

Tuotenimien funktiot ja norminvastaisuus

The Sims 4 -videopelissä

Sini Launiainen
Kandidaatintutkielma
Suomen kieli
Kieli- ja käännöstieteiden laitos
Humanistinen tiedekunta
Turun yliopisto
Maaliskuu 2024

Kandidaatintutkielma

Suomen kieli ja suomalais-ugrilainen kielentutkimus, suomen kieli

Sini Launiainen

Tuotenimien funktiot ja norminvastaisuus The Sims 4 -videopelissä

Sivumäärät: 25 + 1

Tässä tutkielmassa tarkastelen The Sims 4 -videopelissä suomenkielisessä käännöksessä esiintyvien tuotenimien funktioita sekä norminvastaisuutta. Olen rajannut analysoitavaksi aineistoksi sänkyjen ja istuinten tuotenimet, jotka esiintyvät videopelin peruspelissä. Aineistossani esiintyy yhteensä 132 tuotenimeä.

Tarkastelen aineistoani nimistöntutkimuksen näkökulmasta. Hyödynnän tutkimuksessani Paula Sjöblomin (2006) nimeämiä yritysnimen erilaisia funktioita, jotka olen sovittanut oman tutkimukseni kannalta sopivaan muotoon. Tarkastelen norminvastaisuuden esiintymistä Ainialan, Saarelman ja Sjöblomin (2008) esittelemän listauksen mukaisesti omassa aineistossani.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavanlaiset: Millaisia funktioita aineiston tuotenimillä on? Miten norminvastaisuus näkyy aineiston tuotenimissä? Tutkimushypoteesini on, että tuotenimet on pyritty kehittämään informatiivisiksi ja pelaajaa viihdyttäväksi elementeiksi.

Tutkimuksen tuloksena on, että tuotenimet kertovat tuotteista tietoa, jonka perusteella pelaaja voi tehdä ostopäätöksen. Tuotenimissä esiintyy vähemmän norminvastaisuutta kuin tavanomaisissa tuotenimissä keskimäärin. Tuotenimet parodioivat todellisen maailman tuotenimistöä, jolloin ne viihdyttävät pelaajaa.

Tutkimuksen päätelmänä on se, että yritysnimillä ja tuotenimillä on paljon samoja funktioita, mutta funktioiden ilmeneminen tuotenimissä on hyvin erilaista verrattuna yritysnimiin. Tuotenimissä on esimerkiksi paljon vähemmän sijaintiin liittyviä nimenosia. Virtuaalimaailman tuotenimet ovat paljon vapaamuotoisempia kuin todellisen maailman tuotenimet, sillä virtuaalimaailmassa tuotteiden ei tarvitse kilpailla keskenään vaan tuotteet ovat monopoliasemassa. Virtuaalituotteilla ei myöskään tavoitella taloudellista hyötyä, sillä niiden myynnillä ei ole vaikutusta talouden tasapainoon tai jonkin tahon tuotto-odotuksiin. Todellisessa maailmassa näin ei kuitenkaan ole, sillä tuotteet on luotu ja nimetty siksi, että ne olisivat kilpailukykyisiä muiden tuotteiden kanssa.

Avainsanat: The Sims 4, nimistöntutkimus, tuotenimi, norminvastaisuus, huonekalut

Sisällys

1	Aluksi	5
1.1	Tutkimuksen taustoitus	5
1.2	Tutkimuksen rakenne, tavoitteet sekä tärkeimmät käsitteet	5
1.3	Aiempi tutkimus	6
2	The Sims 4 -videopeli tutkielman aineistona	8
2.1	Taustatietoa The Sims -pelisarjasta	8
2.2	Simulaatiopeli tutkielman aineistona	9
3	Tutkimuksen teoreettinen tausta	10
3.1	Kaupallisen tuotteen nimeäminen	10
3.2	Kaupallisen tuotteen funktiot	11
3.3	Norminvastaisuus	12
4	Tuotenimien funktiot The Sims 4 -videopelissä	14
4.1	Informatiivinen funktio	14
4.2	Houkutteleva funktio	14
4.3	Käytännöllinen funktio	15
4.4	Integroiva funktio	16
4.5	Individualisoiva funktio	17
5	Norminvastaisuus The Sims 4 -videopelissä	18
5.1	Iso vai pieni kirjain?	18
5.2	Yhdyssanat ja muut poikkeamat	19
6	Lopuksi	22
6.1	Tulokset	22
6.2	Päätelmät	22
	Lähteet	24
	Liite	26

**Taulukko The Sims 4 -pelin peruspelissä esiintyvistä istuimien ja sänkyjen
tuotenimistä**

1 Aluksi

1.1 Tutkimuksen taustoitus

Käsittelen tutkielmassani The Sims 4 -pelin suomenkielisessä versiossa esiintyvien istuimien ja sänkyjen tuotenimiä. Tavoitteenani on selvittää, millaiset norminvastaiset ominaisuudet tekevät edellä mainituista tuotenimistä viihdyttäviä pelin pelaajalle. Tutkimukseni sijoittuu nimistöntutkimuksen eli *onomastiikan* alle. Hyödynnän tutkimuksessani funktionaalis-
semanttisen rakenneanalyysin alle sijoittuvaa norminvastaisuuden kolmijakoa (Ainiala–Saarelma–Sjöblom 2008: 294) sekä Sjöblomin (2006: 231) nimeämiä yritysnimen funktioita. Nämä menetelmät sopivat tutkielmani aineiston analysointiin, sillä nämä edellä mainitut menetelmät on kehitelty erityisesti yritys- ja tuotenimistön tutkimuksen tueksi. Tarkennan yritysnimen funktioiden käyttöä luvussa 3.2 ja norminvastaisuuden kolmijaon käyttöä luvussa 3.3.

Valitsin aineistokseni The Sims 4 -videopelin, sillä peli on itselleni henkilökohtaisesti tärkeä. Olen kasvanut pelisarjan kanssa lapsesta aikuiseksi, ja se on vuosien aikana muodostunut itselleni tärkeäksi vapaa-ajan viihdykkeeksi. Olen saanut pelisarjan ansiosta myös ystäviä ja uuden harrastuksen, jota voin pelata ystäväni kanssa.

1.2 Tutkimuksen rakenne, tavoitteet sekä tärkeimmät käsitteet

Luvussa 2 kerron taustatietoa The Sims -pelisarjasta ja erityisesti tutkimuksen aineistona toimivasta The Sims 4 -pelistä. Lisäksi kerron perusteluja sille, miksi valitsin The Sims 4 -pelin aineistokseni ja miten päädyin rajaamaan aineistoani sopivan kokoiseksi. Luvussa 3 esittelen tutkimukseni teoreettista taustaa. Tämän lisäksi esittelen tutkimusmetodinani toimivaa funktionaalis-semanttista menetelmää tarkemmin.

Luvussa 4 käsittelen Sjöblomin (2006: 231) nimeämien funktioiden esiintyvyyttä aineistossa. Luvussa 5 analysoin aineistossa esiintyviä norminvastaisuuksia ja niiden funktioita. Viimeisessä luvussa 6 kokoan havaintoni yhteen ja käsittelen analyysin tuomia vastauksia tutkimuskysymyksiini. Samaisessa luvussa pohdin myös tutkimushypoteesini paikkansapitävyyttä.

Käytän tutkimuksessa alkuperäisaineistoa, The Sims 4 -peliä. Keskityn tutkimuksessani edellä mainitun pelin istuimien ja sänkyjen tuotenimiin. Olen rajannut aineiston määrää niin, että aineistossa esiintyvät ainoastaan The Sims 4 -peruspelin mukana tulevat istuimet ja sängyt,

joten käsiteltävien nimien määrä on 132 tuotenimeä. Tarkoituksena ei ole analysoida jokaista nimeä yksityiskohtaisesti, vaan pikemminkin muodostaa tuotenimistä kokonaisuuksia, joista nostetaan muutama esimerkki, jotka kuvastavat keskimääräisesti koko käsiteltävää nimityyppiä. Olen listannut kaikki The Sims 4 -peruspelissä esiintyvien istuimien ja sänkyjen nimet taulukkotiedostoon, jossa niiden tarkasteleminen on yksinkertaisempaa ja jäsennellympää kuin niiden alkuperäisessä esiintymismuodossa (ks. liite).

Tutkimuskysymykseni ovat:

- 1) Millaisia funktioita tuotenimillä on?
- 2) Miten norminvastaisuus näkyy videopelin ostotilassa esiintyvien istuimien ja sänkyjen nimissä?

Tutkimushypoteesinani on, että The Sims -videopelin tuotteiden nimet on pyritty nimeämään oivaltavasti ja hauskasti hyödyntäen norminvastaisuutta, sillä videopeli ovat luotu loppujen lopuksi viihdyttämään sen pelaajia. Kielellä leikkely on kuitenkin hyvin subjektiivista, joten tuotenimien hauskuus on myös riippuvaista pelaajan omasta huumorintajusta. Tuotenimien funktiona on tuottaa jokaiselle tuotteelle yksilöllinen persoona, jonka myötä tuotenimen tärkein funktio eli yksilöityminen onnistuu.

Tutkimuksessani olennaisia käsitteitä ovat *norminvastaisuus* ja *funktio*. *Norminvastaisuudella* tarkoitetaan oikeinkirjoitussääntöjen ja yleisten normien vastaista kirjoitustapaa. *Funktiolla* tarkoitetaan merkitystä. Tuotenimillä on erilaisia funktioita, jotka kertovat tuotenimestä erilaisia tietoja.

1.3 Aiempi tutkimus

The Sims 4 -videopeli on maailmanlaajuisesti erittäin tunnettu videopeli, ja se on kaikkien aikojen myydyimpiä videopelejä. Huhtikuuhun 2023 mennessä pelillä oli yli 70 miljoonaa pelaajaa maailmanlaajuisesti. (The Sims Wiki d., sähköinen lähde.) Vaikka peliä pelataan laajasti myös Suomessa, peliin liittyvää tieteellistä tutkimusta ylipäätään, saati fennistiikkaan liittyvää tutkimusta, on tehty hyvin vähän. Tutkimuksen kohteeni on poikkeuksellinen, sillä videopelin tuotenimistä on ylipäätään hyvin vähän tutkimustietoa saatavilla. The Sims -videopelisarjan liittyviä onomastiikan tutkimuksia on tehty suomeksi vain harvakseltaan, ja tutkimusten aihepiirit liittyvät esimerkiksi pelihahmojen nimeämiseen (Ripatti 2013).

Tutkimustietoa tuotenimistä The Sims 4 -videopelissä ei siis ole, joten todettakoon, että tutkimuksen tekeminen on tarpeellista.

2 The Sims 4 -videopeli tutkielman aineistona

2.1 Taustatietoa The Sims -pelisarjasta

The Sims on videopeliyritys Maxisin suunnittelema ja videopeliyhtiö Electronic Artsin julkaisema, simulaatioon keskittyvä videopelisarja. Sen ensimmäinen osa, The Sims, julkaistiin vuonna 2000. Pelistä tuli kaupallinen menestys yli 16 miljoonan kappaleen kokonaisymyynnillään. (The Sims Wiki a., sähköinen lähde.) Peli on saanut sittemmin kolme jatko-osaa sekä lukuisia lisäosia ja muita oheistuotteita. Pelisarjan neljäs ja tätä kirjoittaessa toistaiseksi viimeinen osa, The Sims 4, julkaistiin vuonna 2014. Pelisarjan luoja pidetään yhdysvaltalaisena videopelisuunnittelijana Will Wrightia. Hän perusti Maxisin yhdessä yhtiökumppaninsa Jeff Braunin kanssa vuonna 1987, jolloin he alkoivat julkaisemaan ensimmäisiä omia simulaatiopelejä kotitietokoneille. (The Sims Wiki b., sähköinen lähde.)

The Sims -pelin keskiössä ovat pelihahmot eli simit. Sim (eng. sim) on ihmisenkaltainen virtuaalinen olento, jonka toiminta pelissä on riippuvaista pelaajan tekemistä valinnoista. Pelaaja luo haluamansa sim-hahmon, jolla peliä aletaan pelaamaan. The Sims -videopelin ideana on luoda simeistä koostuva perhe, josta pelaajan tulee huolehtia. Jokaisella luodulla hahmolla on perustarpeet, toiveet ja tavoitteet, jotka on tarkoitus täyttää pelaajan haluamalla tavalla. Pelaaja valitsee haluamansa naapuruston ja sieltä tietyn tontin tai valmiin talon, johon perhe muutetaan. Tontille voidaan rakentaa, sisustaa ja kalustaa perheelle koti. Valittua kotia voidaan myös muokata muuton jälkeen perheen tarpeita vastaavaksi. Perheelle rakennetaan samanaikaisesti myös elämäkkaarta, joka muodostuu pääasiassa uran hankkimisesta, lisääntymisestä, vapaa-ajan harrastuksista sekä ihmissuhteiden kehittämistä muiden simien kanssa.

Eräs huomionarvoinen seikka The Sims -peleissä liittyy rahaan. Sim-universumissa on käytössä oma valuutta, *simoleon* (§). Simoleonit ovat todellisista valuutoista riippumaton valuutta, jonka arvo pysyy samana koko ajan. Toisin sanoen sim-universumissa ei voi tapahtua todellisen maailman taloudelle normaaleja asioita, kuten inflaatiota tai deflaatiota. Simit voivat saada simoleoneja itselleen esimerkiksi käymällä töissä, myymällä löytämiään esineitä tai perimällä omaisuutta kuolleelta sukulaiselta. Simoleoneja voidaan käyttää muun muassa huonekalujen ja kodintarvikkeiden ostamiseen ostotilasta. Tuotteilla on erilaisia hintoja, jotka riippuvat esimerkiksi tuotteiden kestävydestä, ulkonäöstä ja siitä, millaisia tarpeita ne joko parantavat tai huonontavat. (The Sims Wiki c., sähköinen lähde.)

Vaikka pelisarjan pelit on tarkoitettu yksinpeleiksi, ne yhdistävät pelaajia toisiinsa erilaisin tavoin. Pelaajat voivat jakaa keskenään luomiaan taloja, hahmoja ja vinkkejä, jotka edesauttavat pelaamista. Erityisen suosittuja jakamisen kohteita ovat myös erilaiset pelinsisäiset haasteet, joita pelaajat voivat suorittaa. Peli on siis hyvin monipuolinen, ja pelaajat pystyvät vaikuttamaan pelin sisäisiin ja ulkoisiin toimintoihin merkittävästi.

Peliin ostettavilla lisäosilla voidaan lisätä uusia ominaisuuksia, jotka vaikuttavat simien elämänsäkaareen ja pelimaailman toimintoihin. Videopelin pitkälle kehittynyt pelin sisäinen rakennusohjelma mahdollistaa monenlaisten rakennusten rakentamisen ja sisustamisen simeille. Peliä voi pelata myös ilman perheen luomista, esimerkiksi rakentamalla erilaisia rakennuksia tai luomalla yksittäisiä hahmoja naapuruston asukkaiksi. Pelitapoja on siis yhtä monta kuin on pelaajiakin.

2.2 Simulaatiopeli tutkielman aineistona

Päädyn rajaamaan aihettani niin, että käsittelen tässä tutkielmassa vain The Sims 4 -peruspelissä esiintyvien istuimien ja sänkyjen tuotenimiä. Rajaus on tehty sen vuoksi, että tutkittava aineisto olisi laajuudeltaan kohtuullinen ja sen käsitteleminen olisi sujuvaa tässä tutkielmassa. Valitsin istuimien ja sänkyjen tuotenimet aineistokseni, sillä ne esiintyvät alkuperäisaineistossa yhtenä kokonaisuutena. Toinen syy valinnalle oli se, että tämän ryhmän sisällä esiintyy sopivasti eri tavoin nimettyjä tuotteita, joten materiaalia tuotenimien tutkimusta varten on tarpeeksi.

Aineistoni koostuu jo aikaisemmin mainituista istuimien ja sänkyjen tuotenimistä. Käytän tutkimukseni aineslähteenä omistamaani The Sims 4 -peliä. Aineistossani esiintyy 132 tuotenimeä. Jokainen ostotilan tuote on nimetty hyvin persoonallisesti ja lähes jokaisella tuotteella on myös jokin taustatarina, joka on pelaajan luettavissa. Pelin sisällä tuotteet on jaoteltu eri alakategorioihin, joita olen hyödyntänyt myös taulukossa (ks. liite). Tuotenimien tarkasteleminen on näin yksinkertaisempaa ja jäsennellympää kuin niiden alkuperäisessä esiintymismuodossa pelin sisällä.

3 Tutkimuksen teoreettinen tausta

3.1 Kaupallisen tuotteen nimeäminen

Nimistöntutkimus eli *onomastiikka* on kielentutkimuksen haara, joka on erikoistunut tutkimaan erisnimiä eli *propreja*. Onomastiikka kehittyi 1800-luvulla apuvälineeksi muun muassa historian ja arkeologian tutkijoille, jotka tarvitsivat omissa tutkimustöissään tietoa nimistön synnystä ja kehityksestä. Vaikka onomastiikkaa pidetään hyvin kielitieteeseen sitoutuneena tieteenhaarana, sitä voidaan hyödyntää myös poikkitieteellisesti esimerkiksi historian, etnologian tai arkeologian tutkimuksessa. (Ainiala–Saarelma–Sjöblom 2006: 14–15.)

Proprien tarkoituksena on erotella eri yksilöt toisistaan. Kaupalliset nimet eroavat muista propreista siten, että niiden tarkoituksena on vaikuttaa tuotteen yksilöinnin lisäksi kuluttajan ostokäyttäytymiseen. Kaupallisen nimen tehtävänä on siis kertoa kuluttajalle niin tuotteesta itsestään kuin sen arvosta markkinoilla. Se kertoo käyttötarkoituksensa lisäksi myös tunteista, joita kaupalliseen nimeen liitetään. Esimerkiksi tuotteen aiheuttamat mielleyhtymät vaikuttavat tuotteen nimen arvoon. (Ainiala–Saarelma–Sjöblom 2008: 275–276). Tuotenimeä ei voida kuitenkaan suoraan kategorisoida propriksi tai appellatiiviksi, sillä tuotenimissä on ominaisuuksia molemmista nimikategorioista. Yksi tuotenimi voi viitata useampaan erilaiseen tuotteeseen, jotka muodostavat niin sanotun tuoteperheen. Silloin tuotteita erottavana tekijänä toimii yksilöivä nimenosa. (Sotamaa 2017: 25.) Tämä näkyy myös The Sims 4 -videopelin tuotenimissä. Tuoteperheen tuotteita yhdistää jokin muu asia kuin pelkästään nimi, esimerkiksi tuotteen tyyli, väri tai valmistusmateriaali.

Rekisteröityjä tavaramerkkejä suojelee tavaramerkkilaki (544/2019). Kaupallisten tuotteiden nimeämistä ja lain toteutumista käytännössä Suomessa valvoo Patentti- ja rekisterihallitus. Tuotteelle voi erillisellä hakemuksella hakea rekisteröintiä tavaramerkiksi¹, jolloin tavaramerkin haltijalla on yksinoikeus tuotteensa tavaramerkkiin eikä kukaan muu voi rekisteröidä tuotetta samalla nimellä omiin nimiinsä. Termejä *tavaramerkki* ja *tuotenimi* ei

¹ *Tuotenimi* ja *tavaramerkki* eivät ole täysin verrannollisia termejä keskenään eikä termiä *tavaramerkki* pidetä yleisesti kielitieteellisenä terminä (Ainiala–Saarelma–Sjöblom 2020: 278). Käytän sitä poikkeuksellisesti tämän alakappaleen yhteydessä kuvaamaan niin tuotenimiä kuin tavaramerkkejä, sillä Patentti- ja rekisterihallituksen verkkosivuilla käytetään yleisesti kaikista rekisteröitävistä tuotteiden nimistä ja muista ominaispiirteistä termiä *tavaramerkki*.

tule sekoittaa toisiinsa, sillä niiden merkitykset ovat hyvin erilaiset. *Tavaramerkki* voi tietyn nimen lisäksi olla esimerkiksi logo, kuvio, tunnussävelmä tai lausahdus (PRH, Tavaramerkit, sähköinen lähde). *Tuotenimellä* taas tarkoitetaan myynnissä olevan tuotteen virallista nimeä, jolla tuote tunnetaan. Tuotenimen ei ole välttämättä oltava rekisteröity tavaramerkki, mutta yksilöllisen tuotenimen rekisteröimistä suositetaan yleisesti. Tuotteelle myönnetty tavaramerkki antaa suojaa omalle tuotteelle esimerkiksi piraattituotteiden varalta. Se myös luo uskottavuutta kuluttajien silmissä. Rekisteröity tavaramerkki yksilöi tuotteen tietyn yrityksen omistamaksi tavaramerkiksi, jolloin kuluttaja voi olla varmempi muun muassa tuotteiden laatutasapainosta. (PRH, Tavaramerkit, Yleistä tavaramerkeistä, sähköinen lähde.)

Vaikka *The Sims 4* –videopelin tuotteet eivät ole reaali maailman tuotteita, niiden tulee noudattaa tavaramerkkien lainsäädäntöä pitkälti samoin tavoin todellisten tuotteiden kanssa. Pelissä esiintyvien tuotenimien tulee esimerkiksi noudattaa tavaramerkeistä säädettyjä lakeja siinä mielessä, että jo olemassa olevien tuotenimien käyttäminen pelissä ei ole sallittua ilman erillistä sopimista. Erillinen sopimus on kuitenkin tehty useamman kerran *The Sims* -pelin historiassa, kun *The Sims* -peleistä on julkaistu erillisiä lisäosia, jotka ovat toteutettu yhteistyössä jonkun tunnetun brändin kanssa. Esimerkiksi vuonna 2008 julkaistu pelipaketti *The Sims 2: Kodin IKEA Kamasetti* (eng. *The Sims 2: IKEA Home Stuff*) toteutettiin kaupallisessa yhteistyössä Ikean kanssa. Tässä pelipaketissa sim-hahmojen koteihin pystyi ostamaan ruotsalaisen IKEA-yrityksen tuotteita virtuaalisina versioina.

Videopelin sisäisillä tuotenimillä on siis vapaus leikitellä hyvän maun rajoissa. Tuotenimet mukailevat pitkälti olemassa olevien tuotteiden tuotenimiä, mutta lainsäädäntö ei varsinaisesti ohjaile virtuaalisten tuotteiden nimeämisperusteita. Vaikka reaali maailman tuotenimillä voidaan myös rikkoa nimeämisen normeja ja kokeilla uusia, radikaalejakin ratkaisuja (Ainiala-Saarelma-Sjöblom 2008: 276), ne eivät ole kuitenkaan niin vapaita kuin videopelissä esiintyvät tuotenimet.

3.2 Kaupallisen tuotteen funktiot

Kaupallisten nimien ja erityisesti tuotenimien tutkimusta on tehty fennistiikassa hyvin vähän. Esimerkiksi saksankielinen tutkimus aiheesta on kehittynyt pidemmälle kuin suomenkielinen tutkimus. Suomenkielinen tutkimus on alkanut kukoistaa vasta 2000-luvulla, kun Paula Sjöblomin väitöskirja *Toiminimen toimenkuva* julkaistiin vuonna 2006. Se luo täysin uuden tavan tutkia suomalaista kaupallista nimistöä (Sotamaa 2017: 19). Väitöskirja on julkaisustaan

lähtien toiminut perusteoksena suomenkielisen kaupallisen nimistön tutkijoille. Sjöblom pureutuu väitöskirjassaan yritysnimien tyypillisiin rakenteisiin sekä yritysnimistön merkityksiin ja funktioihin niin sosiaalisen kontekstin kuin kognitiivisen kielinäkemyksen näkökulmista. Yritysnimiä koskevia tutkimustuloksia voidaan soveltaa monin osin myös tuotenimien tutkimuksessa.

Sjöblom (2006: 232–242) nimeää väitöskirjassaan viisi olennaista tehtävää eli *funktiota*, joita yritysnimellä voi esiintyä: informatiivinen, houkutteleva, käytännöllinen, integroiva sekä individualisoiva funktio. *Informatiivisella funktiolla* tarkoitetaan yritysnimen antamaa faktatietoa yrityksestä. Tuotenimellä voi olla myös *houkutteleva funktio*. Sen myötä asiakas kokee, että tuote on mielenkiintoinen ja hyödyllinen hankinta. *Käytännöllisen funktion* tarkoituksena on erotella tuotenimet toisistaan sekä helpottaa asiakasta muistamaan esimerkiksi tuotteen nimi tai ääntämisasu. Tuotenimi voi olla myös funktioltaan *integroiva*. Se tarkoittaa sitä, että tuotenimellä on yhteys sitä ympäröivään yhteisöön tai ympäristöön. Viides funktio eli *individualisoiva funktio* pyrkii yksilöimään tuotteen ja näin luomaan sille omanlaisen persoonan.

Näitä funktioita voidaan hyödyntää myös tuotenimien tutkimuksessa, sillä näiden avulla voidaan todeta, millaisia merkityksiä tuotenimet pitävät sisällään. Jos tuotenimi sisältää kaikki nämä edellä mainitut funktiot tai ainakin suurimman osan niistä, voidaan tuotenimeä pitää onomastiikan näkökulmasta onnistuneina tuoteniminä, sillä ne täyttävät tuotenimen identifioinnin kannalta tärkeät elementit. Käsittelen tuotenimien funktioita The Sims 4 -videopelin osalta luvussa 4.

3.3 Norminvastaisuus

Norminvastaisuudella tarkoitetaan erityisesti tuotenimissä ilmentyviä, tarkoituksenmukaisia poikkeamia. Yksittäistä norminvastaista poikkeamaa, jonka on tarkoitus herättää huomiota, kutsutaan *attraktoriksi*. Kaupallisten nimien tulisi noudattaa yleiskielen oikeinkirjoitussääntöjä, mutta kaupallisen nimen funktio perustuu pitkälti sen saamaan huomioon. (Ainiala–Saarelma–Sjöblom 2008: 294; Sjöblom 2006: 108–110.) Attraktori tuotenimessä herättää huomiota ja synnyttää kuluttajassa tunnetiloja, jolloin tuotenimen henkinen tehtävä on onnistunut; mahdollinen asiakas on kiinnostunut tuotteesta sen nimessä esiintyvän norminvastaisuuden vuoksi.

Attraktorit jaetaan (Ainiala–Saarelma–Sjöblom 2008: 294) kolmeen pääryhmään: ison ja pienen kirjaimen käyttöön, yhdyssanoihin ja muihin norminvastaisuuksiin. Ison ja pienen kirjaimen käyttöön sisältyvät muun muassa pienen alkukirjaimen käyttö nimen alussa, ison alkukirjaimen käyttö keskellä olevissa sanoissa, yksittäisten sanojen kirjoittaminen versaalikirjaimin sekä sanansisäiset versaalikirjaimet. Yhdyssanojen kohdalla käsitellään yhdyssanan osien erilleen kirjoittamista, sanaliittojen kirjoittamista yhdyssanoiksi ja yhdysmerkkien norminvastaista käyttöä sekä niiden puuttumista. Muihin norminvastaisuuksiin luetaan kuuluvaksi niin välimerkkien, lyhenteiden, taivutuksen, erikielisten ilmausten, vierasperäisten kirjainmerkkien sekä väärin kirjoitettujen sanojen norminvastaisuutta. Sovellan tätä kolmijakoa tutkielmani aineiston analysoinnissa luvussa 5.

4 Tuotenimien funktiot The Sims 4 -videopelissä

Tässä luvussa analysoin istuimien ja sänkyjen tuotenimien funktioita aineistossa. Sovellan Sjöblomin (2006: 231) nimeämiä yritysnimen funktioita videopelissä esiintyviin tuotenimiin. Useat annetut esimerkit sopivat monen eri funktion yhteyteen. Tuotenimien funktio niin todellisessa kuin virtuaalisessa maailmassa on lähestulkoon sama: herättää kuluttajan mielenkiinto tuotetta kohtaan (Ainiala–Saarelma–Sjöblom 2008: 275). Kossin (1990: 39–41) teorian mukaan tuotenimellä on puolestaan kolme päätarkoitusta; tuotenimen tarkoituksena on välittää tietoa tuotteesta ja sen käyttötarkoituksesta, tuottaa kuluttajalle tietynlaisia mielikuvia tuotteesta sekä personoida tuote mahdollisimman houkuttelevaksi.

4.1 Informatiivinen funktio

Vaikka kaupalliseen tarkoitukseen kehitetyssä tuotenimessä on osittain samoja piirteitä kuin muissa propreissa, se rikkoo perinteisenä pidettyä proprin määritelmää. Lähes kaikilla aineiston tuotenimillä esiintyy tosiasiaan perustuva informatiivinen funktio, vaikka tuotteiden antama informaatio vaihtelee.

Informatiivisuutta voidaan pitää tuotenimen olennaisimpana elementtinä. Yhdestä tuotteesta voidaan saada selville, kenen tai minkä mukaan tuote on nimetty (*Prinsessa Koralliinan kaljuunapeti*, *Pikku Jonnen sohva (valetta!)* ja *Gordionin sija*), kun taas toisen tuotteen nimestä voidaan päätellä esimerkiksi tuotteen valmistusmateriaali (*Metallinen baarijakkara*, *Samettisyleily* ja *Rottinkinen vauvankori*). Tuotenimi ei aina perustu tuotteen omiin ominaisuuksiin, vaan sillä voi olla yhteys esimerkiksi tuotteen luojaan, käyttötarkoituksiin tai tarinoihin tuotteen kehityksen taustalla (*Komissaari*, *Pikkusohva kaikenkokoisille* ja *Juoksin kauas -tuoli*). Tätä ilmiötä kutsutaan *epäsuoraksi merkityssuhteeksi*. (Sjöblom 2006: 232.)

4.2 Houkutteleva funktio

Tuotenimen tehtävänä on yksilöinnin lisäksi luoda tuotteelle markkina-arvo. Esimerkiksi henkilön- tai paikannimellä ei ole samanlaista funktiota. (Heikkinen 2001: 137.) Houkutteleva nimi kertoo yrityksen onnistuneesta brändäyksestä (Sjöblom 2006: 235). Tätä ajatusta voidaan soveltaa myös tuotenimien onnistuneisuuteen. Jos tuotenimi on tarpeeksi houkutteleva, asiakas löytää tuotteen helpommin ja kiinnostuu siitä todennäköisemmin kuin tuotteesta, jonka nimi ei herätä asiakkaassa mitään tunteita.

Todellisen maailman ja The Sims 4 -videopelin tuotenimissä on kuitenkin eroavaisuuksia. Yksi näistä merkittävistä eroista on tuotteiden markkina-arvo. Todellisen maailman tuotteista jokin taho tekee mahdollisesti tuottoa tai tappiota, kun taas videopelin ostotilasta ostettujen tuotteiden summa ei hyödytä taloudellisesti ketään. Tämän ajatuksen perusteella videopelin tuotteet eivät välttämättä tarvitsisi yksilöivää nimeä lainkaan. Jokainen tuote on kuitenkin saanut nimen, jotta tämä pelin osa-alue vastaisi mahdollisimman autenttisesti todellista maailmaa. Tuotteet on myös helpompi erottaa toisistaan persoonallisen nimen avulla, vaikka tuotenimellä ei välttämättä ole suoraa vaikutusta pelaajan tekemiin ostoalintoihin.

Osa tuotenimistä luo houkuttelevuutta niiden luomilla mielikuvilla. Mielikuvat voivat liittyä esimerkiksi tiettyyn paikannimeen. Paikannimi saattaa ilmetä osana tuotteen nimeä (*Mallorca-piknikuoli* ja *Kanaria-pihatuoli*). Se kuvaa näissä edellä mainituissa tuotenimissä Mallorcan ja Kanarian saarista saatua inspiraatiota, joka ilmenee esimerkiksi tuotteiden ulkonäössä. Paikannimen ilmaiseminen lisää tuotteen houkuttelevuutta.

Tuotenimissä esiintyy myös komiikkaa luovia ominaisuuksia. Eräs näistä ominaisuuksista on parodiointi. Parodiaa esiintyy muun muassa tuotenimessä *Tikkula-penkki*. Yleensä tuotteet pyritään nimeämään mahdollisimman houkutteleviksi, jotta asiakas ostaisi tuotteen. Tässä esimerkissä sanan *tikku* käyttö kuitenkin luo mielikuvan siitä, että penkistä irtoavat tikut satuttavat penkillä istuvaa henkilöä. Tuotenimi ei tällöin ole perinteisessä muodossa kovin houkutteleva. Parodian kautta tuotenimi on koominen ja sitä kautta myös houkutteleva.

4.3 Käytännöllinen funktio

Tuotenimeä voidaan pitää käytännöllisenä, kun se on helppo ääntää suomeksi ja sen taivuttaminen on mahdollisimman vaivatonta. Suomen kielessä harvemmin esiintyvät grafeemit, kuten <g>, ja <c>, esiintyvät aineistossa (*Gordionin matkapinnasänky*, *Balanjar-penkki* ja *Mallorca-piknikuoli*), vaikka niiden käyttö muussa suomenkielisessä nimistössä on harvinaisempaa. (Sjöblom 2008: 236.)

Todellisten tuotenimien kohdalla olisi todennäköisesti merkityksellisempää, millä alkukirjaimella tuotteen nimi alkaa. Esimerkiksi huonekaluliikkeen verkkosivuilla esiintyvät tuotteet on mahdollista järjestää aakkosjärjestykseen, jolloin tuotteiden selaaminen on yksinkertaisempaa. Yleisesti oletetaan, että nimi on helpompi muistaa ulkoa, jos se on

ytimekäs ja helppo ääntää. Nimen pituus ei kuitenkaan vaikuta suoraan nimen muistettavuuteen, vaan muistettavuuteen vaikuttavat muun muassa nimielementin kieli. (ks. myös Hämäläinen 2019: 75.) The Sims 4 -videopelissä tällä asialla ei kuitenkaan ole merkitystä, sillä tuotenimillä ei kilpailla asiakkaista ostostilan monopoliaseman vuoksi. Pelin sisäiset tuotenimet jäävät pelatessa mieleen, vaikka ne eivät aina pyri olemaan kovin käytännönläheisiä. Esimerkiksi *Kapteeni Rodrigo De Pablon sohva* on mieleenpainuva, sillä tuotenimessä esiintyvä henkilönnimi titteleineen esiintyy myös muiden tuotteiden nimissä (*Kapteeni Rodrigo de Pablon ottomaani* ja *Kapteeni Rodrigo de Pablon tuoli*). Nimi jää tästä syystä mieleen, vaikka nimi ei pituutensa vuoksi ole erityisen käytännöllinen tuotenimenä.

4.4 Integroiva funktio

Integroivan funktion tarkoituksena on luoda tuotenimelle yhteys ympäristöön ja ympäröivään yhteisöön. Nimi voi sisältää viittauksen esimerkiksi tuotteen tai yrityksen kotimaahan, kotipaikkakuntaan tai esimerkiksi alueella puhuttavaan kieleen tai murteeseen.

Kuten totesin alaluvussa 4.1, aineistoni tuotenimissä ei juurikaan esiinny sijaintiin viittaavia elementtejä eikä aineistossa esiinny myöskään murteisiin tai slangeihin viittaavia termejä. Sim-universumi poikkeaa paljon todellisesta maailmasta esimerkiksi niin, että kaikki simit puhuvat keskenään samaa, keinotekoisesti luotua kieltä eli *simlishiä*. Koska simlish koostuu lähinnä yksittäisistä lausahduksista ja virkkeistä, siinä ei esiinny murteita tai slangia, jotka olisivat riippuvaisia esimerkiksi simien asuinpaikasta tai sosioekonomisesta asemasta.

Integroiva funktio voidaan todeta myös toimialaan viittaavista yritysnimistä (Sjöblom 2006: 238). Aineiston tuotenimien yksilöivissä osissa on yhteyksiä kyseisten tuotteiden käyttöfunktioihin. Esimerkiksi useiden sänkyjen tuotenimissä yksilöivä nimenosa viittaa uneen ja nukkumiseen (*Sulouni-vuode*, *Lepolandia-parivuodejärjestelmä* ja *Nukkumalaite*).

Globaaliuuteen viittaavat tuotenimet kertovat kansainvälisyydestä, kun tuotenimissä on käytetty vieraskielisiä ilmaisuja. Tämä on erikoinen ratkaisu siinä mielessä, että Sim-universumissa simlishillä on monopoliasema ainoana käytettävänä kielenä eikä universumissa tunneta muita kieliä. Toisin sanoen simit eivät ymmärtäisi minkään tuotteen nimeä omalla äidinkielellään, koska niistä yksikään ei ole simlishinkielinen. Tuotenimet on suunniteltu kuitenkin pelaajaa ajatellen ja globaalit tuotenimet luovat vaihtelua suomenkielisten nimien joukkoon. Vieraskieliset tuotenimet heijastavat myös todellisen maailman tuotenimistöä, sillä monien suomalaisten huonekaluyritysten (kuten esimerkiksi Vepsäläisen, Askon ja Iskun)

tuotenimet ovat pääosin etunimien tai englanninkielisten termien mukaan nimettyjä (ks. Sotamaa 2017).

4.5 Individualisoiva funktio

Tuotenimi luo tuotteelle persoonan ja tarinan kerrottavaksi tuotteen taustalle.

Individualisoivan funktion tarkoituksena onkin luoda tuotteesta pelkän objektin sijasta yksilö, jota kohtaan ihmisellä voi syntyä erilaisia mielikuvia ja tunnetiloja. Nämä taas vaikuttavat suoraan asiakkaan ostokäyttäytymiseen. (Sjöblom 2006: 238–239; Ainiala–Saarelma–Sjöblom 2008: 316.) Aineistossa esiintyvät tuotenimet ovat tulkittavissa omiksi olioikseen niiden persoonallisten tuotenimien vuoksi.

Jokainen tuotenimi synnyttää erilaisen mielikuvan ja tunnetilan pelaajassa, vaikka tunnetilat ovat hyvin subjektiivisia. Esimerkiksi tuotenimi, joka sisältää johtimen $-(U)Us$, viittaa tuotteen ominaisuuksiin (VISK § 175). Erityisesti sänkyjen ja istuinten tuotenimissä pyritään tuomaan esille tuotteen käyttömukavuutta ja tuotteen käytöstä aiheutuvaa tunnelmaa tai tunnetilaa edellä mainitun johtimen avulla (esimerkiksi *Ylhäisyys* ja *Taivaallisuus*).

5 Norminvastaisuus The Sims 4 -videopelissä

Tässä luvussa käsittelen norminvastaisuuden ilmenemistä The Sims 4 -videopelin istuimien ja sänkyjen tuotenimissä. Alalukujen sisältö rakentuu Ainialan, Saarelman ja Sjöblomin (2008: 294) esittelemään kolmijakoon, jonka olen sovittanut omalle tutkimukselleni sopivaan muotoon.

5.1 Iso vai pieni kirjain?

Aineistossa esiintyvät tuotenimet noudattavat suomalaista tapaa kirjoittaa tuotenimen ensimmäinen kirjain isolla alkukirjaimella. Tämä toteutuu jokaisen aineistossa esiintyvän tuotenimen kohdalla. Muutamassa tuotenimessä, kuten nimissä *Pikkukätösten Mörötön-vuode* ja *Selkänojallinen Pääjalkainen-baarijakkara*, isoja alkukirjaimia esiintyy myös nimen keskellä. Näissä tapauksissa yhteys on täysin selvä. *Pikkukätösten* viittaa tuotteen yritykseen tai tuoteryhmään ja *Mörötön-vuode* taas yksittäiseen tuotteeseen yrityksen tai tuoteryhmän alla. Samanlainen yhteys on huomattavissa myös nimessä *Pikkukätösten Pikku piltin peti*. *Selkänojallinen Pääjalkainen-baarijakkara* on mitä todennäköisimmin samankaltainen tuote *Pääjalkaisen* kanssa, mutta edellä mainitussa on lisäominaisuutena selkänoja.

Isoja alkukirjaimia esiintyy myös muissa tuotenimissä. Tällaisia tuotenimiä ovat muun muassa *MiniJugend-pinnasänky*, *Hipa Isu -baarijakkara*, *No Jaa -nojatuoli* ja *Koppa Va -nahkatuoli*. Tuotenimistä ensimmäisenä mainittu *MiniJugend-pinnasänky* viittaa todennäköisesti pienikokoiseen jugend-tyyliseen sänkyyn, kun kyseessä on lasten pinnasänky. Loput kolme tuotenimeä sisältävät sanaleikkejä, joihin ison alkukirjaimen attraktori sopii erittäin osuvasti. Analysoin sanaleikkien ja väärin kirjoitettujen sanojen esiintyvyyttä tarkemmin alaluvussa 5.2.

Useassa tuotenimessä esiintyy myös jonkin yksittäisen henkilön nimi, jonka vuoksi tuotenimen osa on kirjoitettu isolla alkukirjaimella. Tämä on havainnoitavissa muun muassa nimissä *Pikku Jonne* ja *Kapteeni Rodrigo de Pablon tuoli*. Edellä mainittu Kapteeni Rodrigo de Pablo esiintyy useammassa tuotenimessä, mutta yhdessä nimessä, *Kapteeni Rodrigo De Pablon sohva*, hänen sukunimensä etuliite on kirjoitettu poikkeuksellisesti isolla alkukirjaimella. Tarkkaa syytä tälle nimen kirjoitustyylin muutokselle ei ole tiedossa tämän aineiston pohjalta, joten syyt saattavat piillä mahdollisessa kirjoitusvirheessä tai lukijan tahallisessa hämmentämisessä.

5.2 Yhdyssanat ja muut poikkeamat

Istuimien ja sänkyjen tuotenimissä on havaittavissa yksi tuotenimi, jossa sanaliitto on kirjoitettu yhdyssanaksi. Tämän nojatuoleihin kuuluvan tuotteen nimi on *Hyväolo*.

Sanaliittoja esiintyy käsiteltävien tuotenimien joukossa, mutta muut sanaliitot esiintyvät oikeaoppisessa kirjoitusasussa. Sanaliittojen lisäksi myös yhdysmerkkien käyttö sänkyjen ja istuimien tuotenimissä on hyvin maltillista. Niitä esiintyy suomen kielen oikeinkirjoitussääntöjen mukaisesti eikä attraktoreita ole havaittavissa. Yhdyssanoilla leikittely on myös yllättävän vähäistä. Oletin hypoteettisesti, että yhdyssanoissa esiintyvä norminvastaisuus olisi yleisempää aineistossani.

On hyvin mahdollista, että aineistoa kasvattamalla yhdysmerkkien ja muiden yhdyssanojen norminvastaisuutta löytyisi enemmän.

Muita tuotenimissä esiintyviä poikkeamia on huomattavan paljon enemmän verrattuna esimerkiksi edellä käsiteltyihin yhdyssanoihin. Etu- ja sukunimilain (946/2017) mukaan etunimen tulee olla etunimeksi kelpaava nimi, joka vastaa vakiintunutta nimikäytäntöä. Vakiintuneen nimikäytännön mukaan etunimessä ei saa esiintyä esimerkiksi erikoismerkkejä tai numeroita (Kielikello 2/2012). Tämä ohjeistus pätee kuitenkin vain etu- ja sukunimiin. Numeroiden ja tuotemerkkien esiintymistä tuotenimissä ei ole rajoitettu, vaan niiden käyttö tuotenimissä on paljon vapaampaa.

Tämän aineiston osalta erikoismerkkejä esiintyy tuotenimien yhteydessä. Sulkeita on käytetty esimerkiksi nimessä *Laiskanlinna (ulko)*. Sana *ulko* viittaa siihen, että tuote kestää käyttöä myös ulkona erilaisissa säätiloissa. *Pikku Jonnen sohva (valetta!)* -nimessä on havaittavissa sulkeiden lisäksi myös huutomerkki. Huutomerkillä halutaan kiinnittää lukijan huomio tuotenimen sisältöön. Siitä saa käsityksen, että tuotenimen keksijällä ja suluissa olevan lausahduksen toteajalla olisi erimielisyyksiä tuotteen omistajasta tai tuotenimestä. Erimielisyys tuotenimessä luo kontrastia tuotenimeen, jolloin myös pelaaja pohtii, mikä tuotteen nimi todellisuudessa onkaan.

Suomen kielen lautakunnan (Kielikello 2/2001) julkaisemassa artikkelissa todetaan sijamuotojen väärinkäytön olevan yleinen norminvastaisuus suomalaisessa yritysnimistössä. Oman aineistoni tuotenimistössä tilanne on kuitenkin toisin. Sijamuotoja käytetään kaikissa tapauksissa suomen kielen oikeinkirjoitussääntöjen mukaisesti. Kielikellon artikkelissa (mt.)

mainitaan erityisesti genetiivin käytön välttäminen suomenkielisissä tuotenimissä, mutta tämän tutkielman aineistossa genetiiviä käytetään normin mukaisesti (*Prinsessa Koralliinan sänky*, *Gordionin matkapinnasänky* ja *Kapteeni Rodrigo de Pablon ottomaani*). Aineistoni tuotenimistössä esiintyy myös esimerkiksi partitiivimuotoisia tuotenimiä, joiden käyttö muussa tuotenimistössä ei ole kovin tavanomaista (*Ralliunelmia* ja *Teiniunelmia-vuode*).

The Sims 4 -videopelistä kerätyssä aineistossa on havaittavissa erikielisten ilmausten sekoittamista tuotenimissä. Vierasperäisten nimenosien osuus jää kuitenkin hyvin pieneksi verrattuna esimerkiksi täysin suomenkielisten tuotenimien määrään. Erikielisiä ilmauksia on käytetty pääosin tuotetta yksilöivässä nimenosassa (*Cavill-tuoli*, *Hipster-istuin* ja *La silla de la mesa de familia -tuoli*). Tuotenimissä käytettyjä vieraita kieliä ovat muun muassa espanja ja englanti.

Aineistosta on huomattavissa myös kaksi muista erikielisistä nimistä poikkeavaa tapausta, jossa yksilöivässä nimenosassa esiintyy suomenkielinen substantiivi ja englanninkielinen suffiksi (*Pomotron-valtaistuin* ja *Pomotron-vierailijatuoli*). Suffiksia *-tron* käytetään brittienglannissa viittaamaan välineeseen, jossa on tyhjiöputki (esimerkiksi magnetronissa) tai välineeseen, joka kiihdyttää atomi- tai subatomihiuksia. Amerikanenglannissa suffiksia esiintyy erityisesti elektroniikkaan ja ydinfysiikkaan liittyvissä termeissä. Alun perin suffiksi *-tron* on lainattu englannin kieleen kreikasta. (Collins Dictionary, s.v. *tron*, sähköinen lähde.) Väitän, että tässä tapauksessa tuotenimellä ja edellä mainituilla *-tron* -suffiksin merkityksillä ei ole suoraa yhteyttä keskenään. Tämän englanninkielisen, lähinnä luonnontieteellisissä termeissä esiintyvän suffiksin käyttö luo mielikuvan, että esimerkiksi *Pomotron-vierailijatuoli* olisi saanut inspiraatiota tuotenimeensä tieteiselokuvista ja -sarjoista.

Väärin kirjoitettuja sanoja ja sanaleikkejä esiintyy aineistossani muutamia. Useassa näistä tapauksista väärinkirjoitus luo aikaan sanaleikin. Tuotenimi *No Jaa -nojatuoli* voidaan tulkita usealla eri tavalla. Tuotenimen yksilöivässä osassa esiintyvä *No Jaa* voidaan nähdä lausahduksena *no jaa*, jolloin nojatuolista saa mielikuvan hieman yhdentekevänä tuotteena. Tuotenimi voidaan tulkita myös väärin kirjoitetuksi imperatiivimuotoiseksi verbiksi (nojaa), jolloin yksilöivästä nimenosasta tulee käskyttävä, mutta samanaikaisesti se kertoo tuolin olevan nojattava nojatuoli. Tuotenimen *Koppa Va -nahkatuoli* yksilöivä nimenosa on muodostunut sanasta *koppava*. Vastaavasti tuotenimen *Hipa Isu -baarijakkara* yksilöivä nimenosa on muodostunut samoin keinoin sanasta *hipaisu*. Kun sanat ovat jaettu kahteen

osaan ja jälkimmäisen osan ensimmäinen kirjain on iso, voidaan molemmista nimistä saada käsitys, että ne olisivat appellatiivien sijasta propreja. *Hipa Isu* myös muistuttaa ääntämisasultaan japania, jolloin tuotenimi voidaan nähdä vierasta kieltä parodisoivana.

6 Lopuksi

6.1 Tulokset

Tutkimukseni tarkoituksena oli selvittää tuotenimien funktioita ja norminvastaisuutta The Sims 4 -videopelin sänkyjen ja istuinten tuotenimistössä. Pyrin tutkimaan, millaisia funktioita tuotenimillä on ja miten norminvastaisuus näkyy videopelin tuotenimissä.

Tutkimushypoteesinani oli, että aineistossa esiintyvät tuotenimet ovat sekä oivaltavia että hauskoja. Nämä toteutuisivat aineistossa norminvastaisuutta hyödyntämällä. Tuotenimien funktioina taas olisi personoida jokainen tuote omaksi yksilökseen.

Tutkimuksen tulokset osoittavat, että tuotenimet luovat komiikkaa parodioimalla reaalimaailman kieliä, nimiä ja ilmiöitä. Yleiskielisyys ja norminmukaisuus tuotenimissä parodioi myös reaalimaailman tuotenimiä, jotka on erittäin norminvastaista verrattuna aineiston tuotenimiin. Osa tuotenimistä on rakenteeltaan niin erikoisia, että ne sopivat tyyliltään mainiosti pelin tuotenimien katalogiin. Tuotteiden nimeäminen on huomattavan paljon vapaampaa todelliseen maailmaan verrattuna. Aineiston tuotenimissä esiintyy paljon elementtejä, joita todellisen maailman nimistössä esiintyy harvemmin. Toisaalta tutkimuksessa selvisi myös, että esineiden nimeäminen virtuaalimaailmassa on tehty eri syistä kuin todellisessa maailmassa. Pelissä tuotteiden ei tarvitse kilpailla asiakkaista tuotenimillä tai tavaramerkeillä, vaan tuotteet on nimetty sen vuoksi, että ne vastaisivat mahdollisimman pitkälle todellisen maailman tapaa nimetä myytäviä tuotteita.

Funktioiltaan tuotenimet poikkeavat myös todellisen maailman tuotenimistöstä. Esimerkiksi tuotenimen käytännöllinen funktio ei ole suuressa roolissa, kun tutkitaan aineistoni tuotenimiä. Käytännöllisyys ei vaikuta tuotteiden menekkiin niiden monopoliaseman vuoksi, vaan pitkät ja kankeatkin tuotenimet vaikuttavat niiden kaupalliseen funktioon.

6.2 Päätelmät

Tutkimus onnistui vastaamaan annettuihin tutkimuskysymyksiin. Kykenin tuomaan tällä tutkimuksella uutta tietoa onomastiikkaan, sillä erityisesti virtuaalisten huonekalujen tuotenimistöä on tutkittu tähän mennessä erittäin vähän. Kaikista Ainialan, Saarelman ja Sjöblomin (2008: 294) nimeämistä norminvastaisuuksista ei ollut antaa esimerkkitapausta, joten käsittelin esimerkiksi yhdyssanat ja muut norminvastaisuudet yhdessä. Tämä johtuu siitä, että yhdyssanoissa esiintyviä norminvastaisuuksia ei ollut niin paljon kuin alun perin

ajattelin. Myöskään kaikista tuotenimien funktioista ei saanut tasaisesti uutta tietoa, vaan tietyt funktiot, kuten informatiiviset ja integroivat funktiot, tulivat selvemmin esille oman aineistoni kautta. Suuremmalla aineistolla voitaisiin saada lisää analysoitavia tuotenimiä, jolloin myös esimerkkitapausten määrä lisääntyisi. Näin voitaisiin saada varmempia tutkimustuloksia esimerkiksi tietyn norminvastaisuuden tai funktion esiintyvyydestä yleisesti tuotenimissä.

Mielestäni aineistoni oli sopivan kokoinen kandidaatintutkielmaa varten. Mahdollisessa pro gradu -tutkielmassa aineistoa tulisi todennäköisesti kasvattaa, mutta myös aineiston käsittelytapoja olisi hyvä olla enemmän kuin tässä tutkielmassa. Tämän tutkielman haasteina ovat sopivien lähestymistapojen valinta. Norminvastaisuus on ollut mukana tutkielmassa lähes alusta asti. Totesin kuitenkin, että tutkielman analyysiosuus jää teoriaosuuden varjoon, jos en valitse norminvastaisuuden lisäksi toista lähestymisnäkökulmaa. Päädyin lopulta valitsemaan näkökulmaksi Sjöblomin (2006: 231) esittelemät funktiot, joita esiintyy yritysnimistöissä. Sovelsin funktioita niin, että ne sopivat myös tuotenimistön tutkimukseen. Tämä osoittautui hyväksi ratkaisuksi tutkielmani kannalta. Näkökulmat ovat sopivan erilaisia keskenään, jotta aineistosta tehdyt havainnot ovat mahdollisimman monipuolisia.

The Sims -pelisarja luo oivalliset puitteet onomastiikan tutkimukselle. Tämän tutkielman ulkopuolelle jäävät monet pelisarjan kielelliset rikkaudet, kuten naapurustojen ja tonttien nimet, joita olisi mielenkiintoista tutkia. Aion mahdollisesti jatkaa The Sims -pelin tutkimista myös pro gradu -tutkielmassani.

Lähteet

Aineistolähteet

The Sims 4. Suomennettu versio. Kehittäneet Maxis, The Sims Studio ja Blind Squirrel Games. 2017.

Tutkimuskirjallisuus

Ainila, Terhi – Saarelma, Minna – Sjöblom, Paula 2008: *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Tietolipas 221. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki.

Collins Dictionary. [Verkojulkaisu.] Viitattu 11.2.2024. Saatavissa:

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/tron>

Graan, Taina 2013: *Virtuaalilähiöstä draaman näyttämöksi. The Sims visuaalisena ja kerronnallisena työkaluna*. [Verkkodokumentti]. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopiston historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Viitattu 9.2.2024.

Saatavissa: <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/87898/gradu-graan2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Heikkinen, Toni 2001: Kotimaiset alkoholimerkit. Teoksessa *Kielen opissa 5: Nimien vuoksi*. Toim. Komppa, Johanna, Mallat, Kaija & Suutari, Toni. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos. Helsinki.

Hämäläinen, Lasse 2019: *Nimet verkossa. Tutkimus verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolfpelin radannimistä*. Helsingin yliopisto. Helsinki.

Karppinen, Hanna 2003: *Harry Potter -kirjojen suomennoksissa käytetyt uudissanat*.

[Verkkodokumentti.] Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopiston suomen kielen laitos. URN: <https://urn.fi/urn:nbn:fi:uta-1-11973>

Koss, Gerhard 1990: Warennamen: Information – Assoziation – Suggestion. Teoksessa *Proceedings of the XVIIth International Congress of Onomastic Science. Volume 2*. Toim. Eeva Maria Närhi. Helsinki: The University of Helsinki and the Finnish Research Centre for Domestic Languages.

Paikkala, Sirkka 2012: *Kotimainen nimikäytäntö*. KK 2/2012. [Verkojulkaisu.] Viitattu 31.1.2024. Saatavissa: <https://www.kielikello.fi/-/kotimainen-nimikaytanto>

PRH = Patentti- ja rekisterihallitus. [Verkojulkaisu.] Viitattu 26.1.2024. Saatavissa: <https://www.prh.fi/fi/tavaramerkit.html>

Ripatti, Meri 2013: *Johanna Johto, Asuntokupla ja Elythiél. Pelihahmojen nimeäminen The Sims -peleissä ja The World of Warcraftissa*. [Verkkodokumentti.]

- Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos. Helsinki. URN:
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201603031246>
- Sjöblom, Paula 2006: *Toiminimen toimenkuva. Suomalaisen yritysnimistön rakenne ja funktiot*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1064. Helsinki.
- Sotamaa, Silja 2017: *Lepotuoli 466:sta COMO Divaanisohva L294x163:ksi: Iskun huonekalujen tuotenimistön muutos 1960-luvulta 2010-luvulle*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto suomen kielen laitos. Turku.
- Suomen kielen lautakunta 2001: *Yritysnimien oikeinkirjoituskäytäntö*. KK 2/2001.
 [Verkkajulkaisu.] Viitattu 6.2.2024. Saatavissa: <https://www.kielikello.fi/-/yritysnimien-oikeinkirjoitus>
- The Sims Wiki a. *The Sims*. [Verkkajulkaisu.] Viitattu 18.3.2024. Saatavissa:
https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims#2nd_Cover
- b. *Will Wright*. [Verkkajulkaisu.] Viitattu 26.1.2024. Saatavissa:
https://sims.fandom.com/wiki/Will_Wright
- c. *Simoleon*. [Verkkajulkaisu.] Viitattu 26.1.2024. Saatavissa:
<https://sims.fandom.com/wiki/Simoleon>
- d. *The Sims 4*. [Verkkajulkaisu.] Viitattu 18.3.2024. Saatavissa:
https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims_4
- VISK = Hakulinen, Auli – Vilkuna, Maria – Korhonen, Riitta – Koivisto, Vesa – Heinonen, Tarja – Alho, Irja 2004: *Iso suomen kielioppi*. [Verkkoversio.] Viitattu 9.2.2024.
 Saatavissa: <https://kaino.kotus.fi/visk/sisallys.php?p=175>
- Yhdysmerkki*. KK 2/2006. [Verkkajulkaisu.] Viitattu 31.1.2024. Saatavissa:
<https://kielikello.fi/yhdysmerkki/>

Liite

Taulukko The Sims 4 -pelin peruspelissä esiintyvistä istuimien ja sänkyjen tuotenimistä

Tuotenimet esiintyvät taulukossa samassa järjestyksessä kuin alkuperäisaineistossa.

Käsitteltävät tuotenimet	tummennetut tuotenimet esiintyvät useammassa eri kategoriassa		
Nojatuolit	Työtuolit	Ruokapöydän tuolit	Sohvat
Minisim-nojatuoli	Pikkukätöset-tuoli	Metsämökki-tuoli	Juku-sohva
Nallebestis	Sovitus-työtuoli	Minimaali-tuoli	Lienee-sohva
Yltäkylläisyyden syli -tuoli	Joliette-työtuoli	Pikkukätöset-syöttötuoli	Valaistus
Pikku Jonne	Älli-työtuoli	Komissaari	Pikku Jonnen sohva (valetta!)
Mutkaton-tuoli	Johtaja-työtuoli	La silla de la mesa de familia -tuoli	Sohva kaikenkokoisille
Pilvituoli	Ammattilainen	Juku-tuoli	Mustekala-sohva
Juku-nojatuoli	Salyut-astronauttutuoli	Yliääni-tuoli	Perirento
Ulkoistuin	Kiero-tuoli	Ryhti-tuoli	Rehti-sohva
Solidaarisuus	Pomotron-valtaistuin	Kuunkatselutuoli	Kapteeni Rodrigo De Pablon sohva
Uudelleenverhoiltu mahonkituoli		Juoksin kauas -tuoli	Hipster-istuin
Uni-istuin		Hipa Isu -tuoli	
No Jaa -nojatuoli		Pehmohko-tuoli	
Mukavahko-nojatuoli		Termagantti-tuoli	
Koppa Va -nahkatuoli		Kapteeni Rodrigo de Pablon tuoli	
Ilon syli -nojatuoli		Paras lahja -tuoli	
Hyväolo		Juku-syöttötuoli	
Pomotron-vierailijatuoli		Syli-tuoli	
Ajattelijä		Luksussyöttötuoli	
Paha silmä -tuoli		Kasinojaton tuoli	
		Chaise magnifique	
		Cavill-tuoli	
		No Jaa -tuoli	
		Pikkukätöset-tuoli	
		Mallorca-pikniktuoli	
		Kanaria-pihatuoli	
		Herkynia-tuoli	
		Jähmy-metallituoli	
Pikkusohvat	Sängyt	Ulkokalusteet	Muut
Amorin juoni -pikkusohva	Pikkukätösten Mörötön-vuode	Mallorca-pikniktuoli	Metallinen baarijakkara
Lienee-pikkusohva	Gordionin sija	Kanaria-pihatuoli	Kieppu-teollisuusjakkara
Juku-pikkusohva	Nukkumalaite	Ulkoistuin	Uraauurtava baarijakkara
Oivallus	Teiniunelmia-vuode	Herkynia-tuoli	Taivaallisuus
Pikkusohva kaikenkokoisille	Sulouni-vuode	Jähmy-metallituoli	Samettisyileily
Uudelleenverhoiltu mahonkipikkusohva	Metallirunkovuode	Balanjar-penkki	Pääjalkainen
Mustekala-pikkusohva	Ylhäisyys	Tikkula-penkki	Kotitaloussatelliitti
Parisohva	Kutsumus-vuode	Retropenkki	Hipa Isu -baarijakkara
Rehti-pikkusohva	Lepolandia-vuodejärjestelmä	Rakkautta ilmassa-penkki	Selkänojallinen Pääjalkainen-baarijakkara
Merivirta-pikkusohva	Prinsessa Koralliinan sänky	Mukana kulkeva aurinkotuoli	Intiimi ottomaani
	Nukkumalaite kahdelle	Laiskanlinna (ulko)	Kapteeni Rodrigo de Pablon ottomaani
	Latopeti	Amorin juoni -pikkusohva	
	Kunkku-parivuode		
	Sulouni-parivuode		
	Utopiaatti		
	Kutsumus-parivuode		
	Lepolandia-parivuodejärjestelmä		
	Prinsessa Koralliinan kaljuunapeti		
	Maalaisunelma-sänky		
	Nukkumalaite-yläsänky		
	Nukkumalaite-kerrossänky		
	Metallirunkoinen yläsänky		
	Metallirunkoinen kerrossänky		
	Gordionin matkapinnasänky		
	Tuutu-vauvankori		
	Valju-pinnasänky		
	Valju-taaperosänky		
	Rottinkinen vauvankori		
	Pikkukätösten Pikku piltin peti		
	Pikkukätöset-pinnasänky		
	Klassinen taaperovuode		
	Pienin suuri sänky		
	MiniJugend-pinnasänky		
	Ralliunelmia		