

Jaakko Kurkela

**VAANIVA TIKERI, PILOTETTU SYDÄN**  
Suomenkieliset nimet videopelissä Ghost of Tsushima

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Pro gradu -tutkielma

Huhtikuu 2023

# TIIVISTELMÄ

Jaakko Kurkela: Vaaniva tiikeri, Piilotettu sydän – Suomenkieliset nimet videopelissä *Ghost of Tsushima*  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Suomen kieli, Kielten koulutusohjelma  
Huhtikuu 2023

---

Tutkielmani aiheena on Playstationille julkaistun videopelin *Ghost of Tsushima* suomenkielisessä versiossa esiintyvät erisnimet. Tavoitteena on selvittää millaisista osista ja sisällöistä pelin nimet rakentuvat sekä millaisia tehtäviä niillä on pelissä identifioinnin lisäksi. Videopelit ovat todella suosittuja ja videopeliala on viime vuosikymmeninä kasvanut valtavasti. Siitä huolimatta videopelien nimien tutkimusta on tehty toistaiseksi vain vähän, joten tutkielmalle on selkeästi oma paikkansa. Videopelien nimien tutkimuksesta voi kuitenkin yhtäältä saada laajempaa ymmärrystä kielen ja nimien merkityksestä peleissä. Toisaalta hyötyä olisi myös pelinkehittämisen kannalta, kun nimien suunnittelusta voisi saada enemmän tukea pelin maailman rakentumiseen.

Tutkimusaineistoni sisältää pelin suomenkielisessä versiossa esiintyvät henkilönnimet, paikannimet ja esineiden nimistä aseiden sekä asujen nimet. Aineistoni sisältää kaiken kaikkiaan 529 erilaista erisnimeä. Nimet on kerätty pelin sisäisistä dialogeista, kirjeistä, päiväkirjamerkinnöistä, kartasta sekä esineiden valikoista. Tutkimuksessani ja sen analyysissä nojaan yleisesti nimistöntutkimuksen teoriataustaa vasten, jota Suomessa edustavat erityisesti Ainiala, Saarelma ja Sjöblom (2008, 2016) sekä Kiviniemi (1977, 1978, 1990). Lisäksi hyödynnän Bertillsin (2003) lastenkirjallisuuden nimiä tutkivaa väitöskirjaa ja siinä esiteltyä nimien jaottelua nimenosien mukaan. Tarkastelen kunkin nimikategorian rakenteita, kuten nimenosia, määritteitä ja niiden sisältöjä, muotoja sekä kääntämistä. Tämän lisäksi analysoin nimien funktioita ja tähän käytän Ainialan ym. (2008) kokoamaa listausta kaunokirjallisuuden nimien funktioista.

Henkilönnimet osoittautuivat pääasiassa kääntämättömiksi yksiosaisiksi etunimiksi, jotka ovat merkitykseltään läpinäkymättömiä. Merkittävimmillä hahmoilla on useampia nimiä ja määritteitä, jotka ovat useimmin suomenkielisiä. Henkilönnimien funktioista korostuivat sosiaaliset, fiktionaalistavat, deskriptiiviset ja assosiatiiviset funktiot. Paikannimistä valtaosa on kaksiosaisia nimiyhdistelmiä, joiden perusosa on suomenkielinen paikan lajia ilmaiseva appellatiivi. Määriteosissa on tasaisesti vaihtelua kääntämättömien *proprien* ja käännettyjen appellatiivien välillä. Paikannimien funktioista korostuivat etenkin deskriptiivinen, lokalisoinva, fiktionaalistava, assosiatiivinen ja affektiivinen funktio. Esinenimet ovat enimmäkseen kaksiosaisia nimiyhdistelmiä suomenkielisellä perusosalla ja omistusrakenteisella määriteosalla. Aseiden nimien funktioista keskeisimpiä ovat fiktionaalistava, ideologinen, assosiatiivinen ja affektiivinen funktio, kun taas asujen nimissä korostuivat sosiaalinen, ideologinen, narratiivinen ja assosiatiivinen funktio.

Jokaisesta nimikategoriasta löytyi selkeästi yleisimmin toistuvia nimirakenteita ja keskeisimpiä nimien funktioita. Funktioista kaikkia esiintyi kaikissa aineiston nimikategorioissa, paitsi humoristisen funktion osuus jäi vähäiseksi ja osin kyseenalaiseksi pelin suomenkielisessä versiossa. Lisäksi osa suomenkielille käännettyjen nimien alkuperäisistä sanaleikeistä tai intertekstuaalisista viittauksista on vaikeasti ymmärrettäviä tai lähes kadonneet käännösprosessissa. Nimissä esiintyvät teemat liittyvät enimmäkseen luontoon, kansantarustoihin ja vahvoihin tunteisiin.

Avainsanat: nimistöntutkimus, onomastiikka, nimi, nimien funktiot, nimenosa, videopelit, fiktiiviset nimet, kirjallisuuden nimet

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

# SISÄLLYS

<b>1 JOHDANTO .....</b>	<b>1</b>
<b>2 NIMISTÖNTUTKIMUS .....</b>	<b>3</b>
2.1 Nimi ja nimitys.....	3
2.2 Nimien rakenteista .....	4
2.3 Nimikategoriat .....	5
2.3.1 Henkilönnimet.....	5
2.3.2 Paikannimet.....	6
2.3.3 Esinenimet.....	7
2.4 Nimien merkityksistä .....	8
2.5 Aiempaa nimistöntutkimusta.....	9
<b>3 NIMET JA FIKTIO .....</b>	<b>11</b>
3.1 Nimet kirjallisuudessa ja videopeleissä .....	11
3.2 Nimien kääntäminen .....	13
3.3 Nimistöntutkimus fiktiivisissä teoksissa .....	14
3.4 Videopelien lokalisointi ja kääntäminen .....	16
<b>4 AINEISTON ESITTELY .....</b>	<b>18</b>
4.1 Henkilönnimet.....	19
4.2 Paikannimet.....	19
4.3 Esineiden nimet.....	21
<b>5 TUTKIMUSMENETELMÄT.....</b>	<b>22</b>
5.1 Nimien rakenneosat.....	22
5.1.1 Nimien osien määrä .....	23
5.1.2 Määritteet nimenosina henkilönnimissä.....	23
5.1.3 Paikannimien nimenosat .....	24
5.2 Nimien funktiot.....	24
<b>6 NIMIEN ANALYYSI.....</b>	<b>27</b>

6.1 Henkilönnimien rakenne .....	27
6.1.1 Yksiosaiset henkilönnimet .....	27
6.1.2 Yhdysnimet henkilönnimissä .....	28
6.1.3 Nimiyhdistelmät henkilönnimissä.....	28
6.1.4 Henkilönnimien määritteet ja lisänimet .....	30
6.2 Henkilönnimien funktiot .....	32
6.3 Paikannimien rakenne .....	36
6.3.1 Yksiosaiset paikannimet.....	36
6.3.2 Yhdysnimet paikanniminä .....	37
6.3.3 Moniosaiset nimiyhdistelmät paikanniminä .....	38
6.3.4 Nimenosat paikannimissä .....	39
6.4 Paikannimien funktiot .....	40
6.5 Esineiden nimien rakenne .....	47
6.5.1 Aseiden nimien rakenne .....	47
6.5.2 Asujen nimien rakenne.....	47
6.6 Esineiden nimien funktiot .....	48
6.6.1 Aseiden nimien funktiot.....	48
6.6.2 Asujen nimien funktiot.....	54
6.7 Yhteenveto .....	60
<b>7 PÄÄTÄNTÖ .....</b>	<b>63</b>
<b>8 LÄHTEET .....</b>	<b>65</b>
<b>9 LIITTEET.....</b>	<b>70</b>

# 1 JOHDANTO

Digitaaliset pelit ovat saavuttaneet tällä vuosituhanella laajemman ja suuremman suosion kuin koskaan. Jo vuosituhanen vaihteessa suurimmalla osalla suomalaisista lapsista on ollut kotonaan joko tietokone tai pelikonsoli. (Latva 2004: 33.) Nyt nämä lapset ovat aikuisia ja heidän omat lapsensa pelaavat pelejä, joten määrät ovat vain kasvaneet. Pelit ovat viihteen ja kulttuurin valtavirtaa. Suomalainen, joka ei pelaa mitään, on selvä poikkeus. (Friman ym. 2022: 1.) Pelaajabarometri 2022 mukaan jopa 98,3 % suomalaisista 10–75-vuotiaista pelaa ainakin joskus jotain pelityyppiä ja aktiivisia-kin pelaajia on suomalaisista 88,9 % (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022: 15–16). Pelaajamäärät kasvavat tasaisesti (Korhonen & Sinerma 2022) ja Tilastokeskuksen mukaan Suomessa digitaalisten pelien pelaaminen on nelinkertaistunut 25 vuodessa (Tilastokeskus 2017). Itse elin myös nuoruuttani vuosituhanen taitteen molemmin puolin, joten olen nähnyt uusien entistä suurempien pelaajasukupolvien nousua, eikä omakaan peliharrastus ole kuitenkaan aikuisuuden myötä kadonnut mihinkään.

Videopeliteollisuus on kuitenkin verrattain nuori ala, mutta se kasvaa jatkuvasti monella saralla. Videopelejä on lokalisoitu suomeksi jo pitkään, mutta mistään suuresta ilmiöstä ei ole kuitenkaan kyse. Suomi on pelien markkina-alueena pieni ja suomalaisten englannin kielen taito on nykyään sen verran hyvää, ettei lokalisointi välttämättä vaikuta kannattavalta pelijulkaisijoiden kannalta. Suomessa lokalisointi usein rajoittuukin vain fyysisen pelikotelon ja ohjelappujen suomennoksiin. Täydellisiä lokalisoiteja tehdään lähinnä lapsille suunnatuissa peleissä, koska lapset eivät välttämättä osaa lukea suomenkielisiä tekstityksiä tai ymmärrä englantia. Myös Marjoniemen (2021: 27) mukaan aikuisille suunnattuja pelejä harvemmin suomennetaan ja sen vuoksi niitä on myös tutkittu vähän. Oma vahva pelialan tuntemukseni tukee tätä havaintoa, joten uudelle tutkimukselle aiheesta on hyvin tilaa. Esimerkiksi Sony Interactive Entertainmentin (jatkossa Sony) julkaisemista suomeksi käännettyistä suurista Playstation-peleistä *Ghost of Tsushima* ja *Bloodbornen* ikäraja on 18 vuotta, *Horizon Zero Dawnin* 16 vuotta. Sony onkin jopa poikkeuksellisesti profiloitunut monipuoliseen lokalisointiin ja saavutettavuuteen omissa yksinoikeusjulkaisupeleissään, myös aikuisille suunnatuissa peleissä. Suomenkielinen tekstitys on monissa Playstation-peleissä nykyään itsestäänselvyys, eikä kotimainen ääniraitakaan ole täysi mahdottomuus (Pyykkönen 2021: 40). Esimerkiksi vuonna 2021 julkaistu enemmän nuoremmille suunnattu peli *Ratchet & Clank: Rift Apart* sisältää kokonaan suomenkielisen ääninäyttelyn.

Tutkimukseni kohteeksi valikoitunut *Ghost of Tsushima* on yksi suosikkipeleistäni viime vuodelta. Se on elokuvamainen toimintaseikkailupeli, joka on julkaistu alun perin vuonna 2020 Playstation 4 -konsolille. Pelin on kehittänyt yhdysvaltalainen pelistudio Sucker Punch Productions ja

julkaissut Sony yksinoikeudella omille konsoleilleen, ensin Playstation 4:lle ja myöhemmin vuonna 2021 laajennettuna versiona myös Playstation 5:lle. Pelin tapahtumat sijoittuvat *Tsushima* saarelle feodaaliajan Japaniin, missä ohjataan *Jin Sakai* nimisen samurain kostoretkeä saaren valloittaneita mongolijoukkoja vastaan. *Ghost of Tsushima* on kehitetty sekä englanniksi että dubattu japaniksi, mutta tämän lisäksi pelin tekstit on lokalisoitu useille eri kielille. Tarkastelen pro gradu -tutkielmasani *Ghost of Tsushima* suomen kielelle tekstitetystä versiossa esiintyvää nimistöä ja keskityn analysoimaan henkilönnimiä, paikannimiä ja esineiden nimiä.

Nimet valikoituivat tutkimuksen kohteeksi ennen kaikkea siksi, että paikannimet ja esinimet pistivät silmään jo hyvin varhaisessa vaiheessa peliä pelatessa. Koin pelin nimien olevan hyvin omaperäisiä ja pitävän sisällään monenlaista mielenkiintoista sisältöä. Toisaalta nimistöntutkimusta videopeleistä on hyvin vähän, vaikka tutkimus voisi auttaa ymmärtämään kielen ja nimien merkitystä kyseisessä mediassa laajemmin. Lisäksi tutkimuksesta voisi olla hyötyä esimerkiksi videopelien kehittäjille esimerkiksi siten, että nimien suunnitteluun kiinnitettäisiin enemmän huomiota ja ne voisivat tukea mahdollisimman hyvin pelien teemojen välittymistä sekä maailmojen ja narratiivien rakentamista.

*Ghost of Tsushima* erottuu monista muista lokalisoituista peleistä sillä, että sen fiktiivinen tarina sijoittuu oikean maailman saarelle ja sen tapahtumien kehys on vahvasti todellisen historian innoittama. Sen sijaan esimerkiksi edellä mainittujen *Horizon Zero Dawnin* ja *Bloodbornen* maailmat ovat lähes puhtaasti fiktiivisiä, joten historiallinen Japani on kontekstina hyvin erilainen ja tämä heijastunee myös pelin nimistöön. Tämä luo pelin suomenkielisen version tutkimukselle mielenkiintoisen tulokulman.

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää *Ghost of Tsushima* -pelistä keräämästäni aineistosta löytyvien nimien rakenteita ja funktioita. Tarkastelen minkälaisista osista ja elementeistä nimet rakentuvat sekä millaisia merkityksiä ja tehtäviä niillä on pelissä. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Miten *Ghost of Tsushima* -pelin nimet rakentuvat? Millaisia osia nimissä on ja mitä niihin sisältyy?
2. Millaisia funktioita nimillä on?

## 2 NIMISTÖNTUTKIMUS

Tässä kappaleessa esittelen nimistöntutkimuksen eli onomastiikan taustoja yleisesti. Avaan tutkimukseni kannalta olennaista peruskäsitteistöä nimistöntutkimuksen alalta. Lisäksi käsittelen nimien kategorioita, joita hyödynnän tutkimuksessani. Lopuksi käyn vielä läpi aiempaa nimistöntutkimusta.

### 2.1 Nimi ja nimitys

Nimiä käytetään kaikissa kulttuureissa ja kielissä (Ainiala ym. 2008: 9). Käsite *nimi* voidaan jaotella kahteen alakäsitteeseen, erisnimeen eli *propriin* ja yleisnimeen eli *appellatiiviin* (Tieteen termipankki 2022a). Kiviniemen (1990: 86) mukaan nimittävät sanat eli substantiivit on jaettu yksilöiviin eli *propreihin* ja luokitteleviin eli *appellatiiveihin*, ja nämä kategoriat ovat myös kielellisesti universaaleja. *Propri* on perusluonteeltaan definiittinen ilmaus (Ainiala ym. 2008: 32). Se on sana tai sanayhdistelmä, joka viittaa yhteen yksilöityyn henkilöön, olioon, asiaan tai esineeseen (Ainiala ym. 2008: 12), esimerkiksi *Seppo*, *Mona Lisa* ja *Pyhäjärvi*.

Appellatiivi sen sijaan on sana tai sanojen yhdistelmä, joka ilmaisee ihmisen, olion, asian tai esineen luokkaa tai lajia (Tieteen termipankki 2022b; Ainiala ym. 2008: 12). Sanat *ihminen* ja *hevonnen* ovat esimerkkejä appellatiivista. Nimistöntutkimuksessa käsitteellä nimi tarkoitetaan aina erisnimeä, joten selvyuden vuoksi vältetään käyttämästä käsitettä appellatiivi sanasta *nimi*. Sen sijaan appellatiivista käytetään mieluummin sanaa *nimitys*. (Ainiala ym. 2008:12.)

Tutkimukseni kohteena olevat nimet ovat kaikki erisnimiä. Siitä huolimatta joissakin nimissä on *propristen* nimenosien lisäksi myös appellatiivisia osia, joten *proprien* ja *appellatiivien* raja on toisinaan häilyvä. Appellatiivia voi joskus käyttää erisnimenä, esimerkiksi sana *maa* planeetan nimenä on yksilöivästi viittaava erisnimi, riippumatta kirjoitetaanko se isolla vai pienellä alkukirjaimella, mutta muussa käytössä se on yleisnimi. Toisaalta sana *herra* toimii uskonnollisessa kielessä erisnimenä, muutoin se on yleisnimi. (VISK § 553.) Kielenkäyttäjät kuitenkin yleensä osaavat kieltäjänsä perusteella päätellä, onko kulloinkin kyseessä erisnimi vai yleisnimi (Ainiala ym. 2008: 13). Etenkin paikannimien kohdalla on välillä haasteita huomata erisnimien ja yleisnimien eroja, mikä jossain määrin näkyi myös tutkimukseni aineistoa kerätessä. Yleensä viimeistään käyttöyhteyden perusteella pystyy lähes aina päättämään, onko jotakin ilmausta käytetty paikannimenä vai ei (Kiviniemi 1990: 89).

Kiviniemen (1990: 89) mukaan kirjoitetusta kielestä *proprisuus* voidaan osoittaa helpommin. Esimerkiksi *lahti* voi olla isolla alkukirjaimella kirjoitettuna kaupungin *proprinen* nimi, mutta

pienellä kirjoitettuna tietynlaisia ranta-alueita kuvaava appellatiivinen nimitys. Puhekielen lisäksi joissakin yhteyksissä myös kirjoitetussa kielessä sana *lahti* voi olla vaikeampi määritellä. (Kiviniemi 1990: 89.) Esimerkiksi *Ghost of Tsushima* -pelin tekstit on kirjoitettu jostain syystä kokonaan isoilla kirjaimilla, eikä täten myöskään nimien alkukirjaimista voi erottaa propriasia ja appellatiivisia sanoja. Tällöin on tarkastelussa turvaututtava sanaa ympäröivien tekstien ja visuaalisten ympäristöjen tarkkailuun ja sitä kautta päättämään asiaa. Helpohko konteksti on esimerkiksi pelaajahahmon aselista, jossa jokainen aseista on uniikisti nimetty. Haastavampi konteksti sen sijaan on pelin kartta, jossa on erikseen selkeästi nimettyjä kohteita, kuten *Azamonlahti*, mutta myös appellatiivisempia kohteita kuten *kunnianpilari*. *Kunnianpilari* voisi periaatteessa olla myös propri, mutta niitä on kartalla useita, eikä niitä varsinaisesti erota toisistaan, mikä paljastaa sanan kuitenkin appellatiiviksi.

Kaikki proprien ja appellatiivien eroa määrittelemään pyrkineistä ovat joutuneet perustamaan määritelmänsä ilmausten funktioon eli niiden yksilöivään tehtävään (Kiviniemi 1990: 86). Sitä pidetään rajanvedossa keskeisimpänä kriteerinä (Ainiala ym. 2008: 13). Appellatiivilla eli nimityksellä voidaan siis tarkoittaa laajemmin jotain lajia ja ryhmää. Propriit ovat yksiviitteisiä eli monoreferentiaalisia, mikä tarkoittaa sitä, että niillä on vain yksi ulkomaailman tarkoite eli referentti (Ainiala ym. 2008: 13). Appellatiiveilla on vastaavasti monia referenttejä. Ainialan ym. (2008: 32) mukaan on kuitenkin myös nimiä, jotka ovat näennäisesti moniviitteisiä, esimerkiksi monet etunimet ja sukunimet (on useita *Anna Virtasia*), jotkin paikannimet (*Hiidenkallio*-nimisiä paikkoja on Suomessa monta) ja kaikki tuotenimet (*Marimekko*-verhoja on monessa kodissa). Tässäkin konteksti kertoo yleensä onko kyseessä yksiviitteinen, yhteen yksilöön viittaava ilmaus vai moniviitteinen, luokittelevan merkityksen sisältävä appellatiivi. (Ainiala ym. 2008: 32.)

## 2.2 Nimien rakenteista

Tutkimuksessani käsittelen aineiston nimien rakenteita nimitytologian näkökulmasta. Nimitytologiaa tutkittaessa saadaan tietoa siitä, minkälaiset rakennepiirteet, sanastolliset ainekset ja nimisysteemiin kuuluvien nimien väliset suhteet ovat nimistössä tavallisia. Nimitytologisessa tutkimuksessa on tärkeää selvittää suurten aineistojen avulla nimistön yleistä rakennetta. (Ainiala 2008: 41.) Tutkimukseni aineisto on pro gradulle kohtalaisen suuri, joten nimisysteemistä onkin löydettävissä monenlaista nimitytologiaan liittyvää tietoa.

Nimien rakenteen keskeisiä käsitteitä ovat *nimenosa* ja *nimielementti*. Nimenosa on nimeen sisältyvää ilmaus, joka ilmaisee yhden tarkoitteelle ominaisen piirteen. Esimerkiksi nimessä *Mattilantie* on kaksi nimenosaa: paikan lajia ilmaiseva *tie* ja paikan erityispiirrettä ilmaiseva *Mattilan*.



(Ainiala ym. 2008: 40–41.) Tarkastelen tutkimuksessani nimiä etenkin nimenosien tasolla, muun muassa jaotteleamalla nimiä nimenosien määrän mukaan. Sivuan kuitenkin myös jonkin verran nimissä esiintyviä nimielementtejä. Nimielementtejä ovat nimeen sisältyvät erilliset ainekset, kuten sanat, johtimet ja päätteet. Esimerkiksi nimestä *Mattilantie* voidaan erottaa neljä eri nimielementtiä: *Matti*, talonnimijohdin *la*, genetiivin päätte *n* sekä *tie*. (Ainiala ym. 2008: 40.)

## 2.3 Nimikategoriat

### 2.3.1 Henkilönnimet

Henkilönnimiä kutsutaan onomastiikassa *antroponyymeiksi* (Ainiala ym. 2008: 23). Ne ovat kulttuurisia universaaleja eli kaikissa maailman kulttuureissa annetaan ihmisille nimiä. Henkilönnimien tärkein funktio on identifioida henkilö muista yhteisön jäsenistä. Lisäksi nimen avulla mahdollistetaan se, että henkilöä voidaan puhutella ja häneen voidaan viitata puheessa käyttämättä kuvailevia ilmaisuja. (Ainiala ym. 2008: 162.) Nimenannon melko universaaleista periaatteista huolimatta, on esimerkiksi länsimaisissa kielikulttuureissa ja itämaisissa perinteissä henkilönnimien tehtävän ja käytön välillä suuria kulttuurisia eroja (Bertills 2003: 17).

Henkilönnimet muodostavat henkilönnimisysteemin, johon kuuluu erilaisia alasysteemejä, kuten eurooppalaisten kielten etu- ja sukunimisysteemit tai joidenkin afrikkalaisten kielten klaaninimisysteemit (Ainiala ym. 2008: 163). Tällaisten kollektiivisten antroponymien (esim. sukunimet ja klaaninimet) ensisijainen tehtävä on ryhmän jäsenyyden ilmaiseminen. Esimodernin ajan Japanissa, mitä *Ghost of Tsushima* maailma representoi, käytettiin sekä sukunimiä että klaaninimiä. (Collazo 2017: 262.) Klaaninimet ovat myös *Ghost of Tsushima* maailmassa näkyvässä asemassa, mutta niitä ei eroteta selkeästi sukunimistä. Klaaninimiä voitiin antaa tai ottaa pois henkilön tekojen mukaan, mutta ne liittyivät myös ammatteihin. Klaaninimet eivät välttämättä merkinneet verisukulaisuutta ryhmän jäsenten välillä. (Collazo 2017: 262.)

Jotkut henkilönnimet ovat olleet alun perin kantajansa elinkeinoon viittaavia liikanimiä tai ne ovat liittyneet alkuperäisen kantajansa virkaan, yhteiskunnalliseen asemaan tai arvostukseen (Virrankoski 1978: 11). Näin oli myös historiallisen Japanin henkilönnimisysteemissä, jossa etu-, suku- ja klaaninimien lisäksi oli käytössä erilaisia lisänimiä. Niillä ilmaistiin henkilön sosiaaliseen asemaan yhteiskunnassa ja perheessä. Ne sisälsivät esimerkiksi syntymäjärjestykseen liittyviä elementtejä tai juontuivat virasta tai arvoasemasta. (Collazo 2017: 254.)

### 2.3.2 Paikannimet

Paikannimet ovat yksilöiviä ilmauksia, joilla paikat identifioidaan ja erotetaan muista paikoista. Paikannimestä käytetään käsitettä *toponyymi*, paikannimistöstä termiä *toponymia* ja paikannimistöntutkimusta kutsutaan *toponomastiikaksi*. (Ainiala 2008: 86.) Myös paikannimet ovat universaaleja eli niitä on kaikissa tunnetuissa kulttuureissa ja kielissä (Ainiala ym. 2008: 87).

Paikannimet muodostetaan yleensä tavanomaisista kielen elementeistä, sanoista ja johtimista, mutta samalla nimet noudattavat omaa kielioppiaan sekä omia rakentumisperiaatteitaan (Ainiala ym. 2008: 86). Suomessa ja länsimaissa tavallisimmin paikannimet ovat yhdyssanan muotoisia kaksiosaisia ilmauksia, joissa on alussa *määriteosa*, joka rajaa merkitystä sekä ilmaisee jotakin paikan erityispiirrettä ja jälkimmäisenä *perusosa*, joka ilmaisee paikan lajia (Ainiala 2008: 87; Kiviniemi 1990: 90). Nimen perusosina esiintyy paikkaa luonnehtivia appellatiiveja. Suomen paikannimistössä tavallisimmat perusosat ovat *pelto*, *mäki*, *niemi*, *suo*, *saari*, *lampi*, *lahti* ja *niitty*. (Ainiala 2008: 92.) Näitä esiintyy myös tutkimukseni aineistossa useita.

Pelkkä perusosa ei yksinään riitä paikannimeksi (Ainiala ym. 2008: 97). Yhdysnimen appellatiivinen perusosa ilmaisee yleensä paikan lajia (Kiviniemi 1990: 106), mutta paikannimien tehtävänä on yksilöidä paikka eli erottaa se muista samanlajisista paikoista, joten tarvitaan vielä yksilöivä määriteosa (Ainiala 2008: 97). Määriteosissa yleisimpiä ovat *proprit* (Ainiala 2008: 92), mutta myös appellatiiveja on runsaasti aineistossani määriteosina. Nimistöntutkimukseen vakiintuneen perusosatermin sijasta muussa kielentutkimuksessa puhutaan myös yhdyssanan edusosasta (Ainiala 2008: 96). Käytän tässä tutkimuksessa käsitteitä perusosa ja määriteosa vakiintuneen käytännön mukaisesti.

Paikannimien asiatausta oletettavasti vaihtelee suuresti sen mukaan, millaisten yhteisöjen kommunikaatiotarpeisiin ne ovat syntyneet (Kiviniemi 1977: 7). Paikannimet sisältävät tietoa muun muassa varhaisempien aikojen luonnonmaantieteellisistä oloista ja maanomistuksen historiasta (Virrankoski 1978: 10). Perinnäiset paikannimet on nimetyn paikan luonteen mukaan tapana jakaa kahteen ryhmään: kulttuurinimiin ja luontoonimiin (Ainiala ym. 2008: 90). Vaikka tutkimukseni aineisto koostuu fiktiivisen teoksen nimistöstä, niin tämä jaottelu sopii hyvin osaksi jaottelemaan paikannimiä, koska pelin maailma pohjautuu todellisen maailman ympäristöön. Kulttuurinimien pääryhmään kuuluvat asutusnimet, viljelysnimet ja artefaktinimet (Ainiala ym. 2008: 91). Karkeasti jaoteltuna kulttuurinimet ovat ihmisen jollain tavalla tuottamia tai muokkaamia asioita, joille on lopulta annettu oma nimi. Luontoonimet taas ovat luontoon itseensä liittyvien paikkojen nimiä. Luontoonimien pääryhmään kuuluvat maastonimet ja vesistönimet (Ainiala ym. 2008: 91).

Taulukko 1. Esimerkkejä kulttuurinimiin ja luontonimiin kuuluvista nimiryhmistä.

Kulttuurinimet		
Asutusnimet	Artefaktinimet	Viljelysnimet
<ul style="list-style-type: none"> <li>- kunnat</li> <li>- kaunpunginosat</li> <li>- kylät</li> <li>- kulmakunnat</li> <li>- taajamat</li> <li>- talot</li> <li>- tilat</li> <li>- kesämökit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tiet</li> <li>- polut</li> <li>- sillat</li> <li>- ladot</li> <li>- muut rakennelmat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pellot</li> <li>- niityt</li> <li>- laitumet</li> </ul>
Luontonimet		
Maastonimet	Vesistönimet	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- mäet</li> <li>- kalliot</li> <li>- metsät</li> <li>- kankaat</li> <li>- suot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- niemet</li> <li>- lahdet</li> <li>- saaret</li> <li>- järvet</li> <li>- ojat</li> <li>- joet</li> </ul>	

### 2.3.3 Esinenimet

Kun esine nimetään erisnimellä, liittyy siihen usein esineen personifikaatiota ja antropomorfismia. Esine elollistetaan ja sille annetaan tai sillä nähdään olevan ikään kuin ihmisenkaltaisia ominaisuuksia, kuten sukupuoli, psykologisia ominaisuuksia (mm. tunteita, luonteenpiirteitä, motivaatioita) ja sosiaalisia ominaisuuksia. (Brédart 2021: 33–37.) Näitä on nähtävissä myös tutkimukseni aineiston esineiden nimissä, mutta lisäksi myös muuhun eläinkuntaan liittyviä ominaisuuksia.

*Ghost of Tsushima* tapauksessa esinenimet muistuttavat kuitenkin enemmän paikannimiä kuin henkilönnimiä. Esinenimet ovat enimmäkseen moniosaisia yhdyksnimiä tai nimiyhdistelmiä. Toisaalta niiden perusosat poikkeavat huomattavasti paikannimien perusosista. Paikannimillä on lähes kaikilla paikan lajia ilmaiseva perusosa (esim. *Mustahiekan salmi*), mutta esineiden nimistä suurimman osan perusosa viittaa johonkin aivan muuhun teemaan kuin kyseisen esineen lajiin (esim. *Voiton*

*valo*, *Yuzun kuori*). Usein kyseessä on jokin abstrakti asia, joka ei välttämättä liity ihmiseen tai kyseiseen esineeseen millään tavalla, kuten edellä esimerkeissä. Asujen nimissä silmiinpistävin on kuitenkin toistuvat perusosat *haarniska* ja *asu*, jotka kuvailevat selkeästi kyseessä olevien esineiden lajia. Propriksen nimen saaneet entiteetit, kuten esineet, ovat luonteeltaan pohjimmiltaan kulttuurisia (Van Langendonck 2007: 185–186). Edellisen luvun taulukkoon 1 peilaten esineet olisivat siis lähinnä artefaktinimien ryhmässä. Aseiden ja asujen nimissä esiintyy runsaasti Japanilaiseen kulttuuriin liittyvää teemastoa.

## 2.4 Nimien merkityksistä

Nimet ovat merkityksiä kantavia tekstejä. Ne kertovat ja niiden pohjalta tulkitaan erilaista tietoa kohteestaan ja nimenantajastaan (Ainiala 2012: 613). Nimet toimivat identifioivassa funktiossa riippumatta siitä, tunnistammeko nimiin sisältyviä aineksia (Ainiala ym. 2008: 33). Osa nimistä on semanttisesti läpinäkyviä eli *transparentteja*, ja ne ilmaisevat selvästi ja suoraan, millainen kohde on. Sitten taas läpinäkymättömiä eli *opaakkeja* nimiä ovat sellaiset nimet, joiden merkityssisältö on hämärä tai vaikeasti tulkittavissa. Esimerkiksi transparentti nimi *Pitkäjärvi* kertoo, että järvi on pitkä, mutta opaakki järven nimi *Lummenne* sen sijaan ei kerro itsessään juuri mitään, vaan sen merkityssisällön avautuminen vaatisi huomattavaa taustojen selvittelyä. (Ainiala 2012: 613; Ainiala ym. 2008: 33.) Nimien merkityksistä puhuttaessa ajatellaan usein nimiin sisältyvien sanojen leksikaalisia merkityksiä eli nimenmuodostuksessa käytettyjen appellatiivien sanakirjamerkityksiä. Alkujaan useimmat nimet ovat olleet motivoituneita ilmauksia eli kuvanneet tarkoitettaan. Käsitteellä etymologinen merkitys viitataan tähän nimen alkuperäiseen merkityssisältöön. (Ainiala ym. 2008: 33.)

Nimien merkityksiä tarkastellessa käytetään usein myös käsiteparia *denotaatio* ja *konnotaatio*. Denotaatio tarkoittaa nimien viittaussuhdetta tarkoitteeseensa ja konnotaatio tarkoittaa nimiin liittyvää tietosisältöä, mielikuvia ja assosiaatioita. (Ainiala ym. 2008: 34.) Nimiin voi sisältyä sellaisia kielenpuhujille yhteisiä merkityksiä, joilla ei ole kiinnekohtaa nimeen sisältyviin sanoihin ja ne voivat olla yhteisiä tai täysin subjektiivisia (Ainiala ym. 2008: 35). Usein nimien varsinaista merkitystä tärkeämpiä ovat nimiin liittyvät assosiatiiiviset sivumielleet eli konnotaatiot. Nimillä voi olla muun muassa affektiivista ja tiedollista merkitystä. (Ainiala ym. 2008: 341). Varsinkin fiktiivisten nimien ja kirjallisuuden nimistön tarkastelussa erilaisia konnotaatioita voidaan havaita, ja ne ovat osa nimimaiseman muodostumista. Monesti konnotaatiot ovat myös vahvasti kulttuurisidonnaisia, joten käännökssä niiden säilyttäminen ei ole välttämättä kovin yksinkertaista (Ainiala ym. 2008: 341).

## 2.5 Aiempaa nimistöntutkimusta

Nimistöntutkimus eli onomastiikka on jo kauan sitten profiloitunut kielitieteellisenä tutkimusalana, mutta se kytkeytyy vahvasti myös moniin muihin tieteenaloihin. Nimet kiinnostavat monia, esimerkiksi filosofiä, teologeja, historioitsijoita, kirjallisuudentutkijoita, psykologeja, sosiologeja, liiketalouden ja markkinoinnin tutkijoita ja oikeusoppineita. (Ainiala ym. 2008: 15.) Viime vuosina nimistöntutkimus on ottanut pientä jalansijaa myös pelitutkimuksen tontilta esimerkiksi Hämmäläisen (2019) väitöskirjan ja joidenkin pro gradu -tutkielmien myötä.

Nimet ovat osa kulttuuria ja ne syntyvät aina vuorovaikutuksessa ihmisen, kieliyhteisön sekä ympäristön välillä. Ihminen antaa nimiä asioille, jotka hän kokee merkityksellisiksi. (Ainiala ym. 2008: 15.) Esimerkiksi lapsille ja lemmikeille annetaan lähes poikkeuksetta aina nimi, mutta vaikkapa ruokailuvälineille tai vaatteille harvemmin annetaan yksilöivää nimeä. Nimeämällä ihminen ottaa ympäristön haltuun ja osaksi omaa kulttuuriaan sekä auttaa ilmaisemaan asioita taloudellisemmin. Tämä näkyy muun muassa paikkojen nimeämisessä, kun nimen avulla voidaan tunnistaa tietty paikka ilman perusteellista kuvailua joka kerta siitä puhuttaessa. (Ainiala ym. 2008: 16–17.) Vanha nimistö voidaan luokitella historian kannalta muistitiedon lajiksi. Sillä on usein sukupolvelta toiselle säilynyttä perimätietoa ja näin nimillä on siis historiallisesti ja historiantutkimuksellisesti paljonkin arvoa. (Virrankoski 1978: 10.) Nimistöntutkimuksen avulla voidaan siis saada monenlaisia erilaisia näkökulmia monelta elämän osa-alueelta.

Nimistöntutkimuksen teoreettista taustaa Suomessa ovat koonneet erityisesti Ainiala, Saarelma & Sjöblom kattavaan oppikirjamaiseen perusteokseen *Nimistöntutkimuksen perusteet* (Ainiala ym. 2008), josta on käännetty myös englanninkielinen versio *Names in Focus. An Introduction to Finnish Onomastics* (Ainiala ym. 2016). Teoksessa on esitelty laajasti nimistöntutkimuksen aloja ja tutkimuslinjoja. Suoraan digitaalisiin peleihin liittyvää tutkimusta ei teoksessa käsitellä, mutta kaunokirjallisuuden nimiin liittyvää tutkimusta ja menetelmiä on mahdollista soveltaa myös peleissä esiintyvien nimien tutkimukseen. Nojaan tutkimuksessani vahvasti Ainialan ym. (2008) teokseen tutkimukseni teoreettisena ja tutkimusmenetelmällisenä pohjana. Erityisesti Ainialan ym. (2008: 339) kokoama lista kaunokirjallisuuden nimien keskeisimmistä funktioista on keskeisessä asemassa omassa tutkimuksessani. Sitä on hyödynnetty myös monissa muissa kaunokirjallisuuden nimiä tutkivissa pro graduissa. Yhtäläillä käyttämäni nimistöntutkimuksen peruskäsitteistö ja nimien rakenteisiin sekä semanttisiin sisältöihin liittyvä taustatieto pohjautuu suurelta osin Ainialan ym. (2008) teokseen. Toisena tutkimukseni kannalta keskeisenä lähteenä hyödynnän Bertillsin (2003) väitöskirjaa,

jossa hän on tutkinut erisnimien käyttöä lasten kirjallisuudessa. Esittelen kuitenkin sitä ja edellä mainittuja pro graduja seuraavassa luvussa, jossa käsittelen enemmän fiktiivisten nimien tutkimusta.

Suomalaisista nimistöntutkijoista Kiviniemi edustaa sen sijaan hieman varhaisempaa suomalaista nimistöntutkimusta ja hän on keskittynyt tutkimuksissaan etunimien ohella erityisesti paikannimiin (Kiviniemi 1977; 1978; 1990). Kiviniemen teoksia olen hyödyntänyt tutkimuksessani varsinkin paikannimistöön liittyvää teoriataustaa koostaessa. Kiviniemi on muun muassa koonnut ja toimittanut kokoelmateoksen nimistöntutkimuksen seminaarin esityksistä, joissa käsiteltiin nimistöntutkimusta ja paikallishistoriaa (Kiviniemi 1978) ja tutkinut erilaisten mallien osuutta paikannimien muodostuksessa (Kiviniemi 1977). Viimeisimpänä paikannimiin keskittyvänä teoksena on *Perustietoa paikannimistä* (Kiviniemi 1990), joka on oppikirjaksi ajateltu käsikirja ja koottu yleistä paikannimietämystä ajatellen (Kiviniemi 1990: 10). Siihen hän on koonnut yleiskuvan suomalaisesta paikannimistöstä ja siitä, miten paikannimistö pääasiassa koostuu tai miten erilaiset paikat useimmiten ovat saaneet nimensä.

Collazo (2017) tarkastelee artikkelissaan historiallisen Japanin kulttuuria ja henkilönnimiä. Hän pureutuu siihen, millaisia sosiaalisia merkkejä ja tehtäviä henkilönnimillä on ollut eri aikakausina Japanissa. Hän esittelee nimisysteemiä ja sen muutosta, esimerkiksi miten sukunimiä on käytetty eri aikoina ja miten käyttö on muuttunut ajan saatossa. Artikkelin tarjoaa hyvää taustatietoa myös *Ghost of Tsushima* maailman syvällisempään ymmärtämiseen.

## 3 NIMET JA FIKTIO

*Fiktiivinen nimi* tarkoittaa nimeä, joka viittaa todellisen maailman ulkopuoliseen tarkoitteeseen eli se on olemassa kirjailijan ja lukijan mielikuvituksessa. Fiktiossa voi kuitenkin olla myös ei-fiktiivisiä nimiä, jotka viittaavat todellisen maailman tarkoitteisiin. Tällaisia kutsutaan myös *autenttisiksi nimiksi*. Usein teoksissa esiintyy molempia, sekä fiktiivisiä että ei-fiktiivisiä nimiä. Esimerkiksi romaani voi sijoittua Pariisiin, mutta todellisten katujen, ravintoloiden ja kahviloiden nimien lisäksi joukossa voi olla myös fiktiivisiä nimiä. (Ainiala ym. 2008: 334.) *Ghost of Tsushimassa* sekoittuvat myös autenttiset ja fiktiiviset nimet, esimerkiksi useimmat henkilönnimet ovat fiktiivisiä, mutta vaikkapa henkilönnimet *Kublai-kaan* ja *Tšingis-kaan* sekä osa paikannimistä, kuten *Tsushima* ja *Iki*, ovat autenttisia nimiä.

### 3.1 Nimet kirjallisuudessa ja videopeleissä

Videopelit ovat nimistöntutkimuksen näkökulmasta vielä hyvin vähän tutkittua aluetta. Tämä johtuu videopelialan suhteellisen nuoresta iästä, mutta toisaalta myös osittain nimistöntutkimuksen kentän suppeudesta. Kirjallisuuden nimien tutkimusta on kuitenkin tehty enemmän, ja siihen käytettäviä menetelmiä on onnistuneesti hyödynnetty myös videopelien nimien tutkimuksessa, esimerkiksi Marjoniemi (2021) ja Savio (2019) pro graduissaan. Kuitenkin kirjallisuuden nimien tutkimusta on jossain määrin laiminlyöty (Bertills 2003: 1), joten sekään ei ole ollut erityisessä valokeilassa nimistöntutkimuksen kentällä.

Kirjallisuudessa ja videopeleissä on paljon yhtäläisyyksiä, vaikka ne ovatkin hyvin erilaisia medioita. Videopelit ovat perimmäiseltä luonteeltaan interaktiivisia (Dovey & Kennedy 2007: 6), mikä erottaa ne vahvasti muista medioista. Videopeleissä voi yhdistyä kirjallisuudesta tutut tarinat ja hahmot sekä elokuvista ja tv:stä liikkuva kuva yhdessä interaktiiviseksi kokonaisuudeksi. Videopelien pelaajasta tulee median *käyttäjä*, joka voi vaikuttaa tapahtumiin ruudulla, toisin kuin sivusta seuraava *katsoja* tai *lukija* (Dovey & Kennedy 2007: 6). Katsominen ja lukeminen ovat huomattavasti passiivisempia tapoja kuluttaa mediaa kuin alati aktiivinen pelaaminen. Pelaaja pääsee itse interaktiivisesti vaikuttamaan pelin tapahtumiin, joskus jopa suurten tarinalinjojen tapahtumiin ja hahmojen kohtaloihin. Samanlaista valinnanvapautta nähdään harvemmin kirjallisuudessa tai varsinkaan elokuvissa ja televisiossa, vaikka joitakin yritelmiä tästäkin on olemassa. Esimerkiksi on joitakin kirjoja joissa on valintoja, joiden pohjalta kuuluu lukea eri sivuilta tarinan jatkoa tai vaikkapa Netflixin

interaktiivinen elokuva *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), jossa katsoja voi kaukosäätimellään tehdä joitakin valintoja elokuvan aikana ja muuttaa näin hahmojen kohtaloita.

Kirjallisuuden hahmojen nimien muodostus ja käyttö eroavat huomattavasti muista nimikategorioista. Niillä on yleensä merkittävästi enemmän funktioita kuin äkkiseltään ajattelisi (Bertills 2003: 1), ja sama mielestäni pätee myös paikannimiin ja esinemiin, kuten tästä tutkimuksestani voi huomata. Koska kirjallisuudella (fiktiolla) on taiteellista tai luovaa arvoa, teosten erisnimien kokoelma on dynamisempi ja siten monimuotoisempi muodostuksessaan, toiminnassaan ja käytössään (Bertills 2003: 1). Ainalan ym. (2008: 335) mukaan fiktiivisissä teoksissa nimien muoto ja sisältö ovat yleensä vahvasti motivoituja. Teksteissä esiintyvät nimet muodostavat nimisysteemin tai nimi-*maiseman*, jota vasten yksittäisiä nimiä tulisi tarkastella. Nimet saavat kirjallisen merkityksensä usein vasta suhteessa muihin saman teoksen nimiin. Kirjallisuusnimien tutkijat korostavatkin sitä, että nimiä tulisi tulkita aina myös osana tarinakokonaisuutta. (Ainiala ym. 2008: 335.) Kontekstin huomiointi on myös tärkeänä osana mukana aineiston analyysissä.

Nimet ovat tärkeä väline erottamaan hahmot toisistaan tarinassa (Bertills 2003: 48) eli toimivat identifioivassa funktiossa. Lisäksi niillä voidaan laajemmassa perspektiivissä signaloida hahmojen erilaisia asemia ja rooleja. Fiktiivisen hahmon muodostamisessa nimi on tärkeä, mahdollisesti jopa keskeinen ominaisuuksia tiivistävä elementti yhdessä esimerkiksi ulkonäön, iän ja toimintatapojen sekä sisäisten ominaisuuksien kanssa. (Bertills 2003, 52-54.) Kuten analyysinikin osoittaa, on fiktiivisillä nimillä monenlaisia funktioita identifioivan funktion lisäksi, joilla luodaan fiktiivisen maailman tarinallista kokonaisuutta. Monilla nimistä on jopa useita erilaisia funktioita samaan aikaan.

Antamalla tai käyttämällä nimeä, nimenantaja voi ilmaista tietyn määrän valtaa nimettyyn henkilöön tai osoittaa tasa-arvoa, puolueettomuutta, alamaisuutta tai ihailua nimetylle kohteelle (Brennan Croft 2009: 149). Tarinankerronnassa nimet voivat ilmaista hahmojen välillä merkityksellisyydessä eroja, esimerkiksi kun protagonistin nimi on tiedossa, mutta sivuhahmojen nimiä välttämättä ei. (Bertills 2003: 48.) Toisaalta tärkeistä hahmoista voidaan tietää titteliä ja lisänimiä myöten useampi nimi, mutta sivuhahmoilta mahdollisesti vain yksi nimi. Esimerkiksi *Ghost of Tsushimassa* tai monissa muissa videopeleissä kaikilla sivuhahmoilla ei ole usein tarinan isossa kuvassa merkitystä, joten monet niistä jäävät vaille nimeä. Ne tarjoavat korkeintaan pientä sivutekemistä pelaajalle, jotta maailma tuntuisi elävämmältä tai pelaaja voisi mitata taitojaan erilaisissa haasteissa. Nimeämättömyydellä voi siis olla myös tärkeä funktio, muun muassa viestiä siitä, että kyseessä ei ole niin merkittävä hahmo, että sitä haluttaisiin erityisemmin erottaa muista. Nimielementit suuntaavat lukijaa (tai pelaajaa) kohti hahmoa ja mahdollistavat tarinankerronnassa orientoitumisen (Bertills 2003: 48).



Videopeleissä on toki kirjallisuudesta poiketen myös visuaalinen ja auditiivinen ulottuvuus, joilla voidaan pelaajaa ja kerrontaa suunnata tekijöiden haluamiin suuntiin. Fiktiivisen hahmon muodostamisessa nimi on tärkeä, mahdollisesti jopa keskeinen ominaisuuksia tiivistävä elementti yhdessä esimerkiksi ulkonäön, iän ja toimintatapojen kanssa. Nimi voidaan nähdä ominaisuuksien keskipisteenä. (Bertills 2003, 52-54.)

Fiktiivisten hahmojen nimille ei ole vakiintunutta terminologiaa. Esimerkiksi kirjallisten hahmojen nimien luonne ja määrä vaihtelevat hyvin moninaisesti ja erilaiset nimityypit limittyvät keskenään. Aiemmassa kirjallisuusnimien tutkimuksessa eri tutkijoiden käyttämä terminologia limittyy lingvistisen ja onomastisen terminologian kanssa. (Bertills 2003: 9.) Hyödynnän itse Ainialan ym. (2008) ja Bertillsin (2003) käyttämää terminologiaa, mutta myös joitakin kirjallisuudentutkimuksen ja kielentutkimuksen käsitteitä. Olen avannut nimistöntutkimuksen peruskäsitteistöä edellisessä luvussa. Fiktiivisten nimien analyysiin liittyvää käsitteistöä esittelen erityisesti tutkimusmenetelmäosiossa.

Hämäläinen (2019) käyttää väitöskirjassaan käsitettä rata viitattaessaan tietynlaisiin paikannimiin videopeleissä. Videopelien radat ovat virtuaalisia paikkoja, joten niiden nimet rinnastuvat kentties luontevimmin reaalimaailman paikannimiin. (Hämäläinen 2019: 21.) Mielestäni yhtäläillä radannimen sijaan voi käyttää käsitteitä kenttä, alue tai paikka siten, että periaate säilyy kuitenkin samana. Nimet muistuttavat siltä osin enemmän kaavanimistöä, että ne annetaan tietoisesti suunnittelutyön tuloksena ja usein osana itse paikan suunnittelua. Toisaalta radannimet usein liittyvät ratojen ominaisuuksiin, ja tällainen nimen ja kohteen välinen yhteys on huomattavasti tavallisempi perinnäisessä paikannimistöissä kuin kaavanimissä. (Hämäläinen 2019: 21.) *Ghost of Tsushima* paikannimistö käsitteitä sekä reaalimaailman oikeita nimiä että peliin vartavasten suunniteltuja nimiä.

## 3.2 Nimien kääntäminen

Pääsääntönä on, että suomenkielisissä asiateksteissä erisnimiä ei käännetä, sillä niillä on ei-fiktiivisissä teksteissä vain identifioiva funktio. Erisnimet toimivat yksilöiden tunnistamisessa, eikä niillä siten ole kääntämistä edellyttävää semanttista sisältöä, joten siksi ne jätetään yleensä kääntämättä, joitakin poikkeuksia lukuunottamatta. (Ainiala ym. 2008: 339.)

Asia on kuitenkin hieman kinkkisempi fiktiivisten nimien kääntämisen suhteen (Ainiala ym. 2008: 340). Kaunokirjallisuudessa esiintyy sekä käännettyjä että kääntämättömiä nimiä, ja kääntäjä on useimmiten vastuussa käännöksen tarpeellisuudesta. Ainiala ym. (2008: 340) listaa neljä kirjallisuusnimien kääntämisessä käytettävää mahdollista strategiaa:

1. *Laina* eli alkuperäisen vieraskielisen nimen lainaaminen sellaisenaan kohdekieleen
2. *Käännös* eli alkuperäisen vieraskielisen nimen kääntäminen kohdekielelle
3. *Mukaelma* eli alkuperäisen vieraskielisen nimen äänteellinen mukauttaminen kohdekieleen
4. *Korvaaminen* eli alkuperäisen vieraskielisen nimen korvaaminen jollakin toisella nimellä tai appellatiivisella ilmauksella. (Ainiala ym. 2008: 340.)

Tutkimukseni aineiston kohdalla henkilönnimien kääntämisessä on käytetty erityisesti lainaamista. Pääsääntöisesti nimiä ei ole siis käännetty, mutta poikkeuksen tähän tekee appellatiiviset nimenosat, kuten lempinimet, lisänimet ja tittelit. Näissä tapauksissa on suurimmaksi osaksi käytetty suoraa käännöstä englannista suomen kielelle. Paikannimissä ja esineiden nimissä asia on päinvastoin. Lainaamista esiintyy jonkin verran, mutta valtaosa nimistä on käännetty joko kokonaan tai osittain suomeksi. Osittaisissa käännöksissä on yleensä käännetty nimen perusosa ja käytetty lainaamista nimen määriteosan kohdalla. Kääntäessä jotkin onomastiset seikat voivat kadota käännöksessä, niin kuin jotkut sanovat tapahtuvan kaikelle runoudelle (Ashley 1987: 14). Päätös kääntämisestä tai kääntämättä jättämisestä on varsin tietoinen valinta, jolla voi olla suuri merkitys lopputuloksen toimivuuden kannalta.

### 3.3 Nimistöntutkimus fiktiivisissä teoksissa

Fiktiivisten nimien tutkimuksessa käytän lähteenä on Bertillsin (2003) väitöskirjaa. Se onkin Ainialan ym. (2008) lisäksi toinen tutkimukseni keskeisimmistä nimistöntutkimuksen lähteistä. Bertills (2003) tutkii lastenkirjallisuuden nimistä, erityisesti Tove Janssonin *Muumi*-kirjojen nimistöä verraten sitä myös Mauri Kunnaksen *Koiramäki*-kirjojen ja A.A. Milnen *Nalle Puh* -kirjojen nimistöön. Bertillsin (2003) tutkimuksessa on tarkastelussa teoksia, jotka on kirjoitettu suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi. Näiden kertomusten kielet, jotka kaikki kuuluvat länsimaiseen kulttuuriperinteeseen, ovat samankaltaisia keskenään nimien käytön suhteen. (Bertills 2003: 6.) Tämä on otettava huomioon *Ghost of Tsushima* kohdalla, koska sen pääasiallisina kielinä ovat Englanti ja Japani sekä siinä kuvataan itämaista kulttuuria länsimaisten linssien läpi. Toisaalta lastenkirjallisuus on myös hyvin erilaista kuin aikuisille suunnattu kirjallisuus, ja sama pätee lähes kaikkeen viihteeseen ylipäänsä. Väitöskirjassaan Bertills (2003) toki tutkii kaunokirjallisuuden nimien luonnetta myös laajemmin, ja tarkastelee nimiä usean tieteenalan näkökulmasta. Hän käsittelee nimien muodostusta, funktioita, semantiikkaa sekä niiden roolia tarinankerronnassa. Kielitieteellisen ja kirjallisuustieteellisen tutkimuksen lisäksi hän käsittelee nimien kääntämistä, joten tutkimus menee osin myös käännöstieteen puolelle. Bertillsin

(2003) tärkeintä antia oman tutkimukseni kannalta ovat etenkin nimien rakenteeseen liittyvä jaottelu nimenosien määrän mukaan, jota avaan tutkimusmenetelmäluvussa.

Bertillsin väitöskirjan ohella Suomessa fiktiivisten nimien tutkimusta on tehty lähinnä pro gradu -tutkielmissa. Videopeleistä on viime vuosina Suomessa ilmestynyt pro gradu -tutkielmia ainakin Marjoniemeltä (2021) ja Saviolta (2019), jotka osuvat lähimmäksi oman tutkielmani aihetta, joskin niissä keskitytään ennen kaikkea nimien käännöksiin. Molemmissa on sovellettu kaunokirjallisuuden nimien tutkimuksessa käytettyjä tutkimusmenetelmiä. Savio tutkii nimistöä videopelissä *Horizon Zero Dawn* keskittyen erisnimien kääntämisessä käytettyihin luoviin ratkaisuihin. Savion aineisto koostuu saksan, suomen ja englanninkielisistä käännöksistä. Savio perustaa analyysimetodinsa pitkälti Ainialan ym. (2016) esittelemiin käännösstrategioihin. Marjoniemi niin ikään tarkastelee videopelinimistöä pelistä *Bloodborne* käännöstieteellisessä vertailevassa tapaustutkimuksessaan ja hänen aineistonsa koostuu englannin ja suomenkielisistä käännösnimistä. Marjoniemi pohjaa myös oman tutkielmansa analyysin Ainialan ym. (2016) käännösstrategioihin. Sekä *Horizon Zero Dawn* että *Bloodborne* ovat *Ghost of Tsushima* tavoin Sony Interactive Entertainmentin omistamia julkaisuja ja julkaistu alkujaan ainoastaan Playstationille. Molemmissa tutkimuksissa on kääntämisen ohella käsitelty myös laajemmin pelilokalisointia. Heidän tutkimuksistaan olen erityisesti hyödyntänyt aineistossa esiintyvien nimien kategorisoinnin tapaa.

Videopelien nimistöä on tutkinut myös Lasse Hämäläinen (2019) verkkoyhteisöjen ja virtuaalisten ympäristöjen nimistöä käsittelevässä väitöskirjassaan. Hän on joutunut käyttämään pääasiassa itse kehittämiään analyysimenetelmiä, koska verkkopelit eroavat merkittävästi yksin pelattavista peleistä (Hämäläinen 2019: 40–42). Hämäläisen aineiston pohjautuminen verkkoympäristöön ja muihin ihmispelaajiin luo sille kuitenkin täysin erilaisen luonteen verrattuna yksinpelattaviin, tarinaveitoisiin peleihin.

Suomessa on tehty 2000-luvulla useita nimistöntutkimuksen pro gradu -tutkielmia, joista tässä seuraavaksi muutamia. *Harry Potter* -kirjoja ovat pro graduissaan tutkineet uudissanojen näkökulmasta Karppinen (2003) sekä saksan ja suomenkielisten käännösnimien vertailun näkökulmasta Vilén (2009). Kotimaisen fantasiakirjallisuuden nimistöä on tarkasteltu kolmesta eri teoksesta Uusitalon (2018) suomen kielen pro gradussa. Hänen tutkimuksensa tarkastelee nimien funktioita osana fantasiamaailman rakentamista. Lisäksi fantasiakirjallisuuden nimistöä ovat tarkastelleet Huotari (2022) tutkielmassaan C.S. Lewisin *Narnian tarinoista* ja käännöstieteen näkökulmasta Koliseva (2019) tutkielmassaan Andrzej Sapkowskin *Noituri*-kirjoista.

Maailmalla fiktiivisiä nimiä eri konteksteissa ovat tutkineet useat tutkijat. Fantasiakirjallisuuden fiktiivisten nimien tutkimusta on tehnyt muun muassa Brennan Croft (2009) artikkelissaan, joka

käsittelee J.R.R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* -trilogian ja J.K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjojen nimistöä. Brennan Croft keskittyy tarkastelemaan teoksissa esiintyviä pahuuteen liittyviä hahmoja ja heidän nimeämistään tai nimeämättömyyttä. Tolkienin luomia nimiä on tarkastellut myös Robinson (2013). Hänen näkökulmansa on pohtia nimien sopivuutta ja istuvuutta teosten maailmaan. Artikkelissaan Robinson on analysoinut syitä ja tekijöitä, jotka luovat osaltaan mielikuvan nimien sopivuudesta.

### 3.4 Videopelien lokalisointi ja kääntäminen

Lokalisoinnilla tarkoitetaan tietokoneohjelmiston sopeuttamista paikalliseen käyttöön (Tieteen termipankki 2022c). Tämän tutkimuksen kontekstissa kyseessä oleva tietokoneohjelmisto on videopeli. Pelilokalisoinnilla viitataan moniin erilaisiin prosesseihin, joilla peliä muokataan myyntiin sopivaksi kohdemarkkina-alueilla. Siinä otetaan huomioon uudet käyttöympäristöt, jotka sisältävät erityisiä kielellisiä, kulttuurisia ja teknisiä seikkoja. (Bernal-Merino 2015: 84.) Lokalisoinnissa pelin sisältö muunnetaan tietylle kieli- tai kulttuurialueelle sopivaksi, esimerkiksi päivämäärän tai mittasuhteiden esittäminen paikallisen tavan mukaisesti (Tieteen termipankki 2022c). Bernal-Merinin (2015: 86) mukaan lokalisointi on kääntämistä, joka painottaa kohdetekstiä ja vaatii monia ei-kielellisiä, teknisiä muokkauksia. Kääntämisellä sen sijaan tarkoitetaan, sitä kun lähtötekstiä lähtökohtana pitäen tuotetaan toisenkielinen teksti eli kohdeteksti tai käännös (Tieteen termipankki 2022d). Arkieläisessä kielessä lokalisointi ja kääntäminen saatetaan joskus sekoittaa keskenään. Lokalisoinnin voi nähdä hieman kääntämistä laajempaan ja toisaalta kääntämisen osana lokalisointia.

O'Haganin & Mangironin (2013) mukaan kääntämisen ja lokalisoinnin välinen suhde on edelleen monitulkintainen käännöstieteiden piirissä (O'Hagan & Mangiron 2013: 87), mutta tämän tutkimukseni kannalta sillä ei ole kovin paljoa merkitystä. Videopelikontekstissa lokalisoinnilla on erilaisia tasoja. O'Hagan & Mangiron (2013: 112) jaottelevat lokalisoinnin täydelliseen ja osittaiseen lokalisointiin sekä vain fyysisten pelikoteloitten ja ohjeiden lokalisointiin. *Ghost of Tsushima* lokalisointi suomen kielelle on osittaista, koska fyysisen pelikotelon ja ohjeiden lisäksi on lokalisoitu täysin pelinsisäinen käyttöliittymä sekä kaikki tekstitykset, mutta ääniraitaa ei ole tarjolla suomeksi. Ääniraidan lokalisointi onkin yleensä työläintä, aikaavievintä ja todennäköisesti kalleinta toteuttaa, koska siihen tarvittaisiin tekstien kääntäjien lisäksi esimerkiksi useita ääninäyttelijöitä, hyvät äänitysolosuhteet ja tekijöitä editoimaan kaikki kohdalleen. Siksi se jääkin usein Suomen kaltaisten pienten markkina-alueiden julkaisuissa tekemättä, ellei siitä nähdä olevan selkeää myynnillistä hyötyä, kuten vaikkapa lapsille tarkoitettujen pelien kohdalla. Suomalaiset osaavat pääasiassa hyvin englantia, joten

kääntämiselle ja laajalle lokalisoinnille ei ole niin paljon tarvettakaan. Toisaalta pelien dubbaamattomuus on yksi syy siihen, että Suomessa englannin kielen taito on suhteellisen hyvää (Koponen 2019: 14).

## 4 AINEISTON ESITTELY

Pelasin tutkimusta varten Playstation 5 -konsolilla pelin vuonna 2021 julkaistua päivitettyä versiota *Ghost of Tsushima Director's Cut*. Uusi versio sisältää paranneltujen peliominaisuuksien lisäksi uutta sisältöä, mainittavimpana *Iki island* -niminen laajennus, jonka sisällön otin myös mukaan aineistoon. *Iki island* lisää peliin kokonaan uuden saaren, josta löytyy muun muassa uusia hahmoja, tarinoita, tavaroita ja muuta tutkittavaa. Kyseiseen pelin versioon on mahdollista ladata kielipaketteja useille eri kielille oletuskielien englannin ja japanin lisäksi. Suurimpien markkina-alueiden kielille, kuten saksalle ja ranskalle on saatavilla dubatut ääniraidat ja tekstitykset, mutta pienemmille kielille on tarjolla vain tekstitykset. Pelissä on käytössä latinalainen kirjaimisto suomenkielisten tekstitysten kanssa, eikä siinä esiinny japanilaisia kirjoitusmerkkejä.

Aineistona tutkimuksessani on *Ghost of Tsushima* -pelissä esiintyvät propriset nimet. Olen hieman samaan tapaan kuin Marjoniemi (2021) ja Savio (2019) hahmotellut pelistä keräämäni nimet seuraaviin kategorioihin: henkilönnimet, paikannimet ja esineiden nimet. Aineiston ulkopuolelle rajasin hankalammin määriteltävän kategorian, jota Savio (2019) kutsuu nimellä kulttuuriset nimet. Siihen sisältyisi esimerkiksi mongolialaisia artefakteja, joita pelihahmo ei voi itse käyttää tai pukea päälleen, vaan ne ovat enemmänkin koristeita tai keräilyesineitä. Niin ikään aineiston ulkopuolelle jäivät myös abstraktimmat nimikategoriat, kuten taistelutekniikoiden, muistojen ja laulujen nimet sekä selkeästi appellatiiviset nimitykset.

Olen pelannut pelin läpi kerran huolella ja kerännyt lähes kaikki edellisiin kategorioihin sopivat nimet ylös. Lisäksi olen käyttänyt verkosta löytyvää Ghost of Tsushima Wikiä (Wikia Inc. 2022) täydentääkseni aineistoa. En ole pelannut pelin moninpeliosiota tai Uusi peli+ -tilaa, joten joitakin yksittäisiä nimiä on rajautunut tämän vuoksi pois. Henkilönnimet keräsin pelin dialogista, päiväkirjamerkinnöistä ja kirjeistä. Paikannimet otin pelin kartalla näkyvistä nimistä. Asujen nimet poimin pelin tavaraluettelosta. Tutkimuksen aineistoon sisältyy kaiken kaikkiaan 529 erilaista nimeä.

Tutkimusaineisto on monipuolinen ja laaja, joten en aivan jokaista nimeä analysoi tarkasti erikseen. Pyrin ennemminkin luomaan yleiskuvaa pelin nimistöstä rakenteisten ja funktioiden kautta. Poimin erilaisia esimerkkejä esille kunkin rakennekategorian ja funktion kohdalla, joita sitten tarkastelen ja analysoin tarkemmin. Pääpaino on varsinkin aineiston suurimman kategorian, paikannimien funktioissa ja lisäksi esineiden nimissä. Henkilönnimiäkin on aineistossa runsaasti, joten niiden mukana olo antaa tärkeää kontekstia myös muiden nimikategorioiden ympärille.

Taulukko 2. Aineiston nimijakauma henkilönnimiin, paikannimiin ja esinenimiin.

<b>Aineiston nimijakauma</b>	
Henkilönimet	112
Paikannimet	310
Esinenimet	107
<b>Yhteensä</b>	<b>529</b>

## 4.1 Henkilönnimet

Nimettyjä henkilöihahmoja aineistossani on yhteensä 112. Valtaosaa nimistä ei ole käännetty suomeksi, vaan ne ovat japanilaisia tai niiden kaltaisia nimiä, kuten esimerkiksi *Jin Sakai*, *Yuna* ja *Takeshi*. Lisäksi on joitakin osittain käännettyjä mongolialaisten nimiä, kuten *Sotaherra Altan* ja *Kenraali Dogar*. Nimet ovat pääasiassa yksiosaisia etunimiä, mutta joukossa on myös joitakin sukunimiä, arvonimiä ja muita lisänimiä. Arvonimet ja lisänimet ovat enimmäkseen suomeksi käännettyjä, esimerkiksi *kenraali* ja *herra*. Yksittäisten henkilönnimien lisäksi pelissä on joitakin sukuja, klaaneja tai muita nimettyjä ryhmittymiä (esim. *Olkihattu-roninit*). Päällekkäisyyksien vuoksi rajasin nämä nimet kuitenkin pois aineistosta lukuun ottamatta niitä, jotka esiintyvät henkilöihahmojen nimenosina (kuten klaaninimi *Adachi*). Pelin kontekstissa klaaninimiä käytetään hyvin samalla tavoin kuin sukunimiä. Klaanit näyttävät pelissä sukuina, jotka ovat merkittävässä yhteiskunnallisessa asemassa. Suurimmalla osalla hahmoista ei kerrota olevan sukunimeä tai klaaninimeä ollenkaan, ja tällaiset henkilöihahmot ovatkin yhteiskunnassa yleensä alemmalla tasolla. Käytän tutkimuksessa siis sukunimeä ja klaaninimeä lähes synonyymeina, ellen toisin erikseen mainitse.

## 4.2 Paikannimet

*Tsushima*n saari koostuu kolmesta selkeästi toisistaan erillisestä isommasta alueesta (*region*). Nämä alueet ovat *Izuhara*, *Toyotama* ja *Kamiagata*. Sekaannuksia välttääkseni kutsun niitä tästä eteenpäin seuduiksi. Seudut jakautuvat pienempiin prefektuureihin (*prefecture*) eli paikallisiin hallintoalueisiin. Näillä prefektuurien alueilla on sitten erilaisia nimettyjä paikkoja, kuten jokia, vuoria, kukkuloita, muistomerkkejä, leirejä, kyliä, rakennuksia, linnoituksia ja niin edelleen. Prefektuurien rajat ovat kartalla hieman häilyviä. Olen jaotellut alueet maaston muotojen, kuten jokien ja vuorien sekä nimettyjen paikkojen nimien antamien vihjeiden perusteella siten, että paikannimet yhdistyvät suurin piirtein oikeisiin prefektuureihin. Rajojen täsmällisellä tarkkuudella ei ole kuitenkaan valtavan suurta

merkitystä itse tutkimuksen kannalta. Lisäksi olen jaotellut prefektuurien sisällä olevat paikannimet merkittäviin alueisiin sekä pienempiin paikkoihin. Merkittävät alueet ovat esimerkiksi nimettyjä metsiä, vesistöjä, kukkuloita tai suuria linnoituksia, jotka ovat kartalla koko ajan näkyvillä. Pienemmät paikat ovat muun muassa nimettyjä majakoita, siltoja, leirejä, pieniä kyliä ja kuumia lähteitä, joiden nimet tulevat näkyviin kartalla vasta kun vie kursorin niiden kohdalle.

*Izuharan* seudulla on 7 nimettyä prefektuuria. Näiden prefektuurien sisällä on 101 erilaista nimettyä paikkaa, joista 48 on merkittäviä alueita ja 53 pienempiä paikkoja. *Toyotaman* seudulla on 6 prefektuuria, jotka sisältävät yhteensä 89 erilaista paikannimeä, joista 46 on merkittäviä alueita ja 43 pienempiä paikkoja. *Kamiagatan* seutu on hieman muita *Tsushiman* saaren seutuja pienempi, ja sisältää 3 prefektuuria. Näissä prefektuureissa sijaitsee 20 merkittävää aluetta ja 24 pienempää paikkaa eli yhteensä 44 paikannimeä. *Ikin* saari on *Tsushiman* saarta huomattavasti pienempi, sisältäen vain kaksi prefektuuria, *Gonoura* ja *Yahat*. Nämä prefektuurit sisältävät kuitenkin kokoonsa nähden runsaasti paikannimiä, yhteensä 53. Näistä paikannimistä merkittäviksi alueiksi on laskettavissa 32 nimeä ja pienemmiksi paikoiksi 21 nimeä. Kaiken kaikkiaan *Tsushiman* ja *Ikin* saarien kartoilta löytyy 310 proprista paikannimeä. Jokaisella alueella on erisnimien lisäksi myös useita appellatiivisia nimityksiä, esimerkiksi *kunnianpilari* ja *ketunpesä*, joita on useita eri puolilla karttaa. Näitä en ottanut kuitenkaan mukaan aineistoon selkeästä appellatiivisuudesta johtuen.

Taulukko 3. Paikannimien jakautuminen ryhmiin.

Paikannimet					
Isojen saarien nimet	Seutujen nimet	Prefektuurien nimet	Merkittävien alueiden nimet	Pienempien paikkojen nimet	Yhteensä
2	3	18	146	141	310

Pelissä *Tsushiman* saari on arviolta 28,62 neliökilometrin kokoinen (Wikia Inc. 2022). *Ikin* saari on sen sijaan suurin piirtein 4,4 neliökilometrin kokoinen (Gibson 2021). Pelissä *Tsushiman* saari on skaalaltaan reaali maailman vastinettaan noin 25 kertaa pienempi. Pelissä saaren maantiede on myös selkeästi reaali maailman vastaavaa monimuotoisempaa, esimerkiksi maastossa ja ilmastossa on eroja. (Wikia Inc. 2022).



### 4.3 Esineiden nimet

Pelissä on paljon erilaisia nimettyjä ja uniikkeja esineitä, joista tarkasteluun otin aseiden nimet ja asujen nimet. Aineiston liiallisen paisumisen vuoksi jätin tarkastelusta pois puettavat päähineet ja maskit. Hyökkäämiseen käytettävät aseet ja puolustautumiseen soveltuvat asut ovat käyttötarkoitukseltaan erilaisia, mutta molemmat pelin kannalta kaikista olennaisimpia esineitä. Maskien ja päähineiden lisäarvo pelaamiseen on lähinnä kosmeettinen, joten ne olivat luonnollinen valinta jättää pois.

Valtaosa esineiden nimistä on kaksiosaisia ja ovat teemaltaan muun muassa japanilaiseen luontoon ja kulttuuriin liittyviä sanoja. Aineistooni otin vain pelihahmolle kertyviä puettavia esineitä kahdesta alaluokasta. Ensimmäisenä luokkana on aseet. Pelihahmolla on käytössä pääasiallisina aseinaan nimettyjä miekkasettejä, joista kukin sisältää aina kaksi eri kokoista miekkaa, pidemmän katanan ja lyhyemmän tanton, mitkä kuuluivat historiallisesti samuraiden perusaseistukseen. Jokaisella miekkasetillä on erilainen ulkonäkö ja proprinen nimi. Nimettyjä miekkasettejä on aineistossa kaikkiaan 41 kappaletta. Pelissä on myös muita aseita, kuten jousia ja erilaisia heitettäviä aseita. Niistä suurimmasta osasta käytetään appellatiivisia nimityksiä, joten rajasin ne pois tästä tutkimuksesta. Jatkossa viittaan aseilla vain miekkasetteihin, mikäli ei ole erillistä mainintaa muusta.

Toisena luokkana on puettavat asut, joista pelihahmo voi käyttää vain yhtä kerrallaan. Asuiksi lasken erilaiset taistelussa käytettävät haarniskat ja muut päälle puettavat vaatteet, esimerkiksi kimot. Asujen pääasiallisia malleja on yhteensä 13. Näille asuille on kuitenkin mahdollista hankkia erilaisia variantteja, joita on 53 erilaista. Variantit ovat pohjimmiltaan samoja asuja, mutta niillä on lisäksi esimerkiksi uniikki väritys ja sen teemaan sopiva erillinen nimi. Pelaajien arkikielessä näitä variantteja kutsuttaisiin *skineiksi* eli esineiksi, jotka muokkaavat pelihahmon tai sen aseistuksen ulkonäköä (Karjalainen 2023). Kaikkiaan asujen ja niiden varianttien nimiä on aineistossa 66 kappaletta.

Taulukko 4. Esinenimien jakauma aseiden- ja asujen nimiin.

Esineiden nimet			
	Pääasialliset	Variantit	Yhteensä
Aseiden nimet	41	-	41
Asujen nimet	13	53	66
<b>Yhteensä</b>	54	53	107

## 5 TUTKIMUSMENETELMÄT

Erisnimien rakenteiden ja funktioiden tarkastelussa olen aluksi luokitellut nimet kolmeen hyvin luonnollisesti hahmottuvaan yläkategoriaan eli henkilönnimiin, paikannimiin ja esineiden nimiin. Tämän karkean jaottelun jälkeen olen luokitellut paikannimiä ja esineiden nimiä selkeisiin alakategorioihin. Olen kuvannut tarkemman jaottelun aineiston esittelyn yhteydessä. Aineistoon valikoituneista nimistä keskityn analyysissä erityisesti paikannimiin ja esineiden nimiin, koska niissä on lähtökohtaisesti eniten analysoitavaa suomen kielen näkökulmasta. Nimien rakenteiden ja funktioiden analyysin yhteydessä tarkastelen myös nimien semanttista sisältöä ja appellatiivisuutta.

Tutkimuksen aineistonkeruun ja analyysin menetelmät pohjautuvat jossain määrin etnografiseen lähestymistapaan. Etnografia on havainnoinnin muoto, joka tapahtuu kauttaaltaan sosiaalisen todellisuuden luonnollisissa olosuhteissa. Etnografian juuret ovat vieraita kulttuureja tutkivassa antropologiassa. (Eskola & Suoranta 1998: 77.) Etnografi pyrkii tarkastelemaan ja ymmärtämään tutkimaansa kohdetta osallistumalla sen piirissä elävien ihmisten arkeen (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). *Ghost of Tsushimaa* pelatessa ei tietenkään olla tekemisissä oikeiden ihmisten kanssa, mutta osallistutaan kuitenkin fiktiivisen virtuaalisen maailman tapahtumien ja sen ihmisten seuraamiseen. Keskeistä etnografiassa on esimerkiksi tutkijan osallisuus, tutkimuksen ajallinen pitkäkestoisuus ja kulttuurin kontekstuaalisuuden huomioiminen (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Pelasin itse peliä hyvin pitkäkestoisesti yli 130 tuntia useiden viikkojen aikana. Pelin maailma ja monet pelin sisäiset kulttuuriset asiat tulivat väkisinkin tutuiksi. Yhtäältä tämä läpipeluu on antanut paljon kontekstuaalista tietoa pelin maailmasta sekä historiallisesta Japanista, vaikka pelin tapahtumat ja hahmot ovatkin fiktiivisiä. Etenkin nimien funktioiden analyysissä pelin tarinan, hahmojen ja muun kontekstin tunteminen on tärkeää. Ilman kaikkea sitä taustatietoa analyysi uhkaisi jäädä liian pintapuoliseksi. Toisaalta aineiston kerääminen vaati pelin pelaamista ja näin ollen käsitystä ja osaamista pelien maailmasta sekä lainalaisuuksista yleensä. Tätä taustatietoa ja osaamista olen kartuttanut jo vuosien ajan.

### 5.1 Nimien rakenneosat

Nimien rakenteiden analyysissä luokittelen nimiä aluksi nimen osien määrän mukaan. Tarkastelen millaisista osista, elementeistä ja sijamuodoista nimet koostuvat sekä onko niissä semanttista sisältöä, kuten määritteitä tai omistussuhdetta ilmaisevia osia. Nimien osien analysoinnissa käytän apuna Bertillsin (2003) esittämää jaottelua, jonka esittelen seuraavassa kappaleessa.

### 5.1.1 Nimien osien määrä

Aluksi katson nimien osien määrää ja jaottelen nimiä yksi- ja moniosaisiin nimiin. Yksiosaisella nimellä tarkoitan sanan mukaisesti yhdestä osasta koostuvaa nimeä, esimerkiksi vaikkapa *Seppo* ja *Tampere*. Moniosainen nimi sisältää luonnollisesti useamman kuin yhden osan, kuten esimerkiksi *Ismo Laitela*. Bertills (2003) on jaotellut moniosaiset nimet kahteen alakategoriaan *compound names* ja *composite names*, jotka muun muassa Korkiakoski (2010: 38) on kääntänyt *yhdysnimiksi* ja *nimiyhdistelmiksi*. Nimistöntutkimuksessa yleensä yhdysnimellä tarkoitetaan yhdysosan muotoisia kaksiosaisia ilmauksia, kuten *Valkeajärvi* ja *Koulukatu* (Ainiala ym. 2008: 96). Lisäksi yhdysnimeä voidaan käyttää etunimestä, jossa on kaksi nimeä yhdistetty toisiinsa yhdysviivan avulla, esimerkiksi *Anna-Leena* (Ainiala ym. 2008: 177). Bertills (2003: 80–90) näkee myös yhdysnimet samalla tavoin, esimerkiksi *Nuuskamuikkunen* on hänen mukaansa yhdysnimi.

Nimiyhdistelmät koostuvat etunimestä ja sukunimestä (Ainiala ym 2008: 172), mutta Bertillsin (2003: 84) näkemyksen mukaan nimiyhdistelmät voivat sisältää myös lisänimiä, kuten titteleitä tai muita määrittäviä elementtejä. Esimerkiksi nimissä *Pikku Myy* ja *teatterirottia Emma* on nimenosana hahmoa kuvailevia määritteitä. Näin ollen lasken tutkimuksessani nimiyhdistelmiksi kaksi- tai useampiosaiset nimet. Paikannimien ja esinimien kohdalla ei puhuta etunimestä, sukunimestä tai lisänimestä, mutta nimien osien määrää voidaan tarkastella muuten samalla mallilla kuin henkilönnimiäkin. Taulukossa 5 vielä käsitteet ja esimerkit kootusti.

Taulukko 5. Esimerkit yksiosaisista nimistä, yhdysnimistä ja nimiyhdistelmistä Bertillsin (2003: 84) esittämän jaottelun mukaan.

Käsite	Esimerkki
yksiosainen nimi	<i>Seppo, Yuna, Komoda</i>
yhdysnimi (yhdyssanamuotoinen, kaksiosainen)	<i>Pihlajakatu, Izuharajärvi, Tšingis-kaan</i>
nimiyhdistelmä (kaksi tai useampi erillistä osaa)	<i>Ismo Laitela, Hironori Nagao, Kanedan linna, Sovinnon kukan keto</i>

### 5.1.2 Määritteet nimenosina henkilönnimissä

Määritteitä ovat erilaiset appellatiiviset lisänimet, kuten tittelit ja ammatit tai muuten henkilöahmoa kuvailevat nimenosat. Bertills (2003: 84-85, 88) osoittaa, että nimenosina käytettävät määritteet ilmaisevat ensisijaisesti hahmon tyyppiä tai lajia sekä tarjoavat lisätietoa hahmon ominaisuuksista tai asemasta. Kuvailevat lisänimet viittaavatkin usein henkilön ulkonäköön (*Harald Kaunotukka*), luonteeseen (*Iivana Julma*), ammattiin (*Anders Seppä*), syntyperään (*Friedrich Holländer*) tai asuinpaikkaan (*Erasmus Rotterdاملainen*) (Ainiala ym. 2008: 171). Henkilönnimien rakenteen analyysissä kiinnitän huomiota myös aineiston nimien määritteiden rakenteisiin ja teemoihin. Koska henkilönnimien määritteitä on erilaisia, viittaa analyysissä usein spesifimmin esimerkiksi lisänimeen tai titte-  
liin.

### 5.1.3 Paikannimien nimenosat

Paikannimien rakennetta analysoidessa käytän käsitteitä perusosa ja määriteosa. Paikannimien määriteosaa ei tule siis sekoittaa henkilönnimien määritteisiin. Kaksiosaisissa paikannimissä perusosalla tarkoitetaan nimen jälkiosaa, joka ilmaisee paikan lajin ja on paikkaa luonnehtiva appellatiivi (Ainiala ym. 2008: 91), esimerkiksi nimessä *Pilvisola* perusosa on *sola*. Nimen alkuosa eli määriteosa puolestaan ilmaisee paikan jonkin erityispiirteen ja ovat yleisimmin propreja (Ainiala ym. 2008: 91–92). Esimerkiksi nimessä *Pilvisola* määriteosa on *Pilvi*, joka antaa tietynlaista korkean maantieteellisen sijainnin konnotaatiota kyseisestä paikasta. Toisaalta monet paikannimet eivät ole merkityssisällöltään yhtä yksitulkintaisia ja transparentteja (Ainiala ym. 2008: 97). Esimerkiksi nimi *Ariake* tai nimen *Komodansalmi* määriteosa ovat huomattavasti läpinäkymättömämpiä kuin *Pilvisola* tai vaikkapa *Salakuljettajien lahti*.

## 5.2 Nimien funktiot

Kaunokirjallisuudessa esiintyvillä nimillä on useita erilaisia ja tekstin eri tasoilla vaikuttavia funktioita (Ainiala ym. 2008: 338). Samaa voi nykyään hyvin sanoa myös videopeleistä. Vaikka median muoto onkin erilainen, voidaan kaunokirjallisuuden nimien tutkimuksen menetelmiä hyödyntää myös videopelien kohdalla. *Ghost of Tsushima* käsittelee historiallisia aiheita ja paikkoja, mutta suurin osa sen sisällöstä, kuten tarina ja hahmot ovat pääasiassa fiktiivisiä. Nimet toimivat aina myös dynaamisena osana tekstiä ja ovat vuorovaikutuksessa muiden teoksen sisältöä rakentavien ja tarinaa kuljettavien elementtien kanssa (Ainiala ym. 2008: 338). Fiktiiviset nimet ovat olennainen osa maailman rakentumista, ja niiden voidaankin nähdä olevan yksi pelinarratiivin osatekijöistä (Savio 2019: 35).

Esimerkiksi *Ghost of Tsushima* kohdalla nimi *Aave* on erittäin tärkeä osa pelin sisältöä ja tarinan kuljetusta sekä tunnelman luomista. Avaan tätä lisää tutkimuksen analyysiosiossa.

Henkilönnimien semanttisen läpinäkyvyyden avulla voi lisätä teokseen henkilöä luonnehtivaa tai muutoin teoksen sisältöön liittyvää informaatiota, esimerkiksi nimenkantajan fyysisistä tai mentaalista ominaisuuksista, luonteesta ja käyttäytymisestä. Toisaalta nimien sisällöt voivat kertoa myös hahmojen sosiaalisista rooleista, keskinäisistä suhteista tai kohtaloista. (Ainiala ym. 2008: 336.) Nimien sisältöjen ymmärtäminen vaatii aina tulkintaa. Teoksen tulkitsija ei voi kuitenkaan koskaan olla varma siitä, kuinka tarkoituksellisia viestejä nimet sisältävät (Ainiala ym. 2008: 336). Joistakin nimistä on helpompi löytää olennaisia merkityksiä, kun taas toiset avautuvat ehkä vaikeammin tai hitaammin. Esimerkiksi suomalaisen pelistudio Remedy'n läpimurtopelin *Max Paynen* (2001) päähenkilön nimi *Max Payne* on hyvin suora viittaus sanaleikin kautta sanapariin *max* ja *pain* eli suomeksi vapaasti käännettynä *maksimaalinen kärsimys*. Tämä luonnehtii hyvin katkeroitunutta miestä, jonka perhe on juuri pelin alussa murhattu. Hieman haastavammasta tulkinnasta esimerkki on jo mainittu *Aave*, jonka merkitys avautuu vasta hiljalleen pelin edetessä.

Lisäinformaatiota henkilönnimiin voidaan tuoda myös muilla tavoin, kuten voidaan korostaa henkilöahmon kuulumista tiettyyn ryhmään valitsemalla nimi, joka on kyseiselle ryhmälle tunnusomainen. Nimi voi olla ominainen jollekin kansallisuudelle, uskonnolle tai aikakaudelle (esimerkiksi saksalainen herra *Müller*, juutalainen *Goldstein* tai palvelustyttö *Miina*). (Ainiala ym. 2008: 336.)

Myös paikannimet sisältävät usein monenlaista teoksen sisältöä tukevaa lisäinformaatiota. Autenttiset paikannimet auttavat yleensä paikallistamaan teoksen tarinan johonkin tiettyyn maahan, seutuun tai paikkakuntaan – ja fiktiiviset johonkin kuvitteelliseen ympäristöön (Ainiala ym. 2008: 338). Esimerkiksi *Tsushima* ja *Ikin* saaret ovat olemassa sekä pelissä että oikeassa maailmassa. Semanttisesti läpinäkyvät paikannimet voivat myös luonnehtia paikkaa esimerkiksi kertomalla sille tyypillisestä kasvillisuudesta tai eläimistöstä (*Tamminiemi*, *Kettumetsä*) tai viitata paikalla tapahtuneeseen asiaan (*Surmavuori*). Samoin ne voivat tukea teoksen tunnelman luomista. (Ainiala ym. 2008: 338.)

Henkilönnimien ja paikannimien ohella näkisin semanttisen läpinäkyvyyden ja muun nimien sisältämän lisäinformaation olevan läsnä myös erityisesti tutkimukseni aineiston esinenimissä. Esimerkiksi yhtäältä *Rikkinäinen haarniska* kertoo kyseisen haarniskan fyysisestä kunnosta, mutta toisaalta myös symbolisesti viittaa haarniskan kantajan *Jinin* sisäiseen rikkinäisyyteen johtuen hävitystä taistelusta ja läheistensä puolesta koetusta tuskasta. Nimet voivat olla myös intertekstuaalisia eli viitata johonkin toiseen teokseen (Ainiala ym. 2008: 337). Vaikka Ainiala ym. (2008) edellä viittaakin henkilöahmoihin, tämä pätee myös muihin fiktiivisiin nimiin. Esimerkiksi aineistossa esiintyvät

esineiden nimet *Spartan aave* ja *Yharnam-kaapu*, jotka ovat suoria intertekstuaalisia viittauksia Sodyn muihin peleihin *God of Wariin* ja *Bloodborneen*. *God of Warissa* päähenkilö *Kratosta* kutsutaan myös nimellä *Ghost of Sparta* (suom. *Spartan aave*), kun taas fiktiivinen maailma, johon *Bloodborne* sijoittuu, on nimeltään *Yharnam*.

Tutkimukseni aineiston analyysia varten otan avuksi Ainialan ym. (2008: 339) kokoaman luokittelun kaunokirjallisuuden nimien keskeisimmistä funktioista. Tämä luokittelu on sopivan kattava ja sitä on mahdollista soveltaa niin henkilönnimiin, paikannimiin kuin esineiden nimiinkin, mikä on analyysin kannalta hyvin olennaista. Luokittelu on seuraavanlainen:

1. **Identifioiva funktio:** nimi viittaa fiktiiviseen tai ei-fiktiiviseen henkilöön, paikkaan tai muuhun viittauksen kohteeseen erottaen sen näin saman lajin muista edustajista.
2. **Fiktionalisoiva funktio:** nimi tekee henkilöstä, paikasta tai muusta viittauksen kohteesta fiktiivisen.
3. **Lokalisoiva eli paikallistava funktio:** nimellä viitataan tiettyyn ajanjaksoon tai paikkaan. Tässä funktiossa lokalisoinnilla ei tarkoiteta samaa kuin muualla tutkielmassa.
4. **Sosiaalinen funktio:** nimi kertoo henkilön sosiaaliluokasta, roolista tai identiteetistä yhteisönsä sisällä.
5. **Deskriptiivinen funktio:** nimi kuvailee henkilöä, paikkaa tai muuta viittauksen kohdetta antaen siitä lisätietoa.
6. **Assosiativinen funktio:** tekstin sisältöä tukevat tarkoitukselliset assosiaatiot linkitetään todellisten tai fiktiivisten henkilöiden, paikkojen tai asioiden nimiin.
7. **Affektiivinen funktio:** nimestä heijastuu erilaisia tunnetiloja, mikä tukee kirjan emotionaalisen tunnelman luomista.
8. **Ideologinen funktio:** nimi kertoo nimetyn kohteen ideologiasta tai tukee kirjan ideologista viestiä.
9. **Luokitteleva funktio:** henkilöitä, paikkoja tai asioita luokitellaan monenlaisiin alaluokkiin semanttisesti, rakenteellisesti tai kontekstin kautta samantapaisten tai toisiaan muistuttavien nimien kautta. Esimerkiksi allitteraatiota, eli alkusointuisuutta, sisältävät nimet sisältävät luokittelevan funktion, koska ne muistuttavat toisiaan rakenteellisesti.
10. **Narratiivinen funktio:** nimi on tarinankerronnallisesti keskeinen elementti.
11. **Humoristinen funktio:** nimi viihdyttää ja huvittaa lukijaa kielellisen leikillisyyden kautta.

## 6 NIMIEN ANALYYSI

Tässä kappaleessa analysoin aineiston nimiä kutakin nimikategoriaa kerrallaan. Aluksi käsittelen henkilönnimien rakenteita ja funktioita. Seuraavaksi keskityn paikannimien rakenteisiin ja funktioihin. Lopuksi analysoin vielä esineiden nimiä, jotka jakautuvat aseiden nimiin ja asujen nimiin. Tarkastelen ensin aseiden nimiä ja sitten asujen nimiä myös nimien rakenteiden ja funktioiden näkökulmasta. Tutkimukseni painopisteenä ovat enemmän paikannimien ja esineiden nimien tarkastelu. Analyysin järjestys johtuu pitkälti siitä, *Ghost of Tsushima* on hyvin hahmo- ja tarinavetoinen peli, joten analyysissä on mielestäni tärkeää käsitellä ensiksi henkilönnimiä. Henkilönnimien käsittely ensimmäiseksi antaa huomattavasti olennaista kontekstia ja tarttumapintaa myös paikannimien ja esineiden nimien analyysiin tässä.

### 6.1 Henkilönnimien rakenne

Henkilönnimien rakenteista tarkastelen nimenosia ja niiden lukumääriä. Henkilönnimet jakautuvat yksiosaisiin nimiin, yhdysnimiin ja nimiyhdistelmiin, ja käsittelen niitä tässä järjestyksessä. Lisäksi analysoin henkilönnimissä esiintyviä määritteitä ja lisänimiä vielä erikseen.

#### 6.1.1 Yksiosaiset henkilönnimet

Henkilönnimet ovat enimmäkseen yksiosaisia nimiä, mutta myös kaksi- ja kolmiosaisia nimiä aineistosta löytyy. Valtaosa aineiston yksiosaisista nimistä on kääntämättömiä *propris*ia nimiä, jotka ovat japanilaiselle nimistölle tyypillisiä tai tyypillisen oloisia, kuten esimerkiksi *Hachi*, *Ryuzo*, *Saki* ja *Yuriko*. Niiden semanttinen sisältö ei aukea japanin kieltä osaamattomalle, mutta ainakin osalla nimistä on yksi tai useampia merkityksiä. Esimerkiksi Hanksin, Hardcastlen ja Hodgesin (2019) etunimisäkirjasta *A Dictionary of First Names (2. ed)* on mahdollista löytää joillekin henkilönnimille merkityksiä ja mahdollisia etymologisia tai muita taustoja. Muun muassa nimi *Takeshi* saa merkityksen *'warrior'* (*soturi*) ja *'fierce'* (*vihainen, hurja, raivokas*). Nimet ovat siis pääasiassa joko kokonaan tai osittain transparentteja, mutta suomen kielen näkökulmasta merkitykset eivät avaudu ilman lisälähteiden käyttöä.

Yksiosaisia nimiä on yhteensä 73. Näistä vain 1 nimi – *Kyy* (eng. *The Viper*) – on käännetty suomeksi. Loput 72 nimeä ovat kirjoitusasultaan alkuperäisessä japanilaisessa, mongolialaisessa tai niitä muistuttavassa muodossa. Nimi *Kyy* on selkeästi hahmolle annettu lempinimi tai pseudonyymi,

jolla pyritään pitämään henkilön oikea nimi piilossa, koska kyseinen henkilö on lakia pakoileva salakuljettaja.

Muista yksiosaisista nimistä poikkeaa myös *Shogun*, joka ei itseasiassa ole edes varsinaisesti proprinen nimi. Henkilöhahmo *Shogunia* ei pelissä näytetä missään vaiheessa, mutta häneen viitataan tarinan kannalta olennaisissa keskusteluissa. Sana *shogun* on arvonimi henkilölle, joka tarkoittaa eräänlaista sotaherraa tai suurkenraalia, jonka yläpuolella valtahierarkiassa on vain keisari (Britanica 2020a). Kyseistä *Shogunia* ei siis pelissä mainita varsinaiselta nimeltään, mutta kaikille pelihahmoille on selvää, kehen sillä viitataan. *Shogun* onkin aineiston henkilönnimistä selkeästi appellatiivisin, koska shoguneita on historiassa ollut useita kerrallaan, vaikka pelissä ei mainitakaan kuin yksi. Pelin pyrkimys vahvasti historialliseen otteeseen kuitenkin antaa syyn olettaa, että kyse on appellatiivisesta tittelistä.

### 6.1.2 Yhdysnimet henkilönnimissä

Yhdysnimiä on aineiston henkilönnimistä yhteensä 5 kappaletta. Kaikilla kolmella mongolialaisella miespuolisella hallitsijalla (*Tšingis-kaan*, *Kublai-kaan* ja *Khotun-kaan*) on nimenä yhdysnimi, johon sisältyy arvonimi *-kaan*. Ne ovat myös yhdysviivalla yhdistettyjä nimiä, mutta eroavat esimerkiksi *Anna-Leena* tyylisestä nimestä sillä, että niissä on nimen perään yhdistetty appellatiivinen hierarkista arvoa ilmaiseva määrite. Sen sijaan nimissä *Mustakäsi-Riku* ja *Teurastaja-Gon* on määriteosana nimen alussa oleva appellatiivinen lisänimi. Lisänimeen on näissäkin tapauksissa yhdysviivalla yhdistetty henkilön japanilainen etunimi. Aineiston henkilönnimistä ei ole yhtäkään yhdysnimeä ilman yhdysviivaa tai nimeä, jossa olisi kaksi selkeästi proprista nimeä yhdistetty toisiinsa.

### 6.1.3 Nimiyhdistelmät henkilönnimissä

Henkilönnimistä 34 on luokiteltavissa nimiyhdistelmiksi. Näistä 30 on kaksiosaisia nimiyhdistelmiä ja 4 kolmeosaisia nimiyhdistelmiä. Kaksiosaisista nimiyhdistelmistä suurin osa on muodossa etunimi–sukunimi, yhteensä 15 kappaletta. Nämä nimet ovat järjestään henkilöillä, jotka kuuluvat merkittävimpiin sukuihin, esimerkiksi *Kazumasa Sakai*, *Harunobu Adachi*, *Hirotsune Nagao* ja *Ujimasa Yarikawa*. Sukunsa nimellä esiintyvien hahmojen etunimet ovat myös lähes järjestään pidempiä kuin lyhyemmät yksiosaiset nimet. Yleisimmin etunimi–sukunimi muotoisten henkilönnimien etunimet ovat pidempiä ja koostuvat neljästä tavusta, kun taas yksiosaiset nimet ovat pääasiassa kaksi- tai kolmetavuisia.



Kaksiosaisista nimiyhdistelmistä 11 sisältää tittelin tai lisänimen nimen alussa. Korkea-arvoisten sukujen johtohahmoista kahdella naishahmolla on nimessään titteli *lady* (*Lady Hana* ja *Lady Sanjo*). Miespuolisista johtohahmojen nimistä *Herra Shimura* sisältää tittelin *herra*. Näiden henkilöiden etunimeä ei mainita, mutta heitä puhutellaan aina tittelin kanssa. *Shimura* on selkeästi klaanin nimi, koska tarinan edetessä *Herra Shimura* pyytää päähenkilö *Jin Sakaita* liittymään *Shimura*-klaaniin. *Lady Hana* on sen sijaan perustanut uuden oman *Hana*-klaanin erinäisten vaiheiden jälkeen, koska hän aikoinaan riitautui ja katkeroitui sisarelleen *Lady Masako Adachille*. Pelissä ei kerrota, onko nimi *Hana* ollut alkujaan etunimi, mutta oletettavasti näin voisi olla, koska hänen oma sisarensa puhuttelee häntä nimellä *Hana*. *Lady Sanjon* kohdalla ei ole täysin selvää, onko kyseessä muoto titteli–etunimi vai titteli–sukunimi, koska hän ei ole varsinaisesti merkittävään tai perinteiseen klaaniin kuuluva henkilö, vaan kyseessä on eräänlaisen vapaan yhteisön johtaja. Oletettavasti kuitenkin *Sanjo* voisi olla myös sukunimi, koska muitakin *herroja* ja *ladyja* kutsutaan enimmäkseen muodossa titteli–sukunimi. Muita titteleitä sisältäviä yhdysnimiä ovat uskonnollisiin yhteisöihin liittyvät tittelit *Munkki Ippei* ja *Soturimunkki Norio*. Pelin maailmassa buddhalaisuus on läsnä vahvasti ja luostarit ovat *Tsushiman* saarella keskeisiä paikkoja. Munkkeja pidetään arvossa kansan parissa, joten on luonnollista, että heitä kutsutaan tittelin kanssa. Nimet *Ippei* ja *Norio* muistuttavat kyllä muuten hyvin tavanomaisia lyhyitä tavallisen kansan etunimiä, mikä toisaalta sopii vaatimattomuutta korostavan uskonnon harjoittajille.

Yksi muista erottuva ryhmä kaksiosaisia yhdysnimiä on kokonaan suomeksi käännetyt pseudonyymit. Tällaisia nimiä on yhteensä 4 ja ne ovat *Musta susi*, *Yarikawan kostonhenki*, *Tengu Demoni* ja *Pieni Yksisilmä*. Näitä salanimiä käyttävien henkilöiden oikeita nimiä ei tiedetä ja kyseiset henkilöt toimivatkin pääasiassa lakien ja moraalien hämärällä alueella. *Musta susi* ja *Pieni Yksisilmä* sisältävät alussa nimeä määrittävän adjektiivin ja molemmat osat nimestä ovat hyvin appellatiivisia. Nimien *Yarikawan kostonhenki* ja *Tengu Demoni* alussa on proprinen nimi ja jälkimmäinen osa kuvaa henkilön luonnetta sekä toimintaa. *Yarikawan kostonhengen* alkuosa tulee *Yarikawan* klaanista tai *Yarikawan* prefektuurin nimestä, kun taas *Tengu* viittaa hahmon käyttämän maskin nimeen.

Viimeisenä yhdysnimien ryhmänä on kolme- tai useampiosaiset nimiyhdistelmät, joita on yhteensä 4 kappaletta. Jo aiemmin mainittu *Lady Masako Adachi* on tarinan kannalta yksi tärkeimmistä sivuhahmoista. Toinen tärkeä sivuhahmo on *Sensei Sadanobu Ishikawa*. Molemmat esiintyvät muodossa, jossa aluksi on titteli ja sen jälkeen muoto etunimi–sukunimi, mutta joskus jälkimmäinen esiintyy myös lyhyemmin nimellä *Ishikawa-sensei*. Tämä muoto on hieman vastaava kuin mongolialaisilla hallitsijoilla, joiden nimissä erikoisuutena on liittää titteli yhdysviivalla nimen perään. Yksi pelin antagonisteista on *Ikin* saarelle hyökännyt mongolialainen naishallitsija *Kotka*, *Ankhsar-khatun*.

Lisänimi *Kotka* tulee siitä, että hän on shamaani, joka johtaa *Kotka*-heimoa. Hänen varsinainen nimensä on *Ankhsar-khatun*, jossa jälkimmäinen osa *-khatun* on yhdysviivalla nimeen yhdistetty titteli. Lisäksi jossain määrin tähän ryhmään laskeen päähenkilö *Aaveen* eli *Jin Sakain*. Häntä tosin kutsutaan useammalla eri tavalla pelin aikana, mutta etunimi–sukunimi muoto *Jin Sakai* sekä lisänimi *Aave* esiintyvät usein, mutta välillä myös muoto *Herra Sakai*.

#### 6.1.4 Henkilönnimien määritteet ja lisänimet

Aineistossa on yhteensä 12 erilaista lisänimeä. Enimmäkseen nämä liittyvät enemmän tai vähemmän virallisiin titteleihin tai arvonimiin. Joillakin pelin maailman ja tarinan kannalta merkittävässä asemassa olevilla henkilöillä on sukupuolenmukainen arvonimi. *Tsushiman* japanilaisilla asukkailla merkittävillä naishahmoilla on nimenyhteydessä määritteenä sana *lady*. Tämä arvonimi kertoo hahmon olevan jonkin merkittävän suvun naispuolinen korkea-arvoinen jäsen. Esimerkiksi pelin päähahmon tärkeänä liittolaisena ja sivuhahmona esiintyy *Lady Masako Adachi*. Hahmon tärkeyttä on korostettu selkeästi ilmaisemalla tittelin lisäksi hänen etunimensä ja sukunimensä. Myös hänen vanhempisi sisarensa *Lady Hana* esiintyy pelissä, mutta hänen nimessään ei esiinny sukunimeä *Adachi*.

Kolmas *lady* titteliä kantava hahmo on *Lady Sanjo*, joka on myös yhteisönsä johtajana. Hänen ei kuitenkaan kerrota *Adachin* sisaruksista poiketen olevan minkään arvostetun suvun jäsen, vaan hän johtaa kyläyhteisöä, joka koostuu lähinnä rosvoista ja ronineista. Tittelillä *lady* kuitenkin osoitetaan hänen korkea arvonsa ja auktoriteettinsa yhteisössä. Sanaa *lady* ei ole jostain syystä käännetty suomen kielelle, vaan se esiintyy alkuperäisessä englanninkielisessä asussaan. Tällä käännösratkaisulla on kenties haettu tiettyä arvokkuutta, jota ehkä yksi mahdollinen suomenkielinen vastine *rouva* ei tarjoa. *Rouva* on saatettu nähdä liian arkisena, eikä se samalla tavalla tuo esille henkilön arvokkuutta saati täysin vastaa merkitykseltään *ladya*. Muut käännösvaihtoehdot, kuten *hieno nainen* tai *yläluokkainen nainen* on mahdollisesti nähty myös liian kömpelöinä ja vaikeina sovittaa nimeen. Toisaalta sana *lady* soljuu suomenkielisessä ääntämyksessä sujuvasti.

Sen sijaan miespuolisen korkea-arvoisen klaaninsa sekä *Tsushiman* johtajan *Herra Shimuran* nimessä englanninkielinen titteli *lord* on käännetty suomeksi. Kenties *herra* on mielletty arvokkaampana, koska historiallisesti suurin osa johtajista ja korkea-arvoisista henkilöistä on ollut miehiä. *Herra* on myös hyvin vakiintunut korkea-arvoisuutta osoittavana sanana. Toisaalta sana *lord* konsonanttiloppuisena on töksähtävämpi kuin vokaaliloppuinen *lady*. Lisäksi *herra* ja *Shimura* päättyvät samantyyppiseen ja hyvin keskenään sointuvaan tavuun *-ra*, joten käännös toimii alkuperäistä englanninkielistä muotoa paremmin. *Herra Shimuran* etunimeä ei kuitenkaan mainita, vaikka hahmo on pelissä

esiintyvistä elossa olevista japanilaisista henkilöihahmoista korkea-arvoisin. Toisaalta tittelin *herra* säästeliäs käyttö antaa sille arvokkuutta. *Herra* arvonimeä ei juurikaan mainita muiden hahmojen kohdalla, pois lukien pelin päähahmon *Herra (Jin) Sakai* ja hänen edesmenneen isänsä *Herra (Kazumasa) Sakain* kohdalla joitakin kertoja. Arvonimi *herra* kuitenkin henkilöityy pelissä pääasiassa *Herra Shimuraan*.

Mongolialaisten miehittäjien nimettyjen johtavien henkilöihahmojen nimissä esiintyy myös arvonimiä. Pelin pääantagonistin nimessä *Khotun-kaan*, esiintyy titteli *-kaan*, joka viittaa hallitsijaan. *Khotun-kaan* on mongolialaisten joukkojen miespuolinen hallitsija *Tsushiman* saarella, kun taas *Ikin* saarella esiintyy naispuolinen hallitsija *Kotka, Ankhsar-khatun*. Titteli *-khatun* on mitä ilmeisimmin naishallitsijalle vastaava arvonimi kuin *-kaan* mieshallitsijalle. Pelissä mainitaan myös nimeltä oikeita historiallisia hallitsijoita *Tšingis-kaan* ja *Kublai-kaan*, mutta he eivät esiinny pelissä muuten. *Khotun-kaan* esitetäänkin olevan *Kublai-kaanin* serkku ja *Tšingis-kaanin* pojanpoika. Sekä *-kaan* että *-khatun* esiintyvät yhdysviivan kanssa nimen lopussa, toisin kuin *herra* ja *lady*, jotka esiintyvät aina nimen alussa. Lisäksi *-kaan* ja *-khatun* alkavat aina pienellä alkukirjaimella. Tämä johtunee siitä, että ne ovat osana yhdysnimeä, kun taas *herra* ja *lady* esiintyvät aina nimiyhdistelmässä.

Muita arvonimiä pelissä satunnaisemmin esiintyviä arvonimiä ovat *kenraali* ja *sotaherra*. Nämä esiintyvät kuitenkin hieman harvemmin varsinaisen nimen yhteydessä kuin aiemmin esiteltyt arvonimet. Toisaalta välillä kyseisiin hahmoihin viitataan vain pelkällä arvonimellä, eikä varsinaista nimeä nähdä aina tärkeänä. Esimerkiksi *Sotaherra Altan* ja *Kenraali Dogshin* eivät ole tarinan kannalta hahmoina kovin merkittäviä, mutta niiden tarkoituksena on toimia lähinnä muiden sivuhahmojen taustatarinoiden osana ja peliä rytmittävinä välipomovastuksina.

Jotkin lisänimet liittyvät suoraan henkilöihahmon ammattiin, kuten *munkki* tai *sensei*. *Sensei* tarkoittaa opettajaa, mestaria tai muu ammattilaista, ja sitä käytetään erityisesti taistelulajien opettajasta (CED s.v. *sensei*). Siinä missä ammattia määrittävä *munkki* esiintyy nimiyhdistelmän alussa, esimerkiksi nimessä *Munkki Ippei*, niin *sensei* voi esiintyä nimen alun lisäksi myös samalla tavoin kuin määrite *-kaan* yhdysnimen loppuosana.

Erikoinen poikkeus on henkilönnimessä *Teurastaja-Gon* määrite *teurastaja*, joka on yhdysviivalla liitetty proprisen nimen alkuun. Teurastaja on kyllä perinteinen ammatti, mutta lisänimi ei tässä tapauksessa viittaa ammatinharjoittajaan. Kyseinen hahmo on häikäilemätön rosvo, joka tunnetaan ”teurastajana”, joten kontekstista voi päätellä teurastajan liittyvän enemmänkin kielikuvamaisesti hahmon brutaaleihin toimintatapoihin. Vastaava rakenne on myös nimessä *Mustakäsi-Riku*, joskin määrite *mustakäsi* on kuvainnollisempi viittaus siihen, että henkilö on merirosvo ja nimi on mahdollisesti saanut inspiraatiota tunnetun historiallisen merirosvon Edward Teachin lempinimestä

*Mustaparta*. Samaa tummaa teemaa esiintyy myös orjakauppiaan nimessä *Musta susi*. Kyseinen nimi on kahdesta appellatiivisesta sanasta koostuva nimiyhdistelmä, joka on myös pseudonyymi, jolla henkilön oikea nimi pidetään hämärän peitossa.

## 6.2 Henkilönnimien funktiot

*Ghost of Tsushima* henkilönnimillä on erilaisia funktioita, joillakin jopa useampia, mutta suurimmalla osalla näyttäisi olevan lähinnä identifioiva funktio. Valtaosa pelissä esiintyvistä henkilönnimistä ei ole varsinaisesti kovin merkittäviä, koska suurin osa nimiä kantavista henkilöhahmoistakaan ei esiinny pelissä kuin lyhyesti ja vailla suurta roolia. Esimerkiksi mongolialaiset kenraalit, kuten *Kenraali Bartu* ja *Kenraali Temuge* ovat keskenään hyvin samanlaisia, hyvin persoonattomia hahmoja, jotka erottuvat toisistaan oikeastaan vain nimensä ja sijaintinsa perusteella. Samoin monet pelissä esiintyvät pienen roolin sivuhahmot muistuttavat suuresti toisiaan. Esimerkiksi vaikka osalle kylien asukkaista on annettukin uniikit nimet, ovat he usein lähes yhtä geneerisiä hahmoja kuin täysin nimeämättömätkin hahmot. Tällaisten hahmonimien tarkoitus on vain luoda pelaajalle mielikuvaa siitä, että henkilöhahmot ovat toisistaan erillisiä ja persoonallisia. Näin peli pyrkii luomaan immersiota pelaajalle elävästä maailmasta ja sen ihmisistä. Tarkastelen henkilönnimiä kaikkien funktioiden näkökulmasta, siinä järjestyksessä kuin Ainiola ym. (2008: 339) on ne listannut.

### *Identifioiva funktio*

Aineiston henkilönnimistä suurimmalla osalla ei ole juuri muita funktioita kuin identifioida henkilö ja erottaa muista saman lajin edustajista. Tämä onkin tärkein funktio nimillä ylipäänsä. Nimet yksilöivät tarkoitteensa, kohteensa, erottamalla sen kaikista muista samanlajisista (Ainiola ym. 2008: 13). Pelin henkilönnimistä ovat yksiviitteisiä lähes kaikki, mutta joitakin appellatiivisia nimiä tai nimien määritteitä esiintyy. Näiden voidaan nähdä olevan moniviitteisiä, kuten esimerkiksi nimet *Kyy* ja *Shogun* sekä nimenosat *Herra* ja *-khatun*. Kontekstista irrallaan tarkasteltuna etenkin appellatiiviset nimet *Kyy* ja *Shogun* eivät kuitenkaan erottaudu propriisina toisin kuin suurin osa henkilönnimistä, esimerkiksi vaikkapa *Hyo* ja *Yasumasa Sasaki*.

### *Fiktionaalistava funktio*

Pelin päähahmoa *Jin Sakaita* aletaan kutsua pelin edetessä lisänimellä *Aave*. *Jinin* maine kiirii pikkuhiljaa sitä mukaa, kun hän toteuttaa kostoretkeään. Kuitenkin ainakin alussa vain kourallinen ihmisiä tietää *Aaveen* oikean identiteetin, mutta hänen maineensa saa mystisiä piirteitä. Osa ihmisistä uskoo *Aaveen* olevan yliluonnollinen henkiolento tai jokin myyttinen kostaja, eikä välttämättä ihminen

ollenkaan. Hiljalleen *Tsushiman* asukkaat kiitollisina kunnioittavat *Aavetta*, kun taas saarta miehittävät mongolit alkavat pelätä *Aaveen* kostoja. *Aave* on ikään kuin supersankari, joka ei kaihda keinoja taistellessaan miehittäjiä vastaan. *Aaveesta* tulee myös *Jinille* toinen identiteetti kunniallisen samurain identiteetin oheen, ja näiden välillä hän tasapainoilee tarinan edetessä. Hyvin vastaavia fiktiivisiä nimiä ovat myös *Tengu Demoni* ja *Yarikawan kostonhenki*. Molemmilla viitataan mystiseen ja ylikuonnolliseen olentoon, ja tähän tarinaan myös monet pelin hahmoista uskovat. Lisäksi molemmat hahmot ovat myös taitavia taistelijoita ja eräänlaisia kostajia, kuten *Aavekin*, mutta toimivat vain paikallisesti omalla reviirillään.

#### *Lokalisoiva funktio*

Selkeästi lokalisoivaa funktiota henkilönnimissä on lähinnä klaanien nimissä, kaikista ilmiselvimpänä nimessä *Yarikawa*. *Yarikawan* klaanin jäsenet majailevat *Yarikawan* prefektuurissa, joten nimellä on selkeästi lokalisoiva funktio henkilöahmoille. *Yarikawan* klaanista nimellä esiintyvät henkilöahmot ovat *Kiyochika*, *Tokiasa* ja *Ujimasa Yarikawa*, mutta heidän etunimillään ei ole lokalisoivaa funktiota, vaan lähinnä identifioiva funktio. Lisäksi pelissä esiintyy edellä mainittu hahmo, jonka oikeaa nimeä ei tiedetä, mutta hänet tunnetaan nimellä *Yarikawan kostonhenki*. Nimen alkuosan määrittäen funktiona on paikallistaa hahmon esiintyminen ja toiminta *Yarikawan* alueelle. Lisäksi *Yarikawan kostonhenki* kytkeytyy nimensä mukaisesti *Yarikawan* klaaniin, mutta hänen kerrotaan olevan sen entinen jäsen.

#### *Sosiaalinen funktio*

Alimman luokan tai vähiten merkityksellisten hahmojen nimet ovat pääasiassa yksiosaisia eli sisältävät vain etunimen. Esimerkiksi köyhillä maanviljelijöillä, työläisillä tai kerjäläisillä on poikkeuksetta vain yksiosainen etunimi. Pääasiassa myös tarinan kannalta vähäpätöiset henkilöt tunnetaan vain etunimellä, mutta tähän on kuitenkin myös joitakin poikkeuksia. Pelin alussa päähenkilön, samuraisukunsa viimeisen eloonjääneen edustajan, *Jin Sakain* pelastaa köyhä ja kekseliäs varas nimeltä *Yuna*. Yhteiskunnassa *Yuna* on lähellä alinta kastia, joten hänellä ei ole sukunimeä tai sitä ei ainakaan mainita. *Yuna* kuitenkin osoittautuu pelin ja *Jin Sakain* tarinan kannalta yhdeksi merkittävimmistä sivuhahmoista, joka on juonessa mukana pelin loppuun asti. Sukunimen tai tittelin sisältävät nimet kertovat henkilön tavallista kansaa korkeammasta yhteiskunnallisesta asemasta tai siitä, että kyseinen henkilöahmo on osa jotain tärkeää klaania tai sukua. Toisaalta tittelit (esim. *herra*, *-khatun*) ja sotilasarvot (esim. *kenraali*, *sotaherra*) kertovat valta-asemasta yhteiskunnan ylemmillä tasoilla. Keskiluokkaisempaa, mutta kuitenkin auktoriteettia edustavat sen sijaan ammattinimikkeet, esimerkiksi *munkki* (*Munkki Ippei*) ja *sensei* (*Sensei Sadanobu Ishikawa*).

### *Deskriptiivinen funktio*

Deskriptiivisiä funktioita esiintyy lähinnä vain muutamilla henkilöhahmoilla, jotka ovat lainsuojattomia rikollisia. He ovat saaneet lisänimen, joka kuvaa heidän luonnettaan ja toimintaansa. *Mustakäsi-Riku* ja *Musta susi* nimet sisältävät molemmat sanan *musta*, jolla konnotoidaan hahmojen luonteen synkkyyttä. Musta väri symboloi pimeyttä ja pahuutta, joten se antaa jo osviittaa hahmojen moraalista. *Mustakäsi-Riku* on pahamaineinen merirosvo, kun taas *Musta susi* on orjakauppias, joten ammatinvalinnat tukevat tulkintaa. *Musta susi* nimessä myös jälkimmäinen osa *susi* viittaa petoeläimeen, joka mielletään usein pahana ja tappavan vaarallisena. Lisänimi *Mustakäsi* muistuttaa esimerkiksi tunnetumpaa merirosvoa *Mustapartaa*. Molemmissa nimissä kuvataan pahuuden lisäksi myös kyseisen henkilön konkreettista ruumiinosaa. *Mustan suden* hiukset sekä vaatetus ovat väriltään mustia, joten nimi kuvaa hyvin myös hänen ulkoista olemustaan.

*Teurastaja-Gon* on rosvojoukon johtaja, joka on saanut lisänimensä *Teurastaja* siitä, että hän on hyvin väkivaltainen. *Teurastaja* ei siis viittaa ammattinimikkeeseen, vaan kuvaa henkilöahmon toimintatapoja, kuten jo aiemmin todettua.

*Kyy* on pahamaineinen salakuljettaja, joka on tullut tunnetuksi siitä, että on onnistunut välttelemään virkavaltaa eli samuraita yli 20 vuotta. Käärmeet ovat liikkeissään nopeita ja hyviä pysymään piilossa, joten nimi *Kyy* kuvaa hyvin henkilön luonnetta, ominaisuuksia ja toimintaa. Toisaalta *Kyy* on Suomessakin tunnettu myrkyllinen käärmelaji, joten nimen tarkoituksena on luultavasti myös olla muissa pelkoja ja kunnioitusta herättävä. Kuten aiemmin mainitsin, ei *Kyyn* oikeaa nimeä tunneta, vaan hänestä käytetään vain deskriptiivistä lisänimeä.

Tavallaan lakien ja moraalin hämärälle puolelle ajautuu myös pelin päähenkilö *Jin Sakai* eli *Aave*. Nimi *Aave* kuvaa myös osin henkilöahmon toimintatapoja. Hän ei taistele aina kunniallisesti ja rehdisti, kuten samuraiden oppien mukaan kuuluisi, vaan *Aave* käyttää hyödyksi piiloutumista ja erilaisia kyseenalaisia tapoja salamurhata kohteensa. *Aave* liikkuu hiljaa, naamioi itsensä eikä paljasta identiteettiään, vaan pysyttäytyy mystisenä hahmona mahdollisimman pitkään ja aiheuttaa kauhua vihollisilleen.

### *Assosiatiiivinen funktio*

Assosiatiiivista funktiota on nähtävissä lähinnä ylimpien miespuolisten hallitsijoiden nimissä. Näillä nimillä on *Khotun-kaania* lukuunottamatta suora yhteys todellisiin historiallisiin henkilöihin. *Khotun-kaan* on fiktiivinen hahmo, mutta nimellä pyritään luomaan selkeä assosiaatio tunnettuihin *Tšingis-kaaniin* ja *Kublai-kaaniin*. Nimi muistuttaa yhtäältä erityisesti nimen jälkimmäisen titteliosan *-kaanin* myötä kyseisiä nimiä. Toisaalta *Khotun-kaanissa* on yhtä monta tavua sekä *k*-äänne samalla

tavalla alussa kuin *Kublai-kaanissa*. Lisäksi kun tiedossa on, että pelin kontekstissa *Khotun-kaan* esitetään *Kublai-kaanin* ja *Tsingis-kaanin* sukulaisena sekä pelottavana valloittajana ja soturina, ei assosiaatiosta jää mitään epäselvyyttä.

*Shogun* sen sijaan on suurinta sotilaallista valtaa kantava titteli, ja niitä on todellisessa historiassa ollut useita. Historiaa kaivelemalla olisi varmasti mahdollista löytää myös kuka on pelin tapahtumien ajanjaksolla ollut *Tsushimaa* hallitseva shogun, johon pelissä viitataan. Pelin tarinan kannalta tämä ei kuitenkaan ole olennainen tieto, koska hahmoa ei koskaan esiinny pelissä.

Yksi suurista kuudesta suuresta miekkamiehestä nimeltään *Kojiro* assosioituu myös vahvasti historialliseen henkilöön. Tämä onkin viittaus miekkamieheen nimeltä *Sasaki Kojirō*, joka tunnetaan legendaarisen *Miyamoto Musashin* vastustajana (Evangelista 2023).

#### *Affektiivinen funktio*

*Yarikawan kostonhengen* nimen jälkimmäinen osa pitää sisällään vahvan tunnelatauksen ja kuvaa henkilöahmon luonnetta. Sana *kosto* antaa vahvan signaalin siitä, että nimenkantaja on vihainen ja kantaa kaunaa. Sana *henki* yhdessä hahmon salaisen identiteetin kanssa luo hahmolle mystisyyttä ja pelottavuutta. *Tsushiman* saarella esiintyvistä uskonnoista shintolaisuudessa henkien palvominen ja kunnioitus ei ole mitenkään tavatonta (Lahdentausta 2015), joten *kostonhenki* nimenä yhtäältä voi aiheuttaa kauhua vastustajissa, mutta toisaalta ihailua niiden parissa, joiden puolesta *kostonhenki* taistelee.

*Aaveella* on hieman samankaltainen affektiivinen funktio kuin *Yarikawan kostonhengellä*. Molemmat nimet ovat viittaavat kirjaimellisesti yliluonnollisiin henkiolentoihin, ja niiden on tarkoitus aiheuttaa pelkoa sekä kunnioitusta. Molempia henkilöahmoja yhdistää myös *kosto* ja heikompien suojeleminen, vaikka *Aaveella* näitä ei nimessä eksplisiittisesti ilmaistakaan.

#### *Ideologinen funktio*

Ideologista funktiota on pelin henkilönnimissä nähtävissä oikeastaan vain buddhalaisuutta edustavien munkkien nimissä. Nimet *Munkki Ippai* ja *Soturimunkki Norio* sisältävät ammattinimikkeen määritteinä, joilla on vahva ideologinen funktio ja viittaus uskontoon. Buddhalaisuus on perusteiltaan ateistinen uskonto tai oppijärjestelmä (Vainonen 2015), mutta sitä voi hyvällä syyllä pitää myös eräänlaisena filosofiana (Buddhalaisuus.fi 2023), joten siihen viittaavat nimet sisältävät ideologisen funktion.

#### *Luokitteleva funktio*

Lyhyet ja yksiosaiset nimet kertovat alemman yhteiskuntaluokan ja joitakin poikkeuksia lukuun ottamatta myös tarinan kannalta vähemmän merkityksellisistä henkilöahmoista, esimerkiksi *Mai* ja

*Genzo*. Kaksi- ja kolmeosaiset henkilönnimet ovat pääasiassa merkityksellisiä joko tarinan kannalta tai hahmo on ylempää luokkaa yhteiskunnallisesti. Osa henkilönnimistä on molempia edellä mainituista, kuten *Lady Masako Adachi*.

#### *Narratiivinen funktio*

Päähenkilöhahmo *Jin Sakain* alter egolla *Aaveella* on pelin hahmonimistä vahvin narratiivinen funktio. Siinä missä *Jin Sakai* ei sisällä semanttista sisältöä, niin *Aave* kytkeytyy pelin tarinankerrontaan olennaisella tavalla. Alussa *Jiniä* kutsutaan hänen oikealla nimellään, mutta vähitellen tarinan edetessä häntä aletaan kutsua enenevässä määrin *Aaveeksi*. Tällä myös kuvataan *Jinin* ajatusmaailman ja toimintatapojen muutosta, kun hän alkaa huomata, että kunnialliseen samuraikoodistoon nojautuminen ei toimi hänen taistelussaan ylivoimaista vihollista vastaan. Pala palalta *Jin* huomaa samuraikoodiston noudattamisen murenevan ja toimivansa aina vain häikäilemättömämpiä keinoja käyttäen. Tarinan ytimessä onkin *Jin Sakain* muuttuminen *Aaveeksi* kostoretkensä aikana.

#### *Humoristinen funktio*

Henkilöhahmoista ei suomen kielen näkökulmasta löydy oikein nimiä, joilla olisi humoristista funktiota, koska nimet ovat pääasiassa japanilaisia, eikä niiden semanttinen sisältö avaudu juurikaan suomalaisille. Jos kuitenkin katsotaan Hanksin ym. (2019) etunimisanakirjan määritelmiä, niin huomionarvoinen on yksi pelin sivuhahmoista, *Kenji*. Hänet esitetään hieman humoristisena sake-kauppihana, joka joutuu usein pulaan ja erilaisiin kommelluksiin, joista päähenkilö *Jin Sakain* pitää hänet aina pelastaa. *Kenjiä* ei esitetä kovin järkevänä hahmona, mutta nimi *Kenji* tarkoittaa *älykästä hallitsijaa* (eng. *intelligent ruler*). Kontrasti nimen tarkoitteen ja henkilöahmon luonteella on suuri, koska hahmoa ei voi pitää kovin älykkäänä, uskottavana tai varsinkaan hallitsemaan sopivana.

## 6.3 Paikannimien rakenne

Paikannimien rakenteiden analysoinnissa jaottelen ensiksi nimet samalla tavoin yksiosaisiin nimiin, yhdysnimiin ja nimiyhdistelmiin kuin henkilönnimien kohdalla. Näiden tarkastelun jälkeen käsittelen vielä paikannimien nimenosia eli määriteosia ja perusosia. Nämä nimenosien käsitteet eroavat henkilönnimien käsitteistä, kuten tutkimusmenetelmäosiossa olen avannut.

### 6.3.1 Yksiosaiset paikannimet



Yksiosaisia paikannimiä on aineistossa yhteensä 25. Määrä on vähäinen suhteessa kaikkiin paikannimiin. Pelin paikannimistö eroaa siinä mielessä reaali maailmasta, että yksiosaisia nimiä, usein opaalilla semanttisella sisällöllä, on enemmän olemassa todellisessa maailmassa. Tämän voi havaita vaikkapa Google Mapsista oikean *Tsushiman* karttaa katsellessa. Lienee siis taiteellinen valinta pelin nimijärjestelmän luomisessa, että lähes kaikki nimet ilmaisevat tai niistä pystyy päättämään helposti, millainen paikka tai alue on kyseessä.

Yksiosaisia paikannimiä on melkein poikkeuksetta vain *makrotoponyymien* nimissä. Makrotoponyymit ovat laajalti tunnettuja nimiä sekä usein vielä isojen tai ainakin merkittävien paikkojen nimiä (Ainiala ym. 2008: 90). Tällaisia isoja ja merkittäviä paikkojennimiä ovat erityisesti pelissä esiintyvien suurten saarien nimet *Tsushima* ja *Iki*. Makrotoponyymeiksi lasken myös saaria pienempiin osiin jakavien seutujen ja prefektuurien nimet. Aineiston makrotoponyymit ovat kaikki yksiosaisia ja semanttiselta sisällöltään opaatteja. Seutujen ja prefektuurien nimet vastaavat löyhästi reaali maailman *Tsushiman* ja *Ikin* alueiden nimistöä, mutta johtuen jo mittakaavojen eroista, ovat niiden paikannimistöt keskenään hyvin erilaisia. Oikean maailman *Tsushima* on nykyään kokonaisuudessaan osa Nagasakin prefektuuria, joten pelissä esiintyvät prefektuurit poikkeavat merkitykseltään ja kooltaan täysin reaali maailmasta. Kuitenkin esimerkiksi seutujen nimet *Izuhara*, *Toyotama* ja *Kamiagata* sekä prefektuurien nimet *Azamo*, *Umugi* ja *Sago* ovat löydettävissä myös reaali maailman *Tsushiman* kartalta. Aineiston makrotoponyymit eivät sisällä suomenkielisiä sanoja.

Seutuja ja prefektuureja pienemmät alueet lasken *mikrotoponyymeiksi*. Mikrotoponyymit ovat sellaisia paikannimiä, jotka ovat vain suppean käyttäjäpiirin käytössä (Ainiala ym. 2008: 89). Näitä on aineiston paikannimistä suurin osa, kaiken kaikkiaan 305 kappaletta. Kaikista mikrotoponyymeista vain 2 on yksiosaisia paikannimiä ja molemmat niistä sijaitsevat *Ikin* saarella. Nimet *Saruiwa* ja *Sarubashi* ovat muuten samassa linjassa makrotoponyymien nimien kanssa, mutta nimi *Sarubashi* löytyy oikean maailman kartasta vain Japanin pääsaarelta Tokion liepeiltä.

### 6.3.2 Yhdysnimet paikanniminä

Paikannimistä yhdysnimiä on yhteensä 28 kappaletta. Yhdysnimet ovat kaikki yhdyssanoja, eikä yhdessäkään ole käytössä yhdysviivaa. Yhdysnimistä yhteensä 15 sisältää japaninkielisen nimen alun määriteosana, johon on yhdistetty jälkimmäiseksi perusosaksi suomenkielinen sana, joka kuvaa paikan laatua, kuten *Izuharajärvi* (määriteosa *Izuhara*, perusosa *järvi*). Aineiston japanilaiset nimet sopivatkin hyvin yhteen suomenkielisten sanojen kanssa, eivätkä ne tuota kovin paljoa vaikeuksia luetavuuden tai ääntämisen osalta. Yhdysnimistä 9 sisältää genetiivimuotoisen omistusrakenteen alun

määriteosassa, esimerkiksi *Izuminniemi* ja *Ijimansuo*. Kokonaan nominatiivimuodossa on 19 yhdysnimeä, kuten *Omivuori* ja *Sisarlahti*. Mukana on myös 12 täysin suomenkielistä yhdysnimeä, joissa on molemmat osat suomen kielellä, muun muassa *Sisarkivet*, *Pilvisola* ja *Koskisilta*.

### 6.3.3 Moniosaiset nimiyhdistelmät paikanniminä

Kaikkiaan 274 eli suurin osa paikannimistä on kaksiosaisia nimiyhdistelmiä, jotka koostuvat kahdesta sanasta, kuten *Kishin aro* ja *Ansastajan talo*. Aineistossa on myös jonkin verran kolme- ja neljäosaisia nimiyhdistelmiä, esimerkiksi *Kultaisen huipun pyhäkkö* ja *Hiljaisen notkon kuuma lähde*. Kolmeosaisia nimiyhdistelmiä on 57 ja neljäosaisia 9.

Täysin selkeää logiikkaa ei ole sille, miksi jotkut nimet ovat yhdyssanoja ja osa erikseen. Esimerkiksi perusosa *kuuma lähde* on nimissä kirjoitettu erikseen, vaikka kieli-intuitio sanoisi niiden kuuluvan yhteen (*kuumalähde*). Adjektiivinen *kuuma* kuvailee kyllä substantiivien *lähde*, mutta toisaalta ne muodostavat myös käsitteenä merkitykseltään erikoistuneen termin, jolloin ne kuuluisi kirjoittaa yhteen (Kielitoimiston ohjepankki 2023). Tässä kuitenkin lienee poikkeus, koska kuumat lähteet eivät ole Suomessa yleisiä eikä täten niiden käsitettä esiinny kielessäkään kovin paljoa. Englanniksi *kuuma lähde* on pelissä *hot spring*, joten sekin voi vaikuttaa siihen miksi käännöksessä on käytetty kahta erillistä sanaa. Kyseessä voi olla myös jokin pelin lokalisointiin liittyvä rajoite, joka ei kuitenkaan pelaajalle päällepäin selkeästi ole näkyvissä. Lisäksi joissakin tapauksissa sanat kirjoitetaan vakiintuneen tavan mukaan erilleen, vaikka kyseessä olisi termimäinen kokonaisuus (Kielitoimiston ohjepankki 2023). *Kielitoimiston sanakirja* (KS) ei anna tuloksia hakusanalla *kuuma lähde*, mutta hakusanalla *lähde* se antaa esimerkin *Islannin kuumat lähteet* (KS s.v. *lähde*).

*Kuuma lähde* -nimissä lasken olevan alussa yksi- tai kaksiosainen määriteosa eli se koostuu kahdesta sanasta, esimerkiksi yhdyssana *Tulvasuon* ja sanaliitto *Valkean sumun*. Perusosa on kaksiosainen, joka on molemmat sanat *kuuma* ja *lähde* yhdessä eli ne muodostavat sanaliiton. Määriteosat ovat enimmäkseen hieman appellatiivisempia nimiä ja ne myös esiintyvät yleensä genetiivimuodossa (*Tulvasuon*, *Valkean sumun*).

Toisenlaisena esimerkkinä hankalasti hahmottuvasta logiikasta yhteen- ja erikseen kirjoitettuja muodoista ovat vaikkapa paikannimet *Kanedan salmi* ja *Komodansalmi*. Molempia yhdistää genetiivimuotoinen omistusrakenne, täysin samanlainen perusosa (*salmi*) sekä hyvin samankaltainen proprinen määriteosa (*Kanedan* ja *Komodan*). Kaikesta huolimatta toinen on yhdyssana ja toinen sanaliitto. Enimmäkseen paikannimet, joiden määriteosassa on genetiivimuoto, ovat kuitenkin

erikseen kirjoitettuja sanaliittoja. Aineiston muutamit *Komodansalmi* -tyyppiset yhdyssanat ovat poikkeuksia, joille ei löydy selkeää selitystä. Kyseessä voi olla myös kääntäjän inhimillinen virhe.

Yksi paikannimien sanoja toisistaan erottava tekijä on monikossa oleva määriteosan adjektiivi, esimerkiksi *Katkerat kukkulat*. Harvinaisemmat nominatiiviset muodot, kuten *Jadekukulat* ja *Porrasputoukset*, sen sijaan ovat yhdyssanoja, vaikka perusosa (*kukulat*, *putoukset*) olisikin monikossa.

### 6.3.4 Nimenosat paikannimissä

Paikannimien määriteosien joukko on kirjava, mutta muutamia selkeitä luokitteluja ja huomioita niiden rakenteesta kuitenkin on nähtävissä. Nimien määriteosista 22 on monikossa, ja näistä useat ovat lisäksi genetiivimuodossa. Nämä määriteosat viittaavat ihmisiin, eläimiin ja luontonimiin. Tällaisia ovat esimerkiksi nimet *Puunhakkaajien tukikohta* ja *Kätettyjen lähteiden metsä*.

Nimien perusosista on monikossa yhteensä 19 kappaletta. Yleisimpiä ovat maastonmuotoihin, erityisesti kukkuloihin ja putouksiin liittyvät nimet, kuten *Kashinen kukkulat*, ja *Sudenpennun putoukset*. Toistuvia nimiä ovat lisäksi maastonmuodoista kallioihin viittaavat nimet (esim. *Ukkosenjylinän kalliot*) ja entisiin asutuksiin viittaavat raunionimet (esim. *Vuorenrinteen rauniot*).

Yhdysnimien ja nimiyhdistelmien määriteosat sisältävät lähes yhtä paljon sekä kääntämättömiä japanilaisia (ja muutamia mongolialaisia) proprisia nimiä että suomeksi käännettyjä appellatiivisempia nimenosia. Pelkästään kääntämättömän proprisen määriteosan sisältää yhteensä 138 paikannimeä, esimerkiksi *Kunehamajärvi*, *Yamabushin huippu* ja *Tsurara Otoshin kalliot*. Pelkän suomenkielisen appellatiivisen määriteosan pitää sisällään 141 paikannimeä, kuten *Mutkittleva polku*, *Kuohuputousten kylä* ja *Vanhan klaanin kukkula*.

Näiden lisäksi aineistossa on myös 14 määriteosaa, jotka ovat yhdyssanoja tai sanaliittoja ja sisältävät molempia edellä mainittuja. Esimerkiksi nimissä *Vanhan Kanazawan räme* ja *Zashojoen ylityspaikka* on määriteosa, jossa on sekä proprinen kääntämätön osa (*Kanazawa*, *Zasho-*) että suomenkielinen appellatiivinen osa (*Vanhan*, *-joen*). Tässä ryhmässä yleisimpiä ovat edellisen esimerkin kaltaiset nimet, joissa on nimen alussa adjektiivi *vanha*. Ainoat poikkeukset, jotka eivät sovi suoraan mihinkään edellä mainittuun ryhmään ovat nimet, joissa on sana *lady* (*Lady Sanjon silta* ja *Lady Sanjon ranta*). Sanaa *lady* ei ole käännetty englannin kielestä suomenkieliseen muotoon, mutta se ei ole myöskään japanilainen sana.

## 6.4 Paikannimien funktiot

Paikannimillä on *Ghost of Tsushimassa* monenlaisia funktioita. Identifioiva funktio on tietysti tärkeimpänä, mutta muitakin on runsaasti ja monilla nimillä on samanaikaisesti useita eri funktioita. Paikannimet ovat ilmeisesti enimmäkseen peliä varten kehiteltyjä nimiä, joissa toistuvat muun muassa luontoon, kansantarustoihin ja keskeisiin henkilöihin liittyvät nimet. Paikannimien funktioita tarkastelen erikseen kunkin funktion näkökulmasta Ainialan ym. (2008: 339) listaamassa järjestyksessä.

### *Identifioiva funktio*

Aineiston paikannimien ensisijainen funktio on identifioida eli nimillä viitataan fiktiivisiin tai joissain tapauksissa myös ei-fiktiivisiin paikkoihin. Paikannimet ovat kaikki keskenään erilaisia, vaikka joi-takin hieman keskenään samankaltaisia, mutta silti eri tarkoitteeseen viittaavia nimiä on myös, esimerkiksi *Omin kylä* ja *Omin luostari*. Nämä esimerkkipaikat ovat keskenään lähekkäisessä yhteydessä, mutta laadultaan hyvin erilaisia. Muuten kyllä paikannimet erottuvat selkeästi toisistaan ja ovat uniikkeja, eikä sama paikannimi kokonaisuudessaan esiinny useampaan kertaan pelissä eli duplikaatteja ei ole aineiston paikannimissä. Pelin paikannimistö poikkeaaakin reaali maailmasta siinä, koska usein samanimisiä paikkoja voi olla useita, kuten vaikkapa Suomessa yleisimpiä lahdennimiä on nimi *Pitkälähti* (Ainiala ym. 2008: 106).

### *Fiktionaalistava funktio*

Monella paikannimellä on jonkinlainen fiktionaalistava funktio ja ne sisältävät erilaista symboliikkaa. Erilaisiin taruolentoihin viittaavilla paikannimillä on luonnollisesti fiktionaalistava funktio. Yksi selkeimmistä esimerkeistä on myyttiseen olentoon viittaava suomenkielinen nimi *Kivilohikäärmeen pyhäkkö*. Lohikäärmeitä esiintyy monessa maailman mytologiassa (Stromberg 2012), ja se on usein iso liskomainen siivekäs tarueläin (KS s.v. *lohikäärme*). Sen sijaan merkitykseltään ja funktioltaan vähemmän läpinäkyviä ovat esimerkiksi nimet *Kijon saari*, *Isonaden rannikko*, *Hakutakun metsä* ja *Kitsunen lampi*. Näiden nimien määriteosat ovat japanilaiseen kansantarustoon pohjautuvien outojen ja yliluonnollisten olentojen nimiä. Näitä olentoja kutsutaan yleisesti kattokäsitteellä *yōkai*. *Kijo* on eräänlainen naispuolinen örkki tai demoni. *Isonadella* viitataan mystiseen hain kaltaiseen merihirviöön, joka etsii kallioisilla rannikoilla veneitä tuhottavaksi ja kalastajia napattavaksi. *Hakutaku* on härkää muistuttava peto, jolla on yhdeksän silmää ja kuusi sarvea. *Kitsune* on kettuolento, jolla on yliluonnollisia voimia ja monta häntää. (Meyer 2023; Martin 2023.)

Jonkinlaisiin mystisiin ylikuonnollisiin voimiin viittaa myös *Parantavan kiven kuuma lähde*. *Parantava kivi* luo mielikuvan siitä, että kyseisellä kivellä olisi maagisia parantavia voimia, mikä voisi olla fiktiivisessä maailmassa mahdollista. Toisenlaisia esimerkkejä fiktionaalistavasta funktiosta ovat *Joen lapsen kosteikko* ja *Katkerat kukkulat*. Näissäkin merkitys on symbolinen, sillä kirjaimellisesti ei voi olla joella lapsia tai kukkuloilla tunteita. *Joen lapsella* saatetaan viitata esimerkiksi henkilöön, joka on asunut joen läheisyydessä ja näin päätynyt osaksi kosteikon nimeä. Vaihtoehtoisesti sanalla *lapsi* voidaan viitata jokeen yhteydessä olevaan pienempään vesistöön ikään kuin lapsena. Sana *katkerat* taas on luultavasti yhteydessä katkeroituneeseen ihmiseen tai ihmisjoukkoon, jotka ovat jollain tavalla olleet kyseisiin kukkuloihin kytköksissä, esimerkiksi asuneet tai tehneet jotain merkittävää lähistöllä.

Fiktionaalistavaa funktiota esiintyy nähdäkseni myös paikannimissä, jotka viittaavat fiktionaaliseen henkilöön, kuten *Shimuran linna* ja *Kazumasan saari*. Tietävästi pelissä esiintyvät *Shimura* ja *Kazumasa* eivät ole historiallisia henkilöitä, vaan puhtaasti fiktiivisiä ja peliä varten luotuja hahmoja. Lasken yhtä lailla myös fiktionaalistavaa funktiota sisältäviksi paikannimet, joissa esiintyy intertekstuaalisia viittauksia muihin fiktiivisiin teoksiin. Esimerkiksi *Kielletty pyhäkkö* ei itsessään vielä paljastu intertekstuaaliseksi, mutta kontekstin tuntien se on suora viittaus Sony'n toiseen peliin, vuonna 2022 julkaistuun *Horizon Forbidden Westiin*. Pyhäkön luota löytyy pelihahmolle puettava asu, joka on lähes yksi yhteen *Horizon Forbidden West* -pelin päähahmo asun kanssa.

### *Lokalisoiva funktio*

Lokalisoivaa funktiota on monessa paikannimessä, koska useimmilla nimillä on proprinen alkuosa ja määriteosana appellatiivinen paikkaa kuvaava sana. Näiden yhdistelmä usein paikallistaa melko tarkasti paikannimen tiettyyn sijaintiin kartalla. Tämän kaltaiset nimet ovat pelisuunnittelun kannalta varmasti tietoinen ratkaisu, koska siten pelaajan on helpompi hahmottaa lyhyessä ajassa ennestään vierasta maailmaa ja paikkoja. Esimerkiksi *Azamon aluskukulat* nimen alkuosa paikallistaa sijainnin *Azamon* prefektuuriin. Määriteosa *aluskukulat* sen sijaan ohjaavat määrittämään sijaintia tarkemmin tietynlaiseen maastoon prefektuurin alueella. Vielä kun palastellaan määriteosaa, sana *alus* viittaa jonkin alla tai vieressä alempana olevaan paikkaan (KS s.v. *alus*). Kartalla *Azamon aluskukulat* sijaitsee *Azamon lahden* rannikkokylän lähellä ja *Sakimorin näköalapaikan* eteläpuolella. *Sakimorin näköalapaikka* sijaitsee vuoren huipulla, mutta *Azamon aluskukulat* sijoittuu selkeästi alemmalle tasolle vuoren juurelle. Määriteosan sana *kukulat* taas kuvailee aika täsmällisesti millaisesta maastonmuodosta on kyse eli pienehköstä maan kohoamasta tai pienestä mäestä (KS s.v. *kukkula*).

Ajallista paikallistamista paikannimissä esiintyy vähemmän, mutta esimerkiksi joissakin nimissä toistuu määriteosassa adjektiivi *vanha* (esim. *Vanhan Kanazawan räme*), joka voisi viitata iän lisäksi menneeseen aikaan tai ajanjaksoon. Toisaalta toisenlaisiakin esimerkkejä on, kuten *Iltaruskon näköalapaikka*, joka viittaa myöhäiseen vuorokauden aikaan tai *Kapinallisten viimeinen taistelu*, joka paikallistuu ajallisesti hetkeen, jolloin taistelu tapahtuu viimeisen kerran.

### *Sosiaalinen funktio*

Paikannimissä sosiaalinen funktio näkyy vähän vähemmän, mutta joillakin paikannimillä on kytköksiä ihmisiin ja tätä kautta voi tulkita myös olevan sosiaalista funktiota. Enimmäkseen paikannimissä sosiaalinen funktio näkyy yhteiskuntaluokkaa korostamalla määriteosassa. Esimerkiksi nimissä *Lady Sanjon ranta* ja *Herra Shimuran leiri* määritteessä esiintyvät tittelit (*lady, herra*) viittaavat suoraan ylempään yhteiskuntaluokkaan. Nimissä *Ensimmäisen kenraalin vainio* ja *Kenraali Bartun leiri* esiintyy määritteessä sotilasarvo *kenraali*, joka kertoo myös suoraan tietystä hierarkiasta yhteisössä. Jonkinlaista sosiaalista funktiota on myös ammattinimikkeissä, kuten *Vartiomiehen vuori*, *Ishikawa-sensein dojo* ja *Pienen munkin lampi*. Näistä voi päätellä suunnilleen millaiseen yhteiskuntaluokkaan paikannimissä esiintyvä henkilö kuuluu ja täten paikannimi luo tietynlaisen kuvan paikkaan kytkeytyvästä yhteisöstä. *Vartiomies* edustaa melko alhaisen tason työläisluokkaa ja on yleensä käskyvallan alla esimerkiksi edellä mainituille *ladyille, herroille ja kenraaleille*. *Sensei* ja *munkki* ovat arvostettuja ja eräänlaisia auktoriteetteja tavalliselle kansalle, mutta suurta valtaa heillä ei kuitenkaan ole yhteiskunnassa.

### *Deskriptiivinen funktio*

Lähes kaikki nimet kuvailevat paikkaa jollain tavalla. Erityisesti appellatiivinen jälkimmäinen perusosa yhdysnimessä tai nimiyhdistelmässä kuvailee kyseisen paikan laatua melko selkeästi. Osa kuvailuvista nimenosista on luontonimiä, jotka liittyvät maastoon tai vesistöön, kuten *lampi, kukkula, niemi, jyrkänne, kosteikko* ja niin edelleen. Lisäksi on kulttuurinimiä, jotka liittyvät asutukseen, artefakteihin tai viljelyksiin, esimerkiksi *kylä, linnoitus, majakka, silta, risteys, pyhäkkö, maatila, pelto* ja niin edelleen. Suurimmalla osalla nimistä on myös perusosaa edeltävä määriteosa, joka on joko proprinen tai appellatiivinen. Appellatiiviset perusosat, kuten *kivisuo* nimessä *Kivisuon näköalapaikka*, kuvaa aika tarkkaan millaisessa maastossa kyseinen paikka on. Propriiset perusosat eivät välttämättä kuvaile paikkaa niin selkeästi, mutta yhdessä määriteosan kanssa kylläkin. Esimerkiksi nimessä *Zashojoki* ei opaakki määriteosa *Zasho* kerro juuri muuta kuin paikan nimen, mutta yhdessä perusosan *joki* kanssa nimi saa deskriptiivisen funktion. Toisaalta joissakin tapauksissa esimerkiksi

genetiivimuotoinen määriteosa voi kertoa omistussuhteista, esimerkiksi jonkin henkilöahmon tai yhteisön omistamasta paikasta. Nimi *Mamushin maatila* kertoo selkeästi kyseisen *maatilan* olevan *Mamushin* suvun omistuksessa. Toisaalta *Omin luostari* ei kerro niin selkeästi omistussuhteesta, vaan kyseisen luostarin sijainnista ja välittömästä yhteydestä *Omin kylään* sekä ennen kaikkea merkittäviin alueisiin *Omivuoreen* ja *Omijärveen*.

#### *Assosiatiivinen funktio*

Pelin sijoittuminen historialliselle oikean maailman alueelle tuo mukanaan useita paikannimiä, joilla on assosiatiivinen funktio. Reaalimaailman paikannimiin suoraan viittaavien nimien avulla luodaan suora yhteys fiktion ja reaalimaailman välille. Ilmiselvät esimerkit ovat pelin kaksi saarta, *Tsushima* ja *Iki*, jotka viittaavat suoraan reaalimaailman vastaaviin saariin. Saaret jakautuvat seutuihin (esim. *Kamiagata*) ja prefektuureihin (esim. *Jogaku*), joiden nimet ovat myös pääasiassa reaalimaailman paikannimistä lainattuja. Kyseiset paikat eivät kaikki välttämättä sijaitse pelissä ja reaalimaailmassa samassa kohdassa, mutta nimillä on kuitenkin assosiatiivisia funktioita.

Joissakin paikannimissä on suora pelin sisäinen viittaus fiktiiviseen henkilöön ja tätä kautta assosiatiivinen funktio. Esimerkiksi *Herra Shimuran leiri*, *Kenraali Dogshinin leiri* ja *Tadayorin leposija* assosioituvat jo nimessä tiettyyn henkilöön pelin maailmassa. *Herra Shimura* on keskeinen *Tsushiman* johtava hahmo ja *Kenraali Dogshin* on mongolialainen kenraali. Molemmat ovat leiriytyneet sotajoukkoinensa kyseiselle omalle paikalleen. *Tadayori* on *Nagaon* suvun edesmennyt jäsen, joka tunnettiin legendaarisena jousimiehenä. *Tadayorin leposija* on siis hänen hautapaikkansa.

Reaalimaailman historiallisiin henkilöihin viittaavia paikannimiä on myös pelissä. *Buddhan askeleet* nimessä on viittaus buddhalaisuuden perustajaan Siddhārtha Gautamaan eli *Buddhaan*. Alueena *Buddhan askeleet* on joen varrella olevia kallioita ja kukkuloita, ja siellä on kiipeilyreittejä ja polkuja. Nimessä sana *askeleet* näyttäisi viittaavan reittiin, jota itse *Buddha* tai ehkä joku merkittävä buddhalainen on kulkenut. Toisaalta *Buddhan askeleet* voi olla symbolinen viittaus elämän polkuun tai tiehen, jolla pyritään noudattamaan buddhalaisuuden oppeja. Buddhalaisen opin neljäs totuus kertoo nirvānaan johtavan ”jalon kahdeksan osaisen tien” (Vainonen 2015).

*Musashin rannikko* sen sijaan on todennäköisesti viittaus historialliseen henkilöön *Miyamoto Musashiin*, jota pidetään *kenseinä* eli miekkapyhikykseenä (Evangelista 2023). Huomionarvoista on, että *Miyamoto Musashi* on elänyt vasta noin 300 vuotta pelin tapahtumien ajankohdan jälkeen. Hän on kuitenkin hyvin tunnettu hahmo muun muassa Eiji Yoshikawan fiktiivisen romaanin *Musashi* (1931) ja Hiroshi Inagakin ohjaamien *Samurai trilogia* -elokuvien (1954–1956) kautta. *Musashin rannikolla* sijaitsee myös paikka, jossa voi luoda *Otsunalaisen haikun*. *Otsuna* muistuttaa kovasti

Yoshikawan romaanissa esiintyvän merkittävän sivuhahmon nimeä *Otsu*. Paikannimi *Musashin rannikko* on siis luultavasti pelintekijöiden hienovarainen hatun nosto *Musashin* legendalle.

Assosiativinen funktio on nähtävissä myös neljän pyhäkön nimessä, joissa viitataan intertekstuaalisesti Sonyn julkaisemiin muihin peleihin. Nämä pyhäköiden nimet ovat *Kielletty pyhäkko* (*Horizon Forbidden West*), *Tuhkapyhäkko* (*God of War* -pelisarja), *Veren tahrима pyhäkko* (*Bloodborne*) ja *Pyhäkko varjoissa* (*Shadow of the Colossus*). *Tuhkapyhäkkoa* lukuun ottamatta pyhäköiden nimissä on melko suora viittaus pelien nimiin, jonka voi huomata ilman laajempaa kontekstin tuntemusta. *Tuhkapyhäkön* kohdalla täytyy tietää, että *God of War* -pelien päähahmo *Kratos* kantaa ihollaan tuhkakerrosta. Pyhäköiden luota voi pelihahmolle saada asun, joka muistuttaa nimensä ja ulkonäkönsä perusteella kunkin pelin päähahmojen ulkonäköä tai käyttämiä varusteita.

#### *Affektiivinen funktio*

Useilla paikannimillä on affektiivisiä funktioita ja erilaiset tunnetilat heijastuvat nimistä. Enimmäkseen paikannimistä välittyvä tunneilmasto on haikeuden ja melankolian värittämää, ja tämä tukee pelin tarinan käsittelemiä teemoja. Esimerkiksi yksinäisyys on hyvin suoraan määriteosassa esillä nimissä *Yksinäisen hengen putoukset* ja *Yksinäisen metsän aukio*. Yksinäisyyden lisäksi hylätyksi jäämisen tunnetta viestii nimi *Karkotetun jyrkänne*, jossa yksin jäämistä ei esitetä vapaaehtoisena vaihtoehtona.

Surua heijastaa esimerkiksi nimi *Itkevän äidin keto*. Määriteosan alku *itkevä* luo kuvan surusta, koska siihen usein liittyy itku. Kun siihen yhdistetään sana *äiti*, saa määriteosa vahvan assosiaation äidin huoleen tai suruun omasta lapsesta. Muussa tapauksessa nimessä ei olisi tarve korostaa vanhemmuuteen ja perhesuhteisiin viittaavalla sanalla. Toisenlaista surua edustavat nimet *Kaatunut etuvartio* ja *Kapinallisten viimeinen taistelu*, joilla tuodaan ilmi lohdutonta häviötä ja surua kuolemasta. Lohduttomuutta ja epätoivoa on myös nimessä *Loputon metsä*. Määrite *loputon* kuvaa vahvasti tunnetilaa, jossa ulospääsyä joko fyysisestä paikasta tai sisäisestä lohduttomuudesta ei ole näkyvillä. Suruun usein liittyvä katkeruus paistaa hyvin eksplisiittisesti esimerkiksi nimestä *Katkerat kukkulat*. Nimessä personifoidaan maastonmuotoa ja samalla saadaan kyseiseen paikkaan liitettyä vahva tunnekokemus, joka välittyy myös pelaajalle.

Paikannimien joukosta löytyy myös sellaisia, joista välittyy enemmän positiivisiksi miellettyjä tunnetiloja. *Shigenorin leposija* on hautapaikka, mutta sanavalinta *leposija* antaa positiivisemmän, toiveikkaamman ja levollisemmän mielikuvan kuin kolkkompi kuolemaan viittaava sana *hauta*. Toisaalta sanaa *hauta* on käytetty nimessä *Uskollisen ystävän hauta*, mutta siinä positiivinen mielikuva luodaan muun muassa varmuutta, kiintymystä ja kunnioitusta sekä ripauksen kaihoisuutta



heijastavalla määriteosalla. *Ystävä* on jo itsessään positiivisilla tunteilla latautunut sanavalinta, mutta sitä korostaa vielä adjektiivi *uskollinen*. Levollisuuden tunteeseen viittaa myös eksplisiittisesti *Varkaiden rauhan kylä* ja hieman implisiittisemmin *Tyyni metsä*. Määrite *tyyni* konnotoi hiljaisesta maisemasta, jossa ei tapahdu juurikaan ja on rauhallista. Sen sijaan *Varkaiden rauhan kylä* sisältää myös annoksen yhteisöllistä helpottuneisuutta ja stressittömyyttä, koska varkailla on kylässä mahdollisuus olla yhdessä vertaisten kanssa rauhassa. Lepoon liittyy myös *Lepäävän matkalaisen majatalo*, joka heijastaa ennen kaikkea väsymyksen ja ehkä turvallisuuden tunnetta, hieman eri vivahteella kuin *Varkaiden rauhan kylä*.

#### *Ideologinen funktio*

Ideologinen funktio näkyy ennen kaikkea uskonnollisia elementtejä sisältävissä paikannimissä. Pelissä buddhalaisuus on esillä vahvasti etenkin luostareiden (esim. *Omin luostari*), temppelien (esim. *Kultainen temppeli*) ja munkkien (esim. *Pienen munkin lampi*) kautta. Myös shintolaisia elementtejä esiintyy pelissä, muun muassa *torii*-portteja ja pyhäkköjä (esim. *Nuolivuoren pyhäkkö*). Länsimaisen maallikon on vaikea hahmottaa, kummasta uskonnosta kulloinkin on kyse, mutta karkeasti ottaen buddhalaisuus esiintyy pelissä hieman suuremmissa roolissa. Buddhalaisuutta käsitellään näkyvämmän, mutta kumpaakaan uskontoa harvemmin edes mainitaan nimeltä. Paikannimistä suorimmin buddhalaiseen uskuntoon kytkeytyvä ja ideologisen funktion sisältävä nimi on *Buddhan askeleet*.

#### *Luokitteleva funktio*

Paikannimien joukossa on havaittavissa useita toistuvia nimen perusosia, joiden perusteella on mahdollista luokitella nimiä erilaisiin ryhmiin ja kategorioihin. Näillä perusosilla on siis luokitteleva funktio, kun taas määriteosat erottelevat ja identifioivat samassa luokassa olevat nimet toisistaan. Nimien perusosat jakautuvat karkeasti kulttuurinimiin ja luontonimiin. Useammin toistuvia kulttuurinimiä ovat muun muassa kylät (*Aoin kylä*), pyhäköt (*Kilpikonnakiven pyhäkkö*), temppelit (*Kushin temppeli*), majakat (*Tsutsun majakka*), linnoitukset (*Iton linnoitus*), leirit (*Metsän reunan leiri*) ja maatilat (*Joenrannan maatila*). Luontonimistä toistuvat etenkin kukkulat (*Vanhan Toyotaman kukkulat*), putoukset (*Kukain putoukset*), rannat (*Kiyomorin ranta*), järvet (*Nagatajärvi*), metsät (*Kauppiaan metsä*) ja kuumat lähteet (*Jiton aluskukkuloiden kuuma lähde*).

#### *Narratiivinen funktio*

Monet paikannimet sisältävät narratiivista funktiota eli kertovat itsessään jonkinlaista pientä omaa tarinaansa lähinnä kuvailemalla paikan laatua, kuntoa, omistussuhteita tai muuta vastaavaa. Esimerkiksi nimi *Vanhan Yarikawan rauniot* kertoo pienen tarinan siitä, että kyseinen paikka sijaitsee

*Yarikawan* alueella paikassa, joka on syystä tai toisesta raunioitunut. *Hukkuneen miehen ranta* pitää sisällään narratiivin siitä, että kyseisellä rannalla on aikanaan mies hukkunut, joten paikka on saanut tämän tapahtuman myötä nimensä. Hieman samankaltainen on *Karkotetun jyrkänne*, joka kertoo siitä, että kyseiseen paikkaan liittyy vahvasti joku karkotettu ihminen. Nimen tarina ei kerro suoraan, mutta antaa vihjaillen mahdollisuuden tulkita, että kyseinen karkotettu henkilö olisi joko hypännyt tai pudonnut jyrkänteeltä alas.

Varsinaisesti pelin suurempaan tarinaan liittyviä narratiivisia funktioita on hieman vähemmän. Selkeimmin pelin suurempaan narratiiviin liittyviä paikannimiä ovat esimerkiksi *Kaatonut etuvartio* ja *Kapinallisten viimeinen taistelu*. Molemmat nimet ovat itse asiassa hyvin tuoreita, ja ovat oletettavasti korvanneet kyseisten paikkojen aiemmat nimet, joista ei ole tietoa pelaajalla. Tällä tavoin luodaan pelaajalle narratiivia suuresta sodasta, jossa tappioilta ei vältytä. Nimet ovat näin myös hyvin pelimäisiä, koska ne liittyvät pelin tapahtumiin ja korostavat niitä narratiivisen funktion kautta. *Kaatonut etuvartio* kertoo paikan olleen taistelussa yksi ensimmäisistä vartiopaikoista, joissa otetaan kosketus hyökkäävään viholliseen. Nimi kuitenkin kertoo taistelun jo päättyneen tappiollisesti, etuvartio on kaatonut ja päätynyt vihollisten valloittamaksi. *Kapinallisten viimeinen taistelu* sen sijaan ei kerro paikan lajista mitään, mutta se pitää myös sisällään narratiivin tappiollisesta taistelusta. Kohtalokas adjektiivi *viimeinen* kertoo sen, että kapinalliset on tapettu tai heidän joukkonsa on hajonnut, eikä heistä ole enää taistelemaan. Viimeisellä taistelulla yleensä viitataan ratkaisevaan taisteluun, joka päättyy toisen osapuolen kuolemaan.

Jotkin nimet kertovat tiettyjen tarinassa esiintyvien henkilöiden sijainnista tai heidän omistuksessa olevista paikoista, mutta sen kummemmin nimet eivät kuitenkaan kerro tarinaa. Tällaisia paikannimiä ovat muun muassa *Herra Shimuran leiri* ja *Ishikawa-sensein dojo*. Ensimmäinen kertoo *Herra Shimuran* olinpaikan lisäksi sen, että hän on oman sotajoukkionsa kanssa leiriytynyt kyseiselle paikalle. Jälkimmäinen nimi taas kertoo *Ishikawa-sensein* kodista, jossa hän opettaa myös taistelutaitoja. Sana *dojo* tarkoittaa paikkaa, jossa harjoitellaan erilaisia taistelulajeja (CED s.v. *dojo*).

### *Humoristinen funktio*

Paikannimien joukosta on vaikeaa löytää nimiä, joilla olisi ainakaan tarkoituksella humoristista funktiota. Paikannimissä toistuu sen sijaan useasti muun muassa yksinäisyyteen, synkkyyteen ja haikeuteen liittyviä teemoja. Ehkä suomenkieliselle jotkin japanilaiset nimet voivat kuulostaa ääntämyksen kautta hauskoilta, kuten vaikka *Hakutakun metsä*. Suomenkielisistä nimistä *Syvän metsän järvi* kuulostaa hieman humoristiselta, koska suomen kielessä useammin adjektiivi *syvä* kuvailee järveä tai muuta vesistöä kuin metsää. Nimessä kuitenkin *Syvän metsän* on määriteosa, joka kuvailee perusosaa

*järvi*. Nimen ensisijainen funktio tuskin kuitenkaan on olla humoristinen, vaan se on vain suora ja hieman kömpelö käänös englanninkielisestä nimestä *Deep Forest Lake*.

## 6.5 Esineiden nimien rakenne

Esineiden nimien rakenteen käsittelyssä käytän nimenosien käsitteitä määriteosa ja perusosa samalla tavoin kuin paikannimien kohdalla. Esineiden nimillä on pääasiassa hyvin samankaltaisia rakenteita kuin paikannimillä. Tässä kappaleessa käsittelen eri esinenimien kategorioita ja niiden rakenteita ensin aseiden nimistä ja sitten asujen nimistä.

### 6.5.1 Aseiden nimien rakenne

Aseiden nimistä 39 eli lähes kaikki ovat kaksiosaisia nimiyhdistelmiä, kuten *Omukaden kosto* ja *Soturin sivellin*. Tämän lisäksi miekkaseteissä on 2 yhdysnimeä eli *Kivenleikkaaja* ja *Taistelufestivaali*. Aineistossa ei ole yhtään yksiosaista miekkasetin nimeä. Nimet jakautuvat suunnilleen puoliksi kokonaan suomenkielisiin nimiin (22) ja osittain käännettyihin nimiin (19). Sen sijaan kokonaan kääntämättömiä aseiden nimiä ei ole. Aseiden nimet ovat kahta monikkomuotoista nimeä (*Lumidemonin silmät* ja *Yashan kekäleet*) lukuun ottamatta yksikössä.

Suurin osa osittain käännettyistä nimistä sisältää alussa genetiivimuotoisen omistusrakenteellisen kääntämättömän määriteosan ja jälkimmäisenä sanana suomenkielisen perusosan, joka on nominatiivimuodossa. Esimerkiksi nimessä *Nekoman torahammas* määriteosa on *Nekoman* ja perusosa *torahammas*. Joitakin poikkeuksiakin on, kuten *Keskiyön hanabi*, jossa määriteosa onkin suomenkielinen ja perusosa kääntämätön. Lisäksi ilman omistusrakennetta on nimi *Hijiki Auringonvalossa*, jossa suomenkielinen määriteosa (*auringonvalossa*) onkin inessiivissä ja perusosan jälkeen, kun taas kääntämätön perusosa (*Hijiki*) on nominatiivissa.

Yhdysnimien lisäksi osa nimiyhdistelmistä sisältää yhdyssanoja. Yhdyssanoja esiintyy sekä määriteosissa (esim. *Merilohikäärmeen siipi*) että perusosissa (esim. *Kultainen koikarppijoki*). Yhdysviivaa on vain yhden nimen määriteosassa (*Sakai-klaanin myrsky*).

Aseiden nimien erikoisuus muihin esinenimiin nähden on se, ettei yhdessäkään mainita miekkaa tai asetta. Nimistä yksistään on siis hyvin vaikea päätellä mihin tarkoitteeseen nimellä viitataan.

### 6.5.2 Asujen nimien rakenne

Asujen nimistä on 54 eli valtaosa on kaksiosaisia nimiyhdistelmiä, kuten *Soturin pimeys* ja *Tadayorin haarniska*. Lisäksi asujen nimistä on kolmeosaisia nimiyhdistelmiä 3 (esim. *Tsushiman sankarin haarniska*) ja yhdysnimiä 8 (esim. *Jokikäärme*). *Fundoshi* on aineiston ainoa yksiosainen nimi. Se ja *Jin Yarikawasta* ovat ainoat kääntämättömät asujen nimet, joskin jälkimmäinen on suomen elatiivimuodossa. Jakauma suomenkielisten ja osittain käännettyjen nimien kohdalla eroaa selkeästi aseiden nimien tasaisesta jakaumasta. Kokonaan suomeksi käännettyjä asujen nimiä on 50 ja osittain käännettyjä 15. Asujen nimet ovat yhtä monikkomuotoista nimeä (*Sodan kaudet*) lukuun ottamatta yksikössä.

Nimiyhdistelmissä määriteosa on usein genetiivissä ja perusosa nominatiivissa (esim. *Kotkan valittu*), mutta myös nominatiivimuoto molemmissa on yleinen (esim. *Raaka rohkeus*). Kaikissa yhdysnimissä molemmat nimenosat ovat nominatiivissa (esim. *Kuutamotappaja* ja *Kesämeri*). Kaiken kaikkiaan aineiston nimet jakautuvat lähes puoliksi genetiivimuotoisen omistusrakenteen sisältävien (32) ja täysin nominatiivimuotoisten nimien (31) välillä. Niiden ohella on myös poikkeukselliset yksittäiset inessiivi- ja elatiivimuotoisen perusosan sisältävät nimet *Metsästäjä iltahämärässä* ja *Jin Yarikawasta*).

Kuten aseiden nimissä, myös asujen nimet sisältävät useita yhdyssanoja niin yhdysnimissä (esim. *Syysvoitto*) kuin nimiyhdistelmien määrite- (esim. *Auringonlaskun puolustaja*) ja perusosissa (esim. *Metsästäjä iltahämärässä*). Muutamissa nimissä on yhdyssana molemmissa (esim. *Intiansininen tutkimusmatkaja*). Yhdysviivaa esiintyy yhden yhdyssanan (*Esi-isien voima*) lisäksi kahdessa selkeästi proprisen kääntämättömän nimen sisältävässä nimessä (*Sakai-klaanin haarniska* ja *Yhar-nam-kaapu*).

## 6.6 Esineiden nimien funktiot

Seuraavaksi analysoin esinienimien funktioita Ainialan ym. (2008: 339) jaottelun mukaisessa järjestyksessä. Käsittelen aluksi aseiden nimien funktioita ja sen jälkeen asujen nimien funktioita omissa alaluvuissaan.

### 6.6.1 Aseiden nimien funktiot

#### *Identifioiva funktio*

Aseilla viitataan siis kaksi miekkaa sisältävään miekkasettiin. Jokaisella miekkasetillä on oma yksilöllinen nimi ja täten myös identifioiva funktio. Täytyy kuitenkin huomioida, että miekkasettiin kuuluu

kaksi miekkaa, mutta pelissä ei kerrota yksittäisillä settiin kuuluvilla katanoilla ja tantoilla olevan erillistä nimeä. Kukin miekkasetti mielletään kuitenkin pelissä yhdeksi yksiköksi yhtenäistä ulkonäköä myöten, joten kukin miekkasetti sisältää identifioivan funktion, koska niiden nimet ovat uniikkeja ja erottavat ne muista lajin edustajista. Miekkasettien miekkoja ei voi erottaa toisistaan tai yhdistellä ja käyttää yksittäin toisen miekkasetin miekan kanssa. Miekkasettien nimissä on myös appellatiivisia osia osittain (esim. *Nekoman torahammas* ja *Genbun pimeys*) tai kokonaan (esim. *Piilotettu sydän, Kivenleikkaaja*), mutta jokainen nimi muodostaa kuitenkin kokonaisuudessaan erisnimen. Näin ne poikkeavat myös muista pelin aseistuksista, joilla on appellatiiviset nimitykset, ja joita ei voi erottaa nimen perusteella toisista lajinsa edustajista.

### *Fiktionaalistava funktio*

Aseiden nimissä on useita fiktiivisiin taruolentoihin viittaavia nimiä, joilla on näin ollen fiktionaalistava funktio. Silmiinpistävimpänä *lohikäärmeitä* esiintyy paikannimien lisäksi myös aseiden nimissä (*Sininen lohikäärme* ja *Merilohikäärmeen siipi*). *Lohikäärme* on myyttisistä olennoista ainoa, jota on useammassa kuin yhdessä aseiden nimessä. Yhtäältä toisessa nimessä kuitenkin *lohikäärme* saa etuliitteen *meri-*, joten välttämättä kyseessä ei ole sama olento. Toisaalta *Sininen lohikäärme* nimessä on alussa väriin viittaava määriteosa, joka sopii teemansa puolesta etuliitteen *meri-* kanssa, koska *sini-*sellä voidaan viitata yleisesti juuri veteen tai mereen. On siis mahdollista, että *Sininen lohikäärme* ja *Merilohikäärme* tarkoittavat samaa olentoa, ja näin ollen *Merilohikäärmeen siipi* olisi *Sinisen lohikäärmeen* ruumiinosa.

Toisinaan lohikäärmeen kaltaisia piirteitä esitetään olevan myös *omukadella*, johon viitataan asenimessä *Omukaden kosto*. *Omukadet* ovat jättiläismäisiä tuhatjalkaisia (eng. *centipede*), jotka ovat aggressiivisia sekä ihmisiä että lohikäärmeitä kohtaan. *Omukaden* puraisu on myrkyllinen ja toisaalta ulkokuori todella kestävä. (Meyer 2023.)

Fiktionaalistavaa funktiota sisältävä teema aseiden nimissä ovat myös demonit ja henkiolennot. Nimessä *Lumidemonin silmät* tämä näkyy hyvin eksplisiittisesti määriteosassa. Määrite *Lumidemoni* ei viittaa selkeästi mihinkään tiettyyn olentoon tai lajiin, vaan jättää tulkinnalle varaa. Nimen *Hämärän oni* perusosa viittaa jättiläisiin, hirviöihin tai peikkoihin (eng. *ogre*), joilla on demonimaisia piirteitä. *Onit* nähdään yleensä vähemmän pahansuopina kuin *yökait*. (Rosen 2008: 219.) Sen sijaan nimi *Fujinin salaisuus* viittaa tiettyyn tuulen jumalaan. *Fujinilla* on myös demonisia piirteitä ja se esitetään joskus ukkosenjumala *Raidenin* kumppanina. (Ashkenazi 2003: 154.) Buddhalainen jumalahahmo on myös *Bishamoon* (eng. *Bishamon* tai *Bishamonten*), joka on kuitenkin edellä esitetyistä

demonisista olennoista poikkeava siinä, että sen nähdään olevan oikeudenmukaisuutta ja vanhurskautta suojeleva hahmo (Britannica 2018).

### *Lokalisoiva funktio*

Lokalisoivaa funktiota on aseiden nimissä kahdenlaista, tiettyyn ajankohtaan ja tiettyyn paikkaan viittaavia nimiä. Ajankohtaan viittaavat aseiden nimistä erityisesti *Kevään bambu*, *Keskiyön hanabi*, *Myrskyn loppu*. Näissä ajankohdat esitetään hyvin eri tavoin ja erilaisella tarkkuudella. *Kevään bambu* on ajankohdaltaan selkeästi epämääräisin, koska määrite *kevät* viittaa kokonaiseen vuodenaikaan, johon sisältyy kuukausia. Kevät voidaan myös määritellä hieman eri tavoin eri yhteyksissä, esimerkiksi kalenterin tai luonnon sääilmiöiden perusteella. Nimen ***Keskiyön hanabi*** määriteosa sen sijaan viittaa tarkkaan kellonaikaan, jolloin vuorokausi vaihtuu. Keskiyö toistuu toki joka vuorokauden välein, mutta nimeen liittyvä tarkempi ajankohta selviää tarkastelemalla perusosaa *hanabi* eli suomeksi ilotulitteet (eng. *fireworks*). Japanilaiseen kesään kuuluu perinteinen pahojen henkien karkottamiseen tarkoitettu tapahtuma, jolloin järjestetään ilotulite-esityksiä ympäri maata (Japan-guide.com 2023). Melko tarkasti tiettyyn hetkeen viittaa nimi *Myrskyn loppu*, joka on hetki, jolloin myrsky lakkaa olemasta. Epämääräiseksi jää kuitenkin mikä nimenomainen myrsky on kyseessä, joten viittaus voi olla tiettyyn yksittäiseen hetkeen tai kaikkien myrskyjen loppuhetkeen.

Paikkoihin liittyviä aseiden nimiä ovat ainakin *Kultainen koikarppijoki* ja *Kätetty metsä*, jotka molemmat kuulostavat enemmän paikannimiltä kuin aseiden nimiltä. Oletettavasti määriteosan adjektiivi *kultainen* antaa vihiä siitä, että kyseessä on jokin yksittäinen tietty joki, johon nimellä viitataan. *Koikarppijoki* tai joet ylipäänsä eivät yleensä assosioidu *kultaiseen* väriin, joten kyseessä on melko uniikki määrite jollekin vesistölle. Se voi toki myös tarkoittaa sitä, että kyseisestä joesta saa *koikarppia* kalastettua paljon. *Kätetty metsä* viittaa metsään, joka on suojaisassa paikassa ja siellä ei juuri käy ulkopuolisia. Näin ollen nimi viittaisi tiettyyn tai tietynlaiseen metsään.

### *Sosiaalinen funktio*

Aseiden nimistä selkeimmin sosiaalisen funktion sisältävät nimet, joissa on henkilön titteli tai ammatti nimenosana. Nimissä ***Shogunin myrsky*** ja ***Keisarin kyneleet*** esiintyy yhteiskunnan korkeimmalle huipulle kuuluvien henkilöiden titteleitä. *Keisari* luonnollisesti johtaa koko kansaa kaikkein ylimpänä hallitsijana, kun taas *shogun* on lain mukaan vain yhtä pykälää alempana ja vastaa suoraan *keisarille*. Todellisuudessa *keisari* oli enemmän symbolinen hahmo ja *shoguneilla* oli käytännössä valtaa enemmän pitkälti siitä syystä, että heillä oli sotilaallinen johto käsissään (Britannica 2020a). Myös militaristisesti ja yhteiskunnallisesti hierarkiassa alemman tason erilaisissa

ammattinimikkeissä on sosiaalistavaa funktiota. Esimerkiksi *soturi* esiintyy aseiden nimissä *Soturin sivellin* ja *Soturin usko*.

Yhteiskunnallinen ja yhteisöllinen titteli on myös *Tsushiman sankari*. Se on arvonimi tai kunnioituksen osoitus henkilölle, joka on omassa yhteisössään (*Tsushima*) tehnyt merkittäviä sankarillisia tekoja. Titteli voisi olla virallinen, mutta pelin konteksti huomioiden kyseessä on pikemminkin epävirallinen kunnioituksen osoitus, koska kansan näkökulmasta Tsushiman sankariksi noussut *Jin Sakai* päätyy virallisesti lainsuojattomaksi. Hieman samankaltainen on myös nimi *Saaren vartija*, joka implisiittisesti viittaa suunnilleen samaan kuin *Tsushiman sankari*. Määriteosa *saari* on pelin kontekstissa todennäköisimmin yhtä kuin *Tsushima*. Sen sijaan *vartija* ja *sankari* ovat hieman erilaisista näkökulmista katsottuna henkilö, joka vartioi, suojelee ja tekee sankaritekoja saaren asukkaiden puolesta. Välttämättä kyseessä ei ole päähenkilö *Jin Sakai* tai *Aave*, vaan määritelmä voi sopia muihinkin henkilöihin.

#### *Deskriptiivinen funktio*

Suurin osa aseiden nimistä kuvailee jotenkin ja antaa jotain lisäinformaatiota tarkoitteestaan, joten niillä on myös deskriptiivistä funktiota. Konkreettisinta lisäarvoa tuovat esimerkiksi miekkojen ulkonäköön viittaavat adjektiivit, jotka kertovat esimerkiksi miekkojen koristelusta ja värimaailmasta. Esimerkiksi *Sininen lohikäärme* miekkasetin hallitseva väri on odotetusti sininen ja *Kevään bambu* miekkasetissä väreinä ovat vihreä ja musta. Monissa miekkaseteissä on värimaailman lisäksi myös kuviointia tai koristelua tukemassa värimaailmaa. *Vaaniva tiikeri* nimisen miekkasetissä korostuu tiikerin turkkia muistuttava huotra, jossa on karvapeitteisellä pinnalla oransseja ja mustia raitoja. *Yashan kekäleet* -miekkasetissä huotra on musta, jossa on punaoranssina hehkuvia kekäleitä muistuttavia siveltimen jälkiä. *Omukaden koston* huottraa koristaa kiemurtelevaa tuhatjalkaista muistuttava kuviointi ja *Mamushin myrkyssä* värimaailma ja pintakuviointi muistuttaa hieman mamushi-käärmeen nahkaa.

#### *Assosiativinen funktio*

Assosiativista funktiota on selkeimmin nähtävillä sellaisissa aseiden nimissä, joissa on jokin viittaus japanilaisen mytologian ja uskomusten taruolentoihin (esim. *Hämärän oni* ja *Omukaden kosto*) tai muinaisiin jumalhahmoihin (esim. *Izanami*). *Hachimanin henkäys* nimen määriteosa *Hachiman* tunnetaan shintolaisena sodan jumalana, joka hyväksyttiin myös buddhalaiseksi jumalhahmoksi (Cartwright 2017). Sinänsä sodan jumala aseiden niminä on teemaltaan yhtenevä kyseisen esineen, mutta myös pelin tarinan kannalta. Lisäksi perusosa henkäys on viittaus niin sanottuun *jumalalliseen*

*tuuleen* (*kamikaze*, eng. *divine wind*), jonka *Hachimanin* kerrotaan lähettäneen *Kublai-kaanin* joukkoja vastaan (Cartwright 2017).

Hieman opaakimmat, mutta tarinan kannalta merkityksellisimmät assosiaatiot historiallisiin tapahtumiin, ovat myrskyyn viittaavissa nimissä, kuten *Myrskyn loppu* ja erityisesti *Sakai-klaanin myrsky*. Se itse asiassa sisältää symbolisen viittauksen samaan edellä mainittuun *jumalalliseen tuuleen* eli rajuun taifuuniin, joka historiallisesti edesauttoi suuresti *Kublai-kaanin* ja mongolien invaasion torjumisessa. Pelintekijät ovat ottaneet taiteellisia vapauksia ja pelissä fiktiivinen päähenkilö *Jin Sakai* ikään kuin symbolisesti edustaa tuota myrskyä, joka tuhosi kasapäin mongolialaisten joukkoja. (Clements 2017: 15–19; Puleo Jr 2020; Grindle 2021.)

Asenimi *Viekas tanuki* (eng. *Sly tanuki*) on intertekstuaalinen viittaus Sucker Punch Productionsin toiseen pelisarjaan, *Sly Cooperiin*. Tätä varten pitää tietää kontekstia sen verran, että *tanuki* on eläin, joka muistuttaa kovasti pesukarhua ja *Sly Cooper* pelien päähahmo on nimenomaan pesukarhu. Lisäksi miekkasetin englanninkielinen nimi yhdessä *Sly Cooperia* todella paljon muistuttavan väriytyksen ja huotran turkispeitteen kanssa ovat selkeitä vihjeitä, jotka tukevat tulkintaa assosiativisesta funktiosta. Toinen vaikeasti hahmottuva intertekstuaalinen viittaus on nimi *Hämähäkin suudelma* (eng. *The spider's kiss*). Tällä viitataan Sonyn omistamaan muun muassa sarjakuvista, peleistä ja elokuvista tuttuun *Hämähäkkimies* (*Spider-man*) hahmoon, jonka yhtenä taisteluliikkeenä on erilaiset hämähäkkipotkut (eng. *spider kick*). Miekkasetin väriytyksessä korostuu samanlainen sininen väri kuin *Hämähäkkimiehen* puvussa. Kyseessä on siis alkuperäiskielellä sanaleikki, joka kuitenkin on käännöksessä muuttunut ja hämärtynyt, mutta kontekstin tuntien ja tarkalla silmällä katsottaessa sen voi huomata.

### *Affektiivinen funktio*

Affektiiviset funktiot ja niiden luoma tunneilmasto näkyvät aseiden nimissä hyvin samalla tavoin kuin paikannimissä. Suru ja epätoivo ovat tunnetiloista läsnä eniten. Esimerkiksi suoraan suruun liittyviä perusosia on nimissä *Izanamin suru* ja *Keisarin kyyneleet*. Nämä nimet heijastavat vahvasti pelin ympäristöjen yleistä tunneilmastoa, joka on jokseenkin haikea ja surumielinen, koska joka puolella pelimaailmaa on menetyksiä kärsineitä ihmisiä. Samaa voi sanoa myös äärimmäistä epätoivoa huokuvasta asenimestä *Kuoleman toivo*. Surun ja epätoivon ohella pelin kantavia teemoja on myös kosto ja viha, joita edustaa nimi *Kuolematon raivo*. Pelin päähenkilö käy kaikkia näitä edellä mainittuja tunteita läpi pelin aikana, joten nämä nimet tukevat tarinan yleistä tunnelmaa.

Positiivisiksi miellettyjä tunnetiloja aseiden nimistä on kuitenkin vaikea löytää, mikä sinänsä on luultavasti tarkoituksellista. *Bishamonin onni* on ainoita tällaiseksi luokiteltavia nimiä, mutta



tässäkin on hieman epäselvää onko kyseessä viittaus onnellisuuden tunteeseen vai siihen, että käy tuuri. Toisaalta hieman latautunut, vahvasti rakkauteen liittyvä perusosa *suudelma* nimessä *Hämähäkin suudelma* ei lopulta heijasta rakkaudellista tunnetilaa. Määriteosan *hämähäkki* ikään kuin kumoaa tunnetilan aivan toisenlaiseksi, koska hämähäkit mielletään enemmänkin pelottaviksi ja vaarallisiksi, jopa myrkyllisiksi. Näin ollen *Hämähäkin suudelma* voidaan olettaa olevan tappava, varsinkin kun huomioidaan myös se, että kyseessä on taisteluun tarkoitettun miekkasetin nimi.

#### *Ideologinen funktio*

Ideologinen funktio näkyy ennen kaikkea uskonnollisissa ja myyttisiin tarustoihin viittaavissa nimissä. Nimiä on ammennettu ennen kaikkea shintolaisista ja buddhalaisista uskomuksista. Nämä uskonnot ovat pelissä vahvasti näkyvissä ympäristöissä, vaikka niitä ei itse tarinassa erityisesti korosteta. Esimerkiksi nimien *Hämärän oni* ja *Fujinin salaisuus* ohella *Izanamin suru* viittaa uskonnolliseen jumalhahmoon. *Izanami* on keskeinen osa japanilaista luomismyyttiä. *Hänet* kuvataan naisjumalaksi, joka synnyttää tulen jumalan ja samalla palaa itse synnytyksessä. (Britannica 2020b.)

Toisaalta pelin koston ja häikäilemättömyyden teemaa heijastelevat jotkut aseiden nimet. Niissä voi siis nähdä myös yhdenlaista ideologista funktiota. Kosta edustavat esimerkiksi nimet *Omukaden kosto* ja *Kuolematon raivo*. Häikäilemättömyyttä, kunniantomuutta ja keinojen kaihtamattomuutta sen sijaan symboloivat nimet *Vaaniva tiikeri* ja *Mamushin myrkky*. Tiikeri ja myrkyllinen käärmelaji mamushi ovat molemmat yksin saalistaan vaanivia petoja, jotka iskevät sopivan hetken tullen (WWF 2023; Animalia 2023). Samalla tavoin toimii myös pelin päähenkilö *Aave* saalistaessaan mongoleita.

#### *Luokitteleva funktio*

Aseiden nimet eroavat paikannimistä muun muassa siinä, että niillä ei ole niin selkeitä toistuvia luokittelevaa funktiota sisältäviä perusosia, joiden perusteella voisi jakaa ryhmiin ja kategorioihin. Aseiden nimiä onkin mielekkäämpää luokitella erilaisten sisällöllisten aihealueiden ja teemojen perusteella. Ryhmiä voivat olla muun muassa myyttiset taruolennot (*Fujinin salaisuus*, *Merilohikäärmeen siipi*), ihmishahmot (*Soturin pimeys*, *Keisarin kyynleet*, *Tsushiman sankari*), eläimet (*Taivaallinen haukka*, *Tanukin häntä*), luontonimet (*Kevään bambu*, *Hijiki Auringonvalossa*) ja tunnetilat (*Kuoleman toivo*, *Bishamonin onni*).

#### *Narratiivinen funktio*

Aseiden nimissä on paljon symbolisia yhtymäkohtia pelihahmoon ja narratiivista funktiota onkin ennen kaikkea sellaisissa aseiden nimissä, joissa on suoria tai epäsuoria viittauksia pelin päähenkilöön

ja hänen tarinaansa. Suurempia viittauksia ovat *Tsushiman sankari* ja *Saaren vartija*, joilla tuetaan tarinan sanomaa yhdeltä kantilta. Nimillä korostetaan *Jin Sakain* roolia kotimaan ja heikompien puolustajana, jonka uroteot ovat ratkaisevia taistelussa valloittajia vastaan. Hieman toisesta näkökulmasta symbolisempina viittauksena historiaan ja mytologiaan ovat jo aiemmin mainitut nimet *Sakai-klanin myrsky* ja *Hachimanin henkäys*. Molemmilla nimillä viitataan historiallisesti taistelussa ratkaisevaan myrskyyn, joka pelissä on elollistettu fiktiiviseksi tuhovoimaiseksi ihmishahmoksi.

Päähahmon tarinassa käsiteltyjä tunnetiloja kuvaavat nimet kuten *Soturin usko* ja *Kuolematon raivo*. *Jin Sakai* eli yksi *soturi* käy läpi tarinan edetessä monia tunteita, mutta usein lohduttomalta näyttävienkin tilanteiden keskellä häneltä löytyy lopulta *uskoa* missioonsa. Toisaalta hän on myös sisältään *raivoissaan* valloittajille, eikä tunne juuri armoa heitä kohtaan.

Tunteiden ohella erilaiset eläinvertaukset nimissä kuvaavat toimintatapoja taistelussa ylivoimaista vihollista vastaan. Esimerkiksi *Aaveen* on oltava kuin *Viekas tanuki* eli voittaa vihollisensa raa'an voiman sijaan nokkeluudella ja viekkaudella. Hän usein vaanii ja saalistaa piilosta, johon viittaavat myös nimet *Vaaniva tiikeri* ja *Metsästävä karhu*.

#### *Humoristinen funktio*

Humoristista funktiota on vaikeaa nähdä aseiden nimissä. Aseiden nimet noudattavat siinä mielessä pelin yleistä linjaa tietynlaisesta tunneilmastosta, johon liittyy hyvin vähän huumoria ylipäänsä. Myöskään sanaleikkejä ei ole helposti nähtävissä, mutta ne ovat voineet myös kadota tai hämärtyä käännösprosessin aikana, kuten *Viekas tanukin* ja *Hämähäkin suudelman* kohdalla on käynyt.

### 6.6.2 Asujen nimien funktiot

#### *Identifioiva funktio*

Pelihahmon päälle puettavista asuista on sekä joitakin pääasiallisia malleja että runsaasti niiden erilaisia variantteja, mutta lasken jokaisen variantinkin omaksi yksittäiseksi asuksi, koska kullakin variantilla on myös oma uniikki nimensä. Näin ollen ne erottuvat selkeästi toisistaan ja niillä on samalla identifioiva funktio. Kuten aseidenkin kohdalla, monet asujen nimistä koostuvat appellatiivisemmista sanoista osittain (esim. *Tadayorin haarniska* ja *Kazumasan pimeys*) tai kokonaan (esim. *Meren puolustaja* ja *Myrskykävelijä*), mutta muodostavat kuitenkin kokonaisuudessaan proprin.

#### *Fiktionaalistava funktio*

Fiktionaalistavaa funktiota on asujen nimissä vähemmän kuin aseiden nimissä. Selkeimpinä erottuvat yliluonnollisiin olentoihin viittaavat nimet eli *Aavehaarniska*, *Spartan aave* ja *Kolossin haarniska*.

Pelissä *aaveesta* puhuminen on vain keino pelotella vihollisia, eikä siinä maineestaan huolimatta ole kuitenkaan kyse mistään yliluonnollisesta. *Kolossilla* sen sijaan on kaksi merkitystä. *Kolossi* (eng. *Colossus*) tarkoittaa useimmiten jättiläiskuvapatsasta, kuten muinainen *Rodoksen kolossi* (KS s.v. *kolossi*), joka oli yksi maailman seitsemästä ihmeestä (Jordan 2014: 3–4). Merriam-Websterin (MW) mukaan sillä tarkoitetaan myös jättimäisen suurta tai voimakasta ihmistä tai asiaa (MW s.v. *colossus*) eli voisi puhua jonkinlaisesta jättiläisestä. Ottaen huomioon, että kyseinen asu on viittaus Sonyn toiseen peliin *Shadow of the Colossus* (2005), tarkoitetaan nimellä tässä tapauksessa jälkimmäistä eli elävää jättiläismäistä olentoa. *Kolossin haarniskan* koko on kuitenkin tavallisen ihmisen kokoinen, mutta sen ulkonäkö muistuttaa kyseisessä pelissä esiintyviä jättiläisiä.

### *Lokalisoiva funktio*

Asujen nimissä on sekä ajankohtaan että paikkaan viittaavia lokalisoivia funktioita. Ajankohtaan liittyvät nimet jakautuvat vuodenaikoihin ja vuorokaudenaikoihin, mutta mihinkään todella tarkkoihin hetkiin ei viitata. Vuodenajoista viitataan talvea lukuun ottamatta kaikkiin nimien *Kevätleijona*, *Kesämeri* ja *Syysvoitto* määriteosissa. Nimet itsessään eivät vaikuta tarkoittavan mitään, vaan niillä luodaan mielikuvia asujen värityksestä. *Kevätleijona* asun värityksessä korostuu keväiseen luontoon sopivien sinisen ja vihertävän turkoosin ohella leijonan turkkiin sopiva kultainen väri. *Kesämeri* asussa hallitseva väri on sininen ja *Syysvoitto* asussa huomio kiinnittyy punaiseen väriin, joka muistuttaa syksyllä puista putoavien lehtien väriä.

Tarkempaan ajankohtaan viittaavat sen sijaan vuorokaudenaikoihin liittyvät nimet, esimerkiksi *Uhkaava aamu*, *Metsästäjä iltahämärässä* ja *Kuutamotappaja*. Perusosat *aamu* ja *iltahämärä* liittyvät joka vuorokausi toistuviin suunnilleen muutaman tunnin aikaikkunaan sopiviin ajankohtiin. Sen sijaan määriteosa *kuutamo* viittaa toisenlaiseen ajankohtaan siinä mielessä, että vaikka kuun paiste liitetään yöhön, niin *kuutamo* voi kestää pidempään kuin vaikkapa *aamu*. Lisäksi *kuutamoa* ei ole suinkaan joka yö, koska siihen vaikuttavat kuun kierron vaiheet ja ennen kaikkea vallitseva säätila.

Lokalisoivaa funktiota on myös tiettyihin paikkoihin viittaavissa nimissä, mutta myös jossain määrin vähemmän tarkkoihin ja nimeämättä jätettyihin paikkoihin viittaavissa nimissä. Esimerkiksi *Shinanojoen hiiviskelijä*, *Jin Yarikawasta* ja *Yharnam-kaapu* kertovat tarkasti suurpiirteisen alueen, johon nimessä viitataan. *Shinanojoki* on näistä tarkimmin tiettyyn vesistöön lokalisoituva, kun taas *Yarikawa* paikantuu laajemmin tiettyyn prefektuuriin. *Yharnamilla* viitataan kokonaan toiseen Sonyn julkaisemaan peliin *Bloodborneen* ja sen fiktiiviseen maailmaan.

Joissakin nimissä viitataan vähemmän tarkemmin erikseen nimeämättömiin paikkoihin, kuten *metsään* ja *mereen*. Esimerkiksi *Metsän enne* ja *Meren puolustaja* ovat nimiä, joiden määriteosa viittaa selkeästi tietynlaiseen luontoon. Vaatisi kuitenkin enemmän näkyvää kontekstia, että olisi mahdollista paikallistaa esimerkkien *metsä* ja *meri* johonkin tiettyyn paikkaan kartalla.

#### *Sosiaalinen funktio*

Asujen nimissä on aseiden nimien kanssa hyvin samankaltaisia sosiaalista funktiota sisältäviä nimiä. Edellä aseiden nimien kohdalla käsittelin jo esimerkiksi *soturia* ja *Tsushiman sankaria*, jotka löytyvät määriteosina joistakin asujen nimistä, kuten *Soturin palkkio* ja *Tsushiman sankarin haarniska*. Näiden lisäksi sosiaalinen funktio on asujen nimillä *Roninin asu* ja *Tappava aristokraatti*. Määriteosa *ronin* ja perusosa *aristokraatti* kertovat hyvin selkeästi mihin yhteiskuntaluokkaan niillä viitataan. *Ronin* tarkoittaa samuraita, joka ei ole kenenkään mestarin tai aatelisten alaisuudessa, ja on usein kiertolainen (Britannica 2015; MW s.v. *ronin*). *Aristokraatilla* tarkoitetaan taas yhteiskunnan ylemmälle tasolle kuuluvaa ylimystä tai aatelistia (Cambridge Dictionary s.v. *aristocrat*; KS s.v. *aristokraatti*; MW s.v. *aristocrat*).

Mongoliyhteisön sisäisiin hierarkioihin liittyvät asujen nimet *Kotkan valittu* ja *Mongoliesimiehen haarniska*. Nimen *Kotkan valittu* määriteosa on suora viittaus merkittävään mongolihallitsija *Ankhsar-khatuniin*, joka tunnetaan nimellä *Kotka* ja *Kotkaheimon* johtajana. *Kotkan valittu* viittaa pelin tarinassa *Jin Sakain* ja *Ankhsar-khatunin* kohtaamiseen, jossa *Jiniä* ei tapeta, vaan hän jää vangiksi ja altistetaan *Kotkan* manipulaatiolle. *Mongoliesimiehen haarniska* nimen määriteosa sen sijaan kertoo kyseessä olevan yhteisön (*mongoli*) ja johtavan aseman (*esimies*). Asema ei kuitenkaan ole niin merkittävä, että haarniska olisi saanut keneltäkään tietyltä nimetyltä esimieheltä nimeä.

#### *Deskriptiivinen funktio*

Myös asujen nimistä suurin osa kuvaa jollakin tavalla tai antaa jotain lisätietoa kyseisestä asusta. Deskriptiivinen funktio näkyy enimmäkseen asun ulkonäköön ja värimaailmaan tai asun entiseen omistajaan viittaamalla. Esimerkiksi asut *Tulinen etsijä* ja *Verenpunainen voitto* ovat hallitsevalta väritään punaisia, kuten nimistä voi myös päätellä. Nimi *Kultainen kosto* kertoo hyvin eksplisiittisesti asun olevan kullankeltainen. Hieman implisiittisempiä viittauksia ovat esimerkiksi *Kuutamotappaja*, joka on valkoinen, koska kuu tavallisesti hohtaa vaaleana taivaalla. *Jokikäärme* on taas sininen kuin joessa virtaava vesi. *Metsän enne* asussa hallitsevina väreinä ovat vihreä ja ruskea, jotka molemmat ovat metsien puiden tavanomaisia värejä. Jotkin nimet sisältävät asun entisen omistajan nimen.

Esimerkiksi *Kazumasan pimeys* kertoo asun kuuluneen *Jin Sakain* isälle *Kazumasa Sakaille* ja *Tadayorin haarniska* on kuulunut aikanaan legendaariselle jousimiehelle *Tadayori Nagaolle*.

#### *Assosiatiivinen funktio*

Assosiatiivista funktiota näkyy erityisesti asujen nimissä, jotka viittaavat pelin sisäisiin fiktiivisiin henkilöihin. Yleisimpiä viittauksia ovat pelin päähenkilöön liittyvät viittaukset, kuten *Tsushiman sankarin haarniska*, *Jin Yarikawasta* ja *Aavehaarniska*. Toisaalta esimerkiksi *Tadayorin haarniska* ja *Gosakun haarniska* viittaavat myyttisiin samuraitaistelijoihin, joiden haarniskat on mahdollista löytää pelissä. Näistä ainakin *Gosakun haarniska* on itse asiassa lainannut visuaalista ilmettään historiallisen daimion *Takeda Shingenin* käyttämästä haarniskasta ja sen modernista jäljitelmästä (New World Encyclopedia 2023; Samurai Store 2023; Animalia Life 2023). Joihinkin nimeämättömiin henkilöihin viitataan asujen nimissä, kuten *Kensein haarniska* ja *Mongoliesimiehen haarniska*. *Kenseillä* tarkoitetaan miekkapyhimystä, jollainen on esimerkiksi jo aiemmin mainittu *Miyamoto Musashi*. Pelissä ei nimetä kenen *kensein* haarniskasta on kyse ja sama juttu myös *mongoliesimiehen* kohdalla. Kyseessä voi siis olla myös pelin ulkopuoliseen henkilöön viittaus. *Sarugamihaarniska* sen sijaan viittaa *yōkaihin* nimeltä *Sarugami*. Se on japanilaisessa kansantarustossa apinajumala, joka on tavallista apinaa suurempi, ilkeämpi ja fiksumpi sekä osaa puhua (Meyer 2023).

Selkeästi pelin ulkopuolisiin fiktiivisiin tarkoitteisiin kohdistuvat intertekstuaaliset viittaukset. Näitä ovat Sonyn julkaisemista muista peleistä lainatut elementit, jotka ovat läsnä myös asujen nimissä. *Yharnam-kaavun* nimi lainattu *Bloodbornesta*, *Kolossin haarniska* on lainattu *Shadow of the Colossusista* ja *Spartan aave* on lainattu *God of Warista*.

#### *Affektiivinen funktio*

Useimmissa asujen nimissä ei ole suoria viittauksia tunnetiloihin, joten niiden mahdolliset affektiiviset funktiot ovat vaikeammin tulkittavissa. Kontrastina kuitenkin toisin kuin aseiden nimet, monet asujen nimien sanavalinnoista ovat taisteluun, tappamiseen ja kuolemaan liittyviä (esim. *Meripihkamurhaaja*, *Tappava aristokraatti* ja *Synkän metsän metsästäjä*). Näin ne mielestäni luovat myös tietynlaista tunneilmastoa.

Eksplisiittisemmin asujen nimissä affektiivisiä funktioita näkyy jonkin verran ja ne liittyvät enimmäkseen vihaan ja koston. Asujen nimistä välittyvät tunnetilat poikkeavat aseiden nimistä siinä, etteivät ne heijasta juurikaan surua ja haikeutta tai positiivisia tunnetiloja. Esimerkiksi nimi *Loputon viha* on itsessään paljon puhuva ja heijastaa toisenlaista puolta pelin tunneilmastosta. Viha liittyy

vahvasti koston ja voi olla sen polttoaineena. Näin ollen vihan ja katkeruuden tunnetiloja tuovat esille asujen nimet *Koston valo* ja *Kultainen kosto*.

Kuten aseiden kohdalla, ei myöskään asujen nimissä ole näkyvillä juurikaan positiivisiin tunteisiin viittaavia osia. *Helpottunut sydän* erottuu muista nimistä selkeästi positiivisemmalla helpotuksen tunteella, joka yleensä tulee, kun jokin negatiivinen asia tulee päätökseen. Myös nimi *Voiton valo* huokuu hyvää mieltä ja helpotusta, johon sekä määriteosa *voitto* että perusosa *valo* yhdistyvät mielikuvissa.

Sen sijaan vähän rajatapauksia ovat *Raaka rohkeus*, koska sen voi mieltää joko niin sanottuna positiivisena tunteena tai vihaan kallellaan olevana tunnetilana. Perusosa *rohkeus* yksistään olisi yleisesti hyvin hyväksyttyä ja kannatettavaa, mutta määriteosa *raaka* mutkistaa nimen tulkintaa. Raakuus yhdistyy enimmäkseen pahoihin ja väkivaltaisiin tekoihin. Toinen vähän vastaava on nimi *Teloittajan katumus*. Perusosa *katumus* liittyy tunnetilana usein siihen, että on tehty väärin ja halutaan perua teko tai saada se anteeksi. Määriteosa *teloittaja* sen sijaan on henkilö, joka tekee teloittaessaan niin äärimmäisen teon, ettei sitä voi tehdä tekemättömäksi ja teon anteeksi saaminenkin voi olla jopa mahdotonta. Katuminen tässä tapauksessa on siis erittäin vahvaa.

### *Ideologinen funktio*

Ideologista funktiota sisältävät etenkin asujen nimet, jotka liittyvät mytologiaan tai uskonnollisuuteen. Esimerkiksi *Sarugamihaarniskan* määriteosa *Sarugami* on *yōkai* ja tarkoittaa japanilaisessa kansantarustossa esiintyvää apinajumalaa tai -henkeä (Meyer 2023). Shintolaiseen perinteeseen kuuluu muun muassa vainajien hengille uhraaminen ja niiden uskotaan auttavan maan päällä eläviä omaisiansa menestykseen ja onneen (Lahdentausta 2015). Tähän palvelusmaailmaan liittyy nimi *Esi-isien voima*. Nimi antaa ymmärtää, että kyseinen asu olisi saanut jotain voimaa yliluonnollisen kautta.

Uskomusten lisäksi tietynlaista ideologista funktiota voi nähdä myös nimien *Roninin asu*, *Samuraiklaanin haarniska* ja *Kensein haarniska* määriteosien kautta. *Samurait* ovat sitoutuneet noudattamaan kunniallista elämäntapaa ja omaa koodistoaan (Britannica 2023; MW s.v. *samurai*), joten *samurain* elämä on jossain määrin myös ideologinen valinta. *Ronin* on taas *samurai*, jolla ei ole mestaria. Usein *roninit* ovatkin yksinäisiä kiertolaisia, jotka ovat hylänneet samuraikoodiston ja päätyneet muita häiritseviksi tai kapinallisiksi. *Kensei* on miekkapyhimys (Evangelista 2023), joka voi olla samalla myös *samurai* tai *ronin*. Nähdäkseni tittelin *kensei* saadakseen on henkilön oltava poikkeuksellisesti ja hyvin ideologisesti omistautunut miekkailun harjoittamiseen.

Monet pelin asujen nimistä sisältävät myös moraalisia ulottuvuuksia. Ne tukevat yhtä pelin ydinteemoista eli moitteettomuuden ja jalouden ristiriidasta vihan, kostomielialan ja epäreilujen

taistelutapojen kanssa. Hyveellistä samuraikoodiston sanomaa mukailevat esimerkiksi nimet *Jalo vaeltaja*, *Meren puolustaja* ja *Moitteeton soturi*. Vastaavasti toisenlaista sanomaa edustavat esimerkiksi nimet *Soturin pimeys*, *Säälimätön haukka* ja *Meripihkamurhaaja*.

#### *Luokitteleva funktio*

Aseiden nimien kaltaisesta myös asujen nimissä ei ole kovin monia selkeästi toistuvia luokittelevaa funktiota sisältäviä perusosia, joiden avulla nimiä voi jakaa ryhmiin ja kategorioihin. Tärkeimpinä luokittelevina perusosina ovat kuitenkin *haarniska* ja *asu*, jotka esiintyvät vain pääasiallisten asujen nimissä (esim. *Samuraiklaanin haarniska*, *Matkalaisen asu*). Näiden erilaisten varianttien nimissä sen sijaan ei ole vastaavia perusosia, joten selkeästi asujen tyyppin mukaan luokittelevia perusosia on lopulta vähän.

Mielekkäämpi tapa luokitella asujen nimiä on niin ikään vastaava kuin aseiden nimien kohdalla eli sisällöllisten aihealueiden ja teemojen perusteella. Tällä tavoin jaoteltuna erilaisia ryhmiä voisi olla esimerkiksi ihmishahmot (*Jin Yarikawasta*, *Rikun temppu*, *Intiansininen tutkimusmatkaaja*), eläimet (*Kevätleijona*, *Säälimätön haukka*), luontonimet (*Merenrannan kaksintaistelu*, *Metсэн enne*), ajankohdat (*Yöllinen matka*, *Uhkaava aamu*) ja tunnetilat (*Helpottunut sydän*, *Loputon viha*).

#### *Narratiivinen funktio*

Monet asujen nimistä tuovat jonkinlaisia tukevia elementtejä pelin tarinan kerronnan ympärille. Eri tavoin narratiivista funktiota kantavista asujen nimistä osassa se näkyy aika suoraan, mutta toisissa vaatii vähän enemmän tulkintaa. Aivan pelin alussa hävityn taistelun ja täpärän selviytymisen jälkeen *Jin Sakailla* on päällään *Rikkinäinen haarniska*, joka on myös visuaalisesti kovia kokenut. Tämä tukee myös narratiivia *Jinin* osumaa ottaneesta kunniasta ja suuresta tappiosta. Pelin loppupuolella taas *Tsushiman sankarin haarniska* luo toisenlaista narratiivia suuresta pelastajasta. Asun nimi *Jin Yarikawasta* puolestaan antaa tarinalle taustatietoa päähenkilön alkuperästä ja historiasta. *Aavehaarniska* toimii nimensä ja kevyemmän ulkonäkönsä myötä luomassa narratiivia *Jin Sakain* muutoksesta *Aaveeksi* ja tämän hämäristä toimintatavoista. Miekkapyhimykseen viittaava nimi *Kensein haarniska* toimii tärkeänä tarinallisena elementtinä pelin tehtäväsarjassa, jossa pelaajan pitää kukistaa kuusi suurta miekkamiestä, mukaan lukien aiemmin mainittu legendaarinen *Kojiro*.

#### *Humoristinen funktio*

Asujen nimistä on yhtä lailla vaikea löytää humoristista funktiota. Kuten jo aiemmin todettua, ei humoristisuus varsinaisesti sovi pelin teemastoon ja tunneilmastoon. Tästä huolimatta asulla nimeltä

*Fundoshi* on humoristinen tarkoitus, vaikka se tosin ei suoraan käy ilmi sen nimestä japanin kieltä tai kulttuuria tuntemattomalle. *Fundoshi* tarkoittaa perinteistä japanilaista alusvaatetta (Yabai 2023), joten kyseisen asun päälle pukiessa pelihahmo näyttää vähäpukeisena ilmeisen koomiselta.

## 6.7 Yhteenveto

Henkilönnimien kategoria on hyvin erilainen kuin paikannimet ja esinenimet. Henkilönnimistä lähes kaikki ovat kääntämättömiä ja niiden semanttiset sisällöt ovat pääasiassa varsin opaakkeja. Suurin osa henkilönnimistä on yksiosaisia, ja kyseiset henkilöt ovat pääasiassa vähemmän tärkeitä sivuhahmoja. Merkittävämmillä hahmoilla on yleensä kaksiosainen nimiyhdistelmä, mutta myös muutamia yhdysnimiä on mukana. Pelin ja tarinan kannalta kaikista tärkeimmät henkilönnimet ovat kolmeosaisia nimiyhdistelmiä, joissa yhdistyy lisänimi tai titteli etunimi–sukunimi muotoon. Henkilönnimien joukossa on useita määritteitä ja lisänimiä, jotka enimmäkseen ilmaisevat henkilön arvoa ja auktoriteettiasemaa omassa yhteisössään ja yhteiskunnassa. Määritteet ovat enimmäkseen käännettyjä.

Henkilönnimien joukossa on lähes kaikkia funktioita edustavia nimiä, vaikka valtaosalla nimistä on kuitenkin vain identifioiva funktio, varsinkin yksiosaisilla ja kääntämättömillä nimillä. Eri-laisia funktioita nousee esille ennen kaikkea määritteiden ja lisänimien kautta. Identifioivan funktion lisäksi henkilönnimien funktioista keskeisimmiksi nostaisin sosiaalisen, fiktionaalistavan, deskriptiivisen ja assosiatiivisen funktion. Määritteet tai niiden puute henkilönnimen osana kertovat paljon henkilön sosiaalisesta asemasta. Määrite ilmaisee usein mille tasolle hierarkiassa henkilö kuuluu, kun taas määritteen puuttuminen on merkki siitä, että henkilö kuuluu alimpaan luokkaan. Fiktionaalistavat funktiota liittyvät nimiin, joissa esiintyy jokin henkiolento, kuten päähenkilön lisänimi *Aave*. Näillä luodaan mystistä ja osin uskonnollista tunnelmaa peliin. Deskriptiivistä funktiota näkyy lähinnä maailman lainsuojattomien hahmojen nimissä, joissa kuvataan heidän luonnettaan tai toimintatapaan. Lisäksi heidän oikeaa nimeään on häivytetty joko osittain tai kokonaan. Assosiatiivista funktiota on henkilönnimissä erityisesti intertekstuaalisina ja historiallisina viittauksina reaali-maailman henkilöihin.

Paikannimistä ylivoimainen enemmistö on kaksiosaisia nimiyhdistelmiä, jotka ovat joko kokonaan tai osittain suomeksi käännettyjä. Vain muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta nimiyhdistelmien perusosa on suomenkielinen sana paikannimissä. Sen sijaan nimiyhdistelmien määriteosissa jakauma on hyvin tasainen käännettyjen ja kääntämättömien välillä. Yksiosaiset nimet ovat lähes järjestään kääntämättömiä makrotoponyymeja. Yksiosaisia nimiä ja kaksiosaisia yhdysnimiä on lähes yhtä monta, mutta huomattavasti vähemmän kuin nimiyhdistelmiä. Nimiyhdistelmien tapaan myös



yhdysnimien määriteosat jakautuvat hyvin tasaisesti käännettyihin ja kääntämättömiin. Myös jonkin verran kolmeosaisia ja jopa neljäosaisia nimiyhdistelmiä on paikannimien joukossa.

Paikannimien erikoisuutena on monikkomuodot, joita ei juurikaan esiinny muissa nimikategorioissa, mutta paikannimissä sekä määriteosissa että perusosissa. Toinen huomio on vaikeasti hahmottuva logiikka siinä, kirjoitetaanko sanat ja nimenosat yhteen vai erikseen. Monikkomuotoinen määriteosa yleisesti erottaa nimenosat toisistaan, mutta toisaalta genetiivimuotoinen omistusrakenteinen määriteosa esiintyy hyvin vaihtelevasti yhteen kirjoitetuissa yhdysnimissä ja erikseen kirjoitetuissa nimiyhdistelmissä. Erikoista tämä on siksi, että jotkin eri tavoin kirjoitetut paikannimet ovat kuitenkin rakenteensa ja sisältönsä puolesta todella lähellä toisiaan.

Makrotoponyymit perustuvat reaali maailman nimistöön, mutta mikrotoponyymien joukosta suuri osa vaikuttaa peliä varten suunnitelluilta, jopa pelimäisiltä tai tarinaa varten tukevilta nimiltä. Nimet ovat korostetusti paikkaa ja paikan lajia kuvaavia sekä pelaajalle selkeästi hahmottuvia, kun esimerkiksi yksiosaisia mikrotoponyymeja ei juuri ole. Toistuvia teemoja ovat erityisesti luontoon, kansantarustoihin ja hengellisyyteen liittyvät nimet. Paikannimet ovat uniikkeja ja identifioivan funktion lisäksi niissä korostuvat deskriptiivinen, lokalisoiva, fiktionaalistava, assosiatiivinen ja affektiivinen funktio.

Yksi olennaisimmista funktioista on deskriptiivinen funktio, joka näkyy lähes kaikissa paikannimissä. Tärkein rooli on appellatiivisilla perusosilla, jotka kuvailevat paikan lajia. Niissä esiintyy runsaasti sekä luontonimiä että kulttuurinimiä. Lisäksi noin puolet määriteosista paikannimissä on appellatiivisia, jotka antavat lisää kuvailevaa informaatiota paikasta. Toinen keskeinen funktio on lokalisoiva funktio. Paikannimet paikallistavat ennen kaikkea tiettyyn sijaintiin, yleensä määriteosan ja perusosan kokonaisuuden kautta. Toisaalta on myös jonkin verran ajallisesti paikallistavia nimiä, ja niissä määriteosa on tärkeässä roolissa. Fiktionaalistava funktio sen sijaan näkyy ennen kaikkea paikannimissä, joissa on osana yliluonnollisuutta tai erilaisia myyttisiä taruolentoja Japanin rikkaasta kansantarustosta. Toisaalta myös fiktiivisiin henkilöihin tai teoksiin viittaavilla paikannimillä on luonnollisesti fiktionaalistava funktio. Fiktionaalistavan funktion kanssa osin limittyä myös assosiatiivinen funktio. Erilaisia fiktiivisiin tarkoitteisiin viittaavia nimiä ja intertekstuaalisia viittauksia, esimerkiksi peleihin, kirjoihin ja elokuviin, on aineiston nimissä jonkin verran. Lisäksi osa nimistä viittaa historiallisiin henkilöihin ja tarkoitteisiin. Monet paikannimet alleviivaavat pelaajalle pelin ja sen tarinan sekä maailman tunneilmastoa. Tällaisia affektiivista funktiota näkyy myös useissa paikannimissä.

Esinenimien rakenteista olennainen huomio on, että valtaosa on kaksiosaisia nimiyhdistelmiä, joilla on suomenkielinen perusosa. Etenkin yksiosaiset esinenimet ovat harvinaisia. Yleisin

esinenimen muoto on sellainen, että määriteosa on genetiivissä ja perusosa nominatiivissa. Siinä missä aseiden nimet jakautuvat lähes puoliksi osittain ja kokonaan käännettyihin nimiin, niin asujen kohdalla selkeästi suurin osa nimistä kokonaan suomeksi käännettyjä. Aseiden nimissä ei mainita ollenkaan asetta tai miekkaa, eikä suurimmassa osassa asujen varianttien nimissä ole mainintaa haarniskasta tai puettavasta vaatekappaleesta, mutta pääasiallisissa asujen nimissä asia käy ilmi.

Esineiden nimet ovat identifioivan roolinsa ohella enimmäkseen luonnonläheisiä, tarinallisia ja tunnelmaa luovia. Aseiden nimissä keskeisimmät ovat fiktionaalistava, ideologisen, assosiatiivinen ja affektiivinen funktio. Fiktionaalistavaa funktiota edustavat erilaiset myyttiset ja ylikuunneliset taruolennot aseiden nimissä. Ne limittyvät pitkälti ideologisen funktion kanssa, joskin ideologinen funktio näkyy muinaisten uskomusten lisäksi myös nimissä, joissa viitataan päähenkilön asemaan ristiriitaisena sankarina. Erilaisiin tarustojen ja historiallisiin hahmoihin viittaavilla nimillä on myös vahvasti assosiatiivinen funktio. Lisäksi assosiatiivinen funktio on nimillä, joissa esiintyy myrskyyn liittyvää symboliikkaa tai intertekstuaalisuutta. Aseiden nimillä on muiden nimikategorioiden tavoin myös affektiivisiä funktioita. Tällaisilla nimillä luodaan teokseen tunnelatausta, jota välitetään pelaajalle.

Asujen nimistä nostaisin esille sosiaalisen, ideologisen, narratiivisen ja assosiatiivisen funktion. Suuri osa asujen nimistä viittaa suorasti erilaisiin sosiaalisiin rooleihin, asemaan yhteiskunnassa tai elämäntapoihin. Monet asujen nimistä ovat vahvasti antropomorfisia, mikä on omiaan sosiaalisen funktion ilmaisemisessa. Ideologinen funktio heijastuu erityisesti nimistä, joissa vihjataan puolustamiseen ja hyökkäämiseen, tai laajemmin samuraikoodiston kannalta kunniallisuuteen ja sen puutteeseen. Tällaisissa nimissä näkyy myös narratiivista funktiota, koska kyseessä on yksi pelin tärkeimmistä teemoista. Monet nimistä kertovat omia pieniä tarinoita, tapahtumia ja kohtauksia, joista useat tukevat myös pelin tarinan suurta kokonaisuutta. Intertekstuaaliset viittaukset ovat läsnä myös asujen nimissä, joten tällaisilla nimillä on assosiatiivinen funktio.

## 7 PÄÄTÄNTÖ

*Ghost of Tsushima* henkilönnimet muistuttavat paljon reaalimaailman nimistöä, koska suuri osa nimistä on autenttisia nimiä. Henkilönnimiä ei vakiintuneen käytännön mukaan ole juurikaan käännetty ja semanttinen sisältö jää enimmäkseen varsin hämäräksi. Kaunokirjallisuuden konventioiden tapaan vähemmän tärkeitä hahmoja joko ei ole nimetty tai vain etunimellä, mutta pääasiassa merkittävämät hahmot tarinan tai teoksen yhteiskunnan kannalta ovat saaneet moniosaisen nimen. Henkilönnimien läpinäkymättömyydestä johtuen niillä on lähinnä identifioiva funktio, mutta erilaisten määritteiden ja lisänimien kautta keskeisimmiksi funktioiksi nousevat myös sosiaalinen, fiktionaalistava, deskriptiivinen ja assosiatiivinen funktio.

Paikannimistä valtaosa on nimiyhdistelmiä, joissa on suomenkielinen perusosa ja määriteosan kieli vaihtelee tasaisesti. Reaalimaailman ja pelin nimien välillä on yhtäläisyyttä vähemmän kuin ennakkoin. Reaalimaailman nimistöä esiintyy lähinnä vain makrotoponyymeissa. Vaikka monet kääntämättömistä nimistä ovat saaneet inspiraatiota japanilaisista nimistä, ovat ne pelimäisiä ja korostetun deskriptiivisiä. Paikannimien olennaisimmat funktiot ovat identifioivan ja deskriptiivisen funktion ohella lokalisoiva, fiktionaalistava, assosiatiivinen ja affektiivinen funktio.

Esinenimet ovat lähes kaikki nimiyhdistelmiä suomenkielisellä perusosalla. Aseiden nimet ovat paikannimistä poiketen tarkoitettaan kehnommin konkreettisesti kuvaavia, mutta niissä korostuukin symboliikka, tarinallisuus ja tunnelman luominen. Funktioista korostuvat fiktionaalistava, ideologinen, assosiatiivinen ja affektiivinen funktio. Asujen nimissä esiintyy paljon ihmisen kaltaistamista, ja keskeisimpiä funktioita ovat sosiaalinen, ideologinen, narratiivinen ja assosiatiivinen funktio.

Yleisenä huomiona historiallisesta kehyksestään huolimatta *Ghost of Tsushima* nimistöllä on henkilönnimiä lukuun ottamatta yllättävän vähän tekemistä reaalimaailman Tsushiman kanssa. Pelin nimisysteemi muistuttaakin enemmän tarkkaan ja paikannimien osalta jokseenkin kaavamaisesti suunnitellun kaunokirjallisen teoksen nimistöä. Pelissä nimillä on useita tehtäviä, jotka tukevat mielestäni hyvin pelin teemoja, narratiivia ja tunnelmaa. Affektiiviset funktiot ovatkin vahvasti edustettuina paikannimissä ja esinenimissä. Sen sijaan assosiatiivinen funktio ja intertekstuaaliset viittaukset toistuvat kautta linjan kaikissa nimikategorioissa. Sellaisilla nimillä luodaan peliin tietynlaista immersiota ja tunnelmaa kytkemällä historiallisia nimiä osaksi pelimaailmaa, mutta myös syvyyttä viittauksilla fiktiivisiin tarustoihin ja muihin teoksiin. Huumori sopii kovin huonosti pelin yleiseen vakavamieliseen, surun ja koston teemojen ympärillä pyörivään tunneilmastoon, maailmaan tai tarinaan. Siitä johtuen humoristinen funktio on funktioista ainoana jäänyt lähes olemattomaksi

aineistossa, mutta muuten kyllä kaikkia funktioita esiintyy ainakin jossain määrin kaikissa nimikategorioissa.

Käyttämäni kaunokirjallisuuden nimien tutkimisen menetelmät olivat tutkimukseni kannalta toimivia. Kaunokirjallisuudella ja videopeleillä on hyvin paljon yhteistä, vaikka erotkin ovat todella selkeitä. Videopelien interaktiivisuus ei vaikuttanut juurikaan tämän tutkimuksen kannalta suuntaan tai toiseen, koska nimet oli mahdollista kerätä ja analysoida hyvin samaan tapaan kuin kirjallisen teoksen kohdalla. Nimien funktioiden tarkastelu ja analysointi onnistuneesti paljasti runsaasti myös satunnaisemmalta pelaajalta helposti piiloon jäävää historiallista tai myyttistä kontekstia. Toisaalta esinimien erikoiset taiteelliset valinnat ja paikoin tarkoitteestaan kovin irralliset sanasemanttiset sisällöt jättivät tulkinnalle paljon varaa, mutta samalla kontekstista (esineestä) sai välillä hyvin vähän tukea tulkintaan. Esinimien, etenkin fiktiivisten, kohdalla tieteellistä teoriapohjaa on suppeammin, joten jouduin hieman soveltamaan muiden nimikategorioiden tutkimuksen pohjalta. Videopeleihin liittyvää lokalisointiin ja kääntämiseen liittyvää tutkimusta ja teoriataustaa on kyllä tarjolla kattavasti, mutta omassa tutkimuksessani vain hieman sivuan niitä aiheita, koska pääpaino on suomenkielisten nimien rakenteissa ja funktioissa. Yhtenä mahdollisena suorana jatkotutkimusaiheena voisi ollakin tarkastella lokalisoinnin ja kääntämisen näkökulmasta pelin eri kieliversioiden nimiä tarkemmin.

Videopelialan valtavan suureen kasvuun ja kokoon nähden on yllättävää, että ylipäätään videopelien kielitieteellistä tutkimusta on tehty niin vähän. Tosin vähäisen videopelien nimistöntutkimuksen jokseenkin ymmärrän alan pienuuden vuoksi. Nimien funktioita on tutkittu aiemmin lähinnä kaunokirjallisuuden kohdalla. Videopelejä lokalisoidaan ja käännetään suomen kielelle kovin rajallisesti, mistä johtuneeksi myös videopelien kielitieteellisen ja nimistöntutkimuksellisen tutkimuksen vähäisyys, joten pro graduni on siltä osin avaamassa uutta uraa. Tämän kaltainen videopelitutkimus voisi kuitenkin antaa ymmärrystä kielen ja nimien merkityksestä peleissä sekä uusia näkökulmia videopelien suunnitteluun. Videopeleissä nimien käyttäminen paremmin osana vaikkapa narratiivia tai immersion luomista voisi tuoda peliin sellaisia nyansseja, joilla se voi erottua paremmin. Yhtäältä esimerkiksi *Ghost of Tsushima* kohdalla paremmin immersiiivisyyttä pelille toisi mielestäni paikanimien rakenteiden vähemmän pelimäinen ja kaavamainen suunnittelu. Toisaalta esimerkiksi symboliikan ja mielikuvien käyttö nimissä voi luoda taas toisenlaista tunnelmaa. Olisikin paikallaan enemmänkin tarkastella videopelien nimiä suhteessa sekä reaali maailman nimistöön että kirjallisuuden nimiin.

## 8 LÄHTEET

### Aineistolähteet

- Ghost of Tsushima* 2020. Videopeli. Ohjaajat Fox, Nate – Connell, Jason. Kehittäjä Sucker Punch Productions. Julkaisija Sony Interactive Entertainment.
- Ghost of Tsushima: Iki Island* 2021. Videopelin lisäosa. Ohjaajat Fox, Nate – Connell, Jason. Kehittäjä Sucker Punch Productions. Julkaisija Sony Interactive Entertainment.
- Wikia Inc. 2022: Ghost of Tsushima Wiki. Verkkosivu: [https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Ghost\\_of\\_Tsushima\\_Wiki](https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Ghost_of_Tsushima_Wiki) viitattu 26.11.2022.

### Kirjallisuuslähteet

- AINIALA, TERHI – SAARELMA, MINNA – SJÖBLOM, PAULA 2008: *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- AINIALA, TERHI – SAARELMA, MINNA – SJÖBLOM, PAULA 2016: *Names in Focus. An Introduction to Finnish Onomastics*. Kääntänyt Leonard Pearl. Helsinki: Finnish Literature Society.
- AINIALA, TERHI 2012: Nimistöntutkimus. – Heikkinen, Vesa – Voutilainen, Eero – Lauerma, Petri – Tiililä, Ulla – Lounela, Mikko (toim.), *Genreanalyysi – tekstilajututkimuksen käsikirja*, s. 612–617. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Animalia.bio* 2023: Mamushi. Verkkosivu: <https://animalia.bio/mamushi> (viitattu 5.4.2023).
- Animalia-Life.club* 2023: Takeda Shingen. Verkkosivu: <https://animalia-life.club/qa/pictures/takeda-shingen> (viitattu 9.4.2023).
- ASHKENAZI, MICHAEL 2003: *Handbook of Japanese Mythology*. California: ABC-CLIO, Inc. ISBN 1-57607-467-6; 1-57607-468-4 (e-kirja).
- ASHLEY, LEONARD R. N. 1987: Mudpied which endure: Onomastic as a tool of literary criticism. – Alvarez-Altman, Grace & Burelbach, Frederick M. (toim.), *Names in Literature – Essays from Onomastic Studies*. Lanham: University Press of America.
- BERNAL-MERINO, MIGUEL 2015: *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge.
- BERTILLS, YVONNE 2003: *Beyond Identification. Proper Names in Children's Literature*. Väitöskirja. Turku: Åbo Akademi University Press.
- BRÉDART, SERGE 2021: The Influence of Anthropomorphism on Giving Personal Names to Objects. – *Advances in Cognitive Psychology*, Vol 17 (1), s. 33–37.
- BRENNAN CROFT, JANET 2009: Naming the Evil One: Onomastic Strategies in Tolkien and Rowling. – *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 28: No. 1, Article 10. Verkkosivu: <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol28/iss1/10>.
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia* 2018: Hakusana Bishamon. Encyclopedia Britannica. Verkkosivu: <https://www.britannica.com/topic/Bishamon> (viitattu 2.4.2023).
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia* 2020a: Hakusana shogunate. Encyclopedia Britannica. Verkkosivu: <https://www.britannica.com/topic/shogunate> (viitattu 20.3.2023).

- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia* 2020b: *Hakusana Izanagi and Izanami*. Encyclopedia Britannica. Verkkosivu: <https://www.britannica.com/topic/Izanagi> (viitattu 5.4.2023).
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia* 2015: *Hakusana rōnin*. Encyclopedia Britannica. Verkkosivu: <https://www.britannica.com/topic/ronin> (viitattu 6.4.2023).
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia* 2023: *Hakusana samurai*. Encyclopedia Britannica. Verkkosivu: <https://www.britannica.com/topic/samurai> (viitattu 9.4.2023).
- Buddhalaisuus.fi* 2023: *Buddhalaisuuden perusteita*. Timanttapolku-buddhalaiset. Verkkosivu: <https://www.buddhalaisuus.fi/buddhalaisuuden-perusteita/> (viitattu 23.3.2023).
- Cambridge Dictionary* 2023: *Hakusana aristocrat*. Cambridge University Press & Assessment. Verkkosivu: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/aristocrat> (viitattu 7.4.2023).
- CARTWRIGHT, MARK 2017: *Hachiman*. World History Encyclopedia. Verkkosivu: <https://www.world-history.org/Hachiman/> (viitattu 4.4.2023).
- CLEMENTS, JONATHAN 2017: *Point of Departure: Chipangu. A Brief History of Japan – Samurai, Shogun and Zen: The Extraordinary Story of the Land of the Rising Sun*. Tokyo: Turtle Publishing. ISBN 978-4-8053-1389-3.
- COLLAZO, ANJA 2017: Japanese personal names as social markers of rank and individuality in pre-modern and contemporary times. – *Beiträge zur Namenforschung*, Vol. 52 (3) s. 249–275.
- CED = *Collins English Dictionary* 2023. HarperCollins Publishers. Verkkosivu: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/sensei> (viitattu 20.3.2023).
- ESKOLA, JARI & SUORANTA, JUHA 1998: *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- EVANGELISTA, NICK FORREST 2023: *Miyamoto Musashi*. Encyclopedia Britannica. Verkkosivu: <https://www.britannica.com/biography/Miyamoto-Musashi-Japanese-soldier-artist> (viitattu 25.3.2023).
- FRIMAN, USVA – ARJORANTA, JONNE – KINNUNEN, JANI – HELJAKKA, KATRIINA – STENROS, JAAKKO 2022: *Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa*. – FRIMAN, USVA – ARJORANTA, JONNE – KINNUNEN, JANI – HELJAKKA, KATRIINA – STENROS, JAAKKO (toim.) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.
- GIBSON, ALEX 2021: *Here's How Big The Ghost of Tsushima Iki Island Map Is*. Twinfinite. Verkkosivu: <https://twinfinite.net/2021/08/heres-how-big-the-ghost-of-tsushima-iki-island-map-is/> (viitattu 21.1.2023).
- GRINDLE, BEN 2021: *Ghost of Tsushima's Real-World Counterparts Explained*. Gamerant. Verkkosivu: <https://gamerant.com/ghost-of-tsushima-real-island-locales-history/> (viitattu 4.4.2023).
- HANKS, PATRICK – HARDCASTLE, KATE – HODGES, FLAVIA 2019: *A Dictionary of First Names (2 ed.)*. Oxford University Press. Verkkosivu: <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780198610601.001.0001/acref-9780198610601;jsessionid=796EE976D29A7BA50C9D8E5A16DDF70F> / DOI: 10.1093/acref/9780198610601.001.0001 (viitattu 8.2.2023).
- HEIKKINEN, VESA – VOUTILAINEN, EERO – LAUERMA, PETRI – TIILILÄ, ULLA – LOUNELA, MIKKO (toim.) 2012: *Genreanalyysi – tekstilajitutkimuksen käsikirja*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- HUOTARI, OLIVIA 2022: *Kaspian, Riipitsiip ja Vesivelli – Hahmojen nimet C. S. Lewisin Narnian tarinoissa*. Pro gradu -tutkielma. Oulun yliopisto.

- HÄMÄLÄINEN, LASSE 2019: *Nimet verkossa – Tutkimus verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolfpelin radannimistä*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto. Verkkosivu: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5259-6>.
- Japan-guide.com 2023: Fireworks (Hanabi). Verkkosivu: <https://www.japan-guide.com/e/e2267.html> (viitattu 2.4.2023).
- JORDAN, PAUL 2014: *The Seven Wonders of the Ancient World*. London/NewYork: Routledge.
- KARJALAINEN, JONNA 2023: *Omaisuus pelissä*. Yle.fi. Verkkosivu: <https://yle.fi/a/74-20016866> (viitattu 20.4.2023).
- KARPPINEN, HANNA 2003: *Harry Potter -kirjojen suomennoksissa käytetyt uudissanat*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.
- Kielitoimiston ohjepankki 2023: Yhdyssana vai ei: harmaalokki vai harmaa lokki? Kotimaisten kielten keskus. Verkkosivu: <http://www.kielitoimistonohjepankki.fi/ohje/116> (viitattu 21.3.2023).
- KINNUNEN, JANI – TUOMELA, MILLA – MÄYRÄ, FRANS 2022: *Pelaajabarometri 2022 – Kohti uutta normaalia*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- KIVINIEMI, EERO 1977: *Väärät vedet. Tutkimus mallien osuudesta nimenmuodostuksessa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- KIVINIEMI, EERO 1990: *Perustietoa paikannimistä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- KOLISEVA, KARI 2019: *Baba Jaga vai Syöjätär? Noiturin hirviönimet ja niiden suomen- ja saksankieliset käännökset*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.
- KOPONEN, HELI 2019: Lokalisoinnin lyhyt oppimäärä. – *Pelit* 4/2019, s. 14–17. Helsinki: Fokusmedia.
- KS = *Kielitoimiston sanakirja* 2022. Kotimaisten kielten keskus. Verkkosivu: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/> Päivitettävä julkaisu. Päivitetty 10.11.2022 (viitattu 8.3.2023).
- LAHDENTAUSTA, HELI 2015: *Shintolaisuus*. Uskontojen maailma. Verkkosivu: <http://www.uskontojenmaailma.fi/maailman-uskontoja/shintolaisuus> (viitattu 23.3.2023).
- LATVA, SUVI 2004: *Pelisuunnittelun tematiikka – Lapsille tarkoitettujen digitaalisten pelien suunnittelun lähtökohtia*. Teoksessa KANKAANRANTA, MARJA – NEITTAANMÄKI, PEKKA – HÄKKINEN, PÄIVI (toim.) *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos & Agora Center, Game Lab.
- MARJONIEMI, TIJU 2021: *Kuun kuumotuksesta kultakypärään – Nimien kääntäminen englannista suomeen Bloodborne-videopelissä*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.
- MARTIN, ROLAND 2023: *kitsune*. Encyclopedia Britannica. Verkkosivu: <https://www.britannica.com/topic/kitsune> (viitattu 31.3.2023).
- MEYER, MATTHEW 2023: *Yokai.com. The online database of Japanese folklore*. Verkkosivu: <https://yokai.com/introduction/> (viitattu 9.4.2023).
- MW = *Merriam-Webster* 2023. Merriam-Webster.com dictionary. Verkkosivu: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/colossus> (viitattu 6.4.2023).
- New World Encyclopedia 2023: Hakusana *Takeda Shingen*. New World Encyclopedia. Verkkosivu: [https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Takeda\\_Shingen](https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Takeda_Shingen) (luettu 9.4.2023).
- O’HAGAN, MINAKO & CARMEN MANGIRON 2013: *Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins.

- PULEO JR, ANTHONY JAMES 2020: How Ghost of Tsushima's Ending Ties Into History. Gamerant. Verkkosivu: <https://gamerant.com/ghost-of-tsushima-ending-historical-accuracy/> (luettu 4.4.2023).
- PYYKKÖNEN, JANNE 2021: *Playstation-kansa. Kuinka pleikkari valloitti Suomen*. Helsinki: H-Town Oy.
- ROBINSON, CHRISTOPHER L. 2013: What Makes the Names of Middle-earth So Fitting? Elements of Style in the Namecraft of J. R. R. Tolkien. – *Names*, 2013, Vol.61 (2), s.65-74. DOI: <https://doi.org/10.1179/0027773812Z.00000000040>.
- ROSEN, BRENDA 2008: *The Mythical Creatures Bible – The Definitive Guide to Legendary Beings*. New York: Sterling Publishing Co., Inc. ISBN 978-1-4027-6536-0.
- SAARANEN-KAUPPINEN, ANITA & PUUSNIEKKA, ANNA 2006: *Etnografia. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaristo. Verkkosivu: [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L5\\_3.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L5_3.html) (viitattu 11.3.2023).
- Samurai Store 2023: *Takeda Shingen Reproduction*. Samurai Store, Inc. Verkkosivu: <https://samuraistore.com/products/wa01> (viitattu 9.4.2023).
- SAVIO, ESSI 2019: *Luovuutta ilman kontekstia? Nimien kääntäminen videopelissä Horizon Zero Dawn*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.
- STROMBERG, JOSEPH 2012: *Where Did Dragons Come From?*. Smithsonian. Verkkosivu: <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/where-did-dragons-come-from-23969126/> (viitattu 23.3.2023).
- Tieteen termipankki* 27.11.2022a: Kielitiede:nimi. (Tarkka osoite: <https://tieteentermi-pankki.fi/wiki/Kielitiede:nimi>.)
- Tieteen termipankki* 27.11.2022b: Nimitys:appellatiivi. (Tarkka osoite: <https://www.tieteentermi-pankki.fi/wiki/Nimitys:appellatiivi>.)
- Tieteen termipankki* 27.11.2022c: Käännöstiede:lokalisointi. (Tarkka osoite: <https://tieteentermi-pankki.fi/wiki/Käännöstiede:lokalisointi>.)
- Tieteen termipankki* 27.11.2022d: Käännöstiede:kääntäminen. (Tarkka osoite: <https://tieteentermi-pankki.fi/wiki/Käännöstiede:kääntäminen>.)
- Tilastokeskus 2017: Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Helsinki: Tilastokeskus Verkkosivu: [http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_kat\\_001\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html) (viitattu: 28.11.2022).
- UUSITALO, EMILIA 2018: *Nimi rakentaa maailmoja – Nimien funktiot fantasiamaailman rakentamisessa kotimaisessa fantasia-kirjallisuudessa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto.
- VAINONEN, PILVI 2015: *Buddhalaisuus*. Uskontojen maailma. Verkkosivu: <http://www.uskontojen-maailma.fi/maailman-uskontoja/buddhalaisuus> (viitattu 25.3.2023).
- VAN LANGENDONCK, WILLY 2007: *Theory and Typology of Proper Names*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- VILÉN, ANNE-MAARET 2009: *Hogwartsista Tylypahkaan – Harry Potter -kirjojen erisnimien kääntäminen suomeksi ja saksaksi*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.
- VIRRANKOSI, PENTTI 1978: Mitä historiantutkija odottaa nimistöntutkimukselta. – Eero Kiviniemi (toim.), *Nimistöntutkimus ja paikallishistoria. Paikallishistoriallisen toimiston julkaisuja n:o 2*, s. 9–23. Helsinki: Paikallishistoriallinen Toimisto & Kotimaisten kielten tutkimuskeskus.



VISK = HAKULINEN, AULI – VILKUNA, MARIA – KORHONEN, RIITTA – KOIVISTO, VESA – HEINONEN, TARJA RIITTA – ALHO, IRJA 2008: *Iso suomen kieliopin verkkoversio*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. Saatavissa: <https://kaino.kotus.fi/visk/etusivu.php> (viitattu 9.4.2023).

*WWF* 2023: Tiikeri. WWF Suomi. Verkkosivu: <https://wwf.fi/elainlajit/tiikeri/> (viitattu 5.4.2023).

*Yabai* 2023: The Fundoshi and Japanese Male Fashion. Yabai.com. Verkkosivu: <http://yabai.com/p/2213> (viitattu 9.4.2023).

## 9 LIITTEET

Liite 1. Lista henkilönnimistä.

### Henkilönnimet

	Nimien määrä
Yksiosaiset	73
Yhdysnimet	5
Nimiyhdistelmät	34
Määritteet	12
<b>Yhteensä</b>	<b>124</b>

#### Yksiosaiset nimet

- 1 Bettomaru
- 2 Daikoku
- 3 Daizo
- 4 Emotaro
- 5 Enjo
- 6 Fune
- 7 Genro
- 8 Genzo
- 9 Gosaku
- 10 Goro
- 11 Gouzaburo
- 12 Gyozen
- 13 Hachi
- 14 Hanaoka
- 15 Heishiro
- 16 Hina
- 17 Hochi
- 18 Hotoke
- 19 Hyoe
- 20 Ichi
- 21 Ichiro
- 22 Ikeda
- 23 Izo
- 24 Jinroku
- 25 Jito
- 26 Junshin
- 27 Kaede
- 28 Kajiwara
- 29 Kamegiku

- 61 Tsubaki
- 62 Uchitsune
- 63 Ujikage
- 64 Yama
- 65 Yamato
- 66 Yamaneko
- 67 Yazaemon
- 68 Yukio
- 69 Yuna
- 70 Yuriko
- 71 Zenshin
- 72 Kyy
- 73 Yasumasa

#### Yhdysnimet

- 74 Khotun-kaan
- 75 Kublai-kaan
- 76 Tšingis-kaan
- 77 Mustakäsi-Riku
- 78 Teurastaja-Gon

#### Nimiyhdistelmät

- 79 Chiyoko Sakai
- 80 Harunobu Adachi
- 81 Hironori Nagao
- 82 Hirotsune Nagao
- 83 Kazumasa Sakai
- 84 Kiyochika Yarikawa
- 85 Sadamune Oga

30 Kanetomo  
31 Kenji  
32 Kharchu  
33 Khunbish  
34 Kii  
35 Kichijiro  
36 Kojiro  
37 Mai  
38 Momiji  
39 Mokutan  
40 Oda  
41 Omura  
42 Ryuzo  
43 Sadao  
44 Sainen  
45 Saki  
46 Sao  
47 Shinsuke  
48 Shinnosuke  
49 Shogun  
50 Sogen  
51 Sugi  
52 Taka  
53 Takeshi  
54 Taro  
55 Tenzo  
56 Terute  
57 Togo  
58 Toku  
59 Tomoe  
60 Tomotsugu

86 Shigesato Adachi  
87 Tadayori Nagao  
88 Tokiasa Yarikawa  
89 Ujimasa Yarikawa  
90 Yashuhira Koga  
91 Yasumasa Sasaki  
92 Yasunari Adachi  
93 Yoshinobu Adachi  
94 Herra Shimura  
95 Lady Hana  
96 Lady Sanjo  
97 Kenraali Bartu  
98 Kenraali Dogshin  
99 Kenraali Temuge  
100 Sotaherra Altan  
101 Sotaherra Dogar  
102 Sotaherra Harunori  
103 Soturimunkki Norio  
104 Munkki Ippei  
105 Musta susi  
106 Pieni Yksisilmä  
107 Tengu Demoni  
108 Yarikawan Kostonhenki

109 Jin Sakai, Aave  
110 Kotka, Ankhsar-khatun  
111 Lady Masako Adachi  
112 Sensei Sadanobu Ishikawa

## Liite 2. Lista paikannimistä.

**Paikannimet**

	Nimien määrä
Isot saaret	2
Seudut	3
Prefektuurit	18
Merkittävät alueet	146
Pienemmät paikat	141
Yhteensä	310

1	<b>Tsushima</b>	
2	<b>Izuhara</b>	7 / 48 / 53
3	Azamo	
4	Azamon aluskukkulat	
5	Vanhan Azamon kalliot	
6	Jiton niemi	
7	Sakimorin näköalapaikka	
8	Jousiampujan kukkula	
9	Kiin lampi	
10	Kahiseva mutka	
11	Wakoun saari	
12	Azamon lahti (rannikkokylä)	
13	Takkuinen tienhaara (leiri)	
14	Puunhakkaajien tukikohta	
15	Kivisaaren risteys (leiri)	
16	Nuolivuoren pyhäkkö	
17	Nousevien puiden kuuma lähde	
18	Orvokkikruunu (pyhäkkö)	
19	Puunhakkaajien leiri	
20	Suolatuulen kartano	
21	<b>Tsutsu</b>	
22	Kijon saari	
23	Tsutsun tasanko	
24	Joen lapsen kosteikko	
25	Kishin aro	
26	Taivaansinen lampi	
27	Kunehamajärvi	
28	Karkotetun jyrkänne	
29	Ohiran linnoitus	
30	Meren rannan kuuma lähde	

59	Tuhottu telakka
60	Yagatan maatila
61	Vanha kauppa-asema
62	Lepäävän matkalaisen majatalo
63	Kivilohikäärmeen pyhäkkö
64	<b>Komatsu</b>
65	Takuzudaman hautausmaa
66	Ruskean joen kuru
67	Mustahiekan salmi
68	Shigenorin huippu
69	Pilvisola
70	Koskisilta
71	Komatsun paja (kylä)
72	Shigenorin leposija (hautapaikka)
73	Luumunkukan pyhäkkö
74	Kaiverretun vuoren kuuma lähde
75	Mutkaisen vuoren pyhäkkö
76	Kaatunut etuvartio (leiri)
77	<b>Hiyoshi</b>
78	Yoichin mäki
79	Kätettyjen lähteiden metsä
80	Jadekukkulat
81	Isonaden rannikko
82	Izuharan aukea
83	Kanedan salmi
84	Ogawan dojo
85	Yoichin tienhaara
86	Hiyoshin lähteet (kylä)

- 31 Aoin kylä
- 32 Rantaleiri
- 33 Ohaman kalastajakylä
- 34 Olkihattujen leiri
- 35 Hiljaisen notkon kuuma lähde
- 36 Kuohuvan veden risteys
- 37 Tsutsun majakka
- 38 Ariake
- 39 Hourenin haka
- 40 Kutan aro
- 41 Mutkitteleva polku
- 42 Sisarkivet
- 43 Kultainen metsä
- 44 Izuharajärvi
- 45 Kutajoen silta
- 46 Tadayorin leposija (hautapaikka)
- 47 Vuorimaiseman kuuma lähde
- 48 Kultaisen huipun pyhäkkö
- 49 Kutan maatila
- 50 Adachin kartano
- 51 Kultaisen lehden kuuma lähde
- 52 Kultainen temppeli
- 53 Ariaken majakka
- 54 Kashine
- 55 Kashinen metsä
- 56 Kashinen kukkulat
- 57 Yagatan metsä
- 58 Vaeltajan sola

- 87 Uchitsunen hauta
- 88 Ishikawa-sensein dojo
- 89 Nakayaman linnoitus
- 90 Linnanäkymän kuuma lähde
- 91 Parantavan kiven pyhäkkö
- 92 Kanedan linna
- 93 Komoda
- 94 Sudenpennun putoukset
- 95 Kauppiaan metsä
- 96 Ensimmäisen kenraalin vainio
- 97 Kiyomorin ranta
- 98 Saichonniemi
- 99 Hinorin ääri
- 100 Kukain putoukset
- 101 Vanhan metsämiehen latvusto
- 102 Takeshinlehto
- 103 Komodansalmi
- 104 Komodan kylä
- 105 Kevätputouksen pyhäkkö
- 106 Kechin kalastajakylä
- 107 Tulikärpäskukkulan kuuma lähde
- 108 Takesin maatila
- 109 Furutan kylä
- 110 Komodan majakka

111	<b>Toyotama</b>	6 / 46 / 43
112	Akashima	
113	Himikon puutarha	
114	Henkilehdon hautausmaa	
115	Vanhan Togon riisipellot	
116	Akashiman vuorovesitasanne	
117	Hakutakun metsä	
118	Hukkuneen miehen ranta	
119	Tulikärpäsen räme	
120	Mitodaken linnoitus	
121	Numatan kylä	
122	Akashiman kylä	
123	Suokallion pyhäkkö	
124	Tulvasuon kuuma lähde	
125	Akashiman majakka	
126	Iton linnoitus	
127	Hukkuneen miehen ranta	
128	<b>Umugi</b>	
129	Lady Sanjon silta	
130	Ijimansuo	
131	Lady Sanjon ranta	
132	Sovinnon kukan keto	
133	Kätettyjen kurkien räme	
134	Salakuljettajien lahti	
135	Numanakan majatalo	
136	Vanhan klaanin kukkula	
137	Umuginlahti (kylä)	
138	Sammalsijan kuuma lähde	
139	Punakallion pyhäkkö	
140	Sammalvalon majatalo	
141	Imain linnoitus	
142	Yksinäisen metsän aukio	
143	Sihisevän puron ylityspaikka	
144	<b>Yarikawa</b>	
145	Vanhan Kanazawan räme	
146	Kazumasan saari	
147	Vanhan Yarikawan rauniot	
148	Kapinallisten viimeinen taistelu	
149	Kivisuon näköalapaikka	
150	Synkän veden leiri	
151	Vehmasvuoren pyhäkkö	
152	Päivänsinen kuuma lähde	
153	Yarikawan linnoitus	
154	Takan hauta	

165	Omin kylä
166	Perinteen ääri
167	Omin luostari
168	Okadan maatila
169	Metsän reunan leiri
170	Utukallion pyhäkkö
171	<b>Kushi</b>
172	Urashiman kylä
173	Kawamatan kylä
174	Kushin aro
175	Vanhan Toyotaman kukkulat
176	Benkein putoukset
177	Pienen munkin lampi
178	Kilpikonnakiven pyhäkkö
179	Kishiben kylä
180	Herra Shimuran leiri
181	Bambumetsän kuuma lähde
182	Kushin temppeli
183	Pilviharjun pyhäkkö
184	Koshimizun maatila
185	<b>Kubara</b>
186	Tyyni metsä
187	Porrasputoukset
188	Shimuran hautausmaa
189	Koyasanin linnoitus
190	Yamabushin huippu
191	Kubaran putoukset
192	Metsurin suoja
193	Kinin putoukset
194	Jiton aluskukkulat
195	Kubaran harju
196	Kaminodaken linnoitus
197	Kubaran metsä
198	Kubaran majakka
199	Vaahteranvarjon kuuma lähde
200	Joenrannan maatila
201	Sagon majakka
202	Vuorenrinteen rauniot
203	Jiton aluskukuloiden kuuma lähde
204	Kuohuputousten kylä
205	Shimuran linna
206	Kubaran risteys

- 155 Kapinallisten vetäytyminen
- 156 Otsuna
- 157 Ichin majatalo
- 158 Yoshinakanlahti
- 159 Mamushin maatila
- 160 Musashin rannikko
- 161 Genzon hyvän onnen majatalo
- 162 Omivuori
- 163 Omijärvi
- 164 Sisarlahti

207	<b>Kamiagata</b>	3 / 20 / 24
208	Kin	
209	Kinin kylä	
210	Syvän metsän järvi	
211	Shinbokun majatalo	
212	Iwain kylä	
213	Loputon metsä	
214	Valkean sumun kuuma lähde	
215	Jääkallion pyhäkkö	
216	Kinin majakka	
217	Iltaruskon näköalapaikka	
218	Uskollisen ystävän hauta	
219	Kinin pyhäkkö	
220	Katkerien kukkuloiden varuskunta	
221	Kenraali Bartun leiri	
222	Vuorenhuipun vartiopaikka	
223	<b>Sago</b>	
224	Vartijan harju	
225	Kamiagatan putoukset	
226	Sagon metsä	
227	Kikuchin linnoitus	
228	Katkerat kukkulat	
229	Setripuutemppeli	
230	Kurkivuoren pyhäkkö	
231	Hylätty kaivos	
232	Jäätynyt näköalapaikka	
233	Sagon mylly (kylä)	
234	Silkkifarmi	
235	Kawachin vaalaanpyytäjien kylä	

236	<b>Jogaku</b>
237	Valaanpyytäjien rannikko
238	Izuminniemi
239	Izumin satama
240	Zentan kukkulatila
241	Tsurara Otoshin kalliot
242	Jogakun temppelijärvi
243	Jogakun linnoitus
244	Kivenhakkaajien kylä
245	Ansastajan talo
246	Lumihuipun pyhäkkö
247	Kenraali Dogshinin leiri
248	Jogakun temppeli
249	Izumin kylä
250	Jogakun majakka
251	Jäätyneen metsän tienhaara
252	Jäisen metsän tienhaara
253	Morimaen panimo
254	Morimaen kuuma lähde



255	<b>Iki</b>	2 / 32 / 21
256	Gonoura	
257	Saruiwa	
258	Sarubashi	
259	Sarun saari	
260	Gonouranniemi	
261	Salakuljettajien metsä	
262	Buddhan askeleet	
263	Senjon sola	
264	Nagatajärvi	
265	Pilvimetsän temppeli	
266	Itkevän äidin keto	
267	Nakajiman näköalapaikka	
268	Varkaiden rauhan majakka	
269	Zashonlahti	
270	Zashojoki	
271	Kidafuren taistelukenttä	
272	Gonouranniemen kuuma lähde	
273	Veren tahrима pyhäkkö	
274	Kyyn pesä	
275	Saruiwan näköalapaikka	
276	Ryövärimuistomerkki	
277	Pyhäkkö varjoissa	
278	Senjon solan kuuma lähde	
279	Nakajiman pyhäkkö	
280	Varkaiden rauhan kylä	
281	Zashojoen ylityspaikka	
282	Pilvimetsän temppeli	
283	Varkaiden rauhan majakka	
284	Suojaisa leiri	

285	<b>Yahat</b>
286	Yahatan metsä
287	Murtuneen kalliot
288	Vanhan uhkapelurin metsä
289	Funen suojapaikka
290	Kitsunen lampi
291	Yksinäisen hengen putoukset
292	Vaeltajan jyrkänne
293	Vartiomiehen torni
294	Ovelan metsästäjän metsä
295	Kemonon polku
296	Tatsun portaat
297	Sakain linnoitus
298	Takenotsuji-vuori
299	Rajalahti
300	Ukkosenjylinän kalliot
301	Yahatan majakka
302	Ryövärinokka
303	Tuhkapyhäkkö
304	Katayamin tori
305	Vartiomiehen vuori
306	Minaton leiri
307	Salaperäinen luola
308	Kielletty pyhäkkö
309	Eloonjääneiden rannikko
310	Salaisen lahden turnaus

## Liite 3. Lista esinenimistä.

**Esinenimet**

	Nimien määrä
Aseiden nimet	41
Asujen nimet	13
Asujen nimet, variantit	53
Asujen nimet yhteensä	66
<b>Esinenimet yhteensä</b>	<b>107</b>

Aseiden nimet	
1	Bishamonin onni
2	Fujinin salaisuus
3	Genbun pimeys
4	Hachimanin henkäys
5	Hijiki Auringonvalossa
6	Hämähäkin suudelma
7	Hämärän oni
8	Izanamin suru
9	Keisarin kyneleet
10	Keskiyön hanabi
11	Kevään bambu
12	Kivenleikkaaja
13	Kultainen koikarppijoki
14	Kuoleman toivo
15	Kuolematon raivo
16	Kuukarhun käpälä
17	Kätketty metsä
18	Lumidemonin silmät
19	Mamushin myrky
20	Mashiran puraisu
21	Merilohikäärmeen siipi
22	Metsästävä karhu
23	Myrskyn loppu
24	Nekoman torahammas
25	Omukaden kosto
26	Piilotettu sydän
27	Saaren vartija
28	Sakai-klaanin myrsky
29	Shogunin myrsky
30	Sininen lohikäärme
11	<i>Kensein haarniska</i>
12	Jokikäärme
13	Metsän enne
14	Uhkaava aamu
15	Yharnam-kaapu
16	<i>Matkalaisen asu</i>
17	Intiansininen tutkimusmatkaaja
18	Seikkailijan sattuma
19	Sulava tunnustelija
20	Tulinen etsijä
21	Yöllinen matka
22	<i>Mongoliesimiehen haarniska</i>
23	<i>Rikkinäinen haarniska</i>
24	<i>Roninin asu</i>
25	Aito etsijä
26	Hienostunut saalistaja
27	Hämärän konkari
28	Jalo vaeltaja
29	Kalpea miekkamies
30	Kotkan valittu
31	Kuutamotappaja
32	Merenrannan kaksintaistelu
34	Meripihkamurhaaja
35	Myrskykävelijä
36	Shinanojoen hiiviskelijä
37	Synkän metsän metsästäjä
38	Tappava aristokraatti
39	Väsymätön vaanija
40	<i>Sakai-klaanin haarniska</i>
41	Esi-isien voima

- 31 Soturin sivellin
- 32 Soturin usko
- 33 Soturin varjo
- 34 Taistelufestivaali
- 35 Taivaallinen haukka
- 36 Tanukin häntä
- 37 Tsushiman sankari
- 38 Vaaniva tiikeri
- 39 Viekas tanuki
- 40 Yashan kekäleet
- 41 Yuzun kuori

#### Asujen nimet

- 1 *Aavehaarniska*
- 2 Kolossin haarniska
- 3 Koston vala
- 4 Kultainen kosto
- 5 Teloittajan katumus
- 6 *Fundoshi*
- 7 *Gosakun haarniska*
- 8 Auringonlaskun puolustaja
- 9 Auringonnousun valtakunta
- 10 Meren puolustaja

- 42 Jin Yarikawasta
- 43 Kazumasan pimeys
- 44 Klaanin veri
- 45 Spartan aave
- 46 Voiton valo
- 47 *Samuraiklaanin haarniska*
- 48 Helpottunut sydän
- 49 Kevätleijona
- 50 Loputon viha
- 51 Moitteeton soturi
- 52 Raaka rohkeus
- 53 Sodan kaudet
- 54 Soturin palkkio
- 55 Soturin pimeys
- 56 *Sarugamihaarniska*
- 57 Rikun temppu
- 58 Verenpunainen voitto
- 59 *Tadayorin haarniska*
- 60 Etsijän asu
- 61 Jalo kynsi
- 62 Kesämeri
- 63 Metsästäjä iltahämärässä
- 64 Syysvoitto
- 65 Säälimätön haukka
- 66 *Tsushiman sankarin haarniska*