

ASUROOLIPLEISSÄ KÄYTETTÄVÄT VERBAALIT JA NONVERBAALIT
KEINOT HAHMOJEN VÄLISTEN HIERARKKISTEN SUHTEITTEN
ILMENTÄJINÄ

Suomen kieli
Pro gradu -tutkielma
Oulun yliopisto
18.2.2011

Anne-Marie Lehtonen

SISÄLLYS

1.	JOHDANTO	1
1.1.	Tutkimuksen aihe ja tutkimuskysymykset	1
1.2.	Aineiston esittely	3
1.3.	Informanttien esittely	5
1.4.	Keskustelunanalyysi metodina	7
1.5.	Keskustelunanalyttisen tutkimuksen historiaa	10
2.	ASUROOLIPELAAMINEN	12
2.1.	Mitä on asuroolipelaaminen	12
2.2.	Asuroolipelaamisen tärkeää termistöä	14
2.3.	Asuroolipelaamisesta tehty tutkimus	16
3.	NONVERBAALIT JA VERBAALIT STATUSILMAISUKEINOT RAJAKIISTA- JA TALOYHTIÖN KOKOUS -ASUROOLIPELEISSÄ	17
3.1.	Nonverbaalit keinot	17
3.1.1.	Käsien eleet	20
3.1.2.	Pään eleet ja katseet	31
3.2.	Verbaalin viestinnän keinot	43
3.2.1.	Omaa tai toisen korkeaa statusta korostavat piirteet	44
3.2.2.	Toisen matalaa statusta korostavat piirteet	51
4.	TULOKSIA JA POHDINTAA	62
	LÄHTEET	72
	LIITTEET	

1. JOHDANTO

1.1. Tutkimuksen aihe ja tutkimuskysymykset

Tutkin Pro gradu -tutkielmassani asuroolipeleissä eli larpeissa käytettävää kieltä (lajin nimestä enemmän luvussa 2), tarkemmin sanoen sitä, millaisin kielellisin ja ei-kielellisin keinoin pelaajat ilmentävät hahmojensa välisiä hierarkkisia suhteita. Asuroolipelit ovat muunnos perinteisestä pöytäroolipelistä, jossa pelaajat kuvailevat fiktiivisen pelihahmonsa toimia. Asuroolipelissä pelaajat pukeutuvat hahmoikseen ja eläytyvät niiden toimiin improvisaatioteatterin tavoin. Esittelen asuroolipelaamista tarkemmin luvussa 2.

Kiinnostukseni asuroolipeleissä käytettävää kieltä kohtaan kumpuaa omasta harrastustoiminnastani. Olen itse harrastanut asuroolipelejä aktiivisesti jo yli kymmenen vuoden ajan. Fennistisen koulutukseni vuoksi olen varsinkin viimeisimpien vuosien aikana alkanut kiinnittää paljon huomiota siihen, miten käytän kieltä pelatessani. Muokkaan puhettani sen mukaan, millaiseksi hahmoksi eläydyn: historiallisessa pelissä käytän vanhahtavia sanoja ja puhetyyliä ja pyrin välttämään nykyaikaan viittaavaa leksikkoa. Nykyaikaan sijoittuvissa peleissä taas pyrin tietoisesti käyttämään slangisanoja. Yleensä luon hahmolleni lisäksi tiettyjä puhetyylejä, jotka poikkeavat omastani. Saatan esimerkiksi käyttää murretta, joka ei ole omaani.

Innostukseni asuroolipelien kielen tutkimiseen lähti pohdinnasta, miten kielitieteen suhteen maallikot tiedostavat kielen merkityksen peleissä. Halusin selvittää, käyttävätkö sellaiset pelaajat, joilla ei ole kielitieteellistä koulutusta, kielellisiä tehokeinoja eläytyessään hahmoihinsa. Kiinnostusta lisäsi se, että asuroolipelien kielellistä aspektia ei ole aiemmin tutkittu (asuroolipelien tutkimuksesta lisää luvussa 2).

Oman kokemukseni mukaan pelaajat todellakin tiedostavat sen, että puhetyyliä voi muuttaa pelissä. Tästä osoituksena oli jo se, kun osallistuin ensimmäiseen asuroolipeliini vuonna 2003. Kyseessä oli keskiaikaiseen fantasiamaailmaan sijoittuva

pelejä. Kysyin silloin kokeneemmalta pelaajalta, onko hänellä antaa minulle jotain ohjeita, miten pelissä kuuluu käyttäytyä. Sain tuolloin ohjeeksi puhua mahdollisimman paljon yleiskieltä, sillä se kuulema loisi peliin tunnelmaa. Noudatinkin saamaani ohjetta jonkin aikaa, kunnes viimeistään fennistiset opinnot aloitettuani kielellinen tietoisuuteni kasvoi ja ymmärsin, että yleiskielen käyttämistä paremmin loisin peliin tunnelmaa mukauttamalla puhetyyliä kulloiseenkin peliin ja hahmoon sopivaksi.

Pelikokemukseni kartuttua aloin toimia oman asuroolipelijärjestöni kummipelaajana. Kummipelaajan tehtävä on opastaa ja olla tukena uusille pelaajille. Useat aloittelijat, joiden kummipelaajana toimin, ovat kysyneet minulta pelien kielellisistä seikoista. Ymmärsin, että asuroolipelien kieli kiinnostaa muitakin alan harrastajia. Ainakin siis harrastajien keskuudessa asuroolipelien kielen tutkimuksesta voisi olla hyötyä.

Asuroolipelien kielen tutkimusalue on rajaton. Koko harrastus pohjaa kanssakäymiseen: yhden hengen pelejä ei ole tietävästi ainakaan vielä järjestetty. Kahden tai useamman hengen kokoontuessa yhteen jonkinlaista kanssakäymistä syntyy väistämättä, olkoon se sitten kielellistä tai elekieleen pohjaavaa. Näin ollen huomion voisi kiinnittää mihin tahansa keskustelun piirteeseen.

Oma kiinnostukseni kohdistui kuitenkin siihen, millaisia kielellisiä keinoja voidaan käyttää, kun halutaan ilmaista hahmojen välisiä hierarkkisia suhteita. Usein asuroolipeleissä esiintyy yhteiskunnalliselta asemaltaan hyvin eritasoisia hahmoja. Vaatetus ja yleinen esiintyminen ovat tietenkin hyviä ja paljon käytettyjä keinoja ilmentää roolihahmon hierarkkista asemaa. Kielessä sekä elekielessä on kuitenkin myös lukuisia keinoja arvoavallan osoittamiseksi, onhan siitä todisteena jo titteleidenkin käyttö. Niinpä tutkimusaihekseni valikoitui kielelliset tavat ilmentää hahmojen välisiä statuseroja.

Tutkin aihetta jo kandidaatintutkielmassani vuonna 2009. Siinä keskityin tarkastelemaan sitä, miten pelaajat puhuttelevat toisten pelaajien roolihahmoja, sinutellen vai teititellen. Tutkimuksen tulokset osoittivat, että pelaajat käyttävät asuroolipeleissä teitittelyä nyky-yhteiskunnan tavoista poiketen. Keskiaikaiseen maailmaan sijoittuvassa pelissä teitittely

oli selvästi statuskohteliaisuutta, jonka tarkoitus on nimenomaan osoittaa puhuteltavan yhteiskunnallista asemaa. Nykyaikaan sijoittuvassa pelissä teitittely oli epäsäännöllisempää ja enemmän kohteliaisuussyistä käytettävää. Käsittelin lyhyesti myös pelaajien asentoja sekä pelimaailman aikakauden mukaan vaihtuvaa leksikkoo. (Ks. Lehtonen, 2009.)

Pro gradu -tutkielmassani jatkan saman aihepiirin tutkimista. Tarkastelen edelleen keinoja, joilla pelaajat osoittavat oman roolihahmonsa sekä toisten roolihahmojen hierarkkista asemaa. Nyt keskityn kuitenkin tarkemmin nonverbaalin viestinnän osuuteen: haluan selvittää, millaisin asennoin ja elein pelaajat korostavat statuseroja. Otan tarkastelun kohteeksi erityisesti pään asennot ja eleet sekä käsien eleet. Ne ovat selvästi nähtävissä käyttämässäni aineistossa, toisin kuin esimerkiksi ilmeet ja jalkojen asennot.

Lisäksi jatkan myös kielellisten statuseroja osoittavien keinojen tarkastelua. Tutkin, millaisia keinoja informantit käyttävät tutkimusaineistossani halutessaan korostaa jonkun roolihahmon korkeaa yhteiskunnallista asemaa. Vastaavasti tutkin myös sitä, millaisin keinoin yhteiskunnallisesti matalalla olevien roolihahmojen asemaa korostetaan.

1.2. Aineiston esittely

Käytän tutkimukseni aineistona videonauhoitteita kahdesta lyhyestä asuroolipelistä. Molemmat pelit ovat kirjoittamiani ja ne pelattiin joulukuussa 2008. Pelit ovat hyvin pienimuotoisia ja lyhyitä: molemmissa on ainoastaan neljä pelaajaa ja ne kestävät puolisen tuntia. Peleinä ne eivät kuvaakaan kaikkein parhaiten tyypillistä suomalaista asuroolipeliä, joissa on yleensä muutamia kymmeniä pelaajia ja jotka kestävät noin päivän (Suomen live-roolipelaajat ry:n kotisivu). Valitsin kuitenkin juuri nämä pelit aineistokseni, koska peliteknisistä syistä ne sopivat hyvin keskustelun analysoimiseen. Asuroolipelit ovat monesti hyvin dynaamisia: hahmot pysyvät harvoin paikoillaan tai edes yhdessä tilassa. Tällaisen pelin kuvaaminen olisi ollut mahdotonta ilman, että olisin

seurannut pelaajia kameran kanssa. Se taas olisi voinut vaikuttaa pelaajiin, eikä tutkimusaineisto näin ollen olisi ollut luotettava. Aineistoni pelit keskittyvät kuitenkin vain yhteen lyhyeen tapahtumaan. Sen ansiosta pelaajat eivät kokeneet tarvetta liikkua yhdestä tilasta mihinkään, vaikka heillä olikin siihen mahdollisuus. Tämä mahdollisti sen, että saatoin asettaa kameran huomaamattomasti ja kuvata koko ajan yhdestä kuvakulmasta niin, etteivät pelaajat häiriintyneet kamerasta.

Ensimmäinen peleistä on nimeltään Rajakiista. Kestoltaan se on 27 minuuttia ja 56 sekuntia. Peli sijoittuu keskiaikaiseen fantasiamaailmaan. Sen aiheena on neuvottelu, jossa ihmisten keisari, Feodor, sekä kuvitteellisen shamahkansan edustajat selvittävät valtakuntien rajalla sattunutta välikohtausta. Kahden kansan välillä on vallinnut rauhansopimus, jonka ehtoihin on kuulunut, että valtakuntien välisiä rajoja ei ylitetä ilman erillistä hallitsijoilta tulevaa lupaa. Nyt shamahit ovat kuitenkin rikkoneet sopimusta, ja keisari Feodor on kutsunut kaksi shamahien edustajaa hoviinsa vastaamaan asiasta. Pelaajien oli tarkoitus selvittää puhumalla loukkaukseen johtaneita syitä ja päästä rauhanomaiseen sopimukseen siitä, miten tilanne hoidettaisiin. Peli on osa suurempaa, useita vuosia jatkunutta Belindor-asuroolipelikampanjaa ja sen hahmot ja tapahtumat pohjaavat löyhästi kampanjaan.

Toinen peleistä on nimeltään Taloyhtiön kokous. Kestoltaan peli on 45 minuuttia ja 48 sekuntia. Se sijoittuu nykypäivän tosimaailmaan ja kuvaa tavallisen suomalaisen rivitalon taloyhtiön kokousta. Kokouksessa käsitellään arkisia asukkaiden elämään vaikuttavia asioita ja käsitellään myös joitakin epäkohtia, jotka ovat aiheuttaneet kiistaa asukkaiden välillä. Tämänkin pelin tarkoituksena oli, että pelaajat löytävät kaikkia osapuolia tyydyttävät ratkaisut keskustelun ja neuvottelun keinoilla.

Valitsin aineistokseni nämä pelit myös siitä syystä, että niiden aikakausi ja miljöö eroavat niin suuresti toisistaan. Rajakiista sijoittuu keskiaikaiseen keisarin hoviin kun taas Taloyhtiön kokous sijoittuu nykyaikaiseen todelliseen maailmaan ja tapahtumien näyttämönä toimii tavallinen keskiluokkainen suomalaiskoti. Tällä tavalla voin tutkia sitä, vaikuttavatko aikakausi ja miljöö pelaajien tekemiin kielellisiin valintoihin ja tapaan ilmentää hahmoaan.

1.3. Informanttien esittely

Molemmissa peleissä oli samat pelaajat. Kutsun heitä tutkimuksessani nimillä Sami, Jussi, Heidi ja Mari. Käytän aineistonani pelejä, joissa on samat pelaajat siksi, ettei informanttien vaihtuminen vaikuttaisi tutkimustuloksiin. Jaoin hahmot pelaajille niin, että tietty pelaaja pelasi toisessa pelissä statukseltaan varsin korkea-arvoista henkilöä ja toisessa taas vähemmän arvostettua tai muuten yhteiskunnallisella arvoasteikolla matalammalla olevaa. Tällä tavoin saatoin tutkia sitä, millä tavalla pelaajat osoittavat hahmonsa arvoasemaa ja millä tavoin taas huomioivat muiden hahmojen aseman omassa toiminnassaan. Informantit ovat iältään hieman yli 20-vuotiaita ja kaikki ovat harrastaneet asuroolipelejä suunnilleen saman aikaa, noin viisi vuotta. Harrastuskokemuksen ei siis pitäisi merkittävästi vaikuttaa tutkimustuloksiin. Asuroolipelien lisäksi Sami ja Jussi ovat lisäksi harrastaneet joitakin vuosia pöytäroolipelejä (pöytäroolipelien ja asuroolipelien eroista lisää luvussa 2).

Sami pelasi Rajakiista-pelissä ihmiskeisari Feodoria. Feodor on valloittaja, joka on ottanut lyhyessä ajassa haltuunsa lähes koko kuvitteellisen Belindorin niemimaan. Feodor on hyvin omanarvontuntoinen ja arvovaltainen hahmo. Hänen hovinsa jäsenet eivät kyseenalaista hänen auktoriteettiaan, ja yleensä shamahitkin kunnioittavat häntä. Feodor ansaitsee mielestään shamahienkin kyseenalaistamattoman kunnioituksen suostuessaan tekemään näiden kanssa rauhan. Oleellisinta Feodorin hahmon pelaamisessa on siis käyttäytyä hyvin itsevarmasti ja kunnioitusta vaativasti. Taloyhtiön kokous -pelissä Sami taas pelasi Santeri Kalliolahtea, köyhyysrajan alapuolella elävää yksinhuoltajaisää. Santeri on työkyvyttömyyseläkkeellä ja hoitaa lisäansioita saadakseen taloyhtiön talonmiehen tehtäviä. Santeri ihailee naapuriaan Eskoa, mutta ei ole itse koskaan päässyt nauttimaan sosiaalisesta arvovallasta. (Ks. LIITE 1 ja 2.)

Jussin hahmo Rajakiista-pelissä oli shamahsoturi Sahoi. Sahoi on tavallinen rivisotilas, joka on ollut todistamassa ihmisten ja shamahien välillä sattunutta kahakkaa. Sahoi ei piittaa yleensä ihmisistä, mutta nyt hän on hyvin katkera keisari Feodoria kohtaan, sillä hän menetti kahakassa veljensä. Sen sijaan pelin toista shamahhahmoa, Vestaa, Sahoi kunnioittaa suuresti. Taloyhtiön kokouksessa Jussi pelasi pankinjohtaja Esko

Stenqwistiä. Esko on statukseltaan korkea-arvoinen henkilö jo siviiliammattinsa ja varakkuutensa vuoksi ja lisäksi hän toimii taloyhtiön hallituksen puheenjohtajana. Esko arvottaa ihmisiä näiden saavutusten perusteella ja pitää muita taloyhtiön asukkaita itseään selvästi alempiarvoisina, ehkä jopa hieman tyhminä. (Ks. LIITE 3 ja 4.)

Heidi pelasi Rajakiista-pelissä shamah Vestaa. Vesta kuuluu shamahkansan korkeimpaan hallintoelimeen, Ylimpiin, ja on näin ollen oman kansansa korkea-arvoisimpia jäseniä. Vesta on syvästi uskonnollinen ja kunnioittaa siksi tarkasti shamahien lakeja, etenkin tärkeintä lakia olla tappamatta ketään ilman erittäin hyvää syytä. Vesta pitääytyy aina kunnioittavassa käytöksessä ihmistenkin kanssa asioidessaan, sillä hän haluaa ratkaista konfliktit aina rauhanomaisesti, jotta vaaraa tärkeimmän lain rikkomisesta ei syntyisi. Taloyhtiön kokous -pelissä Heidin hahmo taas oli yhteiskunnasta syrjäytynyt Vappu Tiilikainen. Vappu keskittyy elämässään kymmenien kissojensa hoitamiseen eikä suuremmin piittaa muista ihmisistä tai yhteiskunnasta. Muut talon asukkaat pitävät yleisesti Vappua hieman hulluna, myös Vapun kanssa samaa sosiaalista luokkaa edustava Santeri. (Ks. LIITE 5 ja 6.)

Marin hahmo Rajakiista-pelissä oli keisari Feodorin neuvonantaja Mereta. Mereta halveksii shamaheja avoimesti ja pitää näitä ala-arvoisena kansana. Keisariaan hän kuitenkin kunnioittaa suuresti. Taloyhtiön kokouksessa Marin hahmo oli Kristina Stenqwist, pankinjohtaja Eskon vaimo. Kristina on ylpeä ja hieno nainen, jolle ihmisten julkisivu on hyvin tärkeä. Etenkin Vapun kaltaisia yhteiskunnasta syrjäytyneitä ihmisiä Kristina ei voi sietää. (Ks. LIITE 7 ja 8.)

Rajakiista-pelissä esiintyy lisäksi Feodorin henkivartija. Jätän hänet kuitenkin analyysin ulkopuolelle, sillä pelaan itse kyseistä hahmoa. Henkivartija ei puhu koko aikana eikä elehdi mitenkään, joten pelin etenemisen kannalta hänellä ei ole merkitystä.

Tässä esitetyt hahmokuvaukset mukailevat sitä, millaisiksi hahmot kuvattiin pelaajille jaetuissa hahmoprofiileissa. Kokonaiset hahmoprofiilit on liitetty tutkimuksen kohtaan Liitteet. Suomalaisen asuroolipelikulttuurin mukaisesti hahmot ovat yleensä jossain määrin raakileita niin, että pelaajien on tarkoitus syventää hahmojaan itse (Vesala 2007:

10, 12 - 13; Talvitie 1997: 4). Pelaajilla on siis viime käden vastuu siitä, kuinka uskollisesti he noudattavat hahmoprofiilissa esitettyjä hahmon piirteitä.

1.4. Keskustelunanalyysi metodina

Keskustelunanalyysi on kehittynyt etnometodologiasta, jonka kehitti 1950- ja 1960-luvuilla yhdysvaltalainen Harold Garfinkel (Raevaara ym. 2001: 12; Hakulinen 1996: 12.) Vaikka se syntyi alun perin sosiaalitieteiden piirissä, se on saanut jalansijaa myös muillakin tieteenaloilla, erityisesti kielitieteessä. (Raevaara ym. 2001: 12.) Keskustelunanalyysin isänä voidaan pitää Harvey Sacksia. Sacks oli etnometodologian perustajan Harold Garfinkelin oppilas, ja monet Garfinkelin ajatukset ovatkin periytyneet keskustelunanalyysiin. (Hakulinen 1998: 13 - 14.) Keskustelunanalyysi perustuu luentoihin, jotka Sacks piti vuosina 1964 - 1972 Kaliforniassa. Luennot nauhoitettiin, ja Sacksin tapaturmaisen kuoleman jälkeen Sacksin oppilas ja kollega Gail Jefferson ryhtyi litteroimaan nauhoitteita. Kuitenkin vasta vuonna 1992 Sacksin luennot julkaistiin kaksiosaisena teoksena ja vuonna 1995 yksissä kansissa (ks. Sacks 1995: Lectures on conversation). Teoksissa on nähtävissä kaikki ne perusajatukset, joihin keskustelunanalyysi pohjaa. (Hakulinen 1998: 13 - 14).

Keskustelunanalyysi perustuu sille Sacksin oivallukselle, että keskustelu ei ole pelkkä kaaos vaan puhujien välinen vuorovaikutus on hyvin järjestynyttä ja jäsentynyttä toimintaa. Keskustelunanalyysissä muodon ja merkityksen suhde on keskeisessä asemassa. Siinä painotetaan sitä, että muodon ja merkityksen välinen suhde ei ole yksioikoinen, vaan merkitys syntyy viime kädessä siitä, miten vastaanottaja viestin tulkitsee. Tähän tulkintaan vaikuttaa ilmauksen lisäksi konteksti. Puhuja tarkoittaa harvoin kirjaimellisesti sitä, mitä sanoo. Tämä on yksi niistä Garfinkelin ajatuksista, jotka ovat periytyneet etnometodologiasta keskustelunanalyysiin: kaikki kielen ilmaukset sisältävät symbolisen merkityksen ohella kontekstuaalisen vaatimuksen. (Hakulinen 1998: 13 - 14).

Keskustelunanalyysi tutkii, mitä kaikkea puheenvuoroilla voi saada aikaan. Tarkastelun

kohteena voi esimerkiksi olla se, miten keskustelussa osoitetaan, että viesti on tai ei ole ymmärretty, miten osoitetaan, että jokin tieto on entuudestaan tuttua tai se, miten omaa identiteettiä luodaan keskustelun avulla. (Hakulinen 1998: 15.) Keskustelunalyysi tutkii esimerkiksi sitä, miten keskustelussa puheenvuorot vaihtuvat (Sacks ym. 1974: 10 - 12), mitä tauot keskustelussa merkitsevät (Sacks ym. 1974: 27; Hakulinen 1998: 49 - 50), millaisia korjausjaksoja keskusteluissa ilmenee (Sorjonen 1998: 111 - 137), miten keskustelussa rakennetaan kertomuksia (Routarinne 1998: 138 - 155) sekä vieruspareja, esimerkiksi kysymyksiä ja vastauksia (Raevaara 1998: 75 - 92; Sacks ym. 1974: 28). Toisin sanoen keskustelunalyysi tutkii kaikkia niitä piirteitä, joita ilmenee aidoissa kanssakäymistilanteissa.

Keskustelunalyysissä kiinnitetään huomiota myös toiminnan merkitykseen: tutkitaan keskustelussa esiintyviä merkityksellisiä toimintoja ja selvitetään niiden avulla, kuinka ihmiset luovat puheellaan identiteettiään. Tämän vuoksi keskustelunalyysin aineistoa litteroitaessa mukaan kirjataan myös sellaiset ei-kielelliset seikat, kuten naurut, katseet ja tauot. (Hakulinen 1998: 13-17; Hakulinen 1996: 16.) Keskustelunalyysin litterointitapa onkin sangen pikkutarkka. Tarkan litterointitavan tarkoituksena on, että lukija saa aineistosta yhtä paljon tietoa kuin tutkijakin: kuka tahansa voi toistaa tutkimuksen ja tarkistaa havaintojen yhtäläisyyden. (Sacks 1995: 26 - 31.)

Keskustelunalyysissä pyritään selvittämään, miten keskustelu toimii aidoissa tilanteissa (Hakulinen 1998: 15). Tämän vuoksi keskustelunalyysin tutkimusaineisto kerätään aidoista keskustelutilanteista, niin arkisista kuin institutionaalisista (Hakulinen 1996: 19 - 20). Mikään keinotekoinen tilanne, olipa se kuinka hyvin suunniteltu tahansa, ei anna yhtä luotettavaa tietoa kuin aito, spontaani vuorovaikutustilanne (Hakulinen 1998: 15).

Käytän tutkimukseni metodina keskustelunalyysiä. Vaikka asuroolipelien keskusteluja ei voida pitää varsinaisesti luonnollisina keskustelutilanteina, koska keskustelijat eivät käytä siinä täysin omaa kieltään vaan eläytyvät toiseksi keskustelijaksi, keskustelunalyysi on kuitenkin luontevin tutkimusmetodi. Kyseessä on kuitenkin vuorovaikutustilanne, jossa keskustelulla on hyvin oleellinen osa.

Litterointi eli videolle tai ääninauhalle tallennetun aineiston siirtäminen paperille on hyvin oleellinen osa keskustelunanalyttistä tutkimusta. Litterointi on niin merkittävä siksi, että siinä tehdyt ratkaisut vaikuttavat koko tutkimuksen tuloksiin: litteraatiosta pois jätetyt asiat jäävät helposti kokonaan käsittelemättä, vaikka ne voisivat olla hyvinkin tärkeitä tutkimustuloksen kannalta. Siksi litteraatin tulisi kuvata nauhoitetta mahdollisimman tarkasti. Toisaalta litteraatin tulee olla myös neutraali ja tulkintavapaa, jotteivät tulokset vääristyisi. Litteraatti ei kuitenkaan koskaan voi kuvata nauhoitettua keskustelua täydellisesti. Siksi litteraatti onkin vain tutkijan apuväline, ensisijainen merkitys on aina nauhoituksella. (Sacks 1995: 26 – 31; Seppänen 1998: 18 - 19.)

Eri litteroijat kiinnittävät litteraattia tehdessään huomiota eri seikkoihin riippuen siitä, mitä tutkivat: jotkin keskustelussa esiintyvät seikat ovat jonkin tutkimusaiheen suhteen irrelevantteja kun taas toisessa tutkimuksessa täytyy kiinnittää tarkempaa huomiota joihinkin toisiin seikkoihin. Tämän vuoksi tutkijoiden ei tulisi koskaan perustaa tutkimustaan muiden tekemiin litteraatioihin. (Seppänen 1998: 19.)

Keskustelunanalyysin perusajatuksia on, että keskustelussa mikään ei ole sattumanvaraista. Ennen aineiston analysoimista ei voida tietää, mitkä seikat ovat keskustelun kulun ja vuorovaikutuksen kannalta merkittäviä. Siksi litteraatioon merkitään mukaan myös puheen nonverbaalit piirteet. Näitä piirteitä ovat esimerkiksi takeltelut, naurut, ynähdykset ja katseet. (Seppänen 1998: 20.) Tällaiset nonverbaalit piirteet ovat erityisen tärkeitä oman tutkimukseni kannalta, koska aikomukseni on kiinnittää erityistä huomiota siihen, millaisin nonverbaalein keinoin pelihahmot ilmentävät suhtautumistaan muihin hahmoihin.

Tutkimuksessani käyttämäni litterointimerkit olen lainannut Auli Hakulisen toimittasta kirjasta Keskustelunanalyysin perusteet (1998). En käytä kaikkia teoksessa mainittuja merkkejä ja olenkin poiminut tähän tutkimukseni kannalta olennaiset litterointimerkit. Esimerkiksi nonverbaaleja keskustelun seikkoja tarkasteltaessa litterointien ei ole tarpeen olla niin tarkkoja kuin esimerkiksi taukoja tutkittaessa.

1. SÄVELKULKU

Prosodisen kokonaisuuden lopussa:

- . laskeva intonaatio
- , tasainen intonaatio
- ? nouseva intonaatio

Prosodisen kokonaisuuden sisällä tai alussa:

- ↑ seuraava sana lausuttu ympäristöä korkeammalta
- ↓ seuraava sana lausuttu ympäristöä matalammalta
- heti (alleviivaus) painotus tai sävelkorkeuden nousu muualla kuin sanan lopussa

2. PÄÄLLEKKÄISYYDET JA TAUOT

- (.) mikrotauko: 0.2 sekuntia tai vähemmän
- = kaksi puhunnosta liittyy toisiinsa tauotta

3. PUHENOEPEUS JA ÄÄNEN VOIMAKKUUS

- e::i (kaksoispisteet) äänteen venytys
- ◌◌ ympäristöä vaimeampaa puhetta
- AHA (kapiteelit) äänen voimistaminen

4. MUUTA

- kiva (lihavointi) voimakkaasti äännetty klusiili
- (()) kaksoissulkeiden sisällä litteroijan kommentteja ja selityksiä tilanteesta

1.5. Keskusteluanalyttisen tutkimuksen historiaa

Yhteiskunnallinen elämämme perustuu keskusteluun ja kieleen. Käymme arkisia keskusteluita kaiken aikaa esimerkiksi kotona, koulussa tai asioidessamme vaikkapa Kelassa. Puhutun kielen tärkeydestä huolimatta se ei ole ollut kielitieteen tutkimuksen keskeisimpiä tutkimuskohteita. Sen sijaan painopiste on ollut grammaattinen. Osittain tämä johtunee siitä, että puhetta on usein pidetty kielen epätäydellisenä ilmiönä: puheessa lausumat jäävät usein kesken eivätkä lauseet ole välttämättä kieliopillisesti oikeita. Keskustelututkimus pyrki aluksi lähinnä selvittämään, millainen eheä systeemi vallitsee kielenkäytön taustalla ja millaisia tilanteesta riippumattomia rakenteenmuodostusperiaatteita keskustelussa käytetään. Sittemmin kielen käytön ja kommunikaation tutkimus on kuitenkin vahvistunut. (Hakulinen 1989: 9 - 11). Kielitieteen totuttuihin tutkimuskohteisiin ei ole perinteisesti kuulunut sellaiset epäkielelliset keskustelun piirteet kuin nauru tai hymy eikä toisaalta institutionaaliset tapahtumat, kuten liikeneuvottelut. Keskusteluanalyysi näkee kuitenkin nämäkin merkityksellisinä keskustelun osina ja näin ollen tutkimuksen kannalta merkittävänä. (Hakulinen 1996: 10.)

Kiinnostus kielen tutkimista kohtaan sen käyttötilanteissa virisi 1960-luvulla (Leiwo ym. 1992: 7). Kielen käytön tutkimusta kutsutaan pragmatiikaksi. Sitä voidaan pitää joko yleiskäsitteenä kaikelle kielen käytön tutkimukselle tai yhtenä sen alalajina. Pragmatiikka tarkastelee esimerkiksi puhujan asenteita sekä keinoja, joilla kielenpuhuja ilmaisee tarkoittamiaan merkityksiä. Muita kielen käyttöä tutkivia suuntauksia ovat sosiolingvistiikka, joka selvittää kielen variaatiota puhujien ja tilanteiden välillä, sekä diskurssianalyysi ja keskustelunanalyysi, jotka tutkivat pidempiä puhejaksoja eli sekvenssejä. (Hakulinen 1989: 9 - 11, 16.)

Suomeen keskustelunanalyysi on tullut 1980-luvun alussa, jolloin se virisi Helsingin yliopiston suomen kielen laitoksen piirissä (Hakulinen 1996: 5). Valtaosa keskustelunanalyttisestä tutkimuksesta on ollut ja on edelleen sosiologien tekemää, mutta 1980-luvulta lähtien myös kielitieteilijät ovat tulleet mukaan tutkimukseen. Nykyään tehdään jo yhteistyötä yli oppiainerajojen. Myös keskustelunanalyysin käsitteistö on jo vakiintunut suomen kieleen. Aluksi suomalainen keskustelunanalyttinen tutkimus suuntautui pelkästään arkipuheeseen. Sittemmin tutkimus levisi myös institutionaalisten keskustelujen piiriin. Suomessa on myös tutkittu afaatikkojen puhetta sekä esimerkiksi mediapuhetta. (Hakulinen 1996: 5, 20 - 21.)

Keskustelunanalyttistä tutkimusta tehdään Suomessa fennistiikan lisäksi esimerkiksi logopedian alalla. Menetelmää käyttäen on tehty pro gradu -tutkielmia, lisensiaatintöitä ja väitöskirjoja vuodesta 1988 lähtien. Kiinnostus keskustelunanalyysiä kohtaan on noussut Suomessa nopeasti, sillä vuoden 1996 jälkeen Helsingin yliopistossa suomen kielen laitoksella ilmestyneistä väitöskirjoista jo yli puolet on ollut keskustelunanalyttisiä. (Halonen & Routarinne 2001: 5.)

2. ASUROOLIPELAAMINEN

Asuroolipeleistä ei ole juurikaan saatavilla tieteellisiä lähteitä. Syynä on ehkä se, että laji on Suomessa melko uusi eikä sitä siksi ole vielä ehditty juuri tutkia. Ensimmäiset live-pelit järjestettiin Suomessa vasta 1980-luvun loppupuolella (Puusaari 1997: 72). Laji on kuitenkin yleistynyt nopeasti (Pohjola 2007: 4). Perinteisistä pöytäroolipeleistä on kirjoitettu paljon, mutta asuroolipelit eroavat niistä siinä määrin, ettei samoja lähteitä ole mahdollista käyttää. Asuroolipelaamisesta saatavilla oleva kirjallinen tieto on lähes yksinomaan harrastajien kirjoittamaa eikä sitä siksi voi pitää tieteellisesti luotettavana. Koska laji on kuitenkin edelleen suurelle yleisölle jokseenkin tuntematon, luon seuraavaksi lyhyen katsauksen pelimekaniikkaan. Käyn läpi myös joitakin termejä, jotka esiintyvät tutkimuksessani. Käytän lähteenäni Suomen Live-roolipelaajat ry:n (SuoLi) omakustannejulkaisuja Larppaajan käsikirja (1997) ja Larpinjärjestäjän käsikirja (2007) sekä SuoLin www-sivulla olevaa esittelyä harrastuksesta. Suomen Live-roolipelaajat ry on vuonna 1994 perustettu suomalaisten asuroolipelaajien kattojärjestö, joten sitä voidaan siksi pitää alan suurimpana auktoriteettina Suomessa. Lähdeostosten artikkeleiden kirjoittajat kuuluvat Suomen asuroolipelaajien aktiiveihin ja lajin kehittäjiin, jotka luennoivat aiheesta usein myös alan suurimmassa vuosittaisessa tapahtumassa Ropeconissa. (SuoLin kotisivu.)

2.1. Mitä on asuroolipelaaminen

Asuroolipelaaminen eli larppaaminen on perinteisestä pöytäroolipelistä kehitetty pelimuoto. Pöytäroolipelit ovat se pelimuoto, joka ihmisille tulee yleensä mieleen, kun puhutaan roolipeleistä. Pöytäroolipeleissä pelaajat istuvat yleensä pöydän ääressä. Pelinjohtaja kertoo taustatarinaa ja kuljettaa pelin juonta ja tapahtumia eteenpäin. Pelinjohtaja siis kuvailee sanallisesti, mitä pelissä tapahtuu. Jokaisella pelaajalla on oma roolihahmonsa, joka liittyy tarinaan. Kun pelinjohtaja kuvailee tapahtumien etenemistä, pelaajat kertovat, mitä heidän hahmonsa tekevät ja miten ne reagoivat tapahtumiin. Pöytäroolipelaaminen on siis pelinjohtajan ja pelaajien yhteistä tarinankerrontaa.

Pelinkulkua säätelevät sääntökirjat ja -taulukot sekä pelaajien hahmolomakkeet, joihin on merkitty esimerkiksi hahmojen kykypisteet ja erikoistaidot. (SuoLin kotisivu.)

Asuroolipelit eroavat pöytäpeleistä siinä, että pelaajat eivät istu pöydän ääressä ja kuvaile hahmojensa tekemisiä vaan he pukeutuvat hahmoikseen ja esittävät näitä oikeassa pelikäyttöön varatussa, tarinaan sopivassa ympäristössä. Asuroolipelaaminen muistuttaa näin ollen enemmän improvisaatioteatteria, tosin sillä erotuksella, että asuroolipeleissä ei ole yleisöä, vaikka toisia pelaajia voisi toki luonnehtia yleisöksi. (SuoLin kotisivu.)

Ennen peliä pelinjohtaja on kirjoittanut peliskenaarion ja maailmankuvauksen. Maailmankuvauksesta käy ilmi pelin kannalta olennaiset tiedot pelimaailman yhteiskunnasta ja kulttuurista. Esimerkiksi kuvitteellisiin fantasiamaailmoihin sijoituvia pelejä varten pelinjohtaja kirjoittaa maailmankuvauksen, josta voi käydä ilmi esimerkiksi maailmassa elävät rodut tai kansat, kulttuurilliset seikat ja vaikkapa historia. Maailmankuva sisältää siis kaiken sen tiedon, joka pelaajilla täytyy olla pelimaailmasta. Peliskenaarion taas käy ilmi se, millaiseen tilanteeseen varsinainen peli sijoittuu. Skenaario voi olla esimerkiksi kruunajaiset tai koulun tanssiaiset tai, kuten tutkielmani aineistossa, taloyhtiön hallituksen kokous ja kahden kansan välinen rauhanneuvottelu. Skenaario sisältää yleensä myös tietoa peliä edeltävistä tapahtumista, jotka ovat johtaneet tilanteeseen, jota pelissä käsitellään. (SuoLin kotisivu.)

Maailmankuvauksen ja skenaarion lisäksi pelinjohtaja on kirjoittanut jokaiselle osallistujalle hahmoprofiilin. Profiilista käy ilmi se, kuka hahmo on, millainen hänen historiansa on, miksi hän on paikalla pelitilanteessa, onko hänellä joitain pelitilanteeseen liittyviä tavoitteita ja millaiset hänen suhteensa pelissä mukana oleviin muihin hahmoihin ovat. Pelaajan tarkoituksena on eläytyä pelissä hahmoonsa, toimia kuten hänen hahmonsä toimisi ja kokea pelitilanne hahmonsä kautta. (SuoLin kotisivu.)

Pöytäpeleissä pelinjohtajan rooli pelin alettua on suurempi kuin asuroolipeleissä. Pöytäpeleissä pelinjohtaja kuljettaa koko ajan tarinaa eteenpäin. Sen sijaan asuroolipeleissä pelinjohtaja ei puutu pelin kulkuun sen alettua. Tapahtumat kulkevat

eteenpäin sen mukaan, miten pelaajat toimivat ja toteuttavat hahmoihin kirjoitettuja juonia ja tavoitteita. Peleissä voi olla useitakin sivujuonia, mutta pelinjohtaja ei kuitenkaan ole kirjoittanut valmista käsikirjoitusta, jonka mukaan peli etenisi. Pelinjohtaja on kirjoittanut vain alkutilanteen ja juonia, joiden eteenpäinviemiseksi hahmoilla on motivaatiota. Itse pelin tapahtumat ovat kuitenkin täysin pelaajista kiinni. (SuoLin kotisivu.)

2.2. Asuroolipelaamisen tärkeää termistöä

Koska asuroolipelaaminen on niinkin uusi harrastus, sen termistö ei ole vielä täysin vakiintunut suomen kieleen. Termeille on yritetty vuosien saatossa keksiä suomenkielisiä vastineita, mutta vain osa on vakiintunut harrastajien puheeseen. Osasta taas on nykyään käytössä rinnakkain useita muotoja, osa suomenkielisiä, osa englanninkielisiä, osa sekamuotoja. Tutkimuksessani käytän kuitenkin suomenkielisiä termejä, vaikka ne eivät olisikaan vakiintuneet harrastajien puheeseen ja eivät näin kuvaisikaan harrastajien käyttämää todellista kieltä.

Itse termi *asuroolipelaaminen* on ongelmallinen. Harrastuksen alkuperäinen englanninkielinen nimi on Live Action Role-Play, josta on vakiintunut käyttöön lyhenne LARP. Lyhenteestä on johdettu edelleen termit *larppi*, *larppaaminen* ja *larppaaja*. Näiden rinnalla käytetään myös termiä *live-roolipelaaminen* (myös *liveroolipelaaminen*). Näitä termejä harrastajat itse perinteisesti käyttävät. (Mikkola ja Rantanen 2007: 5). Harrastukselle on kuitenkin esitetty monia suomenkielisiä nimityksiä, kuten *pukuroolipeli*, *näytelmäroolipeli*, *henkilöroolipeli* ja *elopeli* (Mikkola ja Rantanen 2007: 5; Korhonen 1997: 19). Kotimaisten kielten keskuksen Kielitoimisto suosittelee käytettäväksi termiä *asuroolipelaaminen*. Harrastajat itse arvostelevat tätä nimitystä, sillä sen katsotaan olevan rajoittava ja harhaanjohtava ja korostavan liikaa rooliasujen merkitystä (Mikkola ja Rantanen 2007: 5; Korhonen 1997: 19). Käytän tässä tutkimuksessani (kuten myös kandidaatintutkielmassani) kuitenkin termiä *asuroolipelaaminen* Kotuksen suositusten mukaisesti.

Termi *pele* on hieman harhaanjohtava puhuttaessa asuroolipelaamisesta. Termiin sisältyy yleensä oletus tiukkojen sääntöjen olemassaolosta ja niiden mukaan etenemisestä, kuten myös voittajista ja häviäjistä. Voittajia asuroolipeleissä ei kuitenkaan ole. Pelaajien tärkein tavoite on roolihahmoonsa eläytyminen, ei ulkoisten voittoehtojen täytyminen. Myöskään tarkkoja pelinkulkua ohjaavia sääntöjä ei ole. Käytetyt sääntöjärjestelmät on tarkoitettu ainoastaan ratkaisemaan ristiriitatilanteet pelissä (kuten kuka hahmoista voittaa kaksintaistelun, jos kukaan pelaajista ei oikeasti osaa taistella), mutta ne eivät kuitenkaan määritä pelin etenemistä. (Talvitie 1997: 4.) Termi on kuitenkin vakiintunut käyttöön puhuttaessa asuroolipelitapahtumasta, joten käytän sitä tutkimuksessani.

Pelaajan ja hahmon erottaminen on tärkeimpiä asuroolipelaamisen termistöön liittyviä asioita. Pelaaja on asuroolipeliin osallistuva henkilö, joka esittää kuvitteellista hahmoaan. Suomalaisen asuroolipelaamisen pioneeri ELF Vesala määrittelee termin *pelaaja* näin: ”*Live-roolipelin osallistuja, pelinjärjestäjien 'asiakas', joka esittää hahmoa pelimaailmassa*”. *Hahmolle* hän on antanut seuraavan määritelmän: ”*Pelaajan esittämä hahmo pelimaailmassa. Pelimaailmassa vaikuttava olento*.” (Vesala 1997: 91, 96.) Pelaaja ja hahmo ovat siis ikään kuin kaksi eri persoonaa, joiden päätökset ja toimet on syytä pitää toisistaan erillään. Viittaan tutkimuksessani pelaajaan silloin, kun tarkoitan informanttia, ja hahmoon silloin, kun kyseessä on pelaajan esittämä pelihahmo.

Asuroolipelaamiselle tärkeitä ovat myös termit *in-game* ja *off-game*. Englanninkieliset termit ovat konventionaalistuneita, mutta käytän niistä tästä eteenpäin suomalaisia muotoja *pelinsisäinen* ja *pelinulkoinen*. *Pelinsisäinen* tarkoittaa kaikkea pelimaailmassa tapahtuvaa, *pelinulkoinen* taas tosimaailman asioita. Pelaajalla siis voi esimerkiksi olla pelinulkoisesti jotain pelimaailmaa koskevaa tietoa, jota hänen hahmonsakaan ei kuitenkaan pelinsisäisesti tiedä. (Mikkola ja Rantanen 2007: 5; Vesala 1997: 92, 96.) *Pelinsisäisyys* ja *-ulkoisuus* synnyttää jonkinasteisia ongelmia, kun käytetään tutkimuksen metodina keskusteluanalyysiä: on vaikeaa erottaa, mitkä eleet ja seikat keskustelussa ovat hahmon reaktioita, siis pelaajan tarkoituksella ja harkitusti tekemiä, ja mitkä taas informantin luonnollista kanssakäymistä.

2.3. Asuroolipelaamisesta tehty tutkimus

Asuroolipeleistä on tehty vasta varsin vähän tieteellistä tutkimusta. Useimmat olemassaolevat tutkimukset käsittelevät enemmänkin perinteisiä pöytäroolipelejä, kuten esimerkiksi Minna Salosen tutkielma Ohjattu ja spontaani leikki: sosiaalisen vuorovaikutuksen jäsentyminen pöytäroolipelissä (2002).

Suuri osa nimenomaan asuroolipelejä käsittelevistä tutkimuksista on tehty kasvatustieteiden laitoksilla ja niissä tarkastellaan sitä, kuinka asuroolipelejä voi hyödyntää kasvatus- ja opetustyössä. Tällaisia tutkimuksia ovat esimerkiksi Tuomo Myllön tutkimus Larp kasvatuksen keinona: Tutkimus liveroolipelaamisen pedagogisesta luonteesta ja liveroolipelien soveltamismahdollisuuksista kasvatus- ja opetustyöhön (1997) sekä Jori Pitkäsen Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmetodina (2008).

Roolipeleistä on tehty jonkin verran tutkimusta myös antropologian näkökulmasta. Esimerkiksi Merja Leppälahti käsittelee tutkimuksessaan Peli on elämää: etnografia roolipelaamisesta roolipelejä ilmiönä. Kielen kannalta roolipelejä ja etenkin asuroolipelejä ei ole kuitenkaan tutkittu. Kandidaatintutkielmassani Kielellinen hahmonluonti asuroolipeleissä (2009) tutkin samasta tutkimusaineistosta sitä, kuinka pelaajat käyttävät teitittelyä hahmojensa välisten hierarkkisten suhteiden ilmaisemiseksi.

3. NONVERBAALIT JA VERBAALIT STATUSILMAISUKEINOT RAJAKIIHSTA- JA TALOYHTIÖN KOKOUS -ASUROOLIPELEISSÄ

Tässä pääluvussa analysoin tutkimusaineistoani. Tarkastelen ensin sitä, millaisin nonverbaalein keinoin pelaajat tuovat ilmi hahmojensa välisiä hierarkkisia suhteita. Sen jälkeen tarkastelen hierarkkisten suhteiden ilmaisua kielellisten keinojen avulla.

3.1. Nonverbaalit keinot

Nonverbaali (myös *ei-kielellinen*) viestintä on ”*ajatusten ilmaisua näkyvien mutta äänettömien liikkeiden kautta*” (Wundt 1973: 55). Nonverbaali viestintä on oleellinen osa ihmisten välistä kanssakäymistä. Osa tutkijoista väittää, että nonverbaalilla viestinnällä on kanssakäymisen kannalta jopa suurempi merkitys kuin verbaalilla (Argyle 1988: 305). Jos esimerkiksi keskustelukumppani ilmaisee kielellisesti olevansa keskittynyt toverinsa puheeseen, mutta osoittaa eleillään muuta, esimerkiksi selaamalla samalla kiinnostuneesti kännykkäänsä, eleen antama informaatio on yleensä se, johon uskotaan vahvemmin. Nonverbaalin viestinnän tärkeyden vuoksi onkin yllättävää, että sitä on tutkittu vasta niin vähän aikaa: siihen on alettu kiinnittää huomiota vasta 1960-luvulla (Pease 1985: 9; Argyle 1988: 11).

Keskusteluanalyysissäkin katseiden ja eleiden tärkeä osuus interaktiossa tunnustetaan. Siksi keskusteluanalyttistä tutkimusta tehdessä litteraatteihin tulisi merkitä myös huomionarvoiset nonverbaaliset piirteet. Aiemmin nonverbaaliin viestintään ei ole kiinnitetty suurempaa huomiota, mutta kiinnostus sitä kohtaan kasvaa kuitenkin koko ajan. Etenkin katseilla on suuri merkitys keskusteluanalyysissä. (Seppänen 1998: 26 - 27). Oleellista nonverbaalin viestinnän tutkimisessa on tilanne- ja asiayhteyden huomioiminen (Goodwin 1984: 224; McNeill 1995: 41; Pease 1985: 16 - 17). Siksi nonverbaalia ja verbaalia viestintää tulisi analysoida aina yhdessä.

Asiayhteyden lisäksi nonverbaalin viestinnän tutkimuksessa oleellista on myös kulttuurillinen konteksti. Monet eleistä ovat kulttuurisidonnaisia ja saavat eri maissa ja

kulttuureissa aivan eri merkityksiä. Esimerkkinä tällaisista merkityseroista on ele, jossa kohotetun käden peukalo ja etusormi muodostavat ympyrän. Amerikassa sen merkitys on ”OK” ja ”kaikki hyvin”. Sama merkitys on levinnyt myös laajalle Eurooppaan. Ranskassa sen merkitys on kuitenkin ”nolla, ei mitään” kun taas Japanissa se merkitsee ”rahaa”. Joissain Välimeren maissa se ilmaisee, että mies on homoseksuaali. (Pease 1985: 14; Morris 1977: 39; ks. myös Argyle 1988; 49 - 70.)

Nonverbaali viestintä voi olla tyypiltään joko tiedostettua tai tiedostamatonta. Sellaiset eleet kuin vilkuttaminen tai keskisormen näyttäminen ovat tiedostettuja viestejä, kun taas esimerkiksi huokaus ja aivastaminen ovat monesti tiedostamattomia eleitä. Myös tiedostamattomat eleet välittävät kuitenkin viestejä: huokaileva kuulija voi tiedostamattaan viestittää puhujalle olevansa kyllästynyt. Tiedostamattomat eleet ovat niin automaattisia, että vain pitkän harjoittelun avulla niiden käyttöä voi välttää. (Routarinne 2008: 19 - 20.) Luultavasti juuri siksi luotamme nonverbaaliin viestintään verbaalia enemmän. Tiedostettujen ja tiedostamattomien eleiden suhde luo omat vaikeutensa tutkittaessa asuroolipelien nonverbaalia viestintää. On mahdotonta tietää, mitkä eleistä ovat pelaajien tarkoituksellisesti tekemiä hahmonsä statuksen ilmaisemiseksi, mitkä taas tiedostamattomia. Tutkimuksessani kiinnitän kuitenkin huomiota vain selkeisiin statuseleisiin, jotka poikkeavat selvästi niistä eleistä, joita kukin pelaaja toisessa pelissä käyttää. Toivon, että tällä tavoin onnistun nostamaan esille sellaiset eleet, joita pelaajat haluavat käyttää nimenomaan hahmonsä sosiaalisen statuksen ilmaisemiseksi. Toisaalta taas tiedostamattomia eleitäkin voidaan tulkita niin, että pelaaja eläytyy niin vahvasti hahmoonsä, että tulkitsee tiedostamattaan tämän mahdollisesti käyttämiä eleitä.

Seuraavaksi esittelen sellaisia eleitä, joilla pelaajat osoittavat hahmojensa välisiä hierarkkisia suhteita tutkimusaineistossani. Tarkastelen ensin käsien asentoja ja eleitä ja sitten pään eleitä ja lyhyesti katseita. En kuitenkaan analysoi katseita kovin tarkasti, elleivät ne selvästi osoita hahmojen suhtautumista toisiinsa. Statusilmaisun kannalta muut päänliikkeet ovat olennaisempia. Tarkastelen ensin pelaajien käyttämiä perusasentoja ja siirryn sen jälkeen tarkastelemaan kohtia, joissa he poikkeavat merkityksellisesti tästä perusasennosta. Jätän jalkojen asennon tarkastelun ja muun

liikehdinnän huomiotta, sillä nauhoitteissa ei kaikkia informanteja näy kokonaan heidän istuessaan pöydän ääressä. Tutkimustulokset vääristyisivät helposti, jos tarkastelisin vain niiden informanttien kokonaisvaltaista elehdintää, jotka ovat kokonaan kameran näkökentässä. Viittaan esimerkeissä Rajakiista-peliin lyhenteellä RK ja Taloyhtiön kokous -peliin lyhenteellä TK.

Viittaan useassa tämän pääluvun kohdassa Simo Routarinteen teokseen *Valta ja vuorovaikutus – statusilmaisun perusteet* (2008). Routarinne käyttää termiä *sosiaalinen status* määrittelemään sitä, kuinka paljon asemansa mukaista valtaa yksilöllä on. Paljon vaikutusvaltaa omaavan henkilön sosiaalinen status on korkea, kun taas vähän vaikutusvaltaa omaavan matala. Sosiaalinen status tarkoittaa myös yksilön tai ryhmän nauttiman arvostuksen määrää tai astetta. Routarinteen mukaan statusilmaisu ei muodostu varallisuudesta, ammatista tai yhteiskunnallisesta asemasta. Huonossa yhteiskunnallisessa asemassa oleva henkilökin voi näin käyttää korkean statusilmaisun piirteitä ja vastavuoroisesti hyvässä yhteiskunnallisessa asemassa oleva voi käyttää matalan statusilmaisun piirteitä. Routarinteen mukaan statusilmaisu merkitsee kaikkea sitä, mitä ihmiset tekevät dominoidakseen tai osoittaakseen alistumista. (Routarinne 2008: 5, 24 – 25.)

Käytän tässä tutkimuksessa Routarinteen esittelemiä korkean ja matalan statusilmaisun termejä, mutta hieman eri merkityksessä. Käytän korkean statusilmaisun termiä silloin, kun tarkoitan piirteitä, jotka korostavat nimenomaan käyttäjänsä korkeaa yhteiskunnallista asemaa. Samoin käytän matalan statusilmaisun termiä silloin, kun tarkoitan piirteitä, jotka korostavat henkilön matalaa yhteiskunnallista asemaa. Molempien piirteet ovat kuitenkin tyypillisiä juuri korkeassa tai matalassa yhteiskunnallisessa asemassa oleville henkilöille.

3.1.1. Käsien eleet

Rajakiista-peli. Rajakiista-pelissä keisari Feodoria pelaava Sami elehtii käsillään vain vähän. Hän ei juurikaan liikuta käsiään muulloin kun juodessaan pikaristaan. Hän pitää

koko ajan käsiään ristittyinä pöydän päällä edessään. Välillä hän vaihtelee kämmentensä asentoa niin, että ne ovat välillä ristissä ja välillä toistensa päällä. Hänen hartiansa ja kyynärpäänsä ovat leveällä niin, että hän vie mahdollisimman paljon tilaa pöydässä. Tällainen leveä asento on korkeaa statusta ilmaiseva. Samaten hänen kätensä pysyvät kaiken aikaa etäällä hänen kasvoistaan, mikä myös kuvaa hänen hahmonsa korkeaa asemaa. Niin harteiden leveä asento, käsien suuri etäisyys kasvoista kuin myös vähäeleisyys ovat Routarinteen (2008) mukaan tyypillisiä korkean statuksen ilmaisulle. Hänen mukaansa korkeaa statusta viestivä henkilö voi olla pitkiäkin aikoja lähes liikkumatta, vaikka onkin aktiivinen vuorovaikutustilanteen jäsen. Ne vähät eleet, joita Feodor käsillään tekee, ovat rauhallisia ja harkittuja, eivät hätiköityjä tai liioiteltuja. Keisari Feodorin kädet mös lepäävät pöydällä rentoina, mikä osaltaan viestii hänen pitävän itseään tilanteen herrana.

Vaikka Feodorin käsien liikehdintä onkin vähäistä ja asento näennäisesti rento, on kuitenkin huomattava, että hän pitää kämmeniään lähes kaiken aikaa joko ristittyinä tai muuten yhteen puristettuina. Tällainen käsien yhteenpuristaminen kuvaa Peasen (1985) mukaan turhautuneisuutta. Pease lisää myös, että mitä lähempänä kasvoja henkilön yhteenpuristetut kädet ovat, sitä vaikeammin käsiteltävä hän on. Tällainen tulkinta tukisi Feodorin asemaa neuvotteluissa: Feodor on henkilö, joka haluaa korostaa omaa auktoriteettiaan ja valtaansa itsevarmalla esiintymisellä, mutta joka kuitenkin on turhautunut nykyisestä tilanteesta ja välikohtauksesta shamahien kanssa.

Marin hahmo, keisarin neuvonantaja Mereta, on myös hyvin vähäeleinen. Suurimman osan ajasta hän pitää käsiään sylissänsä. Kun shamahsoturi Saho pelin alkupuolella (RK 06:47) esittää epäilyn siitä, pystyykö ihmiskeisari pitämään sotilaansa kurissa, Mereta nostaa toisen kätensä pöydälle. Tällä tavoin hän ottaa itselleen enemmän tilaa pöydässä. Hetken kuluttua hän nostaa toisenkin kätensä pöydälle ja ristii kämmentensä samaan

tapaan kuin keisari. Hän pitää käsiään kuitenkin lähellä pöydän reunaa ja istuu näin huomattavasti kapeammassa ja vähemmän tilaa vievää asennossa kuin keisari.

Heidi istuu keskustelun aluksi pöydässä niin, että hänen toinen kätensä on pöydällä. Hän pitää sillä kiinni pikarinsa jalasta. Kun hän alkaa puhua ihmisten ja shamahien kesken sattuneesta välikohtauksesta, hän kuitenkin laskee kätensä syliinsä. Tämän jälkeen hänen perusasentonsa säilyy koko ajan avoimena ja kädet pysyvät alhaalla. Vestan hahmoprofiilissa mainitaan, kuinka Vesta haluaa saavuttaa rauhanomaisen ratkaisun ongelmatilanteessa, mitä avoin asento kuvastaisi hyvin. Lisäksi hänen vähäeleinen tyyliinsä kuvaa myös sitä suurta arvostusta, jota hän kansansa parissa nauttii, samoin kuin Feodor omansa.

Shamahsoturi Sahoita pelaavan Jussin käsien elehdintä on niin ikään hyvin minimaalista, mutta hänen perusasentonsa poikkeaa jossain määrin siitä, mitä hahmon kuvauksen perusteella voisi olettaa. Kokouksen alussa Saho istuu kädet sylissä, mutta heti, kun Mereta aloittaa keskustelun varsinaisesta kokouksen aiheesta, Saho nostaa toisen kätensä suoraksi eteensä pöydälle. Hän naamioi eleensä niin, että pitää kädellään pikarinsa jalasta kiinni, mutta käden asento on kuitenkin silmännähdän jäykkä. Myös hänen hartiansa ovat tämän jälkeen leveämmällä. Näin korkeaa statusta ilmaiseva asento on suuressa ristiriidassa sen suhteen, että hänen sosiaalinen asemansa oman kansansa keskuudessa on melko alhainen. Saho sosiaalinen status on pelitilanteessa entistäkin alhaisempi hänen ja Vestan ollessa ihmisten mailla, jossa shamaheita pidetään yleisesti ihmisiä alhaisempana rotuna. Voidaankin olettaa, että tässä tapauksessa korkeaa statusta ilmaisevien käden eleiden on ennemminkin tarkoitus osoittaa uhmaa. Saho on menettänyt veljensä välikohtauksessa ja hänen hahmoprofiilissaan mainitaan hänen olevan tämän vuoksi hyvin vihamielinen keisaria ja yleensäkin ihmisiä kohtaan. Voi olla, että käyttämällä eleitä, jotka osoittavat korkeampaa statusta kuin Vestan, joka kuitenkin yhtenä shamahien Ylimmistä, on huomattavasti häntä arvovaltaisempi henkilö, Saho haluaa osoittaa, ettei hän suostu mielistelemään ihmisiä.

Seuraavaksi esittelen joitakin kohtia, joissa pelaajat poikkeavat jollain tapaa perusasennostaan ja tekevät käsillään jonkin eleen, joka viittaa jollain tapaa hahmojen

välisiin hierarkkisiin suhteisiin. Ensimmäisessä esimerkissä shamahien edustajat ovat juuri saapuneet keisari Feodorin hoviin. Keisarin neuvonantaja Mereta on ottanut heidät vastaan ja he ovat istuutuneet pöydän ääreen. Tervehdykset on vaihdettu ja keisari on kehottanut vieraita ottamaan itselleen juotavaa. Sahoi on juri kaatanut viiniä itselleen ja toiselle shamahille, Vestalle. Vesta tekee aloitteen keskusteluun.

(1) [RK 02:18]

- 01 Heidi: ↑Muttahhh (.) ehkä me voisimme alottaahhh (.)
 02 Sami: [((pyörittelee sormuksia sormissaan, katsoo käsiinsä.))
 03 Heidi: sen e- (-) ylipäättään olemme ((sipaisee käsillään hiuksiaan.))
 04 Sami: Toki (.) toki toki, ((ristii taas kätensä.))

Aloittamalla keskustelun Vesta tahallaan tai tahattomasti laskee Feodorin statusta, sillä keskustelun aloittamisen katsotaan olevan statusta kohottava ele (Routarinne 2008: 56, kts. myös Ruusuvuori 2001: 33). Oletuksenmukaisempaa olisi, että Feodor olisi avannut keskustelun. Feodor vaikuttaa olevan samaa mieltä, sillä välittömästi, kun Vesta aloittaa puheenvuoronsa, hän kääntää huomionsa kädessään oleviin sormuksiinsa. Tällainen toiminta viittaa kahteen asiaan. Ensinnäkin sormusten hively on ele, jota Morris (1977) kutsuu sijaistoiminnaksi. Sijaistoimintoja voi olla monenlaisia, esimerkiksi hiusten sively, silmälasin sankojen imeskely ja olemattomien roskien nypkiminen vaatteista. Morrisin mukaan sijaistoiminnot kertovat sisäisestä ristiriidasta tai turhautumisesta. Hänen mukaansa ihminen, joka ei käytä sijaistoimintoja vaan keskittyy ainoastaan ensisijaistointoihin, on yleensä yhteiskunnallisesti hallitseva henkilö. (Morris 1977: 179 - 181.) Feodorin välttää koko kokouksen ajan kaikenlaisia sijaistoimintoja, mutta käyttää sellaista nyt. Tämä voi olla merkki siitä, että hän hämmentyy Vestan päällekyvästä tavasta avata keskustelu.

Toisaalta taas Feodorin ele voi olla myös vastahyökkäys Vestan aloitteeseen. Katseen ja huomion kääntäminen pois puhujasta ilmaisee selvästi, ettei kuulija arvosta puhujaa ja hänen asiaansa. Kääntämällä huomionsa pois Vestasta ja keskittymällä mieluummin merkityksettömään sormusten hivelyyn Feodor voi vuorostaan laskea Vestan statusta ja osoittaa, että vain hänellä on valta ilmaista, milloin kokouksen aiheesta on sopivaa keskustella.

Vestakaan ei kuitenkaan näytä olevan varma siitä, onko hänen soveliasta aloittaa keskustelua. Rivillä 01 hän käyttää kahtakin kehotustaan lieventävää tapaa: *ehkä*-modaalipartikkelia sekä konditionaalia. Hän ei siis vaadi suoraan asiaan menemistä vaan ennemminkin johdattelee keskustelua sitä kohti. Etenkin konditionaalien käyttö pehmentää puheen vaativuutta ja madaltaa puhujan statusta (Routarinne 2008: 57). Vaikka Vesta on itsekin korkea-arvoinen hahmo, Feodorin luona hän on kuitenkin tätä matalammalla hierarkiassa.

Kielellisesti ilmaistun epävarmuuden lisäksi Vesta käyttää myös sijaistoimintona hiustensa sipaisua. Tämäkin osoittaa hänen olevan epävarma toiminnastaan. Tässä eleessä toistuu myös matalan statuksen suojaele, jossa kädet pyritään viemään lähelle kasvoja.

Vesta käyttää hiusten sivelyä hermostumista kuvaavana sijaiseleena myös eräässä toisessa kohdassa aineistoa. Siinä Saho on antanut silminnäkijäkertomuksen siitä, miten kahakka ihmisten ja shamahien välillä eteni, ja Feodor on juuri kysymäisillään neuvonantajaltaan, onko tällä tietoa siitä, miksi sotilaat olivat ylittäneet rajan shamahien maille. Vesta kuitenkin keskeyttää hänet.

(2) [RK 04:08]

01 Sami: Mereta?

02 Heidi: [°Ainakin°] minä olin saanut semmosen käsityksen tästä sopimuksesta

03 että (.) (-) eivät ↑lainkaan tulisi metsään? ((sipaisee yhdellä kädellä

04 hiuksiaan.))

Koska Vestan ja Feodorin vuorojen päällekkäisyys on niin lyhyt, ja Vesta aloittaa vuoronsa lähes yhtäaikaisesti Feodorin kanssa, on todennäköistä, että keskeytys on tahaton. Tällöin Vesta mahdollisesti osoittaa epävarmuuttaan käyttämällä sijastoimintoa.

Hermostuneisuutta ja epävarmuutta osoittavasta sijaistoiminnasta on niinikään kyse myös seuraavassa esimerkissä. Seurue on käynyt läpi sitä, mitä Mustassametsässä on tapahtunut, ja keisari on todennut, että hänen miehensä ovat toimineet ilman hänen käskyään tunkeutuessaan shamahien alueelle. Saho osoittaa huolensa siitä, että keisarin

miehet eivät ehkä ole täysin keisarin hallinnassa.

(3) [RK 07:30]

01 Jussi: (-) #kummiskin# on (.) ↑HIEMAN epäilyttävää että jos (.)
 02 tämmöisiä alkaisi vaikka sattumaan ↑useamminki.
 03 ((naputtaa pöydällä olevan kätensä sormilla pöytää koko puhunnoksen
 04 ajan.))

Sahoin kommentti on melko hyökkäävä osoitus siitä, että hän epäilee keisarin kykyä hallita. Tässä tapauksessa myöskään konditionaali ei toimi lieventävänä keinona, päinvastoin yhdistettynä *vaikka*-lasumapartikkeliin se esittää epäilyksen siitä, että tapaus ei ehkä ollutkaan vahinko tai ainakin, että keisarilla ei ehkä ole keinoa estää samankaltaisen konfliktin uusiutumista. Hermostunut sormien naputtelu osoittaa, että Sahoi on epävarma siitä, meneekö hän syytöksissään liian pitkälle.

Rajakiista-pelissä esiintyneet käsien eleet ovat lähes yksinomaan sijaistoimintoja, lukuun ottamatta pelaajien käyttämiä käsien perusasentoja. Yleisesti ottaenkin käsillä elehdintä on pelissä hyvin vähäistä. Ainoastaan kokouksen lopussa, kun shamahit lähtevät, neuvonantaja Mereta tekee suojausleen. Mereta nousee seisomaan vieraiden noustessa ja nostaa kätensä vartalonsa eteen ristiin. Kaikki tällaiset eleet, joissa kädet tai käsivarret nostetaan jollain tavalla vartalon suojaksi, ovat puolustautumiseleitä, joiden tarkoitus on suojata henkilöä joltain ulkoiselta uhalta (ks. esim. Pease 1985: 80 - 89).

Taloyhtiön kokous -peli. Taloyhtiön kokous -pelissä Jussi, joka pelaa pankinjohtaja Eskoa, käyttää perusasentoa, jossa hänen toinen kätensä on lähes suorana pöydällä ja toisella kädellään hän nojaa reiteensä. Kuten keisari Feodor Rajakiista-pelissä, Jussikin ottaa näin itselleen paljon tilaa. Asennollaan hän saa itsensä myös vaikuttamaan todellista kokoaan suuremmalta. Suuri ruumiin koko korostaa nimittäin korkeaa statusta (Morris 1977: 142 - 143; Routarinne 2008: 25, 34). Jussin asento on näin ollen vahvasti hänen asemaansa korostava, mutta kuitenkin hyvin avoin. Avoin istuma-asento korostaa myös hänen rooliaan puheenjohtajana, sillä esityslistalla olevia asioita muille asukkaille esitellessään hänen on tuki osoitettava innostusta.

Eskon vaimoa, Kristinaa, pelaavan Marin asento on myös avoin ja rento. Hän pitää suurimman osan pelistä käsiään sylissä. Tosin Mari istuu sellaisessa kohdassa kameraan nähden, että videolta ei näe, missä asennossa hänen kämmenensä sylissä ovat. Mari ei juurikaan käytä käsieleitä Taloyhtiön kokous -pelissä, kuten ei Rajakiistassakaan. Osittain tämä johtuu varmasti siitä, että hänen hahmonsä valitaan kokouksen sihteeriksi, joten osan pelistä hän toimii kirjurina, mikä rajoittaa hänen elehdintäänsä.

Sen sijaan yhteiskunnasta syrjäytyntä Vappua pelaavan Heidin elehdintä Taloyhtiön kokouksessa poikkeaa suuresti Rajakiistasta. Siinä missä hän vältti elehdintää Rajakiistassa nyt hän liikuttaa käsiään runsaasti. Hänen käsiensä perusasento on ristissä sylissä. Vaikka asento on melko avoin, käsien ristiminen sylissä osoittaa kuitenkin jonkinasteista puolustautumista (Routarinne 2008: 30). Kokouksen alkuvaiheessa hän käyttää myös joitain sijaistoimintoja, kuten hypistelee kokouksen esityslistaa. Yhdessä vaiheessa hän jopa kohottaa pöytäliinan reunaa ja kurkistaa sen alle Eskon puhuessa. Elehtiessään hän käyttää runsaasti käsiään. Jatkuva liikehdintä ja runsas käsillä elehdintä korostavat matalaa statusta (Routarinne 2008: 33 - 34). Heidi käyttää paljon ns. tahtipuikkoeleitä eli liikkeitä, jotka korostavat sanojen rytmiä. Niiden tehtävä on osoittaa puheen painopisteitä. (Morris 1977: 56 – 63.) Morris esittelee useita erilaisia tahtipuikkoeleitä, jotka kukin ilmaisevat puhujan mielentilaa ja asennoitumista. Heidi käyttää kuitenkin lähinnä elettä, jossa hän naputtaa etusormellaan pöytää sanojensa tahdissa. Välillä hän käyttää myös Morrisin esittelemää osoittelua, mutta se ei kohdistu toiseen henkilöön vaan hän heristää sormeaan ilmassa rytmittääkseen puhettaan.

Myös talonmies Santeria pelaavan Samin elehdintä on runsasta Rajakiistaan verrattuna. Hänen perusasantonsa on kädet avoimina sylissä reisien päällä tai lanteilla. Käsien pitäminen lanteilla tulkitaan yleensä aggression merkiksi, etenkin silloin, kun ele esiintyy seistessä. Toisaalta sen voidaan tulkita myös osoittavan sitä, että sen käyttäjä on valmis ryhtymään johonkin toimeen. (Pease 1985: 109.) Samin muu ruumiinkieli, kuten myös kielellinen viestintä, eivät anna mitään viitteitä uhkaavasta tai aggressiivisesta käytöksestä, joten voidaan tulkita, että pitämällä käsiä lanteillaan hän korostaa tässä tilanteessa avoimuuttaan ja innostustaan. Tätä tulkintaa puoltaa myös se seikka, että

kokouksen alussa hän ihmettelee sitä, miksi kokouksissa käy nykyään niin vähän asukkaita, ja miettii keinoja, joilla muutkin asukkaat saataisiin kiinnostumaan hänen tärkeinä pitämistään kokouksista.

Sami käyttää myös sijaistoimintoja. Yleisin näistä on, että hän kohentaa jatkuvasti lippalakkinsa asentoa. Lisäksi hän hieroo useaan otteeseen leukaansa. Leuan hierominen on yksi niin sanotuista käsi kasvoilla -eleistä, joita Pease (1985) esittelee useita. Monesti käden vieminen kasvoille ilmaisee jollain tapaa vilpillisyyttä tai ikävystymistä. Etenkin vilpillisyyteen liittyessään nämä eleet ovat yllensä tiedostamaton jäännös lapsuudesta, jolloin lapsi konkreettisesti yrittää estää valhetta pääsemästä suustaan peittämällä suunsa käsillään. (Pease 1985: 63 - 64.) Tässä tapauksessa, jossa pelaajat käyttävät ainakin suurimmalta osin tietoisia eleitä, voidaan kuitenkin olettaa, ettei Sami voi tuottaa näin selkeitä tiedostamattomia eleitä, etenkin kun hahmoprofiili ei anna mitään aihetta olettaa Santeri-hahmon käyttäytyvän millään tavalla vilpillisesti. Tämän vuoksi on todennäköistä, että leuan hierominen kuvastaa tässä tapauksessa arviointia ja päätöksen tekemistä (Pease 1985: 75). Tällaisesta merityksestä on selkeästi kyse ainakin nauhoitteen kohdassa 05:36, jossa Esko on esittänyt, että taloyhtiön sauna tulisi remontoida, vaikka se nostaisikin yhtiövastiketta. Sami hieroo leukaansa arvioivasti samalla, kun Esko luettelee perusteluja sille, miksi kallis saunaremontti on välttämätön.

Seuraavassa tarkastelen lähemmin kohtia, joissa pelaajat poikkeavat jollakin merkittävällä tavalla käsiensä perusasennosta. Ensimmäisessä esimerkissä on kyseessä tilanne, jossa kokouksen osanottajat keskustelevat Vapun irti juoksentelevista kissoista. Kristina on istunut aiemmin melko eleettömästi, mutta kun tulee puhe Vapun kissoista, hän kimpaantuu.

(4) [TK 24:18]

- 01 Mari: ↑Aivan hhh ((lyö äänettömästi nyrkillä pöytään.))
 02 Viimekin viikolla minä maalasin minun @uuden@
 03 pulujenjuottoaltaani (.) ja (.) arvatkaas mitä. (.)
 04 k^{iss}anjälkiähän siihen oli ilmestynyt (.)
 05 °sinun kissojasi° ((osoittaa sormellaan Vappua))
 06 °olen siitä täysin varma.°

Kristinan lausuma on hyvin hyökkäävä ja suora. Hän osoittaa siinä suuttumustaan ja toisaalta Vapun alemmuutta useallakin tavalla. Nonverbaalista viestinnästä huomio kiinnittyy ensimmäisenä siihen, miten hän lausumansa aloittaessaan iskee nyrkkinsä pöytään. Ele ei ole varsinainen isku, sillä siitä ei kuulu ääntä, mutta se on silti hyvin kuvaava. Ele on aggressiivinen ja yksi niistä merkeistä, jotka tarkoittavat samaa asiaa – uhkaa – kaikkialla maailmassa. Nyrkin iskeminen pöytään voidaan luokitella niin sanotusti uhkailumerkiksi. Morris jakaa uhkailumerkit kolmeen ryhmään: hyökkäämisen aikomusliikkeisiin, aggressiivisiin tyhjäkäyntieleisiin ja siirroseleisiin. (Morris 1977: 195 - 197.)

Nyrkin iskemisen pöytään voisi luokitella kuuluvaksi tyhjäkäyntieleisiin, joille yhteistä on, että uhkaava liike viedään loppuun asti kuitenkin koskettamatta vihollista ruumiillisesti (Morris 1977: 195). Liike on hyvin samankaltainen kuin tunnettu nyrkin ilmassapuinti. Heränteen aggression lisäksi liike kuvaa myös sitä, että puhuja ei jätä tilaa vastalauseille, asia on loppuun käsitelty ja hän on oikeassa.

Kristina käyttää puheessaan myös liitepartikkelia *-kin*, (rivi 02) mikä osoittaa, että Vapun kissoista on ollut harmia jo useamman kerran. Tällä tavalla Kristina oikeuttaa suuttumuksensa ja Vapun statusta alentavan lausumansa. Sama tarkoitus on liitepartikkelilla *-hän* rivillä 04: on odotuksenmukaista, että maalista löytyy juuri kissanjälkiä, koska Vapun kissat karkailevat useasti. Sitä ennen hän on vielä kiinnittänyt toisten huomion aiheeseen välilauseella *arvatkaas mitä* ja hakenut näin toisten tukea syytökselleen.

Viidennellä rivillä Kristina käyttää vielä sekä nonverbaalia että verbaalia tapaa laskea Vapun statusta. Toisaalta hän sinuttelee Vappua, vaikka aineiston muissa kohdissa hän teittellee tätä johdonmukaisesti. Aiemmin kaikkia tuntemattomia tuli teititellä, jolloin teittelyn merkitys statuksen osoittimena katosi. Sitten teittely on kuitenkin vähentynyt eikä sillä ole enää samanlaista merkitystä. (Larjavaara 1999: 8 -9; Leiwo ym. 1992: 56 - 57.) Se, että Kristina käyttää teittelyä kohteliaisuuseleenä, luo kuitenkin odotuksen, että hän teittelis Vappua johdonmukaisesti. Kun hän esimerkiksi sitten poikkeaa teittelystä ja käyttää sinuttelua, se voidaan tulkita loukkaukseksi ja

tarkoitukselliseksi satuksen alentamiseksi. (Leiwo ym. 1992: 53)

Odotuksettomanmukaisen sinuttelun lisäksi Kristina myös osoittaa Vappua sormellaan. Tämä ele lasketaan nyrkiniskun tavoin kuuluvaksi uhkailumerkkeihin. Tässä eleessä sormesta tulee kuvaannollinen nuija tai pistävä veitsi, jolla puhuja haluaa nuijia kuulijan alas. (Morris 1997: 195; Pease 1985: 39.) Aggressiivista sanomaansa Kristina korostaa vielä toteamalla hiljaa ja uhkaavasti ”*olen siitä täysin varma.*”

Samantyyppisistä eleistä on kyse myös seuraavassa katkelmassa. Siinä Esko on ehdottanut Santerille, että tämä rakentaisi pihalleen vajan pihanhoitovälineilleen. Esko on esittänyt huolensa siitä, onko pihalla lojuva lumilinko vaarallinen. Kun Santeri vähättelee suojaamattoman lumilingon vaarallisuutta, Esko koittaa vakuuttaa tätä:

(5) [TK 27:57]

- 01 Esko: ↑Lumilinko (.) tapaturmia on kahdeksantoista vuodessa.
 02 (.) joista kaksi niinku päättyy
 03 °kuolemantapauksiin° ((heristää sormea puhuessaan.))
 04 Tämä on tilastollisesti? (.) tutkittua. ((naputtaa kynällä pöytään.))

Sormeaan heristämällä Esko luo samanlaisen vaikutelman kuin Kristina esimerkissä (4). Tässäkin tapauksessa Esko ”nuijimalla” mitätöi Santerin mielipiteen vääränä. Oman mielipiteensä oikeellisuuden vakuudeksi hän esittää ensin tiedon lumilinkojen aiheuttamien onnettomuuksien määrästä ja vakuuttaakseen Santerin tiedoistaan hän kertoo vielä perusteen tiedoilleen (rivi 04). Kertoessaan, että hänen tietonsa on peräisin tilastoista, hän käyttää tahtipuikkoelettä naputtamalla kynällä pöytään. Tällä tavoin hän tuo sanoilleen ja tiedoilleen lisää painoarvoa ja vakuuttavuutta. (Morris 1977: 56 - 63.) Elekielen lisäksi Esko auktorisoi mielipiteensä tietojensa avulla (tästä lisää kohdassa 3.2.1.).

Kokouksen loppupuolella on mielenkiintoinen esimerkki siitä, kuinka nonverbaali ja verbaali viestintä ovat ristiriidassa keskenään. Santerin ja Vapun välille on tullut kinaa Santerin pojan, Aleksin, viulunsoittoharrastuksesta. Vappu on sitä mieltä, että Aleksi harjoittelee liian paljon ja että viulunsoitto häiritsee Vapun kissoja. Vappu on sitä mieltä,

että Aleksin pitäisi rajoittaa soittamistaan tai mennä muualle soittamaan. Santeri toteaa, ettei hän voi kieltää poikaansa soittamasta, mutta ehdottaa sitten kompromissia tilanteeseen.

(6) [TK 41:55]

- 01 Sami: Voinhan minä sanoa Aleksille että menee (.)
 02 talon toiselle °puolelle soittamaan°, (.)
 03 Jos hän siinä olohuoneessa on soittanut
 04 ni menee vaikka makuuhuoneeseen soittamaan.
 05 ((Viitto käsillään kuvatakseen olohuoneesta
 06 makuuhuoneeseen siirtymistä.))
 07 (.) Ei se varmaan sieltä yhtä paljo kuulu
 08 jos oven pistää kiini,
 09 Heidi: No se voisi ainaki toistaiseksi ai- auttaa
 10 vähän asiaa. ((kietoo hartiahuivin tiukemmin ympärilleen
 11 ja laittaa käsivarensa ristiin rinnalleen.))
 12 Sami: No jos sanotaan näin että (.) minä sanon Aleksille
 13 että käy vähän >toisessa huoneessa soittamassa<
 14 Jos se vielä ↑kuuluu ni ensi kokouksessa
 15 voit sitten ↓mainita että onko se yhtä paljo
 16 melunnu. Melua sitten kuulunut.
 17 Heidi: ((Hymähtää.)) (.) No sovitaan sitten näin.
 18 ((Laskee kädet syliinsä.))
 19 Sami: ((Hymähtää.)) ↑No hyvä.

Santeri esittää esimerkissä ratkaisua tilanteeseen: Aleksia ei voi kieltää soittamasta, mutta jos hän soittaisi tästedes makuuhuoneessa, joka on mahdollisimman kaukana Vapun asunnosta, melu ei ehkä kantautuisi niin helposti Vapun luo. Santerin asento esimerkin alussa on avoin. Hän pitää käsiään sylissänsä polviensa päällä. Kun hän alkaa esittää ratkaisuehdotustaan, hän kohottaa molemmat kätensä pöydän päälle ja elehtii niillä kuvatakseen siirtymistä olohuoneesta makuuhuoneeseen. Asento pysyy kuitenkin jatkuvasti avoimena. Nonverbaalissa ja verbaalissa viestinnässä ei siis ole ristiriitaa: verbaalisti Santeri pyrkii löytämään molempia tyydyttävän ratkaisun ongelmaan, ja hänen avoin asentonsa ja elehdintänsä tukevat tätä.

Sen sijaan Vapun viestintä on ristiriitaista. Rivillä 9 ja 10 hän myöntyy Santerin ehdotukseen, joskin hivenen vastahakoisesti. Sen jälkeen hän kuitenkin nostaa käsivartensa ristiin rinnalleen. Käsivarsien nostaminen rinnalle on yleismaailmallinen negatiivista tai puolustautuvaa asennetta kuvaava ele. Pease kutsuu tällaista elettä

täydelliseksi käsivarren puolustuseleeksi (1985: 80 - 82), kun taas Morris kutsuu tällaisia käsivarsien eleitä turvaeleiksi (1977: 133 - 135).

Torjuntaeleet ovat jääne lapsuudesta. Kun lapset kokevat olonsa jollain tapaa uhatuksi, he piiloutuvat konkreettisesti jonkin esteen, yleensä jomman kumman vanhemman, taakse. Koska näin selkeä ja primitiivinen ele on liian paljastava, lapsi oppii iän myötä muokkaamaan eleestä vähemmän huomiota herättävän. Ristimällä käsivarret rinnan yli on mahdollista luoda ikään kuin kuvaannollinen este oman vartalon ja uhaksi koetun asian tai henkilön välille. Eleestä on olemassa monenlaisia muunnelmia, joista käsivarsien ristiminen rinnalle kuvaa melko täydellistä puolustautumista. Eleen voi kuitenkin naamioda myös huomaamattomammaksi. Esimerkiksi nainen voi pidellä kädellään rintakehänsä yli kulkevan käsilaukun hihnasta, mikä mahdollistaa luontevasti käden nostamisen keskivartalon suojaksi. Samalla tavalla mies voi naamioda eleen kalvosinnappien hypistelyksi. Hieman lievempää torjuntaa kuvaa ele, jossa kämmenet ristitään vyötärönseudulle, jolloin niiden tarkoitus on suojata sukuelinten aluetta. (Morris 1977: 133 - 135; Pease 1985: 80 - 89.)

Torjuntaele voi kuvata yhtäältä epävarmuutta ja tarvetta suojella itseään joltain uhalta, toisaalta se voi olla merkki negatiivisesta suhtautumisesta käsiteltävänä olevaa asiaa kohtaan (Pease 1985: 80 - 81). Torjuntaeleet ovat yleensä matalan statuksen merkkejä. Itsevarma, korkean statuksen henkilö ottaa vain harvoin puolustautuvan asennon, hän voi päinvastoin laittaa kätensä päänsä taakse kuvaamaan varmuuttaan ja asiantuntemustaan. (Pease 1985: 108 - 109; Routarinne 2008: 38.)

Vappu esittää verbaalasti myöntävänsä ehdotukseen, jolloin odotuksenmukaista olisi, että Santeri jättäisi asian käsittelyn sikseen. Nyt kuitenkin Vapun torjuntaele näyttää kertovan hänelle, että Vappu suhtautuu asiaan edelleen torjuvasti. Niinpä Santeri jatkaa sovittelevasti (rivi 12), että he kokeilisivat tätä ratkaisua ja puhuisivat seuraavassa kokouksessa, onko se toimiva vai pitäisikö miettiä muita ratkaisumalleja. Tämän jälkeen Vappu myöntyy ja laskee kätensä syliinsä avoimeen asentoon. Nyt hänen verbaali ja nonverbaali viestintänsä ovat kongruenssissa, joten Santeri päättää asian käsittelyn rivillä 19. Tämä esimerkki tukee osaltaan käsitystä siitä, että ihmiset luottavat

nonverbaalin viestinnän tarjoamaan informaatioon verbaalia viestintää enemmän.

3.1.2. Pään eleet ja katseet

Katseet ovat olennainen osa vuorovaikutusta. Peasen mukaan katse on itse asiassa niin tärkeä osa kanssakäymistä, että todellinen vuorovaikutussuhde voi syntyä ainoastaan siinä tapauksessa, että kummallakin (tai kaikilla) osapuolilla on mahdollisuus katsoa toisiaan silmiin (1981: 120). Katseen tärkeydestä kertovatkin sellaiset paljonpuhuvat sanonnat kuin ”Hän loi minuun jäätävän katseen” tai ”Jos katse voisi tappaa”. Tiiviisti tuijottavaa silmää pidetään jopa niin voimakkaana, että moniin kulttuureihin on levinnyt usko ”pahan silmän” vahingollisesta vaikutuksesta (Morris 1977: 76).

Katseita pidetään niin luotettavana kanssakäymisen välineenä ehkä siksi, että katseiden välittämiä viestejä on niin vaikea manipuloida. Katseen suuntaa ja pituutta voi toki säädellä tiedostetusti, mutta pupillit toimivat tahdosta riippumattomasti. Silmäterät eivät reagoi ainoastaan valoon vaan ne heijastavat myös tunnetiloja. Tasaisessa valaistuksessa ihmisen pupillit laajenevat ja kutistuvat sen mukaan, millainen hänen mielialansa on. Jännitys ja kiihtymys saavat silmät laajenemaan, suuttumus ja kielteinen mieliala puolestaan kaventumaan. Myös sukupuoli kiinnostus saa silmäterän laajenemaan, minkä vuoksi silmiä, joiden pupillit ovat laajentuneet, pidetään yleensä viehättävämpinä. Juuri silmien suuren ilmaisuvoiman ansiosta naiset ovat kautta aikain ehostaneet silmiään korostaakseen katseensa voimaa. Ei ole myöskään sattumaa, että ihminen on ainoa kädellinen, jolla on silmänvalkuaiset – elementti, joka tekee katseista selkeämpiä ja helpommin tulkittavia. (Morris 1977: 71 - 76; Pease 1985: 118 - 120.)

Vaikka katseilla onkin suuri merkitys kanssakäymisessä, silläkin on väliä, miten katsotaan. Katseita voi käyttää myös signaaleina kertomaan esimerkiksi sen, kuinka kiinnostunut toisesta ihmisestä on. Eläinten keskuudessa suoraa katsetta pidetään yleensä uhkaavana. Dominoiva eläin käyttää suoraa katsekontaktia, kun taas alistuva vastapuoli kääntää katseensa syrjään. (Argyle 1988: 153, 164). Useimmat ihmisetkin kokevat tiiviin tuijotuksen uhkaavana tai vähintäänkin epämiellyttävänä. Siitä on todisteena

lasten tuijotuskilpailut, jota on äärimmäisen vaikea jatkaa kauan. Toisaalta ihmisyhteisössä, jossa on selvä hierarkia, katsetta pidetään huomionosoituksena. Katseen keston lisäksi merkitystä on silläkin, mihin katse suunnataan toisen ihmisen kasvoissa tai kehossa (Pease 1985: 121).

Katseiden merkitys tunnustetaan myös keskusteluanalyysissä. Jotta katset ja eleet voitaisiin ottaa huomioon analyysissä, täytyy kuitenkin selvittää joistakin teknisistä ongelmista. Katseita voi ensiksikin tutkia ainoastaan, jos aineisto on videonauhalla, pelkkä ääninauha ei tietenkään riitä. Kameran ottaminen mukaan aineiston tallentamiseen on aina hankalaa, koska se tekee informantit helposti hyvin tietoisiksi tutkimustilanteesta, jolloin aineiston luotettavuus kärsii. Toiseksi katseiden ja eleiden tarkka merkitseminen litteraatioon etenkin usean hengen keskusteluissa tekee litteraatiosta vaikeasti luettavan. Charles Goodwinin kirjaa *Conversational organization* (1981) pidetään keskusteluanalyttisen katseiden tarkastelun klassikkona. Goodwin esittelee siinä katsenotaation, jota suomalaisetkin katseiden tutkijat ovat käyttäneet tutkimuksissaan. (Seppänen 1998: 27.)

Täydellinen katseiden tutkiminen ja analysoiminen on kuitenkin niin laaja-alainen tutkimusaihe, ettei se mahdu tämän tutkimuksen piiriin. Lisäksi aineistostani on mahdotonta tarkkailla katseita tarkasti, sillä molemmissa aineiston peleissä yksi informanteista istuu niin, ettei hänen katseensa suuntaa pysty tarkasti näkemään. Siksi keskityn tässä tutkimuksessa enemmän selvempiin pään eleisiin, kuten pään asentoon ja nyökkäyksiin tai päänpuodistuksiin. Katseita sivuan vain yleisellä tasolla. Samasta syystä en tulkitse erikseen myöskään ilmeitä.

Rajakiista-peli. Rajakiista-pelissä keisari Feodoria pelaavan Samin päänliikkeet ovat melko huomaamattomia. Hänen päänsä perusasento on suora. Suurimman osan ajasta hän seuraa kulloinkin äänessä olevaa henkilöä katseellaan ja osoittaa näin kiinnostustaan. Itse puhuessaan hän myös vilkuilee muita. Routarinteen (2008: 45) mukaan tyyppillistä korkean statuksen ilmaisulle on jättää vastapuoli huomiotta välttämällä katsekontaktia. Myös Pease (1985: 124) mainitsee silmät ummessa puhujan, joka ei pidä kuulijoitaan huomionsa arvoisena. Feodor kuitenkin katsoo puhuessaan

muita paikallaolijoita ja osoittaa näin arvostustaan ja kiinnostustaan yhteistä asiaa kohtaan.

Vaikka Feodor liikuttelee päätään jokseenkin paljon, liikkeet ovat hyvin pieniä ja rauhallisesti tehtyjä. Hän kallistaa päätään välillä hieman sivulle, välillä hieman etukenoon ja välillä taakse. Routarinteen (2008: 39) mukaan juuri rauhalliset, pienimuotoiset päänliikkeet ovat ominaisia korkean statuksen ilmaisulle. Alhaalta ylöspäin suunnattu, niin sanottu kulmain alta katsominen, tulkitaan yleensä uhkaavaksi eleeksi, pää hieman takakenossa, silmät aavistuksen ummessa katsova henkilö taas tulkitaan ylimielisesti. Sanotaan, että tällainen henkilö katsoo muita ”nenänvarttaan pitkin”.

Feodor osoittaa omaa hierarkkista ylemmyyttään shamaheihin nähden heti näiden saapuessa hoviin. Mereta menee shamaheja vastaan, mutta sen sijaan Feodor pysyy istumassa tuolissaan. Kun shamahit saapuvat pöydän ääreen, Feodor nyökkää näille lyhyesti tervehdykseksi. Nyökkäys tervehdyksenä on liudentunut muoto vanhanaikaisesta kumarruksesta. Ennen aikaan se, miten syvään kumarrettiin, kertoi arvostuksesta tervehdittävää kohtaan. Alhaisimmat talonpojat saattoivat jopa langeta polvilleen ja painaa päänsä lattiaan hallitsijan edessä. Sitä mukaa, kun luokkayhteiskunnista alettiin luopua, maahan heittäytyminen on liudentunut ensin polvistumiseksi, sitten niaamiseksi tai kumartamiseksi, ja lopulta pelkäksi nyökkäämiseksi. Joskus tervehdykseksi saatetaan vain kohottaa hieman kulmakarvoja. Päännyökkäyksenkin syvyyttä voi vielä säädellä sen mukaan, kuinka vilpittömän tervehdyksen haluaa ilmaista. (Morris 1977: 142 - 147; Routarinne 2008: 17.) Feodorin shamaheille osoittama nyökkäys on lyhyt ja terävä. Nopea nyökkäys tervehdyksenä yhdistettynä siihen, että hän ei nouse seisomaan tervehtiessään osoittaa heti alussa sen, että hän katsoo olevansa paikallaolijoista arvovaltaisim.

Meretaa pelaavan Marin päänliikkeet ovat hyvin minimalistisia. Hän pitää päätään kaiken aikaa suorana ja luo jatkuvasti silmäyksiä muihin. Välillä hänen katseensa ovat jopa melko pitkiä. Hän katsoo melko systemaattisesti kulloistakin puhujaa. Kun hän itse puhuu, hän luo katseensa huomattavasti useammin shamaheihin kuin keisariin. Tämä tosin selittyy luultavasti jo puheen sisällönkin vuoksi. Suurin osa Meretan puheesta on

osoitettu suoraan shamaheille ja sen tarkoituksena on todistaa, ettei keisarilla ole mitään osuutta siihen, että ihmissotilaat loukkasivat shamahien maiden rajoja.

Heidi, joka pelaa shamah Vestaa, pitää päänsä koko ajan hieman alassuunnattuna. Hän kyllä ottaa katsekontaktia muihin etenkin kuunnellessaan näiden puhetta, mutta ei nosta päätään suoraan. Kun päätä pidetään tällä tavalla alaviistossa, leuka laskeutuu suojaamaan kaulaa. Pään riiputtaminen on siis eräänlainen suojaele. Painettu pää tulkitaan usein myös häviön ja häpeän merkiksi. (Routarinne 2008: 39.) Tämä on suuressa ristiriidassa Vestan hahmoprofiilin kanssa, sillä Vestan yhteiskunnallinen asema edellyttäisi ja oikeuttaisi arvokasta esiintymistä. Kyse voi olla pelinulkoisen todellisuuden seikasta, sillä katseet ovat usein tiedostamattomia. Jos informantti on tottunut pelinulkoisessa maailmassa katsomaan muita alaviistosta, hänen voi olla vaikeaa muuttaa tapaansa pelinsisäisessä maailmassa.

Vesta luo vain harvoin katseen muihin puhuessaan itse. Muitakin kuunnellessaan hän nostaa yleensä vain katsettaan, mutta ei juuri liikuta päätään. Poikkeuksena tästä on se, kun Saho puhuu. Silloin Vesta kääntää päätään Sahoita kohti, vaikka ei aina luokaan katsettaan tähän. Tämä tosin johtuu jo käytännön syistä: Saho istuu Vestan vieressä, joten Vestan on pakko kääntää päätään, jos hän haluaa nähdä Sahoin kasvot.

Sahoita pelaava Jussi pitää päätään koko pelin ajan lähestulkoon paikallaan. Hän istuu osittain sivuttain kameraan nähden, joten hänen katseensa suuntaa on mahdotonta selvittää tarkasti. Näyttää kuitenkin siltä, että hänen katseensa on suurimman osan aikaa suunnattu keisari Feodoriin. Hänen päänsä on vedetty hartioiden väliin ja pää on hieman alaviistossa. Vaikka molemmat piirteet ovat tyypillisiä korostamaan alhaista hierarkkista asemaa, tässä tapauksessa ne ovat kuitenkin tulkittavissa uhkaaviksi ja jokseenkin vihamielisiksi eleiksi.

Seuraavaksi tarkastelen lähemmin erästä kohtaa, jossa pelaaja osoittaa päänsä liikkeillä hahmonsa sosiaalista asemaa. Esimerkissä Saho on kertonut lyhyesti, mitä metsässä tapahtui ennen välikohtausta. Jokainen yhteenotossa mukana ollut ihmissotilas on saanut surmansa. Keisari Feodor ilmaisee tyytymättömyytensä siihen, että jäljelle ei

jäänyt yhtään silminnäkiää ihmisten puolelta, jotka olisivat voineet todistaa, aloittivatko he taistelun.

(7) [RK 09:50]

- 01 Sami: Mut ongelmaksihan muodostuu tietysti ↑se (.)
 02 että meillä ei ole nyt ↑yhtään (.) °öö° silminnäkiää
 03 °>niin sanotusti<° meidän puoleltamme koska (.)
 04 he ovat kaikki ↑kuolleet. (.)
 05 Ja (.) minun täytyy kyllä (-) ↑täysin pakko (.)
 06 eikä olisi (ollut) mitään mahdollisuutta että (.)
 07 heitä ei olisi voitu (.) esim ottaa vangiksi (-)
 08 Jussi: Meidän yleinen toimintatapamme ↑on
 09 että me otamme (.) °niinni° vangiksi
 10 jos siinä sattuu tulemaan jotakin mutta en tiedä miksi (.)
 11 mutta niinni tapahtumat vain (.) lähtivät liian nopeasti
 12 käsistä (-) ja (.)
 13 Taistelussa tapahtuu toisinaan (.) °ikäviä asioita°
 14 .h En sitten tiedä että niinni (.) oliko (.) (käytetty)
 15 liia- (.) liiallista voimaa °siinä°
 16 Sami: ((kohottaa päänsä hieman takakenoon ja katsoo J:tä.))
 17 Sami: Siltä se vähän ↑vaikuttaa.
 18 ((Laskee päänsä alaviistoon ja katsoo J:tä kulmat koholla.))

Esimerkin jälkeen seuraa pitkähkö tauko, jolloin kaikki ovat hiljaa. Sitten Mereta jatkaa kysymällä Sahoilta yksityiskohtia tapahtumasta. Riveillä 1 - 7 Feodor nostaa esille sen tosiasian, että yhtään ihmistä ei jäänyt henkiin. Samalla hän esittää ihmettelynsä siitä, miksi näin kävi ja miksei ketään vangittu, jotta tapaus olisi ollut helpompi ratkaista. Tässä vaiheessa Feodorin pää pysyy perusasennossaan eikä hänen istuma-asennossakaan tapahdu muutosta. Hänen puheensa prosodia kuitenkin paljastaa hänen tyytymättömyytensä tilanteeseen. Rivillä 02 hän kohottaa äänenpainoaan mainitessaan, ettei yhtään ihmistä jäänyt henkiin. Heti perään hän käyttää vielä selvempää prosodiikan muutosta sanoessaan kaikkien kuolleen. Tämän hän sanoo paitsi muuta lausumaa korkeammalta myös vahvasti painotettuna. Sen jälkeen hän pitää mikrotauon, jonka aikana hän ehkä miettii seuraavaa lausumaansa tai käyttää sitä korostamaan vielä lisää aiemmin sanomaansa. Tauko on kuitenkin niin lyhyt, että vaikka Feodor ei annakaan selvää merkkiä aikovansa jatka vuoroaan, Saho ei ota vuoroa itselleen. Tämän jälkeen Feodor jatkaakin esittämällä epäsuoran kysymyksen siitä, miksei yhtään vankia otettu (rivit 05-07). Tässäkin hän painottaa sanaa *täysin*. Prosodisten muutosten avulla Feodor

osoittaa tyytymättömyytenä shamahien toimintatapaan, vaikka ei eleillään tai suoraan sanoillaan esitäkään syytöksiä.

Riveillä 08 - 15 Saho selittää, ettei ihmisiä ollut tarkoitus tappaa ja esittää arvailuja siitä, miksi tilanne eteni niin kuin eteni. Kun hän esittää mahdollisuuden, että shamahit käyttivät tilanteessa ehkä liiallista voimaa, Feodorin pään asennossa tapahtuu muutos. Hän kallistaa päätään selvästi taaksepäin ja katsoo Sahoita puoliksi suljettujen luomien alta. Ele muistuttaa hieman Peasen esittelemää silmienummistamiseksi. Siinä ihminen, joka pitää toista joko ikävystyttävänä tai itseään alempiarvoisena, ummistaa silmänsä ja kääntää monesti päänsä takakenoon. (1985: 124, ks. myös Morris 1977: 188.) Tässä tapauksessa kyse kuitenkin tuskin on siitä, että Feodor haluaisi näin ilmaista pitävänsä Sahoita ikävystyttävänä. Sahoja pitäminen alempiarvoisena varmasti tosin liittyy eleeseen. Sen sijaan se, että Feodor kääntää päätään taaksepäin, saa hänen silmänsä kapenemaan viiruiksi. Tämän voi tulkita epäluulon merkiksi, aivan kuin Feodor epäilisi, kertooko Saho koko totuutta. Pään kallistaminen taaksepäin saa myös Feodorin näyttämään todellista kokoaan isommalta, mikä osaltaan kohottaa hänen arvoaltaansa.

Feodorin vastatessa Sahoja epäilyyn siitä, että tilanteeseen saattoi liittyä liian suurta voimankäyttöä, Feodor laskee päänsä perusasentoa alemmas. Vuoro *Siltä se vähän vaikuttaa* yhdistettynä kulmain alta katseluun voisi olla hyvin hyökkäävä ja aggressiivinen. Feodor kuitenkin lieventää eleen uhkaavuutta kohottamalla kulmiaan niin, että hänen silmänsä näkyvät paremmin. Kulmien kohotus myös lieventää vuoroon sisältyvää syytöstä. Nyt Feodor ei suoraan syytä shamaheja siitä, että nämä toimivat väärin, vaan ikään kuin vahvistaa Sahoja itsensä esittämää mahdollisuutta siitä, että liiallista voimaa on käytetty. Lieventävänä elementtinä toimii myös adverbiaali *vähän*.

Muutoin Rajakiista-pelissä pään eleet ovat hyvin vähäisiä. Niillä ei myöskään ole selkeää viestiä juuri hierarkkisia suhteita osoitettaessa. Sen sijaan Taloyhtiön kokous -pelissä pään eleet tuovat etenkin Heidin ja Samin hahmojen yhteiskunnallisen statuksen selkeämmin esille.

Taloyhtiön kokous -peli. Sami liikuttaa Taloyhtiön kokous -pelissä päätään paljon,

kuten myös Rajakiista-pelissä. Erona on kuitenkin se, että Taloyhtiön kokous -pelissä hänen päänsä liikkeet ovat huomattavasti suurempia ja vikkelmämpiä. Siinä missä Rajakiistassa pään liikkeet vaikuttivat harkituilta ja hitailta, nyt Samin hahmo Santeri tekee nopeita pään asennon muutoksia ja eleitä. Silmiinpistävintä on hänen runsas nyökyttelynsä. Sekä nopeat pään eleet että runsas nyökyttely ovat Routarinteen mukaan tapoja ilmaista matalaa statusta. Hänen mukaansa matalaa statusta ilmaistaessa pää ei yleensä kallistu taakse vaan eteen ja sivulle. (2008: 39.) Santerin pää ei yhdessäkään kohti nouse takakenoon. Hänen päänsä perusasento on pääsääntöisesti suora ja välillä hän kallistaa päätänsä sivulle, kuten esimerkissä (10).

Matalan statuksen ilmaisulle on tyypillistä, että päänliikkeillä reagoidaan herkästi niin omaan kuin toisten puheeseenkin. Etenkin toisten puhuessa matalaa statusta ilmaiseva henkilö nyökyttelee tiuhaan hyväksyntää osoittaakseen. (Routarinne 2008: 39.) Valtaosa Santerin nyökyttelystä on reagointia nimenomaan Eskon puheeseen. Tällä tavoin Santeri osoittaa hyväksyntänsä ja kiinnostuksensa Eskoa kohtaan, joka on häntä ylempänä hierarkkisessa järjestyksessä. Samalla kun Santeri näin osoittaa omaa matalampaa statustaan, hän myös korostaa Eskon korkeaa statusta. Myös pään kallistelu puolelta toiselle ja ympärille vilkuilu ovat matalan statuksen merkkejä (Routarinne 2008: 40). Santeri vilkuileekin useamman kerran ympärilleen huoneessa näennäisesti tarpeettomasti, kuten esimerkit (8) ja (10) osoittavat.

Mari käyttää Taloyhtiön kokouksessa enemmän katseita kuin Rajakiistassa. Hänen hahmonsa Kristina istuu pää suorassa ja luo paljon katseita toisiin. Erona Rajakiistaan on se, että nyt Mari luo katseita myös muihin kuin kulloinkin äänessä olevaan. Rajakiistassa hänen katseensa oli aina kiinnittynyt puhujaan. Välillä Kristinan pää ja hartiat ovat kumarassa, mutta se johtuu siitä, että Kristina toimii kokouksen sihteerinä ja kumartuu välillä kirjoittamaan. Kristina nyökkäilee paljon kuulijoihin päin puhuessaan. Vaikka runsas nyökkäily onkin yleensä matalan statuksen ilmaiseva, se että Kristina nyökkäilee nimenomaan puhuessaan eikä kuunnellessaan, merkitsee luultavasti sitä, että nyökkäily on hänellä päällä tehtävä tahtipuikkoele (Morris 1977: 56 - 63). Tällöin se ei ilmaise arvoasemaa vaan rytmittää puhetta samalla tavalla kuin vaikkapa nyrkillä kämmeneen takominen.

Heidin pään eleet ja katseet ovat hyvin samantyyllisiä kuin Rajakiista-pelissä. Hän katsoo kulloinkin vuorossa olevaa puhujaa, mutta pitää aina päänsä alhaalla. Sen sijaan itse puhuessaan hän ei ota katsekontaktia muihin. Ainoastaan kahdessa kohtaa hän nostaa katseensa kuulijaan puhuessaan itse. Ensimmäinen kohta on, kun Kristina on moittinut Vappua siitä, että tämän kissat kulkevat vapaana hänen puutarhassaan. Tällöin Vappu hermostuu ja sanoo, että osa Kristinan kukista on myrkyllisiä ja tämän pitäisi kasvattaa niitä kasvihuoneessa, etteivät hänen kissansa pääsisi syömään niitä ja sairastuisi. Toinen kohta on kokouksen loppupuolella, kun Vappu arvostelee Santerin pojan Aleksin viulunsoittoa, joka hänen mukaansa häiritsee hänen kissojaan. Vaikuttaa siis siltä, että Vappu ottaa puhuessaan katsekontaktia ainoastaan silloin, kun hän osoittaa syytöstä. Kuitenkin kun Vappu esittää Santerille pyynnön, että Aleksillä soittaisi vähemmän, hän rikkoo jälleen katsekontaktin, aivan kuin yrittäisi näin pahoitella sitä, että esittää vaatimuksen, vaikka Santeri onkin hänen tavoin alemmaa yhteiskuntaluokkaa.

Taloyhtiössä Heidi liikuttaa päätään jonkin verran enemmän kuin Rajakiistassa. Vappu katselee useaan otteeseen ympärilleen hyvinkin avoimesti. Esimerkissä (8), jossa Jussin hahmo Esko toivottaa läsnäolijat tervetulleiksi kokoukseen, Vappu ei kiinnitä huomiota tähän vaan katselee ympärilleen keittiössä. Tällaisilla eleillä hän osoittaa, ettei ole varsinaisesti kiinnostunut muista ihmisistä, sillä kuulijan muualle suunnattua katsetta pidetään yleisesti kiinnostuksen ja huomion puutteena.

Jussin pään asento ja liikkeet poikkeavat pelaajista ehkä eniten verrattuna Rajakiista-peliin. Siinä missä Rajakiistassa hän piti päätään lähestulkoon paikallaan, nyt hän kääntelee päätään paljon. Hän katsoo kuulijoita vuoronperään puhuessaan. Vieressään istuvaan Kristinaan hän luo huomattavasti vähemmän katseita kuin Vappuun ja Santeriin. Tämä voi johtua Kristinan istumapaikasta: Eskon olisi hankala katsoa tätä kääntämättä päätään kokonaan sivulle. Toinen selitys voi olla se, että Esko ja hänen vaimonsa ovat kaikista kokouksen esityslistalla olevista asioista samaa mieltä, eikä Eskolla ole näin ollen tarvetta vakuuttaa Kristinaa ja saada tätä samalle puolelle kanssaan. Katseiden oleellinen tehtävä on kuitenkin kertoa puhujalle, kuinka hänen sanansa otetaan vastaan ja kuunnellaanko häntä (Argyle 1988: 164 - 165.) Eskon ei siis

tarvitse nähdä Kristinan reaktioita saadakseen selville, miten tämä reagoi hänen sanoihinsa.

Silloin kun muut ovat äänessä, Esko on usein kiinnittänyt huomionsa muualle. Hänen katseensa on useasti kiinnittynyt hänen edessään olevaan kokouksen esityslistaan. Tämä osoittaa, ettei hänen keskittymisensä ole aina kuulijassa. Hän ei ehkä pidä muiden esittämiä kannanottoja yhtä tärkeinä kuin omiaan. Tämä sopisi hyvin hänen hahmoprofiiliinsa. Tässäkin kohtaa on kuitenkin vaikea arvioida, onko kyseessä tietoinen pelinsisäinen keino osoittaa hahmon auktoriteettiasemaa vai käyttääkö pelaaja nämä hetket tarkastellen esityslistaa ja harkiten pelinulkoisesti, miten hän johtaa kokousta. Pelinulkoisesti kokouksen ja näin ollen koko pelin eteneminen on kuitenkin puheenjohtajan pelaajan vastuulla.

Silloin kun Esko katsoo muita, hänen päänsä asento on suora. Välillä puhuessaan hän liikuttaa päätään hieman painottaessaan sanoja. Kun hänelle tulee kinaa Vapun kanssa noin kokouksen puolivälissä Vapun epäsiististä pihasta, jota tämä ei ole halukas siivoamaan, hänen päänsä on kuitenkin hieman alakenossa ja kulmansa kurtussa. Näin hän yrittää alistaa Vappua hyväksymään hänen kantansa. Uhkaava ja alistava signaali jää kuitenkin Vapulta huomaamatta, sillä hän ei luo katsekontaktia Eskoon.

Seuraavaksi tarkastelen lähemmin muutamaa kohtaa, joissa pelaajat osoittavat päänliikkeillään selkeästi hahmojensa välisiä hierarkkisia suhteita. Ensimmäisessä esimerkissä kokous on juuri alkamassa ja Esko toivottaa läsnäolijat tervetulleiksi.

(8) [TK 00:14]

01 Jussi: No niin .hh (.) terve>tuloa< kaikille **meidän** (.)
 02 rivitaloyhtiömme (.) kevätkokoukseen että
 03 hienoa että (.) me olemme näinkin sankoin joukoin
 04 paikalla että (.) pääsemme keskustelemaan meille
 05 ↑yhteisistä tärkeistä asioista.
 06 Sami: On se kumma ettei enää (-) @täällä näitä ihmisiä@
 07 ((katselee ympärilleen))
 08 että ↑missä on ↑meillä ↑kumminkin ↑kymmenkunta
 09 ihmistä asuu tässä rivitalossa.

Kun Jussi on riveillä 1 - 5 toivottanut kaikki tervetulleiksi, Santeri alkaa ihmetellä, miksei kokoukseen ole tullut enempää osanottajia. Miettiessään, missä talon muut asukkaat ovat, hän katsoo ympärilleen huoneessa kuin etsien. Ele on informaatioarvoltaan täysin hyödytön, sillä Santerille on täysin selvää, että kokoukseen tulematta jääneet asukkaat eivät ole hänen keittiössään. Ympäri katselun tarkoituksena ei olekaan saada visuaalisesti tietoa siitä, missä asukkaat todella ovat vaan toimia hänen sanojaan ja ihmettelyään korostavana eleenä. Tällaiset pään liikkeet, joilla ei ole mitään varsinaista merkitystä vaan jotka toimivat ikään kuin täyteliikkeinä, korostavat Santerin matalaa hierarkkista asemaa. Sen sijaan esimerkiksi Esko ei katsele ympärilleen Santerin esimerkistä huolimatta.

Samantapaisesta runsaasta ja näennäesti tarpeettomasta liikehdinnästä on kyse myös seuraavassa esimerkissä. Läsnaolijoilla on edessään kahvikupit ja kokouksessa ollaan siirtymässä ensimmäiseen käsiteltävään asiaan. Esko kuitenkin ehdottaa, että hänen ja Kristinan tuomat pullat nostettaisiin ennen sitä pöytään.

(9) [TK 01:01]

01 Jussi: Eikös (.) me ostettu pullaakin tänne että
 02 jos pa- pistetään (jotai) pullat kans (.) [jakoon],
 03 Sami: [Ooh?
 04 ↑Pullaa (0.9) tekö toitte ↑pullaa.
 05 £OLIPA KIVA£. ((hymähtää ja kumartuu eteenpäin
 06 tarkastelemaan Heidin avaamaa pullapussia.))

Tässäkin esimerkissä Santeri tekee melkein liioitellun eleen, kun hän riveillä 5 ja 6 kumartuu katsomaan lähemmin pullapussia, jonka Vappu nostaa pöydälle. Liike ei rajoitu ainoastaan päähän vaan hänen koko yläruumiinsa kumartuu pöydän ylle. Etenkin näin vähäpätöisessä asiassa tällainen käytös voidaan tulkita jokseenkin epäsovivaksi ja ehkä jopa huonoksi käytökseksi. Riveillä 3 ja 4 Santeri ihmettelee kovasti Eskon ja Kristinan tuomisia. Hän toistaa sanan *pullaa* kahdesti. Hän jatkaa kovempaan ääneen hymyillen lausumalla *Olipa kiva*. Liioiteltu liike, toisto ja hymyily yhdessä saavat aikaan vaikutelman, että Santeri riemastuu kahvileivästä enemmän kuin normaalina ja odotuksenmukaisena pidetty käyttäytyminen antaisi aiheita olettaa. Tällainen reaktio implikoi, että pulla on harvinaisuus Santerin kahvipöydässä, mikä taas voi viitata joko

Santerin mataliin tuloihin tai siihen, ettei talonmiehellä ole aikaa leipoa. Joka tapauksessa elesarja näyttää korostavan Santerin yhteiskunnallisesti matalaa asemaa. Muut eivät kuitenkaan kiinnitä huomiota Santerin eleisiin, vaan Esko alkaa johdatella puhetta kokouksen aloittamiseen.

Seuraavassa esimerkissä näkyy sekä Santerin että Vapun runsasta pään liikehdintää. Eskon puheessa on juuri tullut tauko, jonka Vappu käyttää hyväkseen ottamalla vuoron itselleen ja ihmettelemällä sitä, ettei Santerilla ole lemmikkejä.

(10) [TK 03:26]

- 01 Heidi: ((Ei katso muihin vuoroaan aloittaessa))
 02 Eikös teillä oo minkäänlaisia elukoita täällä.
 03 ((Kumartuu katsomaan pöydän alle.))
 04 Sami: E::i >ole< ((katselee ympärilleen.))
 05 Heidi: JA[A::.
 06 Sami: [Minä ja Alekski ollaan vähän allergisia (.) eläimille.
 07 ((S yskähtää nyrkkiinsä.))
 08 Heidi: °Mutta° minusta ne allergiat on oikeastaan °niinku° (.)
 09 Heidi: hallituksen (keksimiä) (.) ↑RAJOTTEITA ihmisille
 10 Sami: ((Kallistaa päätään ja naurahtaa äänettömästi.))
 11 Heidi: ((Nostaa kahvikupin suunsa eteen))
 12 eikä semmosia pitäs kuunnella kenenkään.
 13 Sami: [Niinkö.
 14 Jussi: [.h öö]mm kyllä (.) allergiat ovat ihan (.) täysin
 15 tieteellisesti todistettuja, °[että ki-°
 16 Sami: [Kyllä minäkin olen lukenut (.)
 17 Heidi: ((Pudistelee päätään.))
 18 Sami: lukenut artikkeleita.
 19 Heidi: [Varmasti, (-)
 20 Jussi: [Ja (-) teillä itsellänne ei ehkä olisi allergioita mutta,
 21 Heidi: ↑Minulla ei ole koskaan ollut mitään allergioita.
 22 ((Katsoo Eskoa ja puhuu hieman voimakkaammin,
 23 pudistaa päätään.))

Vappu ei ota katsekontaktia muihin ensimmäisen vuoronsa alussa. Sen sijaan hän katsoo ensin ympärilleen keittiössä. Sen jälkeen hän kumartuu kokonaan katsomaan pöydän alle. Tällainen liike korostaa suuresti hänen omalatuutensa ja hierarkkista rooliaan, sillä se on täysin odotuksenvastainen. Santerikin ilmeisesti hieman hämmentyy Vapun odottamattomasta käytöksestä, sillä sen sijaan, että hän toteaisi lyhyesti, ettei hänellä ole lemmikkejä, hän venyttää kieltosanaa huomattavan pitkästi. Samalla hän katsoo itsekin

ympärilleen huoneessa. Tähän Vappu antaa hyvin painotetun minimipalautteen (rivi 5), eli dialogipartikkelin, joka yksin muodostaa vuoron (ks. esim. Hakulinen 1998: 50 - 51). Vapun ihmettelevän kuuluisen palautteen jälkeen Santeri perustelee lemmikkien puutetta kertomalla, että hän ja Alekski ovat allergisia. Kuin vakuudeksi hän vielä yskäisee nyrkkiinsä. Yskäisyn tarkoitus on ehkä laskea Vapun statusta: Santeri pitää ehkä Vappua niin yksinkertaisena, että tämä kaipaa perusteellista havainnointia. Tosin on mahdotonta tietää, onko yskäisyn tarkoitus olla pelinsisäisesti signaali vai päättääkö pelaaja pelinulkoisesti, että hänen hahmonsa sattuu juuri siinä kohdassa yskäisemään. Toisaalta se, että hahmo ei yski missään muussa kohti, antaa aiheita olettaa, että kyseessä on juuri pelinsisäinen tekoyskäisy.

Riveillä 8 ja 9 Vappu esittää mielipiteensä siitä, että allergioita ei olisi oikeasti olemassa, vaan ne olisivat hallituksen keksimiä. Tällöin Santeri kallistaa päätään sivulle ja naurahtaa äänettömästi. Pään kallistamista sivulle pidetään usein mielenkiinnon heräämisen merkkinä (Pease 1985: 106). Tässä huomioon on otettava kuitenkin myös Santerin äänetön naurahdus. Toki kyseessä voi olla myös kiinnostus Vapun erikoista teoriaa kohtaan, mutta pään kallistus yhdistettynä nauramiseen antaa aiheita olettaa, että Santerin tarkoitus on osoittaa, kuinka naurettavina hän Vapun sanoja pitää. Nauru – vaikkakin tässä tapauksessa äänetön – on pahimpia loukkauskeinoja keskusteluissa (Morris 1997: 189 - 191.)

Vappu tuntuu reagoivan Santerin eleeseen, sillä välittömästi Santerin eleen jälkeen Vappu nostaa kahvikuppinsa aivan suunsa eteen lopun vuoronsa ajaksi. Tämä on peitelty torjuntaele. Kahvikupin nostaminen antaa luontevan syyn nostaa käsivarsi vartalon suojaksi ja lisäksi kuppi peittää suun ikään kuin se lieventäisi negatiivisen vastaanoton saaneita sanoja.

Rivillä 14 Esko liittyy keskusteluun tuomalla siihen tieteellisen näkökannan. Hän toteaa, että allergiat ovat tieteellisesti todistettu tosiasia. Santeri tukee Eskon sanoja omalla vuorollaan rivillä 16. Santeri ja Eskon puhuessa Vappu pudistelee kiivaasti päätään, mikä osoittaa, että hän ei ole asiasta samaa mieltä. Pään pudistaminen tulkitaan useimmissa kulttuureissa kieltäväksi eleeksi ja se on yleensä hyvin varma merkki

ihmisen asennoitumisesta puhujaa kohtaan (Pease 1985: 104).

Rivillä 21 Vappu keskeyttää Eskon sanomalla, ettei hänellä ole koskaan ollut mitään allergioita. Tässä hän tekee poikkeuksen muuhun katsekäyttäytymiseensä nähden, sillä hän kohottaa katseensa Eskoon. Yleensä hän ei katso muihin puhuessaan. Morris kuitenkin kirjoittaa, että jos alhaisen statuksen omaava henkilö kokee tullessa loukatuksi, hän voi joskus turvautua hyvinkin liioiteltuihin korkean statuksen eleisiin (1977: 188). Santeri ja Esko ovat juuri molemmat kyseenalaistaneet voimakkaasti Vapun aiemman vuoron aikana esittämän teorian, ja lisäksi Santeri on naurahtanut loukkaavasti. Tämän vuoksi Vappu ehkä käyttäytyy hyökkäävästi ja normaalista tavastaan poiketen ja luo Eskoon haastavan, korkealle statukselle tyypillisen tiukan tuijotuksen. Tässäkin hän vielä korostaa eriävää mielipidettään päänpuhiduksella.

3.2. Verbaalin viestinnän keinot

Tässä alaluvussa käsittelen niitä pelaajien käyttämiä kielellisiä piirteitä, joilla he ilmaisevat hahmojensa hierarkkisia rooleja. Tarkastelen ensin piirteitä, joilla pyritään korostamaan omaa tai toisen korkeaa statusta ja sen jälkeen piirteitä, joiden tarkoitus taas on korostaa toisen statuksen mataluutta. Keskustelupätkien mikroanalyysi osoittaisi varmasti hyvinkin paljon tällaisia piirteitä, mutta koska tämän tutkimuksen puitteissa ei ole mahdollista tehdä kovin tarkkaa analyysiä ja keskittyä tiettyihin keskustelunpiirteisiin, kuten siihen, millä tavoin statuserot näkyvät vaikkapa preferenssijäsennyksessä, esittelen vain selkeästi havaittavia hierarkkisia piirteitä.

Olen käsitellyt teitittelyä hierarkkisten suhteiden osoittamisen keinona kandidaatintutkielmassani (Lehtonen, 2009). Siksi en käy tässä tutkielmassa sitä tarkasti läpi. Luon kuitenkin yleiskatsauksen siihen, miten informantit käyttävät teitittelyä aineisossa.

3.2.1. Omaa tai toisen korkeaa statusta korostavat piirteet

Rajakiista-peli. Tarkastelen ensin Rajakiista-pelissä ilmeneviä korkeaa statusta korostavia piirteitä. Ensimmäinen esimerkki on sinällään erikoinen, että siinä korkeaa statusta kuvaa ennemminkin verbaalin viestinnän puuttuminen kuin sen olemassaolo. Esimerkki on aivan Rajakiista-pelin alusta, jolloin shamahit ovat juuri saapuneet Feodorin hoviin. Feodor toivottaa vieraat tervetulleeksi ja kehottaa näitä istuutumaan.

(11) [RK 0:55]

- 01 Sami: Hyvää päivää.
 02 Minä olen keisari Feodor. ((Viittaa tuoleille.))
 03 Istukaa alas.

Feodor osoittaa ensin korkean statuksensa sillä, että hän pyytää vieraita istumaan ennen kuin nämä ehtivät tehdä sen ensin. Toisaalta shamahit myös korostavat keisarin asemaa sillä, että he jäävät odottamaan istumiskehotusta sen sijaan, että istuisivat välittömästi saapuessaan. Erikoinen ratkaisu shamaheilta tai heidän pelaajiltaan on jättää kumartamatta keisarille. Tämä on ristiriidassa sen kanssa, että he kuitenkin odottavat alamaisen tavoin kehotusta istuutua. Tosin kyse voi olla myös siitä, että peli on juuri alkanut, jolloin pelaajilla voi olla vaikeuksia heti omaksua hahmojensa statuksen vaatimat toimintatavat.

Esimerkin jälkeen shamahit istuutuvat. Sahoï ottaa keisarin kehotuksen jälkeen pöydältä viinikarahvin ja kaataa siitä juomaa Vestalle ja itselleen. Feodor pysyy tämän ajan vaiti, ilmeettömänä ja täysin paikallaan. Hiljaisuuden sietämistä pidetään yleensä itsevarmuuden merkinä. Monesti puhutaan ”vaivaantuneesta hiljaisuudesta” eli siitä, jos tuntemattomien kesken syntyy pitkä hiljainen jakso. Monet pyrkivät tällöin keksimään jotakin sanottavaa katkaistakseen hiljaisuuden. Feodor pysyy kuitenkin vaiti ja osoittaa näin, että hiljaisuus ei haittaa häntä. Vaiti pysymiselle voi olla sekin syy, että Feodor haluaa odottaa, että vieraat ovat valmiita keskittämään kaiken huomionsa häneen ennen kuin hän alkaa puhua. Korkean statuksen henkilöt haluavat yleensä varmistaa, että heitä kuunnellaan, ja kuulijoiden katsekontaktin saaminen on varma keino varmistua siitä (Argyle 1988: 164).

Seuraava esimerkki on heti edellä kuvatun hiljaisuuden jälkeen. Se on yllättävä, sillä siinä Sahoi rikkoo hiljaisuuden sen sijaan, että Feodor aloittaisi keskustelun. Saatuaan viinin kaadettua Sahoi viittaa ylöspäin suunnatulla kämmenellä Feodoriin päin ja kehuu palatsin kauneutta.

(12) [RK 01:43]

01 Jussi: .h No (2.9) .h On teillä ainaki ihan (.) kauniit puitteet täällä,
 02 °Jos ei muuta pysty sanomaan°,
 03 Sami: Kiitos kohteliaisuudesta. ↑Onhan tämä vähän tällainen
 04 väliaikainen asumus mutta. (2.4) °minkäs teet°
 05 Hienommat (.) paremmat tilathan meillä olisi
 06 °tietysti (1.1) pääkaupungissa°

Ensimmäisellä rivillä Sahoi aloittaa tunnustellen. Hän pitää heti alussa pitkähkön tauon, jonka aikana Feodor voisi ottaa vuoron itselleen, mitä tämä ei kuitenkaan tee. Se, että Sahoi viittaa Feodoria kohti juuri ennen vuoronsa aloitusta voi viitata siihen, että hän jopa odottaa Feodorin ottavan vuoron haltuunsa. Kun Feodor pysyy kuitenkin vaiti, Sahoi jatkaa kehumalla rakennusta. Kohteliaisuutta kuitenkin latistaa toisella rivillä hiljaisella ja matalahkolla äänellä lausuttu kommentti, jolla hän osoittaa selvästi, ettei ole tyytyväinen Feodoriin.

Feodor näyttäisi kuitenkin jättävän negatiivisen lausuman huomiotta, sillä hän kiittää kohteliaisuudesta kuin Sahoi ei olisi kehujensa jälkeen mitään jatkanutkaan. Sen jälkeen hän kuitenkin jatkaa vuoroaan tavalla, joka korostaa selvästi hänen statuksensa korkeutta. Routarinteen mukaan oman sosiaalis-taloudellisen aseman korostaminen suoraan tai peiteltysti on korkean statuksen piirre (2008: 55). Feodor vähättelee rakennusta, jota Sahoi pitää komeana, ja toteaa, että pääkaupungin palatsi on vielä paljon hienompi. Tämä voi olla myös vastaus siihen, että Sahoi aloitti keskustelun, mikä taas korottaa Sahoin omaa statusta ja vastavuoroisesti vähättelee Feodorin asemaa (Routarinne 2008: 56).

Teitittely Rajakiista-pelissä on niin sanottua statuskohteliaisuutta. Statuskohteliaisuus tarkoittaa sitä, että ainoastaan hierarkiassa ylempiä teititellään. Ylimystö sen sijaan sinuttelee alempiaan korostaakseen omaa asemaansa. Nykyään teitittely on lähes

ainoastaan kohteliaisuuden ilmaus eikä se kerro enää statuseroista. (Larjavaara 1999: 8 - 9; Leiwo ym. 1992: 56 - 57) Pelaajat valitsevat kuitenkin Rajakiista-pelissä statuskohteliaisuuden käyttämisen, sillä peli sijoittuu maailmaan, joka mallintaa keskiaikaa.

Vesta ja Mereta eivät käytä missään vaiheessa peliä ilmausta, jossa he joutuisivat valitsemaan sinuttelun ja teitittelyn väliltä. He viittaavat muihin paikallaolijoihin kollektiivisesti kansana, ihmisinä tai shamaheina, joten heidän puhuttelutapansa eivät käy ilmi. Sen sijaan Sahoi ja Feodor puhuttelevat muita läsnäolijoita suoraan. Sahoi teitittelee pääsääntöisesti Feodoria, mikä korostaa tämän korkeaa statusta. Yhden poikkeuksen Sahoi kuitenkin tekee. Vaikka Sahoi ei varsinaisesti puhuttelekaan Vestaa niin, että joutuisi käyttämään joko sinuttelua tai teitittelyä, hän kuitenkin puhuttelee tätä kerran tittelillä Ylin. Sillä hän korostaa Vestan korkeaa statusta, sillä Ylimmät ovat shamahyhteisän korkea-arvoisimmat jäsenet.

Taloyhtiön kokous -peli. Esko korostaa omaa korkeaa statustaan kuten myös hallituksen puheenjohtajuuttaan heti pelin alussa aloittamalla keskustelun ja avaamalla kokouksen (ks. esim. (8)). Vaikka kokous järjestetään Santerin asunnossa, Esko kuitenkin toivottaa muut tervetulleeksi. Tosin on todennäköistä, että pelinsisäisessä maailmassa Santeri on toivottanut vieraat tervetulleiksi jo ovella, ja Esko puheenjohtajan ominaisuudessa toivottaa nyt osallistujat tervetulleiksi nimenomaan kokoukseen. Joka tapauksessa puheenaiheen aloittaminen osoittaa selkeästi Eskon olevan statukseltaan muita ylempänä.

Myös seuraava esimerkki kuvaa sitä, kuinka puheenaiheen valinta korostaa puhujan korkeaa statusta. Kokous on lähtenyt sivuraiteille, kun Vappu on ihmetellyt, eikö Santerilla ole lemmikkejä. Tämä on johtanut pienimuotoiseen väittelyyn siitä, ovatko allergiat todellisia vai ainoastaan hallituksen keksimiä rajoitteita niin kuin Vappu väittää. Lopulta Esko keskeyttää väittelyn ja ohjaa puheen takaisin kokoukseen.

(13) [TK 04:13]

01 Jussi: ((Rykäisee.)) **MUTTA** (0.7) öö eipäs nyt jatketa jaarittelua
02 vaan (.) jatketaan (.) ↑kokousta kohtaan kolme.

- 03 Sami: Aivan Esko. Asiallista pitää olla.
 04 Jussi: Öö (.) ↑Puheenjohtajan valinta tähän kokoukseen (.) ehdotuksia,
 05 Sami: Mi[nä ehdota Eskoa]
 06 Mari: £[Minä ehdotan Eskoaf.

Äänekkäällä rykäyksellään Esko kiinnittää huomion itseensä. Painokas *mutta*-konjunktio osoittaa, että asia on nyt loppuunkäsitelty ja on aika siirtyä takaisin varsinaiseen aiheeseen. Santeri korostaa entisestään Eskon statusta myötäilemällä tätä. Samassa esimerkissä siis Esko itse korostaa statustaan ja Santeri vahvistaa sitä entisestään. Santeri ei pyri nostamaan omaa statustaan olemalla samaa mieltä Eskon kanssa vaan ainoastaan osoittamaan, että hän tunnustaa Eskon aseman kokouksen johtajana ja näin ollen myös statukseltaan korkeampana. Samassa esimerkissä ilmenee myös toinen samanlainen toisen statuksen korottaminen, kun Esko kysyy, onko muilla ehdotuksia siitä, kuka valittaisiin kokouksen puheenjohtajaksi. Santeri ja Kristina antavat äänensä lähes yhtäaikaisesti Eskolle Vapun pysyessä vaii. Eskon statusta korostaa tässä vain entisestään se, että Santerin ja Kristinan kannatus on niin yhtäaikaista.

Seuraavassa katkelmassa Esko argumentoi mielipidettään ja samalla korostaa statustaan vetoamalla epäsuorasti sivistykseensä. Kun on tutkittu lääkärin ja potilaiden välistä kanssakäymistä vastaanotolla, on huomattu, että lääkäriä pidetään yleensä poikkeuksetta auktoriteettiasemassa hänen omaamansa lääketieteellisen asiantuntemuksensa vuoksi. Vaikka potilaalla itsellään olisi eri käsitys vaivansa syystä, lääkärin diagnoosiin luotetaan, koska hänellä katsotaan olevan asiasta enemmän tietoa. Lääkäri siis perustelee auktoriteettiasemansa koulutuksensa tuomalla tiedolla. (ks. esim. Peräkylä 2001: 71 - 88 ja Raevaara 2001: 113 - 133.) Samalla tavalla Esko ottaa esimerkissä auktoriteetin roolin osoittamalla yhteiskunnallista tietämystään. Katkelmassa Vappu esittää eriävän mielipiteensä saunaremontista. Hänen mielestään hänen ei pitäisi joutua maksamaan korotettua yhtiövastiketta remontin vuoksi, koska hän ei käytä saunaa.

(14) [TK 07:22]

- 01 Heidi: °Mutta° ↑minusta se on epäoikeudenmukaista ku minä maksan sitä
 02 (0.9) <yhtiövastiketta> (2.1) ja sitten minä en edes käytä koko
 03 saunaa nii (.) miks minun täytyisi osallistua
 04 tämmöseen (.) remonttiin,
 05 Jussi: No (.) ajatellaan esimerkiksi ↑näin (.) että omistatteko te ↑auton.
 06 Heidi: En?

- 07 Jussi: Entä onko teillä lapsia.
 08 Heidi: Ei?
 09 Jussi: No (.) teidän maksatte esimerkiksi ↑VEROISSA noitten
 10 tie- teiden ylläpitoa ja ↑päiväkotien ylläpitoa (.)
 11 vaikka teillä (.) te ette hyödy ↑kummastakaan yhtään. (.)
 12 Nini ↑toisinaan tulee tämmösiä ↑yhteisvastuita
 13 koska:: suomalaisessa demokratiassa tämä on
 14 ↑erittäin tärkeä osa tätä:: kansallisvastuutamme.

Eskon selvitys päiväkotien ja teiden ylläpidosta verorahojen turvin ei toki kuulu hänen ammattitaitonsa piiriin vaan sen voi olettaa kuuluvan jokaisen yleissivistykseen. Kuitenkin Vapun pitkät tauot rivillä 2 hänen mainitessaan yhtiövastikkeen samoin kuin *yhtiövastikkeen* lausuminen selkeästi muuta vuoroa hitaammin, viittaa siihen, että Vapulla ei ehkä ole kovinkaan korkeaa yleissivistystä. Riveillä 5 ja 7 Esko esittää Vapulle kysymyksiä ja johdattelee häntä näin verotuksella perustelun äärelle. Suorat kysymykset ovat myös korkean statuksen korostamisen keinoja, sillä ne vaativat vastauksen (Routarinne 2008: 53).

Kun Vapun asenne vaikuttaa negatiiviselta, Esko ottaa esille suomalaiseen demokratiaan kuuluvat kansallisvastuut. *Tämmösiä*-pronomini viittaa siihen, että Esko rinnastaa saunaremontin puheena oleviin yhteisvastuihin. Vaikka hän on juuri korostanut omaa auktoriteettiaan, nyt hän ikään kuin sysää vastuun saunaremontista demokraattisen yhteisvastuun piiriin ja osoittaa näin, että Vapun negatiivisen asenteen ei tulisi kohdistua häneen.

Samanlainen statuksen korottaminen ammattitaidon perusteella esiintyy esimerkissä (15). Esimerkki seuraa melko pian edellistä, kun Esko on saanut loppuun perustelunsa siitä, miksi saunaremontin kulut tulee jakaa kaikkien asukkaiden kesken.

(15) [TK 08:58]

- 01 Mari: Kyllä se Esko tietää,
 02 Eskohan on *£sentään* pankinJOHTAJA£,

Tässä kohdassa Kristina korostaa Eskon statusta ottamalla esille Eskon korkean aseman työelämässä. Routarinne listaa teoksessaan ammatteja, joissa käytetään korkeita ja matalia statusilmaisuja. Vaikka Routarinteiden määritelmä statusilmaisusta eroaa hieman tässä käytetyistä, kuitenkin ne ammatinharjoittajat, jotka hänen mukaansa käyttävät

korkeaa statusilmaisua, ovat yleensä niitä, joita pidetään yhteiskunnalliselta asemaltaankin korkeimpina. Johtaja on yksi näistä Routarinteen mainitsemista korkean statuksen ammateista. (Routarinne 2008: 106 - 128.) Kristinan kommentti implikoi sitä, että koska Esko on pankinjohtaja, hänellä on muita enemmän tietoa ja taitoa muiltakin elämän osa-alueilta.

Seuraavakin esimerkki kuvaa samanlaista ammattitaidolla autoritointia. Vappu on esittänyt, että saunaremontti tehtäisiin osissa, jotta yhtiövastike ei kohoaisi pitkiksi ajoiksi kerrallaan. Esko tyrmää ehdotuksen sanomalla, että on parempi, että sama urakoitsija tekee koko remontin. Sitten hän vielä perustelee kantaansa Santerin tietämyksellä nikkaroinnista.

(16) [TK 10:40]

- 01 Jussi: Että (.) esimerkiksi Santeri tietää näin (0.8) öö
 02 tämmösenä (0.7) kädentaitajana että (.)
 03 että jos niinku urakoitsija vaihtuu (-)
 04 pysty ↑tietämään että mitä se (.) edellinen kaveri
 05 [siellä on puuhailtu].
 06 Sami: [Totta (.) tämä] on kyllä aivan (.) aivan °totta° että.

Esimerkissä Esko korottaa vuorostaan Santerin statusta ottamalla esille tämän tiedot ja taidot kädentaitajana. Rivillä kuusi Santeri puhuu Eskon päälle. Vaikka keskeytykset kuuluvat yleensä toisen osapuolen statuksen alentamiseen (Routarinne 2008: 52, 160), tässä sitä ei voi pitää pyrkimyksenä alentaa Eskon statusta, koska Santeri myötäilee keskeytyksellään Eskon vuoroa.

Seuraavassa lyhyessä katkelmassa Esko käyttää samanlaista statuksensa korostamisen keinoa kuin keisari Feodor esimerkissä (12):

(17) [TK 09:10]

- 01 Jussi: .hh No (.) se o näitä pieniä (.) sijoituksia
 02 mitä niinku tulee tehdä,

Vappu on juuri kertonut, että yhtiövastikkeen kohoaminen saunaremontin vuoksi rasittaa liikaa hänen talouttaan. Esko vastaa siihen sanomalla, että tällaisia sijoituksia on

tehtävä. Käyttämällä adjektiivia *pieniä* Esko viittaa varallisuuteensa ja siihen, ettei yhtiövastikkeen nousu vaikuta hänen talouteensa millään lailla. Nyky-yhteiskunnassakin varakkaita ihmisiä on totuttu pitämään vähävaraisia arvovaltaisempina ja tärkeämpinä, joten Eskon lyhyt kommentti osoittaa selvästi Eskon yhteiskunnallista asemaa.

Seuraava katkelma osoittaa, miten Esko reagoi, kun hänen ehdotustaan ei hyväksytä. Esko on ehdottanut, että taloyhtiön asukkaat hankkisivat lipputangon talon pihalle. Kristina on samaa mieltä Eskon kanssa siitä, että juhlapyhien liputtaminen on tärkeä osa kansallisidentiteettiä ja lipputangon hankkiminen on näin ollen ehdottoman tärkeää. Santeri ja Vappu kuitenkin vastustavat ehdotusta voimakkaasti. Molemmat ovat sitä mieltä, että yhtiövastikkeen noustessa jo saunaremontin vuoksi heidän ei ole mahdollista maksaa vielä lipputangon hankkimisesta koituvia kuluja. Esko toteaaakin, että kun kokouksessa on läsnä kaksi lipputangon hankintaa puoltavaa ja kaksi sitä vastustavaa, asiassa ei päästä ratkaisuun.

(18) [TK 20:25]

01 Jussi: Vaikuttaa vähän siltä että ku meitä nyt tässä
 02 <neljä> että .h ehkä (.) emme nyt pääse tässä mihinkään
 03 yhteisymmärrykseen tästä asiasta niin (.) öö voimme (.)
 04 jättää tämän ainakin (.) asian (.) tällä kertaa sikseen näköjään (.)
 05 mutta:: °tulen ° nostamaan tämä asian tulevaisuudessa vielä (.)
 06 että jos saamme tänne (.) lisää ihmisiä niin ↑katsotaan nyt
 07 mitä muutkin ovat °mieltä asiasta°,

Eskon tapa suhtautua hänen tahdostaan poikkeavaan päätökseen eroaa suuresti Vapun tavasta. Vappu on aiemmin ollut kovasti saunaremonttia vastaan, mutta Eskon argumentointia seuranneen äänestyksen jälkeen saunaremontti on kuitenkin päätetty tehdä. Lopulta Vappu on myöntynyt hiljaa tappioonsa. Sen sijaan Esko osoittaa, että asia ei suinkaan ole loppuunkäsitelty, sitä vain siirretään myöhemmäksi. Riveillä 5 - 7 hän sanoo aikovansa ottaa asian esille vielä seuraavassa kokouksessa. Näin hän osoittaa, ettei hän hyväksy kieltävää vastausta vaan koittaa saada tahtonsa läpi myöhemmin.

Taloyhtiön kokous -pelin teitittely poikkeaa Rajakiistasta. Taloyhtiössä teitittely on kohteliaisuusele eikä se kerro mitään puhuteltavien sosiaalisesta asemasta. Vaikka nyky-Suomessa onkin aika harvinaista, että varsinkaan samaa ikäluokkaa edustavat naapurit

teitittelisivät toisiaan, Taloyhtiön kokouksessa pelaajat kuitenkin käyttävät teitittelyä. Teitittely on tosin hieman vaihtelevaa. Kristina pitäytyy teitittelyssä melko säännönmukaisesti. Hän teitittelee sekä Santeria että Vappua. Esimerksi kohdassa 1:24 hän kehuu Santerin keittämää kahvia sanomalla ”*Kiitos, oikein maittavaa tämä teidän kahvinne.*” Esimerkissä (4) Kristina tekee kuitenkin poikkeuksen sinutellesaan Vappua. Myös Santeria hän sinuttelee kerran. Tarkastelen näitä katkelmia tarkemmin kohdassa 3.2.2. Eskoa Kristina sinuttelee, mikä on odotuksenmukaista, koska Esko on hänen aviomiehensä.

Molempien miesten puhuttelutavat ovat yhteneviä: sekä Esko että Santeri teitittelevät naisia, mutta sinuttelevat toisiaan. Eskon teitittely on kuitenkin hieman vaihtelevaa, sillä muutamassa kohdassa hän teitittelee myös Santeria. On vaikea arvioida, onko tämä vaihtelu pelinsisäistä vai pelaajan pelinulkoista lipsahtamista omaan puhetyyliinsä.

Vappu teitittelee muita säännönmukaisesti. Myös silloin, kun Kristina poikkeaa tavastaan teititellä ja sinuttelee Vappua, Vappu pitäytyy teitittelyssä. Hän toteaa Kristinalle: ”*Minä voin vaikka laittaa teille listan (myrkyllisistä kukista).*” Toisaalta Vappu puhuttelee muita vain harvoin suoraan, jolloin hän ei joudu usein tekemään valintaa sinuttelun ja teitittelyn väliltä.

Koska Taloyhtiön kokous -pelissä esiintyvä teitittely on kohteliaisuuden ilmausta eikä statusteitittelyä, se ei kerro kovinkaan paljon siitä, miten hahmot suhtautuvat toistensa hierarkkisiin asemiin. Asenteita paremmin kuvaavia ovatkin sellaiset kohdat, joissa poiketaan yleisestä puhuttelutavasta. Käsittelen tällaisia kohtia lyhyesti seuraavan alaluvun lopussa.

3.2.2. Toisen matalaa statusta korostavat piirteet

Tässä alaluvussa tarkastelen sellaisia keinoja, joilla pelaajat korostavat toistensa hahmojen matalaa hierarkkista asemaa. Myös asemaltaan korkeamman henkilön statusta on mahdollista laskea erilaisin keinoin. Tällöin kyseessä on niin sanottu statushaaste.

(Routarinne 2008: 161 – 165.) Silloin hierarkkiselta asemaltaan alempi henkilö käyttäytyy ylempäänsä kohtaan jotenkin uhmakkaasti, epäkunnioittavasti tai muulla tavoin, mikä ei vastaa sitä tapaa, jolla ylempää odotetaan kohdeltavan.

Seuraavaksi esittelen aineistoni kohtia, joissa esiintyy selvää sanallista statuksen laskua. Kuten edellisessä alaluvussa, en nytkään tee aineistosta mikroanalyysia vaan tarkastelen kohtia, joissa statuksen lasku on selkeää ja sanallista.

Rajakiista-peli. Ensimmäinen näyte statuksen laskemisesta tai statushaasteesta Rajakiista-pelissä ilmenee heti pelin alussa, kun shamahit ovat juuri saapuneet keisari Feodorin luo. Kohtaa on tarkasteltu jo esimerkissä (12). Kaadettuaan viiniä itselleen ja Vestalle shamah Sahoi rikkoo vallinneen hiljaisuuden ja aloittaa keskustelun Feodorin kanssa. On jo todettu, että yleensä korkean statuksen henkilö aloittaa keskustelut ja valitsee keskustelun aiheet. Sahoi toimii siis odotuksenvastaisesti ja esittää Feodorille statushaasteen, kun ei odota tämän tekevän aloitetta. Feodor vastaakin välittömästi haasteeseen alkamalla korostaa omaa varallisuuttaan vähättelemällä palatsiaan, jota Sahoi on juuri kehunut hienoksi. Samalla tavalla esimerkissä (1) Vesta aloittaa keskustelun. Hän kuitenkin näyttää olevan epävarma teostaan, sillä hän tekee suojaeleen sipaisemalla hiuksiaan (ks. tarkemmin esimerkki (1)).

Seuraava esimerkki kuvaa samanlaista statushaastetta. Keskustelu on hetkeksi eksynyt välikohtauksen käsittelystä Sahoin ja Feodorin sananvaihtoon siitä, kuinka monesti menneisyydessä rajaa on loukattu ja kummalta taholta.

(19) [RK 9:15]

- 01 Sami: Mutta on varmasti (.) tapauksia joissa
 02 shamahitkin ovat käyneet (.) rajan toisella puolella. (.)
 03 Kyllä niistäkin (.) kantautuu huhuja (.) minunkin korviini.
 04 Jussi: Mmm,
 05 Heidi: Kyllä varmasti.
 06 Mutta (.) varmaan tässä pitäisi ↑muistaa että (.)
 07 olemme selvittämässä että mitä siellä nyt tapahtui
 08 eikä (.) oikeastaan vatvomassa °että° kuinka monta
 09 ↑ihmistä on (.) vuosien varrella (.) käynyt (.) metsässä
 10 tai (.) kuinka monta [(-) käymään, ((Nauha pomppaa tässä kohtaa niin,

- 11 ettei puheesta saa selvää.))
 12 Sami: [Mmm,
 13 Hyvin totta.

Feodorille osoitettu statushaaste tulee tässä hieman yllättäen Vestalta. Vesta on kaiken aikaa välttänyt loukkaamasta millään tavalla Feodorin arvovaltaa. Kun hän esimerkeissä (1) ja (2) tahallaan tai tahattomasti ilmaisee statushaasteen (esimerkissä (1) aloittamalla keskustelun ja esimerkissä (2) keskeyttämällä Feodorin) hän lieventää sitä nonverbaalilla viestinnällä. Molemmissa esimerkeissä Vesta sipaisee hiuksiaan epävarmuuden ja puolustautumisen eleenä.

Nyt Vesta ei kuitenkaan tee minkäänlaista elettä lieventääkseen haastavuuttaan. Routarinteen mukaan puheenaiheen aloittamisen tapaan myös puheenaiheen valitseminen kuuluu korkean statuksen ilmaisuun (2008: 56). Se että Vesta pyrkii näin vaihtamaan puheenaihetta (joskaan ei radikaalisti), laskee väistämättä Feodorin arvovaltaa.

Rajakiista-pelissä esiintyy vielä yksi kohta, jossa Vesta laskee Feodorin statusta päättämällä keskustelun. Välikohtauksen käsittely on saatu loppuun ja Vesta osoittaa halunsa lopettaa keskustelu ja lähteä kotimatalle.

(20) [RK 25:57]

- 01 Heidi: Mutta eiköhän (.) tämä nyt (.) ollut tässä ja (.)
 02 onneksi (.) sujui näin (.) rauhanomaisesti.
 03 Sami: Kyllä (.) kyllä olen (.) iloinen että (.) saimme (puhua) asiaa,

Vaikka kokous on selvästi jo lopuillaan ja keskustelu on siirtynyt jo shamahien matkustamista koskeviin asioihin, Feodor ei kuitenkaan ole selkeästi päättänyt kokousta. Hän ei ole eleilläänkään ilmaissut sitä. Esimerkiksi käsien laskeminen polville yhdistettynä eteenpäin kumartumiseen on niin sanottu valmiusele, joka kuvaa sitä että eleen käyttäjä on aikeissa lopettaa keskustelun pian (Pease 1985: 111 – 114). Feodor ei kuitenkaan ole eleinkään ilmaissut haluaan lopettaa kokous vaan hän istuu edelleen samassa asennossa.

Eiköhän kuitenkin pehmentää Vestan vuoroa ja tekee kokouksen lopettamisesta enemmänkin ehdotuksen, johon Feodorin olisi helppoa ja luontevaa vielä puuttua. Feodor kuitenkin puoltaa Vestaa eikä osoita millään tavoin olevansa loukkaantunut siitä, että Vesta näin johdattelee kokousta kohti loppua. Voi toki olla, että Feodor pitää Ylimpiin kuuluvaa Vestaa siinä määrin vertaisenaan, ettei pahastu tämän lievennettynä ilmaistusta statushaasteesta.

Rajakiista-pelissä statuksia osoitetaan selkeästi puhuttelun avulla. Rajakiista-pelin teitittelyllä ilmaistaan nimenomaan statuksia ennemmin kuin kohteliasuutta. Feodor, joka on paikallaolijoista arvovaltaisim, sinuttelee kaikkia muita. Yhden poikkeuksen Sahoin kohdalla Feodor kuitenkin tekee. Feodor viittaa eräässä kohtaa Sahoin aiempiin sanoihin siitä, että keisarilliset sotilaat hyökkäsivät ensin. Silloin Feodor sanoo: ”*Teidän sanojen mukaan*”. Kohta on kuitenkin hieman epävarma, sillä nauhassa on pieni hyppäys. On kuitenkin mahdollista, että kyseessä on vain pelaajan tekemä pelinulkoisen lipsahdus, sillä *sana* ei kongruoi pronominin kanssa. Teitittely on näin kieliopillisesti virheellinen.

Sahoi teitittelee Feodoria yhtä poikkeusta lukuun ottamatta. Hän on juuri kertonut, kuinka ihmiset herjasivat shamaheja ennen kuin hyökkäsivät. Hän sanoo Feodorille: ”*Et sinäkään katso ketään, joka tulee sinun hoviisi herjaamaan sinua*”. Tätä on vaikea uskoa virheeksi, sillä Sahoi toistaa pronominin samassa virkkeessä kolme kertaa. Jos kyseessä olisi pelaajan tekemä virhe, hän voisi korjata sen vaihtamalla jälkimmäiset pronominit monikon toisen persoonan muotoon. Tästä voikin päätellä, että Sahoi, jonka elekieli on muutenkin ollut uhkaavaa, haluaa nimenomaan loukata Feodoria jättämällä tarkoituksellisesti käyttämättä statuskohteliasuutta. Feodor tuntuu huomaavan sinuttelun, sillä hän vastaa matalalla äänellä: ”*En minä häntä mestaa*”. Feodor myös korostaa *minä*-pronominia, mikä vaikuttaa olevan merkki siitä, että Sahoin käytös on tullut huomatuksi. Lausumaan liittyy vielä Feodorin hieman alaviistoon painama pää, mikä lisää hänen sanojensa uhkaavuutta. (Ks. tarkemmin Lehtonen 2009.) Tällaiset odotuksenmukaisuudesta poikkeavat puhuttelutavat ilmaisevat aina pyrkimystä laskea toisen statusta.

Taloyhtiön kokous -peli. Taloyhtiön kokous -pelissä valtaosa verbaaleista statusta alentavista piiteistä on Eskon ja Santerin välisiä. Ensimmäinen esimerkki on kokouksen alusta, jolloin Esko on kehottanut paikallaolijoita ottamaan hänen ja Kristinan tuomaa pullaa. Santeri on kertonut keittäneensä kahvia ja kehottanut muita kaatamaan sitä itselleen. Kristina kehuu Santerin kahvia maittavaksi, jonka jälkeen Santeri ilmaisee epävarmuutensa siitä, mittasiko puruja aivan oikean määrän.

(21) [TK 01:26]

- 01 Sami: Joo:o ↑minä (.) kattelin vähän
 02 ((katsoo sivupöydällä olevaan kahvipannuun päin))
 03 en oo (.) ihan tarkka- (.) tarkkaan osannu kattoo että
 04 kuinka paljon puruja meni °mutta° @kyllä se sopiva@ määrä °meni°. (1.1)
 05 Jussi: ↑Joo-o. Elikkä (.) ↑jos tässä kaikilla alkaa olla (.) niinni (1.3)
 06 >kahvit ja pullat< (.) no niin näyttää olevan niinni
 07 .h eiköhän me (1.3) avata kokous elikkä:
 08 katsotaanpas (.) avaan (.) kokouksen (1.4)
 09 ((katsoo kelloaan kännykästä))
 10 nyt (0.7) kuudes (0.8) huhtikuuta kello kaksitoista
 11 ↓kolmekymmentä tasan.
 12 Sami: ((Katsoo omaa kelloaan.))

Esimerkissä ilmenee kaksikin statusta laskevaa piirrettä. Ensimmäinen on Eskon tekemä ja kohdistuu Santeriin. Santerin jutellessa kahvinkeitostaan, Esko on tarkastellut papereitaan ja jättänyt näin Santerin sanat huomiotta. Kun Santeri on päässyt vuoronsa loppuun, Esko aloittaa oman vuoronsa dialogipartikkelilla *Joo-o*. Dialogipartikkeli voisi olla palaute Santerin vuorolle ja osoitus siitä, että Esko on kuunnellut tämän puhetta. Lausuman prosodiikka ja painotus kuitenkin viittaavat siihen, että lausuman tarkoitus on ennemminkin varata seuraava vuoro Eskolle (ks. esim. Hakulinen 1998: 45 - 55). Jos lausuma sanottaisiin laskevalla intonaatiolla, sen voisi luontevasti tulkita minimipalautteeksi, mutta nyt sen tehtävänä näyttäisi olevan ilmaista, että Esko aikoo jatkaa vuoroaan. Tätä tulkintaa tukee se, että Esko tosiaan jatkaa vuoroaan kysymällä, joko kaikilla on kahvileipää ja joko kokous voidaan alkaa.

Esko siis jättää Santerin aiemman puheenvuoron huomioimatta, mikä on osoitus siitä, ettei hän pidä Santerin asiaa mielenkiintoisena ja huomionarvoisena. Samanlaisesta statuksen laskusta on ollut puhetta jo tutkielman aiemmissa kohdissa.

Toinen katkelmassa esiintyvä statusta laskeva piirre kuuluu oikeastaan nonverbaaleihin viestintäkeinoihin. Julistaessaan kokouksen avatuksi Esko katsoo ajan kellostaan (rivi 09). Tämän jälkeen Santeri varmistaa ajan vielä omasta kellostaan. Ele laskee Eskon statusta, sillä se osoittaa, ettei Santeri luota joko Eskon taitoon lukea kelloa tai siihen, että Eskon kello olisi ajassaan. Esko ei kuitenkaan kiinnitä huomiota Santerin eleeseen.

Seuraava esimerkki on suoraan jatkoa esimerkistä (21). Julistettuaan kokouksen avatuksi Esko kehottaa Kristinaa merkitsemään ajan kokouksen pöytäkirjaan, vaikka varsinaista valintaa kokouksen sihteeristä ei olekaan vielä tehty.

(22) [TK 02:00]

- 01 Jussi: .h öö v- sen ↓voi (.) varmaan jo merkitä sinne pöytäkirjaan.
 02 ((osoittaa Kristinaa.))
 03 Sami: ((Kumartuu eteenpäin ja osoittaa nopeasti Maria.))
 04 Öö (0.8) °aivan (.) niin (.) onko (.) tässä (-) ↑sihteeri valittu.°
 05 Jussi: .hh Öö EI::I ole mutta::a (.) jos aluksi vaikka (0.8) niinni
 06 ↓Kristina hh (1.8) toimisi (0.9) sihteerinä, (1.2)
 07 Sami: @Kyllähän ↑se käy. = Kyllähän ↑se passaa.@
 08 Jussi: Eliikkä ↑siis. (0.9) kokous avattu kello kaksitoista kolmekymmentä.

Rivillä 04 Santeri kyseenalaistaa sen, että Kristina toimii sihteerinä, vaikka valintaa ei ole vielä tehty. Hä ei kuitenkaan ilmaise suoraan eriävää mielipidettään vaan esittää sen kysymyksenä. Kyseessä ei voi olla se, että Santeri olisi oikeasti epätietoinen siitä, joko Kristina on valittu sihteeriksi. Onhan hän ollut paikalla kokouksen alusta lähtien, joten hän tietää hyvin, ettei valintaa ole vielä tehty. Santerin myöhemmät ihmettelyt siitä, että kokouksissa ei enää käy kovin paljon väkeä, osoittaa myös, että hän osallistuu kokouksiin usein. Näin ollen voidaan olettaa, että kokouksen käytännöt ovat hänelle tuttuja, ja hän tietää, että sihteeri valitaan äänestämällä.

Santeri siis haluaa kiinnittää muiden huomion siihen, onko oikein, että Kristina toimii sihteerinä, mutta ilmeisesti asian suora kommentointi hierarkiassa korkeammalla olevalle Eskolle olisi hänestä liian hyökkävää, joten hän käyttää lieventäviä keinoja. Sen lisäksi, että hän muotoilee vuoronsa kysymykseksi, hän käyttää myös paljon taukoja ikään kuin epävarmuuden merkinä. Myös äänenpaino lieventää vuoron esittämää kyseenalaistusta, sillä Santeri puhuu huomattavasti vaimeammalla äänellä

kuin normaalisti.

Riveillä 05 ja 06 Esko vastaa Santerille, että valintaa ei ole vielä tehty, mutta Kristina voisi toimia sihteerinä kokouksen alkuajan. Hän venyttää sanojaan ja käyttää vielä pidempiä taukoja sanojen välissä kuin Santeri, mikä voi osoittaa, ettei hän osannut odottaa Santerin kysymystä vaan oletti automaattisesti, että Kristina toimisi sihteerinä.

Seuraava esimerkki on hieman samankaltainen. Siinäkin Santeri puuttuu Eskon puheenjohtajuuteen ja kokouksen etenemiseen. Esimerkkiä on edeltänyt pitkä keskustelu saunaremontin aloittamisesta. Vappu on ilmaissut olevansa vahvasti saunaremonttia vastaan. Esko on perustellut saunaremontin tarpeellisuutta ja todennut lopuksi, että saunaremontti tultaisiin tekemään jalka sopiva ajankohta saataisiin sovittua remonttifirman kanssa. Esko on aikeissa siirtyä kokouksen seuraavan kohdan käsittelyyn, kun Santeri pyytääkin äänestystä remonttiasiaista:

(23) [TK 14:00]

- 01 Sami: Hmm. @↑Pitäisikö@ meidän kuitenkin äänestää vielä
 02 tästä päätöksestä kun osa meistä kuitenkaan ei ole (.) tällä puolesta. (.)
 03 Eikö enemmistön (.) valtuudella voi kuitenkin sitten
 04 mennä läpi tämä,
 05 Jussi: No (.) kyllä voimme niinni (1.1) äänestää tästä
 06 että .hh öö elikkä (0.8) öö (0.6) ihan normaalilla ku meitä on
 07 näin vähän (.) nin (.) vii- viittausäänestyksellä (.)
 08 äänestyskäytäntöä voimme käyttää tässä,

Tässäkin kohdassa Santeri käyttää kuitenkin pieniä keinoja pehmentääkseen ehdotuksensa vaativuutta. Ensiksikin hän esittää ehdotuksensa retorisenä kysymyksenä. Toiseksi hän käyttää konditionaalia *pitäisikö*, mikä lieventää puheen vaativuutta ja laskee hänen statustaan: hän kyllä kyseenalaistaa sen, että Esko julistaa saunaremontin tehtäväksi, vaikka osa osanottajista on sitä vastaan, mutta kuitenkin hän tunnustaa oman alemman statuksensa eikä esitä Eskolle suoraa vaatimusta. (Ks. Routarinne 2008: 57.)

Esko myös vastaa konditionaalia käyttäen. Konditionaali toimii ehkä tässäkin lievennyksenä. Sen sijaan, että Esko suostuisi suoraan Santerin ehdotukseen, hän ilmaisee konditionaalilla, että asiasta on mahdollista äänestää, jos se katsotaan

tarpeelliseksi.

Seuraavassa katkelmassa Santeri käyttäytyy hyvin epäodotuksenmukaisesti Eskoa kohtaan. Esko on juuri haukannut pullastaan, kun hän on aikeissa jatkaa puhumista. Hän kuitenkin pahoittelee ruoka suussa puhumistaan ja pyytää muita odottamaan sen aikaa, että saa syötyä suunsa tyhjäksi.

(24) [TK 15:17]

01 Jussi: Mmm, ((pureskelee samalla pullaa))
 02 ↑Eliikkä, (.) (---) ((nauha pomppaa))
 03 mmm anteeksi (hetkinen) ((pureskelee)) (1.8)
 04 Sami: @↓Esko::o@ (.) elä syö ruo- älä puhu ruoka suussa.
 05 ((3.5 sekunnin tauko, jonka aikana Jussi katsoo hymyillen kulmainsa alta
 06 Samia. Heidi pidättelee naurua.))

Epäodotuksenmukaisen katkelmasta tekee se, kuinka selkeästi Santeri siinä vähättelee Eskon korkeaa hierarkkista asemaa. Ruoka suussa puhumisen paheksuminen on hyvin nöyryyttävää, sillä se juontaa juurensa siihen, kuinka vanhemmat toruvat lapsiaan huonosta käytöksestä. Vaikutelmaa lisää vielä se, että Santeri puhuttelee Eskoa hyvin matalalla äänenpainolla ja nimeä venyttäen. Matala äänenpainokin liitetään yleensä torumiseen. Tällainen vanhemman ja lapsen roolien matkiminen olisi hyvin loukkaavaa silloinkin, jos Esko esittäisi sen Santerille, ja se korostaisi äärimmäisen vahvasti Santerin matalaa hierarkkista asemaa. Siksi onkin hyvin yllättävää, että Santeri käyttää sitä Eskoa kohtaan, joka on niin selkeästi häntä ylempänä. Hämmäntävyyttä lisää entisestään se, että Santeri ei missään muussa kohti tee läheskään näin suoraa ja selkeää statushaastetta Eskoa kohtaan.

Esimerkkikohta on kuitenkin hieman kyseenalainen luotettavuudeltaan. On hyvin mahdollista, että Santeri lipsuu pelinsisäisestä maailmasta pelinulkoiseen todellisuuteen ja että kommentti ei varsinaisesti edes kuulu peliin. Lähes varmaa sen sijaan on se, että ainakin Jussi ja Mari suhtautuvat Santerin vuoroon nimenomaan pelinulkoisena kommenttina. Santerin vuoroa seuraa nimittäin pitkä tauko, jonka aikana Esko (Jussi) katsoo Santeria tiiviisti kulmainsa alta. Tämä voisi olla uhkaava ele Santerille, joka on näin loukannut Eskon arvovaltaa, mutta siitä ei voi olla kyse, sillä Esko (Jussi) hymyilee koko tuijotuksen ajan. Samoin Kristina (Mari) pidättelee selkeästi naurua. Santerin

(Samin) kasvoja ei näy, sillä ne ovat kääntyneenä kamerasta poispäin kohti Eskoa, joten ei voida olla varmoja, millainen ilme hänellä on. Jos Santeri olisi todella lausunut näin räikeän Eskon statusta laskevan kommentin, Eskon ja Kristinan reaktiot olisivat varmasti olleet aivan erilaiset.

Tätä katkelmaa ei siis voi pitää kovin luotettavana esimerkkinä statuksen laskemisen keinoista. Esimerkki toimii sinänsä, mutta epävarmaa on se, onko se aito pelinsisäinen esimerkki. Asuroolipeleissä käy monesti niin, että pelaajat lipsahtavat välillä pelinsisäisen ja pelinulkoisen maailman rajamaastoon, jolloin heidän puheensa eivät kuulu varsinaisesti pelinsisäiseen sen paremmin kuin pelinulkoiseenkaan maailmaan. Nostan kuitenkin kohdan esille, koska en voi olla varma, onko siinä kyseessä hahmon vai pelaajan kommentti.

Seuraava esimerkki sen sijaan on melko selvä hyökkäys Eskon asemaa kohtaan. Katkelmaa on edeltänyt pitkä keskustelu taloyhtiön pihojen kunnossapidosta. Esko ja Kristina ovat syytelleet Vapun pihaa siivottomaksi ja kehottaneet Santeriakin rakentamaan jonkinlaisen suojan pihavälineilleen, jotta piha näyttäisi siistimmältä. Varsinkin Esko ja Santeri ovat jo hieman hermostuneet. Kun Esko sanoo, että hänestä julkisivuista pitäisi pitää huolta yhteisen hyvän nimissä, Santeri hermostuu.

(25) [TK 30:30]

01 Sami: Minusta alkaa vähän tuntua että se on se pankinjohtajan ego
 02 joka haluaa vaa että (.) me (.) ↑kaikki näyttää hyvältä,
 03 Me on tähä a- aika aika hyvin on meillä menny tässä tähän asti.

Jos edellistä esimerkkiä pidetään mahdollisena pelinulkoisena kommenttina, tämä on selkein kohta, jossa Santeri pyrkii laskemaan Eskon statusta. Siinä hän suoraan esittää luulon siitä, että Eskon motiivina on ainoastaan saada korotettua taloyhtiön avulla omaa asemaansa.

Tässä esitettyjen katkelmien lisäksi esimerkissä (14) Esko korostaa Vapun matalampaa statusta. Kuten esimerkissä (14) todetaan, Eskon suorat kysymykset ovat osoitus hänen korkeasta statuksestaan, sillä ne vaativat vastausta. Samalla tavoin ne vastavuoroisesti

korostavat Vapun matalaa statusta.

Eskon statusta alentaa taas hänen käyttämänsä lukuisat täytesanat, kuten *öö* ja *niinni*. Niiden runsaus käy ilmi lähes jokaisessa esimerkissä, jotka kuvaavat Eskon puhetta. Korkean statuksen ilmaisuun kuuluu selkeä ja harkittu puhe. Puhe on hidasta ja rauhallista. Tauot tekevät puheesta viipyilevää ja varaavat näin enemmän puheaikaa. Puhe on selkeää ja moitteetonta ja yleensä yleispuhekieltä. Myös intonaatio on selkeä ja tasainen. Näiltä osin Eskon puhe noudattelee korkean statuksen piirteitä, mutta täytesanat ja pienet äännähdykset kuuluvat taas matalan statuksen ilmaisuun. (Routarinne 2008: 49 – 51). Ei kuitenkaan voida päätellä, onko tämä piirre pelaajan tahallisesti käyttämä tehokeino vai kuuluvatko täytesanat hänen normaaliin puheeseensa. Jotta voitaisiin tehdä varmoja päätelmiä, pitäisi tuntea informantin normaalia puhetapaa. Sen sijaan Kristina noudattelee hyvin tarkoin korkean statuksen puhetyyliä.

Santerin ja Vapun puheessa taas ilmenee matalalle statukselle tyypillisiä puheenpiirteitä. Matalan statuksen puhetyylille on tyypillistä se, että lauseet päättyvät ennen aikojaan. Puhe on epäformaalia puhekieltä ja siinä on paljon korjauksia ja epäröintejä. Myös puheen sävelkorkeus on vaihtelevaa. (Routarinne 2008: 50 – 51.) Etenkin Santerin puheen intonaatio vaihtelee paljon ja hän puhuu usein myös äänialansa ylärekisterissä.

Teitittelyllä ei ole Taloyhtiön kokous -pelissä yhtä suurta merkistystä kuin Rajakiistassa, sillä Taloyhtiön kokouksessa teitittely on kohteliaisuudenosoitus eikä kerro osanottajien hierarkkisesta asemasta. Silmiinpistävä on kuitenkin esimerkki (4), jossa Kristina sinuttelee Vappua. Se, että Kristina on aiemmin säännönmukaisesti teititellyt Vappua, saa yhtäkkisen sinuttelun vaikuttamaan statusta alentavasti. Vaikutelmaa lisää se, että Kristina painottaa *sinä*-pronominia.

Esimerkkien valossa näyttää siltä, että alempaan hierarkkiseen asemaan kuuluvan henkilön tietoista matalan statuksen korostusta pyritään välttämään. Kaikki aineistossa esille tulleet katkelmat ovat sellaisia, joissa statukseltaan alempi pyrkii laskemaan arvoltaan korkeamman statusta. Sen sijaan arvoltaan korkeammat nostavat arvoltaan

alempien statusta, kuten Esko esimerkissä (16) vedotessaan Santerin asiantuntemukseen. Sen sijaan nonverbaalisin keinoin hierarkkisesti ylemmät osoittavat usein arvoaltaansa muihin nähden. Tämä lisää sen olettamuksen luotettavuutta, että nonveraali viestintä on niin sanotusti rehellisempää kuin verbaali ja kertoo asenteista varmemmin kuin puhe.

4. TULOKSIA JA POHDINTAA

Tutkin Pro gradu -tutkielmassani sitä, millaisia nonverbaaleja ja verbaaleja keinoja asuroolipelien eli larppien pelaajat käyttävät ilmentääkseen roolihahmojensa välisiä hierarkkisia suhteita. Tarkasteluni kohteena oli se, muuttuuko saman pelaajan kielellinen käyttäytyminen riippuen hänen pelaamansa hahmon yhteiskunnallisesta asemasta ja pelimaailman miljööstä ja aikakaudesta. Tutkimusmenetelmänä käytin keskusteluanalyysia.

Asuroolipelit ovat perinteisestä pöytäroolipelistä kehitetty pelimuoto. Pöytäroolipelissä pelaajat istuvat pöydän ääressä ja kuvailevat suullisesti, mitä heidän roolihahmonsensa tekevät ja mitä he sanovat, samalla kun pelinjohtaja kuvailee tapahtumia ja kuljettaa tarinaa eteenpäin. Pöytäroolipeleissä säännöillä, hahmojen kykypisteillä ja erilaisilla taulukoilla on suuri merkitys. Asuroolipelit sen sijaan pyrkivät herättämään pelin tarinan eloon. Peli järjestetään paikassa, joka muistuttaa pelinsisäistä tapahtumapaikkaa. Pelaajat pukeutuvat hahmoikseen ja sen sijaan, että kuvailisivat suullisesti näiden tekoja, eläytyvät hahmoikseen ja esittävät näitä fyysisesti improvisaatioteatterin tapaan. Peleillä ei kuitenkaan ole yleisöä eikä käsikirjoitusta. Pelinjohtaja on kirjoittanut pelin alkutilanteen ja jokaisen hahmon henkilökohtaiset tavoitteet, mutta pelin alettua pelinjohtaja ei enää puutu sen kulkuun. Asuroolipeleissä ei myöskään ole yhtä tarkkoja sääntöjärjestelmiä kuin pöytäroolipeleissä vaan esimerkiksi konfliktitilanteet pyritään ratkaisemaan mallintamalla ja eläytymisellä. Yleistämällä ja yksinkertaistamalla voidaan sanoa, että asuroolipelit ovat pitkälle orgaisoituja aikuisten harrastamia lasten roolileikkejä. (SuoLin kotisivut.)

Keskusteluanalyyttistä tutkimusta on tehty Suomessa 1980-luvun alusta lähtien. Kiinnostus menetelmää kohtaan virisi Helsingin yliopiston suomen kielen laitoksen piirissä. (Hakulinen 1996: 5.) Pragmatiikkaa eli kielen käyttöä oli kuitenkin tutkittu jo 1960-luvulta lähtien. Valtaosa Suomen keskusteluanalyyttisestä tutkimuksesta on sosiologien tekemää, mutta 1980-luvulla tutkimus on levinnyt myös kielitieteilijöiden piiriin. Suomessa on tutkittu niin arkikeskusteluja kuin institutionaalista puhettakin.

(Hakulinen 1996: 5, 20 – 21.) Nykyään keskustelunanalyttinen tutkimus on runsasta. Tutkimusta tehdään yli oppiainerajojen, esimerkiksi myös logopedian puolella.

Roolipelejä ei ole aiemmin tutkittu kielen näkökulmasta. Roolipelien tutkimus on muutenkin ollut vähäistä, ja olemassaolevat tutkimukset keskittyvät lähinnä perinteisiin pöytäroolipeleihin asuroolipelien sijaan. Suurin osa asuroolipelien tutkimuksesta on kasvatustieteilijöiden tekemää. Tutkimuksissa käsitellään sitä, miten asuroolipelejä voi hyödyntää kasvatuksen ja opetuksen keinona. Asuroolipelejä on tutkittu jonkin verran myös antropologian puolella.

Asuroolipelien kieliaspektia ei kuitenkaan ole aiemmin juuri tutkittu. Poikkeuksena on tekemäni kandidaatintutkielma vuodelta 2009, jossa tarkastelin sitä, miten teitittelyn ja sinuttelun avulla pelaajat osoittavat hahmojensa välisiä hierarkkisia suhteita.

Pro gradu -tutkielmani aineistona käytin videonauhoitteita kahdesta kirjoittamastani asuroolipelistä. Toinen peleistä sijoittui kuvitteelliseen keskiaikaiseen fantasiamaailmaan. Siinä ihmisten ja kuvitteellisen shamah-kansan välillä vallinnutta rauhansopimusta on loukattu ihmisten ylitettyä rajan shamahien metsään. Kaksi shamahien edustajaa on saapunut ihmisten hallitsijan, keisari Feodorin, hoviin selvittämään tapausta ja etsimään tilanteeseen rauhanomaista ratkaisua. Nauhoitteen kesto on 27 minuuttia ja 56 sekuntia.

Toinen peleistä sijoittui nykypäivän Suomeen. Pelin aiheena oli rivitaloyhtiön hallituksen kokous. Kokouksessa on tarkoitus käsitellä taloyhtiön asioita kiistellyn saunaremontin aloittamisesta lipputangon hankintaan ja pihojen siisteyteen. Nauhoitteen kesto on 45 minuuttia ja 48 sekuntia.

Molemmissa peleissä oli samat pelaajat. Hahmot oli kirjoitettu siten, että kukin pelaaja pelasi toisessa pelissä yhteiskunnalliselta asemaltaan alempana olevaa henkilöä ja toisessa pelissä taas yhteiskunnallisesti vaikutusvaltaista ja arvostettua henkilöä. Näin saatoin tarkastella sitä, muuttuuko pelaajien kielellinen käyttäytyminen eri arvoisessa asemassa olevien hahmojen välillä siirryttäessä eli tiedostavatko pelaajat kielen keinoksi ilmentää hahmojensa välisiä hierarkkisia suhteita.

Annoin neljälle informantilleni koodinimet Sami, Jussi, Mari ja Heidi. Sami pelasi Rajakiista-pelissä yhteiskunnallisesti äärimmäisen korkeassa asemassa olevaa hahmoa kun taas Taloyhtiön kokous -pelissä hänen hahmonsa on yhteiskunnassa vähemmän arvostusta nauttiva. Jussin hahmo oli Rajakiistassa statukseltaan matala, mutta Taloyhtiön kokouksessa korkea. Samoin Marin hahmo oli Rajakiistassa arvoasteikossa matalalla, mutta Taloyhtiön kokouksessa korkealla. Heidän hahmo sitä vastoin oli Rajakiistassa korkea-arvoinen ja Taloyhtiön kokouksessa vähempiarvoinen.

Tutkimukseni jakaantui kahteen pääkohtaan, jotka molemmat jakaantuivat edelleen kahdeksi alaosioksi. Tarkastelin ensin nonverbaalin viestinnän osuutta eli sitä, millaisin elein, asennoin ja liikkein pelaajat ilmentävät hahmojensa asemaa. Tarkastelin erikseen käsien eleitä sekä pään eleitä. Pään eleitä tarkastellessani sivusin jonkin verran myös katseita, jotka ovat oleellinen osa nonverbaalia kanssakäymistä. Sen sijaan jalkojen asennot jätin huomiotta, koska videoilla näkyy ainoastaan osan informanteista jalat.

Toisessa pääkohdassa tarkastelin sellaisia kielellisiä keinoja, joilla pelaajat ilmentävät oman ja toistensa hahmojen statusta. Tarkastelin ensin keinoja, joilla pelaajat korostavat omaa tai toisten korkeaa yhteiskunnallista asemaa. Seuraavaksi nostin esiin piirteitä, jotka taas korostivat matalaa statusta. Tähän osioon kuuluivat myös kohdat, joissa yhteiskunnalliselta asemaltaan matalampana olevat hahmot pyrkivät jotenkin loukkaamaan hierarkkiselta asemaltaan ylempien statusta eli joissa he esittivät niin sanotun statushaasteen.

Nonverbaali viestintä on oleellinen osa kanssakäymistä. Elein, liikkein, asennoin ja katsein ilmaistaan erityisesti asenteita. Monet eleet ovat tiedostamattomia, ja siksi jotkut tutkijat pitävät elekieltä kielellistä viestintää luotettavampana informaatiokanavana. (Pease 1985: 9; Argyle 1988: 11, 305.) Nonverbaalia viestintää tulkittaessa oleellista on asiayhteys. Sama ele voi saada hyvinkin erilaisen merkityksen yhdistettynä muihin eleisiin ja verbaaliin viestintään. (Pease 1985: 16 - 17; McNeill 1995:41.) Siksi nonverbaaleja signaaleja ja eleitä tulkitessani kiinnitin tutkimuksessani samalla huomiota myös eleiden esiintymisympäristössä käytettyihin verbaaleihin viesteihin. Tutkimusalueiden jako ei siis näin ollen ole täysin selkeärajainen.

Rajakiista-pelissä käsien elehdintä ja liikkeet olivat vähäisiä. Hahmojen statusta ilmaistiin ennemminkin käsien liikkeiden puuttumisella kuin niiden olemassaololla. Samin korkea-arvoinen hahmo piti käsiään lähes koko ajan samassa asennossa: hänen hartiansa ja käsivartensa olivat leveällä ja kädet ristittyinä pöydälle, kauas hänen vartalostaan. Viemällä tällä tavoin paljon tilaa pöydästä leveällä käsien asennolla hän viestitti hahmonsa korkeaa asemaa. (Morris 1977: 142 – 143; Routarinne 2008: 25, 34.) Sekä Marin että Heidin hahmot taas pitivät käsiään sylissään ja veivät näin mahdollisimman vähän tilaa pöydässä. He siis ilmaisivat käsillään juuri päinvastaista statusarvoa kuin Sami. Jussin hahmo taas piti toista käsivarttaan lähes koko pelin ajan ojennettuna suoraksi eteensä pöydälle. Käsi ei levännyt missään vaiheessa pöydän päällä vaan pysyi jännittyneenä, mikä teki eleestä jännittyneen ja uhkaavan. Jussin hahmon hyökkäävä käden asento oli kongruenssissa hänen verbaalin viestintänsä kanssa, jossa myös esiintyi hyökkäviä piirteitä.

Taloyhtiön kokous -pelissä käsillä elehdintää esiintyi huomattavasti enemmän. Sekä Jussi että Mari osoittivat hahmojensa korkeaa hierarkkista asemaa välttämällä turhaa käsillä elehdintää. Kaikki käsillä tehtävät ylimääräiset liikehdinnät, kuten paidanhihan näperöinti, ovat niin sanottuja sijaistoimintoja, jotka ovat ominaisia matalassa asemassa oleville ja epävarmoille henkilöille (Morris 1977: 179 – 181). Näiden eleiden puute Jussin ja Marin hahmoilla kuvastaa siis korkeaa asemaa. Lisäksi Jussin hahmo käytti asentoa, joka sai hänen ruumiinsa vaikuttamaan todellista isokokoisemmalta. Tällainen keinotekoinen koon suurentaminen korostaa myös korkeaa asemaa (Morris 1977; 142 – 143; Routarinne 2008: 25, 34). Sen sijaan Samin ja Heidin alemmaa yhteiskunnallista luokkaa edustavat hahmot elehtivät käsillään paljon puhuessaan, mikä taas korosti selvästi heidän asemaansa.

Taloyhtiön kokous -pelissä Jussi ja Heidi käyttivät myös niin sanottuja tahtipuikkoeleitä. Niiden tarkoitus on rytmittää ja tehostaa puhetta. Näillä eleillä ei kuitenkaan voi katsoa olevan varsinaista statusta osoittavaa merkitystä, sillä niitä voivat käyttää kaikki rytmittääkseen puhettaan ja korostaakseen tärkeäksi kokemiaan verbaalin ilmaisunsa kohtia. Sen sijaan Marin kerran käyttämä niin sanottu tyhjäkäyntiele oli selvästi Vapun statusta laskeva. Hermostuessaan Vapulle hän löi nyrkkinsä pöytään, mikä Morrisin

mukaan on hyökkäysliike, jota ei kuitenkaan kohdisteta ruumiillisesti viholliseen. (Morris 1977: 56 – 63, 195 – 197.) Taloyhtiön kokous -pelissä kävi ilmi myös tilanneyhteyden huomioimisen tärkeys nonverbaalia viestintää tarkasteltaessa. Sami matalan statuksen hahmo istui välillä kädet lanteilla, mikä itsessään on yleensä aggressiivisuuden merkki (Pease 1985: 109). Tässä yhteydessä, muiden aggressiota osoittavien merkkien puuttuessa se oli kuitenkin tulkittavissa valmiutta osoittavaksi eleeksi.

Niin sanotut puolustautumis- tai torjuntaeet olivat yleisiä etenkin Heidän hahmolle. Hän piti monessa kohti käsiään ristittyinä rintansa eteen osoittaakseen negatiivista suhtautumista muita kohtaan. Puolustautumiseleillä on tarkoitus myös suojata itseään ulkoisilta uhilta, todellisilta tai kuvitelluilta. Tällaiset eet ovat tyypillisiä matalan statuksen henkilöille. (Morris 1977: 133 – 135; Pease 1985: 80 – 89.)

Pään eet Rajakiista-pelissä olivat melko vähäisiä. Samin hahmo liikutteli päätään jonkin verran, mutta liikkeet olivat rauhallisia, hitaita ja harkittuja, mikä korosti hänen korkeaa statustaan. Hän katsoi muita sekä puhuessaan itse että kuunnellessaan muita. Samoin kaikki muutkin informantit osoittivat katseilla kiinnostusta puhujaa kohtaan. He myös pitivät katsekontaktia muihin samalla, kun puhuivat itse. Poikkeuksen tähän teki Heidi, joka vältti luomasta katsetta muihin silloin, kun puhui itse. Tämä oli ristiriidassa hänen hahmonsa aseman kanssa, sillä katseen välttämiseen liittyi myös pään etukenossa pitäminen, mikä liittyy matalaan statukseen. (Routarinne 2008: 39.) Jussin pääneet olivat vähäisiä, samoin Marin.

Taloyhtiön kokous -pelissä Samin pään liikkeet olivat samoin runsaita, mutta tällä kertaa ne olivat huomattavasti liioitellumpia ja vilkkaampia kuin Rajakiista-pelissä. Tämä korosti hänen matalaa statustaan (Routarinne 2008: 39). Jussi liikutti tässä pelissä päätään huomattavasti enemmän kuin Rajakiistassa. Hän katsoi muita puhuessaan itse, mutta sitä vastoin jätti monesti muut vaille katsekontaktia, kun ei itse ollut äänessä. Katsekontaktin välttäminen kuunnellessa kertoo mielenkiinnottomuudesta puhujan asiaa kohtaan ja osoittaa näin kuuntelijan korkeaa statusta (Routarinne 2008: 45).

Sen sijaan Marin ja Heidin pään eleet eivät juurikaan poikenneet Rajakiista-pelistä. Mari otti runsaasti katsekontaktia muihin sekä näitä kuunnellessaan että puhuessaan itse. Välillä hän jätti kuunnellessaan ottamatta katsekontaktia puhujaan, mutta se ei todennäköisesti ollut osoitus hänen korkeasta asemastaan vaan johtui yksinomaan siitä, että hän toimi kokouksen sihteerinä ja kumartui välillä tekemään muistiinpanoja. Heidi sitä vastoin toimi samoin kuin Rajakiistassa: hän katsoi muita kuunnellessaan näiden puhetta, mutta vältti katsekontaktia puhuessaan itse. Puhuessaan hän riiputti päätään, mikä korosti hänen matalaa statustaan (Routarinne 2008: 39). Parissa kohdassa, joissa hän on suutuksissaan, hän kuitenkin ottaa puhuessaan suoran katsekontaktin siihen, jolle osoittaa sanansa.

Tutkimukseni osoitti, että pelaajat käyttävät vaihtelevasti hyväkseen nonverbaalista viestintää ilmentäessään hahmojensa hierarkkisia rooleja. Jussi ja Sami näyttäisivät käyttävän elekieltä hyödykseen enemmän kuin Heidi ja Mari. Jussi ja Samin pelaamisessa sekä heidän päänsä että käsiensä eleet noudattelivat heidän hahmojensa statusrooleja. Sen sijaan Marin ja Heidin nonverbaali viestintä ei vaihdellut paljoakaan siirryttäessä alemman statuksen hahmosta ylemmän statuksen hahmoon. Heidi kyllä korosti käsien elehdinnällä matalan statuksen hahmonsa asemaa, mutta korkean statuksen hahmoa pelatessaan hänen käsiensä elekäyttäytyminen oli jossain määrin ristiriidassa hahmon aseman kanssa. Heidi sen sijaan ei elehdinnällä juurikaan korostanut hahmonsa asemaa mutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, jotka sijoittuvat peliin, jossa hän pelasi statukseltaan korkeaa hahmoa.

Tutkimus siis osoittaa, että pelaajat tuntuvat ainakin jossain määrin käyttävän nonverbaalia viestintää tietoisesti apunaan ilmentäessään hahmojensa välisiä hierarkkisia rooleja. Nonverbaalin viestinnän käytön määrä kuitenkin vaihtelee selkeästi pelaajien välillä. Näin pienestä otoksesta on tietenkin mahdotonta tehdä luotettavia johtopäätöksiä. Nonverbaalia viestintää pitäisikin tutkia enemmän, jotta voitaisiin saada luotettavia tuloksia siitä, missä määrin pelaajat ovat tietoisia nonverbaalin viestinnän hyödyntämismahdollisuuksista.

Verbaalia viestintää tarkastellessani en kiinnittänyt niinkään huomiota yksittäisten

informanttien käyttämiin keinoihin vaan tarkastelin yleisesti sitä, millaisin kielellisin piirtein hahmojen korkeaa tai matalaa statusta ilmaistaan. Tutkimus osoitti, että silloin, kun halutaan korostaa hahmon korkeaa asemaa, vedotaan yleensä hahmon asiantuntemukseen jossain asiassa. Samaa keinoa käytetään korostettaessa niin omaa kuin muidenkin statusta. Jussi korosti korkean statuksen pankinjohtajahahmonsa arvovaltaa tuomalla useaan otteeseen esille hyvän yleissivistyksensä ja tiedon siitä, miten yhteiskunta toimii. Myös Marin hahmo korosti Jussin hahmon asemaa vetoamalla tämän arvovaltaiseen ammattiin. Lisäksi Jussi mainitsi epäsuorasti runsaan varallisuutensa korostaakseen omaa asemaansa.

Asiantuntemuksella autoritoitua statuksen korottamista ilmeni kuitenkin myös ylhäältä alaspäin osoitetusti. Jussin korkea-arvoinen hahmo pyrki nimittäin korottamaan Samin alempiarvoisen hahmon statusta tuomalla esille tämän asiantuntemuksen nikkaroinnin ja remontoinnin saralla. Näyttää siis siltä, että sekä korkeassa että matalassa yhteiskunnallisessa asemassa olevat hahmot voivat pyrkiä korottamaan toistensa statusta.

Hahmon statusta madaltamaan pyrkivät kohdat toivat ilmi mielenkiintoisen seikan. Vaikuttaa siltä, että ylemmässä yhteiskunnallisessa asemassa olevat hahmot pyrkivät vain harvoin alentamaan yhteiskunnallisesti matalampien hahmojen statusta kielellisin keinoin. Lähes kaikki aineistossa ilmi tulleet kohdat, joissa toisen hahmon statusta pyrittiin madaltamaan, olivat niin sanottuja statushaasteita, joissa yhteiskunnalliselta asemaltaan alempana olevat kyseenalaistivat jotenkin yhteiskunnalliselta asemaltaan ylemmän henkilön auktoriteetin. Rajakiista-pelissä Heidin hahmo laski Samin korkea-arvoisen hahmon statusta tekemällä aloitteen keskustelun aloittamisesta. Pelin aikana hän myös johdatteli puheenaihetta, vaikka puheenaiheen valinnan katsotaan olevan korkean statuksen henkilön oikeus. Samoin hän osoitti olevansa valmis lopettamaan keskustelun, vaikka Samin hahmo ei ollut antanut siihen minkäänlaista vinkkiä. Myös keskustelun lopettamisesta päättäminen on yleensä korkean statuksen henkilön tehtävä. (Routarinne 2008: 65). Taloyhtiön kokous -pelissä taas Samin hahmo laski Jussin korkea-arvoisen hahmon statusta puuttumalla tämän tapaan johtaa kokousta.

Vaikka matalan statuksen hahmot esittivätkin statushaasteita ylemmän statuksen hahmoille, he käyttivät aina haasteen purevuutta lieventäviä kielellisiä keinoja. Yleisin tällainen keino oli konditionaalinen käyttö. Esimerkiksi Samin hahmo sanoi Taloyhtiön kokouksessa Jussin hahmolle ”*Pitäisikö meidän äänestää*” sen sijaan että olisi sanonut ”*Meidän pitää äänestää*”.

Tutkimukseni perusteella vaikuttaa siis siltä, että statukseltaan ylempiarvoiset hahmot eivät mielellään laske alempanaan olevien statusta kielellisin keinoin. Sen sijaan he käyttävät nonverbaaleja keinoja saman asian ilmaisemiseksi. Ainoa kielellinen keino, jolla he selkeästi osoittavat alempiensa statusta, on teitittely, jota olen käsitellyt tarkemmin kandidaatintutkielmassani. Tosin kandidaatintutkielmani osoitti, että ainoastaan keskiaikaiseen maailmaan sijoittuvassa Rajakiistassa teitittely on statuksia ilmaisevia. Taloyhtiön kokouksessa teitittely on nyky-yhteiskunnalle tyypillistä kohteliaisuusteitittelyä, joka ei juurikaan anna tietoa puhuteltavan yhteiskunnallisesta asemasta.

Suurimman ongelman aineistoni analysoinnille muodosti epävarmuus siitä, mitkä pelaajien käyttämät eleet ja puhekeinot olivat heidän hahmojensa harkitsemia, siis pelinsisäisiä, ja mitkä piirteet taas kuuluivat pelinulkoiseen todellisuuteen ja olivat informanttien tiedostamattomia. Tämä luo ehkä suurimman haasteen tutkittaessa roolipelien kieltä. On mahdollista, että jotkin piirteet, joita olen tutkimuksessani tarkastellut, kuuluvatkin informanttien omaan puhe- ja kanssakäymistyylisiin eivätkä näin ollen kuvaakaan luotettavasti sitä, miten pelaajat käyttävät kieltä hyväkseen hahmojaan ilmentäessään. Esimerkiksi Jussin hahmo käyttää paljon täytesanoja, kuten *öö* ja *niinni*. Täytesanat tulevat ilmi etenkin Taloyhtiön kokous -pelissä. Jos ne ovat pelaajan tietoisesti käyttämiä, ne ovat ristiriidassa Esko-hahmon kanssa, sillä täytesanat eivät ole ominaisia korkean statuksen ilmaisulle (Routarinne 2008: 49 – 51). Ei ole kuitenkaan mahdollista tietää, kuuluvatko ne Jussin normaaliin puhekieleen. Etenkin nonverbaaleja piirteitä tutkittaessa tämä ongelma on todellinen, sillä useat nonverbaalit signaalit ovat alitajuisia.

Joissakin tapauksissa vihjeitä pelinsisäisen ja pelinulkoisen todellisuuden välisestä

suhteesta saa tarkastelemalla muuta aineistoa. Tällainen tilanne oli käsittelemässäni Taloyhtiön kokous -pelissä, jossa pankinjohtaja Esko puhui samalla, kun pureskeli pullaa. Tällöin talonmies Santeri torui häntä kuin vanhempi lasta. Näin selvä statushaaste tuntui odottamattomalta kun sitä vertasi Santerin muuhun käytökseen. Hahmon käyttäytyminen pelissä muuten antoi siis aiheita olettaa, että kyseessä on ehkä kommentti, joka lähentelee pelinulkoista todellisuutta. Muiden hahmojen reaktiot tukivat tätä oletusta.

Jos roolipelien, etenkin asuroolipelien, tutkimusta tulevaisuudessa jatketaan, olisi ehkä hyvä tallentaa myös informanttien normaalia pelinulkoista kanssakäymistä ja tarkastella, miten se eroaa heidän pelinsisäisestä kanssakäymisestään. Tällä tavalla voitaisiin sulkea pois tulkintavirheiden mahdollisuutta. Tämä tietenkin lisäisi suuresti tutkimuksen työmäärää ja laajuutta. Tämänhetkisen suuntauksen valossa ei näytä siltä, että asuroolipelien kieli herättäisi tutkijoissa suurtakaan kiinnostusta. Oma arvioni on, että mahdollinen tuleva tutkimuskin tulee olemaan juuri alan harrastajien tekemää.

Miten asuroolipelien kielen tutkimusta voisi sitten hyödyntää muun yhteiskunnallisen elämän kannalta? Jo tämän luvun alussa totesin, että oma kokemukseni on, että tällaiselle tutkimukselle on kysyntää roolipelien harrastajien keskuudessa. Harrastajat tuntuvat tiedostavan sen, että kieli on toimiva ja edullinen keino korostaa hahmojen valta-asemia. Koska aiheesta ei ole kuitenkaan aiemmin ollut olemassa muuta kuin harrastajien omaa tieto-taitoa, tämänkaltaisesta tutkimuksesta on varmasti hyötyä etenkin aloittelijoiden keskuudessa. Tutkimus auttaa nostamaan esille keinoja, joita pelaajat käyttävät aidoissa pelitilanteissa. Näin aloittelijoiden ja aiheesta muuten kiinnostuneiden on helpompaa löytää omaan pelaamiseensa sopivia keinoja ilmaista hahmojaan kielen avulla.

Uskon kuitenkin, että asuroolipelien kielen tutkimuksia voisi käyttää hyödyksi muutenkin. Asuroolipelien käyttömahdollisuuksia opetuksen tukena on tutkittu jo laajahkosti ottaen huomioon, kuinka uusi laji asuroolipelit Suomessa ovat. Asuroolipelejä voikin käyttää melko luontevasti opetuksen tukena sellaisissa oppinaineissa, kuten historia tai uskonto. Sovellusmahdollisuudet ovat laajat.

Esimerkiksi Tanskassa toimii koulu, jossa kaikki opetus tapahtuu asuroolipelien avulla (Osted fri- og efterskolen kotisivut).

Olen itse hyvin kiinnostunut asuroolipelien käyttämisestä opetuksen tukena. Toivon, että tulevassa äidinkielenopettajantyössäni voisin kehittää alaa edelleen. Uskon, että etenkin ilmaisutaidon opetuksessa asuroolipelejä ja niissä käytettävän kielen tutkimusta voi hyödyntää. Asuroolipelit ovat kuitenkin tavallaan näyttelemisestä, vaikka lajin harrastajat painottavatkin, että tavoitteena ei ole esittää hahmoa vaan eläytyä siksi. Vaikka osa varsinkin nonverbaalista viestinnästä on alitajuista, tutkimukseni osoittaa, että pelaajat käyttävät kieltä myös tietoisesti ilmentääkseen hahmojaan. Siksi uskon, että tutkimusta voisi soveltaa ilmaisutaidon opetukseen, jossa tarkoitus on kiinnittää tietoista huomiota ilmaisuun. Myös kaikki alat, joissa esiinnyään (esimerkiksi puhujat, myyjät) ja joissa näin ollen täytyy kiinnittää huomiota kielelliseen ja ei-kielelliseen ilmaisuun, voivat varmasti hyötyä asuroolipelien kielen tutkimuksesta.

Asuroolipelit tarjoavat ehtymättömän tutkimusaiheiden varaston. Ne yhdistävät niin monta kulttuurista osa-aluetta, että niitä voi tutkia hyvin erilaisten tieteenalojen näkökulmasta. Myös asuroolipelien kieli tarjoaa valtavasti tutkimusaiheita. Toivottavasti roolipelien kieltä koskevia tutkimuksia ilmestyy tulevaisuudessa lisääkin.

LÄHTEET

Tutkimuaineisto

Nauhoitteet Rajakiista ja Taloyhtiön kokous -asuroolipeleistä (Pelinjohataj ja kirjoittaja Anne-Marie Lehtonen)

Kirjallisuus:

ARGYLE, MICHAEL 1988 [1975]: *Bodily Communication*. Toinen painos. Routledge, London.

GOODWIN, CHARLES 1984: *Notes on story structure and the organization of participation*

–

Structures of Social Action (edit. Atkinson, J. Maxwell – Heritage John) 225-247. Cambridge University Press, Cambridge.

HAKULINEN, AULI 1989: *Kieli – Suomalaisen keskustelun keinoja I*. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.

----- 1996: Keskustelunanalyysin profiilista ja tilasta – *Kieli: Suomalaisen keskustelun keinoja* (toim. Hakulinen, Auli)

----- 1998: Johdanto. - Liisa Tainio (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet* s. 13 – 17. Tampere: Vastapaino.

----- 1998: Vuorottelujäsennys. - Liisa Tainio (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet* s. 32 – 55. Tampere: Vastapaino.

KORHONEN, TOMMI 1997: Miten larppaan? - Niklas Vainio (toim.), *Larppaajan käsikirja* s. 19. Tampere: Copy Shop.

LARJAVAARA, MATTI 1999: Kieli, kohteliaisuus ja puhuttelu. - *Kielikello* 2 s. 4 - 11.

LEHTONEN, ANNE-MARIE 2009: *Kielellinen hahmonluonti asuroolipeleissä*.

Kandidaatintutkielma. Oulun yliopiston suomen kielen laitos.

LEIWO, MATTI – LUUKKA, MINNA-RIITTA – NIKULA, TARJA 1992: *Pragmatiikan ja retoriikan*

perusteita. Jyväskylän yliopiston viestintätieteiden laitoksen julkaisu.

- MCNEILL, DAVID 1995 [1992]: *Hand And Mind: What Gestures Reveal About Thought*. The University of Chicago Press, Chicago.
- MIKKOLA, KALLE – RANTANEN, TEEMU 2007: Live-roolipelaamisen peruskäsitteistä. - Teemu Rantanen (toim.), *Larpinjärjestäjän käsikirja*. Helsinki: Yliopistopaino.
- MORRIS, DESMOND 1977: *Eleet kertovat, ilmeet puhuvat*. Helsinki: Otava.
- PEASE, ALLAN 1985 [1981]: *Elekieli*. Mäntän kirjapaino.
- PERÄKYLÄ, ANSSI 2001: Diagnoosin kertominen ja vastaanottaminen. - Marja-Leena Sorjonen, Anssi Peräkylä & Kari Eskola (toim.), *Keskustelu lääkärin vastaanotolla* s. 71 – 88. Jyväskylä: Vastapaino.
- POHJOLA, MIKE 2007: Alkusanat. - Teemu Rantanen (toim.), *Larpinjärjestäjän käsikirja* s. 4. Helsinki: Yliopistopaino.
- PUUSAARI, ILKKA, 1997: Miekkailu ja muu taistelu live-roolipeleissä. - Niklas Vainio (toim.), *Larppaajan käsikirja* s. 72 – 75. Tampere: Copy Shop.
- RAEVAARA, LIISA 1998: Vierusparit – esimerkkinä kysymys ja vastaus. - Liisa Tainio (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet* s. 75 – 92. Tampere: Vastapaino.
- RAEVAARA, LIISA 2001: Potilaan diagnoosiehdotukset lääkärin vastaanotolla. - Marja-Leena Sorjonen, Anssi Peräkylä & Kari Eskola (toim.), *Keskustelu lääkärin vastaanotolla* s. 113 – 134. Jyväskylä: Vastapaino.
- ROUTARINNE, SARA 1998: Kertomuksen rakentaminen. - Liisa Tainio (toim.) *Keskustelunanalyysin perusteet* s. 138 – 155. Tampere: Vastapaino.
- ROUTARINNE, SIMO 2008: *Valta ja vuorovaikutus. Statusilmaisun perusteet*. Jyväskylä: Tammi.
- RUUSUVUORI, JOHANNA – HAAKANA, MARKKU – RAEVAARA, LIISA 2001: Institutionaalinen vuorovaikutus ja sen tutkiminen – Institutionaalinen vuorovaikutus – *Keskustelunanalyttisiä tutkimuksia* (toim. Ruusuvuori, Johanna; Haakana, Markku; Raevaara, Liisa). Pieksämäki: SKS.
- SACKS, HARVEY – SCHEGLOFF, EMANUEL A. – JEFFERSON, GAIL 1974: *A Simplest Systematics for the Organization of Turn Taking for Conversation*. – *Language* 50. 7-55.
- 1995 [1992]: *Lectures on conversation*. - Gail Jefferson (toim.). United Kingdom: Blackwell Publishing.

- SEPPÄNEN, EEVA-LEENA 1998: Osallistumiskehikko. - Liisa Tainio (toim.)
Keskustelunanalyysin perusteet s. 156 – 176. Tampere: Vastapaino.
- 1998: Vuorovaikutus paperilla. - Liisa Tainio (toim.),
Keskustelunanalyysin perusteet s. 18 – 31. Tampere: Vastapaino.
- SORJONEN, MARJA-LEENA 1998: Korjausjäsenys. - Liisa Tainio (toim.)
Keskustelunanalyysin perusteet s. 111 – 137. Tampere: Vastapaino.
- TALVITIE, DARE 1997: Mitä on larppaaminen? - Niklas Vainio (toim.), *Larppaajan käsikirja* s. 4. Tampere: Copy Shop.
- VESALA, ELF 2007: Käsikirjoittaminen. - Teemu Rantanen (toim.), *Larppinjärjestäjän käsikirja* s. 9-51. Helsinki: Yliopistopaino.
- 1997: Mitä mikin sokin sokin on. - Niklas Vainio (toim.), *Larppaajan käsikirja* s. 90 – 99. Tampere: Copy Shop.
- WUNDT, WILHELM 1973: *The Language of Gestures. Approaches To Semantics.*
Mouton.
Paris.

Muut lähteet

Suomen live-roolipelajaajat ry:n kotisivu www.larp.fi. Luettu 21.10.2014.

Osted fri- og efterskolen kotisivu www.ofe-skole.dk/efterskole/. Luettu 28.10.2014.

LIITE 1

Keisari Feodor:

Olet aina ollut varsin määrätietoinen ja johdonmukainen etenkin mitä valtakunnan johtamiseen tulee. Opit nämä asenteet jo lapsena isältäsi: ainoastaan hallitsija, joka ei lepsuile ja joka pysyy päätöksissään, saa pidettyä kasassa näin valtavan imperiumin. Siksi raivostuitkin silmittömästi kuullessasi miestesi ja shamahien välisestä kahakasta. Et tosin osaa päättää, kummalle olet enemmän vihoissasi: miehillesi, jotka selvästikin uhmasivat käskyäsi pysyä loitolla shamahien alueilta vaiko shamaheille, jotka uskalsivat tappa jokaisen kahakassa olleen miehen sen sijaan että olisivat vanginneet nämä ja palauttaneet sinun tuomittavaksesi.

Oletkin nyt päättänyt ottaa vastaan Mustastametsästä saapuneet...vieraat. Toivot, että tilanne saataisiin selvitettyä rauhanomaisin keinoin, sillä et haluaisi aloittaa sotaa shamahien kanssa, koska heidän metsämaillaan ei juuri ole sinulle käyttöä. Ja vaikka et sitä koskaan kenellekään myöntäisikään, koit yllättävän suuria tappioita Ithakan vastaisessa sodassa etkä usko, että olisit vielä valmis uuteen sotaan. Lisäksi neuvonantajasi Mereta on kuullut huhuja, joiden mukaan shamahien armeijat olisivat paljon suuremmat kuin kukaan on koskaan osannut kuvitellakaan. Mikäli se pitää paikkansa, ei ehkä ole viisasta käydä sotaan heitä vastaan.

Vaikka et sotaa toivokaan, et silti aio hyväksyä minkäänlaista nenille hyppimistä. Vaikka shamahit elävätkin oman hallintona ja lakiensa alla, se johtuu ainoastaan siitä, että sinä olet armossasi sen heille suonut. Olisit aivan hyvin voinut miehittää heidän alueensa samoin kuin varsin suuren osan koko Belindorin rannikosta. Mikäli hoviisi saapuneet shamahit käyvät liian nenäkkäiksi, olet valmis lopulta vaikka voimakeinoihin heidän saamiseksi aisoihin. Mielestäsi he ovat kuitenkin alempaa kansaa ja saavat luvan osoittaa sinulle kunnioitustaan, myöskin se ylhäinen ylimmäinen.

Olet päättänyt pyrkiä luomaan tapaamisesta rauhallisen. Siksi paikalla on sinun lisäksesi ainoastaan Mereta sekä yksi henkivartiostosi jäsen, Daria Kiivas. Daria on ansainnut lisänimensä, sillä hän on usein turhan herkkänahkainen ja nopeasti räjähtävä. Olet monesti joutunut huomauttamaan hänelle siitä, että tämän tulee toimia vasta sinun käskystäsi, mutta hän on kuitenkin varsin pätevä sotilas ja pienen kokonsa takia hän ei ehkä vaikuta shamahien silmissä turhan uhkaavalta.

Mereta on suvussaan jo toinen, joka toimii neuvonantajanasasi. Hän on fiksu nuori nainen, jota arvostat ja jonka neuvoja kunnioitat, joskaan et aina noudata. Meretalla on joskus ärsyttävä tapa hölöttää mielipiteitään turhan vapaasti. Sinä haluat, että ehdoton auktoriteettisi huokuu sinusta kaikkialle ympärillesi.

LIITE 2

Talonmies Santeri Kalliolahti 42v.

Jouduit jo aikaa sitten työkyvyttömyyseläkkeelle, sillä näköäsi huonontavan silmävamman takia et voinut enää hoitaa työtäsi metsäkoneen kuljettajana. Olet 15-vuotiaan Aleksin pojan yksinhuoltaja, sillä vaimosi joutui kaksi vuotta sitten pitkään katkaisuhoidon alkoholismista. Toimit taloyhtiön talonmiehenä ansaitaksesi hieman lisätuloja pienen eläkkeesi lisäksi. Vaikka elämä on niukkaa, on Aleksin kuitenkin elämäsi päivänpaiste. Aleksin harrastaa viulunsoittoa ja aikoo vielä ammattilaiseksi tai ainakin esiintyjäksi taiteilijaksi. Kannustat poikasi harrastusta koko sydämestäsi, sillä mielestäsi on hienoa, että pojalla on unelmia ja tavoitteita, vaikka tämä onkin saanut kokea elämässään yhtä ja toista.

Otat lähes aina osaa taloyhtiön hallituksen kokouksiin, sillä mielestäsi on tärkeää huolehtia yhteisestä kotiympäristöstä. Hallituksen puheenjohtaja, Esko Stenqvist on ökyrikas pankinjohtaja ja mielestäsi sangen hieno ja kunnioitettava mies. Siinä on mies, joka on saanut elämässään jotain aikaan. Tosin hänellä on varsin ikävä tapa ylenkatsoa muita ihmisiä, sillä hän kai ajattelee olevansa muita parempi. Niin kai se onkin, vaikka sinun mielestäsi kyllä raha ei teekään ihmistä. Vaikka et juuri olekaan ollut tekemisissä Eskon ja hänen vaimonsa Kristinan kanssa, tiedät kuitenkin, että he asuvat Kiikerinkujalla sen aikaa, että heidän uusi hieno omakotitalonsa valmistuu. Kristina harrastaa puutarhanhoitoa ja hänen pihansa onkin varsin hieno. Hoitaisit itsekin mielelläsi pihaa, mutta aikasi ei riitä talonmiehen töiltä. Pihasi on sitä paitsi aina täynnä ruohonleikkuria sun muuta talon hoitoon liittyvää sekä Aleksin tavaroita.

Seinänaapurisi Vappu Tiilikainen on sinusta outo nainen. Hänellä on kymmeniä kissoja ja häntä näkee harvoin ulkona asunnostaan. Häntä pidetään yleisesti hieman höyrähtäneenä. Hän on rakentanut pihansa täyteen erinäisiä kissojen kiipeilytelineitä ja muuta. Sinä ja Aleksin kutsutte häntä Kissanaiseksi.

Et ole lainkaan iloinen ilmoituksesta, että yhtiövastike nousee, sillä rahasta tekee tiukkaa jo nyt. Toisaalta on kyllä totta, että talon yhteissauna kaipaa kipeästi remonttia. Ehkä voit nipistää menoja jostain muualta. Sen sijaa Eskon ehdotus yhteisen lipputangon hankkimisesta on aivan naurettava. Olisihan se juhmallista, kun juhlapäivinä liputettaisiin, mutta sinulta ei kerta kaikkiaan liikene rahoja enää sellaiseen, se kun ei ole mitenkään välttämätöntä. Esko voi itse hankkia omakotitalonsa pihalle vaikka useammankin lipputangon. Sitä paitsi lipputanko tietäisi myös liputusvuoroja, etkä usko, että Esko sen paremmin kuin syrjäytynyt Vappukaan huolehtisivat asiasta. Liputus jäisi taatusti aina sinun kontollesi, etkä oikeastaan kaipaa enää lisää tekemistä. Haluat viettää aikaa myös Aleksin kanssa, hänellä kun ei oikeastaan ole äitiäkään.

LIITE 3

Shamahsoturi Sahoi (42v.):

Elämäsi näyttää tällä hetkellä varsin synkältä, sillä menetit rakkaan veljesi muutama päivä sitten sattuneessa rajakahakassa Mustassametsässä. Olit veljesi sekä muutamien muiden shamahsoturien kanssa partioimassa aivan Mustanmetsän rajoilla, siellä missä teidän maanne loppuvat ja keisari Feodorin maat alkavat. Yllättäen kohtasitte joukon ihmisseureita, jotka univormuista päätellen olivat selvästikin keisarin miehiä. Vaikka he ovatkin aivan rajan tuntumassa, niin kuitenkin he olivat tulleet rajojen väärälle puolelle. Teitte heille hyvin selväksi, että heidän olisi parasta häipyä saman tien, eikä asioiden olisi tarvinnut käydä lainkaan sotkuisiksi. Miehet eivät kuitenkaan ottaneet kehotustanne kuuleviin korviinsa, vaan alkoivat pilkata shamaheja ja käyttäytyä varsin uhkaavasti. Yksi teistä kohotti varautuneesti keihästä, vaikkakaan et usko, että ele oli tarkoitettu uhkaavaksi. Miehet kuitenkin ottivat sen uhkaavana, ja helvetti pääsi irti. Teillä ei ollut suurempia vaikeuksia voittaa lähes kolminkertaista ylivoimaa, sillä shamaheillahan on tunnetusti huomattavasti suuremmat voimat kuin ihmisillä, ja lopulta kaikki ihmismiehet makasivat maassa kuolleina. Teillä ei ollut ollut tarkoitus mennä niin pitkälle, kaikkien sääntöjen mukaan ihmiset olisi pitänyt vangita, mutta tilanne vain ryöstäytyi käsistä. Et kuitenkaan välittänyt enää vähääkään siitä, että olitte rikkoneet lakejanne ja uskontonne suurinta käskyä tappamalla ihmiset, sillä veljesi oli yksi harvoista shamaheista, jotka kahakassa saivat surmansa. Rajarauhaa rikkoneet ihmiset saivat vain ansionsa mukaan.

Asia oli tietenkin hyvin vakava, sillä kahakan seurauksena keisari Feodorin kanssa tehty rauhansopimus oli vaarassa. Välikohtausta ei voinut katsoa läpi sormien. Niinpä kansanne johtoporras päättikin lähettää yhden Ylimmäisistä keisarin hoviin selvittämään tapausta. Sinut lähetettiin Vesta-nimisen naisen mukaan kertomaan silminnäkijähavaintosi sekä olemaan tarvittaessa Vestan turvana.

Sinulle matka sopi mainiosti, sillä sinulla on totisesti muutama sana sanottavana keisarin kyvyistä johtaa joukkojaan. Vai liekö keisari kenties itse käskenyt miehensä vakoilemaan maitanne? Aikooko hän kenties yrittää valloittaa teidänkin maanne, niin kuin melkein koko muun Belindorin rannikon?

Ainoa ongelma on Vesta. Kunnioitat Ylimmäisiä koko sydämestäsi, ovathan he valtavan valtakuntanne selkäranka. Niinpä Vestan sana on lakisi, tai niin ainakin yrität ajatella. Sydämestäsi kuitenkin janoat hyvitystä veljesi kuolemasta ja olet valmis ottamaan sen vaikka itse. Joka tapauksessa keisari ei selviä tästä pelkällä anteeksipyyntöllä. Matkaan lähtiessänne saitte jo ohjeiksi, että asia pitäisi pyrkiä ratkaisemaan sulassa sovussa, sillä shamahit eivät halua riskeerata Feodorin kanssa tehtyä rauhaa. Niinpä yrität pysyä mahdollisimman tyynenä keisarin hoviin saapuessasi, mutta saa nähdä, kuinka siinä onnistut... Kunhan nyt onnistuisit edes kunnioittamaan Vestaa, keisarin niljakkeesta viis.

LIITE 4

Pankinjohtaja Esko Stenqvist 47v.

Olet pankinjohtaja eli hyvin tärkeä henkilö niin töissä kuin vapaa-ajalla. Kohtelet kaikkia kuin alaisiasi, vaimoasi Kristinaa lukuun ottamatta, eikä siinä mielestäsi ole mitään pahaa tai loukkaavaa. Jotkut vain ovat syntyneet johtajiksi ja toiset seuraajiksi. Sinä ja Kristina asutte Kiikerinkujan suurimmassa ja ehdottomasti hienoimmassa asunnossa. Ette suinkaan asuisi tällaisessa paikassa muuten, etenkin kun inhoat kaikkia naapureitasi, mutta rakennutatte valtaisan omakotitaloa suurelle järvenrantatontille, ja Kiikerinkuja on väliaikaisratkaisu talon valmistumista odotellessa.

Toimit taloyhtiön hallituksen puheenjohtajana, sillä haluat tehdä rivitalossa asumisesta niin siedettävää kuin suinkin mahdollista. Sitä paitsi et usko, että muista asukkaista olisi pitämään huolta edes koirankopista, joten koet lähes velvollisuudeksesi olla mukana taloyhtiön asioissa. Sitä paitsi saatpahan osoitettua siinä sivussa muille, miten eri kastia teikäläiset ovat.

Kokouksessa täytyy ilmoittaa siitä, että vuotuinen yhtiövästike nousee, sillä talon yhteissaunassa alkaa mittava remontti. Sinua asia ei mitenkään hetkauta, sillä massia sinulla riittää, mutta aavistelet, että ainakaan työkyvyttömyyseläkkeellä oleva yksinhuoltaja Santeri Kalliolahti ei ainakaan pienine tuloineen asiasta innostu. Mutta eihän se sinun ongelmiasi ole. Lisäksi sinä olet sitä mieltä, että jokaisessa kunnan talossa on oltava lipputanko, joten aiotkin ehdottaa muille asukkaille, että hankkisitte sellaisen yhdessä. Ethän sinä ja Kristina varmaankaan asu talossa enää kovinkaan kauan, mutta onhan jokaisen kansalaisen velvollisuus muistaa juhlapäiviä. Liputusvuorot tietenkin vuorottelisivat asukkaiden välillä.

Lisäksi aiot ottaa puheeksi rivitalon yleisilmeen. Mielestäsi naapurien sotkuiset pihat nimittäin rumentavat koko talon ilmettä ja saavat teidänkin asuntonne näyttämään rupuiselta, vaikka Kristina onkin puutarhaharrastuksensa myötä tehnyt pihastanne varsin edustuskelpoisen. Santerin piha on täynnään erinäisiä työkaluja ja vekottimia, sillä Santeri toimii taloyhtiön talonmiehenä, ja lisäksi ympäri pihaa ja jopa yhteisellä alueella on Santerin teini-ikäisen pojan, Aleksin, tavaroita. Vieläkin pahempi on kuitenkin seinänaapurinne, Vappu Tiilikaisen, piha. Olet varma, että Vappu ei käy aivan täysillä, sillä hän elää varsinaisessa kissa-asunnossa. Et edes tiedä, kuinka monta kissaa Vapulla on, mutta on niitä reilusti yli 20. Nyt hän on rakentanut sekä etu- että takapihalleen kissamaailman, joka on täynnänsä kiipeilytelineitä ja ties mitä ihmetyksiä. Vapun piha saa koko rivitalon näyttämään hullujenhuoneelta. Talon yleisilmeen tulee olla arvokas.

LIITE 5

Vesta, shamahien Ylimmäisten edustaja (58v.):

Kun rajakiistasta kuultiin, sinut lähetettiin Feodorin hoviin edustamaan Ylimmäisiä, koska olet tunnettu neuvottelutaidoistasi ja tyyneydestäsi. Ja tyyneyttä tässä tilanteessa totta vie tarvitaankin. Tilanne räjähtää nyt erittäin herkästi käsiin, ja väkivalta on viimeinen asia, mitä Ylimmäiset haluavat. Tappaminenhan on shamahien uskon mukaan suurin mahdollinen synti, ja sota johtaisi väistämättä laaja-alaiseen tappamiseen. Kärhämä olisi siksi ensiarvoisen tärkeää saada ratkaistuksi ilman sotaa. Olet itse erittäin uskonnollinen ja siksi tämä asia koskettaa sinua aivan erityisesti.

Olet pöyristynyt siitä, että shamahsoturinne alentuivat tappamaan jokaisen kärhämässä mukana olleen ihmisen. Toisaalta olet kuullut mukaasi silminnäkijänä lähteneen soturi Sahoin tarinan tapahtumista ja olet vakuuttunut, että soturit tappoivat itsepuolustukseksi ennemmin kuin shamahien lakeja vastustaakseen tai edes keisaria loukatakseen. Saho oli partioimassa muun soturijoukon kanssa metsän eteläisellä laidalla, kun he kohtasivat suurehkon joukon Feodorin sotilaita metsän rajojen sisällä. Miesten röyhkeyden ja väkivaltaisen käytöksen vuoksi tilanne oli nopeasti mennyt rumaksi, eikä yksikään ihminen palannut kotiin. Otit Sahoin mukaasi Feodorin hoviin, koska keisari haluaa varmastikin kuulla silminnäkijän kertomuksen tapahtumista.

Et juurikaan tunne Sahoita, mutta tulomatkanne aikana huomasit, ettei Saho halua haastaa riitaa yhtään sen enempää kuin sinäkään. Saho ottaa asian kuitenkin varsin raskaasti, sillä hän menetti veljensä kahakassa ja on sitä mieltä, että keisari ei voi sivuuttaa hallintonsa laiminlyöntiä olan kohautuksella. Epäroitkin hieman, mitä koko tapaamisesta tulee, mutta toisaalta Saho näyttää kunnioittavan Ylimmäisiä suuresti, joten saat varmastikin pidettyä tämän aisoissa.

Vaikka ensisijainen tavoitteesi neuvottelulle onkin, että sodan puhkeaminen saataisiin estettyä ja tilanne rauhoitettua, sait kuitenkin muilta Ylimmäisiltä lähtiessäsi ohjeeksi, että minkäänlaisiin myönnytyksiin shamahit eivät ole kuitenkaan valmiita suostumaan. Feodor saa pysyä aiemmin tehdyssä sopimuksessa, jonka mukaan kimppuunne ei hyökätä niin kauan kuin pysytte omalla alueellanne. Te ette ole rikkoneet sopimusta, sillä vaikka kahakka sattui aivan rajan tuntumassa, se oli silti teidän puolellanne rajaa. Olit samaa mieltä muiden Ylimmäisten kanssa siitä, että tällaista rikkomusta ei voisi millään katsoa läpi sormien.

Itse Feodoria kohtaan sinulla ei ole mitään henkilökohtaisia vihoja. Feodor kuitenkin suostui aikanaan solmimaan rauhan ilmaan minkäänlaisia vihamielisyyksiä, vaikka shamahit olivatkin harkinneet liittyvänsä kuningatar Gwenoran avuksi Feodorin vastaiseen sotaan, ja niinpä tunnetkin keisaria kohtaan viileää ja säyseää kunnioitusta. Rukoilet jumalia, että Feodor osoittautuu nytkin kunnioituksesi arvoiseksi.

LIITE 6

Vappu Tiilikainen 45v.

Kissat ovat koko elämäsi. Sinulla on aina ollut kissoja ja elät täysin niiden ehdoilla. Sinulla on jotakuinkin 25 kissaa, mutta tarkkaa lukumäärää et osaa sanoa, sillä ne lisääntyvät kovin nopeasti... Joka tapauksessa jumaloit niistä jokaista ja omistat elämäsi kissoistasi huolehtimiseen. Olet sisustanut asuntosi vastaamaan kissojesi tarpeita: olet naulannut katonrajaan lautoja ja tunneleita, joissa kissat voivat kiipeillä ja hakea omaa rauhaa, hiekkalaatikoita löytyy kaikkialta asunnostasi ja keittiösi on täynnä ruokakuppeja. Asuntosi on ehkä muiden mielestä hieman epäsiisti, kissat kun ovat raapineet suurimman osan huonekaluistasi (mutta et henno kieltää niitä, sehän on niiden luontainen vietti) ja verhot olet jo aikaa sitten ottanut pois, koska ne eivät pysyneet ehjinä. Ja toki asunnossasi hieman tuoksahtaakin sellaisen eläinmäärän takia, mutta tärkeintähän on, että kissoillasi on hyvät oltavat ja että itse viihdyt. Tiedät, että sinulla on yleisesti kylähullun maine, mutta et välitä muiden mielipiteistä, sillä mielestäsi ihmiset ovat loppujen lopuksi melko typeriä ja halveksuttavia.

Päätit osallistua tämänkertaiseen taloyhtiön kokoukseen, sillä sinulla on muutama asia hampaankollossasi, joihin haluat saada oikaisun kokouksessa. Toinen seinänaapurisi on umpirikas ja hieno pankinjohtaja Esko Stenqvist ja hänen vaimonsa Kristina. Vaikka et ihmisistä suuremmin välitäkään, Esko herättää sinussa väkisin suurta kunnioitusta. Hän on selvästikin hyvin tärkeä henkilö, sen hän tekee selväksi jo olemuksellaan. Pari asuu Kiikerinkujalla ilmeisesti sen aikaa, että saavat uuden upean omakotitalonsa valmiiksi. Esko on myös taloyhtiön hallituksen puheenjohtaja. Sen sijaan et voi sietää hänen vaimoaan Kristinaa. Syy on yksinkertaisesti siinä, että Kristinalla on raivostuttava pieni piski, joka räksyttää aina kissojasi, kun ne ovat ulkona. Kristina sitä paitsi vaati muuttaessaan taloon, että sinun olisi aidattava pihasi, etteivät kissat pääsisi vaeltamaan vapaana sotkemassa hänen hienoa puutarhaansa ja kuseksimassa hänen portailleen. Sen oletkin tehnyt ja rakentanut vieläpä samalla pihallesi upeat tilat kissoillesi: piha on täynnään kiipeilytelineitä, pensaita ja puunoksia, kaikkea mistä kissat pitävät.

Toinen seinänaapurisi on työkyvyttömyyseläkkeellä oleva yksinhuoltajaisä Santeri Kalliolahti. Santerin vaimo on ollut jo vuosia katkaisuhoidossa. Santeri on taloyhtiönne talonmies. Hänellä on teini-ikäinen poika Aleks, joka on toinen murheenkryyni: hän harrastaa viulunsoittoa ja harjoittelee tuntikausia päivässä aivan sinun seinän vieressä. Kissasi eivät voi sietää viulun vingutusta vaan ne mouruavat lohduttomasti aina soittoa kuulleessaan ja ovat varsin levottomia. Mittasi alkaa olla täysi tuon metelin suhteen.

Et ole oikein innostunut Eskon ehdotuksesta hankkia lipputanko, sillä mielestäsi sellainen on vain turha menoerä. Harvoinhan sinä edes poistut asunnostasi tai pihaltasi, joten ei siitä sinulle juuri olisi iloakaan.

LIITE 7

Keisari Feodorin neuvonantaja Mereta (31 v.):

Sukusi on arvostettua keisari Feodorin perheen keskuudessa. Olet suvustasi jo toinen, joka toimii keisarin neuvonantajana: enosi oli Feodorin isän neuvonantaja. Harva pääsee sinun asemaasi niin nuorena kuin sinä.

Koko pitkän Ithakan sodan ajan olet ollut Feodorin tukena, ja Feodor onkin usein ottanut vaarin neuvoistasi. Juuri sinun ideasi oli alun perin sekin, että Feodor voisi avioliiton kautta solmia Ithakan itseensä ilman loputonta sotaa.

Tämänhetkinen tilanne on mielestäsi vastenmielinen, sillä sinä et voi sietää shamaheja. Ajatus siitä, että nämä primitiiviset raakalaiset ovat tappaneet monta ihmistä, saa mielesi kuohumaan, mutta asemassasi sinun täytyy yrittää hillitä itsesi. Mielestäsi shamaheille pitäisi nyt näyttää kaapin paikka ennen kuin nämä keksisivät alkaa turhan nenäkkäiksi. On pelkästään keisarin hyvästä tahdosta kiinni, että hän jätti aikoinaan hyökkäämättä shamahien maille. Keisari on kuitenkin tehnyt selväksi, että hän pyrkii löytämään rauhanomaisen ratkaisun tähän kiistaan, ja sinä kannustat ajatusta täysin, sillä olet kuullut luotettavalta taholta, että shamaheilla olisi itse asiassa suurempi armeija kuin Ithakalla ja Feodorin imperiumilla yhteensä.

Kunnioitat valtavasti keisariasi ja osoitat sen mielelläsi etenkin shamahien edessä, jotka eivät taatusti tunnista parempiaan. Aiotkin pitää huolen siitä, että nämä osoittavat asiallista kunnioitusta keisaria kohtaan hovissa ollessaan. Kunhan nyt vain kykenisit pysymään asiallisena ja olemaan näyttämättä inhoasi shamaheja kohtaan...

LIITE 8

Hallituksen puheenjohtajan vaimo Kristina Stenqvist 41v.

Inhoat sydämesi pohjasta asua Kiikerinkujalla. Kaikki naapurinne ovat joko hulluja tai sitten muuten niin epäsiistejä ja nuhjuisia, että se väistämättä vaikuttaa myös sinun imagoosi. Miehesi Esko Stenqvist on pankinjohtaja, joten te olette selvästikin aivan eri luokkaa kuin naapurinne, sivistyneitä ja hienostuneita. Kiikerinkuja onkin ainoastaan väliaikaisratkaisu sillä välin kun kolmikerroksinen mittatilaustyönä tehty omakotitalonne valtaisalla järvenrantatontilla valmistuu. Käytät paljon Botoxia ja sinulla on valtavan hieno ja kallis Cavalier King Charlesin spanieli Alexandra. Osoitat mielelläsi sekä olemuksellasi että puheillasi olevasi muita parempi.

Osallistut vain harvoin taloyhtiönne kokouksiin, mutta nyt kuitenkin mittasi on täysi muutaman asian suhteen, joten päätit lähteä ilmaisemaan kantasi. Seinänaapurinne hullu kissanainen, Vappu Tiilikainen, nimittäin pilaa elämäsi. Olet intohimoinen puutarhanhoidon harrastaja ja oletkin loihittanut etu- ja takapihanne varsin komeaksi ja näyttäväksi. Pitäisit mielelläsi puutarhakutsuja hienostuneille ystävättärillesi, mutta Vapun pihalta kantautuu aina niin kaamea kissanpissan haju, että puutarhajuhlat ovat täysin mahdoton ajatus. Eukolla on nimittäin varmaan kolmekymmentä kissaa ja häntä pidetään yleisesti höyrähtäneenä. Hän on sitä paitsi rakentanut pihansa täyteen erinäisiä kiipeilytelineitä ja muita ihmetyksiä kissojaan varten, mikä saa pihan näyttämään slummialueelta. Esko onkin aikonut ottaa puheeksi sen, talon yleisilme pitäisi saada siistimmäksi ja arvokkaammaksi, koska teidän asemassanne olevien ei kerta kaikkiaan sovi asua tällaisessa ympäristössä. Sitä paitsi Vapun kissat villitsevät pientä Alexandraasi aina ulkoillessanne niin että Alexandra kiihtyy aivan turhaan. Saisi eukko edes leikkauttaa kissansa, nehän sikiävät kuin kanit. Jos yksikin niistä eksyy Vapun pihan ulkopuolelle (joka on kuitenkin vaatimuksistanne aidattu), aiot taatusti toimittaa otuksen lähimmälle eläinlääkärille lopetettavaksi.

Talon toisessa päätyasunnossa asuu myös työkyvyttömyyseläkkeellä oleva yksinhuoltajaisä Santeri Kalliolahti, jolla on teini-ikäinen poika Aleks. Santeri elää pienellä eläkkeellään ja toimii taloyhtiön talonmiehenä ansaitakseen hieman lisätuloja. Et ole koskaan ollut juuri tekemisissä Santerin kanssa, sillä mielestäsi ei ole soveliasta veljeillä miehen kanssa, jonka vaimo on katkaisuhoidossa alkoholismista. Ainoa hyvä asia tuossa köyhässä laitapuolen perheessä on se, että Aleks soittaa viulua, mikä on mielestäsi varsin hieno harrastus.