

# Nimet verkossa

## Tutkimus verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä ja virtuaalisen minigolfpelin radannimistä

LASSE HÄMÄLÄINEN

### Väitöksenalkajaisitelmä Helsingin yliopistossa 8. kesäkuuta 2019

Tähän väitöstilaisuuteen mennessä olen ehtinyt elää hieman vajaat 30 vuotta. Tuona aikana yhteiskuntamme on muuttunut kenties nopeammin ja voimakkaammin kuin koskaan aiemmin ihmiskunnan historiassa. Merkittävin tekijä tässä muutoksessa on ollut teknologinen kehitys ja sen tärkeimpänä yksittäisenä hedelmänä internet.

Internet, jota usein kutsutaan myös verkoksi, on muuttanut monia asioita elämässämme. Yksi niistä on ihmisten välinen viestintä ja vuorovaikutus. Internetin ja erilaisten tietoteknisten laitteiden avulla voimme nykyisin viestiä likimain kenen kanssa haluamme, missä, milloin ja miten haluamme. Luultavasti monet teistäkin ovat tämän tilaisuuden aikana älypuhelimellaan yhteydessä salin ulkopuoliseen maailmaan.

Viestinnän ja vuorovaikutuksen muutos on vaikuttanut myös niiden välineenä toimivaan kieleen. Kirjoitetun viestinnän arkipäiväistyminen on muuttanut sitä monin paikoin epävirallisempaan, puhekielisempään suuntaan. Kansainvälistyminen on kasvattanut yleisenä välittäjäkielenä toimivan englannin roolia, mikä näkyy muun muassa koodinvaihdossa, lainasanoissa ja lainatuissa rakenteissa. Viestintä on myös multimodaalistunut, eli kielen rinnalle ilmaisukeinoiksi ovat tulleet muun muassa kuvat, äänet, videot, hymiöt, emojiit ja linkit.

Tätä kielen muutosta on tutkittu tieteellisesti monista eri näkökulmista, mutta yksi näkökulma on jäänyt melko vähälle huomiolle: erisnimet. Erisnimet ovat sellaisia kielen ilmauksia, jotka viittaavat yhteen tiettyyn kohteeseen ja erottavat sen muista samanlaisista kohteista. Sellaisia ovat esimerkiksi henkilönnimet, paikannimet, yritysnimet, tuotenimet ja eläinten nimet. Myöhemmin tässä esitelmässä viittaan sanalla *nimi* juuri erisnimiin, nimistöntutkimuksen perinteiden mukaisesti.

Olen väitöstutkimuksessani tarkastellut kahta verkossa esiintyvää nimikategoriaa: käyttäjänimiä sekä videopelien radannimiä. Tutkimukseni on artikkeliväitöskirja, joka koostuu neljästä kielitieteen ja nimistöntutkimuksen alojen tieteellisissä aikakauslehdissä julkaistusta tutkimusartikkelista. Artikkeleista kaksi on suomen- ja kaksi englanninkielisiä. Lyhyt taulukkomuotoinen yhteenveto artikkelien sisällöistä löytyy väitöskirjani sivulta 48.

Lisäksi väitöskirjassa on laajahko suomenkielinen yhteenveto-osuus, jossa summaan tutkimusartikkelien tuloksia ja pohdin, mitä niiden perusteella voidaan sanoa verkon nimistöstä yleisemmin. Väitöskirjani kokonaisuuden tärkein tutkimuskysymys on, onko verkko muuttanut tapojamme antaa ja käyttää nimiä.

## Tutkimusartikkelit

Useissa verkkopalveluissa itselleen voi luoda rekisteröidyn käyttäjätilin, johon kuuluu myös käyttäjänimi. Tämä nimi toimii käyttäjän henkilökohtaisena tunnisteena kyseisellä sivustolla. Käyttäjä voi valita nimensä itse, ja nimenanto on lähtökohtaisesti vapaata. Samassa verkkopalvelussa tosin ei voi olla kahta täysin samannimistä käyttäjää, minkä lisäksi nimien pituutta ja käytössä olevien erikoismerkkien valikoimaa on usein rajattu.

Väitöskirjani ensimmäisessä tutkimusartikkelissa (Hämäläinen 2016) tarkastelen käyttäjänimiä suomalaisissa verkkoyhteisöissä. Pyrkimykseni on luoda kattava yleiskuva käyttäjänimien rakenteellisista ja semanttisista yleispiirteistä. Aineistona olen käyttänyt lähes 8000 käyttäjänimeä, jotka on poimittu satunnaisotannalla kolmelta suomalaiselta verkkosivustolta: peliyhteisö Aapelista, jalkapalloaiheiselta Futis-Forumilta sekä Harry Potter -aiheisesta fanifiktioyhteisö Finfanfunista.

Käyttäjänimet ovat hyvin moninainen sekoitus erilaisia kielen ilmauksia, mutta yleisin yksittäinen nimeämisperuste on käyttäjän oma etunimi. Käyttäjänimet voidaan myös jakaa funktionaalisiin perusteisiin erilaisiin osiin. Varsinaisena nimenä usein pidetyn, lähtönimeksi tutkimuksessa kutsumani nimenosan lisäksi käyttäjänimeen sisältyy usein muokkauselementti. Sen tehtävänä on tehdä nimestä uniikki eli erottaa se muista samankaltaisista käyttäjänimistä. Muokkauselementteinä käytetään useimmin numeroita, erikoismerkkejä tai ylimääräisiä kirjaimia. Käyttäjänimen kokonaisuudessa muokkauselementti sijoittuu hyvin usein nimen loppuun, kuten stereotyyppisimpänä käyttäjänimenä pidetyssä etunimen ja syntymävuoden yhdistelmässä, esimerkiksi *Lasse89*. On kuitenkin syytä huomata, että tätä tyyppiä edustaa alle kymmenesosa kaikista käyttäjänimistä.

Käyttäjänimiä on hyvin monenlaisissa verkkopalveluissa. Aina nimellä ei ole käyttäjälleen suuresti väliä, mutta joskus sillä voi olla suurikin sosiaalinen tai taloudellinen merkitys. Näin on esimerkiksi Tor-verkon huumekauppasivustoilla. Viime vuosina on uutisoitu käyttäjänimellä *Douppikauppa* toimineesta henkilöstä, joka vuosina 2014–2016 myi huumeita suomalaisessa Silkkitie-verkkopalvelussa miljoonien eurojen edestä ennen jäämistään kiinni (esim. Alizad & Koutaniemi 2015; Malin 2017). Merkittävä osa hänen menestystään oli poikkeuksellisen taitava brändinrakennus, jonka perustana toimi hänen käyttäjänimensä.

Väitöskirjani toisessa artikkelissa (Hämäläinen 2019a) tarkastelen huumemyyjien käyttäjänimiä Alfabay-palvelussa, joka oli kansainvälisesti suurin verkkohuume-kauppa ennen sulkemistaan kesällä 2017. Tutkimusaineistoni koostuu 762 manuaalisesti kerätystä käyttäjänimestä. Tarkastelen erityisesti sitä, millaisia tietoja ja mielikuvia nimet välittävät myyjistä. Käyttäjänimi kertoo varsin usein myyjän kotimaan, mikä lieneekin useille ostajille keskeinen myyjän valintaperuste. Nimet sisältävät myös viittauksia käyttäjän myyntiartikkeleihin, joko huumeisiin yleisesti tai johonkin yksittäiseen huumeusaineeseen.

Mielikuvien luonnissa on nähtävissä kaksi päinvastaista strategiaa: Toiset myyjät yrittävät luoda vaikutelmaa siltä, että he pyörittäisivät täysin normaalia, laillista liiketoimintaa. Tämä tapahtuu käyttämällä reaali maailman yritysten tai kauppojen nimissä tyypillistä sanastoa tai plagioimalla kansainvälisesti tunnettujen brändien nimiä. Toiset myyjät taas suorastaan korostavat toimintansa laittomuutta, käyttäen joko laittomaan toimintaan viittaavaa sanastoa taikka todellisten tai fiktiivisten huumerikollisten nimiä. Lisäksi myyjien nimet luovat positiivisia mielikuvia heidän palveluidensa laadusta sekä tuotteiden toivotuista vaikutuksista. Kaikkiaan ne muistuttavatkin jonkin verran reaali maailman kaupallista nimestöä, kuten yritysnimiä. Alalle ei kuitenkaan toistaiseksi ole syntynyt samanlaisia kansainvälisesti tunnettuja suurbrändejä, kuin vaikkapa McDonald's, Coca-Cola tai Adidas.

Tutkimuksen toisen pääkohteen muodostavat videopelien radannimet. Monet videopelit koostuvat useista erillisistä pelitiloista, joita kutsutaan puhujasta ja pelin tyypistä riippuen mm. *radoiksi*, *tasoiksi*, *kartoiksi* tai *maailmoiksi*. Tässä tutkimuksessa käytän termiä *rata*. Radoilla on tarpeen olla nimet, sillä nimet auttavat pelaajaa hahmottamaan radan rakennetta ja siinä suoritettavaa tehtävää. Nimiä on myös tarpeen käyttää, kun pelin harrastajat keskustelevat kokemuksistaan pelissä.

Kolmannessa artikkelissa (Hämäläinen 2019b) tarkastelen radannimiä peliyhteisö Aapelin Minigolf-nimisessä pelissä. Aapeli oli vuosina 2002–2019 toiminut suomalainen verkkopelisivusto, joka etenkin viime vuosikymmenellä nautti suurta suosiota Suomessa ja jossain määrin myös ulkomailla. Minigolf (Aapeli 2002) oli yksi sivuston suosituimmista peleistä. Pelissä oli yli 2 000 rataa, ja jokaisella radalla oli sen tekijän antama nimi. Tutkimuksessani analysoin kaikki nämä radannimet. Valtaosa, noin 85 % radannimistä, on englanninkielisiä.

Keskityn radannimien analyysissä erityisesti nimenantoperusteisiin eli siihen, onko nimen ja radan ominaisuuksien välillä havaittavaa yhteyttä, ja jos on, millainen se on. Tulkintani mukaan noin 70 % radannimistä liittyy radan ominaisuuksiin, joko rata-elementteihin, radan muotoihin tai radan pelillisiin ominaisuuksiin. Loput 30 % nimistä jaan neljään alaluokkaan: tribuutteihin eli jonkun Minigolfin pelaajayhteisön jäsenen mukaan annettuihin nimiin, intertekstuaalisia viittauksia sisältäviin nimiin, jonkin muun tunnistettavan kielellisen ilmauksen sisältäviin nimiin sekä nimenantajien itse keksimiin tekosanoihin, joilla ei ole mitään tunnistettavaa merkitystä.

Aapelin Minigolfin radannimistön erityispiirteenä on lisäksi syytä mainita *rata-sarjat*. Tällä termillä tarkoitan sellaista kahden tai useamman radan joukkoa, jotka on nimetty yhtenevällä tavalla ja jotka ovat usein myös ulkoasultaan tai pelillisesti samankaltaisia. Yli neljäsosa pelin kaikista radoista kuuluu johonkin ratasarjaan. Yh-

teys ratojen välille muodostetaan useimmiten sarjanumeroilla, kuten nimissä *Five Squares I* ja *II*. Sarjan nimissä voi kuitenkin olla myös jokin muu vaihtuva elementti, kuten nimissä *Dream of Four Strokes*, *Dream of Six Strokes* ja *Dream of Ten Strokes*. Eri-tyisen kiinnostavan ratasarjoista ilmiönä tekee sen yhteys muihin nimikategorioihin. Sarjanimeämistä hyödynnetään runsaasti myös mm. elokuvien ja videopelien nimissä, mutta tähänastisessa nimistöntutkimuksessa siihen ei ole kiinnitetty juurikaan huomiota.

Neljännessä artikkelissa (Hämäläinen 2018) jatkan Aapelin Minigolfin radannimien tutkimista muistettavuuden näkökulmasta. Tutkimuskysymykseni on siis, millaiset nimet ovat helppoja tai vaikeita muistaa. Aineistona olen käyttänyt tuloksia kahdesta muistikokeesta, joihin osallistui yhteensä 33 Minigolfin aktiivista harrastajaa. Toisessa kokeessa koehenkilöille näytettiin kuvia Minigolfin radoista ja heidän tehtävänään oli muistaa niiden nimet. Toisessa kokeessa koehenkilöiden tuli kuvailla ratoja vapaa-muotoisesti niiden nimien perusteella.

Laadullisia ja määrällisiä analyysimenetelmiä yhdistelemällä tunnistin useita tekijöitä, jotka vaikuttavat nimen muistettavuuteen. Niistä merkittävimmät ovat nimen yhteys radan ominaisuuksiin, nimen kuuluminen edellä mainittuun ratasarjaan, nimen pituus sekä radan pelilliset ominaisuudet. Nimet, joilla oli havaittava yhteys radan ominaisuuksiin, etenkin sen muotoihin tai ulkoasuun, muistettiin keskimääräistä paremmin. Ratasarjojen vaikutus nimen muistettavuuteen oli kaksijakoinen: sarjojen nimet muistettiin yksittäisten ratojen nimiä paremmin, mutta sarjanumerot muistettiin oikein vain harvoin. Pitkät nimet muistettiin hieman yllättäen lyhyitä paremmin, mikä johtunee siitä, että ne kuvailevat usein kohteensa ominaisuuksia tarkemmin. Pelillisesti tärkeimpien ja kiinnostavimpien ratojen nimet muistettiin odotuksenmukaisesti parhaiten. Niitä on pohdittu ja niistä keskusteltu muita ratoja useammin, joten niiden nimien muistaminen on ollut tavallista tärkeämpää.

Nostin artikkelin pääotsikoksi radannimen *Candle in the wind*, joka oli toisessa teettämässäni muistikokeessa parhaiten muistettu nimi. Nimi kiteyttää varsin hyvin sen, mitkä tekijät edesauttavat muistettavuutta. Nimi viittaa paitsi Elton Johnin tunnettuun kappaleeseen, myös radan muotoon, sen keskellä sijaitsevaan suureen kynttiläfiguuriin. Tällainen selkeä ja ymmärrettävä yhteys kohteen ominaisuuksiin tekee nimestä helposti muistettavan.

Yleisenä lopputulemana tutkimuksen tuloksista voi mainita sen, että onnistuneella nimenannolla voi vaikuttaa huomattavasti nimien muistettavuuteen, monista muista nimien käytännöllisyyteen liittyvistä seikoista puhumattakaan. Etenkin julkisissa nimenantoprosesseissa on siis suotavaa käyttää harkintaa ja asiantuntemusta.

## Yhteenvetoa

Väitöskirjani yhteenveto-osuudessa pohdin, mitä eroja ja yhtäläisyyksiä näillä kahdella tarkastelemallani nimikategoriolla on, ja mitä niiden perusteella voidaan päätellä verkon nimistöstä yleisemmin. Käyttäjä- ja radannimien viittauskohteet ovat hyvin erilaiset keskenään, joten on luonnollista, että myös nimet eroavat toisistaan. Toisaalta myös

yhdistäviä tekijöitä on varsin paljon. Merkittävimpinä niistä pidän intertekstuaalisuutta, englannin kielen vahvaa vaikutusta sekä nimenannon leikillisyyttä ja huolettomuutta.

Intertekstuaalisuuden näkisin kertovan siitä, että erityisesti populaarikulttuurin ilmiöt ovat nimenantajille tärkeitä. Englanninkielisten nimien suuri määrä myös täysin suomenkielisissä yhteisöissä puolestaan kertonee kansainvälisiltä sivustoilta omaksuttujen nimeämismallien vaikutuksesta sekä mahdollisesti myös siitä, että nimenantajat pitävät englantia tyylikkäämpänä kuin suomea. Suomen kielen tutkijana olen tällaisesta suomen kielen arvostuksen laskusta hieman huolissani, joskaan ei toki ole minun asiani kritisoida tai pyrkiä rajoittamaan ihmisten nimivalintoja.

Nimiä annetaan verkossa usein nopeasti, sattumanvaraisten mielijohteiden perusteella. Tekosanojen eli nimenantajan itse keksimien sanojen määrä on huomattavan suuri. Nämä havainnot kertovat nähdäkseni siitä, että nimenanto on usein varsin leikillistä ja huoletonta, joskus kenties jopa välinpitämätöntä. Aiemmissa tutkimuksissa näiden on todettu olevan myös laajemmin verkon kielen ja ylipäänsä verkkokulttuurin ominaispiirteitä (esim. Leppänen 2009; Suominen 2013). Kenties tämä kertoo siitä, että ihmiset eivät edelleenkään täysin hahmota verkon nimien tai muiden verkkoilmiöiden tärkeyttä, vaikka kehitystä onkin viime vuosina tapahtunut huomattavasti.

Entäpä se tärkein tutkimuskysymys? Onko verkko muuttanut tapojamme antaa tai käyttää nimiä? Vastaan maltillisesti ja ehkä hieman kliseisestikin: kyllä ja ei. Verkon nimissä on jonkin verran piirteitä, joita reaali maailman nimissä ei esiinny. Osittain kyse on kuitenkin vain siitä, että nimenannon reunaehdot ovat erilaiset. Verkon ja reaali maailman nimistöjen välillä on myös nähtävissä paljon yhtäläisyyksiä. Osin nämä yhtäläisyydet lienevät sattumaa, mutta joissain tapauksissa verkon nimenantajat ovat selvästikin ottaneet mallia reaali maailmasta.

## Mihin seuraavaksi?

Tämä väitöskirja ei yksin pysty antamaan kattavaa kuvaa verkon nimistöstä, vaan lisää tutkimusta tarvitaan. Väitöskirjani yhteenveto-osuuden päätteeksi olen esittänyt joitakin ajatuksia siitä, millaisten aihepiirien käsittelyä pidän itse lähitulevaisuudessa tärkeänä. Nostan niistä nyt esiin muutaman.

Tähänastiset tutkimukset verkon nimistöstä ovat kohdistuneet valtaosin sellaisiin verkkoyhteisöihin, joissa käyttäjät eivät tunne toisiaan. Nykyisin kuitenkin huomattava, yhä kasvava osa ihmisten toiminnasta verkossa tapahtuu sosiaalisen median palveluissa, jossa käyttäjät oletusarvoisesti tuntevat toistensa henkilöllisyyden. Sosiaalisen median nimikäytännöissä on vaihtelua: jotkut palvelut edellyttävät oman reaali maailman henkilönimen käyttöä, joissakin käyttäjä saa valita millaisen nimen haluaa.

Pidän tärkeänä, että myös sosiaalisen median nimi- ja nimenantokäytäntöjä ryhdyttäisiin kartoittamaan. Sosiaalisessa mediassa toimiminen on meille paitsi vapaa-ajan viettoa ja ihmissuhteiden hoitamista, myös monelle osa ammattia. Julkisissa ammateissa toimivilta, kuten poliitikoilta, toimittajilta, taiteilijoilta ja urheilijoilta, toivotaan tai jopa edellytetään aktiivisuutta somessa. Twitter näyttää toimivan nykyään jopa Yhdysvaltain presidentin ensisijaisena tiedotuskanavana. Lisäksi joillekin sosiaalisessa

mediassa toimiminen on ammatti itsessään. Yhä kasvava joukko hankkii elantonsa, tai ainakin osan siitä, luomalla sisältöä sosiaaliseen mediaan yhteistyössä kaupallisten toimijoiden kanssa. Näiden ihmisten tulot perustuvat heidän henkilöbrändinsä kiinnostavuuteen, ja nimi on yksi tämän brändin keskeisimmistä tekijöistä. Verkon nimistö on siis kasvavassa määrin myös kaupallista nimistöä.

Videopeleistä on kehittynyt nopeasti merkittävä talouden ja kulttuurin ala. Yhteiskunta on herännyt tähän muutokseen kiitettävästi, mistä kertoo pelitutkimuksen nuoren tieteenalan nopea kehitys. Nimien ja kielen tutkimus on kuitenkin tällä alalla marginaalisesti edustettuina. Vaikka pelit pystyvät hyödyntämään yhä laajemmin erilaisia esittämisen keinoja, kuten kuvia, videota, musiikkia ja muita ääniä, myös kielellä on yhä keskeinen rooli pelin maailman rakentamisessa. Ratojen lisäksi peleissä on runsaasti henkilöhahmoja, paikkoja ja muita objekteja, joiden nimien tulee sopia pelin maailmaan. Lisäksi tietysti itse pelillä tulee olla nimi, joka onkin yksi pelintekijän tärkeimmistä valinnoista. Videopelien nimistöä tulisi tutkia enemmän, sillä se voisi tukea onnistuneiden ja menestyksekkäiden virtuaalisten maailmojen luomista.

Nimien muistaminen on tärkeää mutta usein myös vaikeaa. On siis syytä pyrkiä antamaan nimiä, jotka ovat mahdollisimman helppoja muistaa. Tähän ei nimenannossa kiinnitetä läheskään riittävästi huomiota – kenties osittain siksi, että nimien muistamista on tutkittu hyvin vähän. Vaikka tutkimukseni Aapelin Minigolfin radannimistä antanee jonkinlaista osviittaa myös muiden nimikategorioiden ja -systeemien osalta, olisi samanlaisia tutkimuksia tärkeä tehdä myös muunlaisten nimien osalta, toisenlaisissa konteksteissa.

Loppuyhteenvetona haluan todeta, että väitöskirjatyöni antaman kokemuksen perusteella verkon nimistö on monimuotoinen, kiehtova tutkimuskohde. Sen rooli nimi-järjestelmässämme on jo varsin huomattava ja oletettavasti tulee kasvamaan jatkossa. Siksi pidän tärkeänä, että sitä tutkitaan myös tulevaisuudessa.

## Lähteet

- AAPELI 2002: Minigolf. Suomi: Apaja Creative Solutions Oy.
- ALIZAD, ARMAN – KOUTANIEMI, MEERI 2015: *Riisuttu Suomi*. Jyväskylä: Docendo.
- HÄMÄLÄINEN, LASSE 2016: Suomalaisten verkkoyhteisöjen käyttäjänimet. – *Virittäjä* 120 s. 398–422.
- 2018: *Candle in the wind*: Empiirinen tutkimus nimien muistettavuudesta virtuaalisessa minigolfpelissä. – *Sananjalka* 60 s. 118–141.
- 2019a: User names of illegal drug vendors on a darknet cryptomarket. – *Onoma* 50 s. 43–68. <https://doi.org/10.34158/ONOMA.50/2015/2>
- 2019b: Level names in an online minigolf game. – *Onomastica Uralica* 10 s. 317–329.
- LEPPÄNEN, SIRPA 2009: Playing with and policing language use and textuality in fan fiction. – Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchofer & Sirpa Leppänen (toim.), *Internet fictions* s. 62–83. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- MALIN, AARO 2017: Näin Lassesta tuli Suomen suosituin huumekauppias netissä – sitten aseistetut poliisit rynnäköivät kotiin. – *Suomen Kuvalehti* 4.8.2017. [www.suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/nain-lassesta-tuli-suomen-suosituin-huumekauppias-netissa-sitten-aseiste-](http://www.suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/nain-lassesta-tuli-suomen-suosituin-huumekauppias-netissa-sitten-aseiste-)

tut-poliisit-rynnakoivat-kotiin/?shared=980082-8a0e88da-999 (24.7.2018).  
SUOMINEN, JAAKKO 2013: Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria – eli miten muut-  
tuvalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta. – *WiderScreen* 2–3/2013.  
<http://widerscreen.fi/assets/Jaakko-Suominen-WS-2-3-2013.pdf> (22.8.2019).

**Lasse Hämäläinen:** *Nimet verkossa. Tutkimus verkkoyhteisöjen käyttäjänimistä ja vir-  
tuaalisen minigolfpelin radanimistä.* Helsinki: Helsingin yliopisto 2019. Väitöskirja on  
luettavissa osoitteessa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5259-6>.

Kirjoittajan yhteystiedot:  
[etunimi.j.sukunimi@helsinki.fi](mailto:etunimi.j.sukunimi@helsinki.fi)