

Katotaa ku wannabe lukiolaispoika feilaa!

Nimittely Xbox-verkkopeliyhteisön keskusteluissa

Pro gradu -tutkielma

Anniina Tynell

013457598

Suomen kielen, suomalais-ugrialaisten

ja pohjoismaisten kielten ja

kirjallisuuksien laitos

Maaliskuu 2017



Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion – Faculty Humanistinen tiedekunta		Laitos – Institution – Department Suomen kielen, suomalais-ugrialaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos	
Tekijä – Författare – Author Anniina Tynell			
Työn nimi – Arbetets titel – Title <i>Katottaa ku wannabe lukiolaispoika feilaa!</i> – Nimittely Xbox-verkkopeliyhteisön keskusteluissa			
Oppiaine – Läroämne – Subject Suomen kieli			
Työn laji – Arbetets art – Level Pro gradu -tutkielma	Aika – Datum – Month and year Maaliskuu 2017	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages 78 + 1	
Tiivistelmä – Referat – Abstract Tutkielmassa tarkastellaan <i>Call of Duty</i> -verkkopelin äärellä käytyä nimittelyä keskustelunanalyttisin metodein. Tutkimusaineistona on eri puolilla Suomea asuvien 15–17-vuotiaiden poikien Xbox 360 -peliympäristössä kuulokkeiden ja verkon välityksellä käymää reaaliaikaista keskustelua. Tavoitteena on esitellä tyypillisimmät nimittelyrakenteet ja -sanat sekä tarkastella nimittelyn responsseja. Selvitetään myös, onko vastajoukkueen pelaajiin kohdistuva nimittely aggressiivisempää kuin joukketovereihin, sekä pyritään osoittamaan, että nimittely joukkueovereidien keskuudessa toimii lähinnä kiusoittelemisen ja yhteenkuuluvuuden luomisen välineenä. Aineistosta käy ilmi, että nimittelyä esiintyy usein imperatiivilauseiden lopussa, predikatiivilauseiden avulla tuotetuissa arvioinneissa tai yksinäisinä irrallisina lausumina. Yleisin nimittelysanana on pelaajan taitoja vähättelevä ilmaus <i>nyyppä</i> sekä sen eri variaatiot. Usein nimittelyn laukaisee jokin pelin muutostilanne: pelin päätyminen voittoon tai tappioon, tai jonkun pelaajan hyvä tai huono suoriutuminen. Se voi olla toisen epäonnelle ilkkuvaa, maneerinomaista pelin henkeen kuuluvaa, aggressiivista tai ironista, jolloin se voi toimia jopa kehumisen työkaluna. Nimittely reagoi herkemmin nimittelyvuoroihin, jotka ovat motivoituneet jostain heidän aiemmin sanomastaan. Tällöin responsseina voi toimia nk. vastahyökkäys, kuten haistattelu, tai sitten nimittely voidaan kuitata ihan vain naurahtamalla. Jos nimittelyn kohde kokee ansainneensa nimittelyn, saattaa tämä tuottaa nimittelyyn responsseiksi toimiensa puolustelua. Aina nimittely ei kuitenkaan kirvoita responsseja. Tavallista on, että nimittelysekvenssit tuodaan nopeasti päätökseen eikä mitään varsinaista riitatilannetta synny. Toisinaan joukkueoverit yhtyvät nimittelyyn ja tällaiset kollektiiviset nimittelyt edustavat pisimpiä aineistosta löytyviä nimittelysekvenssejä. Tyypillistä tällaisille tilanteille on, että jonkun pelaajan pelitaidot nostetaan topiikiksi esim. ironisen kehumisen muodossa. Yleensä nimittely ei osoita pahastumista, vaan reagoi nauramalla tai vitsailemalla. Kollektiiviset nimittelyt vaikuttavat lähinnä yhteiseltä ilonpidolta. Suurin osa nimittelyistä kohdistuu omiin joukkueovereihin, mutta myös vastajoukkueen pelaajat joutuvat välillä kohteiksi. Tällaiset tilanteet ovat vahvasti kytköksissä pelin tapahtumiin: jos vihollispelaaja tekee jotain ärsyttävää, tämän ikävät toimet voidaan nostaa topiikiksi nimittely-NP:n avulla. Näihin nimittelyihin joukkueoverit harvemmin lähtevät mukaan, mutta usein osoittavat kuitenkin myötätuntonsa kaveriaan kohtaan. Vihollishahmon nimittelyihin sisältyy useammin intensiteetti-ilmaus kuin jos nimittelyn kohteena olisi joukkueoveri. Tämä saattaa selittyä sillä, että vastajoukkueen pelaaja ei kuule nimittelyä. Tutkielma tarjoaa kurkistuksen verkkopelaajien värikkääseen kieleen ja osoittaa, että väkivaltapeliin maailmassakin voi vallita hyvä yhteishenki, ja että nimittely voi toimia jopa siltana siihen.			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords nimittely, verkkopelit, Call of Duty, keskustelunanalyysi, nuoret, äänichat, ironia, koodinvaihto			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited Keskustakampanin kirjasto			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

SISÄLLYS

1 Johdanto.....	1
1.1 Taustaa.....	4
1.2 Metodi.....	6
2 Aineisto.....	8
2.1 Xbox Live -peliympäristö.....	9
2.2 <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> -peli	10
3 Nimittelyn määritelmä ja nimittelylausumien rakenne.....	13
3.1 Yksittäisten NP-lausekkeiden suosio.....	16
3.2 Nimittely direktiiveissä.....	18
3.3 Predikatiivilauseet ja pelitoverin arvioiminen.....	20
4 Nimittelyn tehtäviä keskusteluissa.....	22
4.1 Ironinen nimittely kehukeinona.....	24
4.2 Kanssapelaajan epäonnelle tai virheelle ilkkuminen.....	27
4.3 Nimittely aggression ilmaisimena.....	30
5 Kuulolla olevan joukkuetoverin nimittely.....	32
5.1 Nimitelty reagoi nimittelyyn.....	34
5.1.1 Nimittelyn kohteen ja nimittelijän väliseksi jäävä nimittelysekvenssi.....	34
5.1.2 Nimittelyn kohteena useampi joukkuetoveri.....	41
5.1.3 Kollektiivinen nimittely.....	45
5.2 Responssia vaille jäävä nimittely.....	47
5.2.1 Monta uhria, ei yhtään responssia.....	54
6 Nimittely, kun uhri ei ole kuulemassa.....	57
6.1 Vastajoukkueen pelaajien nimittely.....	62
7 Loppupäätelmät.....	68
 LÄHTEET.....	 74

LIITTEET

1 Johdanto

Huoneesta kuuluu kamalaa räiskintää, konekiväärin laukauksia ja pojan ääni huutaa metelin yli: ”*Heitä homo, heitä! Kämpätään!*” Seuraa lisää huutoa, melua ja räiskettä. Mitä ihmettä siellä tapahtuu? Onkohan poika ihan kunnossa? Onko siellä jokin tappelu tai riita meneillään? Äiti puristaa keittiörättiä viereisessä huoneessa ja miettii, kannattiko pojalle ostaa pelikonsoli. Niin hirveää kielenkäyttöä!

Tässä pro gradu -tutkielmassa jatkan kandidaatintyöni viitoittamalla tiellä eli tutkin nimittelyä verkkopelien maailmassa. Nimittelyllä tarkoitan tilanteita, joissa pelitoveriin viitataan jollakin yleensä kielteiseksi tulkittavalla ilmauksella, kuten esimerkiksi sanalla *luuseri*. Pelialustana toimii Xbox360 ja pelinä *Call of Duty: Modern Warfare 2* -ammuntapeli. Kandidaatintyössä rajasin tutkimuskohteekseni vain koodinvaihtoa sisältävät nimittelysekvenssit, koska alunperin kiinnostukseni pelaajien kielenkäyttöä kohtaan heräsi puheessa vilisevien englanninkielestä peräisin olevien pelitermien takia. Työssä luokittelin nimittelytyypit viiteen eri ryhmään niiden luonteen perusteella. Huomasin, että koodinvaihdon avulla tuotettua nimittelyä esiintyy usein tilanteissa, joissa pelin kulku on jollain tavalla muuttunut. Tavanomaisia muutostilanteita on esimerkiksi pelin päättyminen joukkueen voittoon tai tappioon tai jonkun pelaajan pelihahmon joutuminen ammutuksi. Tällaisissa tilanteissa havaitsin nimittelyn olevan usein ironista – hyvin pelannutta pelaajaa kutsuttiin esim. *luuseriksi* tai huonosti pelannutta *prooksi* (engl. *professional*). Toinen tyypillinen nimittelyn laji on pelitoverin epäonnelle ilkkuminen. Erotin omaksi ryhmäkseen myös voimasanoilla höystetyt nimittelylausumat, esim. *vitun retardi*. Näille tyypillistä on, että pelitilanteen sijasta reagoidaan usein johonkin, mitä pelitoveri on sanonut.

Kaksi viimeistä ryhmää – maneeristunut ja vakava nimittely – muistuttavat hieman toisiaan. Maneeristuneella nimittelyllä tarkoitan tilanteita, joissa nimitellään jotakuta, vaikka mitään näennäistä syytä sille ei ole: pelissä ei ole tapahtunut mitään kummallista eikä nimitelty ole sanonut mitään erikoista. Muita nimitellään esim. *noboiksi*, koska se on olennainen osa ryhmän vuorovaikutusta. Sen avulla usein voidaan

täyttää hiljaisuutta eikä sillä yleensä ole selkeää vastaanottajaa, vaan voi käytännössä kohdistua kehen tahansa tai ei keneenkään. Vakava nimittely puolestaan tarkoittaa nimittelyä, joka ei ole ironista eikä sisällä vahingonilon elementtiä. Nimittelyä ei myöskään ole merkitty prosodisesti ympäristöstään eroavaksi vaan on tuotettu vakavassa moodissa. Näin jälkikäteen ajateltuna kuvaavampi luokan nimi olisi neutraali nimittely, koska vakava nimittely kuulostaa hieman pahaenteiseltä ainakin minun korvaani, ja aionkin jatkossa viitata siihen neutraalina nimittelynä. Joka tapauksessa tämän luokan nimittelyt usein johtuvat siitä, että pyritään karttamaan toistoa eli korvataan aiemmin sanottu pelitoverin nimi jollain nimittelysanalla, esim. *retardilla*. Tällaisissa nimittelytilanteissa näennäisesti kielteinen ilmaus on menettänyt negatiivisen arvovarauksensa ja voi joskus toimia jopa lempinimenomaisesti.

Tässä tutkielmassa en tee rajanvetoa kokonaan suomeksi tuotettujen ja koodinvaihtoa sisältävien nimittelyjen välille, vaan otan molemmat samanaikaisesti tarkastelun kohteeksi. En erityisesti aio keskittyä vertailemaan niitä, mutta toki nostan esille, jos huomaan niiden käytössä jotain ratkaisevaa eroa. Intuitiivisesti ilmaus *sä oot paska* kuulostaa korvaan pahemmalta kuin *sä oot nobo*, joten saattaa olla että responssien tasolla kokonaan suomeksi tuotettuihin nimittelyihin reagoidaan voimakkaammin. Pyrinkin selvittämään, pitääkö tämä intuitio paikkansa. Kandidaatintutkielmassani keskityin siis vain luokittelemaan koodinvaihtoa sisältävät nimittelyt sekä arvioimaan koodinvaihdon roolia nimittelyissä. Tässä työssä määrittelen ensin, mitä ylipäätään tarkoitan nimittelyllä ja minkälaisia nimittelyrakenteita keskusteluissa esiintyy.

Elektronista urheilua kansan yleiseen tietoisuuteen nostanut YLE uutisoi syksyllä 2015, että jokaisella joukkueella on eSportsissa yhteinen vihollinen – homo (YLE 2015a). Uutisen innoittajana oli Seta ry:n nuorisotoimikunnan puheenjohtajan Miro Jukan blogikirjoitus, joka käsitteli homottelua elektronisen urheilun maailmassa. Hän oli huolissaan, onko e-urheilussa sijaa homoille, kun homottelulla pyritään erottamaan joukosta ja tuomaan esiin jotain sellaista erilaisuutta, mikä ei olisi enemmistön mielestä suotavaa: vastapelaaja tai huonosti pelaava pelitoveri on usein homo. (Verke 2015.) Kirjoitus herätti mielenkiintoni ja aionkin tarkastella, miten yleistä

tämä nk. homottelu on aineistoni poikien keskusteluissa – nouseeko homoksi nimittely räikeästi esille vai esiintyykö keskusteluissa myös muita suositumpia tai yhtä suosittuja ilmauksia.

Nimittelyn kohteeksi joutuvat niin oman joukkueen pelitoverit kuin vastapuolenkin pelaajat. Työssä tutkin, millaista nimittely on silloin, kun kohteena on kuulolla oleva joukkueetoveri, ja millaista silloin kun kyseessä on vastajoukkueen pelaaja, joka ei voi nimittelyä kuulla. Ennako-oletukseni on, että nimittely on aggressiivisempaa silloin, kun kohde ei ole nimittelyä kuulemassa. Olen myös kiinnostunut nimittelyn kohteen reaktiosta – tuottaako nimittely jonkin vastahyökkäyksen vai tuleeeko mitään responssia ylipäätään. Minua kiinnostaa myös joukkueen reaktiot: heittävätkö lisää löylyä kiukaalle ja lähtevät mukaan vai pysyttelevätkö taka-alalla.

Väkivaltapelit ovat aina tasaisin väliajoin esillä mediassa ja aiheuttavat kiistelyä siitä, ruokkivatko ne väkivaltaista käyttäytymistä vai eivät. Googlaamalla ”*väkivaltapelit*” neljä ensimmäistä hakutulosta on: ”*Tutkimus: Väkivaltapelit eivät lisää väkivaltaista käyttäytymistä*” (HS 31.8.2013), ”*Väkivaltapelit boostaavat aggressiivisuutta*” (Tiede 26.5.2011), ”*Väkivaltapelit lisäävät nuorten aggressiivisuutta*” (Tiede 16.11.2008) ja ”*Lääkärilehti – Väkivaltapelit lisäävät lasten impulsivista väkivaltaista käyttäytymistä*”(Lääkärilehti 16.12.2009). Kolme neljästä uutisesta pitää väkivaltapelejä siis pahana. En tahdo ottaa pelien huonoon vaikutukseen sen kummemmin kantaa, mutta yksi tutkimukseni tavoitteista on osoittaa, että vaikka aineistoni peli lukeutuu väkivaltapeleihin ja tutkimusaiheena on nimittely, pelaajien välillä vallitsee toveruus ja hyvä henki: vaikka pelikaveria nimitellään, se harvoin on aggressiivista haukkumista, vaan usein kyse on kiusoittelusta, joka kuuluu pelin henkeen. Uskon, että nimittely on yksi tapa luoda yhteenkuuluvuutta pelaajien välille.

Taustoitan tässä luvussa vielä työtäni esittelemällä aiempaa aihetta sivuavaa tutkimusta sekä esittelemällä metodin ja työkalut, joiden avulla lähestyn nimittelyä. Luvussa 2 esittelen aineistoni sekä lyhyesti Xbox Live -peliympäristön ja pelin, jonka ympärille keskustelu rakentuu. Luvussa 3 kerron, mitä tarkoitan nimittelyllä sekä esittelen yleisimmät nimittelyrakenteet. Nimittelyn tehtäviä keskusteluissa esittelen

luvussa 4, ja luvussa 5 tarkastelen joukkueoverin nimittelyn vaikutuksia keskusteluun – miten nimitelty reagoi, jos on paikalla, ja miten muut joukkueen pelaajat suhtautuvat nimittelyyn. Seuraavassa luvussa tarkastelen puolestaan tilanteita, joissa nimitelty ei ole paikalla kuulemassa nimittelyä. Tällöin nimittelyn kohteena voi siis olla joko joukkueoveri tai vastajoukkueen pelaaja. Viimeisessä luvussa 7 kertaan vielä minkälaisia löydöksiä olen tehnyt.

1.1 Taustaa

Yhteiskunnan ja palveluiden sähköistymisen myötä syntyy jatkuvasti uusia viestimismahdollisuuksia. Verkossa voi keskustella mielipiteistään erilaisilla keskustelufoorumeilla, chateissa sekä irc-kanavilla. Kaverille voi lähettää pikaviestejä vaikkapa Facebookin tai whatsappin kautta ja mukaan voi laittaa valokuvan, videon tai lisätä hyvän tunnetilan merkiksi tanssivan kissan. Puhelutkin voi hoitaa verkossa esimerkiksi Skypen välityksellä reaaliaikaisen videokuvan kera. Ohjelmistoja riittää ja viestimiseen löydetään uusia tapoja. Tuskin olisi Commodore 64:lla 80-luvulla huoneessaan pelaava nörtti uskonut, että 2000-luvulla on pelejä, joita voi pelata verkon yli tuhansien eri puolilla maailmaa olevien pelaajien kanssa samanaikaisesti ja näiden kanssa voi vieläpä puhua kuulokkeiden ja mikrofonin välityksellä!

Tekniikan kehittyminen tarjoaa keskusteluntutkimuksellekin uusia mahdollisuuksia. Suomessa onkin tutkittu jo jonkin verran verkossa käytyä keskustelua, mutta tarkastelun kohteena on lähes yksinomaan ollut kirjoitettu keskustelu – joko jollain foorumilla tai sitten interaktiivisempi keskustelu irkissä tai chatissa (ks. esim. Kotilainen 2002, Vähäsöyrinki 2004). En löytänyt tutkimusta verkon yli käydyistä moninkeskusteluista eli niin kutsutuista äänichat-keskusteluista (engl. *voicechat*), joita oma aineistoni edustaa. En myöskään löytänyt juurikaan suomalaista kielitieteellistä tutkimusta pelimaailman diskursseista – poikkeuksena Arja Piirainen-Marsh, joka on tutkinut videopelien äärellä käytyä keskustelua (2008). Hän on tarkastellut tutkimuksessaan pelitilanteessa ilmenevää koodinvaihtoa kontekstivihjeenä. Piirainen-Marshin tutkimuksessa pelaajat ovat samassa tilassa, mikä mahdollistaa myös ilmeiden

ja eleiden tarkastelun. Tämä taas ei ole mahdollista aineiston koostuessa verkkokeskustelusta. Piirainen-Marshin tutkimuksessa varsinaisia pelaajia on kerrallaan korkeintaan kaksi, vaikka tilassa olisikin muita poikia kommentoimassa ja neuvomassa pelaajia (mts. 139). Verkkopelejä pelattaessa taas pelaajien määrä voi olla jopa useita kymmeniä.

Piirainen-Marshin tutkimuksen tulokset tukevat koodinvaihdosta aiemmin saatuja tuloksia (ks esim. Lappalainen 2004). Hänen mukaansa koodinvaihto voi toimia merkkinä toiminnan vaihtumisesta toiseksi, uuden toiminnan alkamisesta tai merkkinä hetkellisestä siirtymästä peliin liittyvästä toiminnasta pelin ulkopuoliseen toimintaan. Koodinvaihtoa ilmenee hänen mukaansa myös siirtymävaiheiden neuvottelusekvensseissä, pelitapahtumien kommentointijaksoissa ja osallistujien roolien muuttuessa. Koodinvaihdolla voidaan tuoda esille myös asennoitumista. (Piirainen-Marsh 2008: 140–160.)

Vaikka pelejä ei ole Suomessa keskusteluntutkimuksen piirissä juurikaan tutkittu, pelitutkimus kasvattaa kuitenkin suosiotaan muilla tieteenaloilla, esimerkiksi Petri T. Tolonen on tutkinut tietojenkäsittelytieteen pro gradu -tutkielmassaan häiriökäyttäytyjiä verkkopeleissä (2014) ja psykologian alalta Miikka Lehtonen on tutkinut ryhmäidentiteetin mittaamista *World of Warcraft* -verkkopelissä (2008). Maailmalla pelitutkimus sen sijaan voi hyvin ja kielentutkimuksenkin saralla tehdään tutkimusta, esim. Astrid Ensslin on tarkastellut videopelejä ja pelaamista diskurssianalyysin avulla teoksessaan *The Language of Gaming* (2011). Hänen tutkimuksensa keskittyy esittelemään, miten videopelit ja niiden tekijät välittävät merkityksiä pelaajille ja miten pelaajat, toimittajat ja muut puhuvat peleistä. Tarkastelun kohteena ei siis ole keskustelu, jota käydään pelattaessa, vaan se, miten peleistä puhutaan. Myös kalifornialainen tutkija James Paul Gee on hyvä mainita tässä yhteydessä, koska hän on julkaissut paljon pelien diskursseihin liittyviä artikkeleja, joihin voi tutustua mm. teoksessa *Good video games + good learning* (2007).

Koska tutkimusaiheenani on verkkopeleissä esiintyvä nimittely, on perusteltua käydä myös hieman aiempaa nimittelytutkimusta läpi. Sitäkään ei Suomessa ole kovin paljon tehty, vaan tarkastelun kohteena ovat lähinnä olleet tavat, joilla viitataan

keskustelussa läsnäolijaan. Eeva-Leena Seppänen esimerkiksi on tutkinut, miten pronomineilla *tämä, tuo, se* ja *hän* on viitattu keskustelun osallistujiin (1998a). Heli Lumpeen pro gradu aihe kuitenkin osuu aika lähelle: hän tarkastelee pro gradu -tutkielmassaan miestä ja naista tarkoittavien sanojen halventavuutta helsinkiläisten koululaisten kielessä (1994). Lumme huomasi, että poikien kielenkäytölle on ominaista ns. verbaalinen aggressiivisuus eli pojille mm. nimittelyt ja loukkaukset ovat osa keskustelun konventionaalista rakennetta (mts. 81). Tämä käy ilmi myös aineistoni poikien kielenkäytössä, sillä harvemmin pojat takertuvat nimittelyyn tai ilmaisevat loukkaantuneensa siitä.

1.2 Metodi

Käytän keskusteluanalyttistä metodia tutkimukseni pohjana. Keskusteluanalyysi pohjautuu etnometodologiaan ja perustuu ajatukseen, että keskustelu ei ole kaaosta, vaan puhujien yhteistyössä syntyvää järjestäytyntä ja jäsentynyttä toimintaa. Konteksti nähdään dynaamisena: osallistujat rakentavat sitä koko ajan yhteistyössä, vuoro vuorolta. Vuoroja ei voi erottaa esiintymiskontekstista, vaan niitä on analysoitava suhteessa edeltäviin ja seuraaviin vuoroihin. (Esim. Hakulinen 1998: 13–17.)

Keskustelun perusyksikkö on siis vuoro, joka on yhden äänessäolijan osuus. Vuoro voi koostua yksinkertaisimmillaan pelkästä äännähdyksestä, yhdestä sanasta, naurusta tai sitten useasta lauseesta. (VISK § 1004.) Vuorottelun tutkimiseksi on määritelty säännöstö, vuorottelujäsennys, jonka perusteella vuorottelu tapahtuu. Alun perin Harvey Sacksin, Emanuel Schegloffin sekä Gail Jeffersonin (1974: 704) klassisessa vuorottelujäsennystä koskevassa artikkelissa esittämät vuorottelun normit takaavat keskustelun sujuvuuden. Ne pohjautuvat ajatukseen, että vuoronvaihto voi tapahtua vuoronvaihdon mahdollistavassa kohdassa eli VMK:ssa, kunhan kuulija vain tunnistaa sen. (Hakulinen 1997: 45–46). Äänessäolijalla on oikeus valita seuraava puhuja esimerkiksi katsekontaktilla tai suoralla puhuttelulla, jolloin muiden ei sovi ottaa vuoroa. Jos taas edellinen puhuja ei ole valinnut ketään, kuka tahansa saa valita itsensä ja ottaa puheenvuoron VMK:ssa. Jos kukaan muu ei ota puheenvuoroa, voi

alkuperäinen puhuja jatkaa.

Vuorottelujäsennyksen rinnalla tärkeä käsite on myös sekvenssijäsennys, jonka avulla hahmotetaan, miten peräkkäiset vuorot liittyvät toisinsa. Ongelmattoman vuoronvaihdon merkkejä ovat tilanteet, joissa vuorojen välillä ei ole taukoja sekä tilanteet, joissa uusi vuoro voi ennakoida entisen vuoron päättymistä ja alkaa sen viimeisen tavun päältä (Raevaara 1997: 75). Sujuvaa vuoronvaihtoa eivät sen sijaan ole pidemmät päällekkäispuhunnat – naurua lukuunottamatta, ja tällaiset yritetään yleensä korjata mahdollisimman pian (Schegloff 1987: 207).

Kahden vuoron kokonaisuuksia, joiden välinen kytkös on erityisen vahva, kutsutaan vieruspareiksi. Vierusparin muodostavat eri puhujien vierekkäiset vuorot, joita kutsutaan esiintymisjärjestyksensä mukaisesti etujäseneksi ja jälkijäseneksi. Klassisia vieruspareja ovat esimerkiksi kysymys ja vastaus -parit sekä tervehdys ja vastatervehdys (VISK § 1197.) Tästä päästäänkin preferenssijäsennykseen, joka ohjailee jälkijäsenen valintaa. Jälkijäsen voi olla joko preferoitu eli odotuksenmukainen tai preferoimaton eli odotuksenvastainen. Esimerkiksi pyynnöstä kieltäytyminen on preferoimatonta toimintaa. Preferoimattomuus voi ilmetä esimerkiksi viivyttelyllä, selittelyllä ja tauoilla, joilla pyritään lieventämään vuoron ongelmallisuutta (VISK § 1198.)

Koska aineistoni keskustelut ovat monenkeskisiä, katson aiheelliseksi esitellä myös osallistumiskehikon määritelmän. Keskustelunanalyysissä osallistumiskehikolla tarkoitetaan kaikkia puhetilanteessa läsnä olevia henkilöitä, olivat he sitten aktiivisia osallistujia tai passiivisia kuuntelijoita. Osallistumiskehikko on jatkuvassa muutoksessa, sillä puhetilanteessa olevien diskurssi-identiteetit vaihtelevat koko ajan. Näitä identiteettejä säätelee mm. se, millainen pääsy kullakin läsnäolijalla on käsiteltävään asiaan. Pääsillä taas tarkoitetaan sitä, miltä pohjalta kukin voi osallistua keskusteluun: onko taustalla oma kokemus tai samankaltaiset kokemukset vai yleinen kulttuuritieto. (Seppänen 1998b: 160–161.) Aineistossani on hyvin tyypillistä, että vain osa pelaajista on aktiivisesti äänessä, vaikka kaikki olisivatkin kuulolla. Kun sitten tulee ilmi jotain kiinnostavaa tai kaikkia koskettavaa, voi taka-alalla pysytellytkin liittyä keskusteluun.

Hyödynnän työssäni myös sosiolinguvististen variaation tutkimusten tuloksia

koodinvaihdosta. Koodinvaihdolla tarkoitetaan kahden tai useamman koodin eli kielen ja kielellisen systeemin vuorottelua ja käyttöä saman keskustelun aikana. Se voi myös tarkoittaa kielen vaihtumista kokonaan. Koodinvaihto voi olla myös mitä tahansa kielen vaihtelua tietyssä kohdassa keskustelua, esim. yleiskielen d:n katoa siirryttäessä yleiskielisestä moodista murteelliseen. Koodia vaihtamalla siirrytään siis nk. matriisikielystä eli viestintätilanteen pääasiallisesta kielestä toiseen joko hetkellisesti tai pysyvästi. (Auer 1984: 26, 29.) Koodinvaihdolla on havaittu olevan erilaisia keskustelufunktioita. Se tarjoaa keinon määritellä tilanne uudelleen: koodinvaihdon avulla synnytetään kontrasti edellä sanotun ja sitä seuraavan asian välille. Tämä kontrasti ilmenee erilaisina siirtyminä esim. toiminnasta, topiikista, roolista tai moodista toiseen. Siirtymät voivat olla myös päällekkäisiä. (Lappalainen 2009: 136–149.)

Koodinvaihdon lisäksi Auer on erottanut myös toisen kielen vaihtelun tyyppin, nk. insertit (*insertions*). Insertit toimivat yleensä hetkellisenä kielen vaihteluna, jonka jälkeen palataan rakenteellisesti matriisikielen (Auer 1984: 29). Insertit tyypillisesti omaksuvat matriisikielen fonologian ja morfologian eli niitä taivutetaan ja äännetään matriisikielen konventioiden mukaan. Inserteillä ei ole havaittu olevan koodinvaihdolle tyypillisiä kontrastin synnyttämisen funktioita. Aineistoni nimittelyissä esiintyy lähinnä tällaisia yhdestä sanasta koostuvia inserttejä, esim. *opetelkaa pelaa nobot*, mutta myös muutama koodinvaihdoksi laskettava nimittely löytyy. Havaintojeni mukaan insertit toimivat aineistossani samoissa tehtävissä kuin koodinvaihtokin, joten viittaan koodinvaihdolla molempiin – sekä insertteihin että laajempiin vieraalla kielellä tuotettuihin jaksoihin.

2 Aineisto

Aineistonani on lähes kolme tuntia Xbox 360 -peliympäristössä Internetin välityksellä käytyä keskustelua. Aineisto täyttää keskusteluanalyysin vaatimukset autenttisesta vuorovaikutustilanteesta, sillä pojat olisivat pelanneet peliä ilman nauhoitustilannettakin. Litterointi on suoritettu Transana-ohjelmalla. Nauhoituksia on

kahdelta eri illalta, ja ne on kuvattu keväällä 2010 *Demoni*-nimimerkillä esiintyvän pojan huoneessa. En ollut läsnä varsinaisessa nauhoitustilanteessa. Molempina iltoina pelattiin *Call of Duty: Modern Warfare 2* -peliä.

Keskusteluissa esiintyy kaiken kaikkiaan kahdeksan eri puolilla Suomea asuvaa 15–17-vuotiasta poikaa, joista vain kaksi, *Demoni* ja *Tödö*, ovat tavanneet muutaman kerran myös pelin ulkopuolella. Pojat pelaavat verkossa päivittäin ja tuntevatkin toisensa siis lähinnä vain pelikontekstissa. Pelaajista *Demoni*, *Tuubi*, *Nyyppä*, *Potta* ja *Tödö* ovat pelanneet yhdessä jo lähes neljä vuotta. *Guussi*, *Laggu* ja *Zande* taas ovat hieman uudempia tuttavuuksia. Venäjää äidinkielenään puhuvaa *Tödöä* lukuun ottamatta kaikki esimerkeissäni esiintyvät pelaajat ovat äidinkieleltään suomalaisia. Itse pelitilanteissa näin ei kuitenkaan aina ole, vaan pelissä saattaa olla välillä mukana myös esim. englantia tai ruotsia puhuvia pelaajia. Ulkomaalaisten pelaajien vuorot olen jättänyt litteroimatta, koska ne eivät tutkimuksen kannalta ole oleellisia, eikä niistä usein saa selvääkään. Olen muuttanut aineistossani esiintyvät nimimerkit yksityisyyden säilyttämiseksi.

Kuvasin kameralla vain pelin tapahtumia, sillä en katsonut tarpeelliseksi nauhoittaa *Demonin* liikkeitä ja ilmeitä, koska en saa niitä muiltakaan pelaajilta – kysehän on kuitenkin lähtökohtaisesti chat-keskustelusta, jossa puhujat eivät näe toisiaan. Kameran kuvakulma on hieman viisto, joten en litteroidessani nähnyt ruutua ihan niin hyvin kuin olisin toivonut, mutta uskoakseni en juurikaan menettänyt informaatiota tämän takia. Aineistosta löytyy noin 108 nimittelylausumaa, joista karkeasti arvioiden noin puolet sisältää joko koodinvaihtoa tai englanninkielestä peräisin olevan insertin, joka on taivutettu suomen kielen fonologian ja morfologian mukaan, esim. *nyyppä* (engl. *newbie*). Varsinaisia nimittelyvuoroja on vähemmän, sillä yksi nimittelyvuoro voi pitää sisällään useamman nimittelyä sisältävän lausuman.

2.1 Xbox Live -peliympäristö

Xbox 360 on toinen Microsoftin julkaisemista pelikonsoleista. Konsolin erityisominaisuuksiin kuuluu siihen sisällytetty Xbox Live -palvelu, joka tarjoaa

pelaajille mahdollisuuden kilpailla keskenään verkossa sekä ladata moninpelejä, pelinäytteitä (engl. *demo*), mainosvideoita (engl. *trailer*) sekä elokuvia ja TV-ohjelmia. (Wikipedia.) Live mahdollistaa myös pelaajien välisen vuorovaikutuksen tarjoamalla näiden käyttöön erilaisia äänichatteja (engl. *voice chat*). Äänichatit toimivat samalla periaatteella kuin perinteiset chat-keskustelutkin: pelaajat esiintyvät nimimerkeillä ja pystyvät kommunikoimaan keskenään reaaliaikaisesti. Erona on, että keskustelu on kirjoitetun sijasta puhuttua. Tavallisesti äänichat-keskusteluissa käytetään kuulokemikrofoneja (engl. *headset*), joiden avulla on mahdollista puhua mikrofonin ja kuulla muiden puhe kuulokkeiden kautta.

Yleensä Xbox Liven ryhmächat (engl. *Party Chat*) mahdollistaa keskustelun kenen tahansa Liveen kirjautuneen pelaajan kanssa eli keskustelu on mahdollista myös eri peliä pelaavien välillä. *Call of Duty: Modern Warfare 2* -pelissä keskustelu on kuitenkin poikkeuksellisesti mahdollista vain samaa peliä pelaavien kesken. Pelitilanteen ollessa käynnissä ei ole myöskään mahdollista jutella vihollisjoukkueessa pelaavalle kaverille ennen kuin jommankumman pelihahmo on kuollut. Tällä on haluttu estää huijaamista pelissä. Aineistoni keskusteluissa pojat ovat lisäksi säätäneet chatin siten, että kuulevat yleensä vain toistensa puheen, vaikka joukkueeseen kuuluisi muitakin pelaajia. Toisinaan tämä säädös on jäänyt tekemättä, ja sen takia keskusteluissa välillä kuuluu myös tuntemattomien ulkomaalaisten pelaajien englanninkielistä puhetta. Aineistoni esimerkeissä tämä ei kuitenkaan käy ilmi, koska tällaiset tilanteet eivät ole ajoittuneet tutkimukseni kannalta oleellisiin hetkiin.

2.2 Call of Duty 4: Modern Warfare 2 -peli

Call of Duty: Modern Warfare 2 on Infinity Wardin tekemä ja Activisionin julkaisema *Call of Duty 4: Modern Warfare* -pelin itsenäinen jatko-osa. Se on kaiken kaikkiaan kuudes ilmestynyt Call of Duty -peli. (Call of duty wikia 2016a.)

Lajityypiltään peli lukeutuu ensimmäisen persoonan ammutapeleihin: varsinaista pelihahmoa ei ole pelissä näkyvissä, ainoastaan pelaajan ase näkyy ruudulla ympäristön lisäksi. Pelaaja siis näkee ikään kuin saman, minkä pelihahmokin – pelin tapahtumia

havainnoidaan pelihahmon silmin. Pelaajan tehtävänä on ohjata nykyaikaisin varustein varustettua sotilasta pelitilasta riippuvissa tehtävissä. Pelin tapahtumat sijoittuvat lähitulevaisuuteen.(Call of duty wikia 2016a.)

Peli tarjoaa kolme vaihtoehtoista pelitilaa: tarinallisen yksinpelin, moninpelin ja *Special Ops* -tilan, jossa voi yksin tai kaverin kanssa pelata läpi erilaisia pienempiä haastekenttiä (Call of duty wikia 2016a). Nauhoituksissani pelataan yleensä *Search & Destroy* -moninpeliä, jossa kaksi joukkuetta pelaa toisiaan vastaan. Yksi peli kestää niin kauan, kunnes toinen joukkueista on voittanut kuusi kierrosta. Joukkueet pelaavat vuorotellen joko puolustavalla tai hyökkävällä puolella. Hyökkävä joukkue voittaa kierroksen, jos se saa asetettua pommin jommalle kummalle pommipisteelle A tai B ja räjäytettyä sen tai jos se saa tapettua neljä vihollisjoukkueen pelihahmoa. Puolustava joukkue taas voittaa, jos se saa asetetun pommin purettua ennen sen räjähtämistä tai vaihtoehtoisesti peliaika päättyy ennen pommin räjähtämistä. Lisäksi joukkueen on saatava tapettua neljä hyökkävään joukkueen pelihahmoa. (Call of duty wikia 2016b.)

Pelaajan hahmolla on vain yksi elämä per pelikierros. Jos pelaajan pelihahmo kuolee, mutta joukkueessa on vielä pelaajia, joiden pelihahmo on hengissä, voi pelistä pudonnut pelaaja tarkastella joukkueensa muiden pelaajien peliä valitsemalla haluamansa pelaajan näkymän *Kill camera* -toiminnon avulla. *Search & Destroy* -pelimuoto eli tuttavallisemmin *S&D* on suosittu pelimuoto lähinnä sen takia, että pelaajat saavat siinä kerättyä eniten *kill death ratiota* eli nk. tappopisteitä tappamalla vihollisia verrattuna muihin tarjolla oleviin pelimuotoihin. (Call of duty wikia 2016b.)

Ennen pelin alkua valitaan yleensä henkilö, joka toimii pelin isäntänä (engl. *host*). Pelin isäntä päättää, ketkä pääsevät mukaan peliin sekä millä kartalla (engl. *map*) ja millä asetuksilla pelataan. Isäntä voi myös erottaa joukkueesta esim. pelitilanteessa ongelmia aiheuttavat pelaajat sekä lopettaa pelin milloin haluaa.

Pelitilanteessa äänessä olevan tai olevien nimimerkit ilmestyvät pelaajasta katsottuna peliruudun vasemmalle puolelle. Kaikissa tilanteissa puhujan nimimerkki ei kuitenkaan ilmesty ruudulle ja silloin voi vain koittaa arvata puhujan henkilöllisyyden. Osa keskusteluista käydään pelitilanteiden ulkopuolella: pelivalikoissa ja -auloissa, joissa odotetaan uuden pelin alkamista. Seuraavaksi esitän pari havainnollistuskuvaa

itse pelitilanteesta sekä peliaulasta ja pelikierroksen lopussa näkyvästä pelitilastolistauksesta, koska ne hieman valottavat sitä maailmaa, jossa pelaajat liikkuvat.

Kuva 1: Pelitilanne



Vasemmassa yläkulmassa näkyy pelikentän kartta, jonka avulla pelaajat voivat suunnistaa pelissä. Heti tämän alapuolella näkyy kulloinkin äänessä olevat pelaajat kaiuttimen kuvalla merkittynä, esim. tässä tilanteessa puhujia on kaksi. Vasemmasta alakulmasta löytyy kello, joka kertoo, kuinka paljon kierroksella on vielä peliaikaa – tässä 2 minuuttia 8 sekuntia vielä. Lisäksi löytyy tieto siitä, onko joukkue tällä hetkellä voittamassa vai häviämässä.

Kuva 2: Pelitilasto



Kunkin kierroksen lopussa näytetään joukkueiden pistetilanne. Kierroksella parhaiten pelannut pelaaja on joukkueen listauksessa ylimpänä ja heikoin pelaaja alimpana. Voittajajoukkue on listattu kuvassa ylös ja häviäjajoukkue alas.

Kuva 3: Peliaula



Joukkueet odottavat uuden pelin latautumista peliaulassa.

Vasemmassa yläreunassa näkyvä teksti ”Match beginning in 7” kertoo, kuinka monta sekuntia on uuden pelin alkuun. Heti tämän alapuolella näkyy kotijoukkueen pelaajalistaus ja vähän sen alapuolelta löytyy vastaava listaus vastapuolesta.

Nimimerkin edessä oleva kaiutin kertoo, keillä kaikilla pelaajista on mikrofoni käytössä, ja suurentunut kaiutin merkitsee sitä, että kyseinen pelaaja puhuu juuri, esim. kotijoukkueen kaksi ylintä pelaajaa ja alin pelaaja ovat äänessä.

3 Nimittelyn määritelmä ja nimittelylausumien rakenne

Ennen kuin lähdän tutkimaan tarkemmin nimittelyn funktioita keskustelussa, on hyvä määritellä, mitä tarkoitan nimittelyllä. Kielitoimiston sanakirjan mukaan nimittely on jonkun kutsumista haukkuma- ja pilkkanimillä (KS s.v. *nimitellä*). Sen mukaan haukkuminen taas on jonkun sättimistä, parjaamista, moittimista tai herjaamista (KS s.v. *haukkua*). Heli Lumme (1994) erottaa pro gradu -tutkielmassaan vielä erikseen nimittelyn haukkumistarkoituksessa. Tällöin henkilöstä käytetään sellaisia pilkkanimiä, joiden oletetaan eniten loukkaavan ja halventavan kuulijaa tai puheenalaista henkilöä. Haukkumanimi eroaa lempinimestä lähinnä funktionensa kannalta: haukkumanimeä käytetään vain pyrittäessä loukkaamaan, kun taas lempinimeä käytetään myös henkilön pysyvänä kutsumanimenä. (Mts. 7–8.) Koska haukkuminen tuntuu liian kielteisesti latautuneelta ilmaukselta, suosin tutkimuksessani termiä nimittely. Nimittelyllä tarkoitan yksittäistä nimitystä tai pilkkanimeä sekä lausumaa, jonka yhtenä osana

nimitys toimii. Luen nimittelyiksi sellaiset ilmaukset, joissa subjektin referentistä esitetään tavallisesti arvovaraukseltaan negatiivinen kuvaus. Tällaisiin kuuluu esim. jälkeenjäänyttä tarkoittava ilmaus *retard*. Ironisen nimittelyn ollessa kyseessä ilmaus saattaa olla arvovaraukseltaan myös positiivinen, esim. ammattilaista tarkoittava ilmaus *proo* (engl. *professional*).

Vaikka haukkuma- eli pilkkanimen tarkoitus on yleensä loukata ja halventaa, esittelee Lumme pro gradu -tutkielmassaan (1994) myös kolme toissijaista haukkumisen käyttötarkoitusta. Pilkkanimet voivat toimia ns. rituaalisina loukkauksina, joita käytetään eräänlaisina puheentäyteinä. Ne ovat yleensä epätosia eivätkä puutu kuulijan yksityisasioihin. Rituaaliset loukkaukset ymmärretään vitseiksi juuri sen takia, etteivät ne kerro mitään toisen osapuolen todellisesta elämästä. (Mts. 12.) Lisäksi haukkuma- ja pilkkanimiä voi käyttää vitseinä ja ironisina ilmauksina, esim. aineistossani hyvää pelaajaa saatetaan kutsua *noboksi* tai *paskaksi*. Niitä voidaan myös käyttää arvovarauksettomasti, jolloin loukkaava ilmaus on irronnut halventavasta merkityksestään. (Mts. 14.) Aineistossani esiintyvä nimittely näyttääkin pääosin lukeutuvan juuri tällaiseksi toissijaiseksi nimittelyksi, sillä se ei iske henkilökohtaisuuksiin. Tämä taas selittyy ainakin osaksi sillä, että pelaajat tuntevat toisensa vain pelin kautta, eivätkä tiedä toisistaan juuri muuta kuin sen, minkä ovat yhdessä pelaamalla oppineet.

Seuraavaksi on hyvä selventää pari termiä, joita aineistoni pelaajat viljelevät keskusteluissaan aktiivisesti. Yleisimmät nimittelysanat ovat *nobo* (engl. *noob*) ja *nyyppä* (engl. *newb/newbie*), jotka molemmat ovat englannin kielestä lähtöisin olevia sanoja. Molemmat ilmaukset tarkoittavat aloittelijaa eli ovat pelaajan taitoja vähätteleviä ilmauksia. Kun ottaa huomioon, että keskustelut pyörivät pelaamisen ympärillä, ei liene mikään yllätys, että yleisimmät nimitykset liittyvät kanssapelaajan taitojen vähättelyyn. Internetistä löytyvä Urban Dictionary määrittelee *nobon* eli *noob*-sanan ja *nyyppän* eli *newb*- tai *newbie*-sanan näin:

“Contrary to the belief of many, a *noob/n00b* and a *newbie/newb* are not the same thing. *Newbs* are those who are new to some task and are very beginner at it, possibly a little overconfident about it, but they are willing to learn and fix their errors to move out of that

stage. n00bs, on the other hand, know little and have no will to learn any more. They expect people to do the work for them and then expect to get praised about it, and make up a unique species of their own. It is the latter we will study in this guide so that the reader is prepared to encounter them in the wild if needed.”

Urban Dictionaryn mukaan sanoilla siis näyttäisi olevan vivahde-ero. *Nobo* tarkoittaa henkilöä, joka ei tiedä mitään, eikä halua oppiakaan, vaan odottaa muiden tekevän työt hänen puolestaan. *Newb* taas tarkoittaa henkilöä, joka on juuri aloittanut pelaamisen ja on hieman liian itsevarma, mutta haluaa oppia paremmaksi pelaajaksi. Tätä eroa en kuitenkaan ole havainnut aineistossani, vaan sanoja käytetään synonyyminomaisesti.

Nimittely toteutetaan yleisimmin substantiivilausekkeiden avulla, jolloin nimittelyvuoro voi yksinkertaisimmillaan koostua pelkästä substantiivista, kuten *retardi* tai substantiivista ja sen määritteestä, kuten *himmee paska*. Myös adjektiivilausekkeita käytetään. Tavallista on myös, että samaa sanaa hoetaan useamman kerran, esim. *luuseri luuseri luuseri*. Nimittely-NP voi olla myös lausuman osana, esim. käskylauseissa puhutteluilmauksena lauseen lopussa tai luonnehdintana predikatiivilauseissa. Seuraavassa taulukossa on muutama esimerkki erilaisista rakennetyypeistä.

Taulukko 1. Nimittelylausumat rakennetyypeittäin.

Lausumatyyppi	Esimerkki
Yksittäinen NP-lauseke	* <i>nyyp</i> * <i>vitu retardi</i> * <i>nobo nobo nobo nobo</i> * <i>hihihi wannabe juutalaine</i>
Imperatiivilause	* <i>opetelkaa pelaa nobot</i> * <i>hanki perseenreikää saatana nobo</i> * <i>oikeest menkää plänttää se pommi nyyp</i>
Predikatiivilause	* <i>sä oot vaa paska</i> * <i>se o retardi</i> * <i>äijä o luuseri</i>
Eksistentiaalilause	* <i>tää yks retard ei ollu</i> * <i>siin o meijä venäläine neekeripoika</i>
Sekalaisia lauserakenteita	* <i>mä e jaksa puhuu noboille ny</i> * <i>katotaa ku wannabe lukiolaispoika feilaa</i>

3.1 Yksittäisten NP-lausekkeiden suosio

Yleisimmin nimittelyvuoro koostuu siis pelkästä lausekkeesta eli lyhimmillään yhdestä adjektiivista tai substantiivista, jolla on negatiiviseksi tulkittava merkitys, esim. *paska*, *nyyppä*, *retardi*. Usein edussanan eli varsinaisen nimittelysanana edessä on myös sitä vahvistava voimasana, esim. *himmee paska*. Aineistossani yleisin käytetty voimasana on *vittu*: *vitun addikti*, *vitun retardi*, *vitun mulkut*. Muita suosittuja määritteitä ovat:

- a) *himmee*: *himmee läski*, *himmee paska*, *himmee kämpperi*
- b) *kunnon*: *kunnon läskiäijä*, *kunnon perseenreikä*
- c) *wannabe*: *wannabe lukiolaispoika*, *wannabe juutalainen*

Iso suomen kielioppikin mainitsee, että substantiivilauseketta tyyppiä $x:n N$, jossa voimasana on genetiivimääritteenä, käytetään usein nimittelyissä. Edussana voi olla haukkumasana mutta myös neutraali, tavallisimmin ihmistarkoitteinen substantiivi, jolloin puhuttelun kielteinen sävy tulee pelkästä voimasanasta. (ISK § 1726.) Aineistossani edussana kuitenkin useimmiten tällaisissa tilanteissa on negatiivisesti latautunut.

Hyvin yleistä on myös, että nimittelyvuoro koostuu nimittelysanasta, jota toistetaan vuoron aikana usemman kerran. Tällaista toistoa esiintyy tyypillisimmin tilanteissa, joissa ilkutaan pelitoverin epäonnelle tai vaihtoehtoisesti silloin, kun joukkueoveri on pelannut erityisen hyvin ja hänen suoriutumisensa halutaan nostaa ironian avulla jalustalle. Erittäin suosittuja sanoja tähän tarkoitukseen aineistossani ovat *nobo* ja *nyyppä*. Seuraavaksi esimerkki tällaisesta tilanteesta:

(1) [LUKIOLAISPOIKA FEILAA]

01 Demoni: [katotaa ku wannabe: lukiolaispoika feilaa.
 02 [(valitsee Tödön pelinäkymän ruudulle)
 03 (2.4) (peliä)
 04 [(Tödö voittaa ja lopettaa kierroksen))
 05 Demoni: [°ei se ↑feila[nnu°.
 06 Joukkue: [häh häh hää, ((yhteisnaurua))
 07 Joukkue: [heh he ((yhteisnaurua))
 08 **Potta:->** [**nobo: no**]bo nobo no[bo:.
 09 Demoni: [£no↑bo£.

En käy esimerkkiä tässä sen tarkemmin läpi, vaan se tehdään luvussa 4.1 ironisen nimittelyn käsittelyn yhteydessä. Tässä vaiheessa tahdon vain tuoda ilmi, että tällaista toistoa esiintyy.

Seuraava taulukko esittelee yleisimmät aineistossa esiintyvät nimittelysanat ja niiden esiintymismäärät:

Taulukko 2. Yleisimmät nimittelysanat aineistossa.

Nimittelysana	Esiintymät aineistossa
<i>nyyppä/nyyp/newb</i>	21
<i>nobo/noob</i>	11
<i>homo</i> tai <i>homo</i> -johdannainen, kuten <i>homppeli</i> tai <i>gayman</i>	11
<i>läski</i>	9
<i>pro</i>	7
<i>paska</i>	6
<i>retardi</i>	4
<i>skilli</i>	3
<i>luuseri</i>	3
<i>perseenreikä</i>	2

Tilastosta käy ilmi, että kiistatta suosituin nimittelysana keskusteluissa on *nyyppä* ja sen erilaiset muodot. Hyvinä kakkosina seuraavat yhtä ahkerasti käytetyt ilmaukset *homo* ja *nobo* ja *nobon* toinen muoto *noob*. *Nyypän* ja *nobon* suosion peliympäristössä ymmärtää helposti: molemmat ilmaukset väheksyvät pelitoverin pelitaitoja – toista sanotaan aloittelijaksi, mikä implikoi, että vielä on paljon opittavaa. *Nobon* vastakohtaksi voisi katsoa ilmauksen *pro*, joka on lyhennys englanninkielisestä ilmauksesta *professional*, ammattilainen. Yllättäen myös se löytyy listalta. Miksi se on siellä, vaikka sana on arvovaraukseltaan positiivinen eli tulkittavissa myönteiseksi luonnehdinnaksi? Tämä selittyy sillä, että pojat viljelevät keskusteluissaan myös ironiaa: kun joku pelaajista

tunaro, häntä saatetaan kutsua ironisesti *prooksi* tai *skilliksi* (engl. *skills*) eli taitavaksi. Näitä ilmauksia ei suinkaan käytetä koskaan suorina kehuina, sillä se tuntuu olevan poikien maailmassa vierasta – kehu on aina naamioitava näennäisen lyttäyksen taakse ironian avulla eli hyvä pelaaja voi olla esim. *nobo*, *paska* tai *luuseri*, mutta ei kyllä *pro*. Pelaajien kehukulttuurista enemmän luvussa 4.1.

Johdannossa esille nostettu homottelukin näyttää olevan suht yleistä poikien keskuudessa – *homo*-sanaa viljellään yhtä ahkerasti kuin *nobo*-sanaa. Sanat ovat fonologisesti hyvin lähellä toisiaan: ne ovat yhtä pitkiä, kaksitavuisia ja molemmat ovat CVCV-muotoa, joissa vokaalikin on sama. Voisiko olla, että *homo* tarkoittaa pelaajien kielessä semanttisesti samaa kuin *nobokin* – näiden välillä ei nähdä juurikaan eroa? Tämä toisaalta tukee Seta ry:n puheenjohtajan esittämää pelkoa siitä, että homottelulla pyritään tuomaan esille sellaista erilaisuutta, joka ei ole suositeltavaa eli huonosti pelaava pelitoveri on usein *homo* (Verke 2015). Pelimaailmassa tosiaan näyttäisi siltä, että *homo* on kielteisesti latautunut ilmaus, mutta en usko, että homottelu on vain pelaajien keskuuteen pesiytynyt tapa, vaan samaa homottelua kuulee myös mm. koulujen pihoilla. Myöhemmin tarkastelen hieman perusteellisemmin, onko *homo* niin negatiivisesti latautunut ilmaus aineistossani kuin voisi äkkiä kuvitella.

3.2 Nimittely direktiiveissä

Direktiivi on ohjaileva lausuma, jolla käsketään, kehoitetaan, pyydetään tai neuvotaan puhuteltavaa toimimaan tai olemaan toimimatta tietyllä tavalla. Direktiivin prototyyppinen ilmaisutapa on imperatiivi- eli käskylause, esim. *Opetelkaa pelaa nobot.* (ISK § 1645.) *Call of Duty* on pitkälti joukkuepeli – ainakin pelimuodoista *Search and Destroy* perustuu tiimityöskentelyyn. Pelissä ei voi voittaa ilman yhteistyötä tai ainakin se on erittäin epätodennäköistä ja vaatii melkoista reaktiokykyä. Tätä silmällä pitäen ei liene yllätys, että samaan joukkueeseen kuuluvat antavat myös neuvoja tiimipelaajilleen voiton mahdollistamiseksi. Direktiivin yhteydessä esiintyvä nimittely-NP sijoittuu tavallisimmin lausuman loppuun, mutta poikkeuksiakin löytyy: *himmee läski oikeest*

syö pääs. Käskylauseet toimivat keskustelussa vierusparin etujäsenenä eli ne edellyttävät puhekuppanilta yleensä joko kielellistä tai ei-kielellistä reaktiota: suostumista, kieltäytymistä, pyynnön tai kiellon noudattamista (ISK § 1645). Pelissä kuitenkin aina käskeminen ei kirvoita minkäänlaista vastakaikua, kuten esimerkiksi seuraavassa katkelmassa, jossa lähes kahdeksan sekuntia kestäneen hiljaisuuden jälkeen Potta rikkoo sen esittämällä direktiivin pelitovereilleen:

(2) [MENKÄÄ PLÄNTTÄÄ]

```

01 Potta:-> oikeest menkää plänttää se pommi nyyp
02          nyyp nyyp nyyp nyyp nyyp nyypä maikker
03          nyyp nyyp nyyp,
04          (.)
05 Potta:  nyyp nyyp nyyp nyyp look at only nyyp.
06          (0.8)((Joukkueen tuntematon pelaaja voittaa
07          kierroksen tiimin hyväksi))
08 Potta:  NYYP NYYP [NYYP NYYP NYYP.
09 Tuubi:  [(kato) Demoni sä oot hyvä?
10          [(pelitilasto ruudulla: Potta viimeisenä,
11          Demoni toiseksi viimeinen))
12 Demoni: [hy hym.] ((naurahtaa))
13 Tuubi:  [(pelle:)] menitteks te (hampuu).
14          [((kierroksen voittotappo näkyy uusintana
15          ruudulla))
16 Potta:  ÄÄ go ↑fuck off nyyp,((ruudulla aavikkoa))
17          (.)
18 Potta:  nyyp nyyp nyyp.((vihollinen ammutaan
19          videolla))
20          (1.8)

```

Potta kehottaa direktiivillään, että edes joku joukkueesta kävisi asettamassa pommin vihollisten kiusaksi ja ryydittää sitä useilla *nyyp*-ilmaisuilla. Sen sijaan, että joku kuittaisi, että tekee tai jättää tekemättä Potan ohjeiden mukaan, muut tiimiläiset pysyttelevät vain hiljaa taustalla, kunnes peli päättyy ja Tuubi ja Demoni aloittavat ihan uuden topiikin kommentoimalla pelaajatilastoja. Direktiivillä tuotettu etujäsen jää siis vaille preferoitua jälkijäsentä. Kyseisessä esimerkissä käskylauseen käyttö motivoitui pelitilanteesta: pommi olisi ollut hyvä asettaa vihollisten kiusaksi. Kaikki aineistossa esiintyvät direktiivit eivät kuitenkaan ole yhtä tiukasti kytköksissä pelin tapahtumiin vaan voivat toimia myös reaktioina toisen pelaajan sanoihin:

(3) [HIMMEE LÄSKI]

```

((Demoni päättää kierroksen voittoon))
01 Demoni: [o::uwn (.) tha ha.
02          [((näytöllä pistetilasto))
03 Potta:  mä meen ny wowittaa .h katotaa illallah.
04          (.)
05 Demoni: NÖ[Ö::,
06 Tödö:   [(mul oli just [tässä pelissä vittu,)
07 Demoni:-> [himmee läski      ]
08           oikeesti syö ↑pääs.
09           (3.0)
10 Potta:   kyllä tän rundin pelaan viel jote äf uu.=

```

Edellisessä esimerkissä Potta ilmoittaa siirtyvänsä pelaamaan toista peliä, *wowia* eli *World of warcraftia* ja tähän tietoon Demoni reagoi nimittämällä ensin Pottaa *himmeeksi läskiksi* ja ryydittämällä sitä imperatiivilla *syö pääs*. Reaktio huokuu tyytymättömyyttä Potan ilmoitusta kohtaan ja se saakin Potalta vastauksen, että hän pelaa vielä yhden kierroksen. Tässä tapauksessa direktiivi saa siis jälkijäsenensäkin, vaikka Demonin tuottamaa imperatiivia ei voida ottaa kirjaimellisesti: ei kai kukaan mene päätään syömään.

3.3 Predikatiivilauseet ja pelitoverin arvioiminen

Usein pelitoveria arvioidaan predikatiivin avulla: joku on jonkinlainen. Tämä on hyvin klassinen nimittelyrakenne. Tällöin nimittely ilmaistaan substantiivi- tai adjektiivilausekkeen avulla: *äijä on luuseri, se o arvaamoto pikku homppeli*. Yleensä kun pelaajat viittaavat johonkin henkilöön, joka ei ole joko kuulolla tai ei muuten vain ole keskustelussa sillä hetkellä aktiivisena osanottajana, tähän viitataan joko käyttämällä demonstratiivipronominia *se* tai käyttämällä pelaajan oikeaa nimeä tai pelialiaista: *Tödö o paska*. Sen sijaan harvinaisempaa on osoittaa luonnehdinta suoraan jollekin pelikaverille käyttämällä persoonapronominia *sä*: *sä oot vaa paska, sä oot rasittava*. Tällaisia tilanteita aineistostani löytyy vain 4 kappaletta ja kun peilaa näitä niihin 108 nimittely-NP:hen, joita aineistosta kaiken kaikkiaan löytyy, huomaa kuinka pienestä määrästä on kyse. Persoonapronomini tekee nimittelystä henkilökohtaisempaa: nyt ei

kierrellä ja kaarrella ja heitetä ilmoille ylimalkaista nimittelyä irrallisella NP-lausekkeella, vaan nyt nimittelyllä on tarkka kohde. Nimittely muuttuu aggressiivisemmaksi, kun sanoo toiselle *sä oot vaa paska* sen sijaan, että toteaisi mikkiin vain *paska* ilman sen tarkempaa kohdennusta. Tällaisiin kohdistettuihin nimittelyihin voisi odottaa herkemmin reaktiota nimittelyn kohteelta. Seuraavaksi havainnollistan tilannetta esimerkillä, jotta nähdään, miten kohde tässä nimenomaisessa tilanteessa reagoi. Jätän kuitenkin esimerkin syvemmän analyysin myöhemmäksi.

(4) [SÄ OOT VAA PASKA]

01 Tödö: fm(h)iks toif jätkä ei kuole.
 02 (0.8) ((pe^{liä}))
 03 Tödö: kuoliha se, °ku ammui selkää°.
 04 (0.8)
 05 Tuubi: (intelli[^{genssiä}])
 06 **Demoni:-> [sä oot vaa ↑pas[ka.**
 07 Tödö: [säkö?

Tässä näkyy, että nimittelyn kohde reagoi jo ennen kuin nimittelyä on saatu päätökseen: vastaveto *säkö* tulee heti. Seuraavaksi vielä esimerkki, johon kuitenkaan ei tule suoraa vastausta:

(5) [SÄ OOT RASITTAVA]

01 Demoni: ymm[mm,
 02 Potta: [Tuubi, (.) älä ihmettele ens kerralla.
 03 (1.2)
 04 Tuubi: vihdoinki (näköjää) ymmärtäny että mä en
 05 alota.
 06 (0.8)
 07 Demoni: °thehe° .hoo Potalla on ↑elämä, (.) .HAA:.
 08 Tuubi: no nii o -kuussa.=
 09 **Potta:-> =mä e jaks^a sitä sä oot ↑RASITTAVA.**
 10 Demoni: heh he.
 11 (1.2)
 12 Tuubi: (kyllä se o)--- ku toi Potta jämähti.
 13 Demoni: .joo:
 14 Potta: >oon vähä lii^{kaa}<.
 15 Demoni: he he, (.) y:hym.

Tässä esimerkissä Potta ei saa suoraa vastausta nimittelylleen. Syynä saattaa olla se, että

nousevasta intonaatiosta ja äänenvoimakkuudesta voi päätellä, että Potta on ärsyyntynyt, joten ei kannata turhia mennä tökkimään. Toisaalta vastaus voi jäädä puuttumaan myös siksi, etteivät pelaajat tiedä, kummalle Potan sanat on suunnattu – Demonille vai Tuubille. Kummatkin ovat mahdollisia. Demoni kiittää Potan ärähdyksen naureskelemalla ja Tuubi taas mutisee hieman epäselvästi jotain Potan käytöksestä tai pelistä. Tilanne purkautuu ja pojat jatkavat keskusteluaan kuin mitään ei olisi tapahtunut. Tällaisten *sä*-persoonapronominilla kohdistettujen nimittelyjen vähyys puhuu mielestäni sen puolesta, että pojat eivät tahdo luoda todellisia konfliktitilanteita: tarkoituksena ei ole haastaa riitaa.

Esittelen vielä yhden predikatiivilauseen avulla tuotetun nimittelytyypin. Perinteisesti nimittelyn voisi kuvitella kohdistuvan aina toiseen henkilöön, mutta yllättäen predikatiivilausetta käytettiin nimittelyissä yleisimmin silloin, kun pelaaja luonnehti itseään. Vaikka tämä ei ehkä istu perinteisen nimittelyn piiriin, koen mielekkääksi kuitenkin esitellä sen, koska se valaisee hieman pelin henkeä. Hyvin yleistä on, että pelaajat kehuvat itseään kursailematta, kun onnistuvat pelissä jollain tavalla, ja lausahdus *mä oon paras/proo* kuullaan pelissä useampaan otteeseen. Käyn tällaisia tilanteita läpi tarkemmin luvussa viisi. Aina kyse ei kuitenkaan ole itsekehusta vaan myös ironiasta: pelaaja on saattanut epäonnistua ja nostaa sen ironian kautta esille. Pelaajat myös aidosti kritisoivat omaa peliään: *ehkä oon tosi huono, mä oon nobo jätkä*. Joukkueelta ei siis suoranaisesti pyydetä anteeksi huonoa suoriutumista, vaan sen sijaan pelaajat pilkkaavat itseään tai väheksyvät avoimesti omaa suoriutumistaan. Tällä tavoin he ehkä pyrkivät välttämään sen, että joku pelitovereista ehtisi aloittaa ilkkumisen ja nimittelyn.

4 Nimittelyn tehtäviä keskustelussa

Ennen nimittelyn aiheuttamien responssien tarkastelua koen mielekkääksi esitellä tässä luvussa vielä lyhyesti nimittelyn yleisimpiä tehtäviä keskusteluissa. Johdannossa jo mainitsinkin luokitelleeni kandidaatintutkielmassani koodinvaihtoa sisältävät nimittelyt

viiteen eri ryhmään – erotin ironisen, voimasanoilla vahvistetun, maneeristuneen ja vakavan eli neutraalin nimittelyn sekä ilkkumisen omiksi kategorioikseen (Wirén 2010). Näistä ironinen nimittely, ilkkuminen sekä voimasanoilla vahvistettu nimittely olivat vahvasti sidoksissa pelin muutostilanteisiin ja koenkin ne näistä kategorioista kiinnostavimmiksi, joten käyn niitä alaluvuissa hieman tarkemmin läpi. Sitä ennen kerron kuitenkin vielä lyhyesti maneeristuneesta ja neutraalista nimittelystä.

Maneerilla tarkoitetaan piintynyttä, kangistunutta ja kaavamaista esitys- tai toimintatapaa (KS s.v. *maneeri*). Aineistossa on tilanteita, joissa mikään erityinen tilanne ei tunnu laukaisevan nimittelyä, vaan sitä ilmenee ilman syytä, lähinnä maneerinomaisesti. Pelitoveria nimitetään esimerkiksi *nyypäksi*, koska se on osa normaalia ryhmän vuorovaikutusta. Toisinaan tällaisella nimittelyllä pyritään myös täyttämään hiljaisuutta eli joku pelaajista saattaa huvikseen toistaa nimittelysanaa useita kertoja sen kuitenkin liittymättä mihinkään ihan vain, jotta linjoilla ei olisi liian hiljaista. Nimittely ei liity pelin muutostilanteisiin eikä toisen pelaajan sanoihin, eikä sillä usein olekaan selvää kohdetta. (Wirén 2010: 20–22).

Neutraali nimittely on nimittelyä, joka ei ole ironista eikä sisällä vahingonilon elementtiä. Sitä ei myöskään ole laimennettu eikä vahvistettu prosodisten vihjeiden avulla eli ääntä ei koroteta, ei naureta, vaan nimittely tuotetaan neutraalilla äänensävyllä. Siihen ei yleensä myöskään juuri reagoida. (Wirén 2010: 22). Tällainen nimittely muistuttaa Lumpeen työssään esittelemää merkitykseltään arvovarauksetonta ruman sanan käyttöä (1994: 14). Tällaista nimittelyä esiintyy usein, kun toiseen pelaajaan on viitattu edellä jo tämän nimellä tai nimimerkillä ja toiston välttämiseksi tähän viitataan seuraavaksi jollain nimittelysanalla, esim. *retardilla*. Lumme esittää myös, että pilkkanimityksillä on mahdollista välittää positiivista affektia (mts. 14). Aineistossani esim. toistuu se, että Tödöä kutsutaan *retardiksi* ja Pottaa *läskiksi*. Näin ollen voisi melkein ajatella, että nämä ovat poikien lempinimiä peliporukassa ja näin ollen niiden käyttö lisää poikien yhteenkuuluvuutta.

4.1 Ironinen nimittely kehukeinona

Nimittelyä esiintyy hyvin usein tilanteissa, joissa nimittelyn kohteeksi joutunut pelaaja on pelannut hyvin. Pelaaja on tavallisesti esimerkiksi päättänyt pelikierroksen ampumalla vihollisjoukkueen viimeisen sotilaan tai purkamalla pommin, tai on onnistunut keräämään eniten pisteitä ja on näin joukkueen pistetilastojen kärjessä. Tällaiset tilanteet tarjoaisivat pelaajille mahdollisuuden kehua joukkueovereidensa pelitaitoja, mutta sen sijaan he yleensä nimittelevät näitä esim. *noboiksi* (engl. *noob*) tai *nyypiksi* (engl. *newb/newbie*). Tavallisesti kehuiksi käsitetään vastaanottajaan tavalla tai toisella liittyvät myönteiset arviot, mutta aineistossani kehuminen toteutetaan lähinnä näennäisesti negatiivisten arvioiden avulla (Etelämäki & Haakana & Halonen 2013: 460).

Ironialla tarkoitetaan yleensä päinvastoin sanomista eli sanotaan yhtä, mutta tarkoitetaan toista. Ironiasta ei kuitenkaan ole saatu luotua määritelmää, jonka kaikki yksiselitteisesti hyväksyisivät. Seuraavaksi esittelenkin Toini Rahdun ironian komponenttimääritelmän:

1. Ironialla on aina tavalla tai toisella negatiivinen sanoma.
2. Se on tuotettu intentionaalisesti.
3. Sillä on kohde (esimerkiksi tilanteeseen sopimaton käytös).
4. Sillä on uhri (esimerkiksi henkilö, joka on käyttäytynyt sopimattomasti).
5. Esitystapa on monitulkintainen (jokin tai useampi komponenteista 1–4 on kätkeyty).

(Rahtu 2005: 287)

Rong Chen on myös esittänyt väitöskirjassaan *Verbal irony as conversational implicature*, että ironinen ilmaus näyttää pinnalta katsoen tavallisesti myönteiseltä ja hyvältä, mutta heijastaa todellisuudessa esimerkiksi puhujan vihamielisyyttä (1992: 5–6). Tällaisia pinnallisesti positiivisia ilmauksia, esim. huonosti pelannutta pelaajaa voidaan kutsua *prooksi* (engl. *professional*) tai *skilliksi* (engl. *skills*), aineistostani löytyy jonkin verran, mutta jätän niiden tarkemman käsittelyn tässä yhteydessä väliin, sillä koen kehuaspektin kiinnostavammaksi. Yhteistä kummallekin ironisen nimittelyn tyypille on sen kollektiivisuus: ryhmä lähtee siihen usein mukaan tai ilmaisee muuten

samanmielisyytensä.

Seuraava esimerkki on pintapuolisesti tuttu jo luvusta 3.1 (esimerkki 1). Esimerkissä on pelitilanne käynnissä. Demonin hahmo on kuollut, joten hän valitsee ruudulle Tödön pelinäkömään, jolloin voi seurata pelin tapahtumia Tödön peliä tarkkailemalla. Demoni asettaa rivillä 1 ennako-oletukseksi, että Tödön pelihahmo kuolee, mutta kun näin ei käykään, se kirvoittaa joukkueovereilta ironisia repliikkejä.

(6=1) [LUKIOLAISPOIKA FEILAA]

01 Demoni: katotaa ku wannabe: lukiolaispoika feilaa.
 02 ((valitsee Tödön pelinäkömään ruudulle))
 03 (2.4) (peliä)
 04 Demoni: °ei se ↑feila[nnu°. ((Tödö voittaa ja lopettaa
 05 kierroksen))
 06 Yhteisnaurua: [häh häh hää heh he
07 Potta:-> [nobo: nobo nobo no[bo:.
 08 Demoni: [ɛno↑boɛ.
 09 Tödö: mä oon paras.
 10 Demoni: ɛ↑himmee paska.ɛ
 11 Nyypä: [PASKA?
 12 Guussi: [°heh heh° ((nenänaurua))

Rivillä 1 Demoni ilmoittaa muille pelaajille siirtyvänsä tarkastelemaan peliä Tödön pelinäkömäästä käsin sanomalla *katotaan ku wannabe lukiolaispoika feilaa*. Samalla hän implikoi, että Tödönkin pelihahmo luultavasti kuolee pian, kuten muidenkin hahmot. Hetken kuluttua Demoni kuitenkin toteaa rivillä 4 hieman hiljaisemmalla äänellä, ettei Tödö epäonnistunutkaan: *ei se feilannu*. Äänenvoimakkuuden hiljentäminen näyttäisi viittaavan hämmästykseen: Tödö ei toiminutkaan Demonin odotusten mukaan. Koska Demoni oli väärässä, hänen ei kannata korostaa väärässä oloaan kovalla äänellä. Demonin toteamus saa joukkueen muut pelaajat nauramaan (rivi 6).

Rivillä 7 Potta nimittää Tödöä *noboksi* toistamalla sanan neljä kertaa. Sanoja toistamalla saadaan yleensä aikaan tavalla tai toisella ikoninen lisäsävy, jonka avulla osoitetaan kuvauksen kohteen jatkuvuutta tai runsautta (ISK § 1635). Tässäkin tapauksessa vaikuttaisi siltä, että Potan toiston tarkoitus on lisätä *nobo*-sanojen intensiteettiä. Demoni yhtyy tähän rivillä 8 tuottamalla vielä sanan *nobo* päällekkäin

Potan viimeisen *nobo*-ilmauksen kanssa. Demoni kuitenkin lausuu sanan hymyillen, mikä viittaa siihen, ettei hän ole tosissaan. Tödö reagoi nimittelyyn rivillä 9 tuottamalla vakavan responssin *mä oon paras*, joka on merkitykseltään päinvastainen nimittelyjen kanssa. Kyseessä on myös itsekehu, joita usein suomalaisissa keskusteluissa pyritään välttämään. Kehujen vastaanottaja tavallisesti myös osoittaa itse ajatelleensa asiaa ja päätyneensä samanlaiseen myönteiseen arvioon kuin kehuja. (Etelämäki & Haakana & Halonen 2013: 486). Näin ollen voisi katsoa, että Tödö tulkitsee tässä tovereidensa aiemmat nimittelyt ja sanoo ääneen sen, mitä he epäsuorasti ironian avulla ovat tarkoittaneet. Tödön vuoron voisi myös tulkita kehujen kalasteluksi, koska hän nostaa oman parhautensa esille. Tämä ei kuitenkaan ole mitään perinteistä kehujen kalastelua, sillä tyypillisimmin kalastelu tuotetaan esittämällä jokin itsekriittinen ja itseä vähättelevä kannanotto, johon on preferoitua vastata erimielisesti (mts. 482). Tässä tilanne kuitenkin on juuri päinvastainen: Tödö esittää itsestään positiivisen arvion, johon Demoni reagoi rivillä 10 tuottamalla päinvastaisen arvion *himmee paska*. Nyypä toistaa vielä rivillä 11 *paska*-sanana.

Esimerkin nimittely on kontekstiin nähden liioiteltua: Tödö on pelannut odotusten vastaisesti hyvin ja onnistunut päättämään kierroksen joukkueen voittoon, mutta saa osakseen vain *noboksi* eli aloittelijaksi nimittelyä. Joukkueoverien nauru ja Demonin hymyillen tuottamat nimittelyt kuitenkin kääntävät tulkinnan ironisen puolelle. Kyse on siis kiusoittelusta. Kanssapelaajia harvoin kehutaan suoraan, joten näyttääkin siltä, että ironinen nimittely toimii epäsuorana kehuna poikien keskusteluissa. Tödöä ei merkitä kielellisesti nimittelyn kohteeksi esimerkiksi persoonapronomien avulla, vaan nimittelyn kohde selviää vain kontekstista.

Nimittely on kollektiivista, sillä Potan nimittely (r. 7) näyttää aiheuttavan Demonin yhtymisen siihen (r. 8). Samoin käy myös, kun Demoni nimittää Tödöä *himmeeksi paskaksi*, jolloin Nyypä osallistuu nimittelyyn toistamalla ilmauksen loppuosan. Ironinen nimittely (r. 7) sijoittuu kohtaan, jossa pelin tilanne on muuttunut: joukkue on voittanut kierroksen. Tämä tukee koodinvaihdosta tehtyjä huomioita, että koodinvaihto ajoittuu usein tilanteisiin, joissa siirrytään toiminnasta toiseen (Lappalainen 2009: 137), tässä pelitilanteesta voittoon. Se, että nimittelyt tuotetaan

englanninkielestä lähtöisin olevien inserttien, *nobo*-ilmausten, avulla taas voisi johtua moodinvaihdosta, jonka on katsottu olevan myös yksi koodinvaihdon funktioista (Lappalainen 2009: 145). Tässä esimerkissä puhujat ilmaisevat koodinvaihdon avulla, että ovat siirtyneet vakavasta moodista ironiseen.

4.2 Kanssapelaajan epäonnelle tai virheelle ilkkuminen

Ironisen nimittelyn lisäksi esiintyy suoraa nimittelyä, joka ei pyri peittelemään vahingoniloaan. Usein nimittelyn laukaisee pelaajan mokaaminen, esim. ammutuksi joutuminen tai ansaan käveleminen. Nimittely on siis yleensä reagointia toisen epäonneen. Kutsun tällaista toisen epäonnella mässäilyä ilkkumiseksi. Tyypillistä ilkkumiselle on yksittäisten sanojen tai kokonaisten vuorojen toisto.

Seuraavassa esimerkissä peli on jatkunut hetken aikaa hiljaisuuden vallitessa, kun Demoni päättää pelikierroksen ampumalla vihollisjoukkueen viimeisen sotilaan, vaikka sotilas alun perin oli samaan joukkueeseen kuuluvan Tuubin tähtäimessä. Demoni siis vie vihollisen ampumisesta saatavat pisteet Tuubin nenän edestä ja nauraa nyt voitolleen makeasti.

(7) [LUUSERI]

```
01 Demoni:    AAH HAH HAA .hh [AAH HAH HAA .hh
02 Tuubi:    [Demoni? mitä ↑vit-
03 Demoni:-> @LUUSE[RI LUUSERI@ .h @LUUSERI:@ ]
04 Tuubi:    [fmä en oo sun kaverihi (m' olin] nii ku siin)
05          mut ku Demoni <tulee n' mä ammuin s[itäf vaa>
06          °@he:dy::@°.
07 Demoni:    [se oli hedy]
08          Tuubi se oli h↑edy .h äh hähh
09 Tuubi:    °vittu°
10          (.)
```

Demoni nauraa ensin kovaan ääneen ja toistaa sitten ääntään muuttamalla sanan *luuseri* (engl. *loser*) kolme kertaa (r. 1–2). Kontekstin avulla selviää, että sanat on osoitettu Tuubille, jonka kohteen Demoni ehti ampua ensin. Koska muut pelaajat eivät ole

tietoisia kyseisestä tilanteesta, heillä ei ole pääsyä keskusteluun. Tuubi vastaa Demonin ilkkumiseen (r. 4–6) sanomalla hymyillen, ettei ole enää tämän kaveri. Hän asettaa ensin Demonin sanoman vastaanottajaksi käyttämällä omistuspronominia ilmauksessa ”*sun kaveri*” (r. 4), mutta siirtyy sen jälkeen kertomaan tilanteesta yleisesti, puhumalla Demonista kolmannessa persoonassa ”*mut ku Demoni tulee*” tarjoten näin muillekin kuulijoille pääsyn eli mahdollisuuden osallistua keskusteluun.

Luuseri tarkoittaa häviäjää ja epäonnistujaa, mikä selittää Demonin sanavalinnan. Vaikka Tuubi ei varsinaisesti hävinnyt – heidän joukkueensahan voitti, hän kuitenkin menetti pisteet, jotka olisi saanut vihollisjoukkueen pelaajan hahmon ampumisesta häviten näin pisteissä Demonille. Samassa joukkueessa pelaavien välillä esiintyy siis myös kilpailua siitä, kuka on joukkueen paras pelaaja. Demonin ilkkumisen prosodiset vihjeet, nauru ja äänenlaadunmuutos, viittaavatkin siihen, että kyse on lähinnä kaverusten välisestä kiusoittelusta eikä ilkeämielisestä nimittelystä. Tuubikin vastaa Demonin nimittelyyn tuottamalla vuoronsa hymyillen, mikä viittaa siihen, ettei hän pahastunut *luuseri*-nimityksestä.

Tuubi esittää harmistumisensa sanomalla hiljaisella äänellä *vittu* (r. 9). Koska vuoro on tuotettu hiljaa ja on painoton, ei sitä kuitenkaan voi tulkita kovin vahvan harmistumisen merkiksi. Kyse on pikemminkin preferoidun jälkijäsenen tuottamisesta Demonin edeltävälle vuorolle *se oli hedy Tuubi se oli hedy* (r. 7–8). Vuorollaan Demoni kertoo, että voitti ampumalla *hedyn* (engl. *headshot*) eli ampumalla vihollista päähän. Koska Demonin vuoro alkaa päällekin Tuubin vuoron kanssa ja siinä esiintyy toistoa, painotusta ja naurua, se viestii innostuneisuudesta. Olisi odotuksenvastaista, jos Tuubi ei vastaisi tällaiseen hehkutukseen harmistuneesti.

Naurulla ja nimittelyllä (r. 1 ja 3) Demoni aloittaa uuden topiikin hiljaisuuden jälkeen. Topiikin vaihdon laukaisee puolestaan pelitilanteen muutos: Demoni päätti pelin. Moodin muutos vakavasta ilkkumiseen on merkitty inserttien, *luuseri*, sekä äänenlaadun muutoksen ja äänenvoimakkuuden avulla. Tätä samaa esimerkkiä käsitellään vielä hieman luvussa 5.1.1, kun tarkastellaan nimittelijän ja nimitellyn väliseksi jäävää nimittelyä.

Seuraavassa esimerkissä pelaajat ovat peliaulassa odottamassa uuden pelin

käynnistymistä, kun taustalta alkaa kuulua peliin kuulumatonta musiikkia. Tödö luulee, että Tuubi kuuntelee musiikkia ja pyytää tätä laittamaan musiikin pois, mutta Demoni valaisee Tödöä kertomalla, että musiikkia ei kuuntelekaan Tuubi, vaan joku tuntematon amerikkalainen pelaaja.

(8) [VITU RETARDI]

01 Tödö: Tuubi [↑]laita pois ei ketää kiinnosta.
 02 (3.4)
 03 Tödö: ei tost saa edelleenkö mitään selvää.
 04 (3.2)
 05 Demoni: se o [↑]jenkki hei;
 06 (0.2)
 07 Demoni: luuletsä puhuvas [↑]suomee sille.
 08 (2.8) ((Demoni säätää asetuksista jenkin
 09 äänettömäksi))
 10 Tödö: ai[↑]jaa?
 11 Demoni:-> haha hah .h fvit(h)u [r(h)etar[d(h)if].
 12 Nyyppä: [[↑]kerran [-
 13 Rotta: [HYVÄ?
 14 Tödö: [no ku se, mut-,
 15 Rotta: [SIIN o meijän venä]läinen neekeripoika oo
 16 [↑]hiljaa [siellä ku se [↑]pelaa.]
 17 Demoni: [hi hi h*i*]hi hi .h nii wannabii
 18 juutalaine?
 19 (1.8)
 20 Rotta: (haki) neekeri.
 21 Tödö: <todella hyvää musaa [↑]juu [↑]juu>.
 22 Demoni: hih hi maki ymmärrä .h

Rivillä 1 Tödö pyytää Tuubia laittamaan taustalla soivan musiikin pois ja kun mitään ei tapahdu hän jatkaa lisäämällä (r. 3), ettei musiikista saa mitään selvää. Hetken hiljaisuuden jälkeen Demoni kertoo, että musiikin soittaja on amerikkalainen pelaaja, *jenkki* (r. 5). Seuraa hetken tauko, jonka aikana Tödö voisi reagoida tietoon, mutta koska näin ei käy Demoni selventää tilannetta kysymällä luuleeko Tödö voivansa puhua suomea ulkomaalaiselle (r. 7). Taas seuraa hetken tauko, jonka aikana Demoni säätää asetuksista amerikkalaisen pelaajan äänettömäksi, jolloin musiikkikin loppuu. Tödö reagoi (r. 10) vihdoin sanomalla *ajjaa*, joka loppuu nousevaan intonaatioon ja implikoi hämmästystä. Demoni nauraa ja nimittää tätä *vitun retardiksi* (r. 11). *Retardi* on suomen kielen morfologian mukainen ilmentymä englanninkielisestä sanasta *retard*, joka

tarkoittaa mm. kehitysvammaista, jälkeenjäänyttä ja hidasälyistä (Rekiaro 1999: s.v. *retard*). Nimitys olisi siis yksinäänkin jo kielteinen, mutta kirosanamääräite tekee siitä entistä voimakkaammin tällaisen. Kuitenkin prosodiset vihjeet nauru ja sanojen lausuminen hymyillen lieventävät tulkintaa.

Koska *retardi* tarkoittaa mm. hidasälyistä, nimitys on perusteltu tässä kontekstissa, sillä Tödö ei reagoi mitään Demonin tarjoamaan tietoon *se o jenkki hei* (r. 5), eikä Demonin seuraavaankaan vuoroon (r. 7). Preferoituahan olisi, että Tödö vastaisi heti jotain Demonin sanoihin, mutta näin ei käy, vaan reaktio tulee viiveellä. Nimittelyn avulla Demoni näyttää siis tuovan esille lähinnä huvittuneisuuttaan sen sijaan, että haluaisi loukata Tödöä. Tödö on huvittavan hidas. Tätä tulkintaa tukee se, ettei Tödö suutu nimittelystä, vaan yrittää antaa selityksen erehdykselleen rivillä 14, mutta Potta puhuu hänen päälleen (r. 15). Lopulta Tödö sulkee topiikin sanomalla rivillä 21 *todella hyvää musaa juu juu*, joka on tulkittavissa ironiseksi eli ei-vakavaksi responssiksi kiusoitteeluun, sillä hänhän oli valittanut musiikista. Sanoillaan Tödö tuo ilmi, ettei ole loukkaantunut nimittelystä. Nimittely (r. 11) toimii siis jälleen moodinvaihdon merkinä. Tälläkin kertaa nimittely aiheuttaa muidenkin pelaajien liittymisen nimittelyyn. Rivillä 15 Potta jatkaa nimittelyä kutsumalla Tödöä *venäläiseksi neekeripojaksi*, johon Demoni vielä yhtyy sanomalla Tödöä *wannabee juutalaiseksi*. Molemmat nimitykset ovat absurdeja, koska Tödö tuskin on juutalainen. Hän on myös tunnetusti vaaleaihoinen.

Ilkkuminen eroaa siis ironisesta nimittelystä mm. siten, että nimittely on suoraa: viestiä ei ole kätkeyty kauniin kuoren alle. Ilkkumalla pyritään usein nostamaan toisen epäonni tai tyhmyys yleiseksi topiikiksi. Tavallisesti tällainen nimittely kuitenkin tuotetaan hyvässä hengessä eikä nimitelty siitä kovinkaan pahastu vaan suhtautuu lähinnä huumorilla tilanteeseen.

4.3 Nimittely aggression ilmaisimena

Suurin osa aineiston nimittelyistä lukeutuu joko ironiseksi nimittelyksi, ilkkumiseksi tai sitten lähinnä pelimaailmaan kuuluvaksi maneeristuneeksi nimittelyksi, joka ei ole

kovinkaan affektista toimintaa. Näissä tapauksissa nimittely ei yleensä toimi aggression purkamisen välineenä. Välillä kuitenkin keskusteluissa ilmenee myös intensiteettisanoilla, kuten *himmee*, *kunnon*, *vitun*, *saatanan*, vahvistettua nimittelyä, jota ei ole lievennetty prosodisin keinoin naurun tai hymyn avulla. Nimittely yksinäänkin on affektiivista toimintaa, mutta voimasanan käyttö samassa yhteydessä ja usein myös äänen korottaminen vahvistaa aggressiotulkintaa. Tällaisissa tapauksissa nimittely jää yleensä nimittelijän ja nimitellyn väliseksi. Laukaisevana tekijänä voi olla jokin nimitellyn sanoma asia tai peliin liittyvä teko.

Seuraavassa esimerkissä nimittelyä ei pehmenetä esim. naurulla tai hymyllä. Englanninkielisen elementin sisältävä nimittely toimii tässä vastanimittelyinä. Esimerkissä Tödö ja Potta keskustelevat pelistrategioistaan. Muut pelaajat ovat edellä keskustelleet siitä, kuinka Tödö onnistui tappamaan vihollisjoukkueen pelihahmon edellisellä kierroksella pelislangin mukaan *munkilla* eli tuurilla. Tödö selittää tässä pelitaktiikkaansa, kun Potta sanoo tälle, että tämä onnistui vain tuurilla ja käskee häntä olemaan hiljaa. Potta myös nimittää Tödöä homoksi. Tödö vastaa Potan vuoroon esittämällä nimityksen sisältävän vastadirektiivin *hanki perseenreikää saatana nobo*.

(9) [SAATANA NOBO]

```

01 Potta:   nii mie heitän granaatin [tuonne,
02                                     [((uusi peli alkaa))
03         (.)
04 Tödö:   johonki perse(reikää). ((puheyhteys päätii))
05 Potta:   no >joojoo<.
06         (.) ((peli piippaa ja näytöllä teksti Tuubi has
07             joined your Xbox Live -party))
08 Demoni:  nä(h)h.
09 Tödö:   perseeseen jos ↑mä nään kaks vihollist.
10 Potta:   nii joo sä heitit munkil >oo hiljaa (homo)<.
11         (0.4)
12 Tödö:   joo joo,
13         (0.8)
14 Tödö:-> ↑hanki perseenreikää saatana nobo.
15 Potta:   mulla on sit isokin.
16         (0.6)
17 Potta:   sen huomaa joka päivä.
18         (7.0) ((peliä))

```

Tödö selittää keskustelun alussa heittävänsä granaatin jonnekin perseeseen, jos näkee

kaksi vihollista (r. 9). Tähän Potta vastaa sanomalla *nii joo sä heitit munkil oo hiljaa homo* (r. 10). Ilmauksella hän ensin vähättelee Tödön taitoja *nii joo sä heitit munkil* esittää sen jälkeen direktiivin *oo hiljaa*, joka sisältää nimityksen *homo*. Tähän Tödö vastaa toistamalla painottaen kaksi kertaa dialogipartikkelin *joo* (r. 12). Tavallisesti *joo*-partikkelilla ilmaistaan samanmielisyyttä ja hyväksymistä (ISK § 798), mutta tässä tapauksessa sen sijainti ennen nimittelyllä höystettyä direktiiviä ei oikein mahdollista tätä tulkintaa. Sanoja edeltänyt hiljaisuus ja partikkelien painotus ohjaavat tulkitsemaan partikkelien käytön Potan sanojen punnitsemiseksi. Tödö prosessoi sanoja ja ostaa aikaa vastalauseen muotoilemiseen. Rivillä 18 hän tuottaakin direktiivin, joka sisältää kirosanaksi tulkittavan tai ainakin ruman sanan *perseenreikä*. Jo pelkkä *hanki perseenreikää* -ilmaus on siis varsin affektinen ja aggressiivinen, mitä lisää vielä lausuman lopussa oleva nimitys *saatana nobo*. Potta ei kuitenkaan provosoidu tästä, vaan toteaa tasaisella ja asiallisella äänellä *mulla on sit isokin* (r. 15). Vuorosta ei käy ilmi, mikä hänellä on iso, mutta yleensä poikien keskusteluissa sanalla iso viitataan sukupuolielimiin. Potta siis tahallaan tulkitsee Tödön haistattelun kirjaimellisesti. Sanoillaan hän ikään kuin viestittää, että jos Tödö on perseenreiän tarjoaja, hänen on hyvä tietää, että Potalla on iso. Potta siis esittää tulkinneensa Tödön aggressiivisen direktiivin käskyn sijasta tarjoutumisena. Potta yrittää vielä jatkaa Tödön kiusoittelua sanomalla *sen huomaa joka päivä*, mutta Tödö ei enää vastaa mitään ja topiikki sulkeutuu.

Esimerkissä muut pelaajat eivät yhdy nimittelyyn, mikä johtuu ilmeisesti siitä, että keskustelun aktiivisina osapuolina ovat Potta ja Tödö, jotka kohdistavat sanansa toisilleen. Näin ollen muilla ei ole oikein pääsyä keskusteluun. Nimittelyyn osallistuminen tarkoittaisi myös jomman kumman puolelle asettumista.

5 Kuulolla olevan joukkuetoverin nimittely

Edellisessä luvussa käytiin läpi hieman erilaisia nimittelytyyppejä. Nimittelyn avulla pelaajat voivat siis ilmaista vahingoniloaan ilkkumisen muodossa, nimitellä hyvin

pelannutta pelaajaa ironisesti *paskaksi* ja näin oikeastaan nostaa hänen pelitaitonsa yleiseksi topiikiksi. Nimittelemällä pelaajat voivat myös purkaa turhautumistaan tai aggressioitaan. Tässä luvussa tarkastelen lähemmin tilanteita, joissa nimitely on kuulemassa hänelle kohdistetut nimittelyt. Nyt nimittelytyypin sijaan tarkastelun fokuksessa on nimittelyn kohteen responssit ja nimittelyyn johtanut tilanne. Jos joku kutsuu sinua tyhmäksi, vastaatko samalla mitalla ja käyt vastahyökkäykseen vai annatko asian olla? Ruokkiiko nimittely nimittelyä?

Voisi kuvitella, että kun nimittelyleikkiin ryhtyy, se luo nimittelykierteen ja sanasota on valmis. Näin ei kuitenkaan aineistoni pelaajien keskuudessa tapahdu – ainakaan mistään verbaalisista tappeluista ei yleensä voi puhua, vaan nimittely tapahtuu lähinnä hyvässä hengessä. Hyvin yleistä on, että kun joku nimittää toista pelaajaa esim. *noboksi*, muut pelaajat yhtyvät siihen toistamalla nimittelysanan tai korvaamalla sen jollain toisella. Näin ollen voidaan siis katsoa, että nimittely ruokkii nimittelyä, mutta mielestäni yllättävää on se, että nimitely itse ei usein lähde lokaamaan toista. Hyvin usein nimittelyn kohteeksi joutuva ei edes reagoi nimittelyyn millään tavalla, vaan pysyttelee hiljaa luultavasti keskittyen meneillään olevaan peliin tai sitten aloittaa täysin uuden topiikin ja näin jättää nimittelyn täysin huomiotta. Nimittelyillä ei aina myöskään ole selkeää kohdetta – sanat voidaan kohdistaa yleisesti kaikille käyttämällä nimittelysanasta monikkomuotoa, jolloin kukaan erityisesti ei ole uhri. Nimittelyä esiintyy erityisesti pelin muutostilanteissa eli silloin kun peli päättyy voittoon tai tappioon tai kun joku pelaajista on suoriutunut erityisen hyvin tai huonosti. Kun nimittelyn laukaisee pelaajan epäonnistuminen, tavanomainen responssi nimitellyltä on tarjota jotain selitystä toimilleen sen sijaan, että esittäisi loukkaantuneensa nimittelystä.

Vaikka keskustelu pääosin pyörii käynnissä tai alkamassa olevan pelin ympärillä, puhuvat pojat toki muustakin: kertovat koulupäivistään tai vitsailevat milloin mistäkin päähän pälkähtävästä asiasta. Näin ollen nimittelyn voi aiheuttaa myös jokin pelistä riippumaton harkitsematon lausahdus, joka kirvoittaa kommentteja kanssapelaajilta. Seuraavassa alaluvussa esittelen muutamien esimerkkien avulla, minkälaisia responsseja nimittelyt voivat saada. Alaluvussa 5.2 keskitytään puolestaan tilanteisiin, joissa nimittely jää ilman responssia, vaikka nimittelyn kohde tai kohteet

ovatkin kuulolla.

5.1 Nimitelty reagoi nimittelyyn

Tarkastellaan ensimmäiseksi nimittelysekvenssejä, joissa nimitely kirjoittaa jonkinlaisen responsin nimitellyltä. On mielenkiintoista selvittää, esiintyykö tällaisissa tilanteissa kenties tulisempaakin kielenkäyttöä pelaajien välillä. Olen jakanut luvun kolmeen alalukuun, joista ensimmäisessä tarkastellaan nimittelysekvenssejä, jotka jäävät vain nimitellyn ja nimittelyn aloittaneen pelaajan väliseksi, kun taas toisessa luvussa tarkastellaan tilanteita, joissa nimittelyn kohteita on useampi. Viimeisessä alaluvussa tarkastelen hieman kollektiivista nimittelyä eli tilanteita, joissa yksi pelaajista aloittaa nimittelyn ja muut yhtyvät siihen mukaan.

5.1.1 Nimittelyn kohteen ja nimittelijän väliseksi jäävä nimittelysekvenssi

Usein nimittelysekvenssit koostuvat vain nimittelijän ja nimitellyn vuoronvaihdosta, mikä johtuu pitkälti siitä, ettei kanssapelaajilla välttämättä ole edes pääsyä keskusteluun. Nimitelty voidaan merkitä kohteeksi osoittamalla nimitely nimenomaan tälle käyttämällä pelaajan nimimerkkiä tai persoonapronominia *sä* ennen nimitely-NP:n tuottamista, jolloin kenellekään ei jää epäselväksi, ketä nimitellään. Aina kohdetta ei kuitenkaan merkitä aivan näin suoraan, vaan tavallisempaa on, että kohde selviää kontekstista: usein nimittelyn kohteeksi joutuva sanoo tai tekee pelissä ensin jotain ja pelitoveri reagoi siihen kutsumalla häntä sitten jollain negatiivissävytteisellä termillä. Jo aiemmin onkin tullut esille nimittelyjen tilannesidonaisuus: pelin tapahtumat vaikuttavat vahvasti keskusteluun. Ensimmäiseksi esimerkki, josta saatiin hieman esimakua jo luvussa 3.3 (esimerkki 4). Tässä uusi peli on juuri alkanut ja Tödö ihmettelee, miksei saa vastapelaajan pelihahmoa tapettua.

(10=4) [SÄ OOT VAA PASKA]
 ((uusi peli alkaa))
 01 Tuubi: (---)
 02 Tödö: fm(h)iks toif jätkä ei kuole.
 03 (0.8) ((peliä))
 04 Tödö: kuoliha se, °ku ammui selkää°.
 05 (0.8)
 06 Tuubi: (intelli[genssiä])
 07 **Demoni:->** [sä oot vaa ↑pas[ka.
 08 **Tödö:** [säkö?
 09 (1.2)
 10 Tödö: mikä (käytös) täs oikee oli?
 11 (1.8)
 12 Tuubi: (käynnistä) sun puku.
 13 (2.2)
 14 **Demoni:** @pu::ku::@, (.) he.

Pelin alussa Tödö siis hämmästelee, miksei onnistu tappaamaan vihollisjoukkueen hahmoa. Ihmettely on tuotettu hymyillen, mikä viittaa siihen, että tilanne mahdollisesti hieman huvittaa häntä. Kysymys vaikuttaa lähinnä retoriselta – hän tuskin odottaa siihen pelitovereilta vastausta. Hetken pelaamisen jälkeen hän vastaakin itse ilmoittamalla, että onnistui: *kuoliha se ku ammui selkää* (r. 4). Tähän Tuubi vastaa sanomalla *intelligenssiä*, jolla hän ilmeisesti tarkoittaa, että Tödön pitää käyttää järkeään tilanteiden hoitamisessa. Demonin taas tuottaa Tuubin vuoron loppuosan päälle nimittelyä sisältävän arvion Tödön pelitaidoista *sä oot vaa paska* (r. 7). Toteamus on vastaus Tödön ensimmäiseen kysymykseen *miksi*, mutta minkä takia se tuotetaan vasta nyt kun Tödö on jo saanut vastapelaajan onnistuneesti pois pelistä. Arviohan ei näin ollen pidä enää paikkaansa. Nimittelyä ei ole laimennettu naurulla tai muilla prosodisilla keinoilla, vaan se on tuotettu neutraalilla äänensävyllä *paska*-sanaa korostaen. Predikatiivilauseen alussa on myös persoonapronomini *sä*, joka tekee nimittelystä suurempaa kuin jos Demonin toteaisi vain *paska*. Tämän takia Tödö luultavasti reagoikin Demonin vuoroon rivillä 8 esittämällä kysymyksen *säkö*. Tähän Demonin ei enää vastaa, vaan seuraa hetken hiljaisuus, jonka aikana pojat keskittyvät peliin. Nimittelysekvenssi loppuu siis Tödön vastahyökkäykseen eikä mitään sen kummempaa sanasotaa pääse syntymään.

Seuraavaksi esimerkki, jota esiteltiin kevyesti jo luvussa 3.2 (esimerkki 3).

Keskustelu sijoittuu hetkeen, jolloin käynnissä ollut peli on juuri päättynyt Demonin voittotappoon. Potta reagoi pelin päättymiseen ilmoittamalla, että siirtyy pelaamaan toista peliä, *wowia* eli *World of Warcraftia*, ja antaa ymmärtää, että voisi illalla vielä olla valmis pelailemaan (r. 3). Tämä ilmoitus kuitenkin kirvoittaa Demonilta voimasanalla höystetyn nimittely-NP:n *himmee läski*, jota seuraa imperatiivilause *oikeesti syö pääs* (r. 7-8):

(11=3) [HIMMEE LÄSKI]

((Demoni tappaa vastajoukkueen viimeiset hahmot ja päättää kierroksen))

01 Demoni: [o::uwn (.) tha ha.
 02 [(näytöllä pistetilasto))
 03 Potta: mä meen ny wowittaa .h katotaa illallah.
 04 (.)
 05 Demoni: NÖ[Ö::,
 06 Tödö: [(mul oli just [tässä pelissä vittu,)
 07 Demoni:-> [himmee läski]
 08 oikeesti syö ↑pääs.
 09 (3.0)
 10 Potta: kyllä tän rundin pelaan viel jote äf uu.=
 11 Nyypä: =°anna mennä vaa°.=
 12 Tödö: =↑g_o [↑g_o.
 13 Guussi: [mä ↑plänttään aal suoraa.
 14 (0.2)
 15 Potta: ookoo mä: tulen sun tur↑vaksih.

Potan ilmoitettua, että vaihtaa peliä, Demoni reagoi ensin sanomalla kovaan ääneen *NÖÖ* (r. 5), joka on muunnos englanninkielen kieltoilmauksesta *no* eli *ei*. Demoni siis tuo ilmi tyytymättömyytensä Potan ilmoitukseen ja korostaa tyytymättömyyttään vielä nimittämällä Pottaa *himmeksi läskiksi* ja esittää, että Potta voi hänen puolestaan *syödä päänsä* kun tuollaisia pelistä poistumisia ehdottelee. Potta ei reagoi nimittelyyn heti, mutta 3 sekunnin jälkeen toteaa pelaavansa vielä yhden pelin ja haistattelee Demonille ilmoituksensa lopussa takaisin sanomalla *äf uu* eli *fu*, joka on lyhennys engl. ilmauksesta *fuck you* (r. 10). Potan responsi päättää nimittelysekvenssin. Saman tien Potan vuoron jälkeen Nyypä aloittaa uuden topiikin jo kommentoimalla uutta alkanutta peliä samoin kuin Tödö ja Guussikin. Rivin 15 kommentista käy ilmi, että

Pottakin on jo unohtanut hetki sitten käydyn keskustelun ja keskittyy uuteen peliin, koska toteaa tulevansa suojaamaan Guussia.

Tässäkin siis nimittelysekvenssi päättyy nopeasti alettuaan – heti nimitellyn tuottamaan vastaukseen, joka sisältää vastahyökkäyksen *fu*. Toisaalta Demonille ja Potalle ei jää enää tilaakaan jatkaa aiheesta, koska muut pelaajat ovat jo keskittyneet uuden pelin voittamiseen. On pieni mahdollisuus, että keskustelu olisi muuten saattanut poikia vielä lisää nimittelyä, mutta en pidä sitä todennäköisenä. Demonin nimittelyhän motivoitui siitä, ettei hän tahtonut, että Potta vaihtaa peliä, vaan että tämä jää vielä pelaamaan heidän kanssaan. Potta vaikuttaakin tulkinneen Demonin vuoron pyynnöksi jäädä pelaamaan, koska vastaa vielä pelaavansa yhden pelin. Näin ollen voi katsoa, että Demoni sai, mitä toivoikin ja pysyttelee sen takia hiljaa taustalla.

Edellä esiteltyjen esimerkkien valossa näyttäisi siltä, että nimittelysekvenssit jäävät usein varsin lyhyiksi: jokin pelaajan lausuma asia tai teko laukaisee nimittelyn kohteeksi joutumisen ja nimittelyyn vastataan jollain vastakuittauksella ja asia on sillä käsitelty. Melko harvoin aineistoni esimerkeissä nimittely jatkuu tämän pidemmälle. Seuraavaksi tällainen tilanne, jossa nimittelysekvenssi on hieman aiemmin esitettyjä pidempi, mutta joka kuitenkin jää melko lyhyeksi. Esimerkki on tuttu luvusta 4.3, jossa esiteltiin nimittelyä aggression ilmaisimena. Tällä kertaa tarkastelun kohteena on kuitenkin lähinnä nimittelysekvenssin rakenne eikä sen funktio.

(12=9) [SAATANA NOBO]

```

01 Tödö:    nii mie heitän granaatin [tuonne,
02                                     [((uusi peli alkaa))
03         (.)
04 Tödö:    johonki perse(reikää). ((puheyhteys pätkii))
05 Potta:   no >joojoo<.
06         (.) ((peli piippaa ja näytöllä teksti Tuubi has
07             joined your Xbox Live -party))
08 Demoni:  nä(h)h.
09 Tödö:    perseesee jos ↑mä nään kaks vihollist.
10 Potta:   nii joo sä heitit munkil >oo hiljaa (homo)<.
11         (0.4)
12 Tödö:    joo joo,
13         (0.8)
14 Tödö:->  ↑hanki perseenreikää saatana nobo.
15 Potta:   mulla on sit isokin.
```


- 16 (0.6)
 17 Potta: sen huomaa joka päivä.
 18 (7.0) ((peliä))

Uusi peli on siis alkanut ja Tödö selittää pelistrategiaansa: hän heittää granaatin *johonkin perseeseen*, jos näkee vihollisia (rivit 1, 4 ja 9). Potta reagoi hieman kärsimättömästi hänen selitykseensä jo rivillä 5 toteamalla nopeutetusti *joo joo* ja lopulta toteaa Tödön heittäneen *munkil* ja kehottaa tätä olemaan hiljaa. Käskyn perässä on myös mahdollisesti vaimeasti tuotettu nimittelysana *homo*, mutta tämä kuuluu epäselvästi, joten varma ei voi olla. Seuraa hetken hiljaisuus jonka jälkeen Tödö toteaa painokkaasti *joo joo*. Tasainen intonaatio viittaa siihen että hän aikoo jatkaa vielä tästä ja hetken kuluttua hän tuottaakin varsin kirosanarikkaan direktiivin nimittelyllä kuorutettuna: *hanki perseenreikää saatana nobo*. Tähän Potta toteaa saman tien auliisti, että hänellä on *iso* ja hetken hiljaisuuden jälkeen lisää vielä, että *sen huomaa joka päivä*. Tähän Tödö ei enää reagoi, vaan pelaajat keskittyvät vain käynnissä olevaan peliin. Nimittelysekvenssi on päättynyt. Mitä tässä tapahtui? Tödö selitti siis ilmeisesti yleisellä tavalla, että tappaa vihollisjoukkueen pelihahmoja kranaatilla ja näemmä oli tällä tavalla saanutkin muutaman hengiltä. Potta kuitenkin vähättelee Tödön suoriutumista sanomalla tämän onnistuneen vain ns. *munkilla*, joka pelaajien kielessä tarkoittaa hyvää tuuria taidon sijaan. Tämä ja hiljentymiskehoitus näyttävät ärsyttävän Tödöä siinä määrin, että hän alkaa haistatella Potalle. Sen sijaan, että Potta nimittelisi tai haistattelisi Tödölle takaisin, hän vain toteaa, että hänellä on *iso*. Tällä hän ilmeisesti viittaa peniksen kokoonsa, mikä yleensä yhdistetään miehekkyyteen: hänellä on iso, joten häntä on turha vähätellä. Esimerkeissä 10 ja 11 nimittelysekvenssi muodostui näin:

PELAAJA A: [NEUTRAALI LAUSUMA]

PELAAJA B: [NIMITTELYN SISÄLTÄVÄ LAUSUMA]

PELAAJA A: [VASTAHYÖKKÄYS]

Kun taas tässä esimerkissä 12 rakenne oli tällainen:

PELAAJA A: [NEUTRAALI LAUSUMA]

PELAAJA B: [PELAAJAN A VÄHÄTTELY + DIREKTIIVI]

PELAAJA A: [NIMITTELYN SISÄLTÄVÄ DIREKTIIVI]

PELAAJA B: [KUITTAUS]

PELAAJA B: [LISÄKUITTAUS]

Esimerkissä 12 pelaaja B oikeastaan kerjää verta nenästään, koska vähättelee toista pelaajaa syyttä suotta ja käskee tätä olemaan hiljaa. Tästä hyvästä hän ikään kuin ansaitsee nimittelyn kohteeksi joutumisen. Sen sijaan aiemmissa esimerkeissä nimittelyn kohteeksi joutunut ei ole millään tavalla haastanut riitaa. Näille kaikille yhteistä kuitenkin on se, että nimittelyn laukaisee toisen pelaajan aiemmin lausuma asia. Koska kuitenkin liikutaan peliympäristössä, myös pelitilanteet aiheuttavat usein pelaajan joutumisen nimittelyn kohteeksi. Esitän vielä vertailun vuoksi esimerkit parista tällaisesta tilanteesta. Esimerkissä 13 (luvun 4.2 esimerkki 7) keskustelu ajoittuu hetkeen, jona Demoni on juuri päättänyt pelikierroksen tappamalla vastajoukkueen viimeisen pelihahmon ja ryövää näin taposta saatavat pisteet joukkuetoverinsa Tuubin nenän edestä:

(13=7) [LUUSERI]

```
01 Demoni:   AAH HAH HAA .hh [AAH HAH HAA .hh
02 Tuubi:           [Demoni? mitä ↑vit-
03 Demoni:-> @LUUSE[RI LUUSERI@ .h @LUUSERI:@   ]
04 Tuubi:           [fmä en oo sun kaverihi (m' olin] nii ku siin)
05             mut ku Demoni <tulee n' mä ammuin s[itäf vaa>
06             °@he:dy::@°.
07 Demoni:           [se oli hedy]
08             Tuubi se oli h↑edy .h äh hähh
09 Tuubi:           °vittu°
10             (.)
```

Demoni nauraa makeasti ja nimittää sitten Tuubia useaan otteeseen *luuseriksi*. Tilanne pelissä on siis ollut sellainen, että viimeisenä tuhottu vastapelaajan hahmo on ollut jo Tuubin tähtäimessä ja näin ollen voittopisteet hänen ulottuvillaan, mutta tästä huolimatta Demoni ehtikin ampumaan hahmoa päähän ja ottamaan tämän hengiltä ennen Tuubia nk. *hedyllä*, joka on lyhennys engl. kielen sanasta *headshot*. Nimittelyyn Tuubi ei reagoi vastahyökkäyksellä vaan toteaa sen sijaan, ettei ole Demonin kaveri ja alkaa selittää tilannetta. Molempien pelaajien puheesta kuuluu hymy läpi, mikä viittaa

siihen, että tilanne on kummankin mielestä huvittava. Tuubi ei kiistä *luuseriuttaan* eikä hyökkää verbaalisesti Demonin kimppuun – hän myöntää tappionsa: tässä tapauksessa hän on häviäjä Demoniin verrattuna. Harmistumisensa Tuubi kuitenkin tuo ilmi kuiskaamalla lopuksi *vittu* (r. 9).

Seuraavassa esimerkissä on kyse samankaltaisesta tilanteesta: Demonin ryövää taas taposta saatavat voittopisteet joukkuetoverin silmien edestä.

(14) [PIENI STIILI]

01 Demonin: katto[kaa
 02 Tödö: [<PIENI STIILI>.
 03 (1.0)
 04 Potta: aijja.
 05 (1.4)
 06 Tödö:-> <kunno läski äijä>, tommost pitäis ampuu heti
 07 ku syntyy.
 08 Demonin: °häh hä hä °.
 09 Tuubi: nöö=
 10 Tödö: =iha sen takii et sä stiilasit multa yhen tapo.
 11 (3.2)

Katkelman alussa Demonin kehottaa joukkuetovereitaan katsomaan, kuinka hän ampuu vastajoukkueen pelihahmon. Tödö reagoi tähän huutamalla *pieni stiili*. Ilmauksella *stiili* hän viittaa varastamiseen (engl. *steal*) ja määreellä *pieni* hän oikeastaan tarkoittaa päinvastaista eli kyseessä on suuri varkaus tai röyhkeys. Tödö jatkaa vielä meuhkaamistaan nimittämällä Demonin *kunno läski äijäksi* ja toteamalla että hänen kaltaisensa pitäisi ampua heti kun syntyy. Nimittelyn ja toteamuksen Demonin kuittaa vain naureskelemalla hiljaa taustalla. Tödö vielä tarkentaa, että Demonin osaksi koitui tuo nimittely ja tyly tuomio sen takia, että tämä varasti häneltä taposta tarjolla olleet pisteet. Tässäkin pelitilanteen aiheuttamassa nimittelytilanteessa nimittely ei hyökkää nimittelijän kimppuun. Tällä kertaa nimittely ei kuitenkaan ala selittelemään tekosiaan – hänhän ei ole epäonnistunut millään tavalla toisin kuin aiemman esimerkin nimittelyn kohde, vaan sen sijaan hän on tilanteen voittaja. Nimittelijä on häviäjä ja siihen peilaten hänen harmistumisensa on ymmärrettävää, ja ehkä sen takia Demonin ei siihen otakaan

kantaa muuten kuin naureskelemalla.

Olen edellä tarkastellut erilaisia tilanteita, joissa nimittely jää vain nimittelijän ja nimittelyn kohteen väliseksi. Esimerkkien valossa näyttäisi siltä, että nimittely reagoi herkemmin ja aggressiivisemmin nimittelyyn silloin, kun nimittelyn laukaisee jokin nimittelyn aiemmin sanoma asia. Usein nimittelysekvenssit jäävät kuitenkin lyhyiksi eikä nimittely lähde enää nimittelemään nimittelijää. Nimittely kuitenkin yleensä esittää jonkun vastavedon, joka voi sisältää esimerkiksi haistattelun. Sen sijaan silloin kun nimittely kytkeytyy pelin muutostilanteisiin, nimittely on usein perustellumpaa ja siihen ei tällöin yleensä reagoida hyökkäämällä verbaalisesti nimittelijää vastaan. Tällaisia nimittelyn laukaisevia pelitilanteita voivat olla hetket, jolloin toinen pelaaja esimerkiksi ryövää tarjolla olleet pisteet pelikaverin käden ulottuvilta. Tällöin nimittelijänä voi toimia pelin voittaja, joka ilkkuu hävinneen pelikumppanin huonoa onnea, tai sitten nimittelijän roolin voi ottaa pisteissä hävinnyt pelaaja, joka tuo katkeruutensa esille nimittelemällä paremmin pelannutta pelaajaa. Kun voittaja nimittelee häviäjää, pyrkii huonommin pelannut pelaaja usein tarjoamaan selitystä surkeammalle pelilleen sen sijaan, että toisi esiin pahastumisensa tai alkaisi haistatella. Kun taas huonommin pelannut nimittelee paremmin pelannutta, hyvin tyypillistä on, että paremmin pelannut kuittaa sen vain myhäilemällä. Näennäisen kateellisuuden kohteeksi joutuminen tällaisissa tilanteissa tuntuu olevan jopa tavoiteltavaa näissä peleissä. Kyse voi olla omanlaisestaan kehumisesta pelaajien välillä, kun voittolaukauksen ampujan toimet nostetaan esille näennäisen kielteisesti. Seuraavassa luvussa otan tarkasteluun tilanteet, joissa nimittelyllä on yhden uhrin sijaan useampi uhri.

5.1.2 Nimittelyn kohteena useampi joukkueoveri

Toisinaan nimittelyn kohteena voi olla useampi pelaaja – sanat voidaan kohdistaa joko tietyille henkilöille tai sitten vain heittää ne yleisesti ilmoille, jolloin niiden kohteeksi voi käsittää ketkä tahansa kuulolla olevat joukkueoverit. Yleensä pelitilanteissa on tavanomaista, että joku pelaajista antaa tiimille tällä tavalla toimintaohjeita, jolloin toiveena on, että joku pelaajista toteuttaisi käskyn. Käskynä voi olla esimerkiksi asettaa,

nk. *pläntätä*, pommi vihollisen alueelle tai sitten ihan vain kehoitus opetella pelaamaan. Tällaisten kehoitusten perästä usein löytyy myös nimittely-NP, joka voi olla esim. *nobo* tai *nyyppä*. Pelaaja saattaa myös purkaa harmistumistaan omasta huonosta suoriutumisestaan pelin päätteeksi nimittelemällä muita.

Kaikki ryhmään kohdistuvat nimittelyt eivät kuitenkaan ole pelin tapahtumiin sidonnaisia, ja seuraavaksi esittelenkin tällaisen tilanteen. Keskustelu käydään pelivalikossa. Edellinen peli on juuri päätynyt ja Demoni selaa linjoilla eli *onlinessa* olevia muita pelaajia, kun yllättäen Tödö murjaisee klasissan *mummot mustikassa* -vitsin.

(15) [MUMMOT MENI MUSTIKKAAN]

01 Demoni: <pehmeä jänis>=
 02 Tödö: =mummot meni mustikkaa toinen ei mahtunu=
 03 Tuubi: =fEÄHf he he [he
 04 Demoni: [TSHAH .hh EH HEH HE .hJOO: .h
 05 Tödö: mite te voitte <re_vetä tolle>,
 06 Demoni: [he
07 Tödö:-> [↑v_itsi te ootte [tyhmii ↑Tuubi ja Demoni.
 08 Tuubi: [no tääl yks tyyppi nauraa
 09 mä ainaki (syytän)Tödöö [yhtää,
 10 Demoni: [ymm
 11 (1.2)
 12 ?: @mitä@?
 13 ?: [(--yhteensä--)
 14 Tödö: [mummot menee mustikkaa toine ei mahtunu
 15 ↑D_emoni repee viäl sitä tahtii ettei ↑m_itää
 16 ra[jaa.
 17 Demoni: [heh
 18 Tuubi: [fmä repesi sen [nauruu saakeli_f,
 19 Demoni: [.heh
 20 (.)
 21 Tuubi: [f_emmä sitte]nauranu se ov vaa <vitsil saakeli>_f
 22 Demoni: [heh heh hee
 23 (0.8)

Tödö siis lausuu mihinkään aiemmin sanottuun liittymättä vanhan vitsin: *mummot meni mustikkaan toinen ei mahtunut*. Tämä aiheuttaa ilmeisesti odotuksenvastaisesti naurukohtauksen Tuubin ja Demonin suunnalta. Tödö ihmettelee, miten vitsi voi naurattaa näitä niin paljon ja lausuu sitten nimittelyä sisältävän arvion: *vitsi te ootte tyhmii Tuubi ja Demoni*. Nimittely saa aikaan sen, että Tuubi kokee tarpeelliseksi

puolustautua: hän selittää nauraneensa, koska Demonikin nauraa – Demoni on syypää. Demoni sen sijaan reagoi arvioon vain nauramalla taustalla. Nimittelyn kohteista kumpikaan ei ala väittää vastaan Tödölle saatika ala nimittelemään tätä – tässähän toisaalta on ihan paikallaan todeta, että pojat ovat tyhmiä, kun nauravat kaikkien tuntemalle vanhalle vitsille niin makeasti. Tyhmyyttä ei siis kiistetä, mutta toinen nimittelyn kohteista haluaa kuitenkin osaltaan puhdistaa kasvonsa selittämällä nauravansa Demonin naurulle eikä suinkaan typerälle vitsille.

Seuraavan esimerkin keskustelu käydään pelivalikossa, koska uutta peliä ei ole vielä ehditty aloittaa viimeisen voiton jäljiltä. Tuubi, Demoni ja Tödö ovat olleet äänessä jo hetken aikaa, kun Potta osallistuu keskusteluun esittämällä direktiivin, joka sisältää nimityksen *nobot*.

(16) [OPETELKAA PELAA]

```

01 Potta:-> opetelkaa [pelaa nobot.
02 Tödö:      [@nyyp@]
03 Demoni:   mheh heh he .hh ((yskäisee)) toka.=
04 Tuubi:    =learn to pla:y.
05           (.)
06 Tuubi:    kutza.
07           (0.4)
08 Tödö:    mä odotin aika kauan että toi lause tulee,
09           (.)
10 Tödö:    °kosk° mä tiedä °et Potta sanoo sen°.
11           (.)
12 Demoni:   s' tiäsit s[en unissas ]
13 Potta:    [jos mä kuunte]le musiikkii
14           nii mä e jaksa puhuu noboille ny.
15 Demoni:   mh↑oh h↑oh hoo nobo vit.
16           (6.4)

```

Potan rivin 1 vuorosta ei käy ilmi kenelle se on suunnattu, mutta *nobot*-sanon monikkomuodosta päätellen aiemmin äänessä olleille eli Demonille, Tuubille ja Tödölle. Kaikki kuulijat ovat siis sanoman vastaanottajia. Demoni reagoi Potan sanoihin (r. 3) nauramalla, yskäisemällä ja sanomalla *toka*. Tällä Demoni viittaa siihen, että Potta on joukkueen pistetilastoissa vasta toisena, kun taas Demoni itse on ensimmäisenä. Näin ollen Potalla ei ole varaa nimittää ainakaan Demonian *noboksi*. Tuubi reagoi Potan

sanoihin tuottamalla rivillä 4 englanninkielisen direktiivin *learn to play* eli opettele pelaamaan. Tuubi siis toistaa Potan aiemmin sanoman direktiivin vaihtamalla koodia. Gumperzin (1982: 75–82) mukaan toiston tarkoituksena on selventää, vahvistaa ja korostaa viestiä. Tödö tuottaa rivillä 2 ilmauksen *nyyp* (engl. *newbie*), joka tarkoittaa lähes samaa asiaa kuin Potan käyttämä ilmaus *nobo*. Ilmaus tuotetaan päällekkäin Potan vuoron (r. 1) *pela*-sanon kanssa, ennen Potan *nobo*-ilmausta. Vuorollaan Tödö näyttää ennakoivan sitä, mitä Potta aikoo sanoa. Myöhemmin (r. 8–10) Tödö kertoo odottaneensa Potan vuoroa, mikä selittää hänen ennakkointinsa. Noboksi nimittely on siis tulkittavissa Potalle tyypilliseksi toiminnaksi.

Potan vuoro rivillä 1 ei ole selkeästi reaktio mihinkään aiemmin sanottuun, joten vaikuttaa siltä, että Potta tällä vuorollaan yrittää päästä mukaan keskusteluun. Hän aloittaa insertin sisältävällä vuorollaan uuden topiikin. Potan nimittelyyn ei liity mitään lieventäviä prosodisia piirteitä, mutta se seikka, että joukkue on juuri voittanut ja Demoni on joukkueen tilastojen kärjessä, kun taas Potta itse on toisena, kääntää tulkinnan ironisen puolelle. Vaikuttaakin siltä, että Potta käyttää ilmausta, koska se kuuluu hänen rooliinsa ryhmän jäsenenä. Tätä tulkintaa tukee se, että Potta tarjoaa myöhemmin selityksen kommenttinsa viivästymiseen (r. 11-12): koska hän kuuntelee musiikkia, hän ei jaksa puhua noboille. Tällä kertaa hän ei nimeä ketään erityistä vastaanottajaa sanomalleen. Potta voisi sanoa *mä e jaks* puhuu teille ny, mutta *teille*-ilmauksen sijasta hän käyttää monikon kolmannen persoonan muotoa *noboille*, joka ei viittaa suoraan keneenkään, mutta on tulkittavissa koskemaan kaikkia kuulolla olevia. Ilmaus jättää kuitenkin hieman tulkinnan varaa: Potta voi puhua niille, jotka eivät ole noboja. Esimerkissä tulee esille nimittelyn yhteisöllisyys, sillä Tödö reagoi (r. 2) Potan tulossa olevaan nimittelyyn myös tuottamalla lähes samaa tarkoittavan englanninkielisen nimityksen *nyyp*.

Edelliset esimerkit valottavat hieman tilanteita, joissa nimittely on osoitettu useammalle henkilölle. Kohteet voidaan nimetä siis ihan suoraan käyttämällä näiden nimimerkkejä tai nimiä tai kohteena voi olla epämääräisempi kuulijajoukko. Molemmille esimerkeille yhteistä on myös, ettei nimittelyihin tuoteta närkästymistä osoittavaa responsia eikä nimittelijää nimitellä takaisin. Ensimmäisessä esimerkissä

toinen nimitellyistä tuottaa responsiksi vain naurua, mutta toinen kokee tarpeelliseksi selitellä toimintaansa, joka on nimittelyn laukaissut. Nimittely kyseisessä tilanteessa on oikeastaan ihan ymmärrettävää, sillä pojat nauravat melko huonolle vitsille. Toisen esimerkin tilanne onkin sitten ihan erilainen siinä mielessä, että mikään erityinen tilanne tai aiemmin sanottu ei sitä laukaise, vaan nimittelemällä haetaan lähinnä pääsyä keskusteluun uuden topiikin muodossa. Siinä nimittelyn kohteita ei ole tarkkaan nimetty ja nimittelyvuoro otetaankin varsin yhteisöllisesti hyvässä hengessä vastaan: nimittelyvuoroa toistetaan ja todetaan, että sitä onkin jo odotettu. Lisäksi seuraa naurua. Nimittely vaikuttaa tässä tapauksessa lähinnä sisäpiirin vitsiltä. Näiden kahden hyvin erilaisen esimerkin valossa voidaan kuitenkin todeta, että useaan henkilöön samanaikaisesti kohdistettu nimittely saa usein varsin hyvän vastaanoton – se voi aiheuttaa jopa hilpeyttä pelaajissa. Seuraavassa luvussa siirrymme tarkastelemaan tilanteita, joissa yhden pelaajan nimittelyyn osallistuu muitakin joukkueen pelaajia.

5.1.3 Kollektiivinen nimittely

Koska kyse on joukkuepelistä, linjoilla on kuulolla yleensä useampi pelaaja. Näin ollen, jos joku pelaajista tunaroi pelikentällä tai muuten, sen huomaa useampi henkilö viimeistään siinä vaiheessa, kun joku toinen pelaaja nostaa asian esille. Ei siis liene yllättävää, että kun lauma teini-ikäisiä poikia kuulee, kuinka kanssapelaajaa kutsutaan *noboksi*, osa heistä saattaa innostua ja liittyä mukaan kuoroon. Tässä luvussa otan tarkastelun alaiseksi tällaiset tilanteet, joissa jonkun toisen aloittama nimittely poikii seurakseen liudan muita nimittelyjä toisilta pelaajilta.

Seuraavassa esimerkissä pojat ovat pelanneet jo hyvän tovin ja peli on vielä käynnissä, kun Nyypä havaitsee, että Zande-niminen pelaaja on liittynyt mukaan peliin. Zande on pelaajille tuttu ja oikeastaan yleinen hovin aihe keskusteluissa – tämä ilmeisesti tahtoisu mukaan poikien peliklaaniin, mutta tämän pelitaidoista ei olla vielä vakuuttuneita, joten Zandea ei ole hyväksytty porukkaan mukaan. Tavallista on, että kun Zande on mukana pelissä – joko vastapuolella tai samassa tiimissä, tämän pelitaidot nostetaan esille tämän kuulematta, esim. *äh häh hää kato Zandea, Zande on skilli äijä,*

kattoo sit to proo Zanden jos se näyttää sen skillit hih hih. Tässä esimerkissä Zande kuitenkin poikkeuksellisesti on kuulemassa, mitä hänestä puhutaan.

(17) [ZANDE]

01 Nyypä:-> >Zande homo tuli<.
 02 (6.4)
 03 Tödö:-> Zande on paras.
 04 (0.8)
 05 Demoni: heh
 06 Nyypä: he @ski:lli@.
 07 (1.8)
 08 Zande: ketä sä huijaat.
 09 Nyypä: ai huijaan en ↑suinkaan.
 10 (~11.0)

Rivillä 1 Nyypä nostaa Zanden peliintulon topiikiksi ilmoittamalla *Zande homo tuli*. Ilmoitus sisältää myös nimityksen *homo*. Kuluu reilu 6 sekuntia, jona aikana pelaajat keskittyvät käynnissä olevaan peliin, jonka jälkeen Tödö reagoi aiemmin sanottuun puolustamalla Zandea luonnehtimalla tätä predikatiivilauseella parhaaksi: *Zande on paras*. Mainittakoon tässä yhteydessä, että Tödö on ottanut keskusteluissa yleensä roolikseen ainakin näennäisen Zanden puolustamisen – en ole aivan varma, onko tämä ironiaa vai toivooko Tödö aidosti, että Zande hyväksyttäisiin klaaniin mukaan. Tässä yhteydessä kuitenkin näyttäisi siltä, että Tödön sanat tulkitaan vitsiksi, koska Demoni reagoi niihin hetken kuluttua naurahtamalla ja Nyypäkin naurahtaa ja sanoo ääntään vääntäen *skilli*, jolla viitataan taitavaan pelaajaan. Nauru ilmauksen alussa ja omituinen ääni kuitenkin kääntävät tulkinnan ironian puolelle. Hetken hiljaisuuden jälkeen Zande reagoikin Nyypän sanoihin esittämällä kysymyslauseen *ketä sä huijaat*, jolla implikoi kyllä ymmärtäneensä, että Nyypän aiempi lausahdus hänen taidoistaan oli ironinen. Tähän Nyypä vastaa heti *ai huijaan en suinkaan*, ja *suinkaan*-sanon painottamisesta huokuu taas ironia – sanaa korostamalla Nyypä tuo esille, että tulkinta menee päinvastaisen puolelle. Tämä lausahdun päättää topiikin ja myöskin nimittelysekvenssin ja pelaajat keskittyvät peliin kaikessa hiljaisuudessa seuraavat 11 sekuntia.

Vaikka Zande kuulee, että häntä kutsutaan *homoksi* ja luonnehditaan ironisesti *parhaaksi* ja *skilliksi*, hän ei kuitenkaan hyökkää muita pelaajia vastaan vaan tuntuu hyväksyneensä roolinsa vitsin aiheena. Hänen oma reaktionsa *ketä sä huijaat* tuntuu myös viittaavan siihen, että hän on tietoinen siitä, mitä hänen pelitaidoistaan ajatellaan. Tällä hän myös itse osaltaan liittyy vitsailuun mukaan.

Myös aiemmin luvuissa 3.1 (esim. 1) ja 4.1 (esim. 6) esitetty keskustelunpätkä *Lukiolaispoika feilaa* on esimerkki tällaisesta kollektiivisesta nimittelystä. Siinä tosiaan ensin asetetaan ennako-oletukseksi kaverin epäonnistuminen pelissä ja kun näin ei käykään, häntä nimitetään ironisesti *noboksi* ja *paskaksi* ryhmän toimesta. Nimitelty itse tuottaa responsiksi ilmoituksen omasta parhaudestaan. Nimittelyä ryyditetään hymyillä ja nauruilla. Näiden kahden esimerkin valossa voidaan todeta, että tällainen kollektiivinen nimittely on yleensä huumorin sävyttämää prosodisten vihjeiden – naurun, hymyn ja äänenmuunnosten – sekä ironian mukana olon takia. Nimitellyt itsekin suhtautuvat tilanteisiin usein huumorilla siitä pahastumatta.

5.2 Responssia vaille jäävä nimittely

Tässä luvussa päästään tarkastelemaan tilanteita, joissa nimittelyn kohteeksi joutunut henkilö ei reagoi nimittelyyn. Onko tällaisilla nimittelysekvensseillä jotakin yhteistä – mikä tekee nimittelystä sellaista, ettei nimitelty koe tarpeelliseksi vastata siihen? Joissain tilanteissa nimitelty saattaa kuitenkin sanoa jotain, mikä kuitenkin ei liity suoranaisesti aiempaan nimittelysekvenssiin. Esittelen ensin tilanteita, joissa nimittely kohdistetaan vain yhdelle henkilölle ja lopuksi käyn läpi pari esimerkkiä, joissa nimittelyn kohteeksi voi käsittää useamman henkilön.

Ensimmäisessä esimerkissä keskustelu käydään peliaulassa, *lobbyssa*. Demoni on juuri kirjautunut linjoille ja vielä on epäselvää, ketä kaikkia tuttuja pelaajia ylipäätään on linjoilla.

(18) [ÄIJÄ O LUUSERI]

01 Demoni: Tödö?

02 (0.8)
 03 Demoni: ja ku[ka -]
 04 Tödö: [ooksä]ä kuka?
 05 (1.2)
 06 Demoni: oot sä paikal ↑tu pelaa?
 07 (1.8)
 08 Tödö: vähä sä oot - mun kaa
 09 fjoku juttelis mun kaa het(h)ke kaikki
 10 feidaaf mut koko aja täält.
 11 (1.4)
 12 Demoni: kai ny.
 13 (0.8)
 14 Demoni:-> äijä o luuseri.
 (50.7) ((asetuksien säätöä))

Keskustelun alussa Demoni selvittää, onko Tödö paikalla ja onko tämän lisäksi mahdollisesti muitakin ja pyytää sitten Tödöä pelaamaan (r. 6). Tödö ei vastaa pelipyyntöön, vaan hetken hiljaisuuden jälkeen valittelee – joskin hymyillen, ettei kukaan juttele hänen kanssaan vaan *feidaa* (engl. *fade* ~ häipyä, *kaikota*) hänet koko ajan eli jättää hänet yksikseen. Tällä hän implikoi sitä, että tahtoisii jutella edes Demonin kanssa. Sen sijaan, että Demonilta heruisi kummemmin sympatiaa yksinäisyyttään valittelevalle Tödölle, tämä toteaa vain *kai ny* ja tarjoaa hetken kuluttua vastaukselleen vielä selityksen: *äijä o luuseri*. Demoni siis esittää, että on ihan luonnollista, että Tödö nk. *feidataan*, koska tämä on *luuseri*. Demoni vielä painottaa nimittelysanaa *luuseri*, joka hieman vie tulkintaa huumorin puolelle. Tähän arvioon Tödö ei kuitenkaan vastaa, keskustelu tyrehtyy, topiikki päättyy ja Demoni keskittyy peliasetusten säätämiseen.

Seuraavaksi lyhyt esimerkki, jossa nimittelysekvenssi rakentuu Demonin ja Potan välille. Asetelma on lähes samanlainen kuin edellä: Potta sanoo jotain, johon Demoni vastaa nimittelemällä Pottaa. Nimittely ei taaskaan saa vastakaikua ja topiikki päättyy. Tämän rakenteen toistuminen saattaa viitata siihen, että tällainen kommunikointi on vakiintunut pelitovereiden välille.

(19) [PIZZA LÄSKI]

01 Potta: tekis mieli hakee pizzaa mutta ku ei jaksa.
 02 Demoni: <nii: pizza>, (.) ↑läski.
 03 (.)
 04 Demoni: theh he.
 05 (3.0)

06 Guussi: hyvä ↑Tödö osa ambu.
 07 Demoni: älä.

Keskustelu käydään pelin tuoksinnassa. Potta nostaa uudeksi topiikiksi hänen halunsa hakea pizzaa ja Demoni myötäilee tätä esittämällä hitaasti ensin dialogipartikkelin *nii*, jolla tekee tiettäväksi, että Potan ilmoitus on kuultu ja toistamalla sen perään vielä hitaasti sanan *pizza*. Tällä hidastuksella hän ilmaisee punnitsevansa Potan sanoja. Demoni toteaa vuoronsa loppuun vielä, että *läski* ja naurahtaa – näin hän tekee tiettäväksi, että Potan pizzanhimo on tulkittavissa läskiydeksi. Naurulla hän kuitenkin pehmentää *läski*-nimitystään ja ohjaa tulkinnan vitsin puolelle. Tähän Potta ei enää vastaa eikä hänelle välttämättä jäisi tilaa vastatakaan, sillä muut pelaajat ovat jo siirtyneet uuteen topiikkiin: arvioimaan Tödön pelitaitoja.

Seuraavaksi hieman erityyppinen tapaus, sillä nimitelty ei jää tässä kokonaan taka-alalle, mutta ei kuitenkaan reagoi suoraan itse nimitelyyn. Esimerkki ajoittuu uuden pelin alkuun: Tuubi kehoittaa Potan pelihahmoa seuraamaan itseään nimitelyn sisältävällä direktiivillä *tuu läski Potta*. Tuubin vuoro saa myöhemmin vastakaikua myös Demonilta, joka toistaa nimitelyn sanomalla hiljaisuuden jälkeen *läski Potta*.

(20) [LÄSKI POTTA]

01 Tuubi: (---[-----])
 02 Tödö: [(mä kävin -- talossa)
 03 (1.0) ((peiliä))
 04 **Tuubi:-> °tuu läski Potta°.**
 05 (1.0) ((peiliä))
 06 Demoni: he.
 07 (1.8) ((peiliä))
 08 **Demoni:-> <@läski Potta@>.**
 09 Pottai: diudiudiudiudu di::u.
 10 (1.2)
 11 Tuubi: °hiuhiuhiuhiuhiu°. ((päästää hiljaista hyrinää))
 12 (1.4)

Kun uutta peliä on pelattu hetken aikaa, Tuubi siis tuottaa imperatiivilauseen *tuu läski Potta*, joka sisältää adjektiivin *läski* (r. 4). *Läski*-sanaa käytetään usein arkipuheessa haukkumasanana. Urbanin sanakirjan mukaan ärsyttäviä tai muuten epämiellyttäviä ihmisiä saatetaan sanoa läskeiksi. Kyseessä voi tällöin olla erittäin laihakin henkilö.

Tuubin vuoron intonaatio on tasainen eikä siinä ole muitakaan prosodisia piirteitä, jotka voisivat ohjata tulkitsemaan nimittelyn aggressiiviseksi tai leikinlaskuksi. Kyseessä on näin ollen neutraali nimittely (Wirén 2010: 22), joka kuuluu pelin henkeen. Tätä tukee sekin, ettei Potta reagoi tähän millään tavalla, vaan peliä jatketaan hetken aikaa hiljaisuuden vallitessa, kunnes Demoni hymähtää. Tämän jälkeen seuraa vielä hetki peliä hiljaisuudessa, jonka jälkeen Demoni toistaa Tuubin vuoron loppuosan nimittelyn *läski Potta* hitaasti ja ääntään hieman muuttaen. Nimittely ehkä tuotetaan hiljaisuuden rikkomiseksi, ja se näyttää toimivan, koska tämän jälkeen nimittelyn kohteeksi joutunut Potta osallistuu keskusteluun tuottamalla mitään tarkoittamatonta *diudiudiudi-* ilmausta. Potta ei siis osoita närkästyneensä siitä, että häntä kutsuttiin läskiksi, vaan päästää vain ääntä merkiksi siitä, että on kuulolla. Hänenkin vuoronsa tuntuisi motivoituvan lähinnä hiljaisuuden täyttämisestä. Tämän jälkeen myös Tuubi alkaa päästää Potan vuoroa muistuttavaa hyrinä-ääntä (r. 11).

Miksi Potta ei osoita loukkaantuneensa nimittelystä tai miksei hän käy vastahyökkäykseen? Nimittely ajoittuu sellaisiin pelitilanteisiin, joissa Pottaa ei ole mitään erityistä syytä nimitellä – hän ei ole pelannut erityisen huonosti, jotta hänelle voisi ilkkua, eikä hän ole pelannut erityisen hyvin. Hän ei ole myöskään sanonut mitään, mikä voisi kirvoittaa muilta kommentteja. Potta ei myöskään ole todellisuudessa isokokoinen, joten nimittely ei mene henkilökohtaisuuksiin. Nimittely siis näyttää motivoituvan lähinnä siitä, että se on olennainen osa ryhmän vuorovaikutusta – nimittely on yhteinen harrastus, johon kaikki voivat osallistua. Sen avulla myös täytetään hiljaisuutta, kun ei ole mitään muutaakaan sanottavaa.

Seuraavassa esimerkissä pelitilanne on ollut käynnissä jo jonkin aikaa, kun Potta ilmoittaa hetken hiljaisuuden jälkeen englanniksi, että Tödö on kuollut ja käyttää tästä sitten nimitystä *awarded nyyp*, joka suomennettuna tarkoittaa palkittua aloittelijaa.

(21) [AWARDED NYYP]

01 Potta: Tödö is is is is de::d.
 02 (2.4)
 03 Potta:-> <(awarded) nyyp is de:°d°>.
 04 (2.7)

05 Potta: ettikää anyone nyyps here.
 06 (1.6)
 07 Tödö: mä meen sy[ömää.]
 08 Demoni: [fei [vit]tuhf] ((Demonin hahmo saa osuman ja
 09 kuolee))
 10 Tuubi: [kauhee] yks viäl kuole?=
 11 Tödö: =mä meen - mä meen syömää.
 12 (3.8)

Potta siis ensin ilmoittaa englanniksi, että Tödö on kuollut: *Tödö is is is is ded* (r. 1), jonka jälkeen seuraa tauko, jonka aikana puhetilän voisi ottaa haltuun kuka tahansa. Vuorollaan Potta yrittää siis nostaa Tödön pelihahmon kuoleman topiikiksi, mutta kukaan ei ota kantaa asiaan. Tästä johtuen Potta ilmeisesti toistaakin edellisen vuoronsa hieman muunneltuna: neutraali nimi *Tödö* muuttuu affektiseksi nimitykseksi *awarded nyyp* (r. 3). Vaikuttaakin siltä, että nimittelyn sisältävällä toistolla Potta yrittää saada muita pelaajia osallistumaan keskusteluun. Tavallisesti pelaajat ottavat kantaa toisen epäonnen yhtymällä nimittelyyn, mutta tässä niin ei jostain syystä käy – edes nimittelyn kohde, Tödö, ei vastaa Potalle mitään. Potta ilmeisesti havaitsee, ettei saa nimittelylleen tukea ja siirtyykin uuteen topiikkiin rivillä 5: *ettikää anyone nyyps here*. Luokittelisinkin tämän hieman epäonnistuneeksi ilkkumisyhtymäksi. Potan molemmat vuorot (r. 1 ja r. 3) on tuotettu koodia vaihtamalla ja ne ovat reagointia pelissä tapahtuneeseen muutokseen: joukkueen pelaajan putoamiseen pelistä. Vaikka Tödö ei reagoi nimittelyyn, hän kuitenkin osallistuu keskusteluun aloittamalla uuden topiikin ilmoittamalla menevänsä syömään. Demoni alkaa puhua ilmoituksen päälle, joten Tödö toistaa vielä ruokailuaikeensa rivillä 11.

Seuraavassa esimerkissä edellinen peli on juuri päättynyt. Potta on ilmoittanut siirtyvänsä pelaamaan *World of Warcraftia* ja hyvästellyt pelitoverinsa luvaten palata illalla asiaan. Nyt pojat keskustelevat pelivalikossa uuden pelin aloittamisesta ja on jo päätetty että seuraavan pelin *hostina* eli vetäjänä toimii Demoni, kun Nyyppäkin alkaa puhua, että poistuisi pelistä.

(22) [VITUN ADDIKTI]

01 Nyyppä: joo hei ei [mitä mä meen mä meen kyllä::

02 Tödö: [--
 03 (0.6)
 04 Demoni: älä EDES SA[NO sitä.
 05 Nyypä: [(iso kenttä.)
 06 Tödö: joo [(haluan et) juttelen Potan kaa.
 07 Demoni: [<älä ↑edes sano sitä.>
 08 (.)
 09 Tödö: mä ↑en voi olla ilman Pottaa.
 10 (0.2)
 11 **Demoni:-> hihh fvi[(h) tun ↑addiktif .h**
 12 Nyypä: [nyt, (.)joo mäki mee.
 13 (.)
 14 Nyypä: [--]
 15 Tödö: [se saa kertoo mulle] sen wowitarinoita.
 16 (.)
 17 Tödö: ja mä kuuntelen.
 18 Demoni: NII se söi ↑kakkuu ja [sit se ↑söi irlissäki ↑kakkuu
 19 ja .hh=
 20 Nyypä: [(ehkä jään vielä pelaa sit)
 21 Demoni: =fs(h)it se kävi paskal ja sit se kävi myös
 22 paskal^ola^o .hniinkö.f
 23 Tödö: mä kuuntelin joidenki koulukavereitten juttui et
 24 mitä ne ↑kakkuu vääns synttäreitten aikaan
 25 >mä en tajua<.
 26 Tödö: vai ↑mitä Guussi tai kuuliksää sen jutu?
 27 (0.8)
 28 Tödö: Guus[sii.
 29 Guussi: [älä: puhu: wowi:st.

Keskustelun alussa Nyypä ilmoittaa siis, että hänkin poistuu pelistä, ja Tödö sanoo jotain samaan aikaan, mutta tästä ei saa selvää. Demoni reagoi tähän esittämällä kieltolauseen *älä edes sano sitä* ääntään korottamalla. Tödö jatkaa kuitenkin sanomalla, että haluaa jutella Potan kanssa, mikä implikoi sitä, että kun Potta nyt on pois pelistä, hänkään ei ehkä halua olla mukana. Demoni toistaa uudestaan aiemmin sanomansa kieltolauseen, mikä tuntuu yllyttävän Tödöä entisestään, sillä tämä sanoo, ettei voi olla ilman Pottaa, korostamalla kieltoilmausta *ei*. Tähän Demoni reagoi naureskelemalla ja nimittää Tödöä *addiktiksi* voimasanalla *vittu* vahvistettuna. Addiktiohan tarkoittaa riippuvuutta – addikti ei voi olla ilman jotain tiettyä substanssia ja koska Tödö on edellä esittänyt, ettei voi olla ilman Pottaa, *addikti*-nimitys on tilanteeseen sopiva. Tödö jatkaakin edelleen tarinointia Potta-kaipuustaan jättäen Demonin nimittelyn omaan arvoonsa. Demonin naurulla ryyditetty nimittely ehkä toimiikin Tödölle merkinä siitä,

että häntä kuunnellaan ja hänen tarinansa huvittaa kuulijoita, mikä yllyttää häntä jatkamaan samalla linjalla.

Olen nyt esitellyt viisi erilaista esimerkkiä tilanteista, joissa nimittely ei aiheuta vastareaktiota nimitellyltä. Ensimmäiset kaksi ovat hyvin samankaltaisia: nimittelyn kohteeksi joutuva sanoo ensin jotain, mihin toinen pelaaja reagoi tuottamalla nimittelyä sisältävän responsin. Tämän jälkeen nimittelysekvenssi päättyy ja uusi topiikki voi alkaa. Kumpaakaan nimittelyä ei laukaissut pelitilanne, vaikka toinen näistä keskusteluista käytiinkin pelin ollessa käynnissä. Sen sijaan esimerkkien *läski Potta* ja *awarded nyyp* nimittelyt kytkeytyvät ainakin löyhästi pelin tapahtumiin. *Läski Potta* -esimerkissä nimittely esitetään ensin imperatiivilauseen perässä: Tuubi tahtoo nimenomaan Potan pelihahmon tuekseen ja tämän takia on ihan loogista, että Potan nimimerkki on käskylauseen lopussa. Ennen tätä kuitenkin on luonnehdinta *läski*, mikä hieman aiheuttaa ihmetystä. Miksi se on siihen lisätty? Läski-ilmauksella voitaisiin tuoda esiin ärsyttävää hitautta: mahdollisesti läski ei liiku niin nopeasti kuin laihempi yksilö, ja nimitelijä ehkä on odotellut jo tovin, että Potta tajuaisi tulla hänen mukaansa. Tämä kuitenkin on spekulointia. Todennäköisempää on, että Potan nimittäminen *läskiksi* on vain ryhmän vakiintunut käytäntö, sillä se toistuu aineistossani usein ja edellä olenkin esittänyt teorian siitä, että nimitys toimii Potan lempinimenä. Potta ei myöskään reagoi nimittelyyn mitenkään esimerkiksi kieltämällä läskeyttään, mikä puhuu sen puolesta, että nimittely on tässä tapauksessa varsin neutraalia toimintaa ja kuuluu asiaan. Samankaltainen tilanne on myöskin *awarded nyyp* -esimerkissä, kun Tödo ei välitä siitä, että häntä kutsutaan *awarded nyypäksi* vaan aloittaa hetken tauon jälkeen uuden topiikin ilmoittamalla menevänsä syömään.

Viimeinen esimerkki eroaa muista siinä, että siinä nimittely vaikuttaisi jopa olevan preferoitu responsi nimittelyn kohteeksi joutuvan aiempiin vuoroihin. Nimitellyksi joutuva aloittaa topiikin ja itse tavallaan kerjää nimittelyä ja huomiota osakseen liioittelemalla Pottaa kohtaan kokemaansa kaipuuta. Nimitelty ei reagoi nimittelyyn, vaan jatkaa kuin sitä ei olisi tapahtunutkaan, vaikka se luultavasti toimiikin kannustimena tarinan jatkamiselle.

Edellä esitettyjen esimerkkien valossa näyttäisi siltä, että nimittely jäisi vaille

nimitellyn vastareaktiota erityisesti silloin, kun nimitelty itse on sanonut jotain suht neutraalia, joka välttämättä ei tarvitsisi responssia, mutta johon tietenkin on preferoitua vastata jotain. Tällaisissa tilanteissa pelitoveri usein vastaa suht neutraaliin sävyyn turhia naureskelematta tai ääntään liikoja korottamatta jotain mikä sisältää myös nimittelyilmauksen. Tätä saatetaan hetken kuluttua vielä pehmentää nauramalla. Pelitilanteissa taas on tavallista esittää direktiivejä pelitovereille, jotta yhteistyö toimii, ja tällaisissa tilanteissa direktiivi usein saattaa sisältää myös nimittelysanon. Tällöin nimittely-NP voi kuitenkin toimittaa lähinnä pelaajalle vakiintuneen lempinimen virkaa. Ilman responssia jäävät nimittelyt ovat kuitenkin hyvin eri henkisiä, joten mitään selkeää kaavaa niille on vaikea luoda. Yleisesti voidaan sanoa, että silloin kun nimittelyllä pyritään välttämään aiemmin sanotun toistoa ja kyse on neutraalista nimittelystä, nimittelyyn ei tuoteta yleensä responssia. Myöskin silloin kun nimittelyä käytetään lähinnä hiljaisuuden täyteenä ilman mitään selkeää tilannetta, josta nimittely motivoituisi, responssi jää usein puuttumaan.

5.2.1 Monta uhria, ei yhtään responssia

Toisinaan nimittely jää vaille responssia, vaikka se olisi kohdistettu useammalle hengelle ja näin ollen voisi kuvitella, että siihen suuremmalla todennäköisyydellä edes joku kuulolla olevista pelaajista vastaisi. Tarkastellaan ensin esimerkkiä, joka on tuttu myös direktiivejä käsittelevästä luvusta 3.2. Esimerkissä on pelitilanne käynnissä, ja joukkueeseen kuuluu Tuubin, Potan, Tödön ja Demonin lisäksi kaksi tuntematonta pelaajaa. Lähes kahdeksan sekuntia kestäneen pelihiljaisuuden jälkeen Potta rikkoo sen esittämällä direktiivin, joka päättyy nimityksen *nyyp* toistoon. Kun kukaan ei reagoi, Potta vain jatkaa sanan toistamista.

(23=2) [MENKÄÄ PLÄNTTÄÄ]

```
01 Potta:-> oikeest menkää plänttää se pommi nyyp
02          nyyp ↑nyyp ↑nyyp NYYPPEÄ maikker.
03          ↑nyyp nyyp nyyp.
04          (.)
05 Potta:   nyyp nyyp nyyp nyyp look at only nyyp.
06          (0.8) ((Joukkueen tuntematon pelaaja voittaa
```

07 kierroksen))
 08 Potta: NYYP NYYP [NYYP NYYP NYYP.]
 09 Tuubi: [(kato) Demoni sä oot hyvä?]
 10 [(pelitilasto ruudulla: Rotta viimeisenä,
 11 Demoni toiseksi viimeinen))
 12 Demoni: [hy hym.] ((naurahtaa))
 13 Tuubi: [(pelle:)] menitteks te (hampuu).
 14 [(kierroksen voittotappo näkyy uusintana ruudulla))
 15 Potta: ÄÄ go ↑fuck off nyyp. ((ruudulla näkyy aavikkoa))
 16 (.)
 17 Potta: nyyp nyyp nyyp. ((vihollinen ammutaan videolla))
 18 (1.8)

Potan esittämä direktiivi (r. 1) *oikeest menkää plänttää se pommi* on monikkomuodosta päätellen suunnattu kaikille kuulolla oleville joukkueovereille, mutta sen perässä tulevat *nyyp*-nimitykset ovat yksikkömuodossa. Herääkin siis kysymys, kuka on Potan nimittelyn uhri? Rivillä 5 Potta esittää jälleen direktiivin, mutta tällä kertaa englanniksi: *look at only nyyp*, joka kääntyisi suomeksi *etsikää vain nyyppiä*. Tällä kertaa *nyyp*-ilmaus viittaisi siis vihollisjoukkueen pelaajiin, sillä kenenkään ei olisi järkevää etsiä oman joukkueen pelaajia. Hetken kuluttua Potan joukkue kuitenkin voittaa joukkueen tuntemattoman pelaajan ansiosta ja oletettavaa olisi, ettei Potalla olisi mitään syytä nimitellä ketään aloittelijaksi, mutta hän vain jatkaa *nyyp*-sanana hokemista entistä kovemmalla äänellä. Potan nimittelyllä ei siis näytä olevan ketään erityistä uhria, hän tuntuu vain toistavan nimitystä toistamisen ilosta. Jo aiemmin on esitetty, että *noboksi* nimittely on Potalle ominaista toimintaa, joten se saattaisi olla selitys myös tässä tapauksessa.

Myös seuraavassa esimerkissä Potta tuottaa monikollisen nimittely-NP:n, joka ei saa vastakaikua kanssapelaajilta.

(24) [VITU MULKUT SAATANA]

01 Potta: [hei muute tapatte kaikki menkää plänttää.
 02 Tuubi: [--hieno homma, (no miä käyn tappamas)
 03 (2.0)
 04 ((Kierros päättyy voittoon))
 05 [(näytöllä: Round win))
 06 Potta:-> [vitu mulkut [saatana.
 07 jenkki?: [--
 08 (1.4)
 09 Tuubi: osta[kaa mulleki] pommi.
 10 Potta: [nyyp.]

11 (.) ((ruudulla pyörii viime kierroksen päättänyt
 12 tappo: Round winning kill))
 13 Potta: niin.
 14 (1.2)
 15 Potta: nyyp.
 16 (1.6)
 17 Potta: noo:b.
 18 (1.8)

Esimerkin katkelma alkaa Potan toteamuksella, että pian kaikki vastajoukkueen pelihahmot on tapettu ja että sen sijaan pitäisi mennä *plänttäämään* eli asettamaan pommi pommipaikalle. Vuorollaan Potta implikoi, ettei ole suotavaa, että joukkueoverit saavat kaikki vastajoukkueen hahmot tapettua. Hän luultavasti itsekin tahtoi nk. tappoja, jotta saisi kerrytettyä pistesaldoaan. Peli kuitenkin päättyy ilmeisesti ennen kuin Potta ehtii näitä pisteitä saamaan ja sen takia tuottaa voimasanoilla vahvistetun nimittely-NP:n *vitu mulkut saatana*. Nimittely sisältää jopa kaksi intensiteetti-ilmausta: vitun ja saatanan, jotka korostavat tässä yhteydessä Potan turhautumista. Kierroshan päättyi kuitenkin joukkueen voittoon, joten luulisi, että Potta olisi ihan tyytyväinen tulokseen, mutta luultavasti häntä harmittaa, ettei päässyt kohoamaan pistetilastoissa ylöspäin.

Joukkueoverit eivät ota mitään kantaa Potan mielenilmaukseen. Sen sijaan Tuubi aloittaa uuden topiikin pyytämällä, että joku joukkuekavereista ostaisi hänellekin pommin. Tuubi ei kuitenkaan saa esitettyä toivettaan rauhassa loppuun, sillä Potta toteaa hänen päälleen nimittelyilmauksen *nyyp*. Ruudulla alkaa pyöriä kierroksen päättänyt tappo, ja kun siellä näkyy, miten Tuubi ampuu vihollisjoukkueen hahmon, Potta tuottaa ensin dialogipartikkelin *niin*, jolla ikäänkuin toteaa tapon tehdyksi ja sen jälkeen jatkaa hetken tauon jälkeen sanomalla *nyyp* ja sen jälkeen vielä *noob*, joilla viitanee tapon tehneeseen Tuubiin. Tuubi ei kuitenkaan vastaa mitään Potan nimittelyihin. Pistetilastoista näkyy, että Potta on kierroksen viimeisenä eli huonoimpana ja Tuubi listan kärjessä eli joukkueen paras pelaaja. Tämä vahvistaa tulkintaa, että Potan nimittely motivoituu siitä, että hän jäi vaille pisteitä ja häntä harmittaa, että Tuubi on ykkösenä.

Edellisille esimerkeille yhteistä on siis se, että nimittelyn kohteita ei ole tarkkaan merkitty – kuka tahansa voi olla kohde. Ensimmäinen esimerkki on vielä hieman

epämääräisempi: se alkaa direktiivillä, joka kehottaa joukkuetovereita asettamaan pommin vihollisalueelle, mutta sen jälkeen se muuttuu epämääräiseksi nyyp-sanana toistoksi. Vaikuttaakin siltä, ettei nimittelyllä lopulta olekaan ketään kohdetta, eikä siihen luultavasti sen takia reagoidakaan. Nimityssanan toisto näyttää toimivan lähinnä hiljaisuuden täyteenä. Toisessa esimerkissä sen sijaan Potta purkaa ärtymystään huonosta pistesaldosta nimittelmällä joukkuetovereitaan *mulkuiksi*, mutta tähänkään ei reagoita. Ehkä ratkaisevaa on se, ettei kukaan ole tehnyt mitään väärää. Minkälaisen responsin tähän olisi sitten voinut tuottaa? Tilanne motivoisi nimittelyn kohteita ehkä lähinnä ilkkumaan Potan huonoa sijoitusta, jos jonkunlainen vastaus olisi tilanteeseen sopiva. Vaikuttaakin siltä, että huonon sijoituksen manaaminen on niin normaalia toimintaa, ettei siihen koeta tarvetta vastata.

6 Nimittely, kun uhri ei ole kuulemassa

Tässä luvussa käsittelen tilanteita, joissa nimittelyn kohteeksi joutuva henkilö ei ole itse kuulemassa nimittelyä. Tällaisia tilanteita on yllättävän paljon, ja niitä ilmenee usein silloin, kun peli on päättynyt ja joku pelaajista on poistunut ryhmächatista, tai kun joku joukkueessa yleensä pelaavista pelaajista ilmestyykin linjalle, kun toiset ovat jo aloittamassa uutta peliä. Tällöin joukkue yleensä keskeyttää juuri alkamaisillaan olevan pelin, jotta uusi pelaaja pääsee myös mukaan peliin ja chatiin. Tämä edellyttää joukkueen uudelleen luontia, mikä vie hieman ylimääräistä aikaa. Ennen kuin uusi pelaaja on saatu kutsuttua peliin, tämä ei siis voi kuulla toisten pelaajien puheita.

Seuraava katkelma käydään peliaulassa, jossa pelaajat odottavat, että vastapuolelle löytyy tarpeeksi pelaajia, jotta uusi peli voi alkaa. Kyseessä on pelaajien toinen yritys aloittaa uusi peli, sillä edellinen katkesi siihen, että Tuubikin halusi liittyä mukaan. Edellisessä pelissä mukana olivat vain Demoni, Potta, Tödö ja Laggu. Saadakseen Tuubinkin peliin Demoni lähettää kaikille pelaajille uuden pelikutsun (*invite party to game*). Tödö hyväksyy kutsunsa viimeisenä, minkä takia hän myös on

viimeinen peliin liittyvä. Ennen kutsua hän on myös maininnut käyvänsä vessassa, mutta koska muut pelaajat eivät näe häntä, ei voida tietää, onko hän jo käynyt siellä. Esimerkissä toiset pelaajat tulkintani mukaan kiistelevät siitä, onko Tödö paikalla vai ei.

(25) [MIKSEI HOMO PUHU]

01 Potta: kuka oli pihalla?=
 02 Tuubi: =mä katso[sin---
 03 Demoni: [<Tö:dö>.
 04 Tuubi: [---metallikiharrin.
 05 Laggu: ↑o:n°han°.=
 06 Tuubi: =ei[hän ole.
 07 Demoni: [e:i o [kaikki?
 08 Potta: [e:: ↑ei, >on?<
 09 (0.6)
 10 Demoni: älä ↑k_yseta mua.=
 11 Tuubi:-> =ootsä homoh.
 12 Demoni:-> miksei ↑h_omo puhu?
 13 (1.0)
 14 Tuubi:-> homohomohomohomoh.
 15 Demoni:-> <fluu:seri::f>. heh [heh he. ((uusi peli latautuu))
 16 Potta: [(tämä oli hyvi [--)
 17 Tuubi: [E:H.
 18 (3.0)
 19 Demoni: ah.

Keskustelun alussa Potta esittää kysymyslauseen *kuka oli pihalla*, joka tässä yhteydessä on tulkittavissa kysymykseksi siitä, kuka pelaajista on *pihalla* eli poissa pelin äärestä. Demoni vastaa tähän sanomalla *Tödö*, mikä kirvoittaa kanssapelaajissa erilaisia mielipiteitä. Laggu reagoi sanomalla *onhan*, johon taas Tuubi väittää vastaan tuottamalla myöskin liitepartikkeliin *-han* päättyvän ilmauksen *eihän*. *Onhan* ja *eihän* ovat interrogatiivilauseita, joihin sävyartikkeli *-han* tuo implikaation, että kysymyksen vastauksen pitäisi olla yhteistä tietoa. Se myös ilmaisee kysyjän epävarmuutta: kysyjän pitäisi tietää vastaus, mutta ei kuitenkaan ole aivan varma. (VISK § 832). Laggu siis on varovaisesti sitä mieltä, että Tödö on paikalla kun taas Tuubi uskoo toisin. Demoni ja Potta tuottavat Laggun vuoron päälle lähes samanaikaisesti eriävät mielipiteet. Demonin mielestä kaikki eivät ole paikalla kun taas Potan mielestä kaikki ovat paikalla. Demonin *ei o kaikki* (r.7) päättyy nousevaan intonaatioon eli on tulkittavissa kysymykseksi

toteamuksen sijaan (ks. esim. Iivonen 1998: 319). Potta aloittaa vuoronsa (r.8) vastaamalla ensin venyttäen *ei*, jonka jälkeen hän tuottaakin nousevaan intonaatioon päättyvän sanan *on*. Potta siis toistaa ensin Tuubin ja Demonin vuoroista kieltosanan *ei* osoittaakseen samanmielisyytensä: *ei*, kaikki eivät ole pelissä. Koska sana kuitenkin lausutaan venyttäen, se saattaa kieliä jonkinasteisesta epävarmuudesta. Tämä tulkinta saa vahvistusta heti perään tulevasta *on*-sanana nousevasta intonaatiosta – hänkin kaipaa väitteelleen vahvistusta (Iivonen: 1998: 319).

Potan vuoroa seuraa lyhyt tauko, jonka jälkeen Demoni esittää imperatiivilauseen *älä kuseta mua*. Käsky on ilmeisesti osoitettu aiemmin eri mieltä olleelle Potalle. Potta ei kuitenkaan reagoi Demonin vuoroon, vaan Tuubi osallistuu keskusteluun tuottamalla heti Demonin vuoron perään kysymyksen: *ootsä homo* (r.11). Jää hieman epäselväksi, onko kysymys osoitettu Demonille, Potalle vai jollekin muulle. Demonin seuraavasta vuorosta päätellen hän ei näytä tulkitsevan itseään Tuubin kysymyksen vastaanottajaksi, koska ei vastaa siihen millään tavalla. Hän kuitenkin tarttuu *homo*-sanaan ja käyttää sitä omassa vuorossaan: *miksei homo puhu* (r.12). Tämä vuoro sisältää nimittelyä: jotakuta kutsutaan homoksi, mutta taas jää hieman epäselväksi, kenelle vuoro on kohdistettu. Demonin kysymystä seuraa sekunnin mittainen tauko, joka viittaa siihen, että nimitellyltä odotetaan jonkinlaista reaktiota. Koska aiemmin on kiistelty siitä, onko Tödö paikalla vai ei, eikä tämä itse ole osallistunut keskusteluun millään tavalla, on todennäköistä, että Demoni osoittaa sanansa tälle. Demonin kysymys voi myös toimia huomiona muille pelaajille: jos Tödö olisi paikalla, tämä varmaankin puhuisi. Tödö ei kuitenkaan ota vuoroa itselleen ja näin ollen kuka tahansa voi vuorottelusääntöjen mukaan ottaa seuraavan vuoron. Tauon jälkeen Tuubi tarttuukin tähän ja alkaa toistaa *homo*-sanaa (r.14). Tämän jälkeen Demoni vielä sanoo hymyillen *luuseri* ja naurahtaa päälle. Mitä tässä siis tapahtuu? Vaikuttaa siltä, että Tuubin käyttämää *homo*-ilmausta ei ole osoitettu oikeastaan kenellekään, vaan sillä pyritään täyttämään hiljaisuutta. Nimittely on maneerinomaista. (Wirén 2010: 22.) Demonin yhtyminen tällaiseen nimittelyyn toisella nimittelysanalla vaikuttaisikin motivoituvan lähinnä yhteishengen rakentamisen lähtökohdista: ”kuulumme samaan porukkaan ja tuotamme nyt yhdessä tällaisia ilmauksia, koska niin

meidän porukassa on tapana”. Koska Demonin *luuseri* on tuotettu hymyillen ja vuoro päättyy nauruun, ei nimittelyä voi tulkita vakavaksi, vaan on selvää, että kyse on vain leikinlaskusta. Pelin edetessä paljastuu, ettei Tödö ole ollut pelaamassa, vaan liittyy peliin vasta sen ollessa puolella välissä.

Seuraavassa esimerkissä nimittelyn kohteeksi joutuu yleensä poikien kanssa samassa tiimissä pelaava joukkueoveri Tuubi, joka tällä kertaa kuitenkin pelaa vastajoukkueessa. Esimerkin alussa peli päättyy joukkueen häviöön.

(26) [TUUBI ON MASTERI]

01 Nyyppä: [ɛVITTU Tuu[biki vastasɛ
 02 Potta: [OI OO
 03 Peli: ((Round lose ja Round winning kill ruudulle))
 04 Nyyppä: ɛku T(h)uubi on vastas ni [mitä sä voitɛ
 05 ?: [---
 06 Joukkue: ((ryhmänauraa))
 07 Demoni: ÄH HÄH HÄ [.hh
 08 Nyyppä: [HÄ HÄÄ
 09 ? : [---]
10 Demoni:-> ɛnoku- Tuubi on masteri hei jä-ɛ thhe he
 11 (0.8)
 12 Demoni: kato ny,
 13 Demoni: vie peliiki kymmene nolla.
 14 (1.0)
 15 Tödö: mä olin nii varma et se [tulee punkkerist,
 16 Potta: [(vittu) mene Nyyppä,
 17 Potta: arvaa vai ku GoFori [-
 18 Demoni: [T(h)- ɛTödö Tödöɛ,
 19 Peli: [(uusi peli alkaa))
 20 Demoni: Tödö [sa-,
 21 Potta: [saanks mä tietää et ↑mitä se tekee.
 22 (0.4)
23 Demoni: -> ɛTödö sä↑unohdit YHDEN asianɛ, (.) ɛse on
24 ↑Tuubi se ei oo tavalli(h)nen p(h)elaa(h)jaɛ
25 [thehe he.
26 Nyyppä:-> [(tähti)pelaajii.
 27 (1.0)

Pelin päätyttyä häviöön Nyyppä toteaa nauraen, että kun Tuubi on vastassa niin mitä tilanteelle mahtaa. Tällä hän antaa ymmärtää, että häviö oli väistämätön, koska Tuubi pelaa vastapuolella – ja implikoi näin, että tämä on niin hyvä pelaaja. Tämä toteamus herättää hilpeyttä pelaajissa ja pojat nauravat kuorossa – ja Demoni ja Nyyppä jatkavat vielä muiden lopetettua. Naureskelunsa päätteeksi Demoni tuottaa vielä

predikatiivilauseella selityksen häviölle: *noku Tuubi on masteri*. Hän jatkaa vielä hetken kuluttua perustelemalla aiemmin sanomaansa kehottamalla muita katsomaan pelitilastoja *kato ny vie peliiki kymmene* nolla. Rivillä 15 Tödö esittää arvelleensa, että Tuubin pelitaktiikkana olisi tulla esiin punkkerista ja tähän Demoni vastaa tuottamalla hymyillen uuden luonnehdinnan Tuubista: *Tödö sä unohdit yhden asian se on Tuubi se ei oo tavallinen* pelaaja ja naureskelee arvionsa perään. Nyypä vielä vahvistaa Demonin sanomaa luonnehtimalla Tuubia tähtipelaajiin kuuluvaksi.

Tämä on melkoisen harvinaislaatuinen esimerkki nimittelystä, sillä Tuubista esitetyt nimittelyt vaikuttavat positiivisesti latautuneilta eli suorastaan kehuilta. Yleensä aineistossa tällaiset positiivisiksi luokiteltavissa olevat luonnehdinnat ja nimittelyt kallistuvat ironian puolelle, mutta tässä tapauksessa asia ei ole aivan niin yksiselitteinen. Poikien keskustelussa on kyllä paljon naurua ja hymyillen tuotettuja jaksoja, jotka viittaavat siihen, että kehuja ei tule ottaa ihan vakavasti, mutta kuitenkin kyse ei ole ironiasta, sillä totuushan on, että Tuubi oli tässä pelissä voittajien puolella ja päihitti tavanomaiset joukkueoverinsa. Kehut ovat kuitenkin kontekstiin nähden hieman liian ylitsevuotavia, sillä Tuubi on voittajajoukkueen pistetilastoissa kuitenkin vasta neljänneksi paras, kun pelaajia kaiken kaikkiaan kyseisessä joukkueessa on kuusi. Hauskasti tässä esimerkissä kuitenkin useampi pelaaja osallistuu Tuubin kehumiseen – melkein sääli, ettei Tuubi ole itse näitä kauniita sanoja kuulemassa.

Yhteistä molemmille esitetyille esimerkeille on se, että joukkue osallistuu kollektiivisesti nimittelyyn – se on ikään kuin yhteistä hupia. Ensimmäisessä esimerkissä ei ole aivan varmaa, onko nimittelyn kohde poissaoleva Tödö vai onko sillä kohdetta ylipäättään, mutta ei se poikia hidasta. Jälkimmäisessä esimerkissä taas pojat ylistävät toisessa joukkueessa pelaavan Tuubin taitoja liioitellen, mutta kuitenkin puheissa on pieni totuuden siemen. Lämpimät puheet osoittavat mielestäni, että Tuubi koeataan omaan porukkaan kuuluvaksi ja häntä arvostetaan tiimin pelaajana, vaikka puheet ovatkin sen verran ylitseampuvia, että ne voidaan tulkita leikinlaskuksi. Tällaista kehumista tavanomaisempaa on ironisesti kehua esimerkiksi Zande-nimisen pelaajan taitoja, kun tämä ei ole kuulemassa. Näissäkin tilanteissa useampi pelaaja yhtyy kuoroon. Seuraavassa luvussa käydään vielä hieman läpi, millaista nimittely on, kun

kohteena on vihollisjoukkueen hahmo.

6.1 Vastajoukkueen pelaajien nimittely

Joukkueoverien lisäksi myös vastajoukkueen pelaajat tai paremminkin näiden pelihahmot joutuvat nimittelyn kohteeksi. Yleensä vastajoukkueen pelaajat ovat tuntemattomia, eikä heidän nimimerkeistään jakseta välittää, joten heihin ei viitata nimillä eikä nimimerkeillä vaan he ovat keskusteluissa vain geneerisiä *äijä* pelikentillä. En ole laskenut tällaisia *äijä*-viittauksia nimittelyn piiriin, koska ne ovat pelin tuoksinnassa varsin neutraaleja tapoja viitata vastapelaajiin, esim. *mä en nähny tota äijää, kato oli se äijä siel, oli siin äijä voi vee, nyt kuolee äijä, kaks äijää näky mut se ei osunu kumpaankaa. Äijä*-sana onkin aineistossani ylivoimaisesti suosituin tapa viitata vastajoukkueen pelihahmoihin, jotka siis ovat miessotilaita. Äijähän tarkoittaa vanhastaan perinteisesti vain miestä, vaikka nykyään tuntuu, että se on myös hyvin positiivisesti latautunut ilmaus: hyvä tyyppi voi olla kova äijä – äijät ovat miehekkäitä ja osaavat hommat. Marjatta Vilkama-Viitala onkin kirjoittanut äijyydestä Kielikellon numerossa 4/2007 otsikolla *Äijyys ajan kuvastimessa* mm. näin:

[...] Perinteinen äijä on miehekäs tosi mies, pohjoisen machomies, joka käyttäytyy reteästi miesporukoissa, nauttii pääasiallisena ravintonaan makkaravoittoista äijäruokaa ja olutta, tarkan pukeutumisen sijaan kulkee tilaisuudesta riippumatta junttityyppisissä urheilupukimissa [...]

Hän myös jatkaa mainitsemalla, että nykypäivänä äijyys on vallannut uusia elämämänal alueita: on äijäkirjallisuutta, äijähuumoria, äijämetallia, äijäkeksejä ja äijäkolaa tosimiehille. Tähän äijäkulttuuriin peilaten onkin ehkä hieman erikoista, että *äijä*-sana esiintyy aineistossa lähinnä tosiaan silloin, kun pojat viittaavat vastapelaajiin. Aineistosta löytyy n. 24 vihollisjoukkueen pelaajaa tarkoittavaa *äijä*-ilmausta, kun taas oman joukkueen pelaajiin viitataan äijinä vain 6 kertaa ja – toisin kuin voisi kuvitella – nämäkään viittaukset eivät ole mitään kehuja, vaan lähinnä neutraaleja viittauksia. *Äijä*-sanaan ei aineistoni poikien kielenkäytössä liity siis mitään kummempaa symboliikkaa, vaan äijä on äijä, perusmies, peliukko.

Yllättävää ehkä on myös se, että vastajoukkueen pelaajien nimittelyä on vähemmän kuin joukkueovereiden nimittelyä. Tässä luvussa kuitenkin esittelen muutaman tällaisen tapauksen. Ennakko-oletukseni on, että vastajoukkueeseen kohdistuva nimittely olisi joukkuetta ryhmyttävää toimintaa – hehän ovat tiiminä toisia vastassa ja näin ollen joukkueoverin huono onni tai häviö pelissä vaikuttaa myös koko ryhmän peliin.

Tavallisimmin vihollishahmon nimittelyn aiheuttaa jokin tämän tekemä ärsyttävä asia, joka vaikuttaa joko kielteisesti vain yhden pelaajan peliin tai sitten koko joukkueen voittomahdollisuuksiin. Tavallisimmin vastapelaajaa manataan varsinkin silloin, kun tämä on onnistunut tappamaan pelaajan pelihahmon. Näin käy myös seuraavassa esimerkissä, jossa vastapuolen joukkue onnistuu tappamaan useamman pelihahmon lyhyen ajan sisällä. Katkelma alkaa kohdasta, jossa Demonin pelihahmo on juuri kuollut ja tämä varoittaa pelitovereitaan kolmesta vastajoukkueen hahmosta, jotka piileksivät iskuvalmiudessa nurkan takana.

(27) [HOMO VAA SÄÄSTELEE]

01 Demoni: siel o kolme äi[jää.
02 Potta:-> [no kato ku ↑homo vaa
03 **fsääste(h)lee se ei ammu yhtääf.**
04 (1.0)
05 Demoni: ä[lä,
06 Tuubi: [-
07 Demoni: >↑tähtää pommii;< (.) ö.
08 (1.2)
09 Potta:-> **et o no↑boh.**
10 (0.6)
11 Tuubi:-> **NY:::P.**
12 Tuubi: [---]
13 Potta: [kiittää Santun] NY:::P.
14 (0.6)
15 Demoni: [↑Tödöki o,]
16 Tuubi:-> **[vittu mitkä] runkut -**
17 [((Tödön pelihahmo ammutaan ja kierros päättyy
18 häviöön))
19 ?: [↑proo pelaa[ja.
20 Potta: [hy↑vä Tödö,
21 Demoni: [Eheh he
22 Potta: [lyö paskaks.
23 ?: ↑opettele pelaa.

24 (1.2)

Demoni siis varoittaa pelitovereitaan vaanivista vastajoukkueen sotilaista. Tähän Potta vastaa nimittämällä yhtä vihollisjoukkueen hahmoa homoksi: *no kato ku homo vaa säästelee se ei ammu yhtää*. Tällä hän viitanee siihen, että koska vastajoukkueen hahmo säästelee ammuksiaan, tätä on vaikea huomata ja kimppuun vaikea käydä, koska tällä on vielä ase täynnä ammuksia. Rivillä 9 Potta jatkaa nimittelemällä vihollista vielä *noboksi* taistelun käydessä ja tähän Tuubi liittyy mukaan sanomalla kovaan ääneen venyttäen lähes samaa tarkoittavan ilmauksen *nyyp*. Molempien pelaajien pelihahmot kuolevat tahoillaan. Jäljellä on enää Tödö, joka voi kääntää pelin voitoksi, mutta hänenkin hahmonsa ammutaan ja Tödö reagoi siihen toteamalla *vittu mitkä runkut* ja vielä jotain muuta, josta ei saa selvää. Peli on joukkueen osalta hävitty. Joukkueoverit vielä nimittelevät ironisesti Tödöä *prooksi* ja kehuvat tätä: *hyvä Tödö*. Esimerkki sisältää siis neljä eri nimittelyvuoroa: viholliset ovat *homoja*, *noboja*, *nyypsiä* sekä *runkkuja*. Nimittelytilanteet ovat sidoksissa peliin: joukkue on häviämässä ja pojat reagoivat pelihahmonsa kuolemaan nimittelemällä vastapelaajia. Tödön tuottama nimittelyvuoro on luokiteltavissa näistä kaikkein aggressiivisimmaksi, koska se sisältää myös voimasanan *vittu*, joka korostaa harmistumista.

Seuraavassa esimerkissä on samankaltainen tilanne: Tödö manaa vastajoukkueen pelaajan pelitaktiikkaa.

(27) [TARKKA-AMPUMINEN]

```

01 Demoni:   ↑mun ansiost [mun ansiost.
02 Peli:     [((round winning kill pyörii ruudulla
03 Tödö:     [↑kattokaa mikä] tarkka-ampumine.
04           (3.6)((ruudulla näkyy kuinka Potan hahmo nousee
05             portaat taloon, jossa vihollinen piilottelee
06             ja ampuu tämän))
07 Tuubi:   just=
08 Demoni:   =y: ↑hym
09           (1.6)
10 Tödö:     toi jätkä kämppäs kulmassa ton kilven kaa, ↑mä en

```

11 ees <nähny> sitä ja sit (räjäyttää) cee nelosii ku
 12 mä tulin ja se viedää.
 13 Demoni: °äh hä hää.°
 14 Tödö:-> **KUNNON LÄSKI SIIS ↑KUKA ↑TOMMOSTAKI**
 15 [taktiikkaa käyttää.
 16 Demoni: [AIKA JÄNNÄ muute mennä,]
 17 (.)
 18 Demoni: cee nelosen kaa öm- >kilpi tos
 19 ees cee nelonen heittää siihen eteen sit ku
 20 vihollinen tulee räjäyttää<.
 21 (0.8)
 22 Demoni: °aika° taktine? *pff*
 23 (3.4)
 24 Tödö: siis ↑kuka semmosella taktiikalla vetää >mäen
 25 tajuu<,
 26 Tödö: [pitäis ampuu.
 27 Potta: [minäh.
 28 (1.6)
 29 Potta: NO EH.

Katkelman alussa ruudulla pyörii uusintana pelikierroksen päättänyt Potan suorittama voittotappo. Tödö kehottaa muita pelaajia katsomaan, minkälaisista tarkka-ampumistaktiikkaa vihollinen on käyttänyt (r. 4). Seuraa hiljaisuus, jonka aikana pelaajat ilmeisesti keskittyvät ruudun tapahtumiin. Tämän jälkeen Tuubi ja Demoni myötäilevät sen merkiksi, että tietävät, mitä Tödö tarkoittaa. Tämän jälkeen Tödö alkaa käydä läpi tilannetta (r. 10-12). Demoni vastaa nauramalla Tödön edesottamuksille (r. 13). Tämän jälkeen Tödö tuottaa intensiteettisanalla *kunnon* vahvistetun nimittelyvuoronsa: *kunnon läski siis kuka tommostaki taktiikkaa käyttää*. Vuoron alku sanotaan kovaan ääneen, joka korostaa vastapelaajan härskiyttä Tödön mielestä. Sen sijaan, että pelitoverit tarjoaisivat sympatiaa, Demoni toteaa, että vihollisen käyttämä tapa on oikeastaan *aika taktinen* eli Demoni ikään kuin ihastelee vastapelaajan pelistrategiaa. Tödö vielä jatkaa tilanteen päivittelyä sanomalla, ettei ymmärrä kuka sellaista taktiikkaa käyttää.

Vielä yksi samankaltainen esimerkki. Kierros on päättynyt ja ruudulla pyörii tällä kertaa Nyypän tekemä voittotappo.

(28) [KUNNON PERSEENREIKÄ]

((round winning kill ruudulla: Nyypän tappo)) ((11.20))

01 Tödö:-> [k~~unnon~~ p~~erseen~~reikä.

02 Peli: [ruudulla näkyy kuinka Nyypä ampuu vihollisen
03 viimeisen hahmon

04 Demoni: [ymm.

05 Potta: [>en mäkkää huomannu tuot<.

06 (1.8)

Kun ruudulla näkyy, kuinka Nyypä tappaa viimeiseen voittoon tarvittavan vihollishahmon, Tödö reagoi tähän nimittämällä vihollista *kunnon perseenreiäksi*. Tämä reaktio selittyy sillä, että kyseinen vihollinen sai Tödön aiemmin pelissä hengiltä. Demoni ja Potta tuottavat molemmat Tödön arviota tukevat responssit: Demoni ynähtää ymm, joka ilmaisee samanmielisyyttä ja Potta tuottaa sen kanssa samanaikaisesti nopeutetusti sanotun vastauksen: *en mäkkään huomannu tuot*, jolla ilmaisee, että hänetkin kyseinen pelaaja onnistui yllättämään. Tämän jälkeen seuraa hetken hiljaisuus ja topiikki vaihtuu.

Edellä esitellyillä esimerkeillä on yhteistä siis se, että vihollishahmon nimittelyn laukaisee jokin tämän teko, joka on vaikuttanut kielteisesti joukkueen peliin. Yhteistä on myös se, että nimittely saa aina jonkinlaisen responssin joukkueovereilta – responsilla voidaan tuoda esille vahingoniloa, samanmielisyyttä tai sitten responssin avulla arvioidaan neutraalisti kilpailijan toimia, kuten toisessa esimerkissä, jossa Demoni toteaa, että vihollisen taktiikkahan on oikeastaan ollut melko ovela. Näiden esimerkkien valossa vihollisen nimittely näyttäisi tuovan poikia yhteen, vaikka nimittely ei mitään kuoronimittelyä aktivoikaan. Nimittelyllä pojat voivat nostaa vihollisen toimet topiikiksi ja arvioida sitten niitä yhdessä.

Seuraavaksi kuitenkin hengeltään hieman erilainen vihollisen nimittelytilanne: esimerkissä on pelitilanne käynnissä, ja Tödö iloitsee sitä, että on onnistunut tappamaan vastajoukkueen pelihahmon.

(29) [OTTAAKO NYT PÄÄHÄN]

01 Tödö:-> HAH HAA TAPOIN ku näyt näyt näyt nii nobo,

02 (2.0)
 03 Tödö: ottaako nyt päähän HÄ?
 04 (1.8)
 05 Demoni: ei=.
 06 Tuubi: =<ottaa erittäin> j::unttipää.
 07 Tödö: [--(nobo)
 08 Potta: [Demoni ↑näit [sä?
 09 Demoni: [>joo sä itseasias ↑taisit
 10 pe<lastaa mut, heh.
 11 (.)
 12 Potta: nyt snipperil tähtäile vielä.=
 13 Demoni: =joo,

Nimittelyä ei siis aina laukaise pelaajaan kohdistuva huono onni, vaan kyseessä saattaa olla täysin päinvastainenkin tilanne, kuten edellisessä esimerkissä. Tödö siis ilkkuu vahingoniloisesti vastajoukkueen pelihahmolle, koska on saanut tämän tapettua onnistuneesti *hah haa tapoin ku näyt näyt näy nii nobo*. Ilkkuminen sinänsä on ehkä hieman hassua, koska eihän vastapelaaja voi edes kuulla Tödöä. Ilkkumalla Tödö kuitenkin nostaa oman onnistumisensa esille ja näin ollen myös topiikiksi. Hän vielä esittää teoreettisen kysymyksen tappamalleen hahmolle: *ottaako nyt päähän hä?* Koska hahmo ei voi vastata, kysymykseen ei ole odotettavissa vastausta, mutta yllättäen hetken hiljaisuuden jälkeen ensin Demoni vastaa, että ei ota päähän ja heti sen perään Tuubi vielä vastaa nimittelyä sisältävällä kannanotolla: *ottaa erittäin junttipää*. Tilanne jää hieman epäselväksi sen suhteen, miksi Tuubi näin vastaa – asettuuko hän leikillään kuolleen hahmon asemaan ja vastaa ikään kuin tämän puolesta, vai harmittaako häntä se, että Tödö sai taposta pisteitä. Tuubin vuoroa ei ole pehmennetty hymyllä, naurulla eikä muillakaan prosodisilla vihjeillä, jotka voisivat ohjata tulkinnan vitsailun puolelle. Tilanne jää auki, koska Demoni ja Potta aloittavat heti perään uuden topiikin (r. 8).

Vihollisen nimittely voi siis aktivoitua joko jostain tämän tekemästä asiasta, joka on vaikuttanut kielteisesti pelaajan peliin tai sitten vihollisen huonolle onnelle voidaan ilkkua nimittelyn avulla. Oli tilanne kumpi tahansa pelitoverit tuntuvat osallistuvan jollain tavalla siihen – eivät yleensä kuitenkaan nimittelemällä vaan pikemminkin tarjoamalla ymmärrystä ja samanmielisyyttä vääryyttä kokenutta pelikaveria kohtaan.

7 Loppupäätelmät

Tässä työssä on tarkasteltu nuorten poikien kielenkäyttöä nimittelyn näkökulmasta heidän pelatessaan nk. väkivaltapeliä, joka on oikeastaan kielletty heidän ikäisiltään eli alle 18-vuotiailta. Yksi tutkimuksen tavoitteista oli osoittaa, että nimittely pelitoverien välillä on pikemminkin yhteenkuuluvuutta ylläpitävää kiusoittelua kuin aggressiivista haukkumista. Väkivaltapelit leimataan yleensä mediassa nuorten aggressiivisuutta lisääviksi, ja siksi olikin kiinnostavaa tutkia, kuinka pahaksi nimittely voi pelikavereiden välillä äityä. Esittelemieni esimerkkien valossa näyttää kuitenkin siltä, että ainakin tällaisen peliporukan keskuudessa, jossa pelaajat pelaavat keskenään lähes päivittäin ja ovat sitä kautta tutustuneet ja luoneet jopa jonkinlaisia ystävyysuhteita, nimittely pysyy varsin kesynä. Olisi varmaankin aivan toinen juttu tutkia toisilleen täysin vieraiden pelaajien välistä vuorovaikutusta. Aineistossani esiintyvät nimittelysekvenssit pysyvät usein varsin lyhyinä – varsinkin jos kyseessä on ainoastaan nimittelijän ja nimittelyn kohteen väliseksi jäävä nimittelysekvenssi. Nimittelyvuoro voi toimia responsina jollekin aiemmin sanotulle vuorolle, jolla on ehkä aloitettu uusi topiikki kysymällä tai kommentoimalla jotain tai ilmoitettu esim. pelistä poistumisesta. Aineistoni perusteella nimitelty reagoisikin herkemmin tällaisiin nimittelyvuoroihin, jotka ovat motivoituneet jostain heidän aiemmin sanomastaan. Tällöin yleensä tilanne on ohi sillä, että nimitelty tuottaa jonkin responsin nimittelijälle – responsi voi olla nk. vastahyökkäys eli jonkinlainen haistattelu tai sitten nimittely voidaan kuitata ihan vain naurahtamalla.

Toisinaan, jos nimittelyn kohde kokee ansainneensa nimittelyn – on esim. pelannut huonosti tai nauranut huonolle vitsille, tämä voi yrittää tarjota selitystä toimilleen puolustelemalla itseään. Nimittely voi toimia responsina siis myös pelitilanteelle. Tällaisia nimittelyn laukaisevia tilanteita voivat olla esim. tilanteet, joissa joukkueoveri ryövää tarjolla olleet nk. *tappopisteet* kaverin nenän edestä ja kohoo näin mahdollisesti pelitilastoissa tämän yläpuolelle. Näissä tilanteissa ryövääjä voi ilkkua

toisen huonoa onnea, jolloin nimittelyn kohde yleensä ei lähde verbaaliseen vastahyökkäykseen, vaan tunnustaa tappionsa jotenkin. Tilanne voi olla myös päinvastainen: pisteissä hävinnyt pelaaja saattaa purkaa harmistumistaan nimittelemällä paremmin pelannutta vaikka *noboksi*. Tällöin voittaja usein tuottaa responssiksi vain myhäilyä tai naurua. Hänhän on voittaja ja toisen harmi ihan perusteltua. Kaikissa näissä tilanteissa nimittelysekvenssi kuitenkin tuodaan nopeasti päätökseen eikä mitään varsinaista riitatilannetta synny.

Nimittely voi olla kohdistettu vain yhdelle pelaajalle, erityisesti joillekin tietyille pelaajille liittämällä näiden nimimerkit nimittelyvuoron osaksi tai epämääräiselle kuulijajoukko, jolloin kohteeksi voi mieltää lähes kenet tahansa. Nimittely voi jäädä vain nimittelijän ja nimitellyn väliseksi tai sitten joukkueoverit voivat yhtyä siihen. Tällaiset kollektiiviset nimittelyt muodostuvat siis useamman pelaajan vuorosta ja ovat näin olleen myöskin pisimpiä aineistostani löytyviä nimittelysekvenssejä. Niille tyypillistä on, että joku joukkueesta nostaa toisen pelaajan pelitaidot tai aiemman pelisuorituksen topiikiksi ironisen kehun muodossa tai ilkkumalla tämän huonoa suoriutumista. Näissä tilanteissa nimittelyn kohde ei käy vastahyökkäykseen, vaan ottaa yleensä tilanteen huumorilla ja saattaa kutsua itseään vastapainoksi esim. *parhaaksi*. Tällaiset nimittelyt, joihin melkein koko joukkue yhtyy, vaikuttavat lähinnä yhteiseltä ilonpidolta.

Hieman samanhenkisiä ryhmäyttäviä nimittelytilanteita ovat ne, joissa nimittely kohdistetaan epämääräisesti koko joukkueelle, esim. kehotus *opetelkaa pelaa nobot* on klassinen esimerkki tällaisesta tilanteesta. Tällaiset nimittelyt eivät yleensä motivoitu juuri mistään muusta kuin siitä, että nimittelijä tahtoo osallistua keskusteluun ja aloittaa tällä tavalla muita pilkkaamalla uuden topiikin. Nämä yleensä herättävät hilpeyttä joukkueessa ja ne otetaan vastaan naurulla, hymyillä ja ylipäätään huumorilla. Joukkue tuntuu usein odottavan tällaisia kehotuksia ja joku yleensä sanookin suoraan odottaneensa kyseistä fraasia (esimerkki 16). Ryhmälle kohdistetut nimitykset saattavat myös olla kytköksissä ihan konkreettisiin peliohjeisiin, kuten kehotuksiin pommin asettamisesta vihollisen tukikohtaan: *menkää plänttää se pommi nyyp*. Tällaiset peliin

kytköksissä olevat direktiivit, jotka sisältävät nimittely-NP:n eivät usein saa ainakaan sanallista responsia – toinen juttu on, meneekö joku joukkueesta konkreettisesti *plänttäämään* pommin.

Nimittelyt saattavat usein jäädä siis kokonaan ilman responsia. Tällaisille tilanteille on vaikea löytää yhtä yhdistävää tekijää. Joskus vaikuttaa siltä, että nimittelysana, esim. *nobo* tai *läski*, lisätään puhutteluun tai direktiiviin sen takia, että kyseinen ilmaus on vakiintunut jollekin tietylle pelaajalle ikään kuin lempinimeksi: Potta esimerkiksi on poikien puheissa usein *läski*. Tällaisissa tilanteissa nimittelysanaa ei ole mitenkään erityisesti merkitty prosodisten keinojen, kuten äänen korottamisen, hymyn tai muunkaan avulla muusta vuorosta poikkeavaksi, vaan se lausutaan kuin mikä tahansa neutraali-ilmaus, esim. *tuu läski Potta* (esimerkki 20). Nimittelysanaa voidaan myös käyttää toiston välttämisen välineenä eli jos aiemmin on jo viitattu pelaajaan tämän nimimerkillä, mutta responsia ei ole tullut, tähän saatetaan seuraavaksi viitata jonkin nimittelysanalla. Tällaisissa tilanteissa nimittelyaspekti usein sivuutetaan täysin.

Nimittelyä voidaan käyttää myös hiljaisuuden täyteenä: jos peli on ollut pitkään käynnissä kenenkään sanomatta mitään, voi joku ottaa vuoron nimittelemällä jotain epämääräistä kohdetta. Tällaisetkaan nimittelyt eivät usein saa responsia johtuen mahdollisesti siitä, ettei kohdetta tosiaan ole tarkkaan merkitty. Toinen vaihtoehto on, että tällainen nimittely on niin vakiintunut tapa pelaajien keskuudessa, ettei siihen koeta tarpeelliseksi vastata.

Nimittelyn kohde ei ole aina kuulemassa nimittelyä, koska voi olla kokonaan ulkona pelistä tai pelaamassa vastapuolella. Alussa asetin oletukseksi, että nimittely voisi olla tällöin aggressiivisempaa, koska nimitelty ei ole kuulemassa. Läpi käydyn aineiston ja esimerkkien valossa vaikuttaa kuitenkin siltä, etteivät pojat harrasta toistensa haukkumista tai mustamaalaamista selän takana. Ironista nimittelyä kyllä esiintyy – kaveria voidaan kutsua *homoksi*, *noboksi* tai *skilliksi*, kun tämä ei ole kuulemassa, mutta se ei juurikaan eroa nimittelystä, jota harrastetaan kun kohde on kuulemassa. Porukassa ei todella haukuta ketään suoraan, esim. aineistosta ei löydy

tilanteita, joissa jostakusta sanottaisiin vaikka: *vitsi se Potta on saatanan tyhmä* tai *Tödö on oikeasti helvetin huono pelaaja*. Jos jotain pelaajaa nimitellään joukkueen kesken, kun tämä ei ole kuulemassa, kyse on yleensä yhteisestä vitsistä – keskustelu on prosodisesti hyvin väritynyttä: sitä leimaa nauru, liioittelu, ironia, painotukset ja hymy. Nimittely ei siis ole pahantahtoista.

Koska pelin tarkoitus on voittaa vastajoukkue, on luonnollista, että myös vihollisjoukkueen pelihahmot saavat oman osansa nimittelystä. Yllättäen sitä ei kuitenkaan esiintynyt yhtä paljon kuin joukkueovereiden nimittelyä. Vastajoukkueen pelihahmo on yleisesti vain geneerinen *äijä* pelikentällä. Jos vihollishahmo onnistuu tekemään jotain ärsyttävää, kuten tappamaan pelaajan pelihahmon tai muulla tavalla pilaamaan pelisuunnitelmat, tämän ikävät toimet voidaan nostaa topiikiksi huomiolla, joka sisältää jonkin nimittely-NP:n. Usein joukkueoverit eivät varsinaisesti yhdy nimittelyyn, mutta osoittavat muulla tavoin ymmärtävänsä, miksi pelitoveri on turhautunut. Vihollishahmon nimittelyihin liittyy usein myös jokin intensiteetti-ilmaus, esim. *kunnon läski/perseenreikä* tai *vittu mitkä runkut*. Vahvistusmääreitä käytetään toki välillä joukkueoverienkin nimittelyissä, mutta aineiston perusteella vaikuttaisi kuitenkin, että ne ovat yleisempiä vastapelaajan toimia arvioitaessa. Vastajoukkueen hahmoja nimitellään usein siis siksi, että ne ovat onnistuneet pilaamaan jollain tavalla pelaajan pelin, mutta myös päinvastainen tilanne voi toimia syynä: joskus vihollisen onnistunut tappo voi laukaista tälle ilkkumisen.

Kaiken kaikkiaan aineiston nimittely on kovin ystävällismielistä: tavanomaista on, että se tuotetaan ironian avulla tai ilkkumalla ja että sitä on väritetty naurulla ja hymyillä. Joskus mukana on voimasanoja, mutta usein näissäkin tilanteissa viestiä on pehmennetty prosodisten vihjeiden avulla. Muutama tilanne kuitenkin löytyy, joissa kirosanalla vahvistettua nimittelyä ei ole laimennettu esim. naurulla ja lähinnä vain näissä tilanteissa nimittelyn voi lukea aggressiiviseksi. Nämäkin tilanteet kuitenkin käsitellään nopeasti parilla vuorolla ja ne on sillä kuitattu. Yleinen ilmapiiri pelissä on positiivinen. Yleisin nimittelysana on *nyyppä* ja sen johdannaiset. Hyvinä kakkosina tulevat *nobo* ja *homo* ja sitten *läski*. En havainnut juurikaan eroa koodinvaihtoa

sisältävien nimittelysekvenssien ja kokonaan suomeksi tuotettujen välillä. Ehkä se osaltaan johtuu siitä, että Englanti on olennainen osa peliä, koska se on pelin kieli. Pojille on varmaankin luonnollista käyttää keskusteluissa englanninkielestä peräisin olevien pelitermien lisäksi myös englanninkielestä peräisin olevia nimittelysanoja, kuten *nobo*, *nyyppä*, *addikti*, *retardi*, *skilli*, *proo* ja jopa *luuserikin* on englannista peritty nimittelysana. Voimasanoja saatettiin käyttää yhtä ansiokkaasti täysin suomenkielisen nimittelysanon edessä kuin sitten tuollaisen englanninkielestä peräisin olevan insertin edessä.

Vaikka nk. *homottelu* onkin nostettu tapetille mediassa, en voi sanoa, että olisin kokenut sen jotenkin silmiinpistäväksi aineistossani, vaikka *homo*-ilmaus lukeutuikin suosituimpien nimittelysanojen joukkoon. Sitä ei käytetty sen aggressiivisemmin kuin muitakaan nimittelysanoja. Toki on ikävää, että kyseinen ilmaus näyttää vakiintuneen nimittelykäyttöön. Tässä tutkimuksessa en kuitenkaan erityisemmin keskittynyt niiden tilanteiden tutkimiseen, joissa *homottelua* esiintyi ja se voisikin olla yksi mahdollinen jatkotutkimusidea, kuten myös se, että nimittelyä tarkasteltaisiin toisilleen tuntemattomampien pelaajien välillä, jolloin nimittelytkin saattaisivat saada aggressiivisempia ulottuvuuksia.

Mielenkiintoista olisi myös vertailla esiintykö tyttöjoukkueissa tai sekajoukkueissa, joissa on myös poikia että tyttöjä, samankaltaista nimittelyä vai eroaako se jotenkin tällaisesta, jota käydään pelkästään poikien välillä. Ylipäätään olisi kiinnostavaa tutkia, miten naispuolisiin pelaajiin viitataan pelimaailmassa. Mediassa on uutisoitu, kuinka naispuoliset pelaajat joutuvat kohtaamaan vihaa pelikentillä – heitä huoritellaan ja kutsutaan ämmiksi. Tästä on esimerkiksi YLE uutisoinut elektronista urheilua koskevalla internetsivullaan 18.11.2015 otsikolla: *Naiset kohtaavat sukupuolittunutta vihaa* pelikentillä (YLE 2015b). Jos kuitenkin haluaa keskittyä iloisempiin asioihin, kiinnostava jatkotutkimusaihe voisi olla tarkastella lähemmin tapoja, joilla pelaajat kehuvat ja kannustavat toisiaan.

Kaiken kaikkiaan elektroninen urheilu tarjoaa paljon erilaisia tutkimuskohteita keskustelunanalyysille – se on vielä pitkälti kartoittamatonta maastoa. Tällaisen

moninpelin litteroinnissa on kuitenkin omat haasteensa – kun monta pelaajaa on samanaikaisesti äänessä, on välillä vaikea erottaa, kuka puhuu ja ylipäätään mitä sanotaan. Lisähaastetta tuovat vielä keskusteluissa mahdollisesti mukana olevat vieraskieliset puhujat, jolloin keskustelu voi pahimmassa tapauksessa olla eri kielten sekamelskaa.

LÄHTEET:

- AUER, PETER 1984: *Bilingual Conversation*. Amsterdam: John Benjamins.
- CALL OF DUTY WIKIA 2016a: Call of Duty: Modern Warfare2
http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2
 [4.10.2016]
- CALL OF DUTY WIKIA 2016b: Search and Destroy
http://callofduty.wikia.com/wiki/Search_and_Destroy
 [4.10.2016]
- CHEN, RONG 1995: *Verbal irony as conversational implicature*. Diss. Ann Arbor: Ball State University.
- ENSSLIN, ASTRID 2011: *The language of gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- ETELÄMÄKI, MARJA & HAAKANA, MARKKU & HALONEN, MIA 2013:
 Keskustelukumppanin kehuminen suomalaisessa keskustelussa. *Virittäjä* 4, s. 460–493.
- FRICK, MARIA 2003: *Kaksikielistä räökkimistä: Koodinvaihdosta tartonsuomalaisten sähköposti- ja kasvokkaikeksusteluissa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen, suomalais-ugrialaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos. http://web.zone.ee/frick/frick_gradu.pdf [6.5.2010]
- GEE, JAMES PAUL 2007: *Good video games + good learning*. New York: Peter Lang cop.
- GUMPERZ, JOHN 1982: *Discourse strategies*. Cambridge: Cambridge University Press
- HAKULINEN, AULI 1998: Johdanto. Teoksessa Liisa Tainio (toim.) *Keskusteluanalyysin perusteet*, s. 13–17. Tampere: Vastapaino.
- HERITAGE, J. 1984. *Garfinkel and ethnomethodology*. Cambridge: Polity Press.
- HS = HELSINGIN SANOMAT 2013: Tutkimus: Väkivaltapelit eivät lisää väkivaltaista käyttäytymistä <http://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000002671055.html> [6.4.2016]

- IIVONEN, ANTTI 1998: *Intonation systems. A survey of twenty languages*. Teoksessa D. Hirst & A. Di Cristo (toim.) *Intonation in Finnish*, s. 311– 327 Cambridge: Cambridge University Press.
- ISK= Hakulinen, Auli & Vilkuna, Maria & Korhonen, Riitta & Koivisto, Vesa & Heinonen, Tarja-Riitta & Alho, Irja 2005: *Iso suomen kielioppi*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- KOTILAINEN, LARI 2002: *Moi taas, ai äm päk*: Lauseet tilanteet ja englantia suomenkielisessä chat-keskustelussa. Teoksessa Herlin, Ilona, Jyrki Kalliokoski, Lari Kotilainen & Tiina Onikki-Rantajääskö (toim.) *Äidinkielen merkitykset*, s. 191–209. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- KS = *Kielitoimiston sanakirja* 2006. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus.
- LAPPALAINEN, HANNA 2004: *Variaatio ja sen funktiot. Erään sosiaalisen verkoston jäsenten kielellisen variaation ja vuorovaikutuksen tarkastelua*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 2009: Koodinvaihto ja sen funktiot suomenkielisissä keskusteluissa. Teoksessa Kalliokoski, Jyrki, Lari Kotilainen & Päivi Pahta. (toim.) *Kielet kohtaavat* s. 123–160. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- LEHTONEN, MIIKKA 2008: *Ryhmäidentiteetin mittaaminen verkkoroolipelissä World of Warcraft*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston psykologian laitos.
<https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/19930/ryhmaide.pdf?Sequence=2> [6.3.2017]
- LUMME, HELI 1994: *Muijat ovat lautoja ja jätkät homoja: naisen tai tytön ja miehen tai pojan nimitysten halventavuus helsinkiläisten koululaisten kielessä*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos.

- LÄÄKÄRILEHTI 2009: Väkivaltapelit lisäävät lasten impulsiivista väkivaltaista käyttäytymistä <http://www.laakarilehti.fi/ajassa/ajankohtaista/vakivaltapelit-lisaavat-lasten-impulsiivista-vakivaltaista-kayttaytymista/> [6.4.2016]
- PIIRAINEN-MARSH, ARJA 2008: Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitalanteissa. Teoksessa Leppänen, Sirpa, Tarja Nikula & Leila Kääntä (toim.) *Kolmas kotimainen: Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa*, s. 136–168. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- RAEVAARA, LIISA 1997: Vierusparit. Esimerkkinä kysymys ja vastaus. Teoksessa Liisa Tainio (toim.), *Keskusteluanalyysin perusteet* s. 75–92. Tampere: Vastapaino.
- RAHTU, TOINI 2005: Vilin pilkka. Erään haastattelun ääniä. Teoksessa Markku Haakana & Jyrki Kalliokoski (toim.) *Referointi ja moniäänisyys*, s. 282–335. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- REKIARO, ILKKA & ROBINSON, DOUGLAS 1999: *Suomi-Englani-Suomi sanakirja*. Jyväskylä: Helsinki.
- RINNE ANNE 1989: *Kirosanojen käyttö keskustelussa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen, suomalais-ugrialaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos.
- SACKS, HARVEY & SCHEGLOFF, EMANUEL & JEFFERSON, GAIL 1974: A simplest systematic for the organization of turn-taking for conversation. – *Language* 50, s. 696–735.
- SCHEGLOFF, EMANUEL 1987: Between micro and macro. Contexts and other connections. Teoksessa Jeffrey C. Alexander, Bernhard Giesen, Richard Münch & Neil J. 72 Smelser (toim.), *The micro-macro link* s. 207–234. Berkeley: University of California Press.
- SEPPÄNEN, EEVA-LEENA 1998a: *Läsnäolon pronominit. Tämä, tuo, se ja hän viittaamassa keskustelun osallistujaan*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- 1998b: Osallistumiskehikko. Teoksessa Liisa Tainio (toim.),

Keskustelunanalyysin perusteet, s.156–176. Tampere: Vastapaino.

TIEDE 2008: Väkivaltapelit lisäävät nuorten aggressiivisuutta

http://www.tiede.fi/artikkeli/uutiset/vakivaltapelit_lisaavat_nuorten_aggressiivisuutta [6.4.2016]

TIEDE 2011: Väkivaltapelit boostaavat aggressiivisuutta

http://www.tiede.fi/artikkeli/uutiset/vakivaltapelit_boostaavat_aggressiivisuutta [6.4.2016]

TOLONEN, PETRI T. 2014: *Kun ystävätkin muuttuvat totaaliapinoiksi:*

Häiriökäyttäytyjät verkkopeleissä. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteen laitos. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201405281541.pdf> [6.3.2017]

URBAN DICTIONARY <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Noob> [6.10.2016]

VERKE 2015: Miksi vastustaja on homo? <https://www.verke.org/blog/miksi-vastustaja-on-homo/> [5.4.2016]

VÄHÄSÖYRINKI, SEITA 2004: *Keep the faith!!!: Bon Jovi -fanien keskustelun*

affektiivisten keinojen ja koodinvaihdon tarkastelua Internet-keskustelupalstalla. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos.

WIKIPEDIA, Englanti, Xbox 360 http://en.wikipedia.org/wiki/Xbox_360#Xbox_Live [26.3.2010]

WIRÉN, ANNIINA 2010: *Opetelkaa pelaa nobot! Englannin kielen ja tilanteen vaikutus nimittelyn luonteeseen Xbox-verkkopeliyhteisön keskusteluissa*.

Kandidaatintutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen, suomalais-ugrilaisten ja pohjoismaisten kielten ja kirjallisuuksien laitos.

YLE 2015a: Jokaisella joukkueella on eSportsissa yhteinen vihollinen – homo

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/09/07/jokaisella-joukkueella-esportsissa-yhteinen-vihollinen-homo> [5.4.2016]

YLE 2015b: Naiset kohtaavat sukupuolittunutta vihaa pelikentillä

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/11/18/naiset-kohtaavat-sukupuolittunutta-vihaa-pelikentilla> [9.10.2016]

Litteroinnissa käytetyt merkit

.	(prosodisen kokonaisuuden lopussa) laskeva intonaatio
;	lievästi laskeva intonaatio
,	tasainen intonaatio
?	nouseva intonaatio
↓	ympäristöä matalammalta tuotettu jakso
↑	ympäristöä korkeammalta tuotettu jakso
n _o bo	painotus
>tos<	nopeutettu puhejakso
<paitsi>	hidastettu puhejakso
joo:	venytetty äänne
LUUSERI	huutoa tai kovaäänistä puhetta
.hhh	sisäänhengitys: yksi h-kirjain vastaa 0,1 sekuntia
hhh	uloshengitys
.joo	sisäänhengittäen tuotettu sana
@just@	äänenlaadun muutos
k(h)iva	nauraen tuotettu puhejakso
£niimpä£	hymyillen tuotettu puhejakso
°nii°	ympäristöä hiljaisemmalla äänellä tuotettu puhejakso
[päällekkäispuhunta alkaa
]	päällekkäispuhunta päättyy
(.)	mikrotauko, alle 0,2 sekuntia
(0.6)	tauco, pituus sekunteina
(nyyppä)	epäselvästi kuultu puhejakso tai puhuja
(--)	puhejaksosta tai puhujan henkilöllisyydestä ei ole saatu selvää
((piippaus))	litteroijan kommentteja ja selityksiä; eleet