TURUN YLIOPISTO

Ei se voi tuosta enää elpyä, meidän sugar daddy, sokeri isä, meidän sokerisoitu karamelli pappa

Koodinvaihto viiden suomalaisen sisällöntuottajan pelivideoissa

Jenni Sjöblom
Pro gradu -tutkielma
Kielen oppimisen ja opettamisen tutkinto-ohjelma, suomen kieli
Kieli- ja käännöstieteiden laitos
Humanistinen tiedekunta
Turun yliopisto
Huhtikuu 2024

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu
Turnitin OriginalityCheck –järjestelmällä

Pro gradu -tutkielma

Kielen oppimisen ja opettamisen tutkinto-ohjelma, suomen kieli
Jenni Sjöblom
***Ei se voi tuosta enää elpyä, meidän sugar daddy sokeri isä, meidän sokerisoitu karamelli pappa* Koodinvaihto viiden suomalaisen sisällöntuottajan pelivideoissa**
Sivumäärät: Tutkielman sivumäärä 53, liitteiden sivumäärä 6

Tiivistelmä

Suomen ja englannin kielen välistä koodinvaihtoa tarkastelevan pro gradu -tutkielman tarkoituksena on selvittää, millaista koodinvaihtoa sisällöntuottajat käyttävät, minkälaisissa tilanteissa kyseinen koodinvaihto tapahtuu sekä onko koodinvaihto vähentynyt, pysynyt samana vai lisääntynyt pelivideoilla, kun tarkastellaan sisällöntuottajien videota vuosilta 2017 ja 2022.

Tutkielma on toteutettu sekä kvalitatiivisesti, eli laadullisesti, että kvantitatiivisesti, eli määrällisesti. Molemmat menetelmät kulkevat jokaisessa vaiheessa mukana, sillä molempia on tarvittu jokaisessa analyysiluvussa. Tärkein teoria tutkimuksen tueksi on koodinvaihdon tutkimus, mutta sivuan myös muita teorioita, joissa on hyödyllisiä ominaisuuksia tutkielmani kannalta. Näitä teorioita ovat sosiolingvistiikka, vuorovaikutussosiolingvistiikka, keskustelunanalyysi ja variaationtutkimus.

Tutkimuksen aineistona toimivat viiden sisällöntuottajien YouTube-alustalla olevat pelivideot. Jokaiselta sisällöntuottajalta olen satunnaisesti valinnut 20 pelivideota sekä vuodelta 2017 että 2022. Yhteensä videoita on 200 kappaletta. Olen pelkistetysti litteroinut jokaisen puheenvuoron, jossa koodinvaihtoa tapahtuu. Näitä koodinvaihtotapauksia aineistosta löytyi yhteensä 2 692.

Aineiston kategorisointiin käytin Gumperzin (1982) tapaa luokitella eri koodinvaihtotapauksia omiin luokkiinsa. Kyseisiä luokkia on kuusi kappaletta ja ne ovat: 1) Koodinvaihto referoidessa, 2) koodinvaihto toisen osapuolen spesifioinnin apuna, 3) koodinvaihto välihuomautuksissa ja täytesanoissa, 4) koodinvaihto toistamassa jo sanottua, 5) koodinvaihto sanotun modifioinnin keinona ja 6) koodinvaihto objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa.

Tutkimukseni osoittaa, että sisällöntuottajat käyttävät eniten koodinvaihtoa sanotun modifioinnin keinona ja puolestaan vähiten objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa. Lisäksi luokkakohtaisia eroja sisällöntuottajien välillä löytyi. Selvisi myös, että sisällöntuottajat käyttävät koodinvaihtoa puheessaan silloin, kun videopeli aiheuttaa heissä jonkin voimakkaan tunteen, esimerkiksi ilon tai pelon. Lisäksi sain selville, että neljän sisällöntuottajan koodinvaihtotapaukset olivat lisääntyneet vuodesta 2017 vuoteen 2022 verrattuna ja vain yhden sisällöntuottajan koodinvaihtotapaukset olivat vähentyneet.

Avainsanat: koodinvaihto, metaforinen koodinvaihto, monikielisyys, YouTube

Sisällys

1 Johdanto 5

1.1 Tutkielman lähtökohdat 5

1.2 Aiemmat tutkimukset 7

1.3 Tutkielman rakenne 8

2 Teoria ja tutkimusmetodit 10

2.1 Koodinvaihto 10

2.1.1 Koodinvaihdon tutkimus 10

2.1.2 Koodinvaihto pelivideoissa 12

2.1.3 Gumperzin (1982) koodinvaihdon luokittelu 14

2.1.4 Koodinvaihto ja moniäänisyys 15

2.2 Sosiolingvistiikka ja vuorovaikutussosiolingvistiikka 16

2.3 Keskustelunanalyysi 18

2.4 Variaationtutkimus 20

2.5 Englannin kielen asema 22

3 Aineisto 24

3.1 Aineiston esittely 24

3.2 Pelivideoiden sisällöntuottajat 25

3.3 Sisällöntuottajien haastattelut 26

4 Analyysi 29

4.1 Koodinvaihtotapauksia puheenvuoroissa 29

4.2 Syyt koodinvaihdon takana 41

4.3 Koodinvaihdon muutokset ajan kuluessa 51

5 Päätelmät 55

Lähteet 58

Liitteet 65

Liite 1. Kuva Excel-taulukosta 65

Liite 2. Esimerkki yhdestä Word-tiedostosta 66

Liite 3. Haastattelun kysymykset **67**

Liite 4. Sisällöntuottajan A haastattelu **68**

Liite 5. Sisällöntuottajan B haastattelu **70**

1 Johdanto

1.1 Tutkielman lähtökohdat

Kieli on niin arkipäiväinen asia ihmisen elämässä, että harvemmin tulee edes ajatelleeksi, millaista kieltä puhuu missäkin tilanteessa. Ihmiset puhuvat eri tavalla eri tilanteissa. Lääkärille puhutaan eri tavalla kuin ystäville. Joskus jopa käytetään eri kieltä, vaikka molemmat puhujat puhuisivat samaa äidinkieltä. Välillä sekoitetaan kahta tai useampaa kieltä keskenään, jolloin puhutaan koodinvaihdosta (*code-switching*).

Koodinvaihdolla tarkoitetaan kahden tai useamman kielen vaihtelua saman puhujan puheenvuorossa (Kovács 2009: 24). Tulee kuitenkin muistaa, että kaikki kielten välinen vaihtelu ei ole koodinvaihtoa, vaan ainoastaan sellaiset kielelliset vaihtelut lasketaan koodinvaihdoiksi, joilla on joko sosiaalista tai vuorovaikutuksellista merkitystä (Lappalainen 2004: 50–51). Kuitenkaan tämä selitys ei ole ainoa mahdollinen, koska monet tutkijat ovat käsitelleet koodinvaihdon käsitettä usealla eri tavalla. Esimerkiksi koodinvaihdolla voidaan tarkoittaa toimintoa, jolla puhuja ilmaisee keskustelun eri osia (Auer 1999: 310). Nykyään eri tutkimukset koodinvaihdosta liittyvät kahden tai useamman eri kielen samanaikaiseen käyttöön yhdessä puheenvuorossa (Piirainen-Marsh 2008: 143). Tässä tutkielmassa koodinvaihdolla tarkoitetaan jälkimmäistä ilmiötä. Koodinvaihdon tutkimusta tarkastelen tarkemmin luvussa 2.1.1.

Tässä pro gradu -tutkielmassa tarkastelen viiden pelivideoita julkaisevan sisällöntuottajan suomen ja englannin kielen välistä koodinvaihtoa heidän puhutussa kielessään. Pelivideoiden pääkieli on suomi. Koodinvaihtotilanteet on poimittu pelivideoista, jotka sisällöntuottajat ovat itse kuvanneet ja ladanneet YouTubeen vuosina 2017 ja 2022. Olen haastatellut kahta sisällöntuottajista heidän ajatuksistaan omasta koodinvaihdostaan. Haastatteluja käsittelen alaluvussa 3.3 ja ne löytyvät kokonaisuutena liitteistä 4 ja 5. Tutkielman tavoitteena on saada selville, millainen on sisällöntuottajien käyttämä koodinvaihto ja missä tilanteissa he sitä hyödyntävät. Tavoitteena on myös selvittää, onko sisällöntuottajien koodinvaihto jollain tavalla muuttunut vuodesta 2017 vuoteen 2022 verrattuna.

Tutkimuskysymykset ovat:

1. Millaista koodinvaihtoa sisällöntuottajat käyttävät pelivideoissaan?
2. Minkälaisissa tilanteissa koodinvaihtoa tapahtuu?

3. Onko koodinvaihto vähentynyt, pysynyt samana vai lisääntynyt pelivideoissa 2017–2022 välisenä aikana?

Tutkielmaan valitut sisällöntuottajat ja heidän videonsa ovat olleet itselleni tuttuja jo useamman vuoden ajan. Olen aikaisemmin kiinnittänyt huomiota sisällöntuottajien koodinvaihtoon, mistä lähtikin kiinnostus tämän tutkielman tekemiseen. Tämän vuoksi tutkimuskysymyksistä tulleet työhypoteesit ovat muodostuneet jo paljon aikaisemmin kuin tämän tutkielman tekovaiheessa. Työhypoteesilla tarkoitetaan tutkijan omaa ennakko-oletusta tutkittavasta ilmiöstä (Luodonpää-Manni–Hamunen–Konstenius 2020: 25).

Oma työhypoteesini tutkimuskysymyksille on, että pelivideoissa koodinvaihtoa käytetään eniten eri sanojen toistona, esimerkiksi ***I fucking did it****, kyllä, herranjumala mä tein sen*. (D2017) tai tietynlaisina täytesanoina, esimerkiksi ***God dammit*** *mä oon maalannu sen toiselta puolelta*. (A2022), ja tilanteissa, joissa sisällöntuottajat pelaavat englanninkielistä videopeliä. Puhun alaluvussa 3.1 tarkemmin siitä, millä tavalla olen esimerkkeihin merkinnyt, kuka sisällöntuottajista on minkäkin puheenvuoron sanonut sekä mistä eri kirjaimet että numerot tulevat.

Käytän itse koodinvaihtoa omassa arjessani eniten toistona tai täytesanoina, joten tästä syystä ajattelen sisällöntuottajien käyttävän näissä tilanteissa koodinvaihtoa eniten. Oletan, että jos sisällöntuottaja pelaa suomenkielistä peliä, hän käyttää vähemmän koodinvaihtoa kuin pelatessaan englanninkielistä peliä. Ajattelen myös, että sisällöntuottajien koodinvaihto on lisääntynyt vuodesta 2017, koska englannin kielen asema *lingua francana* on jatkuvassa kasvussa, joten oletettavasti sitä on käytetty enemmän vuonna 2022 kuin 2017. Useat puhujat myös käyttävät englantia tilanteissa, joissa englanninkieliset sanat eivät tuo minkäänlaista lisäarvoa puheenvuoron sisältöön (Leppänen–Nikula 2008: 13). Koen englanninkielisten täytesanojen, kuten *anyway* ja *all right,* olevan myös syy sille, miksi englannin kieli olisi lisääntynyt vuodesta 2017 vuoteen 2022 verrattuna.

Nykyään erilaiset sisällöntuottajat ovat tärkeä osa sosiaalista mediaa ja he ovat mukana monen ihmisen jokapäiväisessä elämässä. Esimerkiksi monet ihmiset voivat laittaa sisällöntuottajan YouTube-videon pyörimään omaksi seurakseen tehdessään samalla arkisia asioita kotona. Tämän vuoksi mielestäni on relevanttia tutkia sisällöntuottajien tuottamaa materiaalia. Tutkin itse sisällöntuottajien pelivideoiden kieltä, sillä tällaisesta aineistosta ei ole aikaisemmin tehty näin laajaa tutkimusta. Pidän tärkeänä, että myös tällaista materiaalia tutkitaan tarkemmin.

Tässä tutkielmassa käytän John J. Gumperzin (1982) luomaa luokittelua koodinvaihdosta. Gumperz (1982) luokittelee koodinvaihtotapaukset vuorovaikutuksessa kuuteen eri luokkaan: 1) Koodinvaihto referoidessa (*quotation*), 2) koodinvaihto toisen osapuolen spesifioinnin apuna (*addressee specification*), 3) koodinvaihto välihuomautuksissa ja täytesanoissa (*interjections, sentence fillers*), 4) koodinvaihto toistamassa jo sanottua (*reiteration*), 5) koodinvaihto sanotun modifioinnin keinona (*message qualification*) ja 6) koodinvaihto objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa (*objectivization versus personalization*) (Gumperz 1982: 75-82). Käytän jokaista luokkaa omassa analyysissani niin, että olen kaikki aineistoni koodinvaihdot kategorisoinut johonkin näistä kuudesta luokasta. Näitä luokkia käyn läpi tarkemmin alaluvussa 2.1.3.

1.2 Aiemmat tutkimukset

Koska koodinvaihto on monipuolinen käsite, sitä on myös tutkittu monesta eri näkökulmasta. Pro gradu -tutkielmia suomen ja toisen kielen välisen koodinvaihdon eri piirteistä on tehty monista eri aiheista. Kielimuotoja, joista koodinvaihtoa on tutkittu ovat esimerkiksi Satu Rakkolaisen (2002) saksalaissuomalaisten puhe, Mirka Pispan (2011) Madventures-ohjelman puheenvuorot, Tiina Parjasen (2015) pikaviestikeskustelut, Henna Titon (2015) lapsien välinen puhe, Kertu Güngörmezin (2018) videopelien pelaajien puhe, Julia Hyytiäisen (2021) videosisällöntuottajien puheenvuorot ja Katariina Karjalan (2022) pikaviestipalveissa käyty keskustelu. Oman tutkielmani kannalta relevanteimmat pro gradu -tutkielmat ovat Güngörmezin (2018) ja Hyytiäisen (2021), sillä heidän aiheensa ovat lähellä omaa aihettani.

Vaikka koodinvaihdosta on jonkin verran tehty tutkimuksia, YouTubeen ladattujen pelivideoiden tutkiminen on jäänyt vähäiseksi. Güngörmez (2018) on omassa pro gradu -tutkielmassaan tutkinut monikielistä koodinvaihtoa videopelien pelaamisen aikana, mutta hänen tutkimuksensa käsittelee koodinvaihtoa suomen ja neljän muun kielen välillä, jotka ovat englanti, venäjä, turkki ja arabia.

Güngörmezin (2018) lisäksi myös Hyytiäinen (2021) on omassa pro gradu -tutkielmassaan tutkinut koodinvaihtoa YouTube-videoilta. Hyytiäinen (2021) on tutkinut suomen ja englannin kielen välistä koodinvaihtoa samoista näkökulmista kuin itse, sillä hän on myös käyttänyt koodinvaihdon kategorisointiin Gumperzin (1982) luokittelua. Hyytiäisen kanssa aineistomme eroavat, sillä itse analysoin pelkästään pelivideoita ja hän on käyttänyt muita YouTubeen ladattuja videoita aineistossaan, esimerkiksi muotiin ja sisustukseen liittyviä videoita. Tämän vuoksi koen, että oma tutkielmani on tärkeä, koska aihetta ei ole

aikaisemmin tarkasteltu tästä näkökulmasta tällaisella aineistolla. Aineistoon palataan tarkemmin pääluvussa 3 ja sen analyysiin pääluvussa 4.

Güngörmez (2018) sai selville, että videopelien pelaajat käyttivät koodinvaihtoa silloin, kun he uppoutuivat pelissä tapahtuviin tilanteisiin paljon syvemmin, eli ikään kuin menivät osaksi englanninkielisen pelin maailmaa (Güngörmez 2018: 68). Hyytiäinen (2021) puolestaan sai selville, että sisällöntuottajat käyttävät koodinvaihtoa hyvin arkikielimäisesti, koska nykyään englanti on mukana hyvin monen ihmisen arkielämässä, joten he käyttävät sitä myös puheessaan huomaamattaan (Hyytiäinen 2021: 49).

Pro gradu -tutkielmien lisäksi koodinvaihdosta on tehty myös muita tutkimuksia. Esimerkiksi Jyrki Kalliokoski (1995) on tarkastellut koodinvaihtoa ja keskustelun moniäänisyyttä, Mikko Turunen (1997) on analysoinut nykyvatjan koodinvaihtoa, Arja Piirainen-Marsh (2008) on artikkelissaan käsitellyt suomen ja englannin välistä koodinvaihtoa videopelitilanteissa ja Karin Peterson (2019) on selvittänyt koodinvaihtoa Mikael Agricolan Messu-teoksessa. Oman tutkielmani kannalta relevantein on Piirainen-Marshin (2008) tekemä artikkeli, sillä aihe on hyvin lähellä omaa aihettani.

Piirainen-Marsh (2008) on kenttätutkimuksen menetelmin tarkastellut kahdesta neljään pojan videopelien pelaamista ja heidän koodinvaihtoansa suomen ja englannin kielen välillä videopelien aikana (Piirainen-Marsh 2008: 137). Tutkimus eroaa omastani niin, että itse en ole aineistoani kerännyt kenttätutkimuksen avulla, vaan kyseiset pelivideot ovat ladattuina YouTubessa, josta koodinvaihtotapaukset litteroin. Piirainen-Marshin (2008) tutkimuksessa kaikki pojat ovat fyysisesti samassa tilanteessa, ja vuorovaikutus tapahtuu heidän välillään reaaliajassa. Omassa tutkimuksessani taas sisällöntuottajat puhuvat ajatuksiaan suurimmassa osassa pelivideoita yksin kameralle. Kuitenkin olemme tutkineet koodinvaihtoa samoista näkökulmista, esimerkiksi millaisissa tilanteissa koodinvaihtoa esiintyy ja minkälaista kyseinen koodinvaihto on. Piirainen-Marshin (2008) tutkimuksessa selvisi, että nuoret käyttivät koodinvaihtoa hyvin erilaisissa tilanteissa. Näitä tilanteita olivat erilaiset pelin sisäiset siirtymät toiminnasta toiseen, erilaiset roolinvaihdokset pelaajien välillä ja reagointi pelissä tapahtuviin asioihin. (Piirainen-Marsh 2008: 148–161.)

1.3 Tutkielman rakenne

Tutkielman toisessa pääluvussa esittelen käyttämääni teoriaa ja tutkimusmetodeja. Pääasiallinen teoria on koodinvaihdon tutkimus, jonka olen jakanut vielä kolmeen alalukuun,

jotka ovat koodinvaihto pelivideoissa, Gumperzin (1982) koodinvaihdon luokittelu ja koodinvaihdon moniäänisyys. Lisäksi sivuan sosiolingvistiikkaa, vuorovaikutussosiolingvistiikkaa, keskustelunanalyysia, variaationtutkimusta ja englannin kielen asemaa. Kolmannessa pääluvussa esittelen tarkemmin tutkielman aineistoa, esittelen pelivideoiden sisällöntuottaja ja tarkastelen heidän antamia haastatteluita. Neljännessä pääluvussa analysoin aineistoa. Analyysin olen jakanut eri alalukuihin, joissa jokaisessa alaluvussa käsitellään yhtä asiaa. Näiden alalukujen aiheita ovat koodinvaihtotapaukset puheenvuoroissa, syyt koodinvaihdon takana ja koodinvaihdon muutokset sisällöntuottajien pelivideoissa vuosien saatossa. Viimeisessä eli viidennessä pääluvussa kokoan tutkimustulokset sekä tutkielmasta tehdyt päätelmät yhteen. Luvussa käyn läpi erilaisia vaihtoehtoja jatkotutkimuksille, pohdin johdannossa nousseen työhypoteesin toteutumista ja vertaan omia saatuja tuloksia muiden tutkimuksien tuloksiin. Tutkielman lopusta löytyvät sekä lähteet että kaikki liitteet.

2 Teoria ja tutkimusmetodit

Tässä pääluvussa käyn läpi tutkielmassani käyttämääni teoriaa ja tutkimusmetodeja. Tutkielman kannalta relevantein on koodinvaihto, jota käsittelen alaluvussa 2.1. Olen jakanut kyseisen alaluvun pienempiin lukuihin, jotka esittelen kyseisen alaluvun metatekstissä. Lisäksi sivuan sosiolingvistiikan ja vuorovaikutussosiolingvistiikan tutkimusta alaluvussa 2.2, keskustelunanalyysia alaluvussa 2.3, variaationtutkimusta alaluvussa 2.4 ja englannin kielen asemaa alaluvussa 2.5.

2.1 Koodinvaihto

Tässä alaluvussa käyn läpi koodinvaihtoa. Luvussa 2.1.1 tarkastelen yleisesti koodinvaihdon tutkimusta, luvussa 2.1.2 esittelen Gumperzin (1982) koodinvaihdon luokittelua. luvussa 2.1.3 keskityn tarkemmin pelivideoissa tapahtuvaan koodinvaihtoon ja luvussa 2.1.4 käyn läpi koodinvaihdon monikielisyyttä.

2.1.1 Koodinvaihdon tutkimus

Kielen vaihtelulla (*language alternation*) tarkoitetaan kaikenlaista esiintymiä ja rakenteellisia yksiköitä, joissa on käytetty kahta tai useampaa kieltä samanaikaisesti samassa vuorovaikutustilanteessa. Kielen vaihtelu voi esiintyä yhdessä puheenvuorossa, kahden puheenvuoron välissä tai muuttaa koko vuorovaikutustilanteen kielen toiseksi. (Auer 1984: 7–8.) Auer (1984) erottaa kielenvaihtelun tyypit koodinvaihtoon (*code-switching*) ja inserteihin (*insertions*) (Auer 1984: 5). Koodinvaihdolla tarkoitetaan useamman sanan mittaista kielen vaihtelua ja insertit ovat sanan pituiset kielen vaihtelut, jotka usein näissä tutkimuksissa lasketaan lainasanoiksi (Muhonen 2008: 171). Rajaan tästä tutkielmasta kokonaan pois insertit ja keskityn ainoastaan koodinvaihtoon, koska muuten tutkielmasta tulisi liian laaja.

Koodinvaihdolla tarkoitetaan joko kahden tai useamman kielen käyttöä samassa keskustelussa, keskustelun kielen vaihtumista kokonaan toiseksi tai mitä tahansa kielen vaihtelua tietyssä kohdassa keskustelua (Auer 1984: 26, 29). Matriisikielellä (*matrix language*) tarkoitetaan pääasiallista kieltä, jossa koodinvaihtoa esiintyy (Muhonen 2008: 173). Kieltä, joka esiintyy matriisikielen kanssa ja joista otetaan kielen aineksia matriisikieleen, kutsutaan upotetuksi kieleksi (*embedded language*) (Kovács 2009: 26). Tässä tutkielmassa matriisikielenä toimii suomi ja upotettuna kielenä englanti. Tyypillisempänä koodinvaihdon keinona pidetään kielten selkeää jaksottaista vaihtelua yhden puheenvuoron

aikana. Tämä tarkoittaa sitä, että puheenvuoronaikana eri koodit on helppo tunnistaa toisistaan ja niitä voidaan puhua pidempinä jaksoina. (Kauhanen 2009: 109.) Tässä tutkielmassa tarkoitan koodinvaihdolla kahden kielen käyttöä samassa puheenvuorossa.

Usein puhuttaessa koodinvaihdosta puhutaan nimenomaan puhutusta kielestä. Koodinvaihtoa kuitenkin esiintyy myös kirjoitetussa tekstissä. Tämä huomattiin vasta 2000-luvulla, minkä jälkeen on alettua tutkia myös kirjoitetuista teksteistä koodinvaihtoa. (Pahta 2009: 288.) Omassa aineistossani ei ole mukana yhtäkään kirjoitettua tekstiä, vaan kaikki koodinvaihdot ovat tapahtuneet puhutussa kielessä. Mielestäni on kuitenkin tärkeää ottaa huomioon, että koodinvaihtoa esiintyy sekä puhuttaessa että kirjoittaessa.

Useat kaksikieliset ihmiset tekevät tietoisen valinnan siinä, kumpaa kieltä he käyttävät missäkin tilanteessa. Saman puheenvuoron aikana kaksikielinen ihminen voi vaihtaa kieltä kesken virkkeen, koska haluaa esimerkiksi painottaa jotain tiettyä osaa kuulijalle. Tällaista vaihdosta matriisikielen ja upotetun kielen välillä kutsutaan yhteiseksi kieliopiksi (*composite matrix language*), jossa puhujat muodostavat kahden kielen välille yhteisen kieliopin (Kovács 2009: 37). Aina kielen valinta puheenvuorossa ei ole henkilökohtainen päätös, vaan sillä on olennainen tehtävä vuorovaikutustilanteen muodostamiselle, sillä tietyn kielen valinta auttaa tunnistamaan erilaista toimintaa ja tekemään sen havaittavaksi keskustelukumppanille (Piirainen-Marsh 2008: 144). Keskustelunanalyyttisessa tutkimuksessa koodinvaihtona pidetään kahden tai useamman kielen vaihtelua, jossa vuorovaikutustilanteeseen osallistujat orientoituvat koodien vaihteluun esimerkiksi käyttämällä eri kieltä kontekstivihjeenä (Auer 1999: 312–314). On todistettu, että kaksikielisten koodinvaihdolla on monenlaisia eri funktioita, esimerkiksi keskustelufunktioita ja koodinvaihtoa käytetään tyylikeinona (Kovács 2009: 44). Sujuva kaksikielisyys ja koodinvaihto voivat olla vakiintuneita tai tilapäistä (Kalliokoski 1995: 19). Tämän tutkielman sisällöntuottajat eivät ole kaksikielisiä, joten heidän puheessaan ei esiinny yhteistä kielioppia, vaan eri koodien vaihtelut puheessa johtuvat nimenomaan koodinvaihdosta.

Koodinvaihdon ja lainan välinen raja on häilyvä. Laina voidaan erottaa koodinvaihdosta esimerkiksi pitämällä lainoina kielellisen vaihtelun tilanteita, joissa uudessa kielessä käytetään toisen kielen leksikaalisia aineksia. (Lauttamus 1992: 8; Kovács 2009: 24–25; Myers-Scotton 2002: 41.) Englannin kielestä tulevat lainasanat eroavat suomen kielen äännerakenteesta ja oikeinkirjoituksesta. Kyseiset lainasanat taivutetaan suomen kielen mukaisesti, esimerkiksi *jumper* äännetään *jumpperi*. (Hiidenmaa 2003: 246.) Samaa ilmiötä

huomasin omassa aineistossani. Useat englanninkieliset sanat oli taivutettu suomen kielen typologian mukaan, joten siitä syystä rajasin kyseiset tapaukset aineistoni ulkopuolelle. Esimerkiksi englannin kielen sana base lausutaan englanniksi [beɪs], mutta suomalaisittain sana lausutaan beissi. Jos tutkimuksessa koodinvaihto ja lainasana sekoittuvat keskenään, asiaa ei nähdä kovinkaan ongelmallisena, jos tutkii koodinvaihtoa vuorovaikutustilanteissa (Kalliokoski 1995: 4).

Koodinvaihdolle on ominaista, että sille ei voi määritellä yhtä pysyvää funktiota, vaan tulkinta tapahtuu jokaisen puheenvuoron kohdalla. Useita koodinvaihdon tutkimuksia yhdistää se, että koodinvaihdolla pyritään määrittämään puhetilanne uudelleen, sillä se luo kontrastin sen välille, mitä on aikaisemmin jo sanottu ja mitä tullaan seuraavaksi sanomaan. (Gumperz 1982: 130–131; Lappalainen 2001b: 172.)

Siirtyminen vuorovaikutusroolista toiseen on hyvin yleinen tapa käyttää koodinvaihtoa. Tällä tarkoitetaan sitä, että koodia vaihtamalla puhuja voi osoittaa muille vuorovaikutustilanteessa oleville, että hänen roolinsa on nyt eri kuin hetki sitten. (Goffman 1981: 126–128.) Lappalainen (2009) on omassa tutkimuksessaan huomannut, että esimerkiksi nuortenilloissa ollut juontaja on saman illan aikana osallistunut yleiseen keskusteluun, joten koodinvaihdolla hän on pystynyt vaihtamaan roolinsa toiseen (Lappalainen 2009: 142). Omassa aineistossani tällaisia tilanteita ovat esimerkiksi ne, kun sisällöntuottaja puhuu omana itsenään videolla ja koodia vaihtamalla hän hyppää pelimaailmaan ja kertoo mitä pelin sisällä tapahtuu tai ohjattava hahmo sillä hetkellä ajattelisi tai sanoisi. Esimerkiksi *Ei oo normaalii, ei vittu ei,* ***grandma put a fucking shirt on***. (C2022). Toisen äänellä puhumista, eli referointia, pidetäänkin koodinvaihdon kannalta hyvin keskeisenä toimintona (Lappalainen 2009: 142, 145).

Nuoret käyttävät koodinvaihdosta nimitystä *finglish*. Tämä tarkoittaa suomen ja englannin kielen sekoittamista saman puheenvuoron aikana. (Valkamaa 2020: 3.) En kuitenkaan tässä tutkielmassa puhu *finglishistä* vaan koodinvaihdosta, mikä on ilmiön virallinen nimitys. Tiedettävästi *finglishin* otti käyttöön tieteellisessä merkityksessä professori Martti Nisonen 1920-luvulla (Palmgren 2007: 23).

2.1.2 Koodinvaihto pelivideoissa

Video-, tietokonepelien pelaaminen ja sisällöntuottajien pelivideoiden kuluttaminen on usean suomalaisen nuoren tapa viettää vapaa-aikaansa. Seuratessaan erilaisia sisällöntuottajia tai

pelatessaan itse nuori kohtaa hyvin paljon englantia arkielämässään. (Piirainen-Marsh 2008: 136.) Video- ja tietokonepelien lisäksi nuoret kuulevat englantia myös erilaisista televisio-ohjelmista sekä kansainvälisiin ystäviin pidetään yhteyttä englannin kieltä käyttäen. Ei ole siis mikään ihme, että yhä useampi suomalainen käyttää erilaisia englannin kielen koodeja omassa puheessaan.

Monet video- ja tietokonepelit ovat englannin kielellä, joten pelien pelaaja on automaattisesti yhteydessä englantiin, vaikkei itse englantia pelin pelaamisen aikana puhuisi lainkaan. Monia suosittuja pelejä on myös käännetty englannista suomeksi, esimerkiksi Minecraft, The Sims ja Counter-Strike eli lyhennettynä CS, mutta monet suomalaiset pelaavat näitä pelejä siitä huolimatta englanniksi pelivideoissaan tai striimeissään (*stream*). *Striimillä* tarkoitetaan suoratoistoa, jossa sisällöntuottaja tekee sisältöä reaaliajassa ja katsojat voivat hänen kanssaan keskustella chatin välityksellä. Monet sisällöntuottajat ovat tuoneet videoissaan ja striimeissään ilmi, että suomennettujen pelien termistö kuulostaa heidän mielestään erikoiselta, koska he ovat tottuneet pelaamaan näitä pelejä englanniksi. Erilaisissa pelivideoissa näkee sisällöntuottajan pelaavan peliä suomen kielellä, mutta hän käyttää silti englanninkielisiä sanoja pelin termistöstä. Ilmiö on looginen, koska kyseisten videopelien termistö on tullut sisällöntuottajalle tutuksi ja sen vuoksi näkyy hänen sanastossaan (Piirainen-Marsh 2008: 144). Tämä johtuu siitä, että tietyt englanninkieliset termit ovat niin vakiintuneita sisällöntuottajalle, että hänestä tuntuisi erikoiselta käyttää termistä suomenkielistä versiota. Monet myös seuraavat ulkomaisia sisällöntuottajia, jotka käyttävät videoillaan englanninkielisiä termejä.

Pelivideoissa tapahtuva koodinvaihto on epäsymmetristä, koska pelin pelaaja on ainoa aktiivinen toimija puhetilanteessa (Piirainen-Marsh 2008: 141). Tietokone tai pelikonsoli eivät itsessään ole aktiivisia toimijoita, eikä myöskään videon katsoja. Videon katsoja ei pysty osallistumaan reaaliajassa sisällöntuottajan puheeseen, mutta hän voi kuitenkin jättää YouTube-videoihin kommentteja, näin sisällöntuottaja voi myöhemmin lukea ja vastata niihin. Tätä kanssakäymistä ei kuitenkaan voida suoraan verrata kahden ihmisen väliseen aktiiviseen puhetilanteeseen, koska tilanne ei tapahdu reaaliajassa ja se tapahtuu kirjoitetusti eikä puheena.

Englannin kielessä on useita erilaisia fraaseja, joita ihmiset käyttävät puheenvuoronsa aikana englanniksi, matriisikielestä huolimatta. Myös monista peleistä muodostuu erilaisia fraaseja, joita pelien pelaajat käyttävät arkielämässään. (Piirainen-Marsh 2008: 144.) Tällainen on

esimerkiksi *winner winner chicken dinner,* joka on nimenomaan vakiintunut ihmisten puheeseen englanninkielisenä fraasina, jolla tarkoitetaan voiton ylistämistä. Kyseiselle fraasille ei ole suomenkielistä vastinetta ja suora suomennos, *voittaja voittaja kanaillallinen,* ei suomeksi tarkoita mitään. Suomennoksesta lähtee myös riimittely ja rytmi, joten suora suomennos vaikuttaa oudolta, joten siksi ihmiset eivät käytä sitä. On ymmärrettävää, että koodinvaihtoa muodostuu videopelitilanteissa, koska pelin pelaaja hyvin helposti eläytyy pelin maailmaan ja reagoi pelimaailman tapahtumiin tilanteisiin nopeillakin puheenvuoroilla, joiden avulla sisällöntuottaja rakentaa yhteistä kokemusta katsojiensa kanssa (Piirainen-Marsh 2008: 161).

2.1.3 Gumperzin (1982) koodinvaihdon luokittelu

Koodinvaihto voidaan jakaa kahteen ryhmään: diglossiaan, eli tilanteiseen koodinvaihtoon tai metaforiseen koodinvaihtoon. Tilanteisella koodinvaihdolla tarkoitetaan, että kielimuoto on muokkaantunut puheenaiheen, kontekstin tai keskustelukumppanin mukaan. Metaforisella koodinvaihdolla viitataan koodinvaihdon vuorovaikutus- ja diskurssifunktioihi. (Gumperz 1982: 75–82.) Tässä tutkielmassa tarkastelen metaforista koodinvaihtoa.

Metaforisella koodinvaihdolla Gumperz (1982) tarkoittaa, että eri koodeilla luodaan erilaisia konteksteja saman puheenvuoron aikana. Metaforisen koodinvaihdon perusideana voidaan pitää sitä, että eri kielellisillä piirteillä pystytään luomaan mielikuvia saman tilanteen sisällä oleviin erilaisiin konteksteihin. Tätä samaa ideaa voidaan pitää myös nykyaikaisen vuorovaikutussosiolingvistiikan lähtökohtana. (Lehtonen 2015: 33.)

Gumperz (1982) on jakanut metaforisen koodinvaihdon eri tapaukset vuorovaikutustilanteissa kuuteen eri luokkaan:

1. Koodinvaihto referoidessa (*quotation*).
2. Koodinvaihto toisen osapuolen spesifioinnin apuna (*addressee specification*).
3. Koodinvaihto välihuomautuksissa ja täytesanoissa (*interjections, sentence fillers*).
4. Koodinvaihto toistamassa jo sanottua (*reiteration*).
5. Koodinvaihto sanotun modifioinnin keinona (*message qualification*).
6. Koodinvaihto objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa (*objectivization versus personalization*).

(Gumperz 1982: 75–82).

Tässä tutkielmassa käytän Gumperzin (1982) luokittelua apuna aineistosta löytyvien koodinvaihtotapausten kategorisoinnissa. Olen alaluvussa 4.1 käynyt tarkemmin läpi, mitä nämä eri luokat tarkoittavat. Aineistostani löytyi jokaiseen luokkaan kuuluvia koodinvaihtoja, joista osan pystyi sijoittamaan useampaan kuin yhteen luokkaan. Ilmiö kertoo siitä, kuinka monitulkintaista koodinvaihto lopulta on eikä koodinvaihdolle voida hakea vain yhtä oikeaa tulkintaa (Gumperz 1982: 97).

2.1.4 Koodinvaihto ja moniäänisyys

Ihmisistä joka kolmas käyttää kahta tai useampaa kieltä puhetilanteissa. Toisin sanoen ihmiskunnasta suuri osa on monikielisiä. Aiemmin on ajateltu koodinvaihdon tarkoittavan puhujan kielitaidottomuutta. Nykyään asiaan suhtaudutaan avomielisimmin, mutta siitä huolimatta nykyään näkee ajatuksia siitä, että mikäli ihminen sekoittaa kieliä keskenään, hän ei osaa kumpaakaan kieltä tarpeeksi hyvin. (Kalliokoski 2009: 9–10.) Varmasti jokaisella ihmisellä on omakohtaista kokemusta siitä, että välillä jokin tietty sana on hukassa, jolloin joutuu sekoittamaan kahta tai useampaa kieltä samaan puheenvuoroon (Laakso-Klippi 2001: 90).

Koodinvaihtoa voidaan tarkastella myös moniäänisyyden eli polyfonian kautta. Tällä tarkoitetaan sitä, että mikään kielellinen ilmaisu ei muodostu tyhjästä vaan puhutussa kielessä on aina heijastuksia toisista äänistä. Moniäänisyyttä luodaan omaan puheeseen esimerkiksi referoimalla tai siteeraamalla vieraan kielen ääniä. (Hiidenmaa 2003: 208; Muhonen 2008: 183.) Moniäänisyyttä näkyy omassa aineistossani niin, että sisällöntuottajat käyttävät koodinvaihtotapauksissa englanninkielisiä sitaatteja, esimerkiksi ***Sheriff is back in town****, tämä villin lännen nainen tulee avaa nyt nää paketit*. (A2017) tai referoivat videopelissä jonkin hahmon ajatuksia, esimerkiksi *Mä voin hypätä vaikka tämän rakosen yli, helppoa*, ***hello guys***. (A2022). Tällaista referointia kutsutaan eläytymisesitykseksi, koska puhuja itse eläytyy hahmoon ja päättää, mitä hahmo sillä hetkellä ajattelee tai sanoisi (Muhonen 2008: 184). Sisällöntuottajat käyttävät eläytymisesitystä huumorin keinona viihdyttääkseen videon katsojia. Koodinvaihdolla halutaan dramatisoida ja elävöittää kerrottua asiaa (Haakana 2005: 119–120). Tätä voidaan pitää moniroolisuutena, jolla tarkoitetaan sitä, että yksi ääni kommunikoi monella äänellä (Rahtu 2005: 284).

Moniäänisyyttä on kielentutkimuksessa tutkittu monesta eri näkökulmasta erilaisten aineistojen avulla (Lappalainen 2004: 312). Jokaiselle tutkimukselle yhteisenä perustana voidaan pitää Mihail Bahtinin (1986) näkökulmaa puheen vieraista sanoista ja dialogisuudesta. Dialogisuudella tarkoitetaan, että jokaisen puhujan puhe on vuorovaikutuksessa toisen puhujan puheen kanssa, mikä ilmenee vieraina sanoina ja ääninä muiden puhujien puheessa. (Bahtin 1986: 60–100.)

Suomi on ollut vuosikymmenten ajan monikielinen maa, jolloin eri kieliä on käytetty niin puhutussa kuin kirjoitetussakin kielessä sekä rinnakkain että lomittain. Eri kielten käyttö yhtäaikaisesti samojen puheenvuorojen aikana näkyy nuorten keskuudessa, mutta nykyään useampi vanhempi yksilö on alkanut käyttää eri kieliä saman puheenvuoron sisällä. (Nuolijärvi–Lappalainen 2020: 884.)

2.2 Sosiolingvistiikka ja vuorovaikutussosiolingvistiikka

Suomalainen sosiolingvistiikka sai alkunsa 1970-luvulla (Lappalainen 2001a: 76). Sosiolingvistiikka (*sociolinguistics*) on kielentutkimuksen ala, jossa tutkitaan kieltä sosiaalisessa ympäristössä ja sosiaalista todellisuutta lingvistiikan keinoin (Nuolijärvi 2000: 13). Sosiolingvistisinä tutkimuskohteina ovat kieliyhteisön variaatiot, kielen muuttuminen, kielen eri funktiot vuorovaikutustilanteissa, monikielisyys ja kieliä koskevat käsitykset sekä asenteet (Nuolijärvi–Lappalainen 2020: 865). Sosiolingvistiikka itsessään tarkastelee kieltä sosiaalisena ilmiönä ja etsii eri mahdollisuuksien mukaan yhteiskunnallisen todellisuuden ja kielenkäytön välisiä syy-yhteyksiä. Sosiolingvistiikka kertoo, mitä syitä on kielen muuttumisen ja vaihtelun takana. (Nuolijärvi 2000: 14.) Myös siitä ollaan sosiolingvistiikassa kiinnostuneita, mitä puheella voidaan tehdä, millaisissa tilanteissa puhetta käytetään ja millaisia merkityksiä puheesta syntyy (Lappalainen 2004: 20).

Sosiolingvistiikka liitetään useimmiten puhuttuun kieleen ja puhutun kielen vaihtelun tutkimiseen (Nuolijärvi 2000: 16). Omassa aineistossani ei käydä läpi puhuttuja keskusteluita, koska sisällöntuottaja puhuu pelivideoillaan katsojille, mutta katsojat pystyvät kommentoimaan puheenvuoroja ainoastaan kirjoittamalla kommentteihin videon tultua julkiseksi YouTubeen. On kuitenkin normaalia, että keskustelijat ottavat keskusteluissa aivan erilaiset asemat ja kommentointia verkossa ei lasketa tekstiksi, vaan myös kirjoitettu kommentti on puhetta (Nuolijärvi 2000: 31, 33). Omassa tutkielmassani en ota huomioon videoiden katsojien jättämiä kommentteja, vaan keskityn ainoastaan sisällöntuottajien puheessa tapahtuvaan suomen ja englannin väliseen koodinvaihtoon.

Alun perin sosiolingvistit tekivät kielen tutkimuksesta monipuolisempaa, koska mukaan otettiin alueellisten variaatioiden lisäksi myös tilanteista ja sosiaalista variaatiota. Alettiin kiinnittämään enemmän huomiota siihen, millä tavalla muut tekijät kuin synnyin- ja asuinpaikka vaikuttavat yksilön puheeseen. Kielenulkoisilla ilmiöillä on aivan yhtä iso rooli yksilön puheessa kuin kielensisäisillä ilmiöillä. (Kurki 2005: 14.) Sosiolingvistisissä tutkimuksissa korostuvat kielenulkoiset tekijät. Nämä kielenulkoiset tekijät ovat yksilön eri taustamuuttujat, eli ikä, sukupuoli ja sosiaalinen asema. (Keskimaa 2013: 496.) Tämän tutkielman aineistossa näitä eri taustamuuttujia ei tarkastella, koska sisällöntuottajat ovat suurin piirtein samanikäisiä, he kaikki ovat miehiä ja ovat sosiaalisesta asemasta katsottuna samassa tilanteessa.

Sosiolingvistinen tutkimus jaetaan karkeasti mikro- ja makrotasoon. Mikrotason tutkimuksella tarkoitetaan tutkimusta, jossa keskitytään pienempään informanttijoukkoon ja tutkitaan nimenomaan heidän taustaansa, tilannettaan ja kieltään. Makrotason tutkimuksella taas tarkoitetaan tutkimusta, jossa keskitytään laajempiin kokonaisuuksiin ja aineistoa on eri informanttiryhmistä. (Suojanen 1982: 13–15.) Omassa tutkielmassani teen mikrotason sosiolingvististä tutkimusta.

Vuorovaikutussosiolingvistiikan (*interactional sociolinguistics*) pioneerina pidetään John J. Gumperzia (Lehtonen 2015: 32), jonka metaforisen koodinvaihdon luokittelua käytän itse aineiston kategorisoinnissa. Gumperz (1982) esitti yli neljäkymmentä vuotta sitten, että etnografiasta ja vuorovaikutuksen tutkimuksen aloilta pitäisi hyödyntää erilaisia metodeja myös sosiolingvistiikan tutkimuksessa (Gumperz 1982: 29). Kuitenkin vuorovaikutussosiolingvistinen näkökulma on saanut laajempaa suosiota vasta 2000-luvulla (Priiki 2017: 19).

Vuorovaikutussosiolingvistiikka sai alkunsa sosiolingvistiikkaa myöhemmin 1980-luvulla (Lehtonen 2015: 31). Kuitenkin vasta vuonna 2004 Hanna Lappalainen (2004) toi väitöskirjallaan tietoisuuteen suomen kieltä tutkivan sosiolingvistiikan, jossa näkökulmana oli vuorovaikutus (Priiki 2017: 20). Suuntaus kuuluu sosiolingvistiikan alle, mutta sosiolingvistiikasta eroten vuorovaikutussosiolingvistiikassa ajatellaan, että variaatiolla on vaikutusta vuorovaikutusta ajatellen (Priiki 2017: 19). Vuorovaikutussosiolingvistiikka tutkii kielen eri variaatioita sosiaalisissa kanssakäynneissä. Oleellista on, mitä eri variaatioilla tehdään vuorovaikutustilanteissa, sekä se, minkälaisia eri merkityksiä puhujat antavat kielelle. (Lehtonen 2015: 33.) Näkökulmassa tärkeää omaan tutkielmaani liittyen on, että

sisällöntuottajat luovat kielelle eri merkityksiä käyttäessään tietyissä kohdissa mieluummin englantia kuin suomea.

Yleensä sekä sosiolingvistiikan että vuorovaikutussosiolingvistiikan tutkimuksissa on keskitytty tiettyihin heterogeenisiin ryhmiin, jolloin tutkimuksista saatuja tuloksia on helppo verrata keskenään ja tehdä yleistyksiä tuloksista koskemaan koko kyseistä ryhmää (Mantila 2004: 323). Tällaiset yleistykset voivat kuitenkin tuottaa ongelmia, ellei kyseisten informanttien määrä ole suuri. Omassa tutkielmassani on vain viisi sisällöntuottajaa, joiden sisältöä tutkin, joten en voi saatujen tuloksien pohjalta tehdä yleistystä kaikkien sisällöntuottajien koodinvaihdosta. Saadut tulokset koskevat ainoastaan tutkielmassa mukana olevia sisällöntuottajia. Kuitenkin jo pientä puhujaryhmää pidetään tärkeänä tutkimuskohteena (Paunonen 1982: 90).

Sekä sosiolingvistiikka että vuorovaikutussosiolingvistiikka ovat molemmat tärkeitä näkökulmia tässä tutkielmassa. Olen kiinnostunut tutkimaan sitä, millaista kahden kielen koodinvaihtoa eri puheenvuoroissa tapahtuu, eli minkälaisia eri variaatioita sisällöntuottajien kielestä löytyy.

2.3 Keskustelunanalyysi

Keskustelunanalyysi sai alkunsa 1960-luvulla (Harjunpää–Niemi–Sorjonen 2020: 899). Siinä lähdetään siitä, että jokainen puheenvuoro on muovautunut edellisen puheenvuoron perusteella ja rakentaa tulevaa puheenvuoroa (Koskela 2008: 335). Tämä lähestymistapa eroaa hieman siitä, mitä tapahtuu tämän tutkielman aineistossa, koska useimmissa videoissa sisällöntuottaja puhuu yksin kameralle ja reagoi pelin tapahtumiin. Kuitenkin joissain videoissa on mukana pelaamassa sisällöntuottajan ystäviä tai hänen katsojiaan, joten silloin syntyy reaaliaikaista keskustelua, joten näissä tapauksissa eri koodinvaihdot voivat muovautua edellisen puheenvuoron pohjalta tai rakentaa seuraavaa puheenvuoroa. Olen kuitenkin rajannut pois muiden kuin tutkittavien sisällöntuottajien koodinvaihdot.

Keskustelunanalyysi on yksi näkökulma, joka tulee ottaa tässä tutkielmassa huomioon, koska sisällöntuottajan ja katsojan välinen vuorovaikutus on tietynlaista keskustelua. Ajatusta tukee se, että monet katsojat pitävät sisällöntuottajia tietynlaisina ystävinään, koska osa sisällöntuottajista päästää katsojat hyvin lähelle ajatuksiaan ja arkeaan videoiden välityksellä. Asiaa voi ajatella myös niin, että sisällöntuottajat saattavat ajatella katsojat tietynlaisiksi ystävikseen, minkä seurauksena he puhuvat videoillaan samalla tavalla kuin puhuisivat

ystävien kanssa. Sillä on kuitenkin vaikutusta, kuinka tuttuina vuorovaikutustilanteessa olevat pitävät toisiaan siihen, että millä tavalla he keskustelevat toistensa kanssa (Lappalainen 2004: 46). Kyseistä ilmiötä on tutkinut sosiaalisen median vaikuttaja Miisa Rotola-Pukkila (2020) omassa pro gradu -tutkielmassaan.

Keskustelunanalyysissa käytetään aina aineistona keskusteluja, jotka ovat aikaisemmin tallennettu joko video- tai ääninauhalle. Tallennettuja nauhoja käytetään siitä syystä, että tutkijat voivat kuunnella aineiston yhä uudelleen, ja sillä tavalla käydä aineiston huolellisesti läpi. (Kurhila 2000: 359–360; Koskela 2008: 335.) Omaa aineistoani läpikäydessä huomasin, kuinka tärkeää on, että puheenvuorot ovat videoina, koska pystyin uudelleen palaamaan epäselviin kohtiin ja tarkistamaan, mitä sisällöntuottaja sanoi. Vaikka alun perin keskustelunanalyysi on kehitetty yksikielisen aineiston tutkimusta varten, käytetään sitä nykyään myös monikielisyyden tutkimisessa (Kurhila 2000: 378).

Keskustelunanalyysissa on tärkeää käyttää aineistona luonnollisia vuorovaikutustilanteita, vaikka niitä on vaikea saada tallennettua (Paunonen 1982: 100). Aineistoa ei tulisi kerätä haastattelumenetelmillä, havainnointimenetelmillä tai kokeellisilla menetelmillä. Haastattelumenetelmillä tarkoitetaan tilanteita, joissa käytössä on tietyt kysymykset, jotka ohjaavat vastaajaa vastaamaan tietyllä tavalla. Havainnointimenetelmillä tarkoitetaan erilaisia kenttätutkimuksia, joissa keskustelut kerätään eri muistiinpanovälinein muistiin. Kokeellisilla menetelmillä tarkoitetaan kokeita, joissa vastaajan käyttäytymistä jollain tavalla manipuloidaan tai ohjataan. (Heritage 1984: 230–231.) Oma aineistoni on hankittu keskustelunanalyysin periaattein. Tällä tarkoitetaan sitä, että kyseessä on luonnollinen vuorovaikutustilanne, eikä aineistoa ole tehty tutkimuksia varten, vaan eri vuorovaikutustilanteet olisivat joka tapauksessa tapahtuneet (Lappalainen 2004: 21). Olen kuitenkin myös haastatellut kahta sisällöntuottajaa, mutta haastattelut eivät toimi tutkielmassa tutkimusaineistona vaan taustatietona.

Keskustelunanalyysille ominaista on, että kaikki puhe saa tietyn merkityksen siinä kontekstissa, missä se on tuotettu. Eli jos yhdestä vuorovaikutustilanteesta irrotetaan jokin puheenvuoro, ei siitä voida tietää kyseisen puhetilanteen kontekstia. (Siitonen 2016: 4.) Tämän vuoksi onkin tärkeää keskustelunanalyysissa ottaa koko puhetilanne tutkittavaksi, eikä vain osaa siitä. Omassa tutkielmassani olen irrottanut koodinvaihtotilanteet kontekstista, eli esimerkeissä ei näy kuin vain kyseinen koodinvaihdon aikainen puheenvuoro. Otan kuitenkin

analyysissani huomioon puheenvuoron ympärillä tapahtuvat tilanteet, vaikken niitä suoraan auki esimerkkeihin kirjoita.

Keskustelunanalyysissa on määritelty tietty litterointitapa, jota tulee litteroidessa käyttää. Käytäntö liittyy Heritagen (1989) laatimaan peruslähtökohtaan, jossa jokaista nauhoitettua aineistoa tulee kunnioittaa ja siitä syystä käyttää keskustelunanalyyttista litterointitapaa. (Heritage 1989: 22.) Kyseinen litterointitapa on nähtävillä Harjunpään, Niemen ja Sorjosen artikkelissa (Harjunpää–Niemi–Sorjonen 2020: 940–941). Oman aineistoni litteroinnista puhun tarkemmin alaluvussa 4.1.

2.4 Variaationtutkimus

Variaationtutkimus alkoi Suomessa virallisesti 1970-luvulla. Suomalaisen variaationtutkimuksen aloittajana pidetään Heikki Paunosta (1971), joka julkaisi Virittäjässä esittelyn Labovin (1966) väitöskirjasta. (Lappalainen 2004: 14.) Variaationtutkimuksissa käytetään näennäisaika- ja reaaliaikatutkimusta. Näennäisaikatutkimuksella vertaillaan samanaikaisesti eri ikäisiä informanttia ja heidän kielenmuutoksiaan (Palonen 2013: 2). Reaaliaikatutkimuksen tavoitteena on tutkia, mitä tutkittavassa yhteisössä on tapahtunut eri ajankohtien välillä. Reaaliaikatutkimus jaetaan kahteen luokkaan: trendi- ja paneelitutkimukseen. Trenditutkimus tarkoittaa, että tutkittavat informantit valitaan samoilla kriteereillä vuosien kuluttua tutkimukseen, mutta informanttien ei tarvitse olla samoja kuin ensimmäisellä tutkimuskerralla. Paneelitutkimus puolestaan tarkoittaa, että informantit ovat samat molemmilla kerroilla. (Lappalainen–Mustanoja–O'Dell 2019: 550.) Tutkielmani muistuttaa enemmän paneelitutkimusta, koska sisällöntuottajat ovat samat ja olen aineistoa kerännyt heiltä vuosien 2017 ja 2022 videoista.

Monissa eri tutkimuksissa todetaan, että erinäiset taustamuuttujat vaikuttavat aina tutkimuksesta saatuihin lopputuloksiin (Lappalainen 2001b: 182; Lappalainen 2004: 15). Keskeisimmiksi taustamuuttujiksi on luoteltu ikä, sukupuoli ja sosiaalinen tausta (Chambers 1995: 7). On loogista, että tietynikäiset ihmiset puhuvat tietyllä tavalla toisilleen ja että eri asuinpaikalla asuvat ihmiset puhuvat eri tavalla taustoista ja murteista riippuen. Kieleen ja kielenmuotoihin vaikuttaa myös pelkästään ajatus siitä, millä tavalla eri tilanteissa pitäisi oikein puhua (Mononen 2013: 4). YouTubeen ladatut videot ovat suurimmaksi osaksi rentoja ja helposti lähestyttäviä, joten on ymmärrettävää, että sisällöntuottajat eivät välttämättä puhu yleiskieltä videoillaan, mutta puhuvat sitä esimerkiksi erilaisissa virallisissa tilanteissa.

Sosiolingvistiikassa ja sen tutkimuksissa pohditaan usein, miksi eri ikäiset käyttävät kieltä eri tavalla, millä tavalla kieltä omaksutaan ja miten kieli voi muuttua yksilön elämän aikana. Lapsena yksilöt oppivat puhumaan tietynlaista kieltä vanhemmiltaan ja asuinpaikan mukaan kielessä saattaa näkyä eri variaatiota, esimerkiksi slangia tai murretta. (Lappalainen 2004: 35–36.) Lappalainen (2004) toteaa myös, että yksilön kieli ei voi muuttua radikaalisti hänen elämänsä aikana (Lappalainen 2004: 36), mutta itse olen asiasta eri mieltä. Etenkin nyt, kun Suomesta on tullut vuosien aikana hyvin monikielinen ja -kulttuurinen maa, niin on loogista, että suomalaisten puhetapa muuttuu. Esimerkiksi nykyään englantia joutuu Suomessa käyttämään eri tavalla kuin 50 vuotta sitten, joten yksilöt ovat joutuneet omaksumaan uusia piirteitä omassa kielessään, mihin eivät ole aikaisemmin tottuneet.

Sukupuolellisesti tutkielmassa olevat sisällöntuottajat ovat homogeeninen ryhmä, sillä jokainen heistä on mies. Sukupuolilla on kuitenkin keskeinen asema sosiolingvistisissä tutkimuksissa, sillä naiset ja miehet puhuvat keskenään eri tavalla. Tyypillisesti naiset suosivat prestiisikieltä puheessaan, kun taas miehet vernakulaarikieltä (Lappalainen 2004: 37). Prestiisikielellä tarkoitetaan kieltä, jota usein ylempien sosiaaliryhmien edustajat suosivat, esimerkiksi yleiskieli, joka on lähellä kirjakieltä (Nuolijärvi 2000: 21). Vernakulaarikielellä tarkoitetaan kansankieltä, eli tietyn alueen puhuttua kieltä, esimerkiksi murretta (Tieteen termipankki 2023). Naisten ja miesten puheen erot ovat kytköksissä yhteiskuntaan, koska naiset ja miehet nähdään eri asemissa ja heillä on tietynlaiset roolit. Tämä on lähtöisin siitä, että tyttöjä ja poikia kohdellaan eri tavalla ja näin ollen heille puhutaan myös eri tavalla. (Lappalainen 2004: 38.) Tämä ei kuitenkaan ole niin yksiselitteistä, koska myös tästä näkökulmasta on ristiriitoja. On esitetty, että naiset ovat konservatiivisempia puhuessaan kuin miehet, mutta samalla väitetään miesten käyttävän naisia helpommin yleiskieltä. (Paunonen 1982: 64–65.)

Sosiaaliset taustat ovat yksi syy ryhmitellä yksilöitä eri tutkimuksissa. Sosiaalisilla taustoilla tarkoitetaan esimerkiksi ammattia, koulutusta, tulotasoja tai asuinpaikkaa. (Lappalainen 2004: 39.) Omassa tutkielmassani olevat sisällöntuottajat ovat samassa ammatissa ja heidän asuinpaikkansa on suurin piirtein sama. Tulotasoilla ei ole mitään merkitystä oman tutkielmani näkökulmasta, joten siksi en ota sitä huomioon. Sisällöntuottajien käyttämä kieli voi erota heidän koulutustasoistansa riippuen, mutta oman tutkielmani otos on tällaiseen vertailuun liian suppea.

Olen tässä alaluvussa todennut, että sisällöntuottajien välillä ei ole paljon eroa, esimerkiksi alueellisuuden, sukupuolen tai sosiaalisuuden välillä, mutta se ei tarkoita sitä, että he tuottaisivat kieltä samalla tavalla. Yksilöt poikkeavat lähes aina kielellisesti toisistaan (Lappalainen 2001a: 80), joten ei voida todeta, että koska sisällöntuottajat ovat homogeeninen ryhmä, he puhuisivat samalla tavalla.

2.5 Englannin kielen asema

Englannin kieli on jo useamman vuosikymmenen ajan levinnyt maailmanlaajuisesti (Leppänen–Nikula 2008: 12). Yhä useampi puhuu englantia äidinkielen lisäksi myös toisena ja kolmantena kielenä. Englanti on puhutuin kieli maailmassa tällä hetkellä. Arvioiden mukaan 2023 englantia puhui 1,5 miljardia ihmistä, joista noin 273,6 miljoonaa ihmistä on natiivipuhujia ja vajaa 1,5 miljoonaa ihmistä on ei-natiivipuhujia. (Rogers 2023.) Natiivipuhujilla tarkoitetaan puhujia, jotka ovat kielen syntyperäisiä puhujia (Kielitoimiston sanakirja, jatkossa lyhennetään KS 2023: *natiivi*).

Englannin kielen maailmanlaajuiselle leviämiselle on neljä keskeistä syytä: 1) englannin kieli on syntynyt eri kielimuotojen sekoituksena ja ollut avoin toisten kielten vaikutuksille, 2) brittiläinen imperiumi, jonka kautta englannin kieli levisi ympäri maailmaa Britannian siirtomaihin, 3) globalisaatio, koska englannin kieli on helpoin yhteinen viestinnän väline ihmisten keskuudessa ja 4) internet, sillä internetistä kuulee ja lukee paljon englannin kieltä ja sitä myös usein käytetään nimenomaan englanniksi (Leppänen–Nikula 2008: 12–13).

Englannin kielen leviäminen on Suomessa alkanut jo 1960-luvulla ja englantia on silloin käytetty nuorison keskuudessa satunnaisina lainasanoina tai -ilmauksina, mainonnassa ja erilaisissa fraaseissa (Leppänen–Nikula 2008: 20). Jos englannin kieli on jo yli 60 vuotta sitten levinnyt Suomessa ja vaikuttanut erilaisissa konteksteissa, niin ei ole mikään ihme, että nykyään englannin kieltä käytetään vielä rikkaammin suomalaisten puheessa ja kirjoitetussa tekstissä (Hiidenmaa 2003: 74).

Suomessa törmätään yleensä kahteen eri tilanteeseen, joissa suomalaiset joutuvat käyttämään englantia. Ensimmäinen tilanne on yksinkertaisesti se, että puhujilla ei ole muuta yhteistä kieltä kuin englanti. Toinen tilanne liittyy koodinvaihtoon suomen ja englannin kielen välillä, eli puheenvuorossa esiintyy molempia kieliä vaihtelevasti. (Leppänen–Nikula 2008: 23.) Kaikille englanninkielisille ilmauksille ei edes ole suomenkielistä vastinetta. Esimerkkinä *handsfree-puhelimella* ei ole löydetty sopivaa suomennosta, vaikka ehdotuksina on ollut

muun muassa *kädet vapaaksi jättävä toiminto* tai *vapuri*. Kumpikaan näistä vastineista ei ole tullut ihmisille käyttöön. (Hiidenmaa 2003: 115.) Tällaisissa tilanteissa koodinvaihto kahden kielen välillä tuntuu luonnolliselta.

Maailma on jatkuvassa muutoksessa ja tämän myötä myös kieli muuttuu. Uusia sanoja kehittyy kieliin ja niille on keksittävä vastineita muissa kielissä. Esimerkiksi *paperille* on nykyään monia synonyymeja. Näitä ovat muun muassa *keräyspaperi, päällystetty paperi, kierrätyspaperi* ja *puuvapaa paperi*. (Hiidenmaa 2003: 127.) Jos sanan tarvittavaa vastinetta ei tunneta vielä toisessa kielessä, silloin joudutaan puhumaan asiasta koodinvaihdon avulla.

3 Aineisto

Tässä pääluvussa esittelen ja käyn läpi aineistoani alaluvussa 3.1. Aineiston lisäksi esittelen viisi sisällöntuottajaa alaluvussa 3.2, joiden pelivideoita olen tutkielmassani käyttänyt. Alaluvussa 3.3 käyn läpi sisällöntuottajien vastauksia, joita sain tekemääni haastatteluun. Haastattelut toimivat tässä tutkielmassa taustatietona eivätkä ole osana tutkimusaineistoa.

3.1 Aineiston esittely

Tutkin viittä sisällöntuottajaa ja heidän pelivideoissaan tapahtuvaa koodinvaihtoa suomen ja englannin kielen välillä. Aineistoni koostuu 200 videosta, joiden kestot vaihtelevat parista minuutista useampaan tuntiin. Sisällöntuottajat ovat julkaisseet pelivideot omille YouTube-kanavilleen vuosina 2017 ja 2022. Yhteensä noina vuosina sisällöntuottajat julkaisivat yhteensä 803 pelivideoita, joista sattumanvaraisesti valitsin 200 videota. Jokaiselta sisällöntuottajalta valikoitui 20 pelivideota vuodelta 2017 ja 20 pelivideota vuodelta 2022.

Koen aineiston laajuuden olevan juuri sopiva tämän pituiselle tutkielmalle. Näin monen videon avulla saadaan kattava näkemys sisällöntuottajien koodinvaihdosta ja sen mahdollisista muutoksista vuosien aikana. Luotettavimman tuloksen saisi, että olisi litteroinut jokaisesta sisällöntuottajan pelivideosta koodinvaihtotapaukset ja analysoinut niitä. Kuitenkin 803 videon aineisto tämän kokoiselle tutkielmalle olisi ollut liian laaja.

Aineiston läpikäynti alkoi sillä, että liitin sisällöntuottajien jokaisen videon vuodelta 2017 ja 2022 Excel-taulukoihin (liite 1). Jokaiselle sisällöntuottajalle tein omat Excel-taulukot, jotta isoa aineistoa oli helpompi käsitellä. Excel-taulukkoon merkitsin videon nimen, keston, julkaisupäivämäärän, linkin kyseiseen videoon ja litterointiin sekä tapahtuiko videossa koodinvaihtoa ja käytänkö kyseistä videota tutkielmassani.

Taulukoinnin jälkeen katsoin jokaisen aineistoon kuuluvan videon läpi ja litteroin kaikki koodinvaihtotapaukset erillisiin Word-tiedostoihin (liite 2). Tämän jälkeen kävin jokaisen tiedoston yksitellen läpi ja kategorioin koodinvaihtotapaukset Gumperzin (1982) luokittelun pohjalta. Olen käynyt Gumperzin (1982) luokittelun tarkemmin läpi luvussa 2.1.3. Kategorisointiin käytin eri värikoodeja, jotta noin monen tiedoston läpikäynti olisi helpompaa. Lopuksi laskin, kuinka monta koodinvaihtotapausta kuhunkin luokkaan kuului.

Aineisto koostuu julkisista videojulkaisuista, joista jokainen video löytyy YouTube-alustalta ja on jokaisen nähtävillä. Tästä syystä aineiston keruuseen ei tarvittu tutkimuslupia. Jokainen

sisällöntuottaja pystyy itse vaikuttamaan siihen, mitkä videot hänellä on julkisesti nähtävillä milläkin hetkellä. Tämä tarkoittaa sitä, että tutkielman tekohetkellä videot ovat olleet julkisesti saatavilla, mutta tulevaisuudessa sisällöntuottaja on saattanut piilottaa tai poistaa videoita. Olen päättänyt, että jokainen sisällöntuottaja pysyy anonyymina, koska toisen yksityisyyden kunnioittaminen on tutkimuseettisesti tärkeää. Yhdenkään sisällöntuottajan henkilöllisyys ei tuo mitään lisäarvoa tutkielmaani tai sen tuloksiin. Jokaiselle sisällöntuottajalle on kuitenkin lähetetty sähköposti, jossa on kerrottu, että heidän videoitaan tullaan käyttämään tässä tutkielmassa sekä samalla lähetetty haastattelukysymykset, joihin sain kahdelta vastaukset. Tutkielman kannalta olennaisimmat tiedot sisällöntuottajista on kerrottu alaluvussa 3.2.

Pääluvussa 4 käyn aineiston läpi ja analysoin esimerkkien avulla. Jokaisen esimerkin perässä on kirjain A-E ja joko vuosi 2017 tai 2022. Esimerkeissä oleva kirjain kertoo, kenestä sisällöntuottajasta esimerkissä puhun ja kirjaimen perässä oleva vuosi kertoo, miltä vuodelta esimerkki on otettu. Esimerkiksi ”E2017” tarkoittaa sisällöntuottajan E videota vuodelta 2017 ja ”A2022” tarkoittaa sisällöntuottajan A videota vuodelta 2022.

Tämä tutkielma on toteutettu sekä kvantitatiivisella eli määrällisellä että kvalitatiivisella eli laadullisella menetelmällä. Molempien menetelmien käyttö saman tutkimuksen sisällä on luonnollista (Luodonpää-Manni–Hamunen–Konstenius 2020: 15). Kvantitatiivinen menetelmä näkyy tutkielmassani silloin, kun olen erilaisia tapauksia laskenut. Kvalitatiivinen menetelmä näkyy puolestaan jokaisessa analysoitavassa esimerkissä, jotka löytyvät alaluvuista 4.1 ja 4.2. Yhdistelemällä molempia menetelmiä saadaan tuloksia monesta eri näkökulmasta (Luodonpää-Manni–Hamunen–Konstenius 2020: 19).

3.2 Pelivideoiden sisällöntuottajat

Periaatteena pidetään tutkimusetiikassa, että tutkimus suoritetaan siten, että henkilöitä, jotka osallistuvat tutkimukseen, ei voi tunnistaa. Henkilöistä ei myöskään tule julkaista sellaista tietoa, jotka saattaisivat aiheuttaa henkilöille minkään näköistä vaaraa tai harmia. (Konstenius 2020: 184.) Tutkielmani tulee olemaan täysin anonyymi, joten kenenkään sisällöntuottajan oikeaa nimeä tai nimimerkkiä en tule mainitsemaan tutkielmassani. Olen nimennyt jokaisen sisällöntuottajan sattumanvaraisesti kirjaimin A-E ja tulen koko tutkielman ajan viittaamaan heihin kyseisillä kirjaimilla.

Sisällöntuottajat valikoituivat tähän tutkielmaan siksi, että jokainen heistä on aikaisemmin tuttu itselleni, sillä olen katsonut heidän videoitaan aktiivisesti useamman vuoden ajan. Kriteereinä toimi myös se, että jokainen sisällöntuottaja on tehnyt videoita YouTubeen yli 10 vuotta ja että he tekevät edelleen aktiivisesti videoita kanavalleen. Sisällöntuottajat ovat suunnilleen saman ikäisiä, jotta iästä aiheutuvat erot eivät vaikuta tuloksiin. Halusin myös tässä tutkielmassa tutkia miesten koodinvaihtoa, joten myös sukupuoli oli yhtenä kriteerinä.

Sisällöntuottajat A-E ovat kaikki aikuisia ja he ovat iältään 27–34-vuotiaita. Heistä jokainen asuu Etelä-Suomessa. He kaikki ovat miehiä, eli kyseessä on homogeeninen ryhmä. Jokaisella heistä on suurin piirtein sama kohderyhmä, joka on teini-ikäisistä nuoriin aikuisiin. Jokaisen sisällöntuottajan äidinkieli on suomi.

Jokainen sisällöntuottaja on tehnyt videoita YouTube-kanavalleen yli 10 vuotta. Voi olla mahdollista, että joku sisällöntuottaja on tehnyt videoita vielä pidempään, jos hänellä on ollut aiemmin jokin toinen kanava, jolle on tuottanut sisältöä. Jos tällaisia kanavia on tai on ollut, niin niitä en ota tässä huomioon, koska puhun jokaisen sisällöntuottajan pääkanavasta.

Monet sisällöntuottajista julkaisevat kanavilleen myös muita videoita kuin pelivideoita. Tällaisia videoita ovat esimerkiksi erilaiset arkivlogit, eli videoilla näytetään sisällöntuottajan normaalia arkea, haastevideoita tai reaktiovideoita. En kuitenkaan tässä tutkielmassa ota huomioon muita kuin pelivideoita. Jokainen näistä sisällöntuottajista pitää joko aktiivisesti tai satunnaisesti striimejä eri peleistä joko YouTubessa tai Twitchissä. Osa sisällöntuottajista myös julkaisee striimeistä jälkikäteen omille kanavilleen joko koosteita pidemmiltä ajoilta tai pelisarjaa yhdestä pelistä. Tästä syystä myös osa videoista on kestoltaan hyvin pitkiä. Videoiden kestoista lisää alaluvussa 4.3.

Tämän tutkielman tekohetkellä sisällöntuottajilla on tilaajia omilla kanavillaan 190 000 –870 000. Sisällöntuottajien kanavilla on videoita 440–2 200 ja näyttökertoja kaikilla videoilla on yhteensä sisällöntuottajasta riippuen 101 000 000–489 000 000. Kuten luvuista pystyy huomaamaan, niin näissä sisällöntuottajilla on suuria eroja. Nämä erot eivät kuitenkaan vaikuta millään tavalla tutkimuksen tuloksiin, koska jokaiselta on satunnaisesti valittu 40 pelivideota, kestosta, näyttökerroista tai tilaajista huolimatta.

3.3 Sisällöntuottajien haastattelut

Pääsin haastattelemaan pelivideoiden sisällöntuottajia ja kysymään heidän omasta koodinvaihdostaan. Haastattelussa teetetyt kysymykset löytyvät liitteistä 3 ja

sisällöntuottajien vastaukset löytyvät liitteistä 4 ja 5. Haastattelut toteutettiin kokonaisuutena kirjallisena sähköpostien välityksellä niin, että otin itse yhteyttä kyseisiin sisällöntuottajiin lähettämällä jokaiselle tiedon, että käytän heidän pelivideoitaan aineistona tässä tutkielmassa ja samassa sähköpostiviestissä lähetin haastattelukysymykset, joihin kaksi heistä vastasi. Kysymyksissä ei ollut mitään sellaisia tietoja, joista saisi selville vastaajan henkilöllisyyden.

Kysyin sisällöntuottajilta heidän omasta koodinvaihdostaan, esimerkiksi käyttävätkö he koodinvaihtoa muuallakin kuin pelivideoissaan ja ajattelevatko he oman koodinvaihtonsa vähentyneen, pysyneen samana tai lisääntyneen vuosien 2017 ja 2022 aikana. Heidän vastauksistaan kävi ilmi, että sisällöntuottajat käyttävät koodinvaihtoa ilman, että he edes huomaavat sitä, koska kielen vaihtaminen suomen ja englannin kielen välillä yhden puheenvuoron aikana on heille luonnollista. He myös käyttävät koodinvaihtoa niin usein, koska heille ei juuri sillä hetkellä tule mieleen tiettyä sanaa suomeksi, mutta englanniksi sana löytyy nopeammin.

Etenkin nopeatempoisissa peleissä sisällöntuottajan on reagoitava ripeästi, jolloin haluttu sana sanotaan kielellä, joka tulee luontevammin tai nopeimmin mieleen kyseisessä tilanteessa. Tähän voi olla monta syytä, mutta ajattelen tähän vaikuttavan se, että englannin kielen käyttö on lisääntynyt suomen kielen käytön yhteydessä ja yhä useampi käyttää englantia jokapäiväisessä elämässään. Myös monet pelivideoiden tekijät pelaavat pelejä englannin kielellä, mikä myös lisää sitä, että koodinvaihtoa suomen ja englannin kielen välillä tapahtuu pelivideoiden aikana.

Internetissä pyörii valtavasti erilaisia meemejä, eli erilaisia sosiaalisessa mediassa laajalle levinneitä viestejä, joissa jokin tapahtuma on muunneltu humoristisella tavalla esimerkiksi kuvaa ja tekstiä yhdistelemällä (KS 2023: *meemi*). Useasti myös meemit ovat globaaleja, jolloin suurin osa niistä on kirjoitettu englannin kielellä. Sisällöntuottajan viitatessa puheessaan johonkin meemiin, hän usein sanoo sen kielellä, jolla kyseinen meemi on kirjoitettu. Muussa tapauksessa meemistä saattaa hävitä koko idea tai sen hauskuus. Tätä asiaa myös sisällöntuottaja A pohti kuudennessa vastauksessaan:

> ”Se on iso huumorin työkalu. Netissä pyörivät vitsit on usein englanniksi ja niitä ei tajua jos ne suomentaisi. Esim. ”Let me do it for you” ja sit on näitä missä on suomea ja englantia sekaisin ”toimiiks ees tää dääm hissi”. Usein pelissä myös leikitään rooleilla ja ääninäytellään hahmoja, jolloin on hauska lisätä näitä hassuja sanoja efektiksi, esim. ”Omg girl~ miks sä noin teit” tai ”Älä viitti bro, iisisti bro”. (Liite 4.)

Sisällöntuottajat kommentoivat sitä, etteivät suomenkieliset vastineet ole yhtä hauskoja kuin alkuperäiset, joten he usein sanovat nämä fraasit englannin kielellä. Tämä on täysin mielipide asia, koska joku toinen saattaisi ajatella, että suomennetut fraasit ovat paljon hauskempia kuin alkuperäiset. Ei ole olemassa huonoa tai hyvää kieltä. Jokaisella ihmisellä on henkilökohtainen mielipide siitä, mikä kieli on heidän mielestään huonoa tai hyvää. (Hiidenmaa 2003: 50.) En usko, että sisällöntuottajat käyttävät englantia, koska arvostavat sitä kielenä enemmän kuin suomea, vaan kyse on puhtaasti eri koodien sekoituksesta, jotta puheesta saadaan omannäköistä ja katsojiin vetoavaa. On tyypillistä, että kun puhutaan kielestä, kommentoija puhuu omista kokemuksistaan yleisinä totuuksina, eikä itse kielen toimivuudesta (Hiidenmaa 2003: 17). Sisällöntuottaja A kommentoi seuraavasti ensimmäisessä vastauksessaan:

> ”Kyllä! Varsinkin pelivideoilla vaihdan ihan ajattelematta suomesta englantiin samassa lauseessa. Tuntuu että se jotenkin kuvastaa paremmin sitä mitä yritän sanoa kuin jos olisin sanonut sen suomeksi. Joskus jopa suomennos ei kuvasta yhtään sitä mitä sana olisi englanniksi, eikä siksi ole yhtään hauska tms. Esim. *omg, damn, slayy* tai *come on*. Myös peleissä on tapana luoda oma kieli missä puhutaan skineistä ja modeista.” (Liite 4.)

Koodinvaihto suomalaisten sisällöntuottajien puheessa voi toki johtua myös heidän omasta identiteetistään. Identiteetillä tarkoitetaan tässä kohdassa yksilön itse määrittelyään johonkin tiettyyn ryhmään (Mantila 2004: 324). Sisällöntuottajat ovat siis itse voineet määritellä itselleen identiteetin, jossa he käyttävät tietynlaista kieltä juuri videoillaan. Toki haastatteluun osallistuneet sisällöntuottajat sanoivatkin, että he puhuvat samalla tavalla videoillaan kuin vapaa-ajallaan, mutta kukaan heistä ei kommentoinut virallisempia vuorovaikutustilanteita. Kaikki kielenkäyttäjät kuitenkin joutuvat tekemään valintoja siinä, millaista kieltä missäkin tilanteessa käyttävät (Paunonen 1982: 98). Koodinvaihto voi osoittaa puhujan suhtautumista puhuttuun asiaan. Uusi kieli ilmaisee uutta kontekstia ja kielen vaihdolla puhuja asettaa itsensä uudenlaiseen identiteettiin. (Kalliokoski 2009: 13.)

4 Analyysi

Tässä pääluvussa käyn läpi aineistoa ja analysoin sitä. Alaluvussa 4.1 tarkastelen aineistosta löytämiäni koodinvaihtotapauksia. Alaluvussa 4.2 analysoin eri syitä, mikä sai sisällöntuottajat käyttämään koodinvaihtoa puheessaan ja alaluvussa 4.3 tarkastelen koodinvaihdon muutoksia sisällöntuottajien puheessa vuosien 2017–2022 välillä. Olen itse jokaisessa esimerkissä kursivoinut koodinvaihtotapauksia.

4.1 Koodinvaihtotapauksia puheenvuoroissa

Tässä alaluvussa analysoin eri koodinvaihtotapauksia, joita tapahtuu sisällöntuottajien puheessa. Ensimmäiseksi haluan tuoda esille, millä tavalla olen aineistossa tapahtuvat koodinvaihdot litteroinut. Yksityiskohtaista litterointia pidetään keskustelunanalyysissa tärkeänä (Etelämäki–Herlin–Jaakola–Visapää 2009: 164), mutta tällainen ei ole oman tutkielmani kannalta aiheellista. Siksi litteroidessani aineistoesimerkkejä olen pyrkinyt merkitsemään näkyviin vain sellaista informaatiota, joka on tarpeellista tällaiselle tutkielmalle. Olen poistanut litteroinneista esimerkiksi kaikki naurut ja tauot, ja litteroinut näkyviin ainoastaan sisällöntuottajan puheenvuoron. Tätä perustelen sillä, että tässä tutkielmassa ei ole väliä, pitääkö sisällöntuottaja puheenvuorossaan esimerkiksi taukoja, koska tarpeellinen informaatio löytyy itse puheenvuorosta.

En ole huomioinut videoilla tapahtuvia puheenvuoroja, jotka joku muu kuin tutkittava sisällöntuottaja sanoo. Monet sisällöntuottajista pelaavat erilaisia videopelejä kavereiden, katsojien tai tuntemattomien ihmisten kanssa joko kasvotusten tai internetin välityksellä. En tässä tutkielmassa tutki muiden henkilöiden koodinvaihtoa kuin valittujen sisällöntuottajien, joten tästä syystä en ota toisten puhujien puheenvuoroja huomioon. Tämän lisäksi en myöskään huomioi tilanteita, jossa sisällöntuottaja kirjaimellisesti lukee kyseisen englanninkielisen fraasin suoraan pelistä. Nämä tilanteet muodostuvat juuri siksi, että sisällöntuottaja tekee sisältöä katsojilleen, joten hänen on pakko lukea tiettyjä kohtia ääneen, jotta katsojat pysyvät paremmin perässä, mitä videopelissä tapahtuu, eikä näitä tilanteita voi siksi laskea koodinvaihdoiksi.

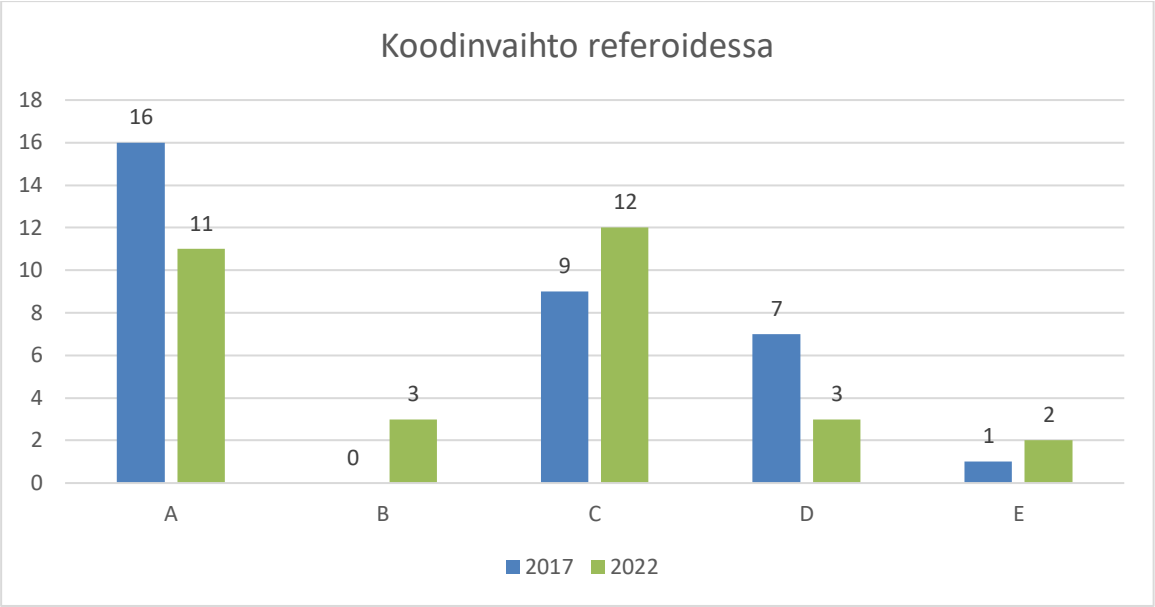
Litteroinnista voidaan siirtyä tarkemmin tarkastelemaan koodinvaihtotapausten kategorisointia, johon olen käyttänyt Gumperzin (1982) luokittelua, josta olen kertonut tarkemmin luvussa 2.1.3. Kyseiset luokat ovat:

1. Koodinvaihto referoidessa (*quotation*).
2. Koodinvaihto toisen osapuolen spesifioinnin apuna (*addressee specification*).
3. Koodinvaihto välihuomautuksissa ja täytesanoissa (*interjections, sentence fillers*).
4. Koodinvaihto toistamassa jo sanottua (*reiteration*).
5. Koodinvaihto sanotun modifioinnin keinona (*message qualification*).
6. Koodinvaihto objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa (*objectivization versus personalization*).

(Gumperz 1982: 75–82).

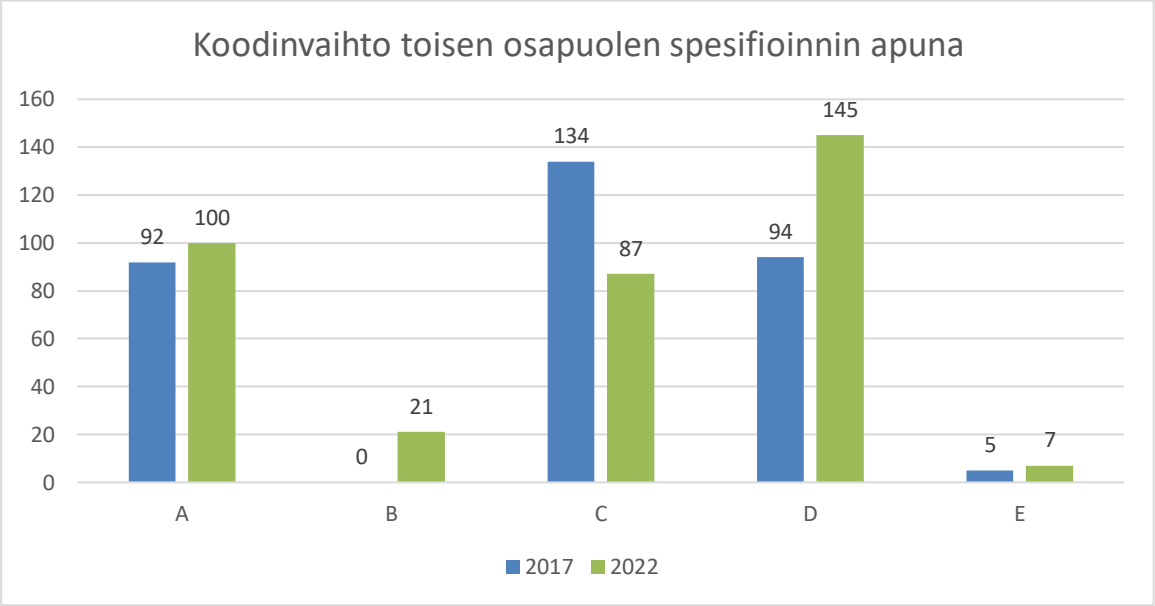
Seuraavaksi esitän jokaisesta Gumperzin (1982) luokasta kuvauksen, että mitä sillä tarkoitetaan. Koodinvaihdolla referoidessa tarkoitetaan siteeraamista tai lainaamista. Toisen osapuolen spesifionnilla tarkoitetaan tilannetta, jossa sisällöntuottaja on kohdistanut koodinvaihdon katsojiin tai peleissä oleviin hahmoihin. Välihuomautuksilla ja täytesanoilla tarkoitetaan erilaisia huudahduksia ja ylimääräisiä sanoja puheenvuoron aikana. Toistolla tarkoitetaan saman asian toistamista sekä suomeksi että englanniksi. Modifioinnin keinolla tarkoitetaan koodinvaihtoja, jotka tarkentavat sisällöntuottajan puhetta. Objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelulla tarkoitetaan koodinvaihtoa puheenvuoron vahvistavana tekijänä, jonka aiheena on toiminto. Gumperzin (1982) mukaan viimeinen eli kuudes luokka on kaikkein vaikein selittää. (Gumperz 1982: 75–82; Hyytiäinen 2021: 24.) Hyytiäinen (2021) on käyttänyt pro gradu -tutkielmassaan myös Gumperzin (1982) luokittelua koodinvaihtojen kategorisoinnissa (Hyytiäinen 2021: 35). Pääluvussa 5 vertaan Hyytiäisen (2021) saamia tuloksia omiini.

Yhteensä koodinvaihtotapauksia löytyi sisällöntuottajien puheesta yhteensä 2 692 kappaletta. Olen seuraavissa kaavioissa 1–6 kategorisoinut jokaisen sisällöntuottajan koodinvaihtotapauksen Gumperzin (1982) luokittelun mukaan. Luokissa oli valtavia eroja, esimerkiksi objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelun koodinvaihtoja löytyi sisällöntuottajilta yhteensä 20, kun taas koodinvaihtoja modifioinnin keinona löytyi yhteensä 1 156. Isojen erojen vuoksi jokaista luokkaa ja sisällöntuottajaa en voinut laittaa samaan kaavioon, koska siitä ei olisi saanut selvää. Siksi kaavioita on kuusi. Kirjaimet kaavioissa viittaavat sisällöntuottajiin A–E.



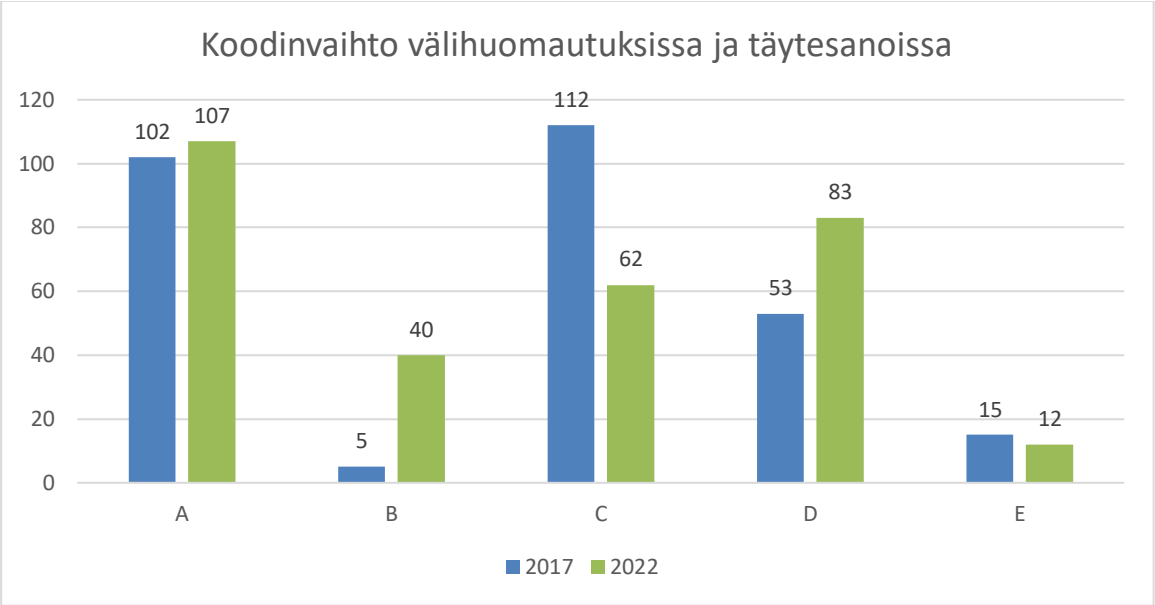
Kaavio 1. Sisällöntuottajien koodinvaihto referoidessa.

Kaaviosta 1 nähdään, että eniten koodinvaihtoa referoidessa on käyttänyt sisällöntuottaja A (27) ja vähiten sisällöntuottajat B ja E (3). Sisällöntuottaja B on myös ainoa, joka ei ole käyttänyt koodinvaihtoa referoidessa vuonna 2017. Erot sisällöntuottajien välillä eivät ole tässä luokassa määrällisesti isoja, verrattuna muihin luokkiin, mutta sisällöntuottajat A, C ja D ovat käyttäneet enemmän koodinvaihtoa tässä luokassa kuin sisällöntuottajat B ja E.



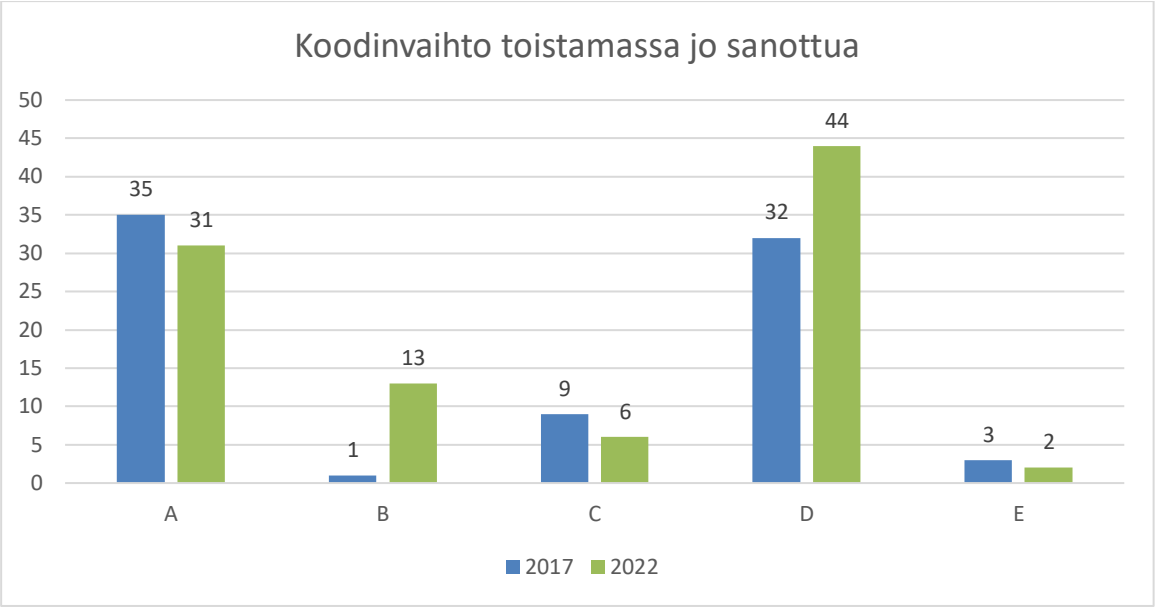
Kaavio 2. Sisällöntuottajien koodinvaihto toisen osapuolen spesifioinnin apuna.

Kaaviosta 2 nähdään, että eniten koodinvaihtoa toisen osapuolen spesifioinnin apuna on käyttänyt sisällöntuottaja D (239) ja vähiten sisällöntuottaja E (12). Sisällöntuottaja B on ainoa, joka ei ole käyttänyt koodinvaihtoa toisen osapuolen spesifioinnin apuna vuonna 2017. Erot sisällöntuottajien välillä ovat määrällisesti suuret. Sisällöntuottajat A, C ja D ovat käyttäneet koodinvaihtoa enemmän kuin sisällöntuottajat B ja E.



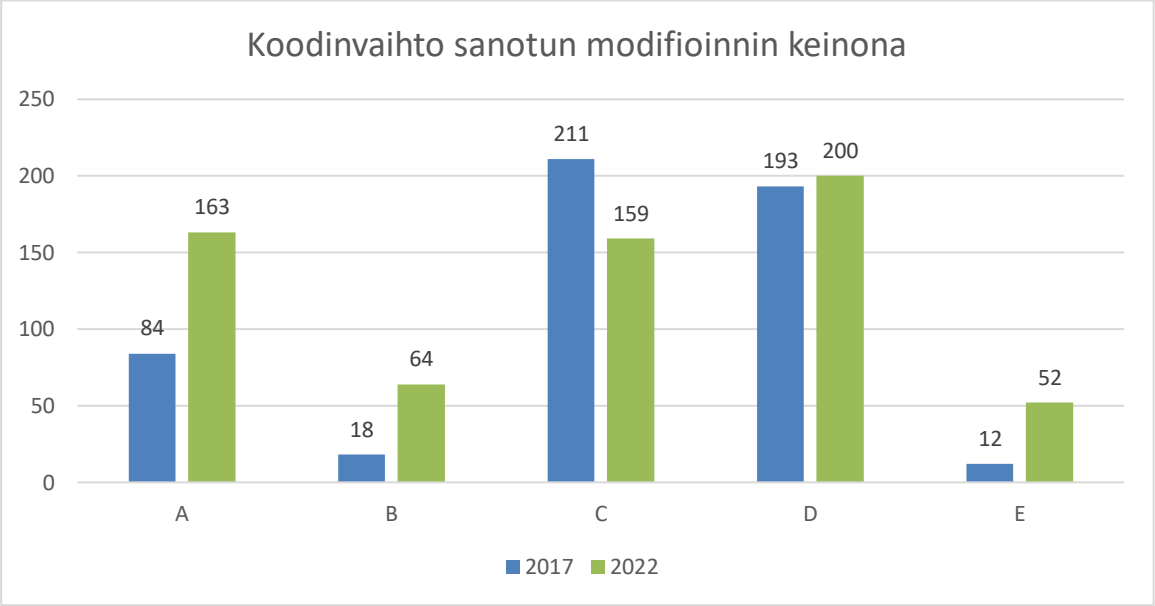
Kaavio 3. Sisällöntuottajien koodinvaihto välihuomautuksissa ja täytesanoissa.

Kaaviosta 3 nähdään, että eniten koodinvaihtoa välihuomautuksissa ja täytesanoissa on käyttänyt sisällöntuottaja A (209) ja vähiten sisällöntuottaja E (27). Kaikki sisällöntuottajat ovat käyttäneet välihuomautuksia ja täytesanoja molempina vuosina. Erot sisällöntuottajien välillä ovat määrällisesti suuret. Sisällöntuottajat A, C ja D ovat käyttäneet koodinvaihtoa enemmän kuin sisällöntuottajat B ja E.



Kaavio 4. Sisällöntuottajien koodinvaihto jo sanotun toistona.

Kaaviosta 4 nähdään, että eniten koodinvaihtoa toistamassa jo sanottua on käyttänyt sisällöntuottaja D (76) ja vähiten sisällöntuottaja E (5). Kaikki sisällöntuottajat ovat käyttäneet koodinvaihtoa toistamassa jo sanottua molempina vuosina. Erot sisällöntuottajien välillä ovat määrällisesti suuret. Sisällöntuottajat A, C ja D ovat käyttäneet koodinvaihtoa enemmän kuin sisällöntuottajat B ja E.



Kaavio 5. Sisällöntuottajien koodinvaihto sanotun modifioinnin keinona.

Kaaviosta 5 nähdään, että eniten koodinvaihtoa sanotun modifioinnin keinona on käyttänyt sisällöntuottaja D (393) ja vähiten sisällöntuottaja E (64). Kaikki sisällöntuottajat ovat käyttäneet sanotun modifioinnin keinoa molempina vuosina. Erot sisällöntuottajien välillä ovat määrällisesti suuret. Sisällöntuottajat A, C ja D ovat käyttäneet koodinvaihtoa sanotun modifioinnin keinona enemmän kuin sisällöntuottajat B ja E.

Kaavio 6. Sisällöntuottajien koodinvaihto objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa.

Kaaviosta 6 nähdään, että eniten koodinvaihtoa objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa on käyttänyt sisällöntuottaja C (10) ja vähiten sisällöntuottajat B ja E (1). Sisällöntuottajat B ja E ovat ainoita, jotka eivät ole käyttäneet koodinvaihtoa objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa vuonna 2017 ja sisällöntuottaja A ei ole käyttänyt sitä vuonna 2022. Erot sisällöntuottajien välillä eivät ole määrällisesti isoja, verrattuna muiden luokkien eroihin, mutta sisällöntuottajat C ja D ovat käyttäneet enemmän koodinvaihtoa kuin sisällöntuottajat A, B ja E.

Edellisistä kuudesta kaaviosta pystytään näkemään, että ehdottomasti eniten sisällöntuottajien puheessa koodinvaihtoa tapahtui modifioinnin keinona (1 156). Vähiten koodinvaihtoa ilmeni objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa (20). Sisällöntuottajien kesken myös jokaisessa luokassa oli eroja. Esimerkiksi sisällöntuottaja D käytti koodinvaihtoa toiston keinona yhteensä 76 kertaa, sisällöntuottaja E taas vain viisi kertaa. Näyttää myös kaikkiaan siltä, että sisällöntuottajat B ja E käyttävät puheessaan yleisesti vähemmän koodinvaihtoa

kuin muut. Seuraavaksi paneudun analysoimaan esimerkkien avulla sisällöntuottajien koodinvaihtoa Gumperzin (1982) luokittelun mukaan.

Lähdetään ensin analysoimaan koodinvaihtoa referoidessa. Tällaisia koodinvaihtoja löytyi sisällöntuottajalta A yhteensä 27, sisällöntuottajalta C 21, sisällöntuottajalta D 10 sekä sisällöntuottajalta B että E kolme kertaa. Tässä luokassa sisällöntuottajien välillä löytyi eroja, mutta erot eivät olleet suuria, etenkään jos vertaa muihin luokkiin. Mielenkiintoista on huomata, että kahdella sisällöntuottajalla (B ja E) löytyi saman verran referoitua koodinvaihtoa aineistosta. Olen nostanut esimerkkeihin 1–5 jokaiselta sisällöntuottajalta yhden puheenvuoron, jossa referointia esiintyy.

1) Ja siinä on meiän uus kosmetiikkatuote *because you are worth it*. (A2022)

2) *Never stop the madness* ja kohta vedetään taas. (B2022)

3) Kattokaa se ajaa, se pystyy siihen, *happy day Sunday Monday happy day Tuesday Wednesday happy day*, ykkönen silmään ja menoks. (C2017)

4) Meillä on vielä aikaa, meil on vielä aikaa, vielä on päiviä jäljellä eli *don't you worry about a thing*. (D2017)

5) Tuleeks tääl *up in the ass of* Timo, jos mennään, onks tääl isoi kivii, tulee varmaan *up in the ass of* [sisällöntuottajan oma nimi], tulee penkist läpi kivet. (E2022)

Esimerkissä 1 sisällöntuottaja A siteeraa L'Oréal Paris merkkisen meikkituotteen mainosta, jossa kyseistä sanontaa on käytetty jo yli 50 vuotta (Pike 2021). Esimerkissä 2 sisällöntuottaja B siteeraa kokonaan kyseisen puheenvuoron tunnetusta meemistä, joka on kirjoitettu parodian lailla Aku Ankka -sarjakuvan kohtaukseen (Kari 2019). Esimerkissä 3 sisällöntuottaja C laulaa puheenvuorossaan yhdysvaltalaisen Happy Days -sarjan tunnuslaulua. Sarja esitettiin Yhdysvalloissa vuosina 1974–1984. Suomessa sarjaa esitettiin samoihin aikoihin nimellä Onnen päivät. (Arkush 2024.) Esimerkissä 4 sisällöntuottaja D laulaa If vakuutusyhtiön mainoksessa ollutta Don't you worry 'bout a thing -kappaletta. Kappaleen alkuperäinen esittäjä on Stevie Wonder, mutta monelle suomalaiselle kyseinen fraasi tuo mieleen vakuutusyhtiön mainoksen. (Hakola 2015.) Esimerkissä 5 sisällöntuottaja E siteeraa ralliautoilijan Marcus Grönholmin legendaarista heittoa, jossa Grönholm kertoo, mitä hänen kartanlukijallensa Timo Rautiaiselle kävi ajon aikana, kun penkin läpi iskeytyi teräs

Rautiaisen takapuoleen (Hietavala 2018). Kyseisestä esimerkistä olen poistanut sisällöntuottajan nimen ja lisännyt hakasulkeet, jotta hänen anonymiteettinsa säilyy.

Koodinvaihdolla tuodaan keskusteluihin uusia ääniä ja erilaisia näkökulmia sekä sillä pystytään osoittamaan siirtymää eri roolista toiseen (Lappalainen 2004: 322). Koodinvaihtoa toisen osapuolen spesifioinnin apuna löytyi aineistosta vaihtelevasti: sisällöntuottajalta D yhteensä 239, sisällöntuottajalta C 221, sisällöntuottajalta A 192, sisällöntuottajalta B 21 ja sisällöntuottajalta E 13 kertaa. Näissä oli mielekästä se, että kolmen sisällöntuottajan aineistosta löytyi noin 200 kappaletta toisen osapuolen spesifiointia, kun taas kahden sisällöntuottajan puheesta näitä löytyy vain parikymmentä kappaletta. Aineistosta huomasin, että sisällöntuottajat voivat spesifioida toisena puolena sekä katsojia että videopelissä olevia hahmoja. Siksi olen eritellyt nämä kaksi ryhmää ja esittelen ensin esimerkeissä 6–10 tapauksia, joissa sisällöntuottajat puhuvat katsojille ja esimerkeissä 11–15 tapaukset, joissa sisällöntuottajat puhuvat videopelin sisällä oleville hahmoille.

6) *Ladies and gentlemen, we got him* ja tällä voitolla me noustiin. (A2022)

7) Mut nyt tääl on ihmisiä tai siis robotteja, mut *you know*. (B2022)

8) Mun puolestani te voitte ja te saatte olla ihan mitä tahansa, jos te haluatte olla rakastajattaria, ni antaa mennä, jos te haluutte olla gigoloi, ni antaa mennä, mut *give me a call* molemmis tapauksis. (C2017)

9) Oishan se pitäny arvata, et se tehtävä menee läpi siinä vaiheessa, kun sä saat siihen mittariin yheksän tuntia, mä en jaksa, mä en jaksa oikeesti, okei okei okei *i got this boys and girls*. (D2017)

10) *Pray for this* tonttu, joka tässä oli. (E2017)

Sekä sisällöntuottaja A että D esimerkeissä 6 ja 9 viittaavat katsojiin melkein samalla tavalla puhuessaan heistä *ladies and gentlemen* ja *boys and girls*. Tapa oli hyvin yleinen, millä sisällöntuottajat viestivät, että sillä hetkellä he puhuvat katsojille. Toinen tapa, millä sisällöntuottajat viittasivat katsojiin, oli sanalla *you*, mitä sisällöntuottaja B käytti esimerkissä 7. Joskus sisällöntuottajat eivät edes käyttäneet mitään tiettyjä sanoja kohdistaessaan puhetta katsojiin, vaan itse puheenvuorosta kävi ilmi, että he puhuvat katsojille, niin kuin sisällöntuottajat C ja E ovat esimerkeissä 8 ja 10 tehneet, mutta sanat kuten *give* ja *pray* antavat katsojien ymmärtää, että sisällöntuottaja puhuu heille.

Esimerkeissä 11–15 sisällöntuottajat ovat käyttäneet koodinvaihtoa spesifioinnin apuna, kun he ovat puhuneet pelin sisällä oleville hahmoille. Jos vertaa näitä esimerkkejä edellisiin viiteen esimerkkiin, niin esimerkeissä on eroa, vaikka puhutaan samasta Gumperzin (1982) luokasta.

11) Okei *so so what is your your mission, yes run like a headless chicken, that's what you are doing*, sori ei ollu tarkotus tappaa, mä halusin vaan antaa eka varotuslaukauksen et mä oon täälläpäin. (A2017)

12) *Hello son* maidonhakureissu vähän jäi tai veti pitkäks, mut täällä ollaan. (B2022)

13) Se mököttää, mitä sä mulle oot vihanen, *don't you give me that look young lady.* (C2017)

14) Kiitos ymmärtäväisyydestä vaik sä niin ku vaikutat tollaselt aika nenäkkäält kaverilt, nii sä oot aika fiksu, *you know what's up dude you know what's up*. (D2017)

15) Kiitos paljon [sisällöntuottajan ystävän nimi], et olit pelaamas meiän kaa, *long time no see* Bridgesii. (E2022)

Puhuessaan videopelissä esiintyville hahmoille sisällöntuottajat käyttivät usein sanoja, kuten *son, lady* ja *mister*. Esimerkeissä 12 ja 13 sisällöntuottajat B ja C ovat juuri käyttäneet tällaisia sanoja puhuessaan jollekin videopelissä olevalle hahmolle, jotta katsoja ymmärtää, kenestä hahmosta on kyse, mikäli hahmoja on ruudulla monta. Lisäksi esimerkissä 12 sisällöntuottaja B käyttää sanaa *hello.* Tervehdyksillä sisällöntuottajat viittasivat sekä katsojiin että videopelin hahmoihin, joten kontekstia koodinvaihtotapausten ympärille tarvittiin, jotta saadaan selville, ketä sisällöntuottaja tervehti. Esimerkeissä 11 ja 14 sisällöntuottajat A ja D puhuvat käyttämällä sanaa *you*, joka tarvitsee kontekstia avukseen, jotta ymmärtää, puhuuko sisällöntuottaja katsojille vai videopelille. Kontekstin avulla näistä esimerkeistä pystyy kuitenkin päättelemään, että puheenvuoroilla tarkoitetaan videopeliä. Esimerkki 15 ei suoraan tarkoita videopelissä olevaa hahmoa, vaan siinä tapahtuvaa tilannetta, sillä sisällöntuottaja E ja hänen ystävänsä pelaavat pitkästä aikaa Bridges nimistä peliä, johon koodinvaihdolla viitataan. Kyseisestä esimerkistä olen poistanut sisällöntuottajan ystävän nimen ja lisännyt hakasulkeet, jotta molempien anonymiteetti säilyy.

Koodinvaihtoa välihuomautuksissa ja täytesanoissa löytyi aineistosta paljon. Useat sanat kuitenkin laskettiin lainoksi, koska puheenvuorossa oli vain yksi sana, esimerkiksi *anyway*.

Sillä koodinvaihtotutkimuksissa yhden sanan pituiset koodit jätetään pois, koska ne luokitellaan lainasanoiksi (Nurmi 2009: 192). Sisällöntuottajalla A välihuomautuksia ja täytesanoja oli yhteensä 209, sisällöntuottajalla C 174, sisällöntuottajalla D 136, sisällöntuottajalla B 45 ja sisällöntuottajalla E 27 kertaa. Tässä kategoriassa sisällöntuottajat B ja E käyttivät välihuomautuksia ja täytesanoja vähemmän kuin muut kolme sisällöntuottajaa. Olen esimerkeissä 16–20 esitellyt sisällöntuottajien käyttämiä koodinvaihtoja välihuomautuksissa ja täytesanoissa.

16) Ei muuta ku ovi auki, *oh my God*, täällä me ollaan. (A2022)

17) Nii tonnehan me ollaan menossa *anyway anyway* eli tästä ja vauhilla vaan. (B2022)

18) Olen ihan vitun mestari täs pelis *by the way*. (C2017)

19) *Fuck shit* se näkee mut vai näkeekö, kyl se taitaa nähä, mut pitäiskö meiän lähtee nyt täst *fuck fuck shit*, nyt on hyvä hetki mennä, okei sit tulee kuolema. (D2022)

20) *Anyway, oh my God* meil on nyt päivä aikaa ja me voidaan käydä tsekkailemassa vähän sitä aurinkohuonetta. (E2017)

Yleisin täytesana, jota sisällöntuottajat käyttivät, oli kirosanat *shit* ja *fuck*. Esimerkissä 19 sisällöntuottaja D on käyttänyt yhden puheenvuoron aikana näitä kirosanoja viisi kertaa. Muuten aineistossa nousi esille paljon muitakin täytesanoja, kuten *oh my God, anyway, by the way, c'moon, please* ja *what*. Näistä kolmea viimeistä ei näy esimerkeissä, mutta esimerkeissä 16 ja 20 sisällöntuottajat A ja E ovat käyttäneet *oh my God*. Esimerkissä 20 esiintyy myös *anyway,* joka löytyy myös esimerkistä 17. Esimerkki 18 on näistä ainoa, jossa esiintyy vain *by the way*.

Koodinvaihtoa toistona esiintyi sisällöntuottajalla D yhteensä 74, sisällöntuottajalla A 66, sisällöntuottajalla C 15, sisällöntuottajalla B 14 ja sisällöntuottajalla E vain viisi kertaa. Olin siinä uskossa, että toistoa löytyisi sisällöntuottajien puheesta huomattavasti enemmän, joten tämä tulos oli itselle yllättävä. Tässä kategoriassa sisällöntuottajat B, C ja E käyttivät toistoa huomattavasti vähemmän, kuin A ja D. Esimerkeissä 21–25 käyn läpi eri puheenvuoroja, joissa toistoa käytettiin.

21) Ei se voi tuosta enää elpyä, meidän *sugar daddy*, sokeri isä, meidän sokerisoitu karamelli pappa. (A2017)

22) Muita mainittavia päivityksiä on se, et sun Pokémoneilla on nyt sukupuoli elikkä *they have a gender now*. (B2017)

23) Mitä nyt tapahtu, en mä, *what is happening*? (C2017)

24) Mä kuulen sut, sä suristelet, *I hear you*. (D2022)

25) Mä lähen, mä lähen pohjoseen, *I am going to the North.* (E2017)

Toistoja löytyi aineistosta monenlaisia ja niin kuin esimerkeistä 21–25 näkee, niin jokainen esimerkki on erilainen kuin toinen, eikä kukaan käytä täsmälleen samoja sanoja toiston keinona. Esimerkeistä 21, 22 ja 24 pystytään myös näkemään päällekkäisyyksiä koodinvaihdossa, koska jokainen näistä esimerkeistä ovat toistoja, mutta niissä myös spesifioidaan toista osapuolta, eli videopelissä olevia hahmoja. Tämä kertoo nimenomaan siitä, kuinka monitulkintainen koodinvaihto on (Gumperz 1982: 97).

Koodinvaihtoa modifioinnin keinona löytyi aineistosta kaikkein eniten kaikilta sisällöntuottajilta. Sisällöntuottajalta D 393, sisällöntuottajalta C 370, sisällöntuottajalta A 247, sisällöntuottajalta B 82 ja sisällöntuottajalta E 64 kertaa. Näissä erot sisällöntuottajien välillä ovat mielestäni kaikkein suurimmat, koska sisällöntuottajan D ja E välillä on yli 300 koodinvaihtotapauksen eroa. Esimerkeissä 26–30 käyn tarkemmin läpi, minkälaisia modifioinnin keinoja sisällöntuottajat ovat puheessaan käyttäneet.

26) *I am back*, te tarvitte täällä taas vettä. (A2022)

27) Nyt se muistaa, mitä on kampaamot tai parturit, parturikampaamot, *good memories*. (B2022)

28) Mun työvuoro loppuu, oli tosi mukava tavata sut, *death needs a hug too*. (C2022)

29) En mä nyt laita sen ylle yhtään mitää, sen pitää olla sellanen nätti paikka, unohdetaan koko juttu, joten *back to the drawing board*, laitetaan vaikka tämä tähän jotenkin tälleen kuitenkin. (D2017)

30) Monia Motorsport Manager -pelejä mä oon pelannu, mut tää on jotain aivan *next level*. (E2022)

Modifioinnin keino muistuttaa toistoa, koska näissäkin esimerkeissä 26–30 jokainen sisällöntuottaja on sanonut eri asioita, eli sanomisissa ei ole yhtenäistä kaavaa, joka toistuisi

sisällöntuottajien kesken. Esimerkissä 26 sisällöntuottaja A viittaa koodinvaihdolla itseensä ja osoittaa sanomisensa videopelille. Esimerkeissä 27 ja 30 sisällöntuottajat B ja E korostavat koodinvaihdoilla omia tunteitaan videopelissä tapahtuvia kohtauksia kohtaan. Esimerkeissä 28 ja 29 puolestaan sisällöntuottajat C ja D kommentoivat koodinvaihdon avulla sitä, mitä seuraavaksi tekevät videopelissä. Jokaisesta esimerkistä huomaa, että koodinvaihtoa käytetään korostamaan jotain tiettyä kohtaa omassa puheenvuorossaan.

Koodinvaihtoa objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa oli kaikista vähiten koodinvaihtotapauksia. Niin kuin aikaisemmin mainitsin, niin kyseinen luokka on vaikein kategorisoida. Mielestäni tämä johtuu siitä, että monet tähän luokkaan kuuluvat koodinvaihdot voi sijoittaa myös muihin luokkiin. Itse en löytänyt aineistosta ollenkaan objektiivisiin asioihin viittausta, joten tässä puhun ainoastaan persoonallisesta näkemysten vaihtelusta. Sisällöntuottajalta C näitä löytyi yhteensä 10, sisällöntuottajalta D kuusi, sisällöntuottajalta A kaksi ja sisällöntuottajalta B sekä E yksi. Tässä luokassa koodinvaihtoja oli vähiten, mutta silti niitä oli kaikkein tasaisemmin, kun verrataan sisällöntuottajien välisiä eroja. Esimerkeissä 31–35 käyn läpi sisällöntuottajien koodinvaihtoja tässä luokassa.

31) Mä laitan johki tähä tien varteen, vaikka johki Etelä-Dakotaan, toho, *that's how you do it*. (A2017)

32) Siis mitä tää peli oikeesti on, nyt mun pitää ettii robotille juotavaa, *this is your life now*. (B2022)

33) Hyvä vittumainen tilanne, mut munakoiso on okei, mä oon ihan okei, ei, *you set it down for one second and it fucking gets exploded*. (C2022)

34) Sit hidasta, hidasta [sisällöntuottajan oma nimi], *maintain your cool*, tää on viimenen rata. (D2017)

35) Mä vannon, mä vannon jos sä oot nyt täällä jossain, *you can do this*. (E2022)

Jokaisessa esimerkissä 31–35 sisällöntuottajat viittaavat itseensä sanalla *you*, eli he puhuvat itsestään kolmannessa persoonassa. Tällaisia tilanteita sisällöntuottajilta löytyi vähän, joten siksi tämä luokka on kaikkein suppein, mutta tässä luokassa jokaisessa esimerkissä 31–35 jokainen sisällöntuottaja käytti samaa sanaa, eli *you*.

Olen tässä alaluvussa tarkastellut eri luokkia, joihin sisällöntuottajien koodinvaihdot voidaan sijoittaa. Seuraavassa alaluvussa 4.2 tarkastelen erilaisia syitä, jotka ovat saaneet sisällöntuottajat käyttämään koodinvaihtoa kyseisissä tilanteissa.

4.2 Syyt koodinvaihdon takana

Tässä alaluvussa analysoin tarkemmin sitä, mitkä syyt vaikuttavat sisällöntuottajien tuottamaan koodinvaihtoon. Aineistoa tarkastellessani ensimmäisen kerran kiinnitin huomiota, että voimakkaat tunteet vaikuttavat olevan syynä koodinvaihdon ilmenemiseen. Lähden tässä alaluvussa selvittämään, onko asia todella näin.

Olen kerännyt uudet esimerkit jokaiselta sisällöntuottajalta ja näiden esimerkkien lisäksi tuon esiin sen, mitä sisällöntuottaja puheenvuoronsa aikana näkee pelinäytöltään. Muutamalla sisällöntuottajalla jouduin käyttämään samaa esimerkkiä kuin aikaisemmassa alaluvussa 4.1, koska kyseiset sisällöntuottajat olivat käyttäneet tiettyä koodinvaihtotapausta vain kerran. Piirainen-Marsh (2008) on artikkelissaan analysoinut koodinvaihtotapauksia siltä kannalta, mitä koodinvaihdon aikana pelinäytöllä tapahtui (Piirainen-Marsh 2008: 145, 149). Tarkoituksenani on tehdä samoin. Palaan myöhemmin pääluvussa 5 Piirainen-Marshin (2008) saamiin tuloksiin ja vertailen niitä omiini.

Käyn läpi esimerkkejä samalla kaavalla kuin alaluvussa 4.1, eli käsittelen jokaista Gumperzin (1982) luokkaa yksitellen, aloittaen jälleen koodinvaihdosta referoinnin aikana. Teen tämän siksi, että lukijan on helpompi seurata analysointia, kun asiat esitetään samassa järjestyksessä. Olen esimerkeissä 36–40 koonnut jokaiselta sisällöntuottajalta yhden esimerkin koodinvaihdosta referoinnin aikana ja hakasulkeisiin tuonut ilmi, mitä pelinäytöllä juuri sillä hetkellä näkyy.

36) Se toinen on vielä täällä jossain, mut mä en tiiä missä, onko se mun takana, onko se mun edessä, en tiedä, mutta jossain hän on, mä taisin kuulla hänet *hello my baby hello my honey hello my* lataa lataa lataa. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo kävelee pimeässä käytävässä etsien vihollista. Koodinvaihto tapahtuu sillä hetkellä, kun vihollinen tulee ruutuun, pelästyttäen sisällöntuottajan.] (A2017)

37) Mä menisin tän pelin kahessa tunnissa ellei nää robotit kävelis näin hitaasti, *fast as fuck boy*. [**Pelinäytöllä**: Sisällöntuottajan pelaama hahmo odottaa paikallaan rappusia ylös kävelevää robottia. Koodinvaihto tapahtuu, kun robotti on saavuttanut pelihahmon.] (B2022)

38) Tää on yks pisimpiä The Sims läpipeluu pelejä, mitä mul on pitkään aikaan ollu, *I am loving it*. [**Pelinäytöllä**: Peli ei pääse etenemään, koska pelihahmo ei löydä tarvitsemaansa esinettä, joten sisällöntuottaja joutuu odottamaan, jolloin koodinvaihto tapahtuu.] (C2022)

39) Tuolla on pimeää, *hello darkness my old friend*, mä en haluu tänne. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo laskeutuu kaivoon, jossa on pimeää. Koodinvaihdon jälkeinen puheenvuoro tulee varautuneesti, koska sisällöntuottaja ei tiedä, mitä pimeässä odottaa.] (D2022)

40) *Hello darkness my old friend*, onpa pimeetä. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo kävelee pimeässä metsässä, eikä hänellä ole taskulamppua päällä. Koodinvaihto tapahtuu, kun pelihahmo katsoo ympärilleen metsässä.] (E2017)

Esimerkissä 36 sisällöntuottaja A alkaa kesken kauhupelin laulamaan. Kyseinen kappale on alkuperäiseltä nimeltään Hello! Ma Baby vuodelta 1899, mutta nykyään monet tuntevat sen One Froggy Evening -sarjasta (Wikipedia 2024). Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja A pelästyy vihollista. Esimerkissä 37 sisällöntuottaja B viittaa siteerauksellaan tunnettuun meemiin. Kyseisen meemin kehitti Keemstar niminen sisällöntuottaja (Youtube 2021). Koodinvaihdolla sisällöntuottaja B kertoo omasta turhautumisestaan toisen pelihahmon hitauteen. Esimerkissä 38 sisällöntuottaja C siteeraa monelle tuttua fraasia *I am loving it.* Fraasi on tunnettu McDonald'sin mainoksista (McGoldrick 2023). Sisällöntuottaja C sanoo kyseisen koodinvaihdon tylsistyneellä äänensävyllä. Esimerkissä 39 ja 40 sisällöntuottajat D ja E siteeraavat samoja laulunsanoja *hello darkness my old friend.* Kyseiset sanat ovat peräisin Sound of Silence -kappaleesta (Melendrez 2022). Näissä molemmissa esimerkeissä koodinvaihdon tapahtuessa sisällöntuottajien D ja E äänestä kuulee pelkoa.

Koodinvaihto toisen osapuolen spesifioinnin avulla sisällöntuottajat viittasivat sekä katsojiin että pelissä oleviin hahmoihin, niin kuin toin ilmi aikaisemmin alaluvussa 4.1. Käsittelen ensin esimerkeissä 41–45 tilanteita, joissa koodinvaihto kohdistettiin katsojiin ja esimerkeissä 46–50 tapauksiin, joissa koodinvaihto kohdistui pelissä oleviin hahmoihin.

41) Se oli [sisällöntuottajan oma nimi] täällä, *peace peace*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo liikkuu sivuttain valkoisella taustalla. Sisällöntuottaja ei saanut peliä tauolle, sillä peli ei toiminut kunnolla. Koodinvaihdon sanoessaan sisällöntuottaja katsoo suoraan kameraan.] (A2017)

42) *Hello hello hello hello* tervetuloa kattomaan jälleen kerran pitkästä aikaa videota. [**Pelinäytöllä**: Peli ei ollut ehtinyt vielä alkaa, vaan pelinäytöllä näkyi sisällöntuottajan tietokoneennäytön taustakuva. Koodinvaihdon sanoessaan sisällöntuottaja katsoo suoraan kameraan.] (B2022)

43) Toinen hakku tähän, ei tiiä ikinä miten nää pelit menee *you know*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo rakensi hakkua itselleen. Koodinvaihdon sanoessaan sisällöntuottaja ei katso kameraan.] (C2022)

44) Mä aion haudata ton *you know what you know what*, se pupu, jonka me nähtiin tekevän itsemurhan, sille pupulle täytyy järjestää arvoisensa hautajaiset. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo rakensi hautaa kivestä. Koodinvaihdon sanoessaan sisällöntuottaja katsoo suoraan kameraan.] (D2017)

45) Nähdään sit seuraavissa tulevissa videoissa, kiitos paljon, *bye bye*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo oli omassa kodissaan ja sisällöntuottaja oli laittanut pelin tauolle. Koodinvaihdon sanoessaan sisällöntuottaja katsoo suoraan kameraan.] (E2022)

Esimerkeissä 41 ja 45 sisällöntuottajat A ja E hyvästelevät katsojansa pelivideon päättyessä, minkä takia heidän pelinäytöllään pelit olivat tauolla. Esimerkissä 41 sisällöntuottaja A kuulosti turhautuneelta, koska hän pelasi peliä, joka ei toiminut, kun taas esimerkissä 45 sisällöntuottaja E kuulosti iloiselta. Esimerkissä 42 sisällöntuottaja B oli vasta aloittamassa videopeliä, joten myös tästä syystä peli oli tauolla, mutta hän kuulosti innostuneelta aloittaessaan uutta pelivideota. Esimerkeissä 43 ja 44 sisällöntuottajat C ja D sanoivat koodinvaihdot kesken pelien. Esimerkissä 43 sisällöntuottaja C lausui koodinvaihdon täysin normaalisti, kun taas esimerkissä 44 sisällöntuottaja D kuulosti surulliselta. Neljä viidestä sisällöntuottajasta katsoi suoraan kameraan sillä hetkellä, kun he puhuivat katsojista.

Seuraavaksi esittelen esimerkeissä 46–50 tilanteet, joissa sisällöntuottajat puhuivat suoraan pelissä oleville hahmoille. Nämä tilanteet eroavat automaattisesti edellisestä viidestä esimerkistä, koska näissä ei ole tärkeää katsojan kannalta, katsooko sisällöntuottaja kameraan vai ei. Sisällöntuottaja keskittyy puheenvuoroissa pelissä tapahtuvaan asioihin, joten on luonnollista, että kameran sijasta sisällöntuottaja katsoo pelinäyttöään.

46) Kolme pientä elefanttia marssi näin, *shut the fuck up I try to kill this bitch*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo kävelee ihmisten luokse, jolloin hänelle aletaan puhua, minkä seurauksena koodinvaihto osoitetaan muille pelin hahmoille.] (A2017)

47) Mä luulin, et Blazer ois *good guy*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo kävelee viemärissä. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja muistelee pelin aikaisempaa tapahtumaa, jossa sai tietää, että kyseinen hahmo, Blazer, olikin vihollinen eikä ystävä.] (B2022)

48) Voiks mä auttaa sua jotenkin, *get out of my lawn*, eikös neitokaisella olis jotain paikkaa missä olla? [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo on auton päällä ja hän katsoo kauemmas pimeyteen, jossa näkyy vihollinen. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja osoittaa sanansa painokkaammin viholliselle.] (C2017)

49) Otan vain takkini ja poistun, wau, *that's one sexy girl looking good*, heräilee huohottaen keskellä yötä. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo herää keskellä yötä sohvalta. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja huomaa pelihahmon olevan nainen vähissä vaatteissa.] (D2017)

50) *Hello hello,* en oo mikään lehtimyyjä enkä imurikauppias. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo saapuu vihollisen oven taakse, avaten oven ilman koputusta. Koodinvaihto tapahtuu, kun pelihahmo astuu sisälle taloon, katsoen samalla ympärilleen, että näkyykö vihollista missään vai onko turvallista edetä pidemmälle taloon.] (E2022)

Esimerkeissä 46 sisällöntuottaja A on turhautunut, koska hän yrittää laulaa Elefanttimarssi -laulua, mutta toiset pelihahmot puhuvat hänen päälleen, eikä sisällöntuottaja A tällöin pysty enää keskittymään laulamiseen, jolloin koodinvaihto kuvastaa hänen turhautumistaan. Esimerkissä 47 sisällöntuottajan B pelinäytössä ei tapahdu konkreettisesti mitään sellaista, joka indikoisi koodinvaihtotapausten tapahtumista, vaan sisällöntuottaja B muistelee haikeana muutaman minuutin takaista tapahtumaa pelissä, jossa pelihahmo nimeltä Blazer paljastuikin viholliseksi. Esimerkissä 48 pelihahmo on juossut karkuun auton päälle ollakseen turvassa hetken. Sisällöntuottaja C yrittää keventää tunnelmaa tuomalla kysymysten väliin humoristisuutta koodinvaihdolla. Esimerkissä 49 sisällöntuottaja D kommentoi suoraan pelinäytöllä näkemäänsä naista. Puheenvuoro on kokonaan humoristinen, mutta koodinvaihtotapaus tuo painoa siihen, että sisällöntuottaja D osoittaa kyseiset sanansa juuri naiselle videopelissä. Esimerkissä 50 sisällöntuottaja E osoittaa koodinvaihtotapauksen iloisesti suoraan pelin viholliselle, kun hän astuu tämän taloon.

Esimerkeissä 51–55 tarkastelen erilaisia välihuomautuksia ja täytesanoja, joita sisällöntuottajat puheessaan käyttävät. Pyrin ottamaan näihin esimerkkeihin mahdollisimman monipuolisia ilmauksia, sillä jokainen sisällöntuottaja käytti paljon koodinvaihtona

kirosanoja, joten en kokenut pelkästään niiden syiden miettimistä mielekkääksi. Kiroilu purkaa erilaisia tunnelatauksia (Juntunen 2023), joten ymmärrän, miksi niitä käytettiin aineistossa paljon.

51) Ettekö te näe, mulla on kauhee darra, *all right all right*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo pyörii ympyrää, piiloutuen vihollisilta. Koodinvaihto tapahtuu sillä hetkellä, kun pelihahmo on hyökkäämässä vihollisten kimppuun.] (A2022)

52) *Fuck fuck fuck fuck* me ei kuolla. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmon kimppuun hyökkää monta vihollista. Koodinvaihto tapahtuu, kun ruutu alkaa muuttua punaiseksi, mikä tarkoittaa, että pelihahmon kuolema on lähellä.] (B2022)

53) *C'moon c'moon* vittu saatana se ei kääntyny, se ei kääntyny, vaik sä teet oikee vasen täs pelis. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo heittelee pommeja vihollista kohti. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja huomaa, ettei hän osu viholliseen ja lopulta pelihahmo kuolee.] (C2022)

54) Osuuks tää niin ku kokoaika ku toi pauke kuuluu, *holy shit*, mitä nää on? [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo liikkuu isolla aluksella vedenpinnan alapuolella. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja huomaa erilaiset nappulat aluksen ohjaamossa ja haluaa päästä kokeilemaan niitä.] (D2022)

55) *Please please* vähän lisää sielt nyt jotain. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo availee laatikoita, joista voi tulla millaisia esineitä tahansa. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja toivoo laatikosta tulevan jotain tarpeellista pelin etenemisen kannalta.] (E2022)

Esimerkissä 51 sisällöntuottaja A tuntuu miettivän strategiaa, millä saa kaksi vihollista hoidettua yksin. Koodinvaihtotapaukset ovat tässä yhteydessä täytesanoja, koska sisällöntuottaja A silminnähden keksii vain jotain sanottavaa pelivideolleen, että saa tarpeeksi aikaa miettiä seuraavaa liikettä, ennen kuin toteuttaa sen. Esimerkeissä 52 ja 53 sisällöntuottajat B ja C ovat hädissään, koska heidän pelihahmonsa ovat kuolemassa, joten he yrittävät kaikkensa, että saisivat pidettyä hahmot hengissä, minkä seurauksena paniikki paistaa heidän äänestään. Esimerkissä 54 ja 55 tunnelma on täysin erilainen kuin kolmessa aikaisemmassa esimerkissä. Sisällöntuottajat D ja E ovat innoissaan ja odottavaisia, mitä pelissä tapahtuu seuraavaksi.

Seuraavissa esimerkeissä 56–60 esittelen koodinvaihtoa toiston keinona. Näissä esimerkeissä pelinäytöllä tapahtuvat tilanteet liittyivät vahvasti koodinvaihtotapauksiin, mutta tässä tapauksessa toistot tuntuivat myös täytesanoilta, koska ne eivät tuoneet mitään lisää kontekstiin, koska saman asian olisi ymmärtänyt pelkästään suomen kielellä.

56) *Hello mister bald guy,* terve herra kalju herra. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo on piilossa puskissa. Koodinvaihdon aikana pelihahmon ohi kävelee kalju mies.] (A2017)

57) Mutta meillä on vielä lisää luvassa, *more is about to be*, tulossa ihan kohta. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo keräilee erilaisia esineitä avoimesta maailmasta. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja painottaa, että pelihahmolla ja hänellä on vielä lisää keräilyä tiedossa pelin seuraavassakin tehtävässä.] (B2022)

58) *Where am I running*, ei mä en oo varma mihin mun pitää juosta. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo nostaa vasaran maasta ja lähtee liikkumaan pimeää käytävää pitkin. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja huomaa, että vihollinen on hänen kannoillaan.] (C2022)

59) Onko tämä niin ku tapahtumassa, *is this really happening*, mä en voi uskoo! [**Pelinäytöllä**: Kesken pelin sisällöntuottaja päättää avata muutaman pelin sisäisen yllätyslaatikon. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja huomaa, että laatikosta paljastui arvokas esine.] (D2017)

60) Haluatko kertoa meille jotain, pystytkö kertomaan, *will you tell me something*? [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo löytää huoneesta peilin ja katsoo itseään siitä. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja ei ole varma, mitä hänen tulisi seuraavaksi tehdä.] (E2022)

Esimerkissä 56 sisällöntuottaja A kommentoi ainoastaan sitä, mitä näkee pelinäytöllä, eli kaljun miehen. Huomautus on sanottu samalla äänenpainolla molemmilla kielillä. Esimerkissä 57 sisällöntuottaja B kuulostaa turhautuneelta koko puheenvuoronsa ajan. Tämä voi johtua siitä, että sisällöntuottaja B joutui tekemään samanlaisia tehtäviä pelissä viisi kappaletta, joten tehtävät alkoivat toistaa itseään. Esimerkissä 58 sisällöntuottaja C joutuu paniikkiin, kun pelistä kuuluu kova ääni, minkä seurauksena vihollinen lähtee juoksemaan hänen peräänsä. Esimerkissä 59 sisällöntuottaja D saa päähänsä kesken pelin avata muutaman laatikon, joista yhdestä paljastuu arvokas esine, minkä seurauksena sisällöntuottaja D hyppää ylös pelituolistaan ja huutaa puheenvuoronsa innoissaan. Esimerkissä 60 sisällöntuottaja E ei ole

varma, mihin hänen tulisi seuraavaksi pelissä edetä. Peilin huomatessaan, sisällöntuottaja E päättää tuoda tilanteeseen pientä komiikkaa, esittäen, että pelihahmo puhuu itselleen peilin kautta.

Seuraavaksi esimerkeissä 61–65 käyn läpi erilaisia tilanteita, joissa sisällöntuottajat ovat puheessaan käyttäneet koodinvaihtoa modifioinnin keinona. Tällaiset tilanteet johtuvat yleensä siitä, että sisällöntuottaja pelaa kyseistä peliä englanniksi tai he ovat katsoneet, kun muut pelaavat peliä englanniksi, joten heille on jäänyt samanlaiset englanninkieliset pelinsisäiset sanat käyttöön (Piirainen-Marsh 2008: 144).

61) Mä en siirry, mä en lähe täältä, mun puolustus ei murru, *this is bad this is bad this is bad*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo miekkailee vihollisia vastaan. Koodinvaihto tapahtuu, kun vihollisia alkaa olemaan liikaa.] (A2022)

62) Uusien Pokémonien myötä tuli uusia muotoja, mut tähä tarvii tämmösen *special item*, millä sä saat sen kehitettyy, tällasia niin sanottuja *evolution items* on muutama erilainen. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo on paikallaan ja sisällöntuottaja on avannut näkyviin hahmon tiedot. Koodinvaihto tapahtuu, kun pelaaja kertoo peliin tulleista uusista päivityksistä.] (B2017)

63) Okei *note to myself,* jos kuuluu pieniki ääni ni juostaan. [**Pelinäytöllä**: Sisällöntuottaja on juuri säikähtänyt, joten pelihahmo kävelee huoneesta takaisin käytävään. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja haluaa painottaa asiaa itselleen.] (C2022)

64) Mut mä nyt teen varmuuden vuoks tähän tämmösen ihan oman tien, joka tuo sitten tälle niin sanotulle *main roadille*. [**Pelinäytöllä**: Sisällöntuottaja rakentaa huvipuistoon sivutietä. Koodinvaihto tapahtuu, kun sivutie yhdistetään päätielle.] (D2017)

65) Mitäs sieltä tulee, mua sattuu sieluun ku *golden apple* ei voi käyttää. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo availee erilaisia laatikoita pelissä. Laatikoista voi tulla millaisia esineitä vain. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja huomaa, minkälaisen harvinaisen esineen on saanut, mutta hänen ja kaverinsa keksimät säännöt kieltävät esineen käytön pelissä.] (E2017)

Esimerkissä 61 sisällöntuottaja A kommentoi hätääntyneenä tilannetta, jossa pelihahmo on vähällä kuolla, kun vihollisia on liikaa. Esimerkissä 62, 64 ja 65 sisällöntuottajat B, D ja E käyttävät pelin sisäistä termistöä, vaikka heistä jokainen pelaa kyseistä peliä suomen kielellä. Jokainen näistä peleistä on kuitenkin alkuperäiseltä kieleltään englanniksi, joten voi olla mahdollista, että he ovat joko aikaisemmin pelanneet peliä englanniksi tai katsoneet toisia sisällöntuottajia, jotka pelaavat näitä pelejä englannin kielellä, ja siitä syystä heille on jäänyt vahvemmin mieleen pelin sisäiset termit englanniksi kuin suomeksi. Esimerkeistä 62 ja 64 sisällöntuottajat B ja D tuovat koodinvaihdon esiin neutraalilla äänensävyllä, kun taas esimerkissä 65 sisällöntuottaja E kuulostaa pettyneeltä. Esimerkissä 63 sisällöntuottaja C painottaa koodinvaihtotapauksella, että seuraava puheenvuoro on osoitettu hänelle ohjeeksi jatkoa ajatellen, eikä katsojille tai pelin sisäiseen maailmaan.

Viimeisenä käyn läpi esimerkeissä 66–70 koodinvaihtotapausten taustalla olevia tilanteita, kun tarkastellaan koodinvaihtoa objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa. Niin kuin alaluvussa 4.1 jo totesin, aineistossa ei ollut yhtään objektiivisen näkemyksen vaihtelua, joten näissäkin esimerkeissä keskityn vain persoonallisen näkemyksen vaihteluun. Esimerkeistä 67 ja 70 ovat samat kuin aikaisemmat esimerkit 32 ja 35, koska kyseisillä sisällöntuottajilla oli vain yhdet esimerkit koko aineistossa tähän luokkaan liittyen. Samat esimerkit eivät kuitenkaan haittaa, koska edellisissä esimerkeissä keskityin siihen, millaista koodinvaihto on ja nyt keskityn syihin koodinvaihdon taustalla.

66) Siel on maali, *you can do it*, ei, ei. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo on juuri pääsemässä maaliin mönkijän kanssa, edessä on vain yksi hyppyri. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja huomaa, että hyppy tulee epäonnistumaan.] (A2017)

67) Siis mitä tää peli oikeesti on, nyt mun pitää ettii robotille juotavaa, *this is your life now*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo siirtyy hissillä kerrosta alemmas ja alkaa etsiä juotavaa robotille. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja tuo ilmi oman hämmennyksensä pelin juonta kohtaan.] (B2022)

68) *When you press spin*, mut minkä vitun takii se menee vasemmal, jos mä painan oikealle. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo liikkuu näytöllä vasemmalta oikealle, tuhoten pyörimällä vihollisen. Koodinvaihto tapahtuu, kun sisällöntuottaja ohjaa hahmoa väärään suuntaan ja pelihahmo tippuu alas, jolloin kenttä alkaa alusta.] (C2017)

69) Tehään ensin toi polku, teiks mä tohon toiseen polkuu, en, miksen mä tehny tohon polkuu, [sisällöntuottajan oma nimi] *you're retarded*. [**Pelinäytöllä**: Sisällöntuottaja rakentaa polkua huvipuistolaitteesta pois. Kesken rakennuksen sisällöntuottaja muistaa, ettei rakentanut edellisestä laitteesta polkua pois, joten käy tekemässä sen.] (D2017)

70) Mä vannon, mä vannon, jos sä oot nyt täällä jossain, *you can do this*. [**Pelinäytöllä**: Pelihahmo kävelee pimeässä talossa. Koodinvaihto tapahtuu, kun pelihahmon on tarkoitus astua seuraavaan huoneeseen.] (E2022)

Esimerkissä 66 sisällöntuottajan A koodinvaihtotapaus näyttää litteroituna positiiviselta, mutta kun tilannetta katsoo pelivideosta, pystytään huomaamaan, että kyseinen koodinvaihto *you can do it* sanotaan turhautuneesti, koska kyseinen hyppy on jo epäonnistumassa. Esimerkissä 67 sisällöntuottaja B ihmettelee ääneen, mitä kyseisen pelin juonessa tapahtuu ja sanookin koodinvaihdon *this is your life now* huvittuneena itselleen. Esimerkissä 68 sisällöntuottaja C kertaa aikaisempaa tapahtumaa katsojille ja koodinvaihdon sanoessaan, kertoo turhautuneena ohjeita itselleen, mitä hänen tulee seuraavaksi tehdä. Hän ei kuitenkaan ehdi sanomaan koodinvaihtoa loppuun asti, kun pelihahmo kuolee pelissä jo toistamiseen. Esimerkissä 69 sisällöntuottaja D puhuu koko puheenvuoron vain itselleen. Edellinen ja seuraava puheenvuoro ovat myös samantapaisia, eli sisällöntuottaja D puhuu itselleen hieman poissaolevana. Videon katsojana näistä tilanteista tulee tunne, ettei sisällöntuottaja välttämättä jaksa enää olla läsnä videossa. Tämän puheenvuoron aikana tunnin pituisesta videosta oli kulunut jo yli 50 minuuttia, ja koska videota oli selvästi editoitu, on sen kuvaamiseen mennyt lähemmäs pari tuntia. Tämä voi olla syynä sille, miksi sisällöntuottaja ei jaksanut enää kunnolla keskittyä peliin tai katsojille suunnattuun puheeseen. Esimerkissä 70 sisällöntuottaja E tsemppaa itseään jatkamaan pelissä eteenpäin, vaikka häntä pelottaakin edetä, koska ei tiedä, mitä seuraavaksi tapahtuu.

Esimerkeistä pystyy huomaamaan, että sisällöntuottajien kokemat erilaiset tunteet pelien aikana vaikuttavat vahvasti siihen, että heidän puheessaan tapahtuu koodinvaihtoa. Kielellä on taipumus välittää ajatusten ja tiedon lisäksi myös tunteita muille ihmisille (Maamies 2020). Jokaisen sisällöntuottajan pelivideoissa oli jopa kymmenen minuutin pätkiä, joissa ei ilmennyt yhtään koodinvaihtoa, mutta joissain pelivideoissa koodinvaihtoa tapahtui useasti parin minuutin sisällä. Hiljaiset jaksot olivat tilanteita, joissa pelissä ei juurikaan tapahtunut

mitään eikä sisällöntuottaja tuonut ilmi eri tunteiden vaihteluita. Kuitenkin heti kun tunteita alkoi muodostua ja vaihtua tiuhaan tahtiin, alkoi puheenvuoroissa esiintyä koodinvaihtoa.

Sisällöntuottajat pelasivat kaikki erilaisia pelejä aineistoni videoissa, esimerkiksi kauhu-, tasohyppely-, tarina-, toiminta- ja strategiapelejä. Olen listannut taulukkoon 1 yleisimmät tunteet, joiden aikana koodinvaihtoa tapahtui. Muu -kategoria tarkoittaa tunteita, joita löytyi satunnaisesti sisällöntuottajilta yksittäisinä tapauksina, joten niitä en alkanut erikseen listaamaan. Tunteita ihminen ilmaisee sanavalintojen lisäksi myös äänenpainon ja lauseenrakenteen avulla (Juntunen 2023). Aineistoa läpikäydessäni ei riittänyt, että katson vain litterointeja, vaan joka koodinvaihtotapauksen kohdalla minun piti palata kyseiseen videoon ja katsoa, millaisella äänenpainolla sisällöntuottaja koodinvaihdon sanoo, koska äänenpaino kertoi lopulta sen, mistä tunteesta on milloinkin kysymys.

Taulukko 1. Sisällöntuottajien kokemat tunteet ja niistä johtuvat koodinvaihtotapaukset.

Tunne	**Koodinvaihtojen määrä**
Pelko	846
Ilo	699
Tylsyys	509
Suru	358
Pettymys	244
Muu	36

Taulukosta 1 pystytään näkemään, että eniten koodinvaihtoa tapahtui silloin, kun sisällöntuottaja säikähti tai tunsi muulla tavalla pelkoa (846). Pelon yleisyyden pystyy selittämään sillä, että useimmat sisällöntuottajien pelivideot olivat kauhupelejä, joten niissä he kokivat lähestulkoon koko ajan pelkoa tai jännitystä. Seuraavaksi yleisin syy koodinvaihdolle oli sisällöntuottajan ilo (699), johon listasin myös kaikki tapaukset, joissa oli mukana tilannekomiikkaa. Katsojien viihtyvyys on videoissa tärkeää, joten on ymmärrettävää, että positiivinen tunne nousi näin korkealle. Kolmanneksi yleisimmäksi tunteeksi nousi tylsyys (509) ja neljänneksi suru (358). Tylsyyttä tapahtui silloin, kun pelien lataushetket olivat pitkiä tai pelissä tapahtuvat tehtävät tuntuivat tylsiltä sisällöntuottajan mielestä. Surua näkyi erityisesti erilaisissa tarinapeleissä, joissa sisällöntuottajat menettivät jonkun tärkeän hahmon tekemällä vääriä päätöksiä. Viides tunne oli yllättävän korkealla, eli pettymys (244). Kuvittelin sen sijoittuvan muu-kategoriaan, mutta yleisemmin sisällöntuottajat olivat

pettyneet pelin mekaniikkaan tai toimivuuteen. Muu-kategoria sijoittui viimeiseksi (36) ja tähän kuului satunnaiset tunteet, esimerkiksi närkästyminen, viha ja hämmästys.

Nyt olen käynyt läpi erilaisia syitä siihen, minkälaisissa tilanteissa sisällöntuottajat käyttävät koodinvaihtoa. Tämä voidaan tiivistää siihen, että videopelissä tulee tapahtua jokin sisällöntuottajaa yllättävä asia, joka herättää hänessä jonkun tunteen. Tämän tunteen seurauksena hyvin usein sisällöntuottaja käyttää puheessaan koodinvaihtotapauksia. Seuraavassa alaluvussa 4.3 lähden vertailemaan vuosien 2017 ja 2022 koodinvaihtotapausten määrää keskenään ja selvittämään, onko niiden määrä vähentynyt, pysynyt samana vai lisääntynyt vuosien välillä.

4.3 Koodinvaihdon muutokset ajan kuluessa

Tässä alaluvussa tarkastelen kvantitatiivisella menetelmällä, kuinka paljon koodinvaihtoa sisällöntuottajat käyttivät vuonna 2017 ja 2022. Saatuja tuloksia vertailen jokaisen sisällöntuottajan kohdalla erikseen ja katson, onko muutosta tapahtunut sekä pohdin, mikä mahdolliseen muutokseen on syynä.

Sisällöntuottajien videoissa koodinvaihtotapauksia oli yhteensä 2 692 kappaletta. Näistä 1 253 tapahtui vuonna 2017 ja 1 439 vuonna 2022. Pelivideoissa esiintyi myös paljon lainasanoja, jotka rajasin tästä aineistosta pois. Taulukosta 2 pystytään näkemään tarkemmin jokaisen sisällöntuottajan koodinvaihdot vuosina 2017 ja 2022.

Taulukko 2. Sisällöntuottajien koodinvaihdot vuosina 2017 ja 2022.

	2017	**2022**
Sisällöntuottaja A	331	412
Sisällöntuottaja B	24	142
Sisällöntuottaja C	479	332
Sisällöntuottaja D	383	477
Sisällöntuottaja E	36	76
Yhteensä	1 253	1 439

Taulukosta 2 nähdään, että eniten koodinvaihtotapauksia puheessaan käytti sisällöntuottaja C vuonna 2017 (479) ja vähiten sisällöntuottaja B vuonna 2017 (24). Kun tarkastellaan jokaisen sisällöntuottajan omaa koodinvaihtoa vuosien välillä, huomataan, että kaikkien muiden sisällöntuottajien koodinvaihto on kasvanut vuodesta 2017 vuoteen 2022 verrattuna, paitsi sisällöntuottajan C koodinvaihto on vähentynyt.

Seuraavaksi tarkastelen, kuinka pitkiä videoita sisällöntuottajat tekivät vuosina 2017 ja 2022. Olen koonnut taulukkoon 3 jokaisen sisällöntuottajan vuosien 2017 lyhyimmän ja pisimmän videon kestot ja laskenut videoiden keskimääräisen keston, ja puolestaan taulukkoon 4 vuosien 2022 videoiden kestojen tiedot. Taulukkoon 3 ja 4 on otettu huomioon kaikki sisällöntuottajien julkaisemat pelivideot vuosien 2017 ja 2022 aikana, joita oli yhteensä 803 kappaletta. Otin kaikki pelivideot huomioon tässä laskelmassa, jotta keskimääräinen videoiden pituus olisi mahdollisimman lähellä oikeaa lukua. Koska jos olisin käyttänyt vain aineistossa mukana olleita videoita, tulos olisi ollut täysin eri, mikä ei anna kokonaiskuvaa siitä, kuinka lyhyitä tai pitkiä pelivideoita sisällöntuottajat ovat julkaisseet.

Taulukko 3. Sisällöntuottajien pelivideoiden keskimääräinen pituus vuonna 2017.

	Lyhyin pelivideo vuodelta 2017	**Pisin pelivideo vuodelta 2017**	**Keskimääräinen videoiden pituus vuonna 2017**
Sisällöntuottaja A	06:30 min	38:08 min	21:35 min
Sisällöntuottaja B	08:49 min	11:25 min	10:05 min
Sisällöntuottaja C	02:57 min	30:49 min	17:52 min
Sisällöntuottaja D	01:43 min	01:19:24 min	26:53 min
Sisällöntuottaja E	03:10 min	01:39:36 min	13:56 min

Taulukko 4. Sisällöntuottajien pelivideoiden keskimääräinen pituus vuonna 2022.

	Lyhyin pelivideo vuodelta 2022	**Pisin pelivideo vuodelta 2022**	**Keskimääräinen videoiden pituus vuonna 2022**
Sisällöntuottaja A	11:17 min	06:59:18 min	30:24 min
Sisällöntuottaja B	10:41 min	04:43:58 min	38:56 min
Sisällöntuottaja C	12:14 min	32:43 min	23:37 min
Sisällöntuottaja D	06:32 min	01:37:51 min	33:25 min
Sisällöntuottaja E	06:21 min	49:52 min	18:54 min

Julkaistujen pelivideoiden kestot eroavat sisällöntuottajien välillä jonkin verran. Taulukoista 3 ja 4 pystytään huomaamaan, että jokaisen sisällöntuottajan pelivideoiden keskimääräinen videoiden kesto on viiden vuoden aikana kasvanut. Myös yksittäisten videoiden kesto on kasvanut vuosien aikana. Jos tarkastellaan yhtä sisällöntuottajaa kerrallaan, niin pystytään huomaamaan, että vuonna 2022 kahdella sisällöntuottajilla oli yli neljän tunnin videoita kanavallaan, kun vuonna 2017 näin pitkiä videoita ei ollut kellään. Myöskään vuonna 2022 kenenkään sisällöntuottajan video ei ollut alle viiden minuutin pituinen, kun taas vuonna 2017 niitä löytyi kolmelta sisällöntuottajalta.

Taulukoiden 2, 3 ja 4 saatuja tuloksia voidaan peilata keskenään. On loogista, että mikäli sisällöntuottajalla on paljon pitkiä videoita, niin hän ehtii käyttämään enemmän koodinvaihtoa videoillaan kuin sisällöntuottaja, joka tekee ainoastaan lyhyitä videoita. Tämä ei kuitenkaan aina pidä paikkansa. Esimerkiksi sisällöntuottajalla B tämä logiikka pätee, koska hänellä oli vähiten koodinvaihtotapauksia vuonna 2017 (24) ja hänen videoidensa keskimääräinen kesto oli lyhyin vuonna 2017 (10:05 min). Mutta vaikka sisällöntuottajalla C oli eniten koodinvaihtotapauksia vuonna 2017 (479), hänen videoidensa keskimääräinen kesto ei ollut pisin vuonna 2017 (17:52 min), vaan pisin aika oli sisällöntuottajalla D (26:53 min). Tarkastelen seuraavaksi jokaista sisällöntuottajaa yksitellen.

Sisällöntuottajalla A oli enemmän koodinvaihtotapauksia vuonna 2022 (412) kuin 2017 (331) ja hänen videoidensa keskimääräinen kesto oli noussut vuonna 2022 (30:24 min) verrattuna vuoteen 2017 (21:35 min). Videoiden keskimääräinen kesto on hänellä kasvanut melkein yhdeksällä minuutilla, ja koodinvaihtotapausten määrä on lisääntynyt yli 100. kappaleella.

Sisällöntuottajalla B oli enemmän koodinvaihtotapauksia vuonna 2022 (142) kuin 2017 (24) ja hänen videoidensa keskimääräinen kesto oli noussut vuonna 2022 (38:56 min) verrattuna vuoteen 2017 (10:05 min). Videoiden keskimääräinen kesto on hänellä kasvanut melkein nelinkertaiseksi, ja koodinvaihtotapausten määrä on lisääntynyt melkein kuusikertaiseksi.

Sisällöntuottajalla C oli enemmän koodinvaihtotapauksia vuonna 2017 (479) kuin 2022 (332) ja hänen videoidensa keskimääräinen kesto oli noussut vuonna 2022 (23:37 min) verrattuna vuoteen 2017 (17:52 min). Videoiden keskimääräinen kesto on hänellä kasvanut melkein kuudella minuutilla, ja koodinvaihtotapausten määrä on lisääntynyt yli 100. kappaleella.

Sisällöntuottajalla D oli enemmän koodinvaihtotapauksia vuonna 2022 (477) kuin 2017 (383) ja hänen videoidensa keskimääräinen kesto oli noussut vuonna 2022 (33:25 min) verrattuna vuoteen 2017 (26:53 min). Videoiden keskimääräinen kesto on hänellä kasvanut melkein kahdeksalla minuutilla, ja koodinvaihtotapausten määrä on lisääntynyt melkein 100. kappaleella.

Sisällöntuottajalla E oli enemmän koodinvaihtotapauksia vuonna 2022 (76) kuin 2017 (36) ja hänen videoidensa keskimääräinen kesto oli noussut vuonna 2022 (18:54 min) verrattuna vuoteen 2017 (13:56 min). Videoiden keskimääräinen kesto on hänellä kasvanut melkein viidellä minuutilla, ja koodinvaihtotapausten määrä on lisääntynyt 40. kappaleella.

Kun lähdetään vertailemaan saatuja tuloksia, huomataan, että vain sisällöntuottajalla C koodinvaihtotapauksia oli enemmän vuonna 2017 (479) kuin 2022 (332). Kaikilla muilla neljällä sisällöntuottajalla tilanne oli päinvastoin. Kuitenkin jokaisen sisällöntuottajan videoiden keskimääräinen kesto on kasvanut vuodesta 2017 vuoteen 2022 verrattuna. Videoiden kestojen kasvaminen voi olla yksi selittävä tekijä sille, miksi myös koodinvaihtotapaukset olivat melkein jokaisella lisääntyneet. Englanti määritellään *lingua francaksi*, mikä kertoo siitä, että ihmiset puhuvat englantia nykyään enemmän toisena kielenä kuin äidinkielenä (Mauranen 2003: 118). Siksi ajattelen, että koska englannin kieli on yleistynyt Suomessa vuosien aikana vain enemmän, niin tästä syystä koodinvaihtotapaukset ovat myös lisääntyneet ihmisten puheessa, niin myös sisällöntuottajien.

5 Päätelmät

Tämän tutkielman tarkoituksena oli selvittää vastaukset kolmeen tutkimuskysymykseen: 1) millaista koodinvaihtoa sisällöntuottajat käyttävät pelivideoissaan, 2) minkälaisissa tilanteissa koodinvaihtoa tapahtuu ja 3) onko koodinvaihto vähentynyt, pysynyt samana vai lisääntynyt pelivideoissa 2017–2022 välisenä aikana. Itselläni oli jokaiseen tutkimuskysymykseen työhypoteesit, jotka olivat seuraavat: 1) sisällöntuottajat käyttävät eniten koodinvaihtoa toiston keinona ja täytesanoina, 2) koodinvaihtoa tapahtuu tilanteissa, joissa sisällöntuottaja pelaa videopeliä englannin kielellä ja 3) sisällöntuottajien koodinvaihto on nimenomaan lisääntynyt ja tähän perusteluksi mainitsin englannin kielen jatkuvan kasvun *lingua francana*.

Mikään omista työhypoteeseistani ei pitänyt täysin paikkansa. Kaikki sisällöntuottajat käyttivät eniten koodinvaihtoa sanotun asian modifioinnin keinona. Tämä yllätti minut, koska olin varma, että etenkin täytesanat ja välihuomautukset ovat niin laaja luokka, että ne nousevat varmasti kärkeen, mutta näin ei ollut. Tähän voi vaikuttaa se, että useat täytesanat laskettiin lainoiksi, koska ne esiintyivät aineistossa yksittäisinä sanoina. Ei ollut väliä, minkä kielistä peliä sisällöntuottajat pelasivat, että käyttävätkö he koodinvaihtoa, vaan merkitystä oli, minkälaisia tunteita kyseisen pelin tapahtumat hänessä herättivät. Tämä tulos kävi järkeen, koska itsekin videopelejä pelaavana ihmisenä olen huomannut, että pelit pystyvät nostamaan suuriakin tunteita itsestäni esiin, ja esimerkiksi juuri pelon tai vihan aikana voin käyttää kieltä, mitä en normaalissa kanssakäymisessä käyttäisi. Olin myös yllättynyt siitä, ettei kaikkien sisällöntuottajien koodinvaihtotapausten määrä ollut kasvanut, mutta tässä työhypoteesini osui lähemmäs oikeaa tulosta, koska vain yhden sisällöntuottajan koodinvaihtotapausten käyttö oli vähentynyt.

Gumperzin (1982) luokittelu toimi tässä tutkielmassa erittäin hyvin. Vaikka luokittelu onkin vanha, sitä pidetään edelleen toimivana. Hyytiäinen (2021) oli omassa pro gradu -tutkielmassaan käyttänyt samaa luokittelua, joten seuraavaksi aion vertailla saamiamme tuloksia. Täysin yhtäläistä vertailua ei voi tehdä, koska Hyytiäisen (2021) aineisto koski muita kuin pelivideoita ja hänen aineistonsa oli paljon suppeampi kuin omani. Näen sen kuitenkin positiivisena asiana, että olemme tutkineet samaa aihetta eri aineistoista, koska nyt meidän molempien tuloksia pystytään käyttämään hyödyksi tulevaisuuden tutkimuksissa ja vertailemaan keskenään.

Hyytiäisellä (2021) oli eniten koodinvaihtotapauksia toisen osapuolen spesifioinnissa (28) ja vähiten sekä toiston keinoissa että objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa (16). Omassa tutkielmassa eniten koodinvaihtoa esiintyi sanotun modifioinnin keinossa (1 156) ja vähiten objektiivisen ja persoonallisen näkemyksen vaihtelussa (20). Tuloksemme erosivat siinä, että aineistoissamme eniten koodinvaihtotapauksia saanut luokka oli eri, mutta vähiten tapauksia saanut luokka oli kummallakin sama.

Piirainen-Marsh (2008) toi omassa tutkimuksessaan esille, kuinka pelinäytöllä tapahtuvat asiat vaikuttavat ihmisten käyttämään koodinvaihtoon. Halusin tutkia myös itse tätä näkökulmaa omasta aineistostani ja hienointa mielestäni oli, että me molemmat lähestyimme asiaa eri kannalta. Piirainen-Marsh (2008) tutki koodinvaihtotapausten esiintymistä toiminnoista toiseen siirtymisissä ja roolinvaihdoksia, kun itse keskityin tarkastelemaan pelien tuomia tunteita ja ajatuksia sisällöntuottajien koodinvaihdoissa. Meidän saatuja tuloksia ei pysty vertailemaan keskenään, koska lähestyimme samaa aihetta eri näkökulmista, mutta oli hienoa huomata, kuinka monipuolisesti koodinvaihtoa pystyy tutkimaan. Eikä kukaan ollut omissa pro gradu -tutkielmissaan, jotka esittelin alaluvussa 1.2, ottanut huomioon näin konkreettisesti pelinäytöllä tapahtuvia asioita ja niiden yhteyttä koodinvaihtoon.

Tutkielmaa tehdessä itselle heräsi muutamia ideoita, miten tätä aihetta voitaisiin tutkia jatkossa. Ensimmäiseksi itselleni tuli mieleen, että jos sisällöntuottaja julkaisee YouTube -kanavalleen sekä pelivideoita että videoita omasta arjestaan, näiden videoiden välisiä koodinvaihtotapauksia voitaisiin vertailla keskenään. Silloin pystyttäisiin konkreettisesti sanomaan, että käyttääkö kyseinen sisällöntuottaja samaa kieltä pelivideoissaan kuin muissa videoissaan. Hieman vastaava jatkotutkimus olisi, että tutkittaisiin vain tietyn pelin pelaavia sisällöntuottajia, esimerkiksi Minecraft, The Sims tai Fortnite. Tällöin pelien väliset erot eivät vaikuttaisi sisällöntuottajien välisiin eroihin. Kun tässä tutkielmassa oli kaikkia pelejä sekaisin, ei tuloksissa voinut vedota siihen, että jossain pelissä oltaisiin käytettä enemmän koodinvaihtoa kuin toisessa. Koska itse tutkin vain miesten koodinvaihtoa, olisi mielekästä jos tutkittaisiin vain naisten pelivideoista koodinvaihtoja, koska Suomessa on kuitenkin monta videopelejä pelaavaa naissisällöntuottajaa. Silloin kyseisen tutkimuksen saatuja tuloksia voisi verrata tämän tutkimuksen tuloksiin. Tässä tutkielmassa olevat sisällöntuottajat ovat tutkielman tekohetkellä 27–34-vuotiaita. Olisi hedelmällistä, jos joskus tutkittaisiin nuorempien tai vanhempien sisällöntuottajien koodinvaihtoa heidän puheessaan ja vertailtaisiin eri ikäisten sisällöntuottajien koodinvaihtojen käyttö keskenään. On loogista, että ihmisen kieli ja sen käyttö muuttuu iän myötä eri suuntaan, yleensä konservatiivisemmaksi

(Nuolijärvi 2000: 44), joten eri ikäisten sisällöntuottajien koodinvaihtoa tulee tutkia ja vertailla toisiinsa, että vaikuttaako puhujan ikä siihen, kuinka paljon koodinvaihtoa hän puheessaan käyttää.

Lähteet

Aineistolähteet

Sisällöntuottajien anonymiteetin turvaamiseksi aineistoa ei ole listattu lähteisiin.

Muut lähteet

Arkush, Michael 2024. *'Happy Days' at 50: 'The Fonz Bought Me a House'.* [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla: https://www.nytimes.com/2024/01/15/arts/television/happy-days-50-anniversary.html.

Auer, Peter 1984. *Bilingual conversation*. John Benjamins, Amsterdam.

—— 1999. From codeswitching via language mixing to fused lects: Toward a dynamic typology of bilingual speech. – *The International Journal of Bilingualism,* 3(4), s. 309 -332. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 18.9.2023. Saatavilla: https://journals.sagepub.com/doi/epdf/10.1177/13670069990030040101.

Bahtin, Mihail 1986. The Problem of Speech Genres. – *Speech Genres and Other Late Essays*, s. 60-102. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 11.1.2024. Saatavilla: https://criticaltheoryconsortium.org/wp-content/uploads/2018/07/Bakhtin-Speech-Genres.pdf.

Chambers, J. K. 1995. *Sociolinguistic theory. Linguistic variation and its social significance.* Blackwell, Oxford.

Goffman, Erving 1981. *Forms of talk*. Basil Blackwell, Oxford.

Gumperz, John J. 1982. *Discourse strategies*. Cambridge University Press, Cambridge.

Güngörmez, Kertu 2018. *Noh menoks! Davai! Let's go! Monikielistä koodinvaihtoa videopelien pelaamisen aikana.* Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 18.9.2023. Saatavilla: https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/eb6f1b54-8241-4f07-a1b5-cfef05dc84b9/content.

Etelämäki, Marja – Herlin, Ilona – Jaakola, Minna – Visapää, Laura 2009. Kielioppi käsitteistyksenä ja toimintana. Kognitiivista kielioppia ja keskustelunanalyysia yhdistämässä. – *Vir. 113 (2)*, s. 162–187. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 30.11.2023. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/4182/3899.

Haakana, Markku 2005. Sanottua, ajateltua ja melkein sanottua. Puheen ja ajatusten referointi valituskertomuksissa. – *Referointi ja moniäänisyys,* 114–149.

Hakola, Elina 2015. *Laulu tarttui Ifiin*. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla: https://www.kauppalehti.fi/uutiset/laulu-tarttui-ifiin/7c7b8583-a89a-3231-ad6b-5fa00782cc0f.

Heritage, John 1984. *Garfinkel and Ethnomethodology.* Polity Press, Gambridge.

—— 1989. Current developments in conservation analysis. – *Conversation: An interdisciplinary perspective,* s. 21–47. Toim. Derek Roger ja Peter Bull. Multitilingual Matters, Clevedon.

Hietavala, Aki 2018. *Grönholm naureskelee Up in the *** of Timo -paitoja – "Ois saakeli itänyt saada pieni provikka".* [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla: https://www.rallit.fi/gronholm-naureskelee-up-in-the-of-timo-paitoja-ois-saakeli-pitanyt-saada-pieni-provikka/.

Hiidenmaa, Pirjo 2003. *Suomen kieli – who cares?* Otava, Helsinki.

Hyytiäinen, Julia 2021. *Koodinvaihto viiden videosisällöntuottajan puhutussa kielessä.* Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 18.9.2023. Saatavilla: https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/151870/Hyytiainen_Julia_opinnayte.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Juntunen, Reetta 2023. Kieli tunteissa, tunteet kielessä. – *Kotimaisten kielten keskus.* [Verkkojulkaisu.] Viitattu 3.4.2024. Saatavilla: https://www.kotus.fi/nyt/kotus-vinkit/kieli_tunteissa_tunteet_kielessa.39446.news.

Kalliokoski, Jyrki 1995. Koodinvaihto ja keskustelun moniäänisyys. – *Vir. 99 (01)*, s. 2–24. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.12.2023. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/38761/27213.

—— 2009. Tutkimuskohteena monikielisyys ja kielten kohtaaminen. – *Kielet kohtaavat,* s. 9–22.

Kari, Jussi 2019. *Fanitaide, parodia ja fanitaide parodiana*. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla: https://www.jussikari.fi/tag/never-stop-the-madness/.

Karjala, Katariina 2022. *Jåå! – Koodinvaihto yhdistää kielet. Tapaustutkimus koodinvaihdosta kaksikielisen ystäväporukan kirjallisessa vapaa-ajanviestinnässä WhatsApp-pikaviestintäpalvelussa.* Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 30.11.2023. Saatavilla: https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/183624/karjala_katariina.pdf?sequence=2.

Kauhanen, Irina 2009. Diglossia ja koodinvaihto arabian kielessä. – *Kielet kohtaavat*, s. 97–122.

Keskustelunanalyysin näkymiä. Toim. Mia Halonen ja Sara Routarinne. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos, Helsinki 2001.

Kielentutkimuksen menetelmiä I. Toim. Milla Luodonpää-Manni, Markus Hamunen, Reetta Konstenius, Matti Miestamo, Urpo Nikkanen ja Kaius Sinnemäki.SKST 1457. SKS, Turenki 2020.

Kieli, diskurssi & yhteisö. Toim. Kari Sajavaara ja Arja Piirainen-Marsh. Soveltavan kielentutkimuksen keskus, Jyväskylä 2000.

Kielet kohtaavat. Toim. Jyrki Kalliokoski, Lari Kotilainen ja Päivi Pahta. TL 227. SKS, Helsinki 2009.

Keskimaa, Sari 2013. Murteenkäytön funktiot parisuhteen kuvauksessa Kalle Päätalon Iijoki-sarjassa. – *Vir. 117 (4)*, s. 494–523. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.12.2023. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/9464/6737.

Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa. Toim. Sirpa Leppänen, Tarja Nikula ja Leila Kääntä. SKST 224. SKS, Helsinki 2008.

Konstenius, Reetta 2020. Kielitieteen etiikka – hyvä tutkimus murroksessa. – *Kielentutkimuksen menetelmiä I*, s. 158–190.

Koskela, Heidi 2008. That was smooth and fast. Kannanotot englanninkielisissä urheiluhaastatteluissa. – *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa*, s. 332–354.

Kovács, Magdolna 2009. Koodinvaihto ja kielioppi. – *Kielet kohtaavat*, s. 24–49.

KS = *Kielitoimiston sanakirja*. [Verkkosivu.] Saatavilla: https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/.

KS 2023. *Meemi*. [Verkkosivu.] Viitattu 27.11.2023. Saatavilla: https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/meemi?searchMode=all.

—— *Natiivi*. [Verkkosivu.] Viitattu 5.12.2023. Saatavilla: https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/natiivi?searchMode=all.

Kurhila, Salla 2000. Keskustelunanalyysin esittelyä ja rajankäyntiä – kakkoskielisten keskustelujen haaste. *Kieli, diskurssi & yhteisö,* s. 359–382.

Kurki, Tommi 2005. *Yksilön ja ryhmän kielen reaaliaikainen muuttuminen. Kielenmuutosten seuraamisesta ja niiden tarkastelussa käytettävistä menetelmistä.* SKST 1036. SKS, Vantaa.

Laakso, Minna – Klippi, Anu 2001. Sanojen löytämisen vaikeudesta. Keskustelunanalyysi afasiatutkimuksessa. – *Keskustelunanalyysin näkymiä*, s. 89–104.

Lappalainen, Hanna 2001a. Sosiolingvistinen katsaus suomalaisnuorten nykypuhekieleen ja sen tutkimukseen. – *Vir. 105 (1)*, s. 74–101. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.12.2023. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/40068/9561.

—— 2001b. Variaationtutkimuksen ja keskustelunanalyysin näkökulmat toisiaan täydentämässä. – *Keskustelunanalyysin näkymiä,* s. 153–184.

—— 2004. *Variaatio ja sen funktiot. Erään sosiaalisen verkoston jäsenten kielellisen variaation ja vuorovaikutuksen tarkastelua*. SKST 964. SKS, Helsinki.

—— 2009. Koodinvaihto ja sen funktiot suomenkielisissä keskusteluissa. – *Kielet kohtaavat*, s. 123–160.

Lappalainen, Hanna – Mustanoja, Liisa – O'Dell, Michael 2019. Miten ja milloin yksilön kieli muuttuu? Helsinkiläisidiolektien muutos ja muutoksen tutkimuksen menetelmät. – *Vir. 123 (4)*, s. 550–581. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 24.1.2024. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/67808/47536.

Lauttamus, Timo 1992. Lainaaminen ja koodinvaihto: havaintoja amerikansuomalaisten kielistä. – *Vir. 96 (1),* s. 3–16. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 25.1.2024. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/38495/27180.

Lehtonen, Heini 2015. *Tyylitellen. Nuorten kielelliset resurssit ja kielen sosiaalinen indeksisyys monietnisessä Helsingissä.* Väitöskirja. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 3.12.2023. Saatavilla: https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/383a191e-8277-4c89-9a28-a41591fd0cde/content.

Leppänen, Sirpa – Nikula, Tarja 2008. Johdanto. – *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa,* s. 9–40.

Luodonpää-Manni, Milla – Hamunen, Markus – Konstenius, Reetta 2020. Tutkimuksen käytäntö. – *Kielentutkimuksen menetelmiä I,* s. 1–37.

Maamies, Sari 2020. Tunteet pinnassa. – *Kielikello*. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 3.4.2024. Saatavilla: https://kielikello.fi/tunteet-pinnassa/.

Mantila, Harri 2004. Murre ja identiteetti. – *Vir. 108 (3)*, s. 322–346. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 4.12.2023. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/40346/9773.

Mauranen, Anna 2003. Lingua franca englanti – tuntematonta kieltä? – *Kieli ja asiantuntijuus*, s. 117–133. Toim. Merja Koskela ja Niina Pilke. Suomen soveltuvan kielitieteen yhdistyksen julkaisuja nro 61. AFinLA, Jyväskylä.

McGoldrick, Steve 2023. *We're Still Loving' It: Celebrating 20 Years of McDonald's iconic audio branding.* [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla:

https://www.radiocentre.org/were-still-lovin-it-celebrating-20-years-of-mcdonalds-iconic-audio-branding/.

Melendrez, Sonny 2022. *Hello Darkness, my old friend: The touching story behind Simon & Garfunkel's "Sound of Silence".* [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla: https://sonnymelendrez.medium.com/hello-darkness-my-old-friend-d50a01019b3.

Mononen, Kaarina 2013. Inkerinsuomalaisten suomen kielen käyttö Pietarissa ja sen lähialueilla. – *Vir. 117 (2)*, s. 1–5. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 4.12.2023. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/8138/6288.

Muhonen, Anu 2008. Sheikataan like a polaroid picture: englannin tehtävistä nuorisoradiojuonnoissa. – *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa*, s. 169–202.

Myers-Scotton, Carol 2002. *Contact linguistics. Bilingual encounters and grammatical outcomes*. Oxford University Press, Oxford.

Nuolijärvi, Pirkko 2000. Sosiolingvistiikka kielentutkimuksen kentässä. – *Kieli, diskurssi & yhteisö*, s. 13–37.

Nuolijärvi, Pirkko – Lappalainen, Hanna 2020. Sosiolingvistiikka. – *Kielentutkimuksen menetelmiä IV,* s. 864–895. Toim. Milla Luodonpää-Manni, Markus Hamunen, Reetta Konstenius, Matti Miestamo, Urpo Nikanne ja Kauis Sinnemäki. SKST 1457. SKS, Turenki 2020.

Nurmi, Arja 2009. Kielikontaktien vaikutus englannin kieleen. – *Kielet kohtaavat*, s. 191–211.

Pahta, Päivi 2009. Tuhat vuotta koodinvaihtoa englantilaisissa teksteissä. – *Kielet kohtaavat,* s. 288–308.

Palmgren, Nina 2007. *Ammattislangina finlish – Teknisten viestijöiden anglohybridi osana globalisaation diskurssia.* Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 24.1.2024. Saatavilla: https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/78502/gradu02173.pdf?sequence=1.

Palonen, Outi 2013. *Pronominit 8–12-vuotiaiden kirjotelmissa.* Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 11.4.2024. Saatavilla: https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/84767/gradu06869.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Parjanen, Tiina 2015. *Keep your eyes on the sky so you'll see my savumerkit. Koodinvaihto kahden yksikielisen henkilön välisissä pikaviestikeskusteluissa.* Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Turku.

Paunonen, Heikki 1982. Suomen kielen sosiolingvistinen vaihtelu tutkimuskohteena. – *Sosiolingvistiikan näkymiä*, s. 35–110.

Peterson, Karin 2019. Koodinvaihto Mikael Agricolan *Messu*-teoksessa. – *Vir. 123 (2)*, s. 239–249. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.12.2023. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/65382/42413.

Piirainen-Marhs, Arja 2008. Koodinvaihto kontekstivihjeenä videopelitilanteissa. – *Kolmas kotimainen. Lähikuvia englannin käytöstä Suomessa*, s. 136–168.

Pispa, Mirka 2011. *Koodinvaihto Madventures-matkailuohjelmassa*. Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 18.9.2023. Saatavilla: https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/e3d712a7-230c-45c5-be24-abc321794348/content.

Pike, Naomi 2021. *As L'Oréal Paris' Famed Tagline "Because You're Worth It" Turns 50, The Message Proves As Poignant As Ever.* [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla: https://www.vogue.co.uk/beauty/article/loreal-paris-because-youre-worth-it.

Priiki, Katri 2017. *Hän, se, tää vai toi? Vuorovaikutussosiolingvistinen tutkimus henkilöviittauksista Kaakkois-Satakunnan nykypuhekielessä.* Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 10.1.2024. Saatavilla: https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/130858/AnnalesC432Priiki.pdf?sequence=2&isAllowed=y.

Rahtu, Toini 2005. Vilin pilkka. Erään haastattelun ääniä. – *Referointi ja moniäänisyys,* s. 282–335.

Rakkolainen, Satu 2002. *Koodinvaihto ja lainaaminen kymmenen saksansuomalaisen puheessa.* Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Turku.

Referointi ja moniäänisyys. Toim. Markku Haakana ja Jyrki Kalliokoski. SKST 206. SKS, Helsinki 2005.

Rogers, Richard 2023. *74+ Language Statistic For 2023 (Trends, Facts & Data).* [Verkkosivu.] Viitattu 30.11.2023. Saatavilla: https://myclasstracks.com/language-statistics/.

Rotola-Pukkila Miisa 2020. *Yksipuolinen ystävyys: Seuraajien parasosiaalisen suhteen ilmeneminen sosiaalisen median vaikuttajalle.* Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 29.11.2023. Saatavilla: https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/120372/Rotola-PukkilaMiisa.pdf?sequence=2&isAllowed=y.

Siitonen, Pauliina 2016. Ehdotukseen vastaaminen perheen vuorovaikutustestissä. Keskustelunanalyyttinen näkökulma vuorovaikutukseen ja sen arviointiin. – *Vir. 120 (2)*, s. 1–8. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 15.1.2024. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/57252/20469.

SKS = Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

SKST = Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia.

Sosiolingvistiikan näkymiä. Toim. M. K. Suojanen ja Päivikki Suojanen. Gaudeamus, Helsinki 1982.

Suojanen, M. K. 1982. Sosiolingvistiikka- synkretistinen tieteenala. – *Sosiolingvistiikan näkymiä*, s. 7–34.

Tieteen termipankki, 2023. *Kansankieli / Vernakulaari*. [Verkkosivu.] Viitattu 29.11.2023. Saatavilla: https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:kansankieli.

Tito, Henna 2015. *Miksi sä kaadat isin piima? Koodien yhdistyminen ja koodinvaihto kahden simultaanisesti kaksikielisen suomalais-virolaisen lapsen puheessa.* Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Turku.

TL = Tietolipas.

Turunen, Mikko 1997. Nykyvatjan koodinvaihdosta. – *Vir. 101 (2)*, s. 208–232. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 2.12.2023. Saatavilla: https://journal.fi/virittaja/article/view/38960/32298.

Valkamaa, Marika 2020. *”Ignooraaminen voi olla iisiä mut miksi avoidaa” – Code-switching and the use of ”Finglish” on Twitter.* Pro gradu -tutkielma. [Verkkojulkaisu.] Viitattu 24.1.2024. Saatavilla: https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/149467/Marika%20Valkamaa.pdf?sequence=1.

Vir. = Virittäjä. Kotikielen Seuran aikakausilehti. Kotikielen Seura, Helsinki.

Wikipedia 2024. *Hello! Ma Baby.* [Verkkosivu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla: https://en.wikipedia.org/wiki/Hello!_Ma_Baby.

Youtube 2021. *Keemstar – I’m Fast As Fuck Boy Meme Sound Effect.* [Verkkosivu.] Viitattu 2.4.2024. Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=2X-alKJVuXQ.

Liitteet

Liite 1. Kuva Excel-taulukosta

	A	B	C	D	E	F	G
1	Videon nimi	Videon linkki	Videon kesto	Julkaisupäivämäärä	Tapahtuiko videossa koodinvaihtoa?	Linkki Word-tiedostoon	Käytätkö gradussa?
2	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	09:43	16.1.2017		LINKKI	
3	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	06:30	19.1.2017		LINKKI	
4	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	11:18	24.1.2017		LINKKI	
5	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	35:47	27.1.2017		LINKKI	
6	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	28:10	28.1.2017			
7	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	22:21	29.1.2017			
8	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	25:05	30.1.2017			
9	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	30:39	31.1.2017		LINKKI	
10	[VIDEON OTSIKKO]	[VIDEON LINKKI]	08:01	1.2.2017		LINKKI	

Sisällöntuottaja A | Sisällöntuottaja B | Sisällöntuottaja C | Sisällöntuottaja D | Sisällöntuottaja E | +

Liite 2. Esimerkki yhdestä Word-tiedostosta

[VIDEON OTSIKKO]

[Videon kohta] = “Nyt mennää sata lasissa *we are going in*.”

[Videon kohta] = “Mennää neljä yks kaks yks kakkosella jes *let’s go*.”

[Videon kohta] = “Noni *let’s go I am ready*.”

[Videon kohta] = “Okei *we can be quick let’s be quick* oh jes *let’s be quick let’s be quick c’moon*.”

[Videon kohta] = “Joo *fuck off*.”

[Videon kohta] = “*Go go go* siitä.”

[Videon kohta] = “*No more* ei enää.”

[Videon kohta] = “Oh *nice moves* oh *nice play* boom *huge play* okei sit viel viimeistely.”

[Videon kohta] = “*What the fuck* missä oli mun puolustaja.”

Liite 3. Haastattelun kysymykset

1. Koodinvaihdolla tarkoitetaan kielenkäytön vaihtelua samassa puheenvuorossa. Oletko itse huomannut, että käytät koodinvaihtoa pelivideoillasi?
2. Käytätkö koodinvaihtoa muina aikoina (esimerkiksi vapaa-ajalla ystävien kanssa)? Jos käytät, osaatko sanoa, kuinka paljon?
3. Luuletko, että vuodesta 2017 koodinvaihtosi on vähentynyt, pysynyt samana vai lisääntynyt vuoteen 2022 verrattuna? Mikä tälle on mielestäsi syynä?
4. Pelatessasi englanninkielistä peliä luuletko käyttäväsi enemmän koodinvaihtoa kuin silloin, kun pelaat suomenkielistä peliä? Miksi?
5. Oletko huomannut muiden YouTube-videoilla koodinvaihtoa?
6. Miksi ajattelet itsesi ja muiden käyttävän videoillaan koodinvaihtoa?
7. Jäikö jokin pointti sanomatta? Vapaa sana!

Liite 4. Sisällöntuottajan A haastattelu

1. Koodinvaihdolla tarkoitetaan kielenkäytön vaihtelua samassa puheenvuorossa. Oletko itse huomannut, että käytät koodinvaihtoa pelivideoillasi? – Kyllä! Varsinkin pelivideoilla vaihdan ihan ajattelematta suomesta englantiin samassa lauseessa. Tuntuu että se jotenkin kuvastaa paremmin sitä mitä yritän sanoa kuin jos olisin sanonut sen suomeksi. Joskus jopa suomennos ei kuvasta yhtään sitä mitä sana olisi englanniksi, eikä siksi ole yhtään hauska tms. Esim. *omg, damn, slayy* tai *come on*. Myös peleissä on tapana luoda oma kieli missä puhutaan skineistä ja modeista.

2. Käytätkö koodinvaihtoa muina aikoina (esimerkiksi vapaa-ajalla ystävien kanssa)? Jos käytät, osaatko sanoa, kuinka paljon? – Kyllä, sitä on vähän vaikea huomata jopa, videoissa sen huomaa editoidessa. Veikkaisin, että ihan yhtä paljon kuin videoissakin, riippuu tilanteesta. Paljon, melkein joka kerta kun olen ystävieni kanssa. Vähemmän silloin kun olen vanhempien kanssa, kun he eivät ymmärrä englantia niin hyvin.

3. Luuletko, että vuodesta 2017 koodinvaihtosi on vähentynyt, pysynyt samana vai lisääntynyt vuoteen 2022 verrattuna? Mikä tälle on mielestäsi syynä? – Lisääntynyt, koska nykyään hengailen enemmän kaveriporukoissa, kun taas 2017 olin enemmän vain parin ystävän kanssa. Kaikki kaveriporukassanikin puhuvat aika samanlailla kuin minä.

4. Pelatessasi englanninkielistä peliä luuletko käyttäväsi enemmän koodinvaihtoa kuin silloin, kun pelaat suomenkielistä peliä? Miksi? – Todella! Musta tuntuu, että mun aivot tottuu lukemaan englantia ja kaikki sanat ei tule enää suomeksi mieleen. Parhaiten tämän huomasin, kun pelasin pienenä Minecraftia suomeksi ja puhuimme hämähäkeistä ja lurkeista, mutta nyt kun pelaan englanniksi, niin puhutaan spidereista ja creeppereistä.

5. Oletko huomannut muiden YouTube-videoilla koodinvaihtoa? – Kyllä, melkein kaikilla kollegoillani, jotka tekevät pelivideoita. Vähemmän ehkä vlogeilla.

6. Miksi ajattelet itsesi ja muiden käyttävän videoillaan koodinvaihtoa? – Se on iso huumorin työkalu. Netissä pyörivät vitsit on usein englanniksi ja niitä ei tajua jos ne suomentaisi. Esim. ”Let me do it for you” ja sit on näitä missä on suomea ja englantia sekaisin ”toimiiks ees tää dääm hissi”. Usein pelissä myös leikitään rooleilla ja

ääninäytellään hahmoja, jolloin on hauska lisätä näitä hassuja sanoja efektiksi, esim. ”Omg girl~ miks sä noin teit” tai ”Älä viitti bro, iisisti bro”.

7. Jäikö jokin pointti sanomatta? Vapaa sana! – Kiitos, kun sain olla mukana, tosi kiinnostava aihe! ☺ Mitä enemmän aloin miettimään sitä niin sitä enemmän katseeni kääntyy nimenomaan pelaajiin. Johtuisiko se juuri siitä, kun pelit on usein englanniksi ja vitsejä Tiktokissa ei käännetä suomeksi.

Liite 5. Sisällöntuottajan B haastattelu

1. Koodinvaihdolla tarkoitetaan kielenkäytön vaihtelua samassa puheenvuorossa. Oletko itse huomannut, että käytät koodinvaihtoa pelivideoillasi? – Käytän kaikissa videoissani.

2. Käytätkö koodinvaihtoa muina aikoina (esimerkiksi vapaa-ajalla ystävien kanssa)? Jos käytät, osaatko sanoa, kuinka paljon? – Yhtä paljon, kuin videoillani, koska olen videoilla oma itseni, jossa ripaus enemmän energiaa.

3. Luuletko, että vuodesta 2017 koodinvaihtosi on vähentynyt, pysynyt samana vai lisääntynyt vuoteen 2022 verrattuna? Mikä tälle on mielestäsi syynä? – Pysynyt samana. Englantia tulee kuultua ja luettua päivittäin, niin se jää päälle.

4. Pelatessasi englanninkielistä peliä luuletko käyttäväsi enemmän koodinvaihtoa kuin silloin, kun pelaat suomenkielistä peliä? Miksi? – Yhtä paljon molemmissa.

5. Oletko huomannut muiden YouTube-videoilla koodinvaihtoa? – En oikein seuraa muita suomenkielisiä tubettajia ja heidän videoitaan, mutta minulla on pari läheistä tubettaja-kaveria ja he tekevät sitä hyvin harvakseen.

6. Miksi ajattelet itsesi ja muiden käyttävän videoillaan koodinvaihtoa? – Joskus en löydä tarpeeksi nopeasti suomenkielistä versiota jostain sanasta, niin korvaan sen herkästi englannilla. Uskallan väittää, että se on muilla samasta syystä. Tuntuu kuin ”finglishista” ei oikeastaan tykättäisi.

7. Jäikö jokin pointti sanomatta? Vapaa sana! – Mitä itse olen urallani huomannut, niin todella usein vähän vanhemmat katsojat eivät piittaa ”finglishista”, jopa vihaavat sitä, ja nuoremmat taas tykkäävät siitä kovasti.