

ANIMEPONIAUTISTI JA Zyge
NIMIMERKIT LEAGUE OF LEGENDS -PELISSÄ

Suomen kielen
kandidaatintutkielma
Oulun yliopisto
15.1.2016

Teijo Kemppainen

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
1.1. Aihe ja tavoitteet	1
1.2. League of Legends pelinä	2
1.3. Käsitteiden selitykset	3
2. TUTKIMUS OSANA NIMISTÖNTUTKIMUSTA	5
2.1. Nimistöntutkimuksesta yleisesti	5
2.2. Aikaisemmat nimimerkkitutkimukset	6
3. AINEISTO JA MENETELMÄT	8
3.1. Kyselylomake	8
3.2. Aineisto	9
4. ANALYYSI	11
4.1. Nimimerkkien säännöt League of Legendsissä	11
4.2. Nimimerkkien rakenneanalyysi	12
4.3. Nimimerkkien nimenvälistäperusteet	17
4.4. Tulokset	27
5. LOPUKSI	30
LÄHTEET	33
LIITTEET	

1. JOHDANTO

1.1. Aihe ja tavoitteet

Tässä kandidaatintutkielmassani tutkin Internetin kautta pelattavan League of Legends -tietokonepelin suomalaisten pelaajien nimimerkkien rakennetta ja valintaperusteita. Tarkoitukseni on selvittää,

- millaisia nimimerkit ovat kirjoitusasultaan ja
- millaisia nimervalintaperusteita nimimerkkien taustalla on.

Aluksi esittelen tutkimuskohteen ja tärkeimmät käyttämäni termeistä, jotka ovat uskoakseni lukijalle uusia tai epäselviä. Sen jälkeen esittelen aikaisempaa nimistöntutkimusta luvussa 2. Luvussa 3 esittelen aineistoani ja sen keräämisessä käytettyä kyselylomaketta. Aineistoani analysoin luvussa 4. Tarkastelen tutkimustani ja sen mahdollisia puutteita kriittisesti päätäntäluvussa 5. Liitteinä ovat aineistonkeruussa käytetty kyselylomake Word-muodossa ja aineistoni nimimerkit (liite 1 ja liite 2).

Teknologian ja erityisesti tietokoneen merkitystä ihmisten ajanviettotapojen muuttamisessa on tutkittu runsaasti. Teknologian muodostamasta ympäristöstä on syntynyt uusi maailmansa, jossa ihmiset viettävät aikaansa videoita katsellen, blogeja lukien ja kirjoittaen tai pelejä pelaten. Nuorisotutkimusverkoston, Valtion nuorisoasiain neuvottelukunnan ja Valtion liikuntaneuvoston yhteistyössä toteuttaman nuorten vapaa-aikatutkimuksen Nuoria liikkeellä! tutkimustulokset kertovat, että nuorten vapaa-ajanviettotavoista tietokoneella, konsolilla tai älypuhelimella pelaaminen on nuorten keskuudessa toiseksi yleisin vapaa-ajanviettotapa ja kaikista tutkimuksissa esitetyistä tavoista säännöllisimmin harrastettava (Berg & Myllyniemi 2013: 43).

Monet pelit ja pelisivustot edellyttävät nimimerkin käyttöä. Nimimerkki on pelaajan nimi peliyhteisössä, ja hänet tunnistetaan siitä. Nimimerkin valintaprosessissa pelaaja voi ottaa huomioon tai jättää huomiotta lukuisia eri asioita aina pelin teemasta omaan persoonallisuuteensa. Lopulta valitut nimenaineokset yhdistetään ulkoasultaan miellyt-

täväksi nimimerkiksi. Ulkoasun valintaan voivat vaikuttaa kieliopillinen kirjoittaminen, erilaiset koristelutekniikat, kuten symmetrisyys ja erikoismerkit, tai vain henkilökohtainen mielipide tietyn kieliasun tyyliarvosta. Peliyhteisö Aapelin käyttäjänimiä tutkineen Lasse Hämäläisen mielestä varsinkin nuorten nimimerkeissä näkee myös epävirallisen kielenkäytön kehitystä esimerkiksi nimimerkkien alkukirjaimista. Nimimerkkien tutkiminen myös laajentaa käsitystämme nimistä ja siitä, mitkä ilmaukset voivat olla nimiä. (Hämäläinen 2012: 128.)

1.2. League of Legends pelinä

League of Legends, josta käytetään usein myös lyhennettä LoL, on yhdysvaltalaisen Riot Games -peilyhtiön kehittämä suosittu MOBA-tyyppinen¹ strategiapeli, jossa tavoitteena on tiimityön avulla tuhota vastapuolen tukikohdan päärakennus ja suojella samalla omaa tukikohtaa vastustajan hyökkäyksiltä (Suomen elektronisen urheilun liitto). Ottelu päättyy päärakennuksen tuhoutumiseen tai toisen joukkueen luovuttamiseen.

Valitsin tutkimuskohteekseni League of Legendsin nimimerkit tietyistä syistä. Pelin suuri suosio on yksi syistä: League of Legends on tilastopalvelu Statistan mukaan tällä hetkellä maailman suosituin tietokonepeli peliajan perusteella (Statista 2015). Peliä pelaa aktiivisesti 67 miljoonaa pelaajaa ja heistä päivittäin 27 miljoonaa. Parhaimmillaan peliä pelaa 7,5 miljoonaa pelaajaa samanaikaisesti ympäri maailmaa. (Riot Games 1.) Pelin maailmanmestaruuskisojen finaalia 31.10.2015 seurasi yli 30 miljoonaa katsojaa verkkoyhteyden välityksellä (CCTV), ja lisäksi tapahtumaa oli paikan päällä Berliinissä katsomassa yli 15 000 ihmistä (Ilta-Sanomat 4.11.2015). League of Legends on myös Suomessa todella suosittu, ja monissa tietokonepelitapahtumissa pelataan myös omia League of Legends -turnauksia.

Toinen merkittävä syy on se, että pelaan peliä itse eli olen osa pelaajayhteisöä. Minulla on vuosien kokemus pelistä, sen pelaajista ja yhteisöstä pelin ympärillä. Voin siis selit-

¹ MOBA tulee englannin kielen sanoista *multiplayer online battle arena*, eli se tarkoittaa Internetin kautta pelattavaa taisteluareenamoininpeleä (SEUL).

tää lukijalle esimerkiksi nimimerkkien taustalla olevia motiiveja, jos niitä voi selittää peliin liittyvällä materiaalilla, kuten pelihahmojen nimillä tai peliammattilaisten tarjoamalla mallilla. Minun oli myös sinänsä helppo kerätä aineistoa ja muotoilla kyselylomakkeen kysymykset pelistä, joka on itselleni tutuin.

Vaikka League of Legends on joukkuepeli, tulee otteluiden aikana monta kertaa yksi vastaan yksi -tilanteita, joissa pelaajat voivat yrittää hankkia etuasemaa omalle joukkueelleen. Oman pelikokemukseni perusteella League of Legendsin kaltaisessa kilpailullisissa elementtejä sisältävässä pelissä ei ole tavatonta härnätä, provosoida tai jopa haukkua vastustajaa tai omaan joukkueeseen kuuluvaa pelaajaa epäonnistumisista tai huonosta suoriutumisesta. Vastaavasti omaa pelitaitoaan voi korostaa erilaisin keinoin. Tällaiset provosoinnit näkyvät joskus myös pelaajien nimimerkeistä. Ammattilaispelaajat eivät ole tässä poikkeuksia: esimerkiksi taiwanilainen ammattilaispelaaja tunnetaan nimellä *NL*, joka tulee sanoista *never loses* 'ei häviä koskaan'. Yhdysvaltalainen ammattilainen käyttää nimimerkkiä *IWDominate*, joka tulee sanoista *I will dominate* 'tulen hallitsemaan'. Euroopassa tunnettu saksalainen pelaaja käyttää nimeä *Amazing* 'mahtava' ja kanadalainen pelaaja käytti ennen nimeä *DontMashMe* 'älä murskaa minua'.

1.3. Käsitteiden selitykset

Seuraavaksi esittelen ja perustelen muutaman League of Legendsin pelaamiseen liittyvän tärkeän käsitteen, jotka toistuvat tutkielmassani ja joita olen käyttänyt kyselylomakkeessani. Eri tutkijat käyttävät eri käsitteitä, mikä voi johtaa sekaannuksiin (ks. Hämäläinen 2012: 14–19). Myös verkkosivu, jolle nimimerkki luodaan, voi vaikuttaa omalla termistöllään siihen, millä nimellä nimimerkistä puhutaan.

Käyttäjätunnus on peliin kirjautumisessa käytettävä tunnus, joka ei vaihdu koskaan ja joka ei näy muille pelaajille. Yhteen käyttäjätunnukseen on sidottu yksi käyttäjätili.

Käyttäjätili pitää sisällään kaiken pelaajan hankkiman pelin sisäisen materiaalin, kuten hahmot ja niiden vaihtoehtoiset ulkoasut. Käyttäjätilille kirjaututaan käyttäjätunnuk-

sella ja salasanalla. Pelaajalla voi olla useita käyttäjätilejä, joista yksi on yleensä **pääkäyttäjätili**, jolla pelaaja pelaa eniten. Käyttäjätiliin on sidottu yksi nimimerkki.

Tässä tutkielmassa käytän termiä **nimimerkki** silloin, kun viittaan pelaajan pelin sisällä käyttämään nimeen, joka näkyy muille pelaajille ja joka erottaa pelaajan muista pelaajista: yhdellä palvelinalueella ei voi olla kahta samanlaista nimimerkkiä. League of Legendsissä käyttäjätiliin sidotun nimimerkin voi vaihtaa. Kyselylomakkeessa käytän termiä **in-game-nimi**, jotta ero käyttäjätunnukseen olisi mahdollisimman selkeä. League of Legends käyttää virallisissa yhteyksissä termiä **Summoner Name**.

League of Legendsin pelaajien puheessa **serverillä** tarkoitetaan yleensä palvelinalueita², jonne pelaajan käyttäjätili on sidottu. Tutkimukseni kannalta relevantteja palvelinalueita ovat Europe West ja Europe Nordic & East, joilla valtaosa aineistoni nimimerkeistä on. Käytän näistä kahdesta palvelinalueesta jatkossa yleisesti käytettyjä lyhenneitä EUW ja EUNE.

Smurffitunnus on pelaajan jokin muu käyttäjätili kuin pääkäyttäjätili. Smurffitunnukset on yleensä tarkoitettu hauskanpitoon uusien tai taitotasoltaan huonompien pelaajien kustannuksella. Osa ammattilaispelaajista käyttää smurffitunnuksia anonyymiin pelaamiseen, koska heidän pääkäyttäjätiliensä nimimerkit ovat kaikkien tiedossa, mikä tekee esimerkiksi salassa harjoittelusta mahdotonta.

² League of Legendsillä on tällä hetkellä yhdeksän palvelinalueita: North America, Latin America North, Latin America South, Brazil, Europe West, Europe Nordic & East, Turkey, Russia ja Oceania (RG2). Lisäksi Aasiassa on kolme palvelinalueita, joita Riot Games ei hallinnoi suoraan.

2. TUTKIMUS OSANA NIMISTÖNTUTKIMUSTA

2.1. Nimistöntutkimuksesta yleisesti

Suomessa nimistöntutkimus eli onomastiikka on keskittynyt paikan- ja henkilönnimistöön (Ainiala, Saarelma & Sjöblom 2008: 60). Suomalaisen nimisysteemin henkilönnimistö voidaan jakaa kahteen osaan, virallisiin ja epävirallisiin nimiin. Virallisiin nimiin lasketaan kuuluvaksi henkilön etunimet, välinimet ja sukunimi sekä muut viralliset lisänimet. Epävirallisiin nimiin kuuluvat henkilön muut lisänimet, kuten pilkka- ja lempinimet, esimerkiksi *Tyhmä-Tauno* ja *Nikke*. (Ainiala ym. 2008: 170.) Lisänimet jaotellaan primaareihin ja sekundaareihin lisänimiin. Sekundaarit lisänimet pohjaavat henkilön viralliseen nimeen, esimerkiksi *Nikke* < *Niklas*, kun taas primaarit lisänimet on kehitetty muutoin: pitkää poikaa voidaan kaveripiirissä kutsua vaikka *Majakaksi*. (Ainiala ym. 2008: 173.)

Suomalainen henkilönnimitutkimus on pääsääntöisesti painottunut virallisten nimien, kuten etunimien ja sukunimien, tutkimukseen: etunimien yleisyyteen tai etymologiaan liittyviä opaskirjoja esimerkiksi lapsen nimeä pohtiville vanhemmille on julkaistu runsaasti (ks. mm. Kiviniemi 1982, 2006). Myös suomalaisten sukunimien maantieteellisestä levittäytymisestä ja etymologioista on julkaistu useita teoksia (ks. mm. Pöyhönen 1998; Paikkala 2004).

Nimimerkit ovat muista henkilönnimistä poikkeavia siinä suhteessa, että ne ovat yleensä käyttäjänsä itse valitsemia. Useimmiten nimet, niin viralliset kuin epävirallisetkin, ovat yhteisön jäsenten yksilölle antamia (Ainiala ym. 2008: 164–165). Nimimerkin käyttäjä voi siis itse valita, mitä ominaisuuksia hän haluaa itsestään tuoda esiin nimimerkillään. Missään ei ole myöskään määrätty, että nimimerkin luomien assosiaatioyhteyksien täytyy kuvastaa nimimerkin käyttäjää: tiedän League of Legendsiä pelaavan tamperelaismiehen, jonka nimimerkki pelissä on *BIGRUSSIAN1997*. Aineistoni vastaajissa on myös mies, jonka nimimerkki *Queen of Mid* voisi viitata naispuoliseen pelaajaan. Nimimerkin valinnassa mikään ei myöskään estä kirjoittamasta nimeä yleiskielen normien vastaisesti pienellä alkukirjaimella. Nimimerkkien maailma on hyvin erilainen muu-

hun henkilönimistön kenttään nähden, sillä usein ainoat rajaukset ja säännöt tulevat sivustolta, jossa nimimerkkiä käytetään.

2.2. Aikaisemmat nimimerkkitutkimukset

Internetin nimimerkit ovat suhteellisen tuore nimistöntutkimuksen tutkimuskohde, eikä niitä ole vielä tutkittu kovin tarkasti kuin vasta viime vuosina. Seuraavaksi esittelen joitain aiempia tutkimuksia tältä nimistöntutkimuksen alalta.

IRC:n eli Internet Relay Chatin käyttäjien nimimerkkejä ovat tutkineet Haya Bechar-Israeli (1995) sekä Katja Virpiranta kandidaatintutkielmassaan (2011). Bechar-Israeli tutki IRC:n nimimerkkejä Israelissa, Yhdysvalloissa ja Euroopassa. Katja Virpirannan kandidaatintutkielman aineisto on kerätty Suomen IRC-käyttäjiltä kyselylomakkeella. On mielekästä verrata omia tuloksiani Virpirannan tuloksiin rakenneanalyysin osalta, mutta Bechar-Israelilta vastaavat luokitukset puuttuvat. Nimenvaihtoperusteiden osalta voin tehdä vertailua kumpaankin tutkimukseen.

Johanna Korkea-aho on pro gradu -työssään (2013) tutkinut Internetin keskustelupalstoilla käytettyjä nimimerkkejä. Korkea-ahon aineisto on kerätty kahteen tiettyyn aihealueeseen, terveyteen ja talouteen, liittyviltä keskustelufoorumeilta. Osa Korkea-ahon aineiston nimimerkeistä on rekisteröity, osa taas on rekisteröimättömiä, mahdollisesti vain kerran käytössä olleita. Tästä syystä en vertaile tuloksiani Korkea-ahon kanssa, sillä oman tutkimukseni nimimerkit ovat pitkäaikaisessa käytössä ja nimimerkkien käyttöalueet ovat niin erilaisia.

Katarzyna Aleksiejuk on tutkinut nimimerkkejä venäläisellä Посиделки-sivustolla, jossa voi keskustella monista eri aiheista (Aleksiejuk 2013: 191). Sivustolla suuri osa nimimerkeistä on joko virallisia etunimiä tai johdettu niistä jollain tavalla, esimerkiksi lisäämällä numeroita kirjainten tilalle tai yhdistelemällä kyrillisiä ja latinalaisia aakkosia nimimerkissä. Vertaan omia tuloksiani Aleksiejukin tuloksiin nimimerkkien valintaperusteiden kohdalla.

Jaana Matsin pro gradu -työssä *Nicki on nettinimi. Nettinimimerkkien eli nickien muodostaminen ja käyttö* (2012) on myös tutkittu otsikkonsa mukaisesti Internetissä käytettyjä nimimerkkejä neljältä eri sivustolta. Erityisesti rakenneanalyysiosuudessa voin vertailla tuloksia Matsin saamien tulosten kanssa, ja se voikin olla erityisen mielenkiintoista vastaajien sukupuolijakautumien vuoksi: Matsin aineiston vastaajista enemmistö on naisia ja minun aineiston vastaajista miehiä. Nimimerkkien nimervalintaperusteita voin vertailla siltä osin kuin samanlaisia kategorioita löytyy. Itse rinnastaisin Matsin tutkiman Demin keskustelupalstan lähemmäksi IRC-kanavaa ja Korkea-ahon tutkimia keskustelufoorumeita kuin League of Legendsiä, koska Demin keskustelupalsta palvelee yhteisöään samassa kommunikatiivisessa tarkoituksessa. League of Legendsin pelaaja voi mieltää itsensä pelin pelaajaksi ilman erityistä yhteisöllisyyden tunnetta muiden pelaajien kanssa.

Lasse Hämäläinen on tutkinut pro gradu -työssään (2012) suomalaisen peliyhteisö Aapelin käyttäjänimiä³ hyvin samaan tapaan kuin Virpiranta IRC:n nimimerkkejä. Aapelin käyttäjänimistä hän analysoi niiden ortografista rakennetta ja nimen taustoja. Hämäläinen on myös kyselyssään pyrkinyt selvittämään hyvän käyttäjänimen perusteita. Vertailen mahdollisuuksien mukaan omia tuloksiani Hämäläisen tuloksiin. Aapeli peliyhteisönä on omaa tutkimusaihettani lähempänä kuin muut edellä mainitut verkko-yhteisöt, joten vertailua on mielenkiintoista tehdä esimerkiksi suomalaisen ja monikansallisen peliyhteisön näkökulmasta.

³ Hämäläinen on tutkimuksessaan käyttänyt termiä käyttäjänimi perustellusti (ks. Hämäläinen 2012: 16). Hämäläinen käyttää termiä nimimerkki tarkoittaessaan rekisteröimättömän käyttäjän käyttämää nimeä peliyhteisö Aapelissa. Käytämme termiä yhtenevästi siinä, että kummallakin nimimerkki tarkoittaa nimeä, joka voi vaihtua.

3. AINEISTO JA MENETELMÄT

3.1. Kyselylomake

Keräsin aineistoni kyselylomakkeella (liite 1). Kyselylomakkeen käyttö on mielestäni perusteltua tämänkaltaisessa tutkimuksessa, koska Internetin kautta levitettävä kyselylomake tavoittaa suuren määrän vastaajia pienellä vaivalla. Muita mahdollisia aineistonkeruutapoja olisi voinut olla haastattelut tai kyselyn lähettäminen henkilökohtaisesti mahdollisille vastaajakandidaateille. Haastattelun toteuttamisessa olisi kestänyt suhteettoman kauan, ja vastaajien löytäminen olisi ollut oma ongelmansa: haastattelut olisi pitänyt toteuttaa jonkinlaisessa verkkopelitapahtumassa, jolloin uskoakseni osa tämänhetkisestä aineistosta olisi voinut jäädä keräämättä, koska verkkopelitapahtumat eivät houkuttele kaikenkokoisia pelaajia vieraakseen. Kyselyn lähettäminen vastaajille olisi rajannut vastaajaryhmää ainoastaan omaan tuttavapiiriini, mikä ei ole tarkoituksenmukaista. Lisäksi osa potentiaalisista vastaajista olisi voinut jäädä huomaamatta englanninkielisten nimimerkkien vuoksi, koska ne eivät aina paljasta pelaajaa suomalaiseksi.

Kyselylomakkeessa on paljon kysymyksiä, joiden vastauksia en tutkielman pituuden rajallisuuden vuoksi voi tarkastella. Tutkielman pääpaino on rakenteen tarkastelussa sekä nimimerkin kirjoitusasuun ja nimervalintaan vaikuttaneissa päätöksissä.

Olen kysynyt kyselyssä pääkäyttäjätilin ensimmäistä nimimerkkiä, nykyistä nimimerkkiä, muita entisiä nimimerkkejä League of Legendsissä ja smurffitunnuksia. Näillä kysymyksillä olen saanut kasaan 183 erilaista nimimerkkiä, joiden rakenteita analysoin luvussa 4.2.

Olen kysynyt kyselylomakkeessa myös nimimerkin kirjoitusasuun ja nimimerkissä mahdollisesti olevien numeroiden merkitystä käyttäjälleen. Näitä muotoseikkoja analysoin nimimerkkien rakenneanalyysissä luvussa 4.2. Nimimerkin kirjoitusasuun vaikuttavat League of Legendsin sisäiset säännöt nimimerkin pituudelle ja käytössä oleville merkeille: niistä kerron lisää luvussa 4.1. ennen rakenneanalyysiä.

Nimimerkkien alkuperää ja syntyhistoriaa olen kysynyt suoraan vain tämänhetkisestä nimimerkistä. Muutama vastaaja on laittanut nimervalintaperusteensa myös aikaisemmalle nimimerkilleen tai smurffitunnukselleen, joten analysoin niitä samalla tavalla kuin nykyisiä nimimerkkejä. Voin myös oman tietämykseni perusteella kertoa nimervalintaperusteista, vaikka niitä ei olisi kerrottu, jos voin ne päätellä nimimerkistä. Valintaperusteisiin voi vaikuttaa League of Legendsin niin sanottu Summoner's Code, joka ohjaa pelaajia asialliseen käyttäytymiseen. Kerron aiheesta lisää luvussa 4.1.

Luvussa 3.2. esiteltyjen seikkojen vuoksi esimerkiksi taustatietokysymysten (ikä, sukupuoli, serveri) hyödyntäminen tutkimuksessani ei ole mielekästä vastaparien epäsuhtaisuuden vuoksi. Lisäksi nimimerkin vaihtoihin johtaneet syyt ja nimimerkistä muodostuneet uudet lempinimet jäävät tämän tutkielman ulkopuolelle.

3.2. Aineisto

Tutkimustani varten hankin aineistoa kyselylomakkeella, jota levitin League of Legendsiä pelaaville kavereilleni. Monet heistä jakoivat kyselylomaketta eteenpäin omille kavereilleen. Vastauksia sain syys- ja lokakuun aikana 84, joista minun täytyi hylätä 7 puutteellisten tai kokonaan asiattomien vastausten vuoksi. Lopullisia vastauksia on siis 77. Muutamaa vastausta jouduin korjaamaan, koska huomasin niissä puutteita: esimerkiksi muutama tuntemani vastaaja oli kirjoittanut nimimerkkinsä väärin. Näissä tapauksissa virheet olivat poikkeuksetta kirjainkoossa. Yksi vastaaja oli myös epähuomiossa valinnut väärän palvelinalueen ja kertoi asiasta minulle. Palvelinalueet jäävät kuitenkin käsittelemättä tutkielmassani, joten virhe ei vaikuttanut tuloksiin.

Vastaajista 13 ilmoitti olevansa naisia ja 64 miehiä, kun taas 66 ilmoitti pelaavansa pääasiassa Europe Westillä ja 11 Europe Nordic & Eastilla. Näiden kahden taustatiedon epätasapainoisuutta käsittelen luvussa 5.

Kyselylomakkeella sain yksilöllisiä nykyisiä, entisiä ja smurffitunnusten nimimerkkejä kerättyä yhteensä 183. Huomattavaa on, että nimimerkkien määrä on vanhojen nimi-

merkkien ja smurffitunnusten vuoksi suurempi kuin lopullisesti tutkimukseen hyväksytyjen vastaajien lukumäärä. Nimimerkit ovat aakkosjärjestyksessä tutkielman lopussa liitteessä 2.

obscene, sexually explicit, racially, ethnically, or otherwise objectionable. You may not use a misspelling or an alternative spelling to circumvent this restriction on Summoner name choices. (RG4.)

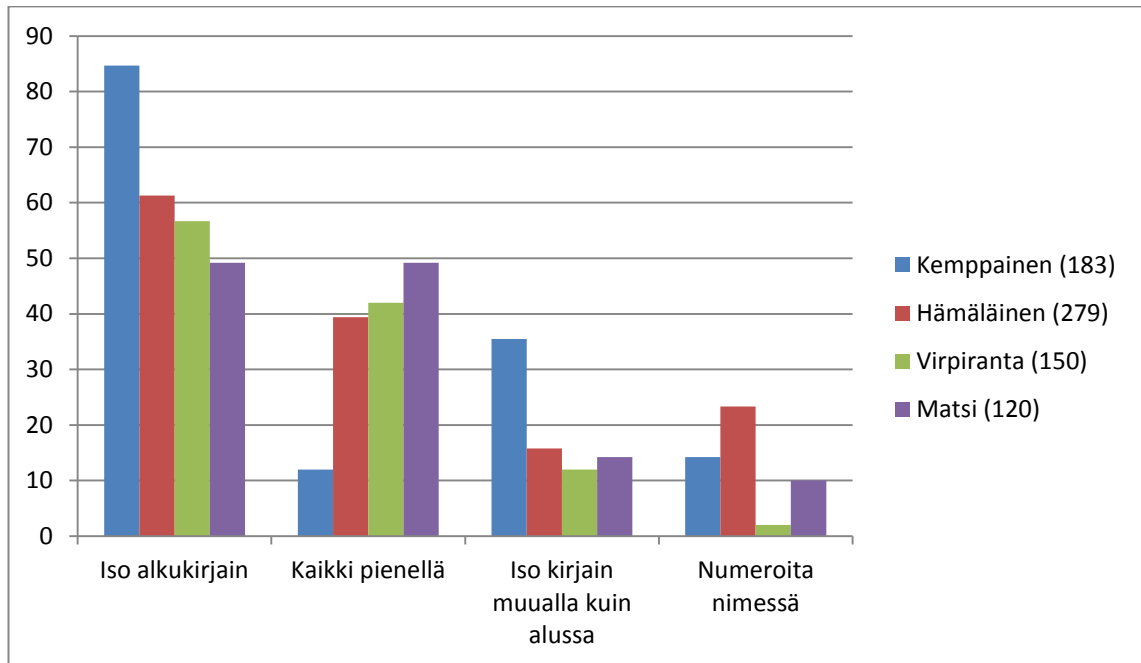
Pelaajan valitsema nimimerkki ei siis saa sisältää henkilökohtaisia tunnistetietoja eikä tekijänoikeuslaillista materiaalia tai loukkaavaa, halventavaa, alatyylistä, moraalitonta, seksuaalisesti sopimatonta, rasistista, etnisesti tai muutoin moitittavaa materiaalia. Ei ole myöskään hyväksyttävää kiertää näitä sääntöjä vaihtoehtoisilla kirjoitustavoilla tai kirjoitusvirheillä. Pelaajat voivat ilmoittaa mielestään sopimattomista nimimerkeistä, ja jos nimi katsotaan sopimattomaksi, pelaajan on vaihdettava se.

4.2. Nimimerkkien rakenneanalyysi

Ortografisessa analyysissä olen ottanut mallia Katja Virpirannan kandidaatintutkielmassaan (2011: 9–12) ja Lasse Hämäläisen pro gradussaan (2012: 57–68) käyttämistä rakenneanalyyseistä, joissa nimimerkkejä luokitellaan niiden kirjoitusasun mukaisesti, ja muokannut niitä omaan aineistooni sopivaksi. Ortografisista seikoista olen ottanut huomioon alkukirjaimen, isot kirjaimet muuten kuin nimenalkuisessa asemassa, täysin pienillä kirjaimilla kirjoitetut nimimerkit ja numerot nimimerkeissä. En huomioi kirjainkokoja käsittelevissä kappaleissa nimimerkeissä olevia numeroita, vaan analysoin niitä erikseen. Kuvioon 1 olen jaotellut nimimerkit niiden ortografian mukaan oman aineistoni lisäksi myös Virpirannan, Hämäläisen ja Matsin aineistoista. Bechar-Israelin (1995) aineistosta tällaiset jaottelut puuttuvat täysin.

Huomioitavaa on, että sama nimimerkki voi olla useassa eri kategoriassa, minkä vuoksi nimimerkkien kokonaisprosenttiosuus kuviossa 1 voi olla suurempi kuin sata prosenttia. Kuvion 1 laidassa tutkijan nimen perässä on esitetty aineiston nimimerkkien kokonaismäärä, ja vertailujen yhteydessä mainitsen prosenttiluvun jälkeen sulkeissa kyseisten nimimerkkien kokonaismäärän. Esimerkkeihin olen poiminut erilaisia ortografisia päätöksiä perustelevia vastauksia vastaajiltani. Osaa vastauksista olen joutunut hieman muuttamaan kielenhuollollisista näkökulmista selkeyden säilyttämiseksi. Monitahoisia perusteluita olen myös tiivistänyt niin, että esimerkin yhteydessä olevassa katkelmassa

vastaaja kertoo vain käsiteltävänä olevan asian merkityksestä nimimerkinsä ortografiassa.



KUVIO 1. Ortografisten piirteiden esiintymisprosentit nimimerkeissä.

Aineistoni 183 nimimerkistä noin 85 prosenttia (155 kpl) alkaa isolla alkukirjaimella (kuvio 1). Se on mielestäni merkki siitä, että nimimerkit käsitetään muiden proprien kaltaisiksi, yksilöiviksi nimiksi huolimatta niiden mahdollisesta appellatiivisesta merkityksestä. Näin moni ison alkukirjaimen nimelleen valinnut vastaaja valintansa perustelee (esimerkit 1–3).

- (1) Nimet kirjoitetaan isolla alkukirjaimella. (*Dattu*)
- (2) Nimet kuuluu alkaa isolla. (*Plättä*)
- (3) Erisnimissä iso alkukirjain. (*Pörrönen*)

Hämäläisen tutkimuksessa (2012: 58) iso alkukirjain on noin 61 prosentissa (171 kpl) nimimerkeistä, Virpirannan (2011: 9–12) 57 %:ssa (85) ja Matsin (2012: 45) 49 %:ssa (59). Tässä vaiheessa on todettava, että Virpiranta on luokitellut nimimerkit ”normaaleiksi”, jos ne on kirjoitettu isolla alkukirjaimella ja kaikki muut kirjaimet ovat pieniä eikä numeroita ole nimissä lainkaan (Virpiranta 2011: 9). Hämäläisen tutkielmassa alkukirjaimen koko on huomioitu ensimmäisestä kirjaimesta, joka ei ole erottavaan lisä-

osaan⁴ kuuluva (Hämäläinen 2012: 58). Pidän Hämäläisen luokittelutapaa toimivampana, koska tarkoitukseni on tutkia alkukirjainta, ei muita nimessä esiintyviä kirjaimia. Siksi minun täytyi laskea Virpirannan aineistosta kaikki nimimerkit, jotka vastaavat Hämäläisen luokittelua, jotta tuloksista tulisi vertailukelpoisia. Matsi (2012: 45–48) ei kerro, miten hän on tulkinnut esimerkiksi numerolla alkavan nimimerkin alkukirjaimen, joten minun täytyi tehdä tarkastuslaskenta myös hänen aineistostaan.

Lukujen eroa voi selittää monilla syillä. Virpirannan tutkielmassa (2011: 8) nimimerkkien kirjoittamista pienellä alkukirjaimella perustellaan Unix-järjestelmällä, jossa käyttäjänimet yleisesti kirjoitetaan pienillä kirjaimilla. Hämäläinen kysyi tutkimuksessaan vastaajiltaan hyvän nimimerkin periaatteita ja 80 prosenttia kyselyosioon vastanneista pitää isoa alkukirjainta pientä parempana (Hämäläinen 2012: 113). Tämä näkyy mielestäni myös omassa aineistossani. Matsin tutkimuksessa isot ja pienet alkukirjaimet ovat miltei tasan. Siinä missä hänen tutkimukseensa vastanneet perustelevat ison kirjaimen käyttöä yleisellä käytännöllä ja virallisuudella, pienen kirjaimen valinneet kertovat päätöksensä takana olevan esteettisyyden ja pyrkimyksen pois virallisuudesta. (Matsi 2012: 45–48.) Pitää myös muistaa, mistä Matsin nimimerkkiaineisto on peräisin: erilaisilla verkon keskustelupalstoilla ihmiset voivat pyrkiä ilmaisemaan itseään vapaammin kuin elämässä muuten, ja virallisuuteen haetaan etäisyyttä myös nimimerkin kirjoitusasulla.

Vastaavasti pienellä alkukirjaimella kirjoitettuja nimimerkkejä on aineistossani vain 15 prosenttia (28 kpl) (kuvio 1). Pienellä alkukirjaimella kirjoitettuja nimimerkkejä perustellaan yksinkertaisuudella, selkeydellä ja tyylikkyydellä (4 ja 5).

- (4) Pientä ja iisiä lukea. Lisää muistettavuutta ja yksinkertainen on kaunista. (*zinkindu*)
- (5) Kaikki pienellä, koska selkeys ja d - p symmetria. (*duplicolour*)

Aineistoni nimimerkeistä kokonaan pienin kirjaimin on kirjoitettu 12 prosenttia (22) (kuvio 1). Hämäläinen, Virpiranta ja Matsi eivät tätä asiaa huomioineet tutkimuksis-

⁴ Hämäläinen kutsuu erottavaksi lisäosaksi ”sellaista osaa nimessä, joka ei välttämättä kuuluisi siihen, mikäli haluttu nimiaines ei olisi ollut nimeä luotaessa jo varattu.” (Hämäläinen 2012: 31)

saan lainkaan, joten laskin heidän liitteistään (Hämäläinen 2012: liite 2; Virpiranta 2011: liite 2; Matsi 2012: liite 2) kyseiset prosenttiosuudet, jotka ovat 39 % (110), 42 % (63) ja 49 % (59) tässä järjestyksessä. Kuten aikaisemmin kerroin ison alkukirjaimen yhteydessä, IRC:n käyttäjillä pienen kirjaimen valintaa motivoi Unix-järjestelmä. Omasa aineistossani koko nimen kirjoittamista pienillä kirjaimilla perustellaan samoin kuin pientä alkukirjainta, mutta esiin nostetaan myös oma mieltymys (6 ja 7). Moni nimi-merkki, joka on kirjoitettu pienellä alkukirjaimella, onkin kirjoitettu kokonaan pienin kirjaimin. Sama on nähtävissä myös Matsin aineistosta. Hämäläisen tutkimuksesta vastaajien mieltymys pieniin kirjaimiin ei käy ilmi, mutta Matsin ja oman aineistoni perusteella voisi olettaa, että samat perustelut ovat olleet taustalla myös Hämäläisen vastaajilla.

- (6) Ei erityisempää merkitystä, minusta on kivempi kirjoittaa in-game nimet pienellä. (*ruyk181*)
- (7) Jjande näyttää kivemmalta kun esim Jjande. (*jjande*)

Iso kirjain muualla kuin nimen alussa esiintyy noin 36 %:ssa (65) aineistoni nimimerkeistä (kuvio 1). Hämäläisen tutkimuksessa (2012: 60) noin 16 %:ssa (44) on iso kirjain muualla kuin nimen alussa. Virpirannan tutkimuksessa on erotettu omiksi ryhmikseen nimimerkit, joissa on isoja kirjaimia norminvastaisissa paikoissa ja nimimerkit, jotka on kirjoitettu kokonaan isoin kirjaimin (Virpiranta 2011: 11). Otin tässä kohtaa huomioon kummatkin ryhmät, joiden yhteenlaskettu osuus on 12 % (18) (Virpiranta 2011: liite 2). Matsin (2012: liite 2) aineistossa tällaisia nimimerkkejä on 14 % (17).

Lajittelemisssani nimimerkeissä isolla kirjaimella on monia erilaisia merkityksiä. Mallia on otettu esimerkiksi englannin kirjoitustyylistä, jossa genetiivirakenteen *x of y* kummatkin osallistajat kirjoitetaan isolla alkukirjaimella (*Queen of Mid, Maker of Orphans*). Joukossa on myös nimiä, jotka ovat yhdyssanoja, joissa sekä määrite- että edusosa on kirjoitettu isolla alkukirjaimella (*KolmoisHissi, ArpaVoitto*, esimerkki 8), ja nimiä, joissa nimen osien väliin kuuluisi normitetussa kielessä välilyönti (*MrSeptiko*). Myös välilyönillä erotetuista kahdesta osasta koostuvissa nimissä osat kirjoitettiin useimmiten isoilla alkukirjaimilla. Tässä täytyy ottaa huomioon, että aina se ei ole kieliopillisesti väärin (*Alley Kajanders, Jöns Tilpehäär*), mutta englannin kielen tai yritysnimistön vaikutuksia

on havaittavissa (Hämäläinen 2012: 61) esimerkiksi nimissä *Mental Misstep* ja *Huikee Kahvi*. Isoa kirjainta keskellä nimeä perustellaan myös esteettisillä seikoilla (9). Niin sanotut tiimitunnukset ovat oma erikoisuutensa League of Legendsissä (10): yleensä kahden tai kolmen kirjaimen tai numeron mittainen merkkijono ennen varsinaista nimimerkkiä on erityisesti ammattilaissarjoissa tuttu tapa merkitä pelaaja edustamaan tiettyä joukkuetta. Ammattilaissarjoissa tuttuja tiimitunnuksia ovat esimerkiksi *CLG* (*Counter Logic Gaming*) ja *FNC* (*Fnatic*). Tiimitunnuksien käyttö voi olla merkki yhteisöllisyydestä tai siitä, että peliä pelataan vakavamielisemmin kuin normaalisti. Viisi nimimerkkiä oli kirjoitettu kokonaan versaaleilla (11).

- (8) Iso kirjain keskellä nimeä erottaa 2 sanaa toisistaan. (*EloSurfer*)
- (9) Koska nimessä oli nolla, täytyi luoda balanssia isolla S kirjaimella. Muuten nimi ei näyttänyt kivalta omaan silmään. (*TechSupp0rt*)
- (10) NPT = Nyt Pojat Tarkkana. (*NPT Mephe*)
- (11) Jossain vaiheessa kavereilla alkoi olla hassunhauskoja allcaps -nimiä, niin vaihdoin itsekin samaan teemaan. (*ANIMEPONIAUTISTI*)

Numeroita on yhteensä 14 %:ssa (26) nimistä (kuvio 1). Numero korvaa kirjaimen 15 nimimerkissä (*H1PP1E*, *Ex3ctum*, *Imagner1um*, esimerkki 12). Syntymävuotta kuvataan numerolla 4 nimimerkissä (*Noobster88*, esimerkki 13). Jäljelle jääneissä 7 nimimerkissä numeroiden roolia perustellaan vaihtelevasti (14 ja 15).

- (12) Numero on siellä siksi, että Prinsessa oli jo varattu. (*Pr1nsessa*)
- (13) syntymävuosi (*SunnaK93*)
- (14) pidän kasista ja ykkösestä numeroina. (*ruyk181*)
- (15) Jos esim. Nimi on jo varattu niin laitan numeron loppuun. (*Suprime1*)

Hämäläisen (2012: 45) tutkimuksessa nimimerkkien numeroita käsitellään yhtenä erottelevana lisäosana muiden ollessa alaviiva (_), yhdysmerkki (-) ja huutomerkki (!). Itse en samanlaista jaottelua ole tehnyt, sillä kuten luvussa 4.1. esitin, vastaavien erikoismerkkien käyttö ei ole mahdollista League of Legendsin nimimerkissä. Hämäläisen (2012: 45) aineistossa 23 %:ssa nimimerkeistä on numero tai numerosarja. Virpirannan (2011: 11) tutkimuksessa on erikseen tutkittu numeroita kirjaimien korvaajina (omassa aineistossani esimerkiksi *Pr1nsessa*) ja numeroita sellaisinaan. Yhteensä tällaisia nimiä hänen tutkielmassaan on vain 2 % (3). Myös Matsin (2012: 48) tutkielmassa numerot

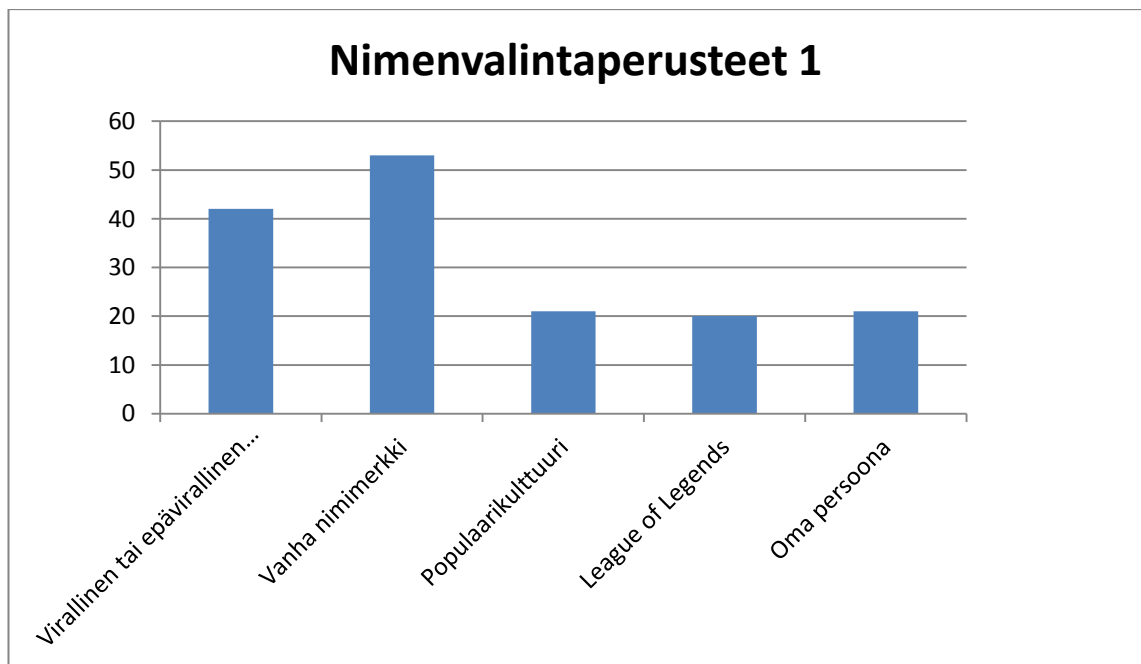
lasketaan erikoismerkkeihin, joita ovat numeroiden lisäksi alaviiva, yhdysmerkki, huutomerkki ja sirkumfleksi (^). Numeroita on yhteensä 10 %:ssa (12) nimimerkeistä (Matsi 2012: liite 2). Numeroiden käytön eroa eri aineistoissa voi pohtia. Epäilen suurten erojen yhdeksi syyksi sitä, että koska IRC:ssä ja Demi.fi:ssä on useita erilaisia erikoismerkkejä, joilla nimimerkin voi tehdä toisesta samankaltaisesta erottuvaksi, numeroille ei ole niin suurta käyttöä. Toisaalta Aapelissa numeroiden käyttö oli aika yleistä, mihin voi ehkä vaikuttaa yleinen malli nimimerkkien muodostukselle. Hämäläinen (2012: 47) esittää myös teorian numeron 2 käytölle nimimerkeissä: jos haluttu nimi on jo käytössä, pelaaja voi ”kokea jääneensä ’kilpajuoksussa’ nimiaineksen saamiseksi toiselle sijalle”.

4.3. Nimimerkkien nimervalintaperusteet

Kuten aikaisemmin totesin, nimimerkkien valinnassa ei ole varsinaisia yleisiä sääntöjä, jotka pätsivät kaikilla sivustoilla. Nimimerkki on epävirallinen lisänimi, jonka nimen tarkoituksena oleva ihminen saa itse itselleen valita, ja on siksi mielenkiintoista tutkia, millä perusteella nimimerkki valitaan. Analysoin ja erittelen nimervalintaperusteita aineistoni nimimerkeistä, joista nimervalintaperuste on kerrottu tai joista voin sen oman tietämykseni mukaan osoittaa ja jotka ovat yksilöllisiä: jos vastaajalla on kaksi identtistä nimimerkkiä LoL:ssa (eri palvelinalueilla), analysoin nimimerkin vain kerran. Kerron myös kunkin kategorian kohdalla niiden vastaajien lukumäärän, jotka ovat kyseistä nimervalintaperustetta käyttäneet, jos se on eri kuin kategoriassa olevien nimimerkkien määrä. Esimerkkeihin laitan vastaajan nimimerkin tai nimimerkit, joista näkyy käsittelyssä oleva nimervalintaperuste. Saman vastaajan useat nimimerkit erotan toisistaan kauttaviivalla. Myös valintaperusteiden yhteydessä esitetyt vastaajien perustelut lyhennän niin, että ainoastaan olennainen tieto on esillä.

Nimimerkkien valintaperusteita olen koonnut alla oleviin pylväsdiagrammeihin (kuvio 2 ja kuvio 3) vain omasta tutkimuksestani. Ratkaisuun on monia syitä: Hämäläisen (2012: 29–34) kategoriat perustuvat enemmän semanttiseen analyysiin kuin nimen merkitykseen käyttäjälle itselleen, mitä Virpiranta ja minä olemme tutkimuksissamme nosta-

neet esiin. Virpiranta ja Matsi luokittelevat nimimerkit vain yhteen kategoriaan kerrallaan, jolloin kahta erilaista nimimerkkiin vaikuttavaa tekijää ei oteta huomioon (Virpiranta 2011: 12–18; Matsi 2012: 23). Matsin (2012: 14–44) luokittelussa ryhmät ovat lisäksi hyvin erilaisia omaan aineistooni nähden, minkä voi selittää vastaajien sukupuolijakaumalla ja nimimerkkien käyttöympäristöllä. Bechar-Israelin (1995) tutkimus on jo 20 vuotta vanha, eikä hänenkään tapansa luokitella nimimerkkejä ole täysin ongelmaton, mikä osittain johtuu hänen aineistonsa monikulttuurisuudesta. En kuitenkaan tee analyysiä täysin aiemmista tutkimuksista irrallisena, vaan vertailen tuloksiani niihin kategorioihin, joihin vertailu on mahdollista. Vertailen vastaajasta aikaisemmin käytetyistä nimistä muotoutuneiden nimimerkkien kategoriaa myös Aleksiejukin (2013: 192) tuloksiin. Käytän kahta kaaviota selkeyden vuoksi: kaikki kategoriat eivät olisi mahtuneet yhteen selkeästi.



KUVIO 2. Nimervalintaperusteet 1.

Kuten kuvioista 2 näkyy, omasta virallisesta etunimestä (16) tai sukunimestä (17) tai epävirallisesta sekundaarista (18) tai primaarista (19) lempinimestä on aineksia kaikkiaan 42 nimimerkissä, jotka ovat yhteensä 32 eri vastaajan käytössä. Lukumäärien ero tulee smurffitunnuksista ja vanhoista nimimerkeistä: 8 vastaajalla on ollut käytössä yksi tai useampi erilainen nimimerkki, joissa on aineksia omasta virallisesta tai epävirallisesta

ta nimestä. Hämäläisen (2012: 34) tutkimuksessa kaikki henkilönnimen sisältävät käyttäjänimet ovat luokiteltuina samaan ryhmään siitä syystä, ettei vastauksista aina käynyt ilmi, oliko nimi vastaajan oma vai ei. Hämäläisen aineistossa näitä nimiä oli 71. Virpiranta (2011: 12–14) on erottanut erikseen viralliseen etu- tai sukunimeen pohjaavat nimimerkit ja epäviralliseen lisänimeen pohjaavat nimimerkit. Yhteensä näitä nimiä on 67. Matsin (2012: 16) aineistossa viralliseen nimeen tai sekundaariin lempinimeen pohjaavia nimimerkkejä on vain 23. Aleksiejukin (2013: 192) tutkimalla verkkosivulla noin 47 prosenttia käyttäjistä käytti nimimerkkiä, joka pohjautui henkilönnimeen. Aleksiejukin luokittelussa tähän ryhmään kuuluvat myös kuvitteellisiin henkilöhahmoihin ja julkisuuden henkilöihin viittaavat nimimerkit, kuten esimerkiksi *AnnaKarenina* ja *Tarantino*. Bechar-Israeli (1995) luokitteli oikeaa nimeään käyttävät yhdeksi ryhmäksi, mutta hän ei mainitse mitään esimerkiksi lempinimestä. Lisäksi tähän ryhmään kuului vain 18 nimimerkkiä, kun nimimerkkien kokonaismäärä on 231. Jo Virpiranta (2011: 13) pohti Bechar-Israelin aineistossa tämän ryhmän pienuutta, mutta sitä voi yrittää selittää erilaisilla nimeämiskäytännöillä eri puolilla maailmaa sekä ilmiön ajallisella muuttumisella. Päädyin itse luokittelemaan virallisiin ja epävirallisiin nimiin pohjautuvat nimimerkit samaan ryhmään, koska näitä nimityksiä on vastaajista käytetty reaali maailmassa ennen nimimerkin luomista. Lisäksi esimerkiksi nimimerkki *Jji* perustuu vastaajan nimikirjaimiin *J.J.*, mutta vastaaja kertoo monien kavereidensa kutsuvan häntä tällä nimellä. Tällaisissa tapauksissa rajanveto virallisuuden ja epävirallisuuden välillä on hyvin haastavaa eikä välttämättä edes tarpeellista.

(16) Omasta etunimestä väännetty. (*Tiksu*)

(17) Sukunimeni, ei tarvitse alkaa pätkäilemään yleensä että onko jo jollain käytössä (*Jalkanen*)

(18) Nimi tulee alunperin lempinimestä, jolla minua kutsuttiin 11-vuotiaana, josta poistin ylimääräisen tavun myöhemmin. Koko nimi on Petteropii. (*Pettero*⁵)

(19) Isi anto lempinimeksi. (*Plättä*)

Jo olemassa oleva nimimerkki (oma tai jonkun muun) on vaikuttanut nimimerkin valintaan 53 nimimerkissä (kuvio 2), joita käyttää yhteensä 34 vastaajaa. Tässä ryhmässä on varsin paljon smurffitunnuksia, jotka on nimetty pääkäyttäjätilin nimimerkin mukaan

⁵ Epäselvyyksien välttämiseksi mainittakoon, että tunnen vastaajan, ja hänen virallinen etunimensä on lähellä *Petteroa*. Siksi nimimerkki edustaa tässä sekundaaria lisänimeä.

(20), mutta joukossa on myös paljon nimimerkkejä, jotka ovat olleet saman henkilön käytössä verkkoyhteisöstä toiseen (21 ja 22). Joukossa on myös nimimerkkejä, jotka on luotu kavereiden kanssa yhteistyössä niin, että kavereilla on samantapaiset nimimerkit (23). Kahdella nimimerkillä innoittajana on ollut peliammattilainen, kuten nimimerkissä *Son of Insec: inSec* on kuuluisa korealainen ammattilaispelaaja. Nimenvalintaperusteena vanha nimimerkki on aineistossani kaikista yleisin: näin nimimerkkinsä on luonut noin 43 prosenttia vastaajista. Voimme siis tehdä johtopäätöksen, että kerran mielekkääksi todettu nimimerkki pyritään säilyttämään siirryttäessä verkkoyhteisöstä toiseen hyvin usein. Tämän ja edellisen kategorian kanssa on jonkin verran päällekkäisyyttä, ja vanhastaan lempinimenä ollut epävirallinen nimi on otettu nimimerkkikäyttöön monissa tapauksissa.

Hämäläinen (2012) ja Matsi (2012) eivät tutkineet aikaisemman nimimerkin hyödyntämisen mahdollisuutta. Hämäläinen (2012: 24) kuitenkin toteaa, että monella Aapelin pelaajalla on useampi kuin yksi käyttäjänimi, ja hänellä itselläänkin on niitä useampia. Hämäläinen (2012: liite 1) myös kysyy niitä kyselylomakkeessaan, mutta vastauksia ei huomioida varsinaisessa tutkimuksessa. Virpirannan (2011: 14) tutkimuksessa 17 vastaajaa perustelee nimimerkkinsä valintaa vanhalla nimimerkillä. On mahdollista, että keskustelufoorumien kaltaisessa verkkoyhteisössä saman nimen säilyttäminen rakentaa tietyllä tavalla käyttäjän verkkopersonallisuutta, koska käyttäjän uudet viestit voidaan kytkeä tämän aikaisempiin viesteihin. Aapelin ja League of Legendsin kaltaisissa peliympäristöissä oman pelipersonan rakentaminen ei välttämättä kiinnosta suurta osaa pelaajista, varsinkaan taitorankingin alemmilla tasoilla pelaavia.

(20) Väännös Fjopesta (*Fjoper*, pääkäyttäjätilin nimimerkki *Fjope*)

(21) Jagu on ollut nimimerkkini pitkään joka paikassa, valitettavasti lyhyt versio oli varattu. Jagu on vakiintunut lyhenne vuosien takaisesta "Jaguaari" -nimimerkistä. (*Jaguu*)

(22) Mun wowi main characterista. se oli Falala mutta nimi oli jo käytössä leaguesa joten lisäsin yhden a:n (*Falaala*)

(23) Jossain vaiheessa kavereilla alkoi olla hassunhauskoja allcaps -nimiä, niin vaihdoin itsekkin samaan teemaan. (*ANIMEPONIAUTISTI*)

Populaarikulttuuriin viittaavia nimimerkkejä on 21 (kuvio 2), jotka ovat 16:lta eri vastaajalta. Nimimerkeissä on viittauksia kirjallisuuteen (24), japanilaiseen kulttuuriin (25),

erilaisiin peleihin (26), tv-sarjoihin (27) mutta myös julkisuudesta tuttuihin ihmisiin (28). Hämäläisen (2012: 38) aineistossa lähimpänä tätä kategoriaani on ehkä luokka Muu nimi, jonne on luokiteltu käyttäjänimet, jotka viittaavat fiktiivisiin henkilöihin ja hahmoihin, lemmikkieläimiin, taideteoksiin ja tuotemerkkeihin. Näitä käyttäjänimiä on yhteensä 35, kun en ota laskuihin mukaan lemmikkieläinten nimiä. Virpirannan (2011: 15) vastaajista 19 on valinnut nimimerkinsä populaarikulttuurista. Matsin (2012: 25–26) aineistossa tämä on suurin ryhmä; toisaalta myös Matsi on laskenut eläimiin viittaavat nimet tähän ryhmään. Ilman eläimiä ryhmän nimimerkkien määrä on 50. Voisi ehkä päätellä, että keskustelupalstoilla on helpompi saada kavereita ja uusia tuttavuuksia, jotka ovat kiinnostuneet samasta aiheesta kuin itse, jos kiinnostuksen kohteen tuo esiin jo nimimerkissä. Bechar-Israelin (1995) tutkimuksessa kirjallisuuteen, elokuvaan ja julkisuuden henkilöihin viittaavia nimimerkkejä on 14.

(24) Resisposse, Harry Potter (*JustHagrid*)

(25) Mangasta nimeltä Jojo's bizzare adventure, part 7. (*TheGyro*)

(26) Olen käyttänyt kyseistä nimeä niin kauan kuin muistan, joutuu Warhammer 40,000 -miniatyyripelin hahmon nimestä "Kharn". (*Khormag*)

(27) Jopet-showsta tuttu "Perkele" kirosanon hausken muunnelma "Perkale". (*Perkale*)

(28) taisin tehdä ton joskus mm-kisojen aikaan ja Tami oli lööpeissä (*Don Tami*)

20 nimimerkissä (kuvio 2) nimenvalkintaan oli vaikuttanut League of Legends eli peli, jota pelatessa nimimerkkiä käytetään. Nämä nimimerkit ovat 14:ltä eri käyttäjältä. Yhteensä kahdeksassa nimimerkissä on joko suoraan tai epäsuoraan nähtävissä pelissä pelattavat hahmot (29), kahdeksassa nimessä näkyy pelin termistö (30), ja kaksi nimeä viittaa peliammattilaisten nimimerkkeihin (31). Smurffitunnuksesta on maininta kahdessa nimimerkissä (32), eli pelaajat haluavat muiden olettavan, että he ovat ehkä parempia kuin muut samalla tasolla pelaavat (ks. s. 4).

Yksi nimimerkki, *Cutest Trapp Euw*, on hyvin mielenkiintoinen: vastaaja kertoo, että Trapp on hänen oikea sukunimensä, ja kaikilla hänen joukkuekavereillaan on nimimerkki, joka on rakenteeltaan *Cutest X Euw*, jossa X on pelaajan vapaavalintainen osa. Näistä syistä nimimerkki on jo laskettu kahteen aikaisempaan kategoriaan: viralliseen nimeen ja nimimerkkiin pohjaavaksi. Nimimerkissä on kuitenkin viitteitä myös League

of Legendsiin itseensä. Siinä näkyy vastaajan palvelinalue EUW, mutta League of Legendsissä on myös hyvin paljon nimimerkkejä, joissa toistuu vastaava malli: (*superlatiivi*) X (*alue*). Ehkä tunnetuin nimimallin käyttäjästä on pelaaja nimeltään *Best Riven NA*, jonka nimimerkki siis viittaa pelaajan olevan Pohjois-Amerikan (NA 'North America') paras *Riven*-nimisen hahmon pelaaja. Nämä nimimerkit, valituista nimenosista riippuen, joko antavat pelaajasta itsevarman vaikutelman tai sitten ovat humoristisia. *Best Riven NA* on epäilemättä itsevarmuuden osoitus, *Worst Riven NA* taas olisi humoristinen ja itseironinen, jos pelaaja ei olisi hyvä *Riven*-pelaaja.

Hämäläiseltä (2012) ja Virpirannalta (2011) vastaava kategoria puuttuu, mutta Matsin (2010: 41) aineistossa on keskusteluaiheeseen valittuja nimimerkkejä. Suomi 24 -sivustolla, jolla nimimerkin rekisteröinti ei ole pakollista, moni rekisteröimätön vastaaja valitsee nimimerkikseen kertakäyttöisen nimen, joka yleensä jollain tasolla liittyy keskustelun aiheeseen. Näitä nimimerkkejä Matsin (2012: 41–42) aineistossa on 5.

(29) Rumble top⁶ ainoastaan. (*Rumblerina*)

(30) Se tulee siitä että lp⁷ pysyy melko paikallaan vaikka tulee pelattua aika ajoin paljon rankediä, jatkuvaa nousua ja laskua (vähän niinkun aallot) (*EloSurfer*)

(31) *KolmoisHissi*⁸

(32) *smurffivadef1n*⁹

Omia kiinnostuksen kohteita tai harrastuksia tuodaan esille 21 nimimerkissä (kuvio 2), jotka kuuluvat 13:lle eri vastaajalle. Erotin tämän omakseen muusta populaarikulttuurista (ks. s. 20), sillä edellisessä ryhmässä tuli selkeästi esiin tietty kirja tai tv-sarja, joka on vaikuttanut nimenvalkintaan. Tässä ryhmässä on enemmän omaan persoonaan, ulkonäköön tai mieltymyksiin perustuvia nimimerkkejä. Neljässä nimimerkissä on myös osana Suomen maatunnus *FIN*, tosin sen kirjoitusasu vaihtelee. Virpirannan (2011: 15) tuloksissa tätä ryhmää voisi verrata nimimerkkeihin, joiden taustalla on vastaajan henkilökohtainen ominaisuus tai asia. Näitä nimimerkkejä on 22. Matsin (2012: 23) luokit-

⁶ *Rumble* on pelin hahmon nimi, *top* on pelin termi, joka tarkoittaa kentän yläosaa. *Rumble* on yleensä kentän yläosassa pelattava hahmo.

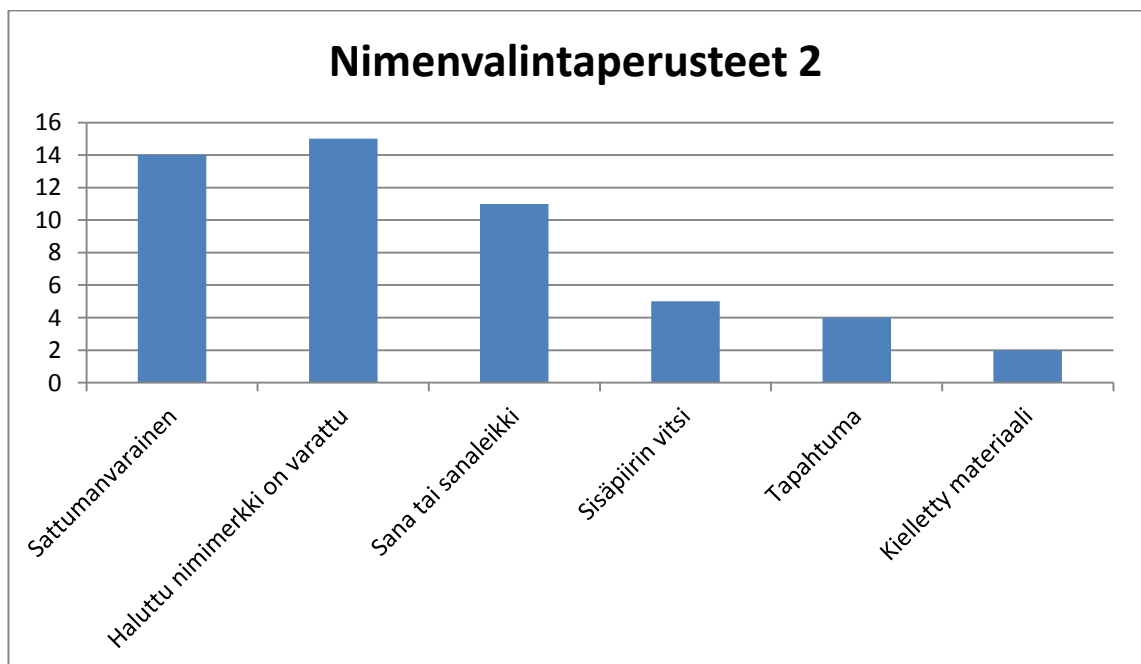
⁷ *LP* eli *League Points* on rankingin kasvattamiseen vaadittava pistetyyppi. Voitosta saa pisteitä ja vastaavasti häviöstä menettää niitä.

⁸ Malli nimimerkkiin on otettu yhdysvaltalaisen ammattipelaajan Yiliang Pengin nimimerkistä *Doublelift*.

⁹ Vastaajan pääkäyttäjätilin nimimerkki on *vadef1n*.

telussa ulkonäköön, luonteeseen ja sukupuoleen viittaavia nimimerkkejä oli 11. Matsin luokittelutapa eroaa kuitenkin siinä määrin omastani, että pitkälle vieviä vertailuja ei kannata tehdä. Bechar-Israelin (1995) tutkimuksessa vastaajan omiin ominaisuuksiin viittaavia nimimerkkejä oli 104. Hämäläiseltä (2012) tällainen luokka puuttuu kokonaan, sillä kuten aiemmin kerroin, hänen luokittelunsa perustuu nimenainesten semanttisiin sisältöihin eikä käyttäjänimen merkitykseen käyttäjälleen.

- (33) Kaveriporukasta yläasteella kutsuttiin Hipiksi, koska minulla oli pitkät hiukset. Siitä se sitten jäi. (*HIPP1E / HIBBI / H1PP1E*)
- (34) Nimi tulee osaksi rakkaudestani talveen ja myös siitä että olin joskus "hidas ihminen" ja ns "jäädyn" paljon, joten ystäväni rupesivat sanomaan että olen lkiroudassa, tämä oli alkuperäinen nimimerkkini, jota käytin vuosina 2005-2006 mutta lyhensin sen Kotiteollisuuden kappaleen takia jossa lauletaan "kaiva poika kaiva vaan, routa ei lopu milloinkaan" (*rrrOuta / rOuta*)
- (35) Halusin keksiä jonkun aivan uuden nimimerkin kun aloitin lolin pelaamisen. Pidän sipseistä ja velho tuo nimeen fantasiateemaa. (*sipsivelho*)
- (36) tykkään kahvista liikaa (*Huikkee Kahvi / Kahvikuppi*)
- (37) Matsku on lapsuudestani kaverin käyttämä lempinimi ja FIN = Finland (*Matsku FIN*)



KUVIO 3. Nimervalintaperusteet 2.

Kuviosta 3 nähdään, että 14 vastaajan nimimerkit on tuotettu sattumanvaraisesti joko keksimällä (38 ja 39) tai erilaisilla nimimerkkigeneraattoreilla (40). Tähän ryhmään olen

luokitellut myös ne nimimerkit, joiden syntytarina on vastaajilla itselläänkin hämärän peitossa (41). Virpiranta (2011) ja Matsi (2012) ovat luokitelleet sattumanvaraisesti luodut nimimerkit tutkimuksissaan omiksi ryhmikseen. Virpirannalla (2011: 18) näitä nimimerkkejä on 3, Matsilla (2012: 40) 10. Hämäläisen (2012: 41) semanttisessa analyysissä on ryhmä Tekosanat, mutta niistäkin on luokiteltu niiden alkuperä. Ne eivät siis ole samalla tavalla sattumanvaraisesti tuotettuja kuin omassa aineistossani olevat.

- (38) Alunperin nimi on pelkästään mielikuvituksen tuotetta. Myöhemmin on tullut ilmi yhteys ranskan kielessä esiintyvään "huudot" sanaan hurle. Baskin kielessä käännettynä hurlez tarkoittaa: heittää. (*Hurlez*)
- (39) Kaverillani ja minulla oli aina vaikeuksia keksiä uusia hahmojen nimiä, joten kirjoitimme sokkona jotain ja muokkasimme aina tuotosta hieman. Sen jälkeen jatkoimme kyseistä menettelyä kunnes olimme tyytyväisiä. Loppujen lopuksi hahmoni sai nimen Kifemi Jiopre, josta lolin nykyinen in-game nimi on peräisin. (*Kifemi*)
- (40) random name generator, mutta käytetty niin pitkään että pakko käyttää nykyistä jotta ihmiset tunnistaa. (*Evivane*)
- (41) Ei mitään havaintoa (*Jwizzlyy*)

Kaaviosta (kuvio 3) näemme, että 15 nimimerkin valintaperusteissa on mukana League of Legendsin nimimerkeille asettamat rajoitukset, jotka olen esitellyt luvussa 4.1. Näitä nimimerkkejä käyttävät 13 vastaajaa kertovat, että heidän tarkoituksenaan on ollut ottaa käyttöön jokin muu nimimerkki, mutta koska se on joko viety tai liian pitkä, he ovat päätyneet toiseen vaihtoehtoon. Alkuperäistä nimimerkkiä on voitu muokata vain hyvin vähän (42 ja 43), lisäämällä siihen osia (44) tai säilyttämällä siitä vain pieni osa (45). Tällaista nimivalintaan vaikuttavaa kategoriaa eivät vertailuni kohteina olevat tutkimukset sisällä. Oletettavasti myös niiden vastaajissa on henkilöitä, jotka eivät ole saaneet toivomaansa nimimerkkiä, koska se on ollut jo varattu tai ehkä liian pitkä. Hämäläisen (2012: 45) tutkimuksessa on pohdintaa nimimerkkien lisäosien tarkoitukselta, mutta kaikkia niitä ei ole valittu siksi, että vastaava lisäosaton nimimerkki olisi jo käytössä. Siksi en suorita vertailua Hämäläisen tutkimuksen kanssa.

- (42) Nimimerkki muotoutui imaginerium sanasta, sana itsessään oli jo varattu. (*Imagnerium*)
- (43) Koska Bhima oli varattu, niin laitoin bhiima (*bhiima*)

- (44) "e" viittaa communityyn jossa olin joskus aikaa sitten. Velkoja tuli kun lisäsin joskus steam nimeeni "velkoja" kun minulla oli velkoja perittävänä muutamassa pelissä. Pelkkä eKross oli varattu. (*eKrossVelkoja*)
- (45) Pysin pitämään alkukirjaimen samana eri tunnuksissani, mutta koska EUW serverillä Persexer tunnus oli jo mennyt, enkä muuta keksinyt, niin liitin Jenkins nickin Porkings tunnuksen kaltaiseksi. (*Porkings*)

11 nimimerkin valintaperusteena on ollut sana, sanaleikki tai nimessä on muuten leikitty kielellä (kuvio 3). Mielenkiintoista on, että sanaleikkejä on tehty myös muilla kuin suomenkielisisillä nimimerkeillä (47). Sanoihin pohjautuvat nimimerkit sisälsivät poikkeusta englanninkielisen sanan (48). Nimimerkkien taustalla oli myös latinaa (49) ja puolaa. Yhden nimimerkin tarkoituksena on ollut kuulostaa kissan ääntelyltä (50). Matsin (2012: 37) aineistossa tällaisia nimimerkkejä oli viisi, vaikka hänen perustelunsa nimimerkkien "kielileikeille" ovat eritasoiset kuin omani. Bechar-Israelin (1995) aineistossa oman ryhmäni kanssa vertailukelpoisia nimimerkkejä oli 26. Bechar-Israel kertoo, että hänen kokemuksensa mukaan suuri osa IRC:n nimimerkeistä on kielellä leikkiviä, ja koko IRC yhteisönä ja keskustelualueena on leikkisä. League of Legendsissäkin hauska nimi naurattaa, mutta pelin tuoksinassa ei nimimerkkeihin ehdi kiinnittää niin paljon huomiota. Ehkä siksi sanaleikkejä sisältäviä nimimerkkejä on vähemmän.

- (46) Normaali iso M kirjain nimen alussa. Q voidaan lukea ku/kku/kki jolloin nimen ensimmäinen osa on munkku/munkki. Loppuosa itsestään selvästi sika. Eli koko nimi vapaasti luettuna Munkkisika tai Munkk'sika. – – Kaveri joskus nuorena heittänyt läpällä pelatessa fifaa että vitsin munkki sika tai munkkipossu niin siitä nappasin itselle lempinimen. (*MunQsika*)
- (47) Marchangel tulee alunperin englannin kielen sanasta archangel, arkkienkeli, joka puolestaan tulee omasta nimestäni (Mikael). Halusin kuitenkin kikkailla nimelläni, ja lisäsin M-kirjaimen nimen alkuun luoden samalla sanaleikin: marssienkeli, maaliskuun enkeli, m-arkkienkeli. (*Marchangel*)
- (48) Sanasta Resonate (=värähdellä, vaikuttaa), joka on vain lyhennetty ja s muuttettu z:ksi tyylittelysystä. (*Rezo*)
- (49) Vanhan bändini nimi. Alkuperä on latinaa (cor = sydän, hiems = talvi), joka väännetty lähemmäksi suomen kieltä. (*Korhiem*)
- (50) Miyahi tulee siitä, että World of Warcraftissä vanhan accounttihi päähahmon nimi on Miyah. Halusin nimen joka kuulosta kissan miaulta. (*Miyahi*)

Niin sanottu sisäpiirin vitsi on vaikuttanut viiden nimimerkin valintaan neljällä eri käyttäjällä (kuvio 3). Mielenkiintoiseksi tämän ryhmän tekee se, ettei sisäpiirin vitsi aukea kaikille, vaan erityisesti vain pienelle käyttäjäryhmälle. Vastaavaa kategoriaa ei löytynyt

vertailuni kohteilta: on todennäköisempää, että muiden tutkimuksissa sisäpiirin vitseihin pohjaavat nimimerkit ovat voineet päätyä johonkin toiseen kategoriaan kuin että niitä ei olisi heidän aineistoissaan lainkaan.

(51) Sisäpiiri vitsi, ei tarkoita mitään tiettyä asiaa. (*fagakebbo*)

(52) Kavareiden keskeisestä vitsistä (*Noobster88*)

Kaksi vastaajaa kertoo yhteensä neljän nimimerkin tulevan jostain heille tapahtuneesta (kuvio 3). Kummallakin vastaajalla on käynyt hyvä tuuri, ja he ovat päättäneet valita nimimerkinsä hyvään tuuriinsa liittyvästä asiasta. Tämä nimimerkkien kategoria on sekä vastaajien että nimimerkkien lukumäärän suhteen hyvin pieni, mutta koska nimimerkkien tausta oli hyvin selkeä, se on omana ryhmänään. On varmasti sattumaa, että kummatkin liittyvät hyvään tuuriin. Matsin (2012: 36) tutkimuksessa vastaava ryhmä löytyy, ja siinäkin on neljä nimimerkkiä.

(53) Voitin lapsena 50000 markkaa. (*ArpaVoitto / Arpis*)

Kahden vastaajan nimimerkeissä on Summoner Codessa kiellettyä materiaalia (kuvio 3). Kuten mainitsin luvussa 4.1., pelaajan epäsoveliaasta nimimerkistä voi ilmoittaa pelin valvojille, ja jos nimi tulkitaan sopimattomaksi, pelaajan on vaihdettava se. Huomattavaa on, ettei kumpikaan nimimerkistä ei ole englanninkielinen, vaan toinen puolaa (54) ja toinen swahilia (55). Puolankielinen nimimerkki on myös sananmuunnos, joten sen huomaaminen voi olla vielä vaikeampaa. Hämäläisen (2012: 43) aineistossa tällaisia käyttäjänimiä on kaksi, *perkeliina* ja *vttun*, ja hän on luokitellut ne tekosanoiksi, koska käyttäjänimet eivät ole suoraan suomalaisia voimasanoja, vaan niissä on viitteitä niistä. Matsin (2012: 37) aineistossa on yksi alatyylinen nimimerkki *virvelipenis*, jonka hän on luokitellut kielileikiksi. Kaikki nämä kolme ovat ymmärrettävissä suomeksi, joten niiden merkitys aukeaa useammalle käyttäjälle suomenkielisillä sivustoilla. Bechar-Israelin (1995) tutkimuksessa provosoivat ja seksiin viittaavat nimimerkit, joita on yhteensä 9, ovat samassa ryhmässä. En ole itse IRC:n käyttäjä, joten en tiedä, millainen käyttäjien valvonta siellä on. En siis voi ottaa kovin paljon kantaa provosoivien nimimerkkien suurempaan määrään IRC:ssä.

- (54) Whack mbali hare¹⁰
 (55) JerwaKubany¹¹

4.4. Tulokset

Edellä olen analysoinut League of Legendsistä kerätyn aineistoni ortografisia piirteitä ja nimervalintaperusteita. Olen myös vertaillut niitä aikaisempien verkkonimimerkkitutkimusten tuloksiin, jos luokittelukategoriamme ovat olleet samankaltaisia. Tässä kapaleessa nostan esille muutaman suurimmista eroista.

Ortografisista seikoista yhtenäisin oli iso alkukirjain, joka oli Matsin (2012) aineistoa lukuun ottamatta suuressa enemmistössä. Matsin eri keskustelupalstoilta kerätyssä aineistossa ison alkukirjaimen osuus on pienen alkukirjaimen osuutta kaksi prosenttiyksikköä pienempi (Matsi 2012: 45). Vastaajani perustelivat isoa alkukirjainta kieliopillisuudella ja vertasivat nimimerkkejään erisnimiin, jotka alkavat isolla alkukirjaimella. Myös esteettiset seikat ja omat mieltymykset nousivat aineistostani esiin.

Isoja kirjaimia muualla kuin nimenalkuisessa asemassa oli minun ja Hämäläisen (2012) tutkimuksessa selkeästi enemmän kuin Matsilla (2012) ja Virpirannalla (2011). Virpirannan tutkimassa IRC:ssä moni vastaaja perusteli pieniä kirjaimia Unix-järjestelmällä, jossa nimimerkit kirjoitetaan pienillä kirjaimilla. On kuitenkin muistettava, että nimimerkkien isot kirjaimet eivät olleet aina virheitä oikeinkirjoituksen kannalta. Muuten isojen kirjaimien käyttöä on vaikea perustella muuten kuin englannin kielen ja yritysnimien mallilla ja vastaajan omilla mieltymyksillä.

Huolimatta yksilön vapaudesta valita käyttäjänimekseen tai nimimerkikseen lähestulkoon mitä tahansa kielen ainesta, on yksilön aikaisemmilla virallisilla ja epävirallisilla nimillä suuri roolin nimenvallinnassa. Aikaisemmille nimille, olivatpa ne sitten virallisen statuksen saaneita etunimiä ja sukunimiä tai epävirallisia lisänimiä, perustuvien nimimerkkien ryhmä on suurin Hämäläisen (2012) ja Virpirannan (2011) tutkimuksissa ja

¹⁰ Vastaaja kertoo, että hänen nimimerkkinsä on swahilia ja tarkoittaa 'runkkaavaa jänistä'.

¹¹ *kurwa* ja *jebany* ovat molemmat alatyylisiä sanoja puolan kielellä.

toiseksi suurin omassani ja Matsin (2012) tutkimuksessa. Lisäksi Aleksiejukin (2013) tutkimalla Internet-sivustolla se on todennäköisesti suurin yksittäinen ryhmä, koska sillä on 47 prosentin osuus kaikista nimimerkeistä. Muita nimimerkkikategorioita Aleksiejuk ei mainitse, joten täyttä varmuutta asiasta minulla ei ole. Ainoastaan Bechar-Israelin (1995) IRC-tutkimuksessa vastaajien omaan nimeen pohjautuvat nimimerkit ovat selvästi pieni osuus koko nimimerkkimäärästä. Matsin (2012) tutkimuksessa ryhmän pienuutta voi osittain perustella Suomi 24 -keskustelulla, jonne kaikkia nimimerkkejä ei aina rekisteröidä eikä varsinaista pidempiaikaista ja henkilökohtaista nimimerkkiä tarvitse luoda. Moni Matsin (2012) tutkimukseen vastanneista korostaa myös haluavansa säilyttää anonyymiyden verkkokeskusteluissa, joten omaa nimeä ei ehkä haluta käyttää. Bechar-Israelin (1995) tutkimuksesta on aikaa jo miltei kaksi vuosikymmentä ja se on kansainvälisempi kuin muut tässä mainitut, joten ilmiössä voi ehkä nähdä jonkinlaista aika- ja kulttuurisidonnaisuutta. Lisätutkimusten puutteessa tämä analyysi jää kuitenkin hypoteesin tasolle.

Omassa aineistossani vanhoihin nimimerkkeihin perustuvat nimimerkit ovat suurin ryhmä. Perustelen tilastoa sillä, että jos henkilö on kerran verkkopelaamisen aloitettuun päättynyt mieleiseen nimimerkkiin, on varmasti luonnollista, että samaa nimimerkkiä käytetään myös myöhemmin uudessa verkkopelissä. Osaosoituksena tässä voisi nähdä oman aineistoni smurffitunnukset, jotka ovat samannimisiä pääkäyttäjätilien kanssa tai jotka sisältävät osia pääkäyttäjätilien nimimerkeistä. Virpirannan (2011) aineistossa tämä ryhmä on paljon pienempi, mikä ehkä voi viitata IRC:n keskustelunomaiseen luonteeseen verkkoyhteisönä. Siellä ihmiset käyttävät enemmän omaa persoonaansa ja omaan nimeen perustuva nimimerkki voi olla luontevampi ratkaisu. Hämäläinen (2012) ei tutkimuksessaan ota esiin Aapelin käyttäjänimien pohjautumista aikaisempiin käyttäjänimiin. Myöskään Matsi (2012) ei kommentoi asiaa oman aineistonsa pohjalta.

Nimimerkin käyttöympäristö (foorumi, IRC, peli) tarjoaa nimimerkin käyttäjälle monenlaisia aspekteja, joita nimimerkissä voi halutessaan korostaa: yhteisöllisyys, omat kiinnostuksen kohteet tai pelin sisältö. On nimimerkin luoja ja käyttäjän valinta, mitä osia hän nimimerkkiinsä sisällyttää. Valituista osista kuitenkin riippuu nimimerkin käytettä-

vyys muilla Internetin sivustoilla. Nimimerkki, joka on valittu nimenomaan räiskintäpe-
liä ajatellen, ei välttämättä ole niin hyvä luonnonsuojelusivustolla.

Nimimerkin tehtävä on tehdä käyttäjänsä yksilöitäväksi sivustolla, ja nimimerkin avulla käyttäjän eri toiminnot, kuten kommentit tai pelisuoritukset, voidaan hahmottaa yh-
den ja saman käyttäjän toiminnaksi. Usean eri nimimerkin käyttö eri sivustoilla luo yh-
destä henkilöstä useita erilaisia toimintakokonaisuuksia, jotka eivät eri nimimerkkien
vuoksi yhdisty välttämättä yhdeksi ja samaksi henkilöksi. Nimimerkit ovatkin tietyllä
tavalla ikään kuin antiikin Kreikan teatterinaamioita, joiden avulla yksi näyttelijä saattoi
esittää yhdessä näytelmässä monta roolia. Nimimerkin haltija voi rakentaa laajemman
kuvan itsestään käyttämällä yhtä ja samaa nimimerkkiä kaikilla käyttämillään sivustoil-
la, jolloin muulla verkkoyhteisöllä on teoreettinen mahdollisuus yhdistää esimerkiksi
nimimerkkien kommentit saman henkilön kirjoittamiksi. Tämä ei kuitenkaan aina ole
käyttäjälle mieluinen asia, kuten vastaajani *SunnaK93* tilannetta kuvaa:

LoLiin vaihdoin in-game nimen, sillä en halunnut kaikkialta muualta internetis-
tä tuttujen ihmisten tunnistavan minua. Toisaalta en halunnut ihmisten joiden
kanssa aloitin LoLin pelaamisen tunnistavan minua ihan kaikkialta. (*SunnaK93*)

Useita nimimerkkejä käyttämällä henkilö voi säilyä tuntemattomana periaatteessa niin
pitkään kuin haluaa. Anonymiteettiä suojaa myös nimimerkki, joka ei sisällä käyttäjäs-
tään mitään informaatiota tai joka jopa mahdollisesti johtaa harhaan (vrt. aineistoni
nimimerkki *Queen of Mid*).

5. LOPUKSI

Tässä kandidaatintutkielmassa tutkin League of Legends -pelaajien nimimerkkien typografiaa ja nimervalintaperusteita. Aineisto oli itse keräämäni, ja kyselylomakkeen täytti 84 vastaajaa, joista lopulta otin tutkimukseeni 77.

Hylkäsin asiattomien tai puutteellisten vastausten vuoksi 7 vastauslomaketta. Se on noin 8 prosenttia vastausten kokonaismäärästä. Kyselylomake oli Internetissä jaettava muodossa, joten periaatteessa se on voinut päätyä henkilöille, joiden tarkoituksena on ollut pitää hauskaa kustannuksellani tai muuten häiritä tutkimuksen tekoa. Tällaista ongelmaa ei olisi, jos olisin kerännyt vastaukset haastatteluina. Haastatteluaineisto on kuitenkin vaikeampi kerätä League of Legendsin kaltaisen peliyhteisön jäseniltä, jotka asuvat ympäri maata. Yksi mainitsemistani vaihtoehtoista haastattelujen toteutukseen olisi ollut jokin pelitapahtuma, kuten Vectorama tai Assembly. Ne eivät kuitenkaan houkuttele kaikenlaisia pelaajia kävijöikseen, joten sen lisäksi minulla olisi pitänyt olla toinenkin kanava kyselyn levittämiseen. Suomalaisilla League of Legends -pelaajilla on Facebookissa useita ryhmiä, joille kyselyn olisi voinut laittaa näkyville. Uskon kuitenkin, että silloin hylättyjen tai asiattomien vastausten lukumäärä olisi nousut. Sain kyselylomakkeellani 183 nimimerkkiä rakenneanalyysiin ja 133 nimervalintaperusteanalyysiin ja pidän määriä kandidaatintutkielmaan riittävinä.

Kuten kerroin luvussa 3, vastaajat olivat suurimmaksi osaksi EUW-palvelinalueelta, mikä johtui osittain kyselylomakkeen levitystavasta. Levitin kyselylomaketta omien peliä pelaavien kavereitteni kautta, mikä varmasti vaikutti EUNE:lla pelaavien vastaajien pieneen määrään. Vaikka monilla vastaajilla oli smurffitunnus EUNE-palvelimella, uskon, että suurin osa kavereista, joiden kanssa smurffitunnuksia käytetään, ovat niitä samoja, joiden kanssa vastaajat pelaavat pääkäyttäjätunnuksillaan. Kyselylomake ei siis päässyt leviämään EUNE:lle toivotulla tavalla. Tilanteeseen on aika vaikea keksiä toimivaa ja yksinkertaista ratkaisua. Olen oman lähipiirini League of Legendsissä hankkinut viiden vuoden pelaamisen aikana, joten vastaavanlaisen verkoston luominen tyhjästä veisi toisella palvelinalueella oman aikansa. Toimivampaa olisi, jos EUNE:lta löytyisi muutama avulias pelaaja, jotka voisivat levittää kyselyä omalle verkostolleen. En kui-

tenkaan henkilökohtaisesti tunne yhtään tällaista pelaajaa, joten mahdollisten jatkotutkimusten kannalta ongelmaa täytyy vielä pohtia.

Vastaajistani valtaosa on miehiä: 77 vastaajasta naisia on vain 13, eli noin 17 prosenttia. Tämä oli miltei odotettavaa, koska tietokoneella pelaaminen mielletään usein poikien harrastukseksi. Jaana Matsin pro gradussa suurin osa vastaajista on oletettavasti naisia (Matsi 2012: 9-13), mikä on varmasti selitettävissä Cosmopolitan- ja Demi-lehtien kohderyhmillä. Ei ole mielestäni perusteltua odottaa, että näin vahvasti toisen sukupuolen hallinnoimasta verkkoyhteisöstä saataisiin aineisto, jossa miehet ja naiset olisivat tasalukuisina edustettuina. Vastaajien sukupuolella ei ole kummassakaan tutkimuksessa ollut mitään merkitystä, mutta sen vaikutusta nimimerkin valintaan olisi mielenkiintoista tutkia.

Kyselylomakkeessani oli enemmän kysymyksiä kuin pystyin kandidaatintutkielmassa analysoimaan. Edellä mainituista syistä en voinut toivomaani eri palvelinalueiden tai sukupuolien välistä vertailua tehdä, samoin nimimerkkien vaihtamisen syyt jäivät nyt erittelemättä. Myös esimerkiksi Matsin (2012) pro gradussaan tutkima nimimerkin kieli olisi erittäin mielenkiintoinen lisä Internetin tai League of Legendsin pelinimimerkkien tutkimuskohteisiin. Näiden osalta kysymykset jäävät odottamaan jatkotutkimuksia. Nimimerkkien valintaperusteita olisi mielekästä tutkia myös muista suosituista kilpailullisista peleistä, kuten esimerkiksi Counter Strike: Global Offensivesta ja DotA 2:sta.

Nimimerkkien luontiprosessi ei ole aina samanlainen eikä nimimerkkien luomiselle ole universaaleja sääntöjä. Sivustojen käyttötarkoitus ja -kieli voivat vaihdella todella paljon: jollain sivustolla suositaan virallisia nimiä ja toisella epävirallisia, ja jollain sivustolla sallittujen merkkien ryhmä on laajempi kuin toisella. Nämäkin luovat epäsäännöllisyyttä tähän nimistön tutkimusalaan. Yhtenäisten sääntöjen puuttuminen ja nimervalintaprosessin mielivaltaisuus tekevät myös esimerkiksi nimimerkin valintaperusteiden tutkimisesta vaikeaa, koska universaaleja valintaperustekategorioita on miltei mahdoton luoda. Tuloksista ei tule aina vertailukelpoisia muiden tutkimusten tulosten kanssa, ja nimimerkkien tutkimus uhkaa kaatua oman aiheensa laajuuden vuoksi. Koska nimimerkkien tutkimus on vielä suhteellisen tuore nimistöntutkimuksen osa-alue, kattavien

luokitusmenetelmien luominen on sekä haastavaa että todella tärkeää. En usko, että kukaan osaa vielä tässä vaiheessa määrittää nimimerkkien ortografian tai valintaperusteiden rajat, mutta niiden löytäminen auttaisi molempien osa-alueiden analyysin tuottamista sekä tutkimustulosten yhtenäistymistä ja keskinäistä vertailua. Pioneerityö on nyt aloitettu, ja tulevilla nimimerkkien tutkijoilla on käsissään yhä enemmän taustatietoa yhä suuremmaksi kasvavasta nimimerkkien maailmasta.

LÄHTEET

- AINIALA, TERHI – SAARELMA, MINNA – SJÖBLOM, PAULA 2008: *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Tietolipas 221. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- ALEKSIEJUK, KATARZYNA 2013: *Personal names on the internet: usernames as address terms*. – Language and society. (4) 187–198. <http://sociolinguistics.lnu.edu.ua/ua/issues/04/21.pdf> (Viitattu 5.11.2015.)
- BECHAR-ISRAELI, HAYA 1995: From <Bonehead> to <cLoNehEAd>. Nicknames, Play and Identity on Internet Relay Chat – *Journal of Computer-Mediated Communication* 1995 2. <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/bechar.html> (Viitattu 4.10.2015.)
- BERG, PÄIVI – MYLLYNIEMI, SAMI 2013: Nuoria liikkeellä! *Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013*. https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2013/08/Nuoria_liikkeell%C3%A4_Julkaisu_Nettiversio_korjattu.pdf (Viitattu 30.10.2015)
- CCTV = CCTV America. <http://www.cctv-america.com/2015/10/31/league-of-legends-world-championships-draw-massive-audience> (Viitattu 2.11.2015.)
- HÄMÄLÄINEN, LASSE 2012: *Rekisteröityneiden käyttäjien nimet verkkopeliyhteisö Aapelissa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/34197/rekister.pdf?sequence=1> (Viitattu 7.11.2015.)
- Iltta-Sanomat 2015: *Korealaiset hallitsivat League of Legendsin MM-kisoja*. <http://www.iltasanomat.fi/esports/art-1446542420380.html> (Viitattu 10.11.2015.)
- KORKEA-AHO, JOHANNA 2013: SAVON SONNI JA VIKAVILLE: *Minän representointi talous- ja hoitoalan verkkokeskustelupalstojen nimimerkeissä*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston kielten laitos, suomen kielen oppiaine. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/41796/URN:NBN:fi:jyu-201306172000.pdf?sequence=1> (Viitattu 10.11.2015.)
- KIVINIEMI, EERO 1982: *Rakkaan lapsen monet nimet: suomalaisten etunimet ja nimenva-linta*. Espoo: Weilin+Göös.
- KIVINIEMI, EERO 2006: *Suomalaisten etunimet*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1103. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

- MATSI, JAANA 2012: *Nicki on nettinimi: Nettinimimerkkien eli nikkien muodostaminen ja käyttö*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.
- PAIKKALA, SIRKKA 2004: *Se tavallinen Virtanen. Suomalaisen sukunimikäytännön modernisoituminen 1850-luvulta vuoteen 1921*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 959. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- PÖYHÖNEN, JUHANI 1998: *Suomalainen sukunimikartasto – Atlas of Finnish Surnames*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- RG = Riot Games Inc. League of Legendsin pelinkehittäjäyhtiö.
- RG1: <http://www.riotgames.com/our-games> (Viitattu 22.9.2015.)
- RG2: <https://support.riotgames.com/hc/en-us/articles/201751924-Account-Transfer-FAQ> (Viitattu 26.10.2015.)
- RG3: <https://support.riotgames.com/hc/en-us/articles/201752814-Summoner-Name-FAQ> (Viitattu 28.10.2015.)
- RG4: <http://eune.leagueoflegends.com/legal/termsfuse> (Viitattu 28.10.2015.)
- SEUL = Suomen Elektronisen Urheilun Liitto. <http://www.seul.fi/gamegenre/moba-areenapelit/> (Viitattu 26.9.2015.)
- Statista-tilastopalvelu. <http://www.statista.com/statistics/251222/most-played-pc-games/>(Viitattu 22.9.2015.)
- VIRPIRANTA, KATJA 2011: *Rectunatorista ryoichiin. IRC-nimien rakennetta ja nimenanto-perusteita*. Kandidaatintutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen oppiaine.

LIITE 1. Aineistonkeruulomake.

Kandidaatintutkielma League of Legends -nimimerkeistä

Teijo Kempvaisen kandidaatintutkielma suomen kielen oppiaineeseen

*Pakollinen kenttä

Esitiedot *

Nainen ___

Mies ___

Ikä *

Alle 15 vuotta

16–20 vuotta

21–25 vuotta

26–30 vuotta

31–35 vuotta

36–40 vuotta

Yli 41 vuotta

Millä serverillä pelaat pääkäyttäjätililläsi? *

EU West

EU Nordic & East

Muu

Kun aloitit League of Legendsin pelaamisen, oliko sinulla peliä pelaavia kavereita jo ennen käyttäjätilin luomista? *

Ei. ___

Kyllä, muutama. ___

Kyllä, iso porukka. ___

Mikä on/oli pääkäyttäjätilisi ensimmäinen in-game -nimi? *

Mikä on pääkäyttäjätilisi nykyinen in-game -nimi? *

Mikä merkitys in-game -nimesi muotoilulla on? *

(Isot ja pienet kirjaimet sekä välilyönnit)

Mikä merkitys in-game -nimessäsi olevilla numeroilla ja erikoismerkeillä on?
(Jos in-game -nimessäsi ei ole numeroita, siirry seuraavaan kysymykseen.)

Mikä on in-game -nimesi alkuperä? Mistä se tulee? *

Onko sinulla aiempia in-game -nimiä? (Kysymys ei koske smurffitunnuksia.)
(Jos on, kerro muutama. Jos ei, siirry eteenpäin kyselyssä.)

Miksi vaihdoit in-game -nimeäsi?
(Kerro muutama syy in-game -nimesi vaihtamiselle.)

Onko sinulla smurffitunnuksia?
Jos on, kerro niiden in-game -nimet, serverit ja in-game nimien alkuperät.

Onko smurffitunnuksesi ja pääkäyttäjätilisi in-game -nimillä mitään yhteyttä? Jos on, niin millainen?

Käytetäänkö sinusta League of Legends -nimeäsi pelin ulkopuolella? *

Kyllä

Ei

(Jatkoa edelliseen kysymykseen.) Kuka voisi käyttää sinusta League of Legends -nimeäsi pelin ulkopuolella?

Onko League of Legends -nimestäsi syntynyt sinulle uusia lempinimiä? Jos on, niin mitä?*

LIITE 2. Aineiston nimimerkit.

<i>Akzu</i>	<i>duplijamal</i>
<i>Alley Kajanders</i>	<i>duplikemal</i>
<i>ANIMEPONIAUTISTI</i>	<i>Dusk</i>
<i>Arameraz</i>	<i>Eepi Senpai</i>
<i>ArchJJ</i>	<i>eKrossVelkoja</i>
<i>Ard3MAN</i>	<i>elemental hero</i>
<i>ArpaVoitto</i>	<i>EloSurfer</i>
<i>Arpis</i>	<i>Ennpu</i>
<i>Autistilapsi</i>	<i>Evibane</i>
<i>AzDeRi</i>	<i>Ex3ctum</i>
<i>Baalus</i>	<i>fagakebbo</i>
<i>BaalusNE</i>	<i>Falaala</i>
<i>bhiima</i>	<i>fastwilly69</i>
<i>Blade</i>	<i>FedoraGentleman</i>
<i>Bobubachuba</i>	<i>FHM AzDeRi</i>
<i>BondageDaemon89</i>	<i>Fjope</i>
<i>Brnidd</i>	<i>Fjoper</i>
<i>Chained</i>	<i>Flesheater13</i>
<i>Cirí</i>	<i>Foi</i>
<i>Cloudbeat</i>	<i>FrostbiteID</i>
<i>Cloudclown</i>	<i>Grundam</i>
<i>Cut them down</i>	<i>H1PP1E</i>
<i>Cutest Trapp Euw</i>	<i>HIBBI</i>
<i>DaP</i>	<i>Hiisaava Hemuli</i>
<i>Dattu</i>	<i>HIPP1E</i>
<i>Dicenete</i>	<i>Hiraga</i>
<i>Doctor Killsteal</i>	<i>Hoodiehero</i>
<i>Don Tami</i>	<i>Huikee Kahvi</i>
<i>Dunkmaster IV</i>	<i>Hurlez</i>
<i>duplicolour</i>	<i>Härkäpäällikkö</i>

Imagner1um
ImmOniaL
ISO LIHAVA MURSU
Jaguanne
JaguFin
Jaguu
Jalkanen
Janttuuuuu
Jaypex
Jeimii
Jenkings
Jepuz
JerwaKubany
jjampula
jjande
JJii
Joululimppu
JustHagrid
Jwizzlyy
Jöns Tilpehöör
Kahvikuppi
Kakkalapio
Kalle Havumäki
Khorag
Khormag
kielimies
Kifemi
King Juckey
King Kawaii
Koirakeko
KolmoisHissi
Korhiem

Laptophero
Lord Dogekaiser
Lusikka
Lyre
Läski Geralt
M3gamanne
Maker of Orphans
Makkarakeitto
Malphikaiser
Malphiron
Mannine
Marchangel
Matsku FIN
Mavotus
Mental Misstep
Mikion
Miyahi
MrSeptiko
Mummo93
Munkkisika
MunQsika
n0sse
Nakkisoppa
ne5
Neosmies
NoggerPines
Noobster88
Nosferatu
nosse
NPT Mephe
PadreJonas
patetius

<i>Perkale</i>	<i>Son of Insec</i>
<i>perkele itse</i>	<i>SunnaK93</i>
<i>Persexer</i>	<i>Suprime1</i>
<i>Pettero</i>	<i>Suprime12</i>
<i>Plättä</i>	<i>Sweetybemine</i>
<i>Porkings</i>	<i>TechSupp0rt</i>
<i>Pr1nsessa</i>	<i>Teddwi</i>
<i>preceptor</i>	<i>TheGyro</i>
<i>Princess Juckey</i>	<i>Tiksu</i>
<i>PuolukkaRosvo</i>	<i>Toucheaun</i>
<i>Pörrönen</i>	<i>Trenchcoat Sam</i>
<i>Queen of Mid</i>	<i>Tussunalle</i>
<i>Radder</i>	<i>USBunitedsexyboy</i>
<i>Rezo</i>	<i>uskiT</i>
<i>Roadclown</i>	<i>vadef1n</i>
<i>Roomankuningas</i>	<i>VadeF1n</i>
<i>rOuta</i>	<i>WestRadder</i>
<i>Rovw</i>	<i>WestSupp0rt</i>
<i>rrrOuta</i>	<i>Whack mbali hare</i>
<i>Rumblerina</i>	<i>Vilde321</i>
<i>ruyk181</i>	<i>Vilderi</i>
<i>s W a Lemon ES</i>	<i>xKevytxMait0x</i>
<i>Sacrilege</i>	<i>zikindu</i>
<i>sebusebastian</i>	<i>Zuharu</i>
<i>ShadowBlade</i>	<i>Zurisa</i>
<i>Shagrath</i>	<i>Zyge</i>
<i>Siphin</i>	<i>Zz D i D zz</i>
<i>sipsivelho</i>	
<i>Skumbag Jaydex</i>	
<i>Skumbag Jaypex</i>	
<i>smurffivadef1n</i>	
<i>SmurfSupp0rt</i>	