

Miska Puputti

# **”MITÄ MEIÄN OIS PITÄNY TEHÄ ERI TAVALLA?”**

Keskustelunanalyysi pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta  
League of Legends -videopelissä

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta  
Kandidaatin tutkielma  
Tammikuu 2023

# TIIVISTELMÄ

Miska Puputti: "Mitä meidän ois pitäny tehdä eri tavalla?" Keskustelunanalyysi pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta League of Legends -videopelissä  
Kandidaatin tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Yhteiskuntatutkimuksen tutkinto-ohjelma  
Tammikuu 2023

---

Teknologian kehittymisen myötä myös meidän keinomme olla vuorovaikutuksessa toistemme kanssa ovat lisääntyneet. Älypuhelimet, internet ja sosiaalinen media ovat tulleet jäädäkseen osaksi meidän ja yhteiskuntamme arkipäivää. Koronapandemian myötä yhteiskunnassa nähtiin laajempaakin muutosta teknologiavälitteisessä vuorovaikutuksessa, kun koulutuslaitokset-, yhdistykset sekä yritykset siirsivät yhä suuremman osan sosiaalisesta kanssakäymisestä virtuaalialustoille

Tässä tutkielmassa tarkastelen pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta kilpailullisessa videopelitalanteessa League of Legends -videopelissä. Keskityn erityisesti tarkastelemaan juuri sitä hetkeä jolloin tarkastelun kohteena oleva joukkue on häviämässä pelin, ja tutkin miten pelaajat käsittelevät häviötä keskusteluissaan.

Aineistoni koostuu itse tallentamistani videotallenteista, joissa näkyy League of Legends -videopeli sekä kuuluu kaikkien joukkueen viiden pelaajan ääni Discord -sovelluksen välityksellä. Aineistopohjani koostuu kaikkiaan 73:sta erillisestä League of Legends ottelusta. Valitsin aineistostani analysoitavaksi hävittyjen otteluiden viimeisen peliminuutin sekä pelin loppumisen jälkeisen ensimmäisen minuutin.

Avainsanat: Sosiaalinen vuorovaikutus, teknologiavälitteinen vuorovaikutus, kilpailullinen pelaaminen, selontekovelvollisuus, keskustelunanalyysi

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelma

## Sisällys

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Tutkimuksen lähtökohdat</b>	<b>3</b>
2.1	<b>Vuorovaikutus</b>	<b>3</b>
2.1.1	Sosiaalinen vuorovaikutus	3
2.1.2	Teknologiavälitteinen vuorovaikutus	3
2.2	<b>Videopelaaminen</b>	<b>4</b>
2.3.	<b>Elektroninen urheilu</b>	<b>5</b>
2.4.	<b>Vuorovaikutuskalvo</b>	<b>5</b>
2.5	<b>Häviäminen</b>	<b>6</b>
2.6	<b>Aikaisempi tutkimus</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Teoria ja käsitteet</b>	<b>7</b>
3.1	<b>Etnometodologia</b>	<b>7</b>
3.2	<b>Selontekovelvollisuus</b>	<b>7</b>
3.3	<b>Kasvojen suojelu</b>	<b>8</b>
3.4	<b>Taukojen pituudet</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Aineisto, menetelmä ja tutkimuseettiset kysymykset</b>	<b>9</b>
4.1	<b>Keskusteluanalyysi</b>	<b>9</b>
4.2	<b>Tutkimusprosessi ja tutkimuskysymys</b>	<b>10</b>
4.3	<b>Aineisto</b>	<b>11</b>
4.4	<b>Eettisyys</b>	<b>12</b>
4.5	<b>Toimintaympäristö</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>Analyysi</b>	<b>14</b>
5.1	<b>Syiden etsiminen</b>	<b>14</b>
5.2	<b>Syiden läpikäyminen</b>	<b>16</b>
5.3	<b>Ehdotuksen tekeminen</b>	<b>17</b>
5.4	<b>Ratkaisuehdotuksen esittäminen</b>	<b>18</b>
5.5	<b>Ratkaisuehdotuksen toteaminen</b>	<b>19</b>
5.6	<b>Häviön juhlistaminen</b>	<b>20</b>
<b>6</b>	<b>Johtopäätökset</b>	<b>22</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>24</b>
	<b>Liite: Keskusteluanalyttiset merkinnät</b>	<b>27</b>

# 1 Johdanto

Teknologian kehittymisen myötä myös meidän keinomme olla vuorovaikutuksessa toistemme kanssa ovat lisääntyneet. Älypuhelimet, internet ja sosiaalinen media ovat tulleet jäädäkseen osaksi meidän ja yhteiskuntamme arkipäivää. Tämän myötä myös vuorovaikuttamisemme käytänteet ovat lisääntyneet. Vuorovaikutus niin työelämässä kuin vapaa-ajalla teknologisoituu, ja yhä suurempi osa vuorovaikutuksesta hyödyntää medioita ja teknologioita (Arminen 2016, 148).

Työorganisaatiot lisäävät teknologiavälitteisiä toimintamalleja, jotka syrjäyttävät kasvokkaisia prosesseja, yritykset ja yhteisöt tarjoavat alati enemmän palveluita internetissä, ja kodeissakin yhä useampi vuorovaikutuskohtaaminen limittyy teknologioiden käyttöön (em. 149). Tämä korostui erityisesti koronapandemian myötä jolloin yhteiskunnassa nähtiin laajempaakin siirtymää kohti teknologiavälitteistä vuorovaikutusta, kun koulutuslaitokset-, yhdistykset-, yritykset ja jopa kaveriporukat sekä perheet siirsivät yhä suuremman osan sosiaalisesta kanssakäymisestä virtuaalialustoille. On siis selvää että teknologiavälitteinen vuorovaikutus on tullut jäädäkseen osaksi arkipäiväistä elämäämme vapaa- ja työajallemme, joten on tärkeää että tutkimme ihmisten välistä sosiaalista vuorovaikutusta siellä missä sitä tapahtuu. Sosiaalisen vuorovaikutuksen ja teknologioiden yhteen kietoutumisen myötä teknologiaavusteisen vuorovaikutuksen tutkiminen on yhä jatkuvissa määrin tärkeämpi tutkimuskohde (em. 150).

Yksi teknologioiden kehittymisen myötä nousseista toimialoista on videopeliateollisuus, joka on kasvanut muutamissa vuosikymmenissä valtavaksi. Arvioiden mukaan videopeliateollisuus tuottaa enemmän rahaa kuin globaali elokuvateollisuus ja Yhdysvaltojen urheiluteollisuus yhteensä (Witkowski 2020). Videopelaaminen on nykyään suosittu harrastus kaikissa ikäryhmissä niin Suomessa kuin globaalisti, mutta myös mahdollinen työ huippupelaajille elektronisen urheilun muodossa. Vuoden 2020 pelaajabarometrin kyselyn mukaan 40,8 % suomalaisista pelaa digitaalisia viihdepelejä vähintään kerran viikossa (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 7).

Laajempaan ilmiönä olen kiinnostunut tarkastelemaan pelaajien välisestä sosiaalista vuorovaikutusta videopeleissä, sillä yhtäältä videopelit ovat monelle tärkeä ja arkipäiväinen harrastus, ja lisäksi ne tarjoavat meille yhä moninaisemman ja kehittyvän alustan vuorovaikuttamiselle. Toisaalta kuitenkin videopelien sisäinen kontekstisidonnaisuus, niiden keskinäinen erilaisuus sekä videopelien luonne teknologiavälitteisenä vuorovaikutuksena haastaa sekä itse vuorovaikutuksen että sen tutkimisen. Teknologiavälitteisenä vuorovaikutusalustana videopelit eivät välttämättä mahdollista meille esimerkiksi katsekontaktin hyödyntämistä, vaan joudumme sen sijaan turvautumaan entistä enemmän puheeseen sekä pelinsisäisiin kommunikaatiomekanismeihin.

Tässä kandidaatintutkielmassani tutkin keskustelunanalyttisin metodein yhden peliyhteisön pelaajien välistä keskustelua ja vuorovaikutusta League of Legends -videopelissä. Tarkastelen erityisesti sitä miten pelaajat keskustelevat sillä hetkellä jolloin he ovat juuri häviämässä ottelun, ja sitä minkälaisia keskusteluita he käyvät keskenään häviön hetkellä.

## **2 Tutkimuksen lähtökohdat**

Tarkastellessani pelaajien välistä vuorovaikutusta videopeleissä on tärkeää aluksi pohjustaa, että mitä tarkalleen on vuorovaikutus, minkälainen toimintakenttä videopelit ovat ja miten nämä kaksi aihetta suhteutuvat toisiinsa.

### **2.1 Vuorovaikutus**

Ihmisten, yksilöiden ja ryhmien välistä vuorovaikutusta on tutkittu laajasti. Vuorovaikutustutkimus on monitieteistä, ja sitä on tutkittu mm. sosiaalipsykologiassa, sosiologiassa, kielitieteissä ja käyttäytymistieteissä (Peräkylä 2012, 198) sekä psykologiassa (Ruusuvuori 2015, 225). Tarkastelen itse vuorovaikutusta lähtökohtaisesti sosiaalipsykologisen tutkimusperinteen kautta.

#### **2.1.1 Sosiaalinen vuorovaikutus**

Sosiaalinen vuorovaikutus voidaan määritellä erilaisin tavoin. Monissa sosiaalisen vuorovaikutuksen määritelmässä on kuitenkin korostettu fyysisen tai kasvokkaisen läsnäolon merkitystä. Goffmannille vuorovaikutus tarkoitti kasvokkaista ja reaaliaikaista kanssakäymistä ihmisten kesken (Peräkylä 2001, 349). Goffman kuvastaakin esimerkiksi puhelimen ja mailin olevankin pelkistettyjä versioita alkuperäisestä todellisesta vuorovaikutuksesta (Goffman 1982, 2). Bergerin ja Luckmannin mukaan kasvokkain ollessamme koemme olevamme toistemme kanssa jatkuvassa vuorovaikutuksessa nykyhetkessä. Heidän mukaansa mikään muu sosiaalisen vuorovaikutuksen muoto ei pysty tuottamaan samaa määrää ilmauksia, ja että muut vuorovaikutuksen muodot kuin kasvokkaisuus ovat etäisempiä. (Berger & Luckmann 1966, 39-40.)

#### **2.1.2 Teknologiavälitteinen vuorovaikutus**

Kun tarkastelemme vaikkapa työpaikkojen etäkokouksia tai pelaajien välistä vuorovaikutusta videopeleissä, siirrymme fyysisestä vuorovaikutustilanteesta kohti teknologiavälitteistä vuorovaikutusta. Samat säännönmukaisuudet ja normit ohjaavat kasvokkaista sekä teknologiavälitteistä vuorovaikutusta, ja suurin osa ihmisten välisestä sosiaalisesta vuorovaikutuksesta tapahtuukin puheen ja kielen avulla (Ruusuvuori 2015, 241).

Teknologiavälitteistä vuorovaikutustakin on monenlaista. Yhdessä ääripäässä voisivat olla esimerkiksi foorumikeskustelut tai sähköpostikeskustelut, jolloin vuorovaikutuksen välineenä on lähinnä kirjoitettu kieli, ja kirjoitettujen viestienkin vaihteluväli voi olla päiviä tai jopa kuukausia. Tällöin myös vuorovaikuttajien välisten aika- ja paikkakoordinaattien ei tarvitse täsmätä toistensa kanssa lainkaan. Toisessa ääripäässä voisi puolestaan olla usean henkilön videopuhelu, jossa vuorovaikuttamista voi toteuttaa niin puhutun kielen kuin myöskin kasvojen sekä kehon eleiden avulla.

Vastaavasti medioitu vuorovaikutus tarkoittaa vuorovaikutusta, jossa lehdistö, internet ja sähköiset mediat ovat merkittävässä roolissa ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, ja sitä tutkittaessa tarkastellaan näiden viestintävälineiden vaikutusta vuorovaikutukseen (Arminen 2016, 136).

## **2.2 Videopelaaminen**

Tarkasteltaessa videopelejä tutkimuksen toimintakenttänä on huomioitava videopelientän moninaisuus. Eri videopelit ja videopeligenret voivat poiketa toisistaan huomattavalla tavalla, kuten esimerkiksi onko tutkittava peli yksinpeli vai moninpeli, ja mikä on pelin tarkoitus. Lisäksi on myös huomattavaa, että pelaajat voivat tavoitella hyvinkin erilaisia asioita pelikokemuksiltaan.

Osassa moninpelattavista digipeleistä pelaajien välinen sisäinen kommunikaatio voi lisätä esimerkiksi pelaamisen mielekkyyttä yhdessä kavereiden kanssa, tai mahdollistaa paremman pelillisen suoriutumisen joukkuekavereiden kanssa. Tarkastellessani vuoden 2020 Pelaajabarometrin top-16 suosituimpien pelien listaa arvioin että ainakin kuusi digitaalista peliä voisi täyttää jommankumman edellä mainituista kriteereistä: Call of Duty, Counter-Strike, Fortnite, NHL, Minecraft ja World of Warcraft (Kinnunen ym. 2020, 58). Tarkastelen itse tutkielmassani League of Legends -videopeliä, joka oli vuonna 2020 suomalaisten miesten suosituimpien pelien listalla jaetulla sijalla kahdeksan (em. 60).

### 2.3. Elektroninen urheilu

Kuten perinteisessä urheilussa, myös videopelaamisen harrastamisessa on toimintaa useilla eri tasoilla aina arkisesta pelailusta amatöörisarjojen kautta huippu-urheilutasolle.

Elektroninen urheilu (engl. eSports) sekä tavoitteellinen pelaaminen on suosittu harrastus nuorten parissa. Tavoitteellisessa pelaamisessa pyrkimys on kehittyä sekä pelata kilpailullisesti. Suurin osa kilpailullisesti pelattavista peleistä on joukkuepelejä. (Alin 2018, 14.) Kilpapelamisesta on siis kyse silloin kun on tarkoitus kehittää itseään tai kun pelaajat pelaavat kilpailullisessa tilanteessa toisiaan vastakkain (SEUL 2019). Suomalaisista 2,6 % on aktiivisia kilpapelajia (Kinnunen ym. 2020, 61).

### 2.4. Vuorovaikutuskalvo

Vaikka keskusteluanalyyssissä tarkastellaan sosiaalista vuorovaikutusta juuri osallistujien välisenä toimintana, on kuitenkin hyvä pitää mielessä sosiaalisen vuorovaikutuksen ja keskustelun konteksti – tässä tapauksessa videopelaaminen.

Pelitutkimuksessa käytetään useasti termiä taikapiiri, joka kuvastaa pelin tai leikin tapahtuman omassa piirissään arjesta irrallaan siten että se on yhtäältä harmitonta ja vapaata toimintaa, mutta toisaalta ottaa osallistujansa täysin pauloihinsa (Mäyrä ym. 2010, 3). Pelin sisäisessä taikapiirissä normaalin arkielämän tavat ja lait eivät enää päde (Huizinga 1938, 12). Kuitenkin tietyt yksilön elämän kannalta olevat fundamentaaliset asiat kuten fyysinen terveys ja taloudellinen turvallisuus rikkovat vuorovaikutuskalvon, ja vaikuttavat aktiivisesti aktiviteetissa toteutettuun toimintaan (Goffman 1961, 63).

Sosiologiassa on puolestaan puhuttu vuorovaikutuskalvosta (engl. interaction membrane) joka on Goffmanin käyttämä termi (Mäyrä ym. 2010, 3). Kun yksilö osallistuu aktiviteettiin, yksin tai yhdessä muiden kanssa, on mahdollista että hän uppoutuu kyseiseen aktiviteettiin täydellisesti. Tällöin tapahtuu visuaalinen ja kognitiivinen syventyminen, jolloin hän keskittyy itse aktiviteettiin eikä aktiviteetin ulkopuoliseen toimintaan. Pelilliset kohtaamiset ovat mainioita esimerkkejä siitä miten yhteinen sosiaalinen toiminta voi saada osallistujansa täysin



mukaan aktiviteetin pauloihin, tehden heistä pelin protagonisteja ja antagonisteja pelin triviaalisuudesta tai sosiaalisista statuksista välittämättä. (Goffman 1961, 35-36.)

## 2.5 Häviäminen

Tarkastellessani pelaajien välistä vuorovaikutusta kilpailullisessa videopelissä häviön hetkellä tulee myös käsitellä häviämistä ja sen merkityksellisyyttä. Tarkastelun kohteena olevalla joukkueella voidaan ajatella olevan kaksi primääritehtävää: voittamisen tavoittelu sekä hauskanpito. Tarkastelun kohteena onkin siis se hetki, jolloin ryhmä on epäonnistunut toisessa päämäärässään. Häviämisen välttely (engl. loss aversion) perustuu ajatukseen, jonka mukaan tappiot tuntuvat suuremmilta kuin voitot (Gal, Rucker & Shavitt 2018, 497).

Pelikohtaamisissa (engl. gaming encounter) ja muissa kokoontumisissa vakavimmin huomioitava asia on niiden hauskuus. Jostakin johon yksilö voi uppoutua itsetietoisesti voi tulla hänelle todellista. Ilmiöt jotka tapahtuvat yksilön fyysisessä läheisyydessä ovat niitä joihin hän voi helpoiten uppoutua ja yhteinen syventyminen muiden kanssa vahvistaa muodostettua todellisuutta häiriötekijöistä riippumatta. (Goffman 1961, 72.)

## 2.6 Aikaisempi tutkimus

Pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta videopeleissä on tutkittu aikaisemmin kansainvälisesti monenlaisista erilaisista näkökulmista kuten World of Warcraft -videopelin sosiaalisia dynamiikoita (Ducheneaut, Yee, Nickell & Moore 2006) sekä videopelaajien sukupuolittuneista käytänteistä (Kuznekoff & Rose 2013).

Suomessa pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta on tutkittu laadullisesti ainakin muutamissa opinnäytetöissä kuten mm. kielitieteissä monikielisen koodinvaihdon näkökulmasta (Güngörmez, 2018; Heinilä, 2019) sekä direktiivisyyttä videopelaajien keskinäisessä kommunikaatiossa (Kuusisto 2019).

### 3 Teoria ja käsitteet

Esittelen tässä kappaleessa käyttämäni teoriaa sekä käsitteitä. Huomionarvoista on että kandidaatintutkielmassani teoriataustana toimiva etnometodologia ja analyysimetodina toimiva keskusteluanalyysi kietoutuvat toisiinsa vahvasti. Tämä johtuu siitä että keskusteluanalyysin kehittäjänä pidetään erityisesti Garfinkelin oppilasta Harvey Sacksia, joka kehitti keskusteluanalyysin etnometodologian pohjalta (Peräkylä 2001; Lindholm ym. 2016).

#### 3.1 Etnometodologia

Etnometodologia on Harold Garfinkelin 1960-luvulla kehittämä suuntaus. Sana *etno* viittaa kansaan ja kansanomaisuuteen, kun taas sana *metodologia* tarkoittaa oppia tutkimusmenetelmistä. Garfinkelin etnografian tutkimuskohteena on juuri arkitieto, rutiinit ja vakiintuneet käytänteet. (Stevanovic 2016, 8.) Etnometodologinen tutkimus on luonteeltaan perustutkimuksellista, ja se jättää esimerkiksi poliittiset johtopäätökset ja sovellusideoinnit pikemminkin lukijoiden tulkittavaksi. Etnometodologian teorian tarkoitus ”on analysoida järkeilyjen ja järkeilytilanteiden rakentumista ja tunnistamista sellaisina, kuin ne hetki hetkeltä toimijoille avautuvat” ja täten etnometodologia voidaan määritellä ”sellaisten arkielämän menetelmien – käytäntöjen ja tiedollisten resurssien – tutkimiseksi, joiden varassa ihmiset käsittävät sosiaalisia tilanteita ja toimivat niissä.” (Suoninen 2001, 367-369.) Etnometodologia analysoi jokapäiväistä toimintaamme ja sitä miten ja millä metodein rationalisoimme sekä selitämme arkista toimintaamme (Garfinkel 1967, vii).

#### 3.2 Selontekovelvollisuus

Etnometodologian tärkeimpiä ominaisuuksia on selitettävyyden, joka tarkastelee miten toimintaa voi selittää järjellä. Selonteissa olennaista on se miten selitämme asiat ja toiminnan toiselle ihmiselle rationaalisesti. (Suoninen 2001, 375-376.) Toiminnan tulee olla havaittavissa, laskettavissa, raportoitavissa, kerrottavissa, analysoitavissa, eli lyhyesti sanottuna selitettävissä (Garfinkel 1967, 33). Kun selityspyynnön esittäjä joutuu

perustelemaan tai selventämään omaa toimintaansa tai pyyntöänsä, hän osoittaa olevansa selontekovelvollinen. Tämä tarkoittaa usein sitä, että vuorovaikutukseen osallistuvilla henkilöillä ei ole jaettua käsitystä tai yhteisymmärrystä meneillään olevasta toiminnasta. Tämä voi liittyä myös tietämättömyyteen. Selontekoja pidetään usein normaalista poikkeavana käytöksenä. (Merke, Heinonen & Karvonen 2020, 105.)

### **3.3 Kasvojen suojelu**

Kasvot ja kasvojen suojelu on yksi Erving Goffmanin käsitteistä. Kasvoilla Goffman tarkoittaa henkilön arvoa ja siihen liittyä paljon tunteita. Kun onnistumme kasvojemme esittämisessä, se luo meille hyvää tunnetta, itseluottamusta ja omanarvontuntoa. Jos taas epäonnistumme tässä, koemme häpeää ja alemmuuden tunnetta. Goffman havaitsi myös, että me liitämme tunteita myös muiden ihmisten ja vuorovaikutuskumppaneidemme kasvoihin. Kun toinen henkilö onnistuu, tunnemme iloa ja ylpeyttä. Kun taas näemme toisen henkilön menettävän kasvonsa, nolostumme toisen henkilön puolesta. Tästä johtuen me suojelemme toistemme kasvoja vuorovaikutustilanteissa, ja pyrimme auttamaan toinen toisiamme ettei kukaan epäonnistu tässä. (Peräkylä 2001, 353.)

### **3.4 Taukojen pituudet**

Keskustelun perustavanlaatuisia toimintoja on puhujan ja kuuntelijan roolien vaihtuminen siten että puheenvuorojen väliin ei tule pitkiä taukoja, kuitenkin siten että päällekkäin puhumista pyritään välttämään. Pitkät tauot tuntuvat meistä kiusallisilta, ja ne pyritään täyttämään. Tutkimuksessaan Liisa Tiittula (1985) tarkastelee puheenvuorojen vaihtumista keskusteluissa, päällekkäin puhunutta sekä taukojen pituuksia. Taukojen pituudet vaihtelivat keskusteluittain, kuitenkin siten että keskustelussa esiintyneiden taukojen keskipituus oli 0,72 sekuntia – 1,48 sekuntia (em. 1985, 321).

## 4 Aineisto, menetelmä ja tutkimuseettiset kysymykset

Tässä kappaleessa esittelen tutkielmassani käyttämän tutkimusmenetelmän, aineistoni sekä pohdin tutkimusasetelmaani liittyviä tutkimuseettisiä kysymyksiä.

### 4.1 Keskustelunanalyysi

Käytän kandidaatintutkielmassani keskustelunanalyysia, jonka avulla analysoin keräämääni aineistotallennetta. Keskustelunanalyysia pidetään usein lähtökohtaisesti laadullisen tutkimuksen metodina, mutta keskustelunanalyyttinen menetelmä tuo mukanaan myös keskustelunanalyyttisen teorian, ja siksi teorian ja menetelmän välistä rajaa on välillä vaikea hahmottaa (Mantere 2014, 27).

Keskustelunanalyyttinen tutkimusprosessi voidaan jakaa neljään vaiheeseen (Vatanen 2016, 235-248):

1. Aineiston keruu. Keskustelunanalyysia käytettäessä tutkimusmenetelmänä ensimmäinen tehtävä on valita tutkittavat vuorovaikutustilanteet. Pyrkimyksenä on saada nauhoitettua mahdollisimman luonnollista vuorovaikutustilannetta.
2. Aineiston litterointi. Litterointi on keskeisessä roolissa osana keskusteluntutkimuksen metodiikkaa, ja sitä voidaan pitää jopa osana analyysia, sillä litterointivaiheessa tehdyt ratkaisut voivat vaikuttaa tutkimuksen tuloksiin sillä litteraattiin merkitsemättä jääneet huomiot saattavat jäädä tutkimuksen ulkopuolelle. Litteroinnissa pyritään kuvaamaan mahdollisimman tarkasti mm. vuorovaikutuksessa käyty keskustelu, tauot, päällekkäinpuhumiset sekä nauru.
3. Tutkimuskysymysten muotoutuminen ja luonne. Aluksi aineistoa havainnoidaan ilman ennako-oletuksia tai pyrkimyksiä löytää tiettyjä ilmiöitä. Keskustelunanalyysi on vahvasti empiiristä, eli aineisto ohjaa tutkijaa eikä päinvastoin.
4. Analyysin kulku. Yleensä analyysi perustetaan kokoelmaan samankaltaisia vuorovaikutustapauksia. Tutkija pyrkii siis keräämään kokoelmaa samankaltaisista vuorovaikutuskatkelmista.

Keskustelunanalyysin ytimessä on vuorovaikutuksen ja sen sääntöjen sekä rakenteiden tarkasteleminen prosessina. Keskustelunanalyysin mukaan vuorovaikutuksessa on omat sääntönsä ja norminsa, jotka auttavat ihmisiä toimimaan järjestäytyneemmin ja

tehokkaammin. Keskustelunalyysi säännöstöihin kuuluu esimerkiksi puheenvuoroihin liittyvät käytänteet, kuten kenellä on puheenvuoro, miten puheenvuorot vaihtuvat tai että vain yksi puhuja puhuu kerrallaan. Lisäksi keskustelunalyysissä tarkkaillaan sekvenssijärjestystä, eli sitä tapaa miten keskustelijat liittävät omat puheenvuoronsa toisten puheenvuoroihin erilaisin vastinparein kuten vastaten heille esitettyihin kysymyksiin tai tervehtien toista keskustelijaa takaisin. (Ruusu vuori 2001, 396-397.)

Teknologiavälitteisessä vuorovaikutuksessa keskustelunalyysi voi tavoittaa ennakoimattomia teknologia-avusteisen sosiaalisen toiminnan merkityksiä sekä sitä miten me käytämme ja merkityksellistämme teknologioita osana vuorovaikutusta. Lisäksi keskustelunalyysin avulla voidaan pyrkiä tulkitsemaan miten teknologiat vaikuttavat sosiaalisiin käytäntöihimme. (Arminen 2016, 150.) Keskustelunalyysissa keskiössä ei ole kielentutkimus vaan sosiaalisen vuorovaikutuksen tutkiminen, jossa puhe ja kielenkäyttö ovat keskeisessä roolissa (Lindholm, Stevanovic & Peräkylä 2016, 12).

## 4.2 Tutkimusprosessi ja tutkimuskysymys

Olen kandidaatintutkielmassani lähestynyt tutkittavaa ilmiötä, *pelaajien välistä vuorovaikutusta videopeleissä*, hyvin aineistolähtöisesti keskustelunalyyttisen tutkimusperinteen mukaisesti. Tutkielmaani suunnitellessa hahmottelin muutamia tutkimuskysymysaiheita, joiden pohjalta aloitin aineistoni tarkkailun. Näitä alustavia kysymyksiä olivat mm. a) *miten pelaajat käsittelevät konfliktitilanteita pelitilanteiden aikana*, b) *miten pelaajat ylläpitävät vuorovaikutusjärjestystä hektisissä pelitilanteissa* ja c) *miten pelaajat käsittelevät voittoja ja häviöitä keskusteluissaan*.

Aineistoa läpikäydessä muutamat sosiaalisen vuorovaikutuksen ilmiöt korostuivat, kun taas toiset esiintyivät aineistossa harvemmin kuin olin alun perin odottanut. Esimerkiksi konfliktitilanteita aineistossa ei juurikaan esiintynyt lainkaan, kun taas puolestaan ilmiöt kuten *vitsailu* ja *muiden kehuminen* nousivat alustavien tutkimuskysymysteni ulkopuolelta esille.

Kuitenkin vaikka nämä ilmiöt kuten vitsailu, kehuminen, konfliktitilanteet tai *johtajuus* esiintyivät aineistossa satunnaisesti, oli niiden esiintyvyys samanaikaisesti myös epäsäännöllistä ja kontekstiriippuvaista. Tämän takia näistä ilmiöistä oli haastavaa luoda koherenttia kokoelmaa. Kokoelma voi perustua esimerkiksi kielelliseen muotoiluun, tiettyyn keskustelutilanteeseen tai muuhun vuorovaikutukselliseen toimintaan (Vatanen 2016, 244).

Tämän takia päädyin valitsemaan tutkittavaksi ilmiöksi pelaajien välisen vuorovaikutustilanteen pelin häviämisen hetkellä:

1. *Miten pelaajat käsittelevät häviötä keskusteluissaan häviön hetkellä?*

### **4.3 Aineisto**

Aineistopohjani koostuu itse tallentamistani videotallenteista, joissa näkyy peli sekä kuuluu kaikkien joukkueen viiden pelaajan ääni Discord -sovelluksen välityksellä. Aineistopohjani koostuu kaikkiaan 73:sta erillisestä League of Legends ottelusta aikaväliltä 12.10.2020 – 17.04.2022. Yksittäiset nauhoitteet ovat noin 30 minuuttia pitkiä, ja aineistopohjani kokonaisuudessaan on pituudeltaan 40 tuntia ja 22 minuuttia. Tämä aineistopohja on kokonaisuudessaan liian suuri kandidaatintutkielmaan, joten rajasin tästä aineistopohjasta sopivan määrän aineistoa itse kandidaatintutkielmaa varten. Aineistopohjan tallenteiden alkuperäinen käyttötarkoitus on ollut otteluiden läpikäyminen ja analysoiminen jälkikäteen kyseisen peliyhteisön sisällä. Idea nauhoitteiden käyttämiseen osana kandidaattityötä on noussut sittemmin opiskelu- ja pelikavereiden kanssa käydyistä keskusteluista. Näissä nauhoitteissa esiintyy kaikkiaan 18 eri henkilöä.

Valitsin aineistostani analysoitavaksi hävittyjen otteluiden viimeisen peliminuutin sekä pelin loppumisen jälkeisen ensimmäisen minuutin. Tein tämän valinnan sillä halusin yhtäältä yhtenäisen aineiston, jotta jokaisessa erillisessä tallenteessa on samanlainen konteksti: ottelun häviäminen. Kaikista 73:sta tallenteesta hävittyjä otteluita oli 41 kappaletta. Rajatusta aineistosta tähän kandidaatintutkielmaan on nostettu kuusi aineistoesimerkkiä, joissa esiintyy kaikkiaan 13 eri henkilöä, 12 pelaajina ja yksi henkilö sivustaseuraajana. Taulukkoon 1 on merkitty tallenteiden päivämäärät, pelien kestot, aineistoesimerkkien kestot sekä katkelmaan osallistuvat henkilöt. Lisäksi taulukosta löytyy ottelunumero, joka viittaa aineistopohjan otteluiden kronologiseen numerojärjestykseen.

Esi- merkki	Ottelu- numero	Päivämäärä	Pelin kesto	Katkelman kesto	P1	P2	P3	P4	P5
1	3	17.10.2020	00:29:48	00:01:32	Marko	Sauli	Roope	Mikko	Juha
2	34	04.04.2021	00:39:20	00:00:48	Olli	Sauli	Jouni	Mikko	Juha
3	50	18.10.2021	00:35:45	00:00:37	Olli	Manu	Jouni	Mikko	Juha
4	65	03.04.2022	00:34:07	00:00:53	Roope	Tapio	Janne	Mikko	Aaron
5	5	07.11.2020	00:38:13	00:00:56	Juha	Sauli	Roope	Mikko	Jouni
6	73	17.04.2022	00:23:36	00:00:50	Anssi	Tapio	Jouni	Mikko	Roope

Taulukko 1.

Kaikki aineistopohjassa esiintyvät henkilöt ovat 20-30 vuotiaita miespuolisia henkilöitä. Aineistossapohjassa esiintyvistä henkilöistä kaikkiaan kymmenen henkilöä on tuntenut toisensa yli kymmenen vuoden ajan, ja loput kahdeksan ovat liittyneet mukaan viimeisen kahden vuoden aikana.

Tässä tutkielmassa käytetyt litterointimerkinnot (liite) on omaksuttu Melisa Stevanovichin ja Camilla Lindholmin toimittaman kirjan (2016) liitteen mukaisesti, ja ne ovat pääasiallisesti keskusteluanalysissa vakiintuneita.

#### 4.4 Eettisyys

Tutkimusta tehdessä on aina noudatettava tiedeyhteisön tunnustamia arvoja kuten rehellisyyttä, yleistä huolellisuutta ja tarkkuutta niin tutkimustyössä kuin tulosten esittämisessä sekä tallentamisessa (TENK 2012, 6).

Kaikilta aineistopohjassa esiintyviltä henkilöiltä on kysytty ja saatu henkilökohtaisesti lupa nauhoitteiden käyttämiseen tässä kandidaatintutkielmassa. Tutkimuslupapyyntö on lähetetty kaikille henkilöille 25.4.2022. Aineistopohja ei ole julkinen. Litteroidussa aineistossa kaikkien henkilöiden nimet on muutettu.

Nostan tässä kohdassa esille myös oman asemani ja roolini tutkijana. Ensimmäisenä asianhaarana mainittakoon, että olen itse myös aktiivisena toimijana aineistossa. Läpinäkyvyyden nimissä todettakoon, että esiinnyn aineistoesimerkeissä muutetulla nimellä ”Mikko”. Tämä tarkoittaa siis sitä, että ollessani osa aineistoa olen myös analysoinut omia

puheenvuorojani osana keskustelua. Toisena mainittakoon se, että lähes kaikki aineistolla esiintyvät henkilöt ovat itselleni entuudestaan ja aineiston ulkopuoleltakin tuttuja henkilöitä. Näiden tietojen valossa voidaan tulkita, että tutkielmassani on mahdollisuus tuoda esiin autoetnografisia piirteitä ja siten hyödyntää esimerkiksi aineiston ulkopuolista tietoa tutkittavasta pelaajayhteisöstä. Pyrin kuitenkin jättämään omat kokemukseni tutkielman ulkopuolelle, ja sen sijaan keskityn aineiston analyysivaiheessa noudattamaan säntillisesti ja systemaattisesti keskustelunanalyttisiä konventioita.

#### 4.5 Toimintaympäristö

League of Legends on vuonna 2009 julkaistu videopeli, ja sen kehittäjä on peliyritys Riot Games. League of Legendsissä kaksi viiden hengen joukkuetta kilpailevat toisiaan vastakkain. Pelissä jokainen pelaaja ohjaa yhtä pelattavaa hahmoa (*champion*), joilla kaikilla on erilaisia kykyjä (*ability*). Hahmoja on 26.11.2022 kaikkiaan 162. Ennen varsinaisen pelin alkua peliä edeltää *Champion select*, jonka aikana molemmat joukkueet vuorotellen ensiksi pannaavat viisi hahmoa ja sen jälkeen valitsevat vuorotellen pelattavat hahmonsensa.

Pelissä on tarkoituksena tuhota toisen joukkueen tukikohdan (*base*) päärakennus (*nexus*) suojellen samalla oman joukkueen tukikohtaa vastajoukkueen hyökkäysryityksiltä. League of Legendsiä pelataan pelikentällä nimeltä Summoners Rift. Pelikenttä jakautuu kahteen lähes identtiseen kenttäpuoliskoon. Pelikentän oikeasta yläreunasta löytyy punaisen joukkueen tukikohta ja pelikentän vasemmasta alareunasta löytyy sinisen joukkueen tukikohta. Tukikohtien välillä menee kolme kulkuväylää (*lane*): alin väylä (*bottom lane*), keskimmäinen väylä (*mid lane*) ja ylin väylä (*top lane*). Kulkuväylillä on torneja (*tower*) jotka suojelevat oman kenttäpuoliskon joukkueen tukikohtaa vastajoukkueelta. Kulkuväylien välissä on viidakkoalue (*jungle*). Pelikentältä löytyy sivutavoitteita kuten lohikäärme (*dragon*) joiden avulla pelaajat saavat rahaa sekä tulevat voimakkaammiksi helpottaen pelin voittamista.



## 5 Analyysi

Tässä kappaleessa esittelen ja analysoin kuusi aineistoesimerkkiä. Aineistoesimerkeissä joukkueen viisi pelaajaa keskustelevat keskenään. Kaikki aineistoesimerkit ovat lähtökohdiltaan ja kontekstiltaan samansuuntaisia: tarkasteltavana oleva joukkue on juuri häviämässä noin puolituntia kestäneen kilpailullisen pelin.

### 5.1 Syiden etsiminen

Ensimmäinen aineistoesimerkki on pelistä, jossa joukkue on ollut johdolla ensimmäiset kaksikymmentä minuuttia, mutta tämän jälkeen peli on kääntynyt hiljalleen häviöksi. Häviön hetkellä pelaajat käyvät keskustelua häviöön johtaneista syistä sekä asioista, joita olisi pitänyt tehdä toisin. Erityisesti joukkue käsittelee aikaisemmin pelissä tapahtunutta tilannetta, jonka he kokevat olleen pelin käännekohta.

#### Aineistoesimerkki 1: "Mitä meiän ois pitäny tehdä eri tavalla"

```
01 Marko: geegee
02         (6.2)
03 Sauli: sil ei ehk ollu mitää välii nyt >mut< miks sä haet sitä huukkia väkisillä
04         (9.5)
05 Mikko: mua itteeni kiinnostaa se että niinku mitä meiän ois pitäny tehdä siin
06         ((Peli päättyy))
07 Mikko: vaihees ku me saatiin se toppi inhibiittori eri tavalla
08 Marko: no ei divee ainakaa (4.8) hhh
09         (1.7)
10 Mikko: öhh (0.6) koska (0.7) emhh ku ↑eihän se nyt ollu ees dive_ (.) olikse se
11 Mikko: muka dive_
12         (1.7)
13 Marko: otettii me [about kymmenen turret iskuu siinä]
14 Sauli:         [semmonen puolittainen dive         ]
15 Mikko: mmm
16         (9.5)
17 Roope: noh tää oli kova tiimi (.) tästä nyt ei ehkä kannata ihan liikaa (.)
18 Roope: ottaa
19 Mikko: me hävitettiin noita tiimifaittei nii perkeleest(h)i
20 Roope: nii
21 Veeti: pitäskö meiän lockinnata cläshiin
22         (pelinjälkeiset tilastot tulevat pelaajien ruuduille)
23 Marko: täs on tää (.) damage gräffi kertoo aika hyvin (.) mikä meiltä puuttu
24 Mikko: mmm
25 Sauli: mut siinä on se juttu että ei Mikko pääse tekee sitä damagee jos me ei
26 Sauli: pystyä piilaan sitä (1.0) ja se ei onnistu sillä että me niinku
27 Sauli: yritetään sielt niinku hakee jotai pickkiä (2.0) niinku viis vee viis
28 Sauli: tilanteessa
29         (2.5)
30 Juha : noh se pitää kattoo se oikeesti että mistä seo lähteny sit alamäkeen
```

Sauli esittää selityspyynnön (rivi 2: "*miks sä haet sitä huukkia*") joka on kohdistettu suoraan Juhalle, mutta Juha tai muut henkilöt eivät tähän selityspyyntöön vastaa. Sanalla *huukki*

tarkoitetaan englanninkielen sanaa *hook* joka puolestaan viittaa Juhan pelissä pelaaman hahmon kykyyn saada vastustajan hahmoja koukkuun.

Kymmenen sekunnin hiljaisuuden jälkeen Mikko esittää yleisen kysymyksen (rivit 3 ja 5: "*mitä meidän ois pitäny [...] tehdä eri tavalla*"), johon Marko vastaa nopeasti (rivi 8: "ei **divee** ainakaa"). Pienen hiljaisuuden jälkeen Mikko vastaa tähän ääneen pohtien (rivi 10: "eihän se ollu ees **dive**"), mutta kuitenkin jatkaen heti perään kysyen muiden mielipidettä asiaan (rivit 10–11: "*oliks se muka **dive**?*"). Tähän Mikon kysymykseen sekä Marko (rivi 13) että Sauli (rivi 14) antavat hiukan erilaiset preferoidut vastaukset yhtäaikaisesti. Sanalla *dive* (suom. sukellus) viitataan aggressiiviseen strategiaan jossa hyökätään vastustajan joukkueen päälle heidän suojaavien tornien alle.

Tämän jälkeen ensiksi Roope (rivit 17 ja 18) koittaa rauhoitella keskustelua ja suojella joukkueen kasvoja toteamalla että "*tää oli kova tiimi*", mutta Mikko jatkaa edelleen tämän jälkeen hävityn pelin analysoimista (rivi 19). Keskusteluun osallistuu myös kuudes henkilö, Veeti, joka ehdottaa (rivi 21) muille pelaajille seuraavaan peliturnaukseen osallistumista, mutta kukaan ei tähän ehdotukseen keskustelussa vastaa. Pelin päättymisen myötä pelaajien ruuduille tulee menneeseen peliin liittyviä tilastoja. Marko toteaa (rivi 23) näihin tilastoihin todeten että ne "*kertoo aika hyvin mikä meiltä puuttu*" viitaten häviöön johtaneihin syihin, jonka pohjalta Sauli jatkaa syiden analysointia (rivit 25–28). Lopulta myös Juha (rivi 30) osallistuu keskusteluun puolentoista minuutin tauon jälkeen toteamalla, että pitää katsoa tarkemmin mistä tilanteesta alamäki lähti pelissä alkuun, mutta ei kuitenkaan suoraan vastaa hänelle aikaisemmin asetettuun kysymykseen.

Aineistoesimerkissä huomioitavana asiana on myös dialogipartikkelin käyttö kolmesti. Mikko käyttää neutraalia dialogipartikkelia *mmm* keskustelussa kahdesti (rivit 15 & 24) vastauksena edeltäviin puheenvuoroihin. Lisäksi myös Roope käyttää neutraalia dialogipartikkelia *nii* (rivi 20) vastauksena Mikon jatkuvalle pelianalyysille.

## 5.2 Syiden läpikäyminen

Toinen aineistoesimerkki koskee kolmen pelin ottelusarjan toista peliä. Peli on ollut pääsääntöisesti tasainen, mutta tarkasteltavana oleva joukkue on ollut ottelussa hiukan johdolla. Pelaajat keskustelevat erityisesti 35 minuutin kohdalla tapahtunutta taistelua sekä sen jälkeistä tapahtumajaksoa.

### Aineistoesimerkki 2: "me"

```
01 Jouni : ei (.) tää oli tässä
02 Mikko : #mjoo#
03       : (1.7)
03 Juha  : [mmm] [noh]
04 Olli  : [vit]tu mä en saanu mmm [hhh]hh mul ois tullu ultiki just (.) ois
05 Olli  : pitäny vaa seisoo [kauempana]
06 Juha  : [ei vittu ]
07 Juha  : vittu me kyllä (.) speedrunnattiin tää siitä baronist
08       (peli päättyy)
09 Olli  : oh my fucking god me kyl (.) mä en tii me greedattiin iha vitusti sitä
10 Olli  : baronii liikaa ylipäätään jotenki tuntuu (.) emmätiiä olikse se
11 Olli  : välttämättä niin tärkeä
12 Juha  : nii no kun >se kuitenkin tekee sen< että jos me alotetaan se mutta se
13 Juha  : yhteinen calli että otetaan se suorilta tai sitten käännetään se fighti
14 Juha  : ni (1.5) siinä nyt ei ollu oikee hh yhteisymmärrystä
15 Olli  : mjoo se oli [vähä vähä]
16 Sauli : [jollai jo]llai fiddlel on aika vaikee kääntää sitä niinku
17 Mikko : joo
18 Sauli : faitiksi
17 Mikko : totta
```

Pelin loppuessa Jouni toteaa (rivi 1) että peli on hävitty. Olli puolestaan yrittää vielä (rivit 4-5) miettiä mitä hän olisi voinut tehdä paremmin pelin viimeisillä hetkillä, selitellen hiukan toimintaansa, mutta tätä ei sen enempää keskustelussa huomioida. Tämän jälkeen keskustelu siirtyy häviöön johtaneiden syiden läpikäymiseen.

Tässä aineistoesimerkissä Juha aloittaa häviöön johtaneiden syiden miettimisen (rivi 7) viitaten sanalla "me" koko joukkueeseen. Myös Olli (rivi 9) toteaa Juhon kommentin jälkeen kahdesti että "me kyl" ja "me greedattiin". Tässä tilanteessa ei siis aseteta ketään yksilöä varsinaisesti selontekovelvolliseksi, vaan todetaan että häviö tapahtui yhdessä joukkueena. Tätä tukee vielä Juhan sanavalinnat (rivi 13) "yhteinen call" ja (rivi 14) "ei ollu oikee yhteisymmärrystä".

### 5.3 Ehdotuksen tekeminen

Kolmas aineistoesimerkki koskee kolmen pelin otteluserjan viimeisen pelin loppua. Otteluserja oli ennen tätä peliä tasatilanteessa 1–1, ja pelit olivat olleet suhteellisen tasaisia ja pitkäkestoisia. Koko otteluserja on tässä vaiheessa kestänyt arviolta 2,5 tuntia.

#### Aineistoesimerkki 3: "Voideaanko"

```
01 Manu : joo
02      (1.0)
03 Olli : dä:mn
04      (1.2)
05 Manu : voidaanko kattoo näit pelei nyt (.) näin jälkeinpäin (.) mä haluisin
06 Manu : vähän tietää mitä tapahtuu
07      (peli päättyy)
08 Mikko: voidaan
09      (1.2)
10 Jouni: nää on hyvät pelit analysoida
11      (2.5)
12 Mikko: hhh
13      (5.0)
14 Olli : fyg
15      (3.0)
16 Mikko: hhh vitun raskast(h)a (.) °ei saatana°
17 Jouni: siis mulla koskee päähän (1.0) mä olin ton viimisen pelis mul oli semmonen
18 Jouni: fiilis et vittu oltasko (.) tai tokan pelin jälkeen oli semmonen fiilis
19 Jouni: et voideaanko ottaa joku vitun puolen tunnin paussi
20 Olli : ha ha
```

Manu ehdottaa (rivit 5-6) muulle joukkueelle häviön hetkellä, että he voisivatko he yhdessä katsoa tämän otteluserjan pelejä jälkikäteen, jonka jälkeen sekä Mikko (rivi 8) että pienen tauon jälkeen Jouni (rivi 10) antavat preferoidun vastauksen Manun kysymykseen. Tätä kysymys-vastaus -vierusparia seuraa noin kymmenen sekunnin hiljaisempi hetki, jonka rikkoo Mikon huokaus (rivi 12) ja Ollin huudahduspartikkeli *fyg* (rivi 14), joilla kenties tuodaan esille harmitusta häviötä kohtaan.

Pienen hiljaisuuden ja huokausten jälkeen Mikko huokaisee uudestaan ja toteaa hiukan kiroillen (rivi 16) pelin olleen raskas. Jouni jatkaa Mikon toteamuksen jälkeen vastaavasti mukaillen ja kertoen (riveillä 17-19) kuinka myös hänen mielestään otteluserja tuntui pitkältä ja olisi kaivannut taukoa otteluserjan pelien välillä. Olli vastaa (rivi 20) Jounin kertomukseen hiukan hymähtäen ja naurahtaen.

## 5.4 Ratkaisuehdotuksen esittäminen

Neljäs aineistoesimerkki alkaa, kun Mikko esittää ratkaisuehdotusta (rivi 1) muulle joukkueelle. Ehdotuksen taustalla on se, että joukkue itse pannaasi Ivern -nimisen hahmon Champion select vaiheessa, jotta vastustava joukkue ei voisi pelata kyseistä hahmoa, ja nyt Mikko ehdottaa, että pannaamisen sijaan he itse valitsisivat ja pelaisivat kyseistä hahmoa. Tämä ehdotus tulkitaan pienenä vitsailuna, sillä Tapio vastaa tähän hiukan naurahtaen (rivi 3) ja sen jälkeen jatkaa ja antaa preferoidun vastauksen hymyilevän kuuloisesti (rivi 5-6) että kyllä hän voi pelata tätä hahmoa pelissä vaikka ei ole sitä koskaan aikaisemmin pelannut, sillä se on hyvin yksinkertainen hahmo. Myös Janne antaa preferoidun vastauksen kommentoiden väliin (rivi 5) että idea kuulostaa hänen mielestään hyvältä.

### Aineistoesimerkki 4: "Mitä jos"

```

01 Mikko: mitä jos me pickataan ite se ivern
02         (1.0)
03 Tapio: ha ha ha
04         (peli päättyy)
05 Janne: se on ihan hyvä vaihtoehto
06 Tapio: Eno siis (.) se on aika simppele championi (.) kyl mä voin firstE
07 Tapio: Etimee sitäE
08 Mikko: Enoni noni non(h)iE
09         (5.0)
10 Mikko: noh me e- (.) tää oli se lämpöpeli=me ei saatu lämpöpeliä tänään
11 Tapio: jep (.) jep
12         (0.8)
13 Aaron: hhh
14         (2.5)
15 Tapio: mä en tehny yhtää mitää early gamen jälkeen ja siinäki ois pitäny
16 Tapio: yrittää saada enemmän aikaseks
17 Aaron: joo toi vähän (.) me oltiin aika paljon mun miele- (.) tai [oltiin ]
18 Mikko:                                     E[olti(h)in]E
19 Mikko: ha ha me oltiin aika paljon edellä kyl hh
20 Mikko: siin oli se (1.0) vähän hassu se totaa: (2.0) ne sai sen miditurretin
21 Mikko: sillain kun me vähän siin (0.8) höpsösti oltiin positioitu tai ainakin mä
22 Tapio: [-----]
23 Mikko: olin hh (1.0) [sit oli] se joku (.) jotai emmätiiä (.) peruspaskaa

```

Ehdotukseen liittyvän keskustelun jälkeen Mikko esittää syyn (rivi 7) minkä takia he hävisivät pelin, johon Tapio antaa preferoidun vastauksen (rivi 8). Tämän jälkeen Tapio jatkaa häviöön johtaneiden syiden käsittelyä (rivit 10–11) omasta perspektiivistään, ja asettaa itsensä tilanteessa selontekovelvolliseksi.

Lopussa Mikko käy myös läpi häviöön johtaneita syitä (rivit 15–17). Ensiksi Mikko esittää syyksi (rivi 16) että koko joukkue (*"me"*) olisi asemoitu heikosti, mutta tämän jälkeen lieventää asiaa kenties suojellakseen joukkueensa kasvoja asettaen itsensä (*"mä"*) syyllisen asemaan.

## 5.5 Ratkaisuehdotuksen toteaminen

Viides aineistoesimerkki on kahden pelin ottelusarjan ensimmäisen pelin loppuhetkiltä. Aineistoesimerkki alkaa Juhan ehdotuksella joukkueelle koskien ottelusarjan toista peliä.

### Aineistoesimerkki 5: *"Ei tää oo nii pelottavaa"*

```
01 Juha : (ei voi mitää)
02      (8.5)
03 Juha : meil on tossa tokaan peliin toi (1.2) mä sanon että vaihetaan puolia_ (.)
04 Juha : otetaan first pickki otetaan senna_
05      (peli päättyy)
06 Juha : mulla (.) on semmoset @ideat siihen toiseen toteutukseen@
07 Sauli : hh
08      (0.6)
09 Juha : ja alkupeli mul oli vähän paska midgame sillee niiku et (.) noh teepee
10 Juha : wardi mikä oli siellä ni (1.2) °se oli vähän akward mull(h)e° (.) minkä
11 Juha : mä vaan otin (.) >ei siinä<
12 Mikko : noh >mäkin jäin siinä fightissä kiinni< (.) [mut]
13 Sauli : [joo] tota_ (.) ottakaa ny iha
14 Sauli : rauhassa ei tää oo nii (1.5) pelottavaa tää lolin pelaaminen
15      (1.0)
16 Jouni : what (.) ha ha ha
17 Mikko : [nocturne pelottaa mua]
18 Juha : €[jos mulla on vaan ] tärinat päällä ni emmä ny sano että se on€
19 Juha : €pelottava(h)a ha ha€ (1.0) °<et mä täällä (1.0) vedän tätä tällain>°
```

Juha asettaa itsensä selontekovelvolliseksi (rivit 5–7: *"mul"*, *"mulle"*, *"mä"*) kuvaillen minkälaisia virheitä hän teki pelin aikana, ja minkä syitten takia. Mikko kuitenkin vastaa Juhan selontekoon (rivi 8: *"mäkin"*) todeten että hän itsekin teki virheitä pelin aikana, pyrkien jakamaan häviöön johtaneiden syiden vastuuta sekä suojellen Juhan kasvoja tilanteessa.

Sauli pyrkii rauhoittelemaan (rivit 9–10) keskustelua ratkaisuehdotusten ja selontekojen jälkeen toteamalla että *"ei tää oo niin pelottavaa"*. On mahdollista, että Sauli etsi tässä kohdassa sanaa kuten *'totista'*, sillä ennen sanavalintaa hän piti puheessaan lyhyen miettimistauon. Puheessa voi ilmaantua välillä merkitykseltään tai äänneasultaan samanmuotoisia sanoja, mikäli puhuja on esimerkiksi väsynyt tai hajamielinen (Kurhila & Laakso 2016, 170). On mahdollista, että myös juuri äskettäin päättynyt peli voisi vaikuttaa tähän. Muut keskustelijat reagoivatkin tähän sanavalintaan pikaisesti, sillä Jouni toteaaakin (rivi

12: "what") hiukan hämmentyneen ja huvittavan kuuloisena. Mikko puolestaan toteamus (rivi 13: "Nocturne pelottaa mua") puolestaan viittaa pelissä olleeseen Roopen pelattavaan hahmoon, jonka koko nimi on *Nocturne, the Eternal Nightmare* (suom. ikuinen painajainen). Lopuksi Juha toteaa myös (rivit 14–15) että vaikka hän "tärisee" viitaten omaan aikaisempaan pidempään puheenvuoroonsa (rivit 1–7) niin ei hän kuitenkaan ole peloissaan, vaikka täriseminen monesti saatetaan yhdistää pelkotilaan.

## 5.6 Häviön juhlistaminen

Kuudennessa ja viimeisessä aineistoesimerkissä joukkue pelaa turnauskautensa viimeisen otteluparin toista peliä. Pelin häviäminen johtaa turnauksen päättymistä joukkueen osalta.

### Aineistoesimerkki 6.1: "Hyvää kesälomaa kaikille"

```
01          (4.8)
02 Tapio: oliks tää nyt kivaa?
03          (1.2)
04 Mikko: ↑mmmm (.) neljä kautta [viis ]
05 Roope:                                     [no ↓jaa]
06 Roope: hei kahen minuutin päästä alkaa clashi
07 Tapio: ha ha ha
08 Tapio: Emähän sanoin että me keritään siihen yheksän viistoista alkavaan€
09          (peli päättyy)
10          (3.0)
11 Tapio: EI (1.2) >mä en ehtiny<
12          (3.5)
13 Mikko: OII (.) kesäloma (.) €hyvää kesälomaa [kaikille ]€
14 Roope:                                     €[kiitti kaudesta] ehkä mä€
15 Jouni: kiitti kaudesta
16 Roope: €hyvää vappua€
17 Tapio: rantapallot tu[lille]
18 Mikko:                                     €[hyvää] pääsiäistä€ (.) hei se on oikeesti pääsiäinen
19 Mikko: hyvää pääsiäistä
20 Tapio: hyvää pääsiäistä vittu
21 Anssi: hyvää pään sisäistä
```

Tapio kysyy pelin päättyessä (rivi 2), että "oliko tää nyt kivaa". Lyhyen tauon jälkeen sekä Mikko (rivi 4) että Roope (rivi 5) vastaavat molemmat yhtäaikaisesti suhteellisen neutraalisti Tapion kysymykseen. Tapion kysymys voidaan tulkita siinä mielessä mielenkiintoiseksi, että preferoitu vastaus tähän olisi myönteinen, mutta toisaalta pelin häviäminen harvemmin johtaa suoraan myönteisiin tuntemuksiin.

Roope huomauttaa (rivi 6) että Clash-turnaus alkaa kahden minuutin kuluttua, johon Tapio vastaa naurahtaen (rivit 7–8), että hänhän sanoi aikaisemmin heidän kerkeävän siihen. Tämä

Tapion vastaus viittaa lyhyeen keskustelusekvenssiin (aineistoesimerkki 6.2: rivit 18–21), joka käytiin noin 45 minuuttia aikaisemmin, ottelusarjan ensimmäisen pelin päättymishetkellä:

**Aineistoesimerkki 6.2: "Keretään"**

22 Mikko: keretään cläshäämään tänään ehkä

23 Tapio: ha ha

24 Tapio: Ekakskytyks viistoist alotukseen

25 Mikko: jo↓o:

Pelin päättymisen hetkellä (rivi 9) Tapio yrittää vielä kertaalleen hyökätä pelissä vastustajien päälle, mutta huudahtaa ja toteaa lopuksi, että ei kerennytkään tekemään enää mitään.

Muutaman sekunnin tauon jälkeen Mikko huudahtaa iloisesti ja toivottaa (rivi 13) joukkueen muille pelaajille hyvää kesälomaa päättyneen turnauskauden loppumisen kunniaksi. Tämän jälkeen kaikki joukkueen pelaajat osallistuvat keskusteluun ja kauden päättymisen juhlistamiseen vuorotellen. Roope (rivi 14) ja Jouni (rivi 15) molemmat huudahtavat sanaparin "**kiitti kaudesta**". Mielenkiintoisesti tätä sanaparia voidaan tarkastella tässä yhteydessä Harold Garfinkelin indeksikaalisuuden käsitteellä, jota voidaan käyttää monimerkityksellisten sanojen tulkinnassa. Suomen kielessä tällaisia monimerkityksellisiä sanoja ovat esimerkiksi kuusi ja juuri. Yleensä nämä monitulkintaiset sanat indeksoituvat keskustelun kontekstissa, jolloin niiden merkitys tarkentuu. (Suoninen 2001, 374.) Tässä yhteydessä sanaparin indeksikaalisuuden muodostaa seuraavat kaksi seikkaa 1) joukkueen turnauskauden loppuminen tähän peliin ja 2) tieto siitä että tarkastelun kohteena oleva joukkue on pelannut turnauksessa aikaisemmin päivämäärällä 20.09.2021 joukkuetta nimeltä "Kiitti Kaudesta" vastaan aineistopohjan otteluissa 42 ja 43.

Tämän jälkeen kaikki pelaajat vuorotellen osallistuvat pelikauden päättymisen juhlintaan antaen toisilleen toivotuksia. Aluksi Roope toivottaa (rivi 16) hyvää vappua, jonka jälkeen Tapio toteaa kesälomaan liittyen (rivi 17) että nyt voi laittaa "rantapallot tulille". Tämän yhteydessä Mikko (rivi 18) toivottaa muille pelaajille hyvää pääsiäistä, ja toteaaikin että "*on oikeesti pääsiäinen*" viitaten pelin päivämäärään 17.4.2022 (Taulukko 1), jonka jälkeen myös Tapio (rivi 20) toivottaa hiukan kiroillen hyvää pääsiäistä, ja lopuksi Anssi vitsaillen muovaa toivottaen kaikille pääsiäisen sijaan "*hyvää pään sisäistä*".



## 6 Johtopäätökset

Tämän kandidaatintutkielman tarkoitus on ollut tarkastella pelaajien välistä vuorovaikutusta videopeleissä, ja tarkemmin tutkia keskustelunanalyttisesti sitä, miten pelaajat käsittelevät häviöitä keskusteluissaan häviön hetkellä. Sosiaalisen vuorovaikutuksen kompleksisuudesta sekä pelaajien ja pelien moninaisuuden takia myös vuorovaikuttamisen tapoja on lukemattomia, eikä tämä tutkielma pysty kokonaisvaltaisesti vastaamaan tähän kysymykseen. Tutkielman analyysin pohjalta voimme kuitenkin todeta, että yksi useasti keskusteluissa esiintyvä ilmiö oli syiden sekä ratkaisuiden etsiminen häviön hetkellä. Kuten tutkielmassa aikaisemmin nostettiin esille, samanlaiset säännönmukaisuudet ja normit esiintyvät niin kasvokkaisessa kuin teknologiavälitteisessä vuorovaikutuksessa (Ruusuvuori 2015, 241). Yksi näistä pelaajien välisissä keskusteluissa säännöllisesti esiintyneistä säännönmukaisuuksista oli selonteot.

Mielestäni on kiinnostavaa, että vaikka jokaisen aineistoesimerkin konteksti on sama, ja paikoin tarkasteltavat henkilötkin ovat samoja, vaihtelee kuitenkin heidän reaktionsa häviötä kohtaan paikoin huomattavastikin. Välillä häviön hetkellä yksittäinen pelaaja asetetaan selontekovelvolliseksi (aineistoesimerkki 1), välillä mietitään epäonnistumista joukkueena eikä yksilön näkökulmasta (aineistoesimerkki 2), ja toisaalta taas välillä häviötä ei murehdita lainkaan vaan se sivuutetaan kokonaan (aineistoesimerkki 6). Kuitenkin selontekovelvollisuutta esiintyy monesti (aineistoesimerkit 1, 2, 4 ja 5) ja usein selontekovelvollista ja joukkueen epäonnistumisia pyritään suojelemaan kasvotyön kautta (aineistoesimerkit 1, 4 ja 5).

Tämän lisäksi haluan nostaa kaksi muuta huomiota esille, jotka ovat mielestäni merkityksellisiä havaintoja. Ensimmäisenä mielestäni huomionarvoisena seikkana aineistoesimerkeissä nousee esille taukojen pituudet. Luvussa 3 käsitellyn mukaisesti keskustelun tauot ovat usein keskimäärin 0,72–1,48 sekunnin mittaisia (Tiitola 1985, 321), mutta analysoimissani aineistoesimerkeissä esiintyi useita huomattavasti pidempiä taukoja toistuvasti. Nostan tässä esille ensimmäisen aineistoesimerkin. Ensimmäinen aineistoesimerkki oli kestoiltaan yhden minuutin ja 32 sekuntia (taulukko 1), ja sen aikana keskustelussa esiintyi 9.5, 4.8, 6.2 ja 9.5

sekunnin tauot. Vaikka kandidaatintutkielmani ei ensisijaisesti keskity tarkastelemaan keskustelussa esiintyvien taukojen pituuksia, en voinut olla analyysivaiheessa olla kiinnittämättä huomiota tähän ilmiöön, sillä pitkät tauot sekä hiljaisuus ovat myös osa sosiaalista vuorovaikutustamme. Tämän kandidaatintutkielman puitteissa en kuitenkaan pysty vastaamaan johtuvatko pitkät tauot esimerkiksi juuri häviämisestä, teknologiavälitteisestä vuorovaikutuksesta tai jostakin muusta seikasta.

Toisena huomiona haluan nostaa esille että aineistopohjani laajuudesta huolimatta on tärkeää huomata, että tarkastelun kohteena toimineet pelaajat ovat osaltaan sekä varsin homogeeninen, mutta kenties myös stereotyyppinen joukko videopelaajia. Kaikki tarkastelun kohteena olevat henkilöt olivat 20–30-vuotiaita suomalaisia miehiä ja kaikki ovat harrastaneet videopelaamista pitkään. Lisäksi tarkastelun kohteena ollut joukko tunsi toisensa entuudestaan, mikä vaikuttaa ryhmän toimintaan ja vuorovaikutukseen. Mikäli tarkastelisimme demografialtaan varsin erilaista joukkoa, kuten lapsia tai vanhuksia, toisilleen tuntemattomia henkilöitä tai henkilöitä joilla ei ole taustaa videopelaamisesta, voisi vuorovaikutustilanteet keskittyä hyvinkin erilaisiin asioihin. Lisäksi on huomionarvoista, että tässä kandidaatintutkielmassa tarkastelimme amatööritason kilpailullista pelaamista League of Legends -videopelissä, kun taas vuorovaikutustilanteet muissa videopeleissä voisivat olla hyvinkin toisenlaisia.

Ajattelen että videopelien vuorovaikutuksen tutkimuksessa on valtavasti mielenkiintoisia mahdollisuuksia oppia ja ymmärtää ihmisten välisten sosiaalista vuorovaikutusta. Pelien moninaiset toimintaympäristöt mahdollistavat meille sosiaalisia rooleja ja tilanteita, jotka asettavat pelaajat toimimaan niin yhteistyössä toistensa kanssa kuin myös toisiaan vastakkain. Hyvänä esimerkkinä pelien mahdollistamasta mielenkiintoisesta sosiaalisesta vuorovaikutustilanteesta voisi toimia esimerkiksi vuonna 2018 julkaistu Among Us -videopeli, jossa pelaajien pitää saada selville ketkä heidän joukostansa ovat huijareita ja ketkä eivät ole.

## Lähteet

Arminen, Ilkka (2016) Teknologiset ympäristöt. Teoksessa Melisa Stevanovic & Camilla Lindholm (toim.) Keskustelunalyysi: kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta. Tampere: Vastapaino, 136-150.

Alin, Ella (2018) Non-toxic: Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsingin kaupunki: kulttuuri ja vapaa-aika / nuorisopalvelut, Non-toxic -syrjimätön pelikulttuuri -hanke.

Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas (1994) Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen. Suomentanut Vesa Raiskila. Helsinki: Gaudeamus. Englanninkielinen alkuteos 1966.

Ducheneaut, Nicolas & Yee, Nicholas & Nickell, Eric & Moore, Robert J. (2006) "Alone Together?" Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. New York: ACM Press, 407-416.

Gal, David & Rucker, Derek D. & Shavitt, Sharon (2018) The Loss of Loss Aversion: Will it loom larger than its gain? Journal of consumer psychology 28: 3, 497-516.

Garfinkel, Harold (1967) Studies in ethnomethodology. New Jersey: Prentice Hall.

Goffman, Erving (1961) Encounters: Two studies in the sociology of interaction. Indianapolis: Bobbs-Merrill.

Goffman, Erving (1982) The interaction order. American Sociological Association.

Güngörmez, Kertu (2018) Noh menoks! Davai! Let's go!: Monikielistä koodinvaihtoa videopelien pelaamisen aikana. Helsingin yliopisto.

Heinilä, Miika (2019) Ei nyt kerkiä oikee enää loottailee: koodinvaihtoa videopelitalanteissa. Oulun yliopisto.

Huizinga, Johan (1944) Homo ludens: A study of the play-element in culture. Lontoo: Routledge & Kegan Paul. Hollanninkielinen alkuteos 1938.

Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. Tampereen yliopisto.

Kurhila, Salla & Laakso, Minna (2016) Puhumisen haasteet. Teoksessa Melisa Stevanovic & Camilla Lindholm (toim.) Keskustelunalyysi: kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta. Tampere: Vastapaino, 170-183.

Kuznekoff, Jeffrey & Rose, Lindsey (2013) Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New media & society* 15:4, 541-556.

Kuusisto, Ville (2019) "No nii cover me": direktiivisyys videopelaajien keskinäisessä kommunikaatiossa. Jyväskylän yliopisto.

Lindholm, Camilla & Stevanovic, Melisa & Peräkylä, Antti (2016) Keskustelunalyysi maailmalla ja meillä. Teoksessa Melisa Stevanovic & Camilla Lindholm (toim.) Keskustelunalyysi: kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta. Tampere: Vastapaino, 8-25.

Mantere, Eerik (2014) Ajan ja huomion saaminen vanhemmilta: tutkimus lasten aloitteista yhdessä olemiseen ja vanhempien vastauksista keskustelunalyysiin ja kiintymyssuhdeteorian näkökulmista. Tampereen yliopisto.

Merke, Saija & Heinonen, Pilvi & Karvonen, Ulla (2020) Opiskelijoiden oma-aloitteiset selityspyynnöt ja niiden käsittely – neuvottelua luokkahuoneen episteemisistä oikeuksista ja velvollisuuksista. *Puhe ja kieli* 40:2, 103-122.

Mäyrä, Frans & Sihvonen, Tanja & Paavilainen, Janne & Saarenpää, Hannamari & Kultima, Annakaisa & Nummenmaa, Timo & Kuittinen, Jussi & Stenros, Jaakko & Montola, Markus & Kinnunen, Jani & Syvänen, Antti (2010) Monialainen pelitutkimus. Teoksessa Sami Serola (toim.) Ote informaatiosta: johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan. Helsinki: BT Kustannus

Peräkylä, Anssi (2001) Sosiaalisen vuorovaikutuksen rakenteet. Teoksessa Vilma Hänninen, Jukka Partanen & Oili-Helena Ylijoki (toim.) Sosiaalipsykologian suunnannäyttäjiä. Tampere: Vastapaino, 347-364.

Peräkylä, Anssi (2012) Sosiaalinen vuorovaikutus tutkimuskohteena. Teoksessa Anjariitta Lahikainen, Eero Suoninen, Irmeli Järventie & Marko Salonen (toim.) Sosiaalipsykologian sukupolvet. Tampere: Vastapaino, 198-208.

Ruusuvuori, Johanna (2001) Arkielämän metodit ja keskustelunalyysi. Teoksessa Vilma Hänninen, Jukka Partanen & Oili-Helena Ylijoki (toim.) Sosiaalipsykologian suunnannäyttäjiä. Tampere: Vastapaino, 383-405.

Ruusuvuori, Johanna (2015) Sosiaalinen vuorovaikutus. Teoksessa Klaus Helkama, Rauni Myllyniemi, Karmela Liebkind, Johanna Ruusuvuori, Jan-Erik Lönnqvist, Nelli Hankonen, Tuuli Anna Mähönen, Inga Jasinskaja-Lahti & Jukka Lipponen (toim.) Johdatus sosiaalipsykologiaan. (10. uudistettu painos.) Helsinki: Edita, 225-249.

Stevanovic, Melisa & Lindholm, Camilla (toim.) (2016) Keskustelunalyysi: kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta. Tampere: Vastapaino.

Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry (2019) E-urheilu. <https://seul.fi/e-urheilu/>. Viitattu 04.12.2022.

Suoninen, Eero (2001) Etnometodologia ja sosiaaliset järkeilytavat. Teoksessa Vilma Hänninen, Jukka Partanen & Oili-Helena Ylijoki (toim.) Sosiaalipsykologian suunnannäyttäjiä. Tampere: Vastapaino, 365-382.

Tiittula, Liisa (1985) Puheenvuorojen vaihtuminen keskustelussa. Virittäjä 89:3, 319-335.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta TENK (2012) Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Helsinki.

Van Vianen, Annelies & De Dreu, Carsten (2001) Personality in teams: Its relationship to social cohesion, task cohesion and team performance. European journal of Work and Organizational Psychology 10:2, 97-120.

Vatanen, Anna (2016) Keskustelunalyttinen tutkimusprosessi. Keskustelunalyysi maailmalla ja meillä. Teoksessa Melisa Stevanovic & Camilla Lindholm (toim.) Keskustelunalyysi: kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta. Tampere: Vastapaino, 235-248.

Witkowski, Wallace (2020) Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. New York: MarketWatch. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>. Viitattu 4.12.2022.

## Liite: Keskustelunanalyttiset merkinnät

[	päällekkäispuhunnan alku
]	päällekkäispuhunnan loppu
=	kaksi lausumaa liittyy toisiinsa tauotta
(0.6)	hiljaisuus, mitattuna sekunteina
(.)	0,2 sekuntia lyhyempi hiljaisuus
.	laskeva sävelkulku
,	tasainen sävelkulku
?	nouseva sävelkulku
sa-	(yhdyserkki sanan lopussa) sana jää kesken
sana	(alleviivaus vokaalin alla) tavun painottaminen
sa:na	(kaksoispisteet) edeltävän äänteen venyttäminen
°sana°	ympäröivää puhetta hiljaisemmalla äänellä puhuttu jakso
SANA	ympäröivää puhetta voimakkaammalla äänellä puhuttu jakso
sana	(lihavoitu konsonantti) äänteen korostaminen
€sana€	hymyilevällä äänellä puhuttu jakso
#sana#	narisevalla äänellä puhuttu jakso
.hhh	äänekäs sisäänhengitys, yksi kirjain merkitsee 0,1 sekunnin kesto
hhh	äänekäs uloshengitys, yksi kirjain merkitsee 0,1 sekunnin kesto
s(h)ana	voimakas hengitys sanan sisällä, yleensä nauraen puhuttaessa
↑sana	nuolen jälkeinen sana tai tavu lausuttu ympäröivää puhetta korkeammalla äänellä
↓sana	nuolen jälkeinen sana tai tavu lausuttu ympäröivää puhetta matalammalla äänellä
>sana<	ympäröivää puhetta nopeammin puhuttu jakso
<sana>	ympäröivää puhetta hitaammin puhuttu jakso
@sana@	äänen sävyn muuntyyppinen muutos
(sana)	epäselvästi kuultu sana
(-)	sana, josta ei saatu selvää
...	henkilö siirtää katsettaan toista henkilöä kohti
—	katse kohdistuu johonkin henkilöön
,,,	katse siirtyy pois henkilöstä, jota äsken katsottiin
x	kohta, jossa kaksi osallistujaa saavuttaa katsekontaktin
(nousee)	(harmaa kirjasinväri) litteroijan selityksiä tilanteesta ja puhujien kehollisesta toiminnasta
{	(harmaa kirjasinväri) kehollisen toiminnan alku
}	(harmaa kirjasinväri) kehollisen toiminnan loppu