. Oletuksena kuitenkin on, että kieltä noudatetaan vastustelun sijaan. Tukijan sanojen ja tekojen ristiriita osoittaa, että hänen sanansa ovat tarkoitettu juuri huumoriksi, sillä pelitilanteessa Tukija peruuttaa lähemmäs joukkuetovereitaan ”kiukuttelustaan” huolimatta.

League of Legendsin parissa suorat imperatiivirakenteet ovat usein kytköksissä joko jo tapahtuvaan toimintaan tai välittömän lähitulevaisuuden toimintoihin. Tältä osin *Don't Starve Together* ei poikkea *League of Legendsin* imperatiivirakenteista, kuten esimerkeissä 6, 7 ja 8 on nähtävissä:

Esimerkki 6 [DS 0:14-0:18]

- 1 Metsä: Mites tätä peliä pelattii[nkaan]
- 2 Toppi: [*Touch*] *grass*,
- 3 Ampuja: *Tou-*
- 4 ((pelaajien naurua))

Esimerkki 7 [DS 1:21-1:22]

- 1 Midi: Muistakaa tehdä tulta.

Esimerkissä 6 Metsä muistelee pelin mekaniikkoja ja tavoitteita (rivi 1). Toppi vastaa hänelle kysymyksen ollessa vielä kesken *touch grass* eli koske ruohoa (rivi 2), viitaten ruohon olevan tärkeä resurssi seikkailun alkutaipaleilla. Ampuja meinaa toistaa Topin osoittaman englanninkielisen imperatiivilauseen, mutta toiminta jää kesken pelaajien alkaessa nauramaan kovaan ääneen (rivit 3 ja 4). Topin välitön, suorasanaisten käsky on selvä ja niin nopeasti annettu, että pelaaja alkaa välittömästi naurattaa.

Esimerkissä 7 Midi muistuttaa kanssapelaajiaan tekemään tulta. Pimeys on kohdalokasta *Don't Starven* pelimaailmassa, joten Midi käskee kaikkia pitämään selviytymisestään huolta, muistuttamalla tulen tärkeydestä. Itse pelitilanteessa vallitsee kuitenkin päivä, eli pimeyden uhka ei ole pelaajille välitön vaara. Midin antama muistutus on siten funktioltaan tarkoitettu pitkäaikaiseksi ohjeeksi, jottei hänen ja muiden peliseikkailu päättyisi heti ensimmäisen yön laskeutuessa.

Esimerkki 8 [DS 3:38-3:45]

- 1 Ampuja: *Oh no*
- 2 (2.2)
- 3 Toppi: *Jaa onks siel niitä lintu[ja]*
- 4 Ampuja: *[We] got tall birds*
- 5 Toppi: *Öö. mennään tänne.*

Esimerkissä 8 Ampuja havaitsee mahdollisen uhan, mistä hän nopeasti huomauttaa Topille, joka kulkee hänen kanssaan samalla alueella (rivi 1). Toppi videopelin tuntevana luo oletuksen, että Ampujan tekemä havainto liittyy (pitkäjalkaisiin) lintuihin, joita on mahdollista havaita kivikkoisessa maastossa, jossa he seikkailevat (rivi 3). Ampuja varmistaa tämän oletuksen Topille (rivi 4). Varmistuksen saatuaan Toppi alkaa ohjaamaan heitä kohti turvaa samalla, kun lintu uhkaavasti yrittää saavuttaa parivaljakkoa (kuva 1).



Toppi ja Ampuja päättävät paeta pitkäjalkaista lintua, joka on havainnut pelaajien läsnäolon. (Kuva 1)

Varsinainen direktiivi ilmenee vuorovaikutuksen lopussa Topin antaessa käskyn *mennään tänne*. Topin ilmaisema finiittiverbirakenne ei kuitenkaan määrittele, missä tarkalleen ottaen on *tänne*, vaan Ampujan on pääteltävä tilanteesta ja Topin pelihahmon toiminnasta, mitä suuntaa hän käytännössä tarkoittaa (ks. Liang 2021). Ampuja lähteekin seuraamaan Toppia ilman enempää sanallista vuorovaikutusta (kuva 1), ja molemmat pelaajat onnistuvat pakenemaan paikalta.

*League of Legends*issä ja *Don't Starve Together*issa ilmenee useita imperatiivirakenteita, joita käytetään välittömän tai lähitulevaisuuden ongelman ratkaisemiseen (vrt. Rouhikoski 2021:66). *League of Legends*in imperatiivit ovat usein funktioltaan kieltoja ja varoituksia, joilla pelaajat pyrkivät jarruttamaan joukkueoveriensa yli-innokasta

toimintaa. *Don't Starve Togetherin* tapauksessa imperatiivit toimivat vuorostaan enemmän ohjeina ja opastavina käskyinä, joilla muut pelaajat pyritään saamaan toimimaan tietyllä tavalla.

4.2 Deklaratiivi ja interrogatiivi direktiiveinä

Useissa tilanteissa direktiivistä toimintaa toteutetaan myös deklaratiiivi- ja interrogatiivilauseiden muodossa. Pelaajat kuitenkin tiedostavat taustalla olevan direktiivisen intention, vaikka suoraa toimintaan ohjaavaa sanamuotoa ei olisikaan havaittavissa. Tutun kontekstin ja yhteisen tiedollisen perustan ansiosta pelaajat pystyvät kuitenkin ohjaamaan toistensa toimintaa myös toteavasti deklaratiiivilauseiden avulla (Lauranto 2014:31, Lindholm & Stevanovic 2016:80). Tästä on esimerkkinä tilanne, jossa pelaajat alkavat *Don't Starven Togetherin* maailmassa kuulla vihaisen susilauman haukuntaa:

Esimerkki 9 [DS 49:23–49:40]

- 1 Tukija: Nyt kuuluu koiria.
- 2 (2.2)
- 3 Midi: Joo nyt kuuluu koiria.
- 4 Metsä: Laitetaas Abigailin vihamuotoon ja laitetaan logsuitti päälle ja ruvetaan rähisemmään
- 5 Midi: [mä lähen juoks-]
- 6 Toppi: [Minäki halluun] tulla. turvaan. mä en halua olla yksin näin ku tulee koirat.
- 7 Ampuja: (--)
- 8 Tukija: =Mihinmemennään turvaan, minne-minne mennään
- 9 Midi: Tukikohtaan tyyliin.

Tilanteessa pelaajat Tukija ja Midi varoittavat kaikkia muita lähestyvistä vaarasta, susilaumasta, joita he kutsuvat haukunnan takia koiriksi (rivit 1 ja 3). Ilman erillistä käskyä kaikki pelaajat alkavat valmistautua vääjäämättömään taisteluun: Metsä alkaa varustautua laittamalla puisen panssarin eli *logsuittin* päälle sekä apulaisensa Abigailin taisteluvälmiuteen (rivi 4). Midi, Toppi ja Tukija alkavat kukin kertoa liikkeistään ja kysellä, mihin pelaajat kokoontuvat susien lähestyessä (rivit 5–8). Midi koordinoi hajallaan olevia pelaajia, vastaamalla Tukijan kysymykseen sanomalla, että kokoontumispaikkana toimii pelaajien rakentama tukikohta (rivi 9).

Muodollisesti tarkasteltuna vain Metsän ilmaus *ruvetaan rähisemmään* toimii direktiivinä. Passiivimuotoinen käsky *rähisemisestä* eli tappelemisesta on suunnattu kaikille pelaajille, myös hänelle itselleen. Kuitenkin vuorovaikutuksen liikkeellepanevana voimana toimivat Tukijan ja Midin antama informaatio liittyen vihamielisiin susiin. Pelaajat tietävät susien olevan heille merkittävä uhka pelimaailmassa, ja

välittömästi tiedon saatuaan pelaajat alkavat valmistautua kukin tahollaan ajamaan pelaajien yhteistä tavoitetta ilman eri käskyä: susihyökkäyksestä on selvittävä hengissä, ja se on helpompaa yhdessä kuin yksin (ks. Lindholm & Stevanovic 2016:80 sekä Rusk ym. 2023).

Esimerkki 10 [DS 51:53–52:04]

- 1 Toppi: Onks meillä susiongelma täällä
- 2 (1.0)
- 3 Ampuja: Ei oo susiongelma. meillä on biisoniongelma.
- 4 Metsä: Mä kuljetan. nää biisonit kohta teidän luo.
- 5 Ampuja: Kuljeta vaan (1.3) Mä. Mä pystyn hyvin huonosti tappeleen niitä vastaan.

Esimerkin 10 tilanteessa Toppi kysyy muilta, onko susitaistelun viimeiset rippeet edelleen aiheuttamassa ongelmia muille pelaajille (rivi 1). Ampuja selventää tilanteen Topille (rivi 3), ja pian tämän jälkeen Metsä – joka on tässä vaiheessa juossut yli minuutin vihaista biisonilaumaa karkuun – ilmaisee tuovansa vihaisen lauman muiden luokse leiriin, johon he ovat kokoontuneet (rivi 4). Ampuja antaa Metsälle luvan tälle toiminnalle, mutta huomauttaa, että hänestä ei ole suurta apua biisonien kukistamiseen (rivi 5).

Vaikka Metsän uhkaus on muodoltaan deklaratiiivilause, takana oleva direktiivinen intentio on selvä: jos ette auta, tuon nämä vihaiset biisonit kaikkien kimppuun. Tämä toiminta on suoraan ristiriidassa pelaajien yhteisen tavoitteen kanssa, sillä ei olisi kenenkään etujen mukaista jäädä biisonien jalkoihin. Uhkauksen vakavuus osoittaa kuitenkin Metsän kokeman hädän ja kärsimättömyyden, ottaen huomioon, kuinka kauan hän on joutunut selviämään biisonien kanssa yksin. Vuorovaikutuksen jälkijäsenenä toimiva luvananto Ampujalta *kuljeta vaan* antaa kuitenkin direktiivisen linjauksen, joka purkaa sekä sosiaalisen että peliteknisen haasteen, jonka biisonit ovat aggressiollaan luoneet (vrt. Lauranto 2014:31, VISK §1197). Vaikka Ampuja nostaakin esille, että hänen on vaikeaa noudattaa Metsän antamaa direktiiviä, luvan antamalla hän nostaa asian kaikkien pelaajien tietoisuuteen, jotta jokainen voi mahdollisuuksiansa mukaan orientoitua Metsän direktiivisen intention toteutumiseen.

Esimerkki 11 [LoL1 11:25-11:29]

- 1 Midi: Hei tää jatkaa täällä. nää [ott-]
- 2 Metsä: [bot-bottibot-]
- 3 Midi: [Joo] joo nää ottaa dragonia
- 4 Metsä: Botti

Kuten *Don't Starve Togetherin* tapauksessa, pelaajat käyttävät *League of Legendsissä* yhteistä tietopohjaa hyödyksi välittäessään direktiivistä intentiota (Lindholm &

Stevanovic 2016:80). Esimerkin 11 tilanteessa Midi ja Metsä ovat jahtaamassa vihollista, kun huomaavat vihollisen kukistavan arvokasta hirviötä, *dragonia*. Midi ilmoittaa tämän sanallisesti ääneen (rivit 1 ja 3) samalla, kun Metsä havahduttaa alalinjalla olevia pelaajia tapahtuvasta tilanteesta (rivit 2 ja 4).

Semanttisesti tilanteessa ei esiinny minkäänlaista käskyä. Deklaratiivilauseena toimii Midin *Joo nää ottaa dragonia*, joka pelitilannetta tuntemattomalle ei välttämättä anna selkeää direktiivistä intentiota. Tämän tiedostaen Metsä tokaisee ”kutsuhuudon” alalinjan eli *botin* pelaajille pyrkien havahduttamaan joukkuetoverit mukaan tilanteeseen. Midin ja Metsän kommunikatiivinen yhteistyö välittää tarvittavan informaation ja direktiivisyyden alalinjan pelaajille: tulkaa nopeasti auttamaan, jotta vastustajajoukkue ei saa haltuunsa *dragonia*. Viesti välittyy, ja pelitilanne jatkuu siten, että alalinjan pelaajat liittyvät taisteluun.

Interrogatiivin tapauksessa pelaajilla on lähtökohtaisesti jo oletuksena tarve informaatiolle, jota he tarvitsisivat jatkaakseen toimintaansa (VISK §888, Lauranto 2014:31). Kysymystä esittäessään pelaajalla on siis havaittavissa jonkinlainen visio, jonka toteuttamiseksi hänen on saatava informatiivinen selvitys muilta pelaajilta. Tämä koskee sekä *League of Legendsiä* että *Don't Starve Togetheria*, kuten esimerkit 12 ja 13 osoittavat:

Esimerkki 12 [DS 0:24–0:27]

- 1 Midi: HEI(.) oliko kukaan puunhakkaaja
- 2 Toppi: E::i
- 3 Midi: !Mä voin olla puunhakkaaja

Esimerkki 13 [LoL2 14:54–15:03]

- 1 Metsä: Voidaankovoidaanko **toppi** ottaa dragonille asti
- 2 Toppi: Dragonille asti?
- 3 Metsä: Ei- eise kyl menee toppitolppa [siitä]
- 4 Toppi: [Eeei] ei mee ja mää jään nii paljon jälkeen mä oon nyttenki jo vähä jäljessä.

Esimerkissä 12 pelaajat valitsevat pelihahmojaan *Don't Starve Togetheriin*. Yhtenä vaihtoehtona olevista hahmoista on puunkaatumiseen erikoistunut hahmo. Puu yleishyödyllisenä resurssina on pelaajille arvokasta, ja sen tietäen Midi kysyy muilta, onko kukaan valitsemassa puunkaatajaa hahmoksi (rivi 1). Saatuaan epäröivän vastauksen Topilta (rivi 2) Midi ilmaisee ääneen ottavansa kyseisen hahmon itselleen (rivi 3), varmistaen tehokkaan puunkaatajan pelaajien hahmokokoonpanossa.

Toisin kuin *League of Legendsissä*, *Don't Starve Togetherissa* pelaajien on mahdollista valita sama hahmo, jonka joku toinen pelaaja on jo valinnut. Midin saapuessa viimeisenä peliin hän keskeyttää kovaan ääneen muiden pelaajien keskustelun, jotta

saa tarvitsemansa informaation muilta. Saatuaan vastauksen Topilta hän ilmoittaa valitsevansa puunkaatajahahmon. Direktiivinä toimii siten keskustelun hiljentävän huu-dahduksen lisäksi kysymys, jolla Midi kysyy lupaa puunkaatajahahmon ottamiseen. Pelaajat eivät ole sopineet mitään keskinäistä sääntöä, että jokaisella pitäisi olla eri hahmo. Koska hahmovalintaperiaate ei ole yhteisessä tiedossa, Midi päättää valita direktiivinsä muotorakenteeksi tiedustelevan interrogatiivin täsmällisen luvanpyynnön sijaan (vrt. voinko ottaa puunhakkaajan). Tällä valinnalla Midi välttää mahdolliset sosiaaliset konfliktit sekä varmistaa, että pelaajilla on mahdollisuus tehokkaaseen puunkaatoon.

Esimerkissä 13 Metsä kysyy Topilta, voivatko he yhdessä mennä kohti *dragonia*, peliareenan vastakkaisella puolella olevaa vahvaa ja arvokasta hirviötä (rivi 1). Kysymys toimii informaatiotiedustelun lisäksi direktiivisesti ehdotuksena, sillä yksin Metsällä ei olisi mahdollisuuksia kukistaa *dragonia*. Toppi toistaa kysymyksen hämmennyneenä (rivi 2), ja tähän saakin vastauksen Metsältä, joka myöntää ehdotuksen olevan logistisesti liian haastava toteuttaa, varsinkin jos suunnitelman hintana olisi arvokkaan *toppitolpan* eli puolustustornin menettäminen (rivi 3). Toppi on samaa mieltä, ilmaisten jäävänsä vielä lisää alakynteen, jos hän joutuu poistumaan asemistaan yläpolulta (rivi 4).

Ehdotusta ja lupaa tiedusteleva kysymys toimii molemmissa esimerkeissä varmennuksena direktiiviselle toiminnalle, joka vaatisi muilta osallistujilta jonkinlaista hyväksyntää. *Don't Starve Togetherin* kohdalla Midillä on suunnitelma hahmovalintaa koskien, mutta sen toteuttaminen vaatii varmistuksen muilta pelaajilta. *League of Legendsin* kohdalla Metsä vuorostaan haluaisi toteuttaa omaa aggressiivista toimintasuunnitelmaansa, mutta hän tarvitsee sen toteuttamiseen Topin apua. Kun Toppi ei heti ilmoita suurta samanmielisyyttä suunnitelmasta, Metsä vetää ehdotuksensa pois perustellen päätöstä menetyksen olevan ansioita suurempia. Tätä näkökulmaa Toppi tukee myös sanallisesti.

Kysymykset ovat toimineet molemmissa peleissä positiivisesti toimintaa ohjaavana tekijänä, kun kysymyksiä tarkastellaan pelien tavoitteeseen pääsyn näkökulmasta. Aineistossa on kuitenkin havaittavissa kysymysten olevan käytössä myös vuorovaikutustilanteissa, joissa pelaajat toteuttavat ensisijaisesti omaa pelitilannettaan yhteisen edun kustannuksella. Tätä näkökulmaa tarkastelevat esimerkit 14 ja 15:

Esimerkki 14 [DS 51:43–51:52]

- 1 Metsä: Tota. nää [biisonit]
- 2 Midi: [tää painajainen lyö mua]
- 3 Metsä: jahtaa mua maailman ääriin. Voidaanko me tapella nää biisonit?
- 4 Toppi: Öö(.) Tappele vaan. Tääl on joku toinen [kaveri]
- 5 Metsä: [(nauraa)] TAPPELE VAAN! ((jatkaa naurua))

Esimerkki 14 on esimerkki 10:een liittyvän vuorovaikutuksen alkuosa. Tilanteessa pelaaja Metsä on vahingossa suuttanut kokonaisen biisonilauman ja pyytää apua vihaisen lauman kukistamiseksi (rivit 1 ja 3). Muut pelaajat harhailevat lähistöllä, valmistautuen tulevaan yöhön juuri käydyin susitappelun jäljiltä. Toppi antaa Metsälle hajamielisesti luvan (rivi 4), muotoillen vastauksensa yksikön 3. muodossa *tappele vaan*, implikoiden, että Metsä voi hoitaa ongelman aivan yksin. Toppi on jo aloittamassa uutta keskusteluaihetta kavereidensa löytämisestä, kun Metsä toistaa Topin sanat kovaan ääneen nauraen (rivi 5), osoittaen Topin sanojen ilmaisevan mahdotonta tehtävää: biisonilauman kukistaminen yksin ei ole millään muotoa mahdollista.

Metsän tekemä prosodininen valinta äänenvoimakkuudesta havahduttaa pelaajat tilanteeseen (ks. esimerkki 9), ja välittää esittämänsä kysymyksen takana olevan tavoitteen jääneen tapahtumatta Topin vastauksen takia (Stevanovic & Svennevig 2015; Stevanovic 2015:114–118). Metsä oli ilmaissut kysymyksensä juuri monikon 1. persoonassa *voidaanko me tapella*, mihin Toppi oli omaa pelitilannetta tutkiessaan huomauttamattaan muokannut vastauksensa yksikön 3. muotoon. Juuri tällä hetkellä biisonit ovat vain Metsän murhe, mikä on luultavasti syy sille, että Toppi on jättämässä pelitoverinsa ahdingon vähemmälle huomiolle. Tätä näkökulmaa tukee se, että Toppi on välittömästi vaihtamassa puheenaihetta hänen tekemäänsä havaintoon ympäristöstään.

Esimerkki 15 [LoL2 7:47–7:55]

- 1 Metsä: Voidaanko me tehdä tosta pepperoonia [nytte]?
- 2 Toppi: [Öö](.) mulla on tosi vähän hoopeeta.
- 3 Metsä: Kokkeillaan,
- 4 (1.1)
- 5 Toppi: Mää- mää vaan trollaan.

Esimerkin 15 tilanteessa videopelinä toimii *League of Legends*. Metsä on toteuttamassa väijytystä ylälinjalle (rivi 1), jossa Toppi on taistellut jo pidemmän aikaa. Tämän hän ilmaisee myös sanallisesti, kertoen että hänellä *on tosi vähän hoopeeta* eli elämäpisteitä, toisin sanoen hänen hahmonsa on heikossa kunnossa taistelun toteuttamiseksi (rivi 2). Metsä kuitenkin tahtoo toteuttaa oman hyökkäyssuunnitelmansa tästä huolimatta, todeten *kokkeillaan*, ohjaten siten Topin että itsensä kohti vihollista (rivi 3). Väijytys ei mene kuitenkaan kovin hyvin, mihin Toppi viittaa *trollaamisella* (rivi 5), kertoen internet-slangia hyödyntäen oman toimintansa olevan pelkkää pelleilyä ja enemmän haitaksi kuin hyödyksi joukkueen tavoitteelle. Viittaus on kuvaava, sillä väijytyksen lopputuloksena on vain Topin hahmon kuolema ilman, että pelaajat olisivat ansainneet hänen kuolemastaan mitään hyötyä.

Direktiivinen intentio alkaa siten jo Metsän interrogatiivilla, jolla hän kysyy lupaa hyökätä Topin vastustajahahmon kimppuun. Koska Metsä väijyttäjän roolissa on

paikalla, hän haluaa toteuttaa pelirooliaan ja auttaa muita joukkuelaisiaan voittamaan linjavastustajansa. Tämän tavoitteen takia Topin hyökkäystä vastustelevat informaatiot jäävät vähemmälle huomiolle, ja Metsä käskää Topin liittymään hyökkäykseen hänen kanssaan. Semanttisesti tarkasteltuna direktiivin funktiona toimii luvan pyyntö, mutta ottaen huomioon peli- ja vuorovaikutustilanteen kulun, funktion määrittelemisen käskyksi olisi myös perusteltavissa.

Deklaratiivi- ja interrogatiivilauseita käytetään monikäyttöisesti direktiivien funktion näkökulmasta tarkasteltuna. Interrogatiivilauseet usein toimivat etujäsenenä luvan pyytämiseksi tai informaation saamiseksi, jotta pelaajat voisivat toimia suunnitelmallaan tavalla joko välittömässä hetkessä tai pitkäjänteisemmässä toimintasuunnitelmassa (Lauranto 2014:31, VISK §1197). Aina pelaajan tavoittelema intentio ei kuitenkaan täyty, mikä johtaa hankaluuksiin pelin tavoitteen toteutumisen näkökulmasta tarkasteltuna.

Deklaratiivilauseet toimivat molempien videopelien yhteydessä direktiiveinä, joka vaatii pelaajilta pelitietämystä onnistuneen vuorovaikutuksen toteutumiseksi (Lindholm & Stevanovic 2016:80, Lauranto 2014:31). Funktioiltaan deklaratiiivipohjaiset direktiivit toimivat varoituksina, joihin liittyy osaksi toiminnallinen käsky tai kehote. Vuorovaikutuksessa voi ilmetä selvästi jokin yksittäinen sana tai ilmaus, jonka sanominen on riittävä jakamaan tarvittavan informaation muille pelaajille vallitsevaan videopelitalanteeseen (vrt. Rusk ym. 2023). Pelaajat ovat kuitenkin riittävän tietoisia pelimaailmojen tapahtumista ja tavoitteista, minkä myötä vuorovaikutuksessa ei ilmene ongelmia puhujan tavoitteen toteutumiseksi. *Don't Starve Together* mahdollistaa myös hitaamman pelitemponsa ansiosta monisanaisemman vuorovaikutuksen, jolloin puhujalla on mahdollisuus kertoa tilanne niin kattavasti, ettei muiden vuorovaikutukseen osallistujien tarvitse omalla tietämyksellään täydentää vajavaista informaatiota.

4.3 Multimodaalisuus direktiivin täydentäjänä

*League of Legends*issä pelaajilla on mahdollisuus tuottaa pieni hälytysääni eli *pingi* pelikarttaan joko yleisellä huomiota herättävällä valoäänihälytyksellä tai erikseen erikoistuneella merkinnällä, joka tarkoittaa kyseisen hälytyksen funktiota. Esimerkiksi pelaajat voivat merkata karttaan kysymysmerkkihälytyksellä huomion muille siitä, että vastustajan pelihahmon sijainnista ei ole tietoa, jolloin muut pelaajat osaavat olla enemmän varuillaan. Myös tutkimukseen osallistuneet pelaajat käyttivät kommunikaationsa osana *pingejä*, vaikka reaaliaikainen keskustelu toimikin pääasiallisena kommunikaation välineenä. Vaikka aineistossa käytetyt hälytykset ovatkin erikoistuneita hälytyksiä juuri vallitsevaan tilanteeseen, litteraatissa olen käyttänyt vain yleismerkintää *ping*. Tämä siitä syystä, että hälytyksen funktio toimii kiireellisyyttä ja

tärkeyttä korostavana tekijänä sanallisen vuorovaikutuksen tukena, eivätkä *pingit* toimi missään vaiheessa direktiiveinä ilman pelaajien sanallista vuorovaikutusta. Samasta syystä litteraatissa ilmenevät *ping*- merkinnät ovat yksikössä, vaikka varsinaisessa pelitilanteessa olisikin käytetty useampaa hälytystä. Hälytysäänien lukumäärä ilmenee pelitilannekuvista, jotka olen laittanut litteraattien yhteyteen.

Esimerkkinä *pingien* käytöstä toimii aineiston ensimmäisen pelin avauskontakti vastustajajoukkueen kanssa, kun pelaajat koordinoivat vastahyökkäystä aggressiivisesti etenevään viholliseen:

Esimerkki 16 [LoL1 5:57-6:15]

- 1 ((Metsä *ping*)) (ks. kuva 2)
- 2 (4.4)
- 3 Metsä: Tääl ois mähinää.
- 4 Ampuja: Tulostulostulos.
- 5 Tukija: Hui.
- 6 Ampuja: Vihuilla on kaks. >Milio.milio.<
- 7 Metsä: >Miliomiliomilio<
- 8 (0.4)
- 9 Ampuja: *Nice*.
- 10 Midi: Oi nätti.
- 11 Metsä: Voijaan. [voijaan.]
- 12 Ampuja: [Joo nii] voidaan.
- 13 (1.3)
- 14 Toppi: Oiieiii.
- 15 Ampuja: Eiiiiii.



Pelaaja Metsä (vihreä nuoli) piilossa pensaassa, kun hän tekee havainnon hyökkäävästä vihollisesta (punaiset nuolet) (Kuva 2)

Metsän käyttämä hälytysääni (rivi 1, kuva 2) toimii sekä huomiona että käskynä aloittaa taistelu, mihin muut pelaajista välittömästi reagoivatkin. Ampuja ilmoittaa olevansa matkalla, puhekielisesti leikaten viimeisen *-sa* -tavun toistaessaan informaatiota *tulossa* useasti ((rivi 4) ks. VISK §38). Tilanteen edetessä Ampuja sanallistaa informaation muille, varmistaen, että kaikki tietävät vihollisten lukumäärän (rivi 6). Samalla hän merkkää tuhottavan kohteen (*Milio*, keltainen nuoli) Metsän sanallisesti tukien tätä päätöstä (rivi 7). Joukkueen saatua kukistettua *Milion* Metsä antaa käskyn jatkaa hyökkäystä, ilmoittamalla lyhytsanaisesti *voijaan*, eli taistelun olevan edelleen mahdollista (rivi 11). Nyt vuorostaan Ampuja tukee Metsän päätöstä toistamalla hänen sanansa (rivi 12), ja seurauksena on toinen kukistettu vastustaja, mitä joukkuelaiset tuulettavat suureen ääneen.

Direktiivien kannalta keskustelu on mielenkiintoinen, sillä varsinaista sanallista imperatiivia ei ilmene keskustelussa missään vaiheessa, vaan vuorovaikutuksen direktiivinen luonne ilmenee kontekstista (ks. Lindholm & Stevanovic 2016:80). Ensinnäkin Metsän hälytysääni informoi muita tapahtumapaikasta, mutta myös hänen omasta toiminnastaan, sillä hälytysääni on annettu erikoismuodolla ”auttakaa toimintaani täällä” (rivi 1, kuvan 2 vihreä lippu). Velvoitustahto käy tästä selkeästi ilmi: Metsä haluaa muiden osallistuvan taisteluun, sillä yksin hänen selviytymismahdollisuutensa ovat heikot.

Vastaava asetelma on Ampujan antamassa direktiivissä. Ampujan informaatiojon jälkeen hän sanoo yhden vastustajan nimen ilman erillistä hälytysääntä. Ilman

kontekstia nimi *Milio* olisi vain nimi muiden joukossa, mutta koska vuorovaikutukseen osallistuvat tietävät, kuka *Milio* on ja mikä heidän tavoitteensa videopelissä on, seurauksena on pelaajien keskitetty hyökkäys *Miliota* kohti (vrt. Rusk ym. 2023).

Vaikka pelitilanne jatkuukin ensimmäisen vastustajahahmon kuoleman jälkeen, pelaajat eivät käytä enää multimodaalisia keinoja vuorovaikutuksen yhteydessä. Metsän murteellinen ilmaus sanasta *voidaan* viittaa koko joukkueen kykenevyyteen jatkaa taistelua (ks. Lauranto 2014:36, ISK §1272), mutta koska pelitilanteessa on jäljellä enää yksi vastustaja, vuorovaikutus ei tarvitse hälytysmerkkejä tarkentamaan Metsän sanallista hyökkäysintentiä. Lopputulos osoittaa vuorovaikutuksen onnistuneen, sillä hetkeä myöhemmin joukkue tuulettaa ylivoimallaan toteutettua onnistunutta jatko-hyökkäystä.

Yhteinen tiedollinen pohja pelin tavoitteesta ja vaihtoehtoista mahdollistaa deklaratiivilauseen käytön direktiivisenä toiminnanaloittajana (Lindholm & Stevanovic 2016:80). Aina kuitenkin tämä ei riitä, sillä pelaajien oma käsitys ei välttämättä ole sama, kuin muilla pelaajilla. Tätä osoittaa esimerkki 17:

Esimerkki 17 [LoL2 8:39–8:50]

- 1 Metsä: Nunu kyllä voi olla botside
- 2 (2.7)
- 3 Ampuja: Niin voi mut tää on kolme vee kaks.
- 4 Tukija: !Tekis mieli mennä bäckkiin [on niin vähän]
- 5 Metsä: [E-Ei mennä] ei mennä ku me mennään tänne [näin]
- 6 (Metsä ping, Ampuja ping) (ks. kuva 3)
- 7 Tukija: [Aa] ookkei ookkei mennään.



Pelaajat Metsä ja Ampuja käyttävät useita pingejä saadakseen pelaajan Tukija liittymään mahdollisimman nopeasti mukaan hyökkäykseen (Kuva 3)

Pelitalanteessa Metsä ja Ampuja pohtivat alkavaa väijytystä. Vastustajajoukkueen hahmo *Nunu* saattaa olla lähistöllä, ja Metsä nostaa tämän informaation esille ennen väijytyksen alkamista (rivi 1). Ampuja on samaa mieltä, mutta epäsuorasti kehottaa Metsää jatkamaan hyökkäystä ylivoimaan vedoten (rivi 3). Tukija ilmaisee halunsa vetäytyä tilanteesta (rivi 4), minkä seurauksena Ampuja ja Metsä multimodaalisesti sekä Metsä myös sanallisesti ilmaisevat, että nyt ei ole aika vetäytyä vaan hyökätä (rivit 5 ja 6, kuvan 3 siniset nuolet). Tukija liittyy taisteluun, mutta tilanteen tavoitteista johtuva epäselvyys ei tee väijytyksestä onnistunutta ja vihollinen pääsee pakenemaan.

Selvä sanallinen kieltä Metsän vuorovaikutuksessa ilmenee passiivimuodossa *Ei mennä* Tukijalle, joka on ilmaissut halunsa vetäytyä taistelusta menemällä *bäckkiin* eli takaisin Lähteelle. Sanallisen kiellon ja useiden hälytysäänien saattamana Tukija myöntyy kuitenkin Metsän ja Ampujan suunnitelmalle. Direktiivinen vuorovaikutus on alkanut kuitenkin jo aikaisemmin, mutta sitä ei ole mahdollista havaita, jos ei ole tietoinen ympäröivästä pelitalanteesta. Metsä on piiloutunut läheisiin pensaisiin, valmiina hyökkäämään ja aloittanut sanallisen pohdinnan siitä, onko vastustajajoukkueen *Nunu* myös lähettyvillä. Ampuja on tietoinen tapahtumista ja Metsän intentiosta hyökätä, kannustaen häntä aloittamaan väijytyksen. Tukijan huomio on vuorostaan suuntautunut hänen oman hahmonsa tarkasteluun: hahmon kuolema ei ole joukkueen etu, joten hän on vetäytymässä taemmaksi tilanteesta – eli tekemässä juuri päinvastoin sen, mitä Metsä ja Ampuja olettavat ja haluavat hänen tekevän.

Toisin kuin *League of Legends*issä, *Don't Starve Together*issa ei ole peliin sisäänrakennettua hälytysäänivaihtoehtoa. Pelin sisäinen tekstikeskustelu on mahdollista, mutta koska kaikki pelaajat ovat Discordin kautta puheyhteydessä keskenään, tekstimuotoiselle kommunikaatiolle ei ole tarvetta. Pelaajat kuitenkin pohtivat multimodaalisten vaihtoehtojen käyttöä, kuten esimerkki 18 osoittaa:

Esimerkki 18 [DS 2:45-2:50]

- 1 Metsä: Laitetaanko me taas <screenshottei> jonnekin tyyliin *hidden* [*channeliin*]?
- 2 Toppi: [Ei varmaan] tarvihe nii paljoo(.) *tryharddata*.

Esimerkin 18 tapahtumahetkellä pelaajat ovat juuri aloittaneet seikkailemisen *Don't Starve Togetherin* -pelimaailmassa ja hajautuneet etsimään resursseja eri ilmansuunnista. Tämän takia pelaajat eivät tiedä toistensa sijaintia, ja Metsä ehdottaa *screenshottien* eli kuvakaappausten jakamista pelaajien Discord-kanava *hidden channelin* välityksellä, jotta pelaajat olisivat tietoisia toistensa sijainnista (rivi 1). Toppi kuitenkin vastustaa ajatusta, sanoen ettei ole tarvetta *tryharddata* eli ´pelata vakavissaan´ (rivi 2), mikä johtaa siihen, että pelaajat kuvailevat omaa sijaintiaan koko pelisession ajan vain suullisesti.

Direktiivisenä toiminnanohjauksena toimii Metsän esittämään puhekielinen, passiivimuotoinen ehdotus *laitetaanko me* sekä Topin torjuva vastaus, jonka hän ilmaisee murteellisesti anglismin muodossa *ei tarvihe tryharddata*. Modaalinen ilmaus *tarvihe* ilmaisee myös Topin mielipiteen siitä, että pelaajat pärjäävät ilman kuvakaappauksia riittävän hyvin. Topin mielipide jää voimaan eikä aiheeseen palata enää koko pelisession aikana, vaikka pelaajilla on selvästi haasteita välillä löytää oikeaan sijaintiin, kuten esimerkki 19 keskustelusta on nähtävissä:

Esimerkki 19 [DS 33:20-33:46]

- 1 Midi: >Tarvitaan joku< tappelija tänne
- 2 (2.0)
- 3 Metsä: Missä päin sä oot
- 4 (0.5)
- 5 Midi: Öö (1.1) mejän tukikohalta (1.8) <luoteeseen>. Eli oikeelle alas olihan se nyt
- 6 luode
- 7 (1.8)
- 8 Metsä: Öö luode on oi-vasemmalle ylös.
- 9 Midi: EIKU hetkinen (1.3) !Koillinen
- 10 Metsä: Koilline on oikeelle ylös.
- 11 Midi: !No voi perkele (naurahdus) kaakko sitten.
- 12 ((pelaajien naurua))

Esimerkissä 19 käy ilmi Midin tarve saada taisteluun erikoistunut taho hänen sijaintiinsa (rivi 1), monikon ensimmäisen persoonamuodon jälleen muuttuen passiivimuotoon *tarvitaan*. Metsä taisteluun erikoistuneena ja ei-paikallaolevana vastaa pyyntöön (rivi 2), ja loppukeskustelu etenee pelaajien yrittäessä selventää sijaintiaan väli-ilman-suuntiin sitoen. Direktiivinen funktio on siten käsky, jota Midi ei tosin suuntaa erityisesti kenellekään. Metsä kuitenkin vastaa oma-aloitteisesti ja kysyy suuntaohjeita Midiltä, jonka antama vastausten joukko ei osoita suurta varmuutta ja selkeyttä. Tästä huolimatta pelaajat eivät edes mieti mahdollisuutta käyttää multimodaalisia apukeinoja oikean sijainnin löytämiseen.

Syynä poikkeavalle toimintamallille voidaan pitää pelien kilpailuhenkisyttä. *League of Legends* hyvin kilpailullisena pelinä edellyttää pelaajiltaan nopeaa ja täsmällistä toimintaa, minkä takia kommunikaatiomuotoja käytetään mahdollisimman laajasti, tässä tapauksessa hälytysäänien muodossa (vrt. Rusk ym. 2023). Vaikka *Don't Starve Together* osoittaa, että pelaajat hyötyisivät multimodaalisesta viestinnästä, tämä vaihtoehto jätetään käyttämättä. Pelinä vapaamuotoisempi ja rennompi *Don't Starve Together* ei edellytä pelaajiltaan samanlaista tehokkuutta kuin *League of Legends*, minkä pelaajatkin tiedostavat, ja valitsevat siksi pienet pelilliset haasteet multimodaalisen viestinnän sijaan.

Tosin on huomioitava myös pelien luomat mahdollisuudet multimodaaliselle viestinnälle. *League of Legendsiin* on ohjelmoitu mahdollisuus kommunikoida vaivattomasti hälytysäänien avulla, kun taas *Don't Starve Togetherin* tapauksessa pelaajat joutuisivat käyttämään ulkoista ohjelmaa, tässä tapauksessa Discordia, multimodaalisen viestinnän kanavana. *Don't Starve Together* mahdollistaisi kyllä pelitemponsa puolesta pelistä poistumisen, kuvakaappauksen ottamisen ja sen lähettämisen ja katsomisen Discordin välityksellä, mikä olisi kuitenkin tietynlaista vaivannäköä vaativa prosessi. Tämä saattaa olla vaikuttava tekijä multimodaalisen viestintämuodon valitsemiselle tai valitsematta jättämiselle, mutta aineiston perusteella selkeää päätelmää ei ole mahdollista tehdä.

5 YHTEENVETO JA PÄÄTELMÄ

Tutkimuksessa on tarkastelu viisihenkisen pelaajaryhmän vuorovaikutusta direktiivien näkökulmasta, vertaillen taisteluareenapeli *League of Legendsin* sekä selviytymispeli *Don't Starve Togetherin* välisiä kommunikatiivisia eroavaisuuksia. Tutkimusaineistona on toiminut kaksituntinen videonauhoite, joka jakautuu tasaisesti edellä mainittujen videopelien välille. Tästä aineistosta on tyypitelty direktiivinen aines, joka on luokiteltu muodon mukaan imperatiivi-, interrogatiivi- ja deklarativilauseisiin sekä multimodaaliseen direktiivisyyteen (ks. Eskola & Suoranta 2008:181–188). Pelaajien välisistä keskusteluista on havaittavissa sekä yhteneviä että eroavia direktiivin funktioita ja muotorakenteita tutkittujen videopelien välillä.

Usein pelaajalla on jokin suunnitelma videopelissä etenemiselle, johon hän tarvitsee muiden pelaajien mukanaoloa tai vähintäänkin hyväksyntää. *League of Legendsissä* tämä tarkoittaa usein vastustajahahmon kukistamista yhteisvoimin ja *Don't Starve Togetherissa* pelimaailman vaaroilta suojelemista. Näissä tapauksissa pelaajat turvautuvat interrogatiivilauseen käyttämiseen, eli kysyvät pelaajatovereiltaan lupaa tai ehdottavat tietynlaista toimintaa lähestyvään pelitilanteeseen (vrt. Lauranto 2014:31, VISK §1197). Siinä missä *League of Legendsin* parissa pelaajat ovat usein aktiivisessa roolissa luomassa muuttuvia pelitilanteita, *Don't Starve Togetherissa* pelaajat osoittavat direktiivistä vuorovaikutusta vasta, kun pelimaailma vaatii heitä reagoimaan yhteisen vaaratekijän lähestyessä. Useat pelaajien antamista kysymyksistä ovat luonteeltaan sellaisia, että puhuja itse on osana ehdotuksen toteutusta: pelaajat eivät pyydä toisia toimimaan ilman, että kysyjä olisi itse mukana toiminnassa.

Interrogatiivilauseet ovat kuitenkin muodoltaan ainoa interpersonainen lause-tyyppi, joka ei aina onnistu välittämään pelaajan haluamaa direktiivistä intentiota muille pelaajille. Kysymyksen esittäjällä on mielessään suunnitelma, jonka hän haluaa toteuttaa, vaikka muut vuorovaikutuksen jäsenet olisivatkin keskittyneempiä omaan henkilökohtaiseen toimintaansa. Tämä johtaa pieniin vuorovaikutuksellisiin

konflikteihin, mikä saattaa näkyä myös pelaajien pelisuorituksessa negatiivisesti pelitavoitteeseen nähden.

Deklaratiivilauseet toimivat muutosta informoivana vuorovaikutuskeinona, joka välittää muille pelaajille informaatiota pelimaailmassa tapahtuvasta uhkaavasta muutoksesta. *Don't Starve Togetherin* kohdalla deklaraatiivi antaa pelaajille enemmän aikaa valmistautua vallitsevaan uhkatilanteeseen, kuten esimerkiksi lähestyvään vihamieliseen susilaumaan. Sen sijaan *League of Legendsissä* deklaraatiivia käytetään välittömän uhkatilanteen ilmoittamiseen, johon muiden pelaajien oletetaan reagoivan tietyllä tavalla (vrt. Rusk ym. 2023). Molempien pelien tilanteissa direktiivisenä funktiona toimii siten varoitus, joka käskää pelaajia reagoimaan toiminnallisesti pelin vaaratilanteeseen. Videopelistä riippumatta pelaajat olettavat muiden pelaajien välittömästi tietävän, miten kyseiseen varoitukseen kuuluisi reagoida. Koska tutkimuksen videopelit ovat pelaajille ennestään tuttuja, yhteinen tiedollinen perusta mahdollistaa direktiivisen intention välittymisen onnistuneesti kaikille vuorovaikutuksen jäsenille (Lindholm & Stevanovic 2016:80).

Imperatiivilauseet toimivat molemmissa videopeleissä välittömään toimintaan liittyvinä direktiiveinä. *League of Legendsissä* tämä on ensisijaisesti kielto, kun taas *Don't Starve Togetherissa* direktiivin funktio on käsky tai kehote. Tähän eroavaisuuteen vaikuttaa videopelien intensiivisyys ja tempo: nopeatempoisessa ja kilpailullisessa *League of Legendsissä* pelaajien on oltava tarkkaavaisia hyvin nopeiden pelitilanteiden muutosten takia. Pelin tavoitteen kannalta liian aggressiivinen eteneminen voi koitua pelaajille tappiolliseksi, minkä takia pelaajat käyttävät kieltoja estääkseen joukkuelaisiaan ajautumasta vaaratilanteisiin. *Don't Starve Together* antaa pelaajilleen enemmän aikaa pohtia ja suunnitella toimintaansa, mihin funktioiltaan maltillisemmat direktiivit sopivat vuorovaikutukseen paremmin.

Ajallisen suunnitelmallisuuden näkökulmasta tarkasteltuna imperatiivi toimii myös interrogatiivi- ja deklaraatiivilauseeseen verrattuna enemmän välittömässä toiminnassa. *League of Legendsissä* myös deklaraatiivilause toimii välittömän tilanteen direktiivimuotona, mutta *Don't Starve Togetherissa* deklaraatiivilause antaa pelaajille enemmän aikaa suunnitelmallisuuteen ja toteuttamiseen pelitilannetta ajatellen. Interrogatiivilause vuorostaan luonnollisesti on hidastempoisempi ja suunnitelmallisempi verrattuna imperatiivilauseeseen, sillä interrogatiivilauseeseen toteutuminen vaatii puhujan kysymyksen sekä siihen liittyvän vastaajan reaktion (vrt. VISK §1661, Lauranto 2014:83–84), eli useamman puheenvuoron vuorovaikutusjakson toteutumiseen.

Multimodaalisesta näkökulmasta tarkasteltuna pelin kilpailullisuus on vaikuttava tekijä. Vaikka pelaajilla on molemmissa peleissä mahdollisuus, tahto ja tarve käyttää multimodaalisia viestintäkeinoja kommunikaation selkeyttämiseksi, vain kilpailuhenkimmäisessä *League of Legendsissä* tämä vaihtoehto otetaan käyttöön. Nopeatempoisessa taisteluaarenapelissä pelaajat käyttävät pelin sisäistä hälytysäänijärjestelmää direktiivisen toiminnan tukena, myös ilman suoraa sanallista toiminnanohjausta. Tilanteissa, joissa hälytysäänit ovat aktiivisessa osassa kommunikaatiota, sanallinen

toiminnanohjaus on usein toissijainen, ja pelaajat toteuttavat hälytysäänien taustalla olevaa direktiivin funktiota halutulla tavalla. Selviytymispeli *Don't Starve Together*issa pelaajat tyytyvät informoimaan sijaintia ja suuntaa vain sanallisesti, sillä peli ei vaadi heiltä samanlaista kilpailullista panostusta kuin *League of Legends*. Sijainnin ilmaisemiseen ja toimintaa ohjaavaa direktiivisyyttä pyritään sitomaan pelialueen maastonkoh-tiin sen sijaan, että pelaajat käyttäisivät erillistä vaivaa lähettääkseen karttoja kuva-kaappauksen muodossa pelaajien Discord-kommunikaatiokanavalle.

Aineistosta on syytä nostaa esille pelaajakohtaiseen vuorovaikutukseen liittyvä havainto. Jokaisessa *League of Legends*in tilanteessa vuorovaikutuksen direktiivisenä toimijana toimii pelaaja Metsä, usein toimien ensimmäisen direktiivin antajana vuorovaikutustilanteissa. Tähän voivat liittyä puhujan persoonallisuus, puhetapa ja aikai-sempi pelikokemus, mutta on huomioitava Metsän rooli osana *League of Legends* -jouk-kuetta. Väijytysten luoja Metsä omassa roolissaan joukkueessa luo muutoksen muutoin symmetriseen pelitilanteeseen, joka videopelin linjoilla vallitsee (ks. luku 3.3.1). Tilanteiden luoja Metsä määrittelee, minne hän on milloinkin menossa, joten on luonnollista, että muut joukkuelaiset seuraavat ennen kaikkea hänen antamiaan direktiivejä. Samanlaista havaintoa ei ole mahdollista koota hänen kohdallaan *Don't Starve Together*iin liittyvässä aineistossa. Tämän pohjalta voi luoda oletuksen, että met-sän eli *jungerin* rooli *League of Legends*issä on deonttisesti korkeammassa statuksessa muihin pelaajarooleihin nähden (Ong ym. 2021., Stevanovic 2015:211–215).

Vaikka tutkimukseni tarkasteleekin videopelivuorovaikutusta vähemmän tutki-tusta näkökulmasta, yhtäläisyyksiä muihin alan tutkimuksiin on havaittavissa. Tutki-mustulokseni ovat samassa linjassa kuin esimerkiksi Ruskin tutkimusryhmän (2023) tulokset: pelaajien on oltava tietoisia yksittäisten huudahdusten merkityksistä ja toi-minnoista, joita lyhyiden direktiivien antaja odottaa muiden vuorovaikutusjäsenten toteuttavan (vrt. Lindholm & Stevanovic 2016:80). Piirainen-Marshin (2008) tekemä tutkimustulos koodinvaihdon merkityksestä muutosta merkitsevänä tekijänä on näh-tävissä myös tässä tutkimuksessa. Tässä tutkimuksessa pelaajat käyttävät jouhevasti englanninkielisiä (peli)termejä myös direktiivisessä merkityksessä, sekä hektisten että rauhallisempien pelitilanteiden yhteydessä.

Kuten luvuissa 3.1 ja 3.2 kuvailin, tutkimusta tehdessä olen joutunut tekemään valintoja koskien mm. tutkimusryhmää, pelikonsolia ja vuorovaikutustilaa ajatellen. Jokainen ulkopuolelle rajattu muuttuja sulkee tutkimuksen ulkopuolelle erilaisia vuorovaikutustilanteita, joista voisi olla havaittavissa erilaista direktiivisyyttä tämän tut-kimuksen tuloksiin verrattuna (vrt. esim. Tainio & Piirainen-Marsh 2011). Minä tutki-jana olen siten luonut asetelmat, joiden pohjalta vuorovaikutus on toteutunut ja lo-pulta tulkittu. Jokainen vaihe on siis luonteeltaan sellainen, jonka joku toinen olisi hy-vin voinut tehdä lähes samalla tavalla ja silti päästä erilaiseen lopputulokseen. Tutki-jan asema laadullisessa tutkimuksessa jättää liikkumavaraa, joka on syytä huomioida tutkimusta tarkastellessa (Eskola & Suoranta 2008).

Koska tutkimukseni on laadullinen, lisäämällä tutkimukseen osaksi myös kvantitatiivisia elementtejä olisi mahdollista luokitella direktiivejä kattavammin, esimerkiksi muodon mukaan (ks. Lauranto 2014). Tällöin numeerisiin tuloksiin pohjautuminen rajoittaisi laadullisen tutkimuksen mahdollista subjektiivisuutta. Tutkielman laajuuden huomioon ottaen tämä ei kuitenkaan olisi mahdollista sillä, kuten aiemmin todettu, tutkijan on tutkimusasetelmaa tehdessään tehtävä valintoja tutkimuksen painopisteestä.

Tässä tutkimuksessa mukana olleet videopelaajat ovat kaikki natiiveja suomen kielen puhujia yhtenevästä ikä- ja pelikokemusryhmästä. Lisäämällä vertailukohteeksi videopelaajiin itseensä liittyviä muuttujia tutkimusnäkökulmaa olisi mahdollista laajentaa tai muokata, jolloin direktiivisen videopelitutkimuksen kielitieteellistä tutkimusaukkoa pystyisi täydentämään entisestään. Esimerkiksi keskusteluanalyttisen pitkittäistutkimuksen avulla olisi mahdollista tarkastella videopelikommunikaation kehitystä, jos tutkimukseen osallistuvat videopelaajat olisivat toisilleen tuntemattomia ja verrattain kokemattomia videopelaajia. Myös S2-näkökulmaa tai vastaavaa monikielisyiden vaikutusta vuorovaikutukseen olisi mahdollista tarkastella, jos videopelaajien äidinkieli olisi jokin muu kuin suomi.

LÄHTEET

Álvarez-Bolado, Carola & Álvarez de Mon, Inmaculada 2019: Videogames: A Lexical Approach. -Ensslin, Astrid & Balteiro, Isabel (toim.), *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality*. S. 13–38. New York: Bloomsbury Academic.

Eskola, Jari & Suoranta, Juha 2008: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen* (8. p.). Tampere: Vastapaino.

Gledhill, Christopher 2019: *Phraseology and Lexico-grammatical Patterns in Two Emergent Paragame Genres*. -Ensslin, Astrid & Balteiro, Isabel (toim.), *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality*. S. 58–86. New York: Bloomsbury Academic

Halliday, Michael & Matthiessen, Christian 2013: *Halliday's introduction to functional grammar*. Fourth edition. Milton Park: Routledge.

Kerttula, Tero 2022: *(Broad)casting the game: the spectacle of real in representing and narrating video game play*. Väitöskirja: Jyväskylän yliopisto, humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta, nykykulttuuri, 2022

Kerttula, Tero 2022: Pelaamisen harrastaminen ulottuu itse pelaamista syvemmälle. *Pelitutkimuksen vuosikirja*. S.111–114. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/115006>

Kerttula, Tero 2014: Peli, jota ei voi pelata: pelivideoiden kulttuuri. J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski, & O. Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014* (pp. 81–87). Tampereen yliopisto. Pelitutkimuksen vuosikirja, 2014.

Lauranto, Yrjö 2014: Imperatiivi, käsky, direktiivi. Arkikeskustelun vaihtokauppakieloppi. SKS: Helsinki.

Liang, Mei-Ya 2021: *Pragmatic socialization through gameplay directives: Multimodal conversational analysis of avatar-embodied interactions*. *Journal of Pragmatics* Vol 171 s. 36–48.

Lindholm, Camilla & Stevanovic, Melisa 2016: Sanat. Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.): *Keskustelunanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Vastapaino: Tampere.

Luodonpää-Manni, Milla; Hamunen, Markus; Konstenius, Reetta; Miestamo, Matti; Nikanne, Urpo & Sinnemäki, Kaius 2020: *Kielentutkimuksen menetelmiä I-IV*. SKS: Helsinki.

Mangeloja, Esa 2020: Urheilun digitalisaatio: E-urheilun yllättävä voittokulku. H. Roiko-Jokela, & A. Holmila (toim.), *Urheilun kriisejä (2019–2020)*, pp. 87–110). Suomen urheiluhistoriallinen seura. Suomen urheiluhistoriallisen seuran vuosikirja.

Meunier, Nathan 2014: Don't Starve Review. <https://www.gamespot.com/reviews/dont-starve-review/1900-6407882/> Viitattu 21.9.2023.

Ong, Ben; Barnes, Scott & Buus, Niels 2021: *Downgrading Deontic Authority in Open Dialogue Reflection Proposals: A Conversation Analysis*. Family Process Vol. 60 (4) S. 1217–1232.

Piirainen-Marsh, Arja 2008: Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitalanteessa. Leppänen, Sirpa; Nikula, Tarja & Kääntä, Leija (toim.) *Kolmas kotimainen. Lähikuva englannin käytöstä Suomessa*. S.107–135. SKS:Helsinki.

Riot Games: League of Legends Official How to Play. <https://www.leagueoflegends.com/en-gb/how-to-play/> Viitattu 21.9.2023

Rouhikoski, Anu 2021: *Direktiivien variaatio. Pyyntöt, neuvot ja ohjeet asiakaspalvelutilanteessa*. Väitöskirja: Helsingin yliopisto, humanistinen tiedekunta.

Rusk, Fredrik; Taylor, Nicholas & Ståhl, Matilda (2023) The Social Accomplishment of Seeing Together in Networked Team Play. *Simulation & Gaming*. <https://doi.org/10.1177/10468781231209484>

Stevanovic, Melisa & Svennevig, Jan 2015: Introduction: Epistemics and deontics in conversational directives. *Journal of Pragmatics*. Volume 78 pages 1-6.

Stevanovic, Melisa 2015: Prosodia. Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.): *Keskustelunanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Vastapaino: Tampere.

Stevanovic, Melisa 2015: Sosiaaliset rakenteet. Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.): *Keskustelunanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta*. Vastapaino: Tampere.

Tainio, Liisa & Piirainen-Marsh, Arja 2011: Vuorovaikutuksen tilat ja keinot videopelin pelaamistilanteessa. Haddington, Pentti & Kääntä, Leija (toim.) *Kieli, Keho ja vuorovaikutus: multimodaalinen näkökulma sosiaaliseen toimintaan*. S. 177–201. SKS: Helsinki.

Välisalo, Tanja & Ruotsalainen Maria 2022: *“Sexuality does not belong to the game”*: Discourses in *Overwatch* Community and the Privilege of Belonging. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 22(3)

LITTEROINTIMERKIT

Päällekkäisyys ja tauot

[päällekkäispuhunnan alku
]	päällekkäispuhunnan loppu
(.)	mikrotauko
(0.5)	tauo sekunnin kymmenyksinä
=	puhennos liittyy (lähes) tauotta seuraavaan tai edelliseen

Intonaatiokuviot

Merkki intonaatioryhmän lopussa:

?	loppunousuinen kuvio
.	loppulaskuinen kuvio
,	tasaloppuinen kuvio

Merkki intonaatioryhmän alussa:

!	korkea-alkuinen (ja loppulaskuinen) kuvio
---	---

Puhenopeus, äänen voimakkuus ja äänteiden pidentäminen

><	merkkien välinen jakso lausuttu ympäristöä nopeammin
<>	merkkien välinen jakso lausuttu ympäristöä hitaammin
e:i	vokaaliäänteen venytys
SANA	Lausuttu ympäristöä voimakkaammalla äänellä

Prominienssi

muille tavuprominienssi, joka osoittaa uutisarvoisen information fokusta

Muuta

sana	pelaajan oikea nimi pseudonymisoitu
<i>sana</i>	sana lausuttu noudattaen englannin kielen lausumistapaa
(sana)	sulkeiden välissä jakso, jonka litteroiija on kuullut epäselvästi
<i>ping</i>	<i>League of Legendsin</i> sisällä oleva hälytysääni

- (--)
 - (0)
- jakso, josta litteroija ei ole saanut selvää
kaksoissulkeiden sisällä litteroijan kommentti tai selitys