

***Tillbaks till snarkofagen för ett par timmar – Lek med språket i
finlandssvenska IRC-samtal***

Pasi Ruhanen
Avhandling pro gradu
Nordiska språk
Institutionen för språk- och översättningsvetenskap
Åbo universitet
November 2011

TURUN YLIOPISTO
Kieli- ja käännöstieteiden laitos

RUHANEN, PASI: *Tillbaks till snarkofagen för ett par timmar – Lek med språket i
finlandssvenska IRC-samtal*

Tutkielma, 72 s., 11 liites.
Pohjoismaiset kielet
Marraskuu 2011

Tämän tutkielman tavoitteena on selvittää, millaista kielellistä huumoria suomenruotsalaisessa verkkokeskustelussa esiintyy. Tutkimuskohteena on IRC:ssä (Internet Relay Chat) oleva keskustelukanava, jolla on käyttäjinä lähinnä nuoria opiskelijoita. Informantteja on mukana 32 kappaletta.

Tutkimusmenetelmät ovat sekä kvantitatiivisia että kvalitatiivisia. Vertaan tuloksiani Jungin vuonna 2004 kirjoittamaan pro gradu -tutkielmaan, jossa tutkittiin vastaavalla tavalla suomenkielisiä IRC-keskusteluita. Kielellisen leikittelyn keinojen luokittelu perustuukin tutkielmassani Jungin käyttämään luokitteluun.

Materiaalista paljastui monenlaista kielenkäyttöä. Toisaalta käytettiin koodinvaihtoa kielellisen leikittelyn välineenä, toisaalta käytettiin myös sanojen muuntelua, yhdistämistä ja monimerkityksisyyttä. Näillä keinoilla esitettiin erilaisia rooleja ja kerrottiin mielipiteitä asioista. Tavallisuudesta poikkeava kielenkäyttö toimi myös keskustelun piristäjänä. Koko materiaalissa oli nähtävissä tietynlaista roolipeliä ja leikittelyä.

Tuloksista selviää, että tutkimani keskustelukanavan kielenkäyttö on hyvin puhekielistä. Kielellinen leikittely pohjautuu spontaaneihin keinoihin, jotka ovat helposti käytettävissä ja kaikkien saatavilla. Tulokset sekä vahvistavat Jungin tutkimustulokset että ovat vielä niitäkin puhekielisempiä. Näiden perusteella olisikin mielenkiintoista tutkia, miten tulokset vertautuvat ruotsinruotsalaiseen materiaaliin.

Asiasanat: huumori, koodinvaihto, polysemia, sananmuodostus, semantiikka, verkkokeskustelu

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1 Inledning.....	4
1.1 Syfte	5
1.2 Material och metod	6
1.3 Uppsatsens disposition	6
2 Datorförmedlad kommunikation	8
2.1 Allmänt om datorförmedlad kommunikation	8
2.2 IRC som medium	8
2.3 Språket på IRC.....	11
3 Egenskaper typiska för IRC-diskussioner.....	12
3.1 Diskussionernas struktur	12
3.2 Brist på skrivplats.....	14
3.3 Frånvaron av paralingvistiska medel	16
4 Lek med språket på IRC.....	19
4.1 Allmänt om humor	19
4.2 Humorns tekniker.....	20
4.3 Flertydighet som komikmedel	21
4.4 Språk som medel för rollspel	23
5 Språklig humor i materialet.....	27
5.1 Kodväxling	28
5.2 Onomatopoetiska uttryck.....	33
5.3 Fonetiska och ortografiska ändringar	40
5.4 Flertydighet.....	45
5.5 Ordbildning.....	52
5.6 Brott mot selektionsregler	58
6 Slutsatser	65
Litteratur.....	69
Suomenkielinen lyhennelmä	73

1 Inledning

Humor är ett viktigt verktyg i socialt umgänge. Med hjälp av humor är det lätt att skapa förhållanden, underhålla sig själv och andra och till och med fjärma sig från andra människor (Ross 1998: 1–2). Humor används även som maktmedel i olika hierarkier mellan människor. Kommunikation som sker via datanätverk utgör inget undantag.

För att skapa och underhålla sociala förhållanden har det alltid funnits många olika medel, och till de nyaste hör datorförmedlad kommunikation. När människor samtalar med varandra direkt på internet kallas det för synkron datorförmedlad kommunikation (Svenningsson 2001: 29). Ett av de sätt som används till att förmedla information direkt är chatt. Enligt Svenska Akademiens ordlista (2006) är chatt ”en skriftlig dialog i realtid mellan användare” på internet. Det man skriver framför datorn kan läsas med en kort fördröjning, och den som läser meddelandet kan vistas fysiskt annanstans i världen. Tack vare tekniken är det tidigare omöjliga nu möjligt: människor som inte tidigare ens skulle ha träffats kan nu diskutera gemensamma ämnen med så litet besvär som möjligt.

Chattdiskussioner har sina egna regelbundenheter och sociala regler (se kapitel 3) som antingen följs aktivt eller ignoreras. Språket i chattdiskussioner utgör såvida en egen särskild genre. Man kunde tro att det i chatt alltid är fråga om allmänspråk men så är fallet inte. Man använder olika slags konventioner, symboler, dialektala drag och ordlekar för att framföra sitt meddelande så exakt som möjligt och för att förmedla information som inte enbart kan representeras med vanliga ord.

I undersökningar om nätdiskussioner har man lagt mest vikt vid e-postdiskussioner. På senare tid har man även forskat i bloggar (se t.ex. Nikkanen 2006) och sociala medier (se t.ex. Karppinen 2011). I denna avhandling kommer jag att presentera en undersökning av ett äldre medium, nämligen IRC (Internet Relay Chat), för det är ett för mig redan bekant diskussionsmedium.

Internet Relay Chat (IRC) är ett av de äldsta medierna på internet. Det utvecklades av studeranden Jarkko Oikarinen vid Uleåborgs universitet år 1988. IRC bygger på att det inom samma servernätverk finns flera diskussionskanaler som man kan använda. Den

som använder IRC kan diskutera på flera kanaler samtidigt (Laihanen 1999: 8). IRC har utgjort modell för en hel del populärkultur och t.ex. den finländska communitywebbplatsen IRC-Galleria var ursprungligen avsedd för IRC-användare. På grund av dess snabba tempo, kanaler där flera personer deltar och korta meddelanden har IRC även jämförts med Twitter.

Mitt intresse för IRC kommer från att jag själv har använt det sedan 1990-talet. Några av mina bekanta utanför IRC har jag lärt känna där och dessutom har många av de jag känner börjat använda IRC. Informationen kan även anpassas till andra metoder att chatta på nätet.

1.1 Syfte

Syftet med föreliggande studie är att få reda på hurdan språklig humor det förekommer på en finlandssvensk IRC-kanal. Även om undersökningen fokuserar på en enskild diskussionskanal försöker jag få en uppfattning om hurdan den finlandssvenska chatthumorn är.

Det har forskats mycket i humor på engelskspråkiga IRC-kanaler. Det finns även forskning på finska men humorn på finlandssvenska IRC-kanaler har inte utforskats i någon större utsträckning. Främst har den finlandssvenska forskningen handlat om dialektala drag eller liknande språklig variation. Även om jag har valt att avgränsa mitt forskningsobjekt till finlandssvenskt språkbruk kan en stor del av resultaten även tillämpas på allmänt språkbruk på svenska på IRC.

Saarukka (2006) har forskat i användning av dialekt på finlandssvenska IRC-kanaler. Hon analyserar chattloggar från en kanal som har både nuvarande och före detta österbottningar som medlemmar. Alla utom en av informanterna har flyttat till Åbo och Saarukka studerar hur språkbruket hos dem ändras under en viss tid.

Enligt Collin (2005: 13) är det mycket vanligt att det finns ovanliga stavningsformer i webbdiskussioner. Hon nämner också att man lätt utelämnar verb och subjekt i vissa sammanhang. Enligt Collin kan man hitta olika slags funktioner för avvikande språk-

bruk. Vad är humorns funktion i chattsamtal och vilka medel använder man för att skapa humor?

Mina forskningsfrågor är följande: På vilka sätt använder man humor för att beteckna olika situationer och sinnesbestämningar? Är de likadana i mitt svenskspråkiga material som i ett finskspråkigt jämförelsematerial?

1.2 Material och metod

Mitt material är loggfiler som är insamlade på en finlandssvensk IRC-kanal under januari och februari 2008. Kanalen består främst av unga finlandssvenska studerande. Materialet omfattar totalt 15 445 rader och har valts ut retroaktivt; jag har bitt om lov från informanterna att använda loggar som jag har sparat redan tidigare. Det finns totalt 32 informanter i undersökningen. Materialet är typiskt för unga finlandssvenska IRC-användare och de flesta av informanterna är på något sätt intresserade av datorer. Bland informanterna finns både män och kvinnor.

Mina metoder är både kvantitativa och kvalitativa. Jag exciperar förekomster på språkligt lekande. Med hjälp av en databas kategoriserar jag förekomsterna och undersöker vilka typer av språklig humor som är vanligast och i vilka situationer de förekommer. Jag antar att språklig humor används på ett likadant sätt som på finskspråkiga IRC-kanaler.

1.3 Uppsatsens disposition

I kapitel 2 går jag närmare in på hur datorförmedlad kommunikation fungerar, och i kapitel 3 redogör jag för hur IRC är som medium och vilka kommunikativa särdrag det finns på IRC. Det är viktigt att jag redogör för hur IRC fungerar, för man kan inte hålla det för tillräckligt allmänt känt. Efter att jag har behandlat IRC på en allmän nivå kommer jag att redogöra för vad humorns funktion är och hur den fungerar i praktiken i

IRC (kapitel 4). I kapitel 5 behandlar jag de olika humormässiga dragen i mitt material. Avhandlingen avslutas med en sammanfattning där resultaten diskuteras.

2 Datorförmedlad kommunikation

2.1 Allmänt om datorförmedlad kommunikation

Internets betydelse i samhället har ökat ständigt sedan 1990-talet. Collin (2005: 8) menar att det är den billiga och snabba överföringen av data som gör interaktion på nätet lockande. Med *datorförmedlad kommunikation*, på engelska *computer-mediated communication* (CMC), avses den kommunikation där människor agerar med varandra med hjälp av datorer i ett nätverk (Herring 2001). Karakteristiskt för datorförmedlad kommunikation är att kommunikationen sker i textformat via en skärm.

Det finns olika typer av datorförmedlad kommunikation och varje typ har sina egna särdrag. Datorförmedlad kommunikation kan kategoriseras bl.a. enligt produktionsförutsättningar och deltagare. Svenningsson (2001: 29) talar om *synkron* (simultan) och *asynkron* (fördröjd) kommunikation. I t.ex. chatt är deltagarna hela tiden samtidigt närvarande, och chatt hör därför till den tidigare nämnda gruppen.

Vilka funktioner har just chattediskussioner? I tidigare forskning har man konstaterat att chattediskussioner är opersonliga och kalla, eftersom man inte ser de andra deltagarna och texten till sin form är stabil och stel. I dag är det emellertid mera allmänt känt att det finns icke-verbala kommunikationsmedel i datorförmedlad kommunikation och om man har lärt känna de andra deltagarna tillräckligt bra kan diskussionen också vara mycket personlig. Chattediskussionerna präglas vidare av att språket är skrivet men liknar talat språk.

2.2 IRC som medium

Internet Relay Chat, som är ett forum för chattediskussioner, går som framkommit ovan ut på att det inom samma nätverk finns flera servrar. Man ansluter sig till en server på Internet genom att använda ett särskilt IRC-program (till exempel mIRC, X-Chat, irssi).

Varje användare har en pseudonym (eng. *nickname*), med hjälp av vilken man kan identifieras.

På IRC diskuterar man på olika diskussionskanaler som ofta har ett visst tema. Temat följs inte strikt men i regel finns det personer som är intresserade av samma ämne på kanalen. Det är lätt att antingen grunda eller stänga en kanal, med undantag för vissa kanaler som redan är stora och etablerade (Lustedt 2006: 5). Man kan vistas på flera diskussionskanaler samtidigt.

Det finns både vanliga användare och *moderatorer*. Moderatorer kan ta bort personer från kanalen, förbjuda dem att komma in på kanalen och ändra på kanalens sk. *topic*, en anslagstavla som i princip ska ange den aktuella diskussionsrubriken. I praktiken kan det emellertid stå vad som helst i topic-meddelandet. Moderatorerna kan t.ex. använda vissa kommandon för att till exempel ta bort personer (”/kick [nick]”) eller ändra på pseudonymen (”/nick [ny pseudonym]”).

Förutom offentliga diskussioner på chattkanaler är det på IRC också möjligt att föra separata privatdiskussioner mellan två personer, utan att använda diskussionskanaler. Man kan påbörja ett privatsamtal med kommandot ”/query [nick]”. Privatdiskussioner har jag dock inte inkluderat i mitt material.

Bild 1 visar en konstruerad diskussion på en IRC-kanal. Alla diskussionsrader på ett IRC-forum indikeras vanligen med hjälp av skribentens pseudonym inom pilparenteser och sedan det meddelande som förmedlas. I vissa program indikerar olika färger i stället för pilparenteser vilken del av raden som är pseudonymen och vilken som är själva meddelandet. Några IRC-program lägger också till meddelandets klockslag i början av raden. Om användaren är moderator på kanalen finns det ett @-tecken före pseudonymen. Jämfört med Twitter och Facebook innebär @-tecknet alltså inte att meddelandet är syftat till den person vars pseudonym följer tecknet.

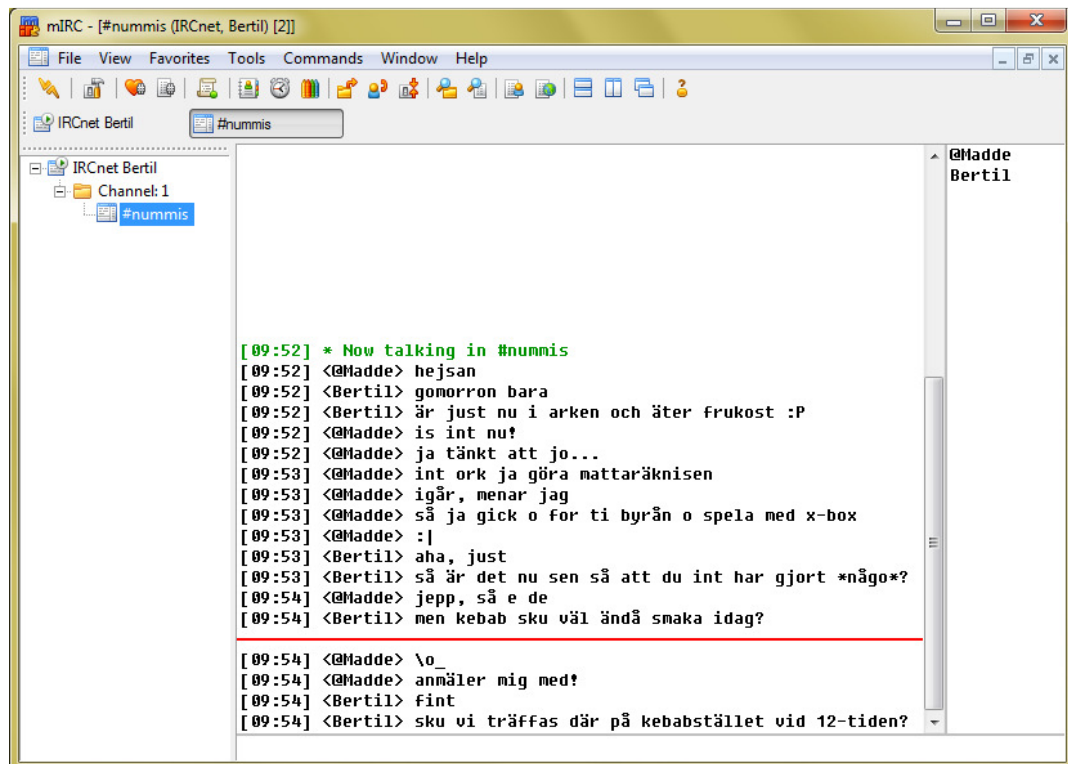


Bild 1: En typisk IRC-session i ett chattprogram, i detta fall mIRC. Till höger finns en lista på kanalens användare och det röda strecket visar när någon annan än användaren själv senast har börjat skriva något. Diskussionen i fråga är fiktiv.

På IRC går det att diskutera relativt anonymt, trots att alla deltagare ser de andras IP-adresser, vilket vanligtvis gör det möjligt att få reda på vilken dator deltagare chattar ifrån. Man kan välja om man vill avslöja sitt riktiga namn eller inte. Det finns tusentals olika diskussionskanaler att välja emellan. Vissa har etablerade användarkretsar som funnits i många år, kanske till och med i ett eller två årtionden. I vissa fall träffas deltagarna på en kanal regelbundet också ansikte mot ansikte.

På IRC ser man inte de andras gester och får inte respons på sitt yttrande i form av t.ex. en minimal respons (Jung 2004: 18). En minimal respons är i en diskussion det minsta möjliga svaret på en fråga, till exempel *ja* eller *nej* (Norrby 2004: 152). Till skillnad från en uppbackning räknas den som en ny tur i diskussionen, eftersom talaren har förväntats reagera på någonting. Allt detta gör att texten är mycket visuell, vilket behövs för att diskussionens gång och de olika betoningarna ska bli lättare att begripa (Laihanen 1999: 31). Lek med språket är vanligt och med hjälp av olika teckenkombi-

nationer, inklusive sk. smilisar, ersätter man icke-verbal kommunikation (Jung 2004: 28). Det återkommer jag till i följande kapitel.

2.3 Språket på IRC

Enligt Heikkinen (1999: 74–75) är deltagarna på IRC oftast medvetna om språket och vill med sina handlingar göra IRC-språket mera naturligt och så likt talat språk som möjligt. Man kunde därför beskriva IRC-språket som skriftlig kommunikation med drag hämtade från talat språk.

Laihanen (1999: 41) anser att det i IRC-diskussioner är viktigt att man skriver snabbt. Det finns vissa centrala skillnader jämfört med samtal ansikte mot ansikte. Det är tekniskt omöjligt att avbryta andras turer eftersom texten förmedlas till andra läsare först efter att man har tryckt på Enter-knappen. Även en fåordig och blyg person kan få fram sitt budskap om han eller hon är tillräckligt kunnig verbalt. Laihanen (1999: 24) poängterar också att huvudmålet i IRC-diskussioner är att underhålla andra och fördriva tiden. Såsom i talet förekommer det verser, avbrytningar mellan turer, samtidiga turer, upprepningar, fyllnadsord och icke-verbala medel på IRC (Werry 1996: 51, 56ff). IRC-diskussioner liknar både talat och skrivet språk i fråga om den syntaktiska strukturen.

Till de typiska dragen på IRC hör också olika ortografiska medel som ersätter intonation och paralingvistiska signaler. Traditionellt har man ansett att också vardagligt språk och en medveten protest mot språkets normer hör till IRC. I finskspråkiga diskussioner har man emellertid märkt att diskussionen inte kan skildras enbart som talspråklig eftersom den innehåller en hel del yttranden på standardspråk. I den finska IRC-kulturen finns i själva verket en strävan att skriva enligt allmänspråkets regler. Deltagare skojar ofta på bekostnad av dem som synligt bryter mot normerna. (Jung 2004: 14ff.)

3 Egenskaper typiska för IRC-diskussioner

En typisk egenskap hos IRC-diskussioner är sättet att organisera turer, som skiljer sig markant från både talat språk och de flesta former av skrivet språk (Sveningsson 2001: 32). Att vara tyst i diskussionen tolereras vanligtvis inte. Istället för att vänta på de andras svar använder deltagarna möjligheten att tala så flitigt som möjligt. Diskussionerna i synkronisk datorförmedlad kommunikation är allmänt snabba. Tempot är emellertid beroende av hur erfarna deltagarna är som användare och hur många deltagare det finns på diskussionskanalen. (Sveningsson 2001: 34.)

Att delta i diskussioner på IRC kräver att man lär sig ett nytt sätt att kommunicera och skriva. Med hjälp av etablerade konventioner går det att följa invecklade diskussioner där det inte alltid är lätt att urskilja turer. Enligt Lustedt (2006: 7) kan den som inte är van vid IRC ha problem med att förstå diskussionens gång och de symboler som används. Lustedt beskriver textflödet som ett *cocktail party* där alla är närvarande och får höra allt, oberoende av om de vill höra det eller inte.

De exempel som presenteras i denna studie är tagna ur mitt material om inte annat anges. Användarnas pseudonymer har dock ändrats för att skydda deras integritet. Namnen har jag tagit ur webbplatsen *Allt för föräldrar* (Allt för föräldrar 2011). Om jag har ändrat på namn på gator, stadsdelar eller motsvarande har det markerats med kursiv. På de ställen där jag har utelämnat delar av diskussioner markeras raderat innehåll med två tankstreck (– –).

3.1 Diskussionernas struktur

Då man vill ange mottagaren i IRC-diskussioner gör man det genom att placera mottagarens namn i början av yttrandet, efterställt vanligen av ett kolon eller kommatecken. Behovet av att markera mottagarens namn beror på den svaga länken mellan talarna. I en kaotisk och icke-kontinuerlig diskussionsmiljö behöver man ha mekanismer som underlättar chattandet. Exempel 1 ur mitt material illustrerar detta. (Sveningsson 2001: 35f.)

Exempel 1.

- [1] <Alice> **William:** hur är det med såna som int har någon
möjlighet alls att komma dit å betala avgiften? pga
jobb då
- [2] <William> **Alice:** Det blir lite svårt med tarran och
så...
- [3] <William> annars går det nog säkert att betala på
konto
- [4] <William> **Molly:** färskta kaffe på *byrån*
- [5] <Alice> **William:** va ska ni ha fö betalt i år då?

I exempel 1 framgår att Alice och William diskuterar hur man betalar en medlemsavgift. På samma gång som de samtalar pågår en parallell diskussion mellan Molly och William om det kaffe som William har bryggt.

IRC-diskussioner är ofta mycket informella. På grund av diskussionens snabba natur tolereras troligen mera skrivfel än vanligt. Man kan också se likheter med talat språk: ortografiska och grammatiska fel accepteras eller tolereras (Dorta 2005: 31). Det finns en historisk förklaring till hur språket har blivit sådant på IRC. Till exempel i Frankrike har datorförmedlad kommunikation enligt Anis (2007: 89) traditionellt varit relativt tillåtande eftersom det ursprungligen är unga hobbyister och inte personer utbildade i humanistiska vetenskaper som varit pionjärer inom området.

Enligt Hård af Segerstad (2005: 5) visar språkbruket i nya medier att språket används på ett kreativt sätt. I IRC-diskussioner finns rikligt med uttryck från talat språk och alternativa sätt att stava vanliga ord. En karakteristisk egenskap för svenskspråkiga IRC-samtal är vidare strävan att låna ord från engelskan (Sveningsson 2001: 39–40). Neografi är även ett ofta förekommande fenomen på IRC. Anis (2007: 89) beskriver neografi som icke-normativ ortografi.

Genom att stava talspråkligt, förkorta ord och utelämna onödig information kan man spara utrymme i chattediskussioner. Sådant som andra kan antas förstå lämnas ofta bort. Ett bra exempel på detta är det personliga pronomenet *jag*, som ofta helt enkelt utelämnas i början av meddelandet. Det är också vanligt i svenskspråkig datorförmedlad kom-

munikation att verbändelser och slut på ord fattas (Hård af Segerstad 2005: 5.) I exempel 2 förekommer några instanser av detta (fetstil finns inte med i den ursprungliga texten).

Exempel 2.

```
[1] <Maja> int [inte] har vi nå [några] bilar?  
[2] <Maja> va [vad] e [är] det här för attityd  
[3] <Albin> storm \o/  
[4] <Albin> [jag] var just ute o [och] kolla (till  
butiken) :)
```

På rad 1 använder Maja negationsordet *int* i stället för *inte*. Hon säger också *nå* i stället för *några*. På följande rad reducerar hon ordet *vad* till *va* och ordet *är* till *e*. På sista raden lämnar Albin bort personpronomenet *jag* i början av raden och förkortar *och* till *o*.

3.2 Brist på skrivplats

Förutom de tidigare nämnda restriktionerna har man också brist på skrivplats på IRC. För att man vill skriva så snabbt som möjligt, få uppmärksamhet och hålla sig aktiv i användarmassan är det viktigt att kunna begränsa sitt skrivande på något sätt. Man löser detta antingen genom att helt enkelt skriva snabbare eller förkorta sina meddelanden och ord. På en stor kanal där det hela tiden finns ett flöde av meddelanden händer det lätt att den enskilda användarens diskussionsrader blir osynliga på grund av den stora mängden data. Därför skriver användarna gärna korta rader; enligt undersökningar har den genomsnittliga radlängden varit 6,6 ord.

Att besvara andras yttranden måste ske snabbt på IRC, så det finns en preferens för korta meddelanden. Långa meddelanden orsakar problem med att snabbt föra fram meddelandet då. Man tävlar om uppmärksamhet. (Sveningsson 2001: 37–38.)

Det snabba tempot har lett till att IRC-deltagare föredrar olika förkortningar och symboler. Ibland kommer förkortningarna från standardspråket, ibland är de påhittade. Även

syntaktiskt förkortade strukturer är vanliga (Werry 1996: 56–55). På IRC möter man på allt speciellare akronymer, av vilka största delen kommer från engelskan.

Följande lista visar de vanligaste akronymerna på svenska IRC-kanaler (beskrivningarna av de engelskspråkiga akronymerna är från Crystal 2004, översättningarna är mina):

bbl	be back later 'kommer tillbaka senare'
brb	be right back 'kommer strax tillbaka'
btw	by the way 'förresten'
iaf	i alla fall
imo	in my opinion 'enligt min mening'
iofs	i och för sig
iirc	if I recall correctly 'om jag minns rätt'
np	no problem 'inga problem'
lol	laugh out loud 'skrattar högt'
thx	thanks 'tack'

Största delen av förkortningarna i listan används inte, eftersom de skulle göra det för svårt att förstå texten. Några av de mest typiska akronymerna är däremot i mycket stort bruk och man antar vanligen att även de andra användarna kan behärska dem.

Det finns även en tendens att förkorta de andra talarnas pseudonymer, särskilt om pseudonymen är lång eller användaren är mycket bekant för talaren (Sveningsson 2001: 37). Ett annat karakteristiskt drag är att man ibland utelämnar pronomina. När det med hjälp av kontexten är självklart vem man talar om är pronomina inte nödvändiga. Vanligast är att utelämna pronomenet *jag*. Följande exempel visar bortfall av personpronomena. (Sveningsson 2001: 38–39.)

Exempel 3.

- [1] <Maja> sku man orka ta sig hem då
- [2] <Maja> **iofs** borde [jag] skriva lite mail
- [3] <Maja> hmm

I exempel 3 lämnar Maja bort pronomenet *jag* på andra raden. Sedan fortsätter hon med att berätta hur hon planerar att skriva e-post inom kort. Uttrycket *i och för sig* förkortar hon med formen *iofs*.

3.3 Frånvaron av paralingvistiska medel

På IRC finns ingen möjlighet att använda ljud, gester, avvikande röstton och övriga icke-verbala medel för att framföra sitt meddelande, vilket gör att man behöver ersätta dem med något annat.

Enligt Werry (1996: 58–59) finns det på IRC en stark tendens att reproducera auditoriska och visuella effekter, så att skrivna ord liknar talat språk mera. Werry jämför visualiteten på IRC med 1800-talets experiment att ”fånga” talets musikalitet och intonationsmönster i skriften. Det krävs av läsaren att hon eller han läser texten med både ögat och örat. Talarens ord avpersonifieras och är inte längre strikt bundna till några fysiska egenskaper. Därför kan det leda till en tendens att experimentera med olika roller.

Till exempel genom att använda versaler, avvikande ortografi och interpunktion kan man imitera olika egenskaper hos rösten. Herring (2009: 90) ger flera exempel på detta: *before* blir *b4* i förkortad form och *wow* blir *wow!!!!* när talaren vill uttrycka ett överdrivet känslotillstånd. Extrem användning av olika skiljetecken förmedlar ofta något som är spontant, informellt och expressivt (Hård af Segerstad 2005: 6). Man kan också markera tempo på samma sätt. Skrikande talar man om när användaren skriver hela sitt yttrande med hjälp av versaler. (Sveningsson 2001: 40.)

En annan metod för gest- och röstersättning är användningen av *smilisar* eller *humor-symboler* (eng. smileys). Genom att använda smilisar kan man försöka uttrycka sådant som vore svårt att uttrycka endast med hjälp av ord (af Segerstad 2005: 6). Smilisarnas främsta uppgift är att förmedla humor, skratt, vänlighet och till och med sarkasm (Danet 1995b). De är kombinationer av skrivna symboler som imiterar olika slags ansikten. När man vänder huvudet 90 grader till vänster kan man se en bild som anger en sinnesstäm-

ning (Dorta 2005: 31). Det finns ett stort antal av olika smilisar men det är egentligen mycket få av dem som egentligen används (Crystal 2004).

Följande lista visar några av de mest använda smilisarna (beskrivningarna enligt Crystal 2004, översättningarna är mina):

: -)	- glad, vitsande, leende, nöjd
: -(- sorglig, missnöjd, ogillande
: -	- likgiltig, apatisk
; -)	- blinkande
8 -)	- bär glasögon
: D	- skrattar
: O	- förvånad, överraskad, chockerad
: P	- vitsande, leksam

När ett verb står mellan asterisker är det i synkron datorförmedlad kommunikation fråga om ett sätt att beskriva vad skribenten håller på att göra just för tillfället. De läses utan att man vänder på huvudet. Enligt Hård af Segerstad (2005: 5) fyller asterisker ungefär samma funktion som smilisar: de visar något som i kommunikationen sker på samma gång som man säger något. De visar hur något som man har skrivit ska tolkas.

På IRC motsvaras asteriskerna ofta av så kallade *aktioner*, vid vilka raden börjar med pseudonymen och fortsätter med den aktion det handlar om. Aktionerna erbjuder stora möjligheter för olika slags rollspel. Exempel 4 illustrerar användning av aktioner.

Exempel 4.

```
[1] * Maja har tappat sitt studiematerial
[2] <Maja> och kelapapper :( /
[3] <Maja> men hittade mitt arbetsintyg o_O
[4] <Maja> jee
[5] <Maja> hittade kelapapper
```

I exempel 4 har Maja tappat sitt studiematerial och de blanketter som hon ska lämna till Folkpensionsanstalten. I stället har hon hittat något hon inte letat efter, nämligen ett tidigare arbetsintyg. På sista raden hittar hon äntligen blanketten.

Varje IRC-användare har en egen personlig stil som hon eller han följer. Så här sammanfattar Anis (2007: 90) orsakerna till användning av neografi:

According to previous research, motivations for use of neography include to save time and typing effort through abbreviation, to make the message more expressive, to exhibit the user's ego, to play with language and communication, to contest standards, to express solidarity with the group, or to manifest adhesion to a counterculture.¹

Eftersom man i chattsamtal måste tävla om uppmärksamhet finner man på IRC gott om exempel på lek med språket. Det kommer jag att skriva om i följande kapitel.

¹ På svenska: Enligt tidigare forskning finns bland orsakerna till att använda neografi behovet att spara tid och skrivande genom förkortning, göra meddelanden mera expressiva, avslöja användarens ego, leka med språket, utmana språkliga normer, uttrycka solidaritet med den sociala gruppen och ange tillhörande till en motkultur (min övers.)

4 Lek med språket på IRC

I detta kapitel ska jag diskutera hurdan humor kan vara och hurdan roll den spelar på IRC. Jag inleder med att definiera humor och dess mål. Därefter ger jag en kort sammanfattning av hurdana humortekniker det finns. Till sist skriver jag om hur rollspel funkar på IRC.

4.1 Allmänt om humor

Humor uppskattas högt i samhället och används som medel för att skapa kontakt med vissa och utestänga andra från samma grupp. Humor är ett socialt fenomen, vilket betyder att kontexten spelar en stor roll. Om det i sällskapet av andra människor inte är tillåtet att skratta åt en vits låter man ofta bli att skratta. Man kan också fjärma sig från andra genom att inte skratta åt dem. (Ross 1998: 1–2.)

Kontexten är ofta en viktig aspekt att beakta när man analyserar humor. Ett skämt om en man som vill ta sig bort från ett ställe och får panik blir inte vitsigt om man inte vet att det handlar om hypokondri. Kontexten är avgörande när man vill veta om något är roligt eller inte (Ross 1998: 7). Enligt Ross är det också möjligt att finna egenskaper hos språket som är roliga. Bland de tydligaste exemplen på humor finns flertydighet, det vill säga dubbel betydelse.

Det finns flera skäl till att använda humor. Humor används för att man ska kunna visa att man tillhör en viss grupp eller endast för att väcka positiva känslor (Ross 1998: 1–2). En viktig orsak är också att man försöker få sig själv att framstå som mindre dålig. Det senare sker ofta genom att man förlöjligar dem som anses utgöra en underordnad grupp i samhället. Man kan emellertid också göra en dominerande grupp löjlig, t.ex. genom att kritisera makthavare eller kända personer med hjälp av ordets makt (Ross 1998: 53–54, 59).

Dorta (2005: 112) ställer sig frågan om huruvida humorns kontextualitet verkligen fungerar enligt vanliga regler i datorförmedlad kommunikation. På grund av kvasianony-

miteten på IRC får användarna aldrig veta vissa fakta om de andra användarna. Bygger kommentarerna som ges möjligen på något som tidigare har hänt i skribentens liv? Finns det relationer användarna emellan som man inte vet om?

4.2 Humorns tekniker

Som jag tidigare konstaterat bygger en stor del av ordbaserad humor på missförstånd: ett ord uppfattas som något annat och flertydigheten gör att situationen är lustig. I vissa situationer finns det enligt Ross (1997: 7–8) en konflikt mellan vad mottagaren förväntar sig att höra och vad som verkligen förekommer i vitsen. Konflikten orsakas i det fallet av en oklarhet på någon språklig nivå. Om man inte hittar något roligt i vitsen kan det bero på att läsaren inte har förstått oklarheten rätt.

Freud (1925: 42) delar vitsteknikerna in i tre grupper enligt strukturella och semantiska egenskaper. Den ena är att man förkortar något, så att det humoristiska består av en ny variant av något. Ord kan antingen modifieras eller förenas med andra ord. Freud (1925: 20) berättar om ett fall där han diskuterade en missförstådd forskare med en kvinna han känner. Hon sade på tyska att forskaren förtjänar ett *Monument* 'monument', vilket han besvarade med att det kanske kommer att skapas ett sådant i framtiden men att *momentan* 'för tillfället' är forskaren inte så uppskattad. Kvinnan förenade då de två orden och sade: *Also wünschen wir ihm einen monumentanen Erfolg* 'Därför önskar vi honom monumentan framgång'.

Den andra vitstekniken är att man använder samma material på nytt. Man kan säga något först som helhet och sedan dela in det i olika delar så att betydelsen ändras till något annat. Till exempel när den franske kejsaren Napoleon I hade sagt *Tutti gli italiani danzano 'si male!* ('Alla italienare dansar så dåligt!') blev det så att en italienska lade till: *Non tutti, ma buona parte!* ('Inte alla men största delen!'). Vitsen baserar sig på att Napoléon Bonaparte tidigare hette Napoleone Buonaparte (Freud 1925: 31).

Den tredje gruppen är att man använder flertydiga uttryck, vilka Freud (1925: 33–38) delar in i undergrupper. För det första kan flertydigheten orsakas av ett flertydigt sårnamn, som i följande exempel:

Exempel 5.

- [1] <Maja> **super kalle?**
- [2] <superkalle> inte idag
- [3] <Edvin> kalle super.
- [4] <Edvin> super kalle super
- [5] <Edvin> jag menade superkalle super
- [6] <Isak> hmmph.
- [7] <Edvin> super "kalle" kalle super

I exempel 5 har en av användarna *superkalle* som pseudonym. Maja börjar diskussionen med att sårskriva pseudonymens olika delar, vilket leder till en vits om huruvida *superkalle* använder för mycket alkohol. Edvin lägger till att Kalle super och att det är *super* att Kalle super. Isak visar sin likgiltighet till den pågående diskussionen genom att säga *hmmph*. Till sist säger Edvin dessutom att det är *super "Kalle"* att Kalle super.

4.3 Flertydighet som komikmedel

Enligt Thiedeke (2003: 51) är humorn ett nödvändigt styrmedel i datorförmedlad kommunikation. Enligt honom finns det till exempel på IRC en anglosaxisk kulturdominans. För lekande med språket är följande typiskt: 1) specifika kontextuella analogier och föreställning av inkongruenser, 2) gemensam bakgrundsinformation och 3) deltagarnas kulturella kontext (Dorta 2005: 109).

De textuella medel som orsakar flertydighet delar Ross (1997: 7–26) in i följande undergrupper:

- fonologi,
- grafologi,
- morfologi,

- ordförråd och
- syntax.

Samma ord eller uttryck kan tolkas på flera olika sätt i olika sammanhang. Termen *homonym* syftar på ord som uttalas och skrivs på samma sätt men har olika betydelser. Till exempel kan ordet *såg* vara antingen en preteritumform av verbet *se* eller singularformen av *såg* som verktyg. Ordets *intonation* kan också bidra till olika möjliga sätt att förstå innehållet. (Ross 1997: 9–11.)

Metoden med vilken ett ord representeras visuellt kan användas för att skapa nya klanger och bibetydelser i en text. Ett relativt lätt sätt att skapa humor är att ordna bokstäverna i ett ord på ett visst sätt. Den nya visuella formen kan ibland påminna om dess verkliga motsvarighet, såsom i exempel 6 (Ross 1997: 13):

Exempel 6.

```
[1] Yo-Yos rule O
[2]           -
[3]           -
[4]           K
```

Texten i början av exemplet (rad 1) påminner om att det är fråga om en jojo. O:et i slutet av första raden ger ett intryck av två skivor mellan vilka det finns ett snöre. Snöret löper ut från en axel mellan skivorna, vilket markeras med två bindestreck. Snörets ena ända markeras med ett K på rad 4. När man ser på helheten utformar tecknen i början och slutet av bilden ordet OK, vilket har med meningen *Yo-Yos rule OK* att göra.

Att lägga till eller ta bort tecken är ett vanligt sätt att leka med ord. Om det till exempel på en tavla står *hostanfall* kan det ändras till *hallonsaft* utan att man ändrar på vilka tecknen som ingår i ordet. *Anagram* av redan kända ord kan skapa en stor mängd lustiga omformuleringar. *Akronymer* är ord som har bildats med hjälp av begynnelsebokstäverna i andra ord. Den som vill leka med ordgränser kan till exempel ändra *här går man* till *Herr Gärman*. (Ross 1997: 12ff.)

Prefix och suffix i ord, det vill säga *bundna morfem*, är tacksamma om man vill leka med ord vars delar påminner om varandra. Man kan till exempel samordna två helt orelaterade ord som råkar ha samma typ av ändelse. Sammansatta ord består av två eller flera beståndsdelar vars ordning man inte kan ändra utan att ändra betydelse på samma gång. (Ross 1997: 14–15.)

Till slut finns ordförråd och syntax. *Polysemi* innebär att ett ord som har samma etymologiska ursprung kan syfta på flera betydelser. Det är inte alltid lätt att urskilja mellan polysemi och homonymi (Ross 1997: 16f). Flertydighet kan bygga på att man kombinerar bokstavlig och symbolisk medtydelse eller ordlekar (Freud 1983: 34–37). Ordlekar går ofta ut på polysemi och homonymi. En vits kan innehålla en så kallad profanitet. Syntax gör det möjligt att leka med ordföljd, fraser, huvudord och bestämmingar.

4.4 Språk som medel för rollspel

Dorta (2005: 119) beskriver humor i chattediskussioner som indragande i fiktiva världar. Användarna skapar en virtuell gemenskap där de ”målar in” sådant som de vill uppleva. Det kan handla till exempel om människor, handlingar och känslor. De världar som är konstruerade på olika sätt ”föds successivt under kommunikationens gång och utgör grunden för bildandet av nya fiktiva världar” (min övers.). Alla belägg i en virtuell värld knyts samman. Karakteristiskt för fikionaliseringar av detta slag är deras originalitet, kreativitet och snabba reaktioner. (Dorta 2005: 119–120.)

Ofta är hela diskussioner baserade på rollspel, såsom i exempel 7.

Exempel 7.

- [1] <Edvin> han&milin är favoritdiskussionsämne på kaffepauserna :P
- [2] <Axel> <o_ <-Albin
- [3] <Axel> hehe
- [4] <Axel> oG< <-Axel
- [5] <William> _o> <- jag i misstag då jag stod vid porten

Exempel 7 innehåller flera smilisar av asiatisk typ. På rad 2 imiterar *Axel* en soldat som gör honnör; efter det skriver han ett uttryck som konstigt nog inte har något med diskussionstemat att göra utan läses med huvudet vänt åt sidan. Efter det skämtar *William* om att han en gång gjorde honnör med fel hand. Exemplet baserar sig på att man kommenterar de nämnda diskussionerna med hjälp av att imitera en soldat. Allt är del av en lekram där man tar emot olika roller för att få fram sitt budskap och sina tankar.

På IRC är lekfullhet och rollekar alltid närvarande. Även om syftet med min undersökning främst handlar om att undersöka humorn på IRC kan man inte låta bli att nämna rollspelen. I de vuxnas värld är lekfullhet sällsynt och syns endast i sådana särskilda sammanhang som teater, karnevaler, improvisationsevenemang och maskerader. I IRC och annan nätkommunikation är lekfullhet däremot ständigt närvarande (Danet 1995b). Danet et al (1998: 54) placerar IRC-diskussionerna inom fem med varandra relaterade ramar, vilka även Jung (2004) nämner i sin avhandling pro gradu. Figur 1 illustrerar detta.



Figur 1. Fem ramar som beskriver lekfullheten på IRC (Danet et al. 1998: 54, min illustration).

I figur 1 har de fyra innersta ramarna att göra med livet utanför IRC (*Real Life*), för att man tror det “verkliga livet” utgör grunden för allt. Den virtuella performansen (*Performance*) är en del av lekramen (*Pretend Play*), vilken i sin tur ingår i ramen där man

har kul (Party). Efter det verkliga livet följer IRC-ramen (*The IRC game*) i vilken all lekfullhet på IRC ingår. Det finns helt enkelt inte något liknande lekande utanför IRC.

Vilka typer av fikionaliseringar finns det då? Redan användarens pseudonym avslöjar någonting (Dorta 2005: 121f). Användarens pseudonym kan väljas fritt och är en del av användarens elektroniska identitet (Crystal 2002: 160). Som Lustedt (2006: 6) påpekar kan den avslöja mycket om användarens personlighet. Om någon till exempel har Blomma som pseudonym kan det enligt Lustedt (2004: 6) tyda på att användaren är en kvinna, eftersom blommor är romantiska och de traditionellt associeras med kvinnor. Så är ändå inte nödvändigtvis fallet. Många användare avslöjar inte sitt riktiga namn eller ålder. Pseudonymer är ibland mycket kreativa. Exempel 8 illustrerar detta.

Exempel 8 (fiktivt).

```
[1] <hi-hat> finns fruity loops för OS X?  
[2] <Jeppis7> hmm... tror int att de finns  
[3] <annuli> hej folks, ska man gå o äta idag?  
[4] <Jeppis7> annuli, bara om du föreslår!
```

I exempel 8 finns flera olika typer av pseudonymer. *hi-hat* vill med sin pseudonym visa att han är hobbymusiker och intresserad av att komponera elektronisk musik. *Jeppis7* kommer ursprungligen från Jakobstad men studerar nu på en annan ort. Han vill visa varifrån han kommer och att han är en man. *annuli* är en vitsig variant av användarens namn och visar att det är fråga om en kvinna. Originella pseudonymer ”fungerar som medel för att locka uppmärksamhet” (Dorta 2005: 125). Man kan också skriva på ett avvikande sätt för att skapa fikionaliseringar.

Emotiv interpunktion ses på IRC ofta som en överdriven form (Crystal 2002: 160). Slutpunkterna fattas oftast men fråge- och utropstecken brukar finnas med. Texten är, som jag konstaterat tidigare, mycket visuell. Det kan också finnas onomatopoesi i texterna. Då imiterar man ord som finns till exempel i naturen. Man kan också bryta mot selektionsregler.

Enligt Danet (1995b) använder man vanligen torr humor, ironi och ordlekar. Inställningarna till andra användarna är ofta uppnosiga och meddelanden är sådana som ser

allvarliga och intelligenta ut. Man skapar ofta humor om sådant som man inte vanligen skulle skämta om ansikte mot ansikte.

5 Språklig humor i materialet

Som jag visat i de föregående kapitlen spelar humorn en viktig roll i sociala förhållanden. Många av de regler som gäller socialt liv gäller också humor. En viktig egenskap är att reglerna kan brytas. Ordspel och annat språkligt lekande hör till de områden där man avsiktligt bryter mot normerna. Humorns natur präglas av att den strider mot samarbetsprincipen. På IRC är diskussionens tempo ofta mycket snabbt, så användarna hinner inte tänka mycket på vad de kommer att skämta om. Det finns en rad olika medel för att skapa humor, och de flesta av dem är på grund av diskussionens natur relativt enkla.

I detta kapitel kommer jag att redogöra för de språkliga humormedel jag har hittat i mitt material. Jag kommer att beskriva dem så mångsidigt och heltäckande som möjligt. I materialet finns flera olika slag av medel att skapa humor.

Kategoriindelningen grundar sig på den Jung (2004) har använt, och i kapitel 6 kommer jag att jämföra mina resultat med dem Jung har haft i sin studie. Jung (2004: 31) har i sin avhandling pro gradu indelat medlen för humor i finskspråkiga IRC-diskussioner i följande kategorier (översättningarna är mina egna): fonematiska och ortografiska ändringar, brott mot selektionsregler, ordbildning, flertydighet och onomatopetiska uttryck. Jag kommer att utgå från dem i denna forskning, och delvis bygger idéerna också på Mäkelä (1990).

Som ytterligare kategori har jag kodväxling, för kodväxlingen på grund av kanalens användarkrets är frekvent i materialet och används ofta som stilmedel. Flertydighet är också framträdande i all humor och detsamma gäller påhittade ord. Med onomatopetiska uttryck kan man skapa färg och ton i diskussionen. Fonetiska och ortografiska ändringar förekommer också i alla delar av materialet. I vissa belägg bryter man mot så kallade selektionsregler, som styr vilka bestämningar ett ord kan ha.

5.1 Kodväxling

Kodväxling kan definieras som användning av flera språk eller dialekter i samma diskussion eller yttrande. Tvåspråkiga personer byter ofta språkvarietet för att förmedla något som inte endast framgår av ordens ordboksbetydelse (Gardner-Chloros 2009: 4). Detta fenomen begränsas inte bara till tvåspråkiga personer: i enspråkiga personers fall kan olika dialekter och sociolekter användas för att uppnå samma mål (ibid). Kodväxling används också ofta för att visa gruppidentitet (Auer 1998: 50). Som Gardner-Chloros (2009: 4) konstaterar är största delen av jordens befolkning flerspråkig.

Kodväxling har utforskats sedan 1950-talet. Enligt Weinreich (1974: 73) byter en typisk tvåspråkig person språk enligt ändringar i talsituationen men knappast inte mitt i en sats. Om han eller hon ändå lånar uttryck från ett annat språk markerar denne dem ”explicit med förändringar i röstläget”. Haugen (1950: 211) har en annan åsikt om kodväxlingens betydelse: enligt honom är kodväxling ”endast en förändrad version av ett språk, inte ett blandspråk” (min övers.). Under de senaste 40 åren har intresset för kodväxling blivit allt större (Gardner-Chloros 2009: 9.)

Kodväxling som endast handlar om ett ord är allmännast. De ord som används i kodväxling är oftast substantiv som är appellativ. En möjlig orsak till detta är att substantiv är tillgängliga för alla två- eller flerspråkiga, oberoende av hur bra språkkunskaperna är (Gardner-Chloros 2009: 30). Även om substantiv är så frekventa går det i princip att förflytta alla möjliga grammatiska kategorier från ett språk till ett annat. Det material som kodväxlas kan integreras morfofonemiskt med det anda språket (Gardner-Chloros 2009: 31). Till sådana fall hör t.ex. *kämmäre* (från det finska *kämmäri* ’tabbe’) och *participatea* (från det engelska *participate* ’delta’).

Enligt Gumperz (1988: 66, 80, 81, 83) har de som använder kodväxling två olika sätt att använda språket: vi-kod (*we-code*) och de-kod (*they-code*). Talaren byter mellan att tala om ett problem och att presentera ett problem. När man använder majoritetsspråket sker get ofta därför att man vill nå ett mera objektiva eller formellt budskap. Minoritetsspråket associeras i stället med personligare och informella aktiviteter.

Myers-Scotton (1983: 120f, 130f) talar om *markedness model*. Där talar hon om att det i vilken som helst slumpmässigt vald situation finns två olika språkliga varianter: en förväntad variant och en omarkerad variant, som inte väcker någon särskild uppmärksamhet. När man till exempel håller ett offentligt tal är det ett markerat val. Kodväxling är såtillvida ett sätt att anpassa sig till de andra talarnas språkliga preferenser (Gardner-Chloros 2009: 78).

Eftersom det i mitt material är fråga om en finlandssvensk diskussionskanal är det inte förvånande att kodväxling är vanligt. I de flesta fall kodväxlar deltagarna mellan engelska och svenska, men det finns också mycket kodväxling mellan finska och svenska.

Exempel 9 visar hur deltagarna kan använda kodväxling för att skapa humor.

Exempel 9.

- [1] <Erik> Axel: när jobbar du den här veckan?
- [2] <Axel> idag v, sen **i, i, v, y, y**
- [3] <Erik> k
- [4] <Erik> :(
- [5] <Erik> jag har yyyvaa-vecka
- [6] <Axel> :(
- [7] <Erik> men sen borde nästa vara aaiivv
- [8] <Axel> hhiivv

I exempel 9 diskuterar användarna turer i skiftesarbete. Erik börjar med att fråga när Axel är på jobb. Den sistnämnda svarar genom att nämna de finskspråkiga förkortningarna för olika skiften (vapaa 'ledigt', ilta 'kväll', ilta 'kväll', vapaa 'ledigt', yö 'natt', yö 'natt'). Erik säger att han har en yyyvaa-vecka. Därefter säger han att han har en aaiivv-vecka, vilket påminner om AIV-foder. Axel slutar diskussionen genom att säga hhiivv, vilket syftar på HI-viruset.

Det finns flera olika typer av kodväxling, av vilka exempel 9 visar bara en. I exempel 10 har en av diskussionsdeltagarna skapat ett nytt lexem genom att låna ett element från finskan. Ett finskt verb har förvandlats till ett finskt substantiv vilket sedan har anpassats till det svenska böjningssystemet.

Exempel 10.

[1] <Axel> lyssna int på boten, han är hög på crack
[2] <Ludvig> Axel: e de du som skrivit orden som han säger?
[3] <Axel> är mina skander någo utf-älämölö?
[4] <Albin> fungerar nog här
[5] <Oliver> Axel: joo
[6] <Oliver> precis som albins
[7] <Axel> noh
[8] <Axel> det får duga
[9] <Axel> get with the times! :)
[10] <Oliver> :(
[11] <Axel> Oliver: man får irssi och fixa det nog
[12] <Axel> någo recode nånting :)
[13] <Ludvig> Axel: jaa?
[14] <Axel> Ludvig: va
[15] <Ludvig> Axel: du som skrivit Boten kommentarerna?
[16] <Ludvig> Axel: eller orden som han spottar ut
[17] <Axel> en del
[18] <Axel> **lollotuksina** är int mina
[19] <Boten> FUCK!
[20] <Ludvig> Axel: varifrån är dom?
[21] <Axel> en typ

I exemplet skapas ett helt nytt substantiv i svenska genom inlåning av ett verb från finska. På rad 2 talar *Axel* om *lollotuksina*, vilket syftar på det finska ordet *lollotus*. *Lollotus* betyder ungefär 'något som är värt att säga lol för / tillfälle där man säger lol'. *Lol* i sin tur kommer från den engelska förkortningen *laughing out loud*, som är vanligt förekommande i IRC (se kap. 3.2). Detta är ett bra exempel på hur något ur engelskan kommer in i finlandssvenskan via finskan. Ett annat sådant exempel är ordet *brand* 'varumärke', som kommer från det engelska ordet *brand* via det finska ordet *brändi* (Vidjeskog 2011). Roligheten hos ordet *lollotus* uppstår genom att det är en mycket ovanlig konstruktion: både det ursprungliga finska ordet och det resulterande svenska ordet har skapats på ett avvikande sätt.

Exempel 11 visar en situation där en webbläsare ständigt kraschar i en dataklass och en av användarna klagar om det.

Exempel 11.

```
[1] <Maja> firefox dör av era länkar =(
[2] <Oliver> Maja: nån linux-firefox?
[3] <Maja> vet int va det här e på dataklassen fö
      någo men buggar ganska mycke
[4] <Oliver> måste vara hårdvarufel
[5] <Maja> skrev ti dc om datorerna o fick ti svar
      "we know but we dont care"
[6] <Maja> =P eller någo ditåt
[7] <Oliver> "vi vet att flickor inte kan använda
      datorer"
[8] <Maja> =(
[9] <Oliver> såna e dom på dc
```

I exempel 11 nämner Maja först att Mozilla Firefox *dör* av länkar, det vill säga kraschar när någon klickar på en länk. Oliver använder detta för att skämta om det som han tror är det dåliga programutbudet för Linux. Maja besvarar Oliver's skämt med att säga att hon inte vet vilket slags fel det finns i dataklassen men programmet *buggar ganska mycke* i varje fall. Oliver misstänker att det är fråga om ett hårdvarufel. Maja berättar då att hon redan har skrivit till datacentralen om datorerna men till svar fick hon *we know but we dont care* eller *någo ditåt*. Oliver skämtar att de kanske inte trodde att flickor borde kunna använda datorer. Maja använder här en ledsam smilis, och Oliver medger att det kan finnas sådana människor på datacentralen.

I följande exempel handlar det om en situation där ett program kopierar specialtecken i filnamn fel.

Exempel 12.

```
[1] <Maja> varför kopierar int scp specialtecken över
      rätt?
[2] <Ludvig> för de e bajs
[3] <Ludvig> ha märkt samma om man tar från nå
      windows filsystem ti nå linux filsystem
```

```

[4] <Ludvig> ha int nånsin orka analysera de desstu
      mera
[5] <Maja> =/
[6] <Ludvig> iofs , man ska int använda specialtecken
[7] <Maja> oho
[8] <Maja> fixade de
[9] <Maja> woopsie
[10] <Maja> rm -rf /* funkade inte
[11] <Edvin> annan encoding på filnamnen?
[12] <Maja> filnamn?
[13] <Maja> kanske?
[14] <Maja> man borde ha många maskiner
[15] <Edvin> jag antar att filinnehållet inte
      förändras av scp

```

I början av exemplet frågar Maja varför programmet scp inte kopierar specialtecken rätt. Ludvig besvarar detta genom att säga att det är ett dåligt program; han har märkt det samma när man kopierar något från ett Windows-filsystem till ett Linux-filsystem men har inte orkat analysera felet på något sätt. Maja besvarar detta med en ledsam smilis. Ludvig tror att det inte lönar sig att använda specialtecken alls i filnamn. Då säger Maja plötsligt att hon har kunnat lösa problemet och använder det engelska ordet *woopsie*. Till detta tillägger hon att det inte gick att tömma hela filsystemet. Edvin frågar då om det var fråga om olika teckenkodningar i filnamn. Det besvarar Maja genom att säga att det kanske är så och att *man borde ha många maskiner*. Edvin antar att filinnehållet inte förändras av programmet scp.

I exempel 13 använder deltagarna flera olika språk för att få sitt budskap fram.

Exempel 13.

```

[1] <Ludvig> Oliver: ska du festa ida?
[2] - -
[3] <Oliver> Ludvig: nix
[4] <Ludvig> Oliver: whynot?
[5] <Oliver> Ludvig: orkar int

```


I början av exemplet frågar Ludvig från Oliver om denne ska festa i dag. Oliver svarar på tyska: *nix*. Därefter frågar Ludvig *whynot*. Slutligen anger Oliver orsaken till detta: han orkar inte.

Kodväxling är ett viktigt medel för att förmedla olika nyanser i diskussioner. Att skapa nya ord på basis av andra existerande språk kan bidra till att framföra sådana budskap som inte vore lika lätta att tala om endast med hjälp av vanligt enspråkigt ordförråd och enspråkiga konstruktioner. Med hjälp av kodväxling kan man åta sig olika roller i diskussioner. Som ovan sagts är det viktigt att kunna bedriva rollspel på IRC.

Särskilt är det viktigt när det handlar om en språklig minoritetsgrupp i ett tvåspråkigt samhälle. Bland personer som är intresserade av datorer spelar kodväxling mellan svenska och engelska dessutom en betydande roll: mjukvara och manualer skapas oftast först på engelska. Engelska är alltså det språk på vilket IT-fältet fungerar. I följande kapitel ska jag behandla onomatopoetiska uttryck som på sätt och vis också är avvikande språk eftersom de uttrycker olika toner och klanger.

5.2 Onomatopoetiska uttryck

Att uttrycka något onomatopoetiskt är ett urgammalt sätt att bilda nya ord. Genom tiderna har människan imiterat naturens ljud och mänskliga läten för olika sinnesstämningar. Genom att härma icke-språkliga ljud har onomatopoetiska ljud uppkommit. I olika språk är ljuden olika, för att vart och ett av språken anpassar dem till sina olika fonemsystem. Till exempel heter tuppens galande *kuckeliku* på svenska men *cockedod-ledoo* på engelska. Med ljudsymboler avses enstaka språkljud som tolkas som symboler för psykologiska företeelser. (Möijer 1998: 25–26.)

Ljudhärmande ord är mycket frekventa i mitt material. De är bekanta från tecknade serier och uttrycker sådant som i vanliga diskussioner skulle synas i form av gärningar och ansiktsuttryck. Onomatopoetiska uttryck ersätter alltså sådant som annars skulle framkomma i form av fysikaliska företeelser. På IRC fungerar de egentligen på samma

sätt som så kallade *action*-kommandon (se kapitel 3). Ofta imiterar man även musik eller ljud från naturen. (Laihanen 1999: 33.)

I exempel 14 imiterar man en pirat.

Exempel 14.

- [1] <William> hmmtiduu
- [2] <William> var månne jag har komp. tek. rö :P
- [3] <William> **yarr!**

På andra raden säger William att han undrar var han har räkneövning i kompilatorteknik. Sedan tillägger han ett *yarr*, vilket syftar på en pirat. Med detta vill han kanske ange att han är frustrerad över saken.

Ibland fungerar onomatopoetiska uttryck i mitt material som medel för att beskriva en viss historia eller händelse. De kompletterar den egentliga anföringen genom att påminna om ljud som har med händelser att göra. Så är det till exempel i exempel 15, där Ludvig berättar om några samtal han har fått från en okänd person som aldrig säger någonting när han svarar.

Exempel 15.

- [1] <Ludvig> de e nog lite de att kan ha i fyllan
ringt o texta åt random folk
- [2] <Ludvig> har tentends emellan att göra de
- [3] <Ludvig> efter en barkväll o jag har slött
- [4] <Ludvig> tycker att de e jävla bra ide
- [5] <Ludvig> men har int gjort de på länge
- [6] <Ludvig> hmm... eller nästa gång sätta någo jävla
hemskt ljud
- [7] <Ludvig> åt hemliga numre
- [8] <Ludvig> men sen om de råkar vara nån ...
- [9] <Maja> ***slapp***

På rad 1 berättar Ludvig – efter att användarna har diskuterat den okända ringaren – att också han någon gång har busringt, speciellt när han är berusad. Orsaken till detta är att det ibland har varit tråkigt efter en kväll på baren. Nästa gång tänker han svara genom

att spela ett *jävla hemskt ljud* från sin telefon (rad 6). Han funderar sedan över vad som kommer att hända om det verkligen är någon person och inte ett automatiskt samtal som en dator har ringt. Maja tror att busringaren troligen kommer att lägga på luren då, och det uttrycker hon genom att använda det onomatopoetiska uttrycket **slapp**.

Onomatopetiska uttryck används i mitt material ofta också för att beskriva sinnesstämningar, särskilt negativa sådana. Följande exempel visar en situation där en av användarna är irriterad över att vara tvungen att skriva ett abstrakt för sin kandidatuppsats.

Exempel 16.

- [1] <Maja> hmm
- [2] <Maja>
<http://wiki.sensuuri.info/wiki/Mielenosoitus>
- [3] <Maja> + skulle vara bra o delta
- [4] <Maja> - i helsingfors och mitt på veckan
- [5] <Edvin> Maja: jep
- [6] <Maja> **voj blaagh** @ kand
- [7] <Maja> **BLAAAGH**
- [8] <Maja> **GNURRR**
- [9] <Maja> Boten: **örbeldörvel**
- [10] <Maja> va e liksom praktiska skillnaden mellan
abstrakt och inledning?
- [11] <Maja> känner mig upprepa fakta
- [12] <Ludvig> Edvin har ingen abstrakt i sin gradu :(
- [13] <Maja> **piqwf 'XZZZZZCS**
- [14] <Wilma> kandavhandlingar har väl inget abstrakt,
men i en gradu är ju abstraktet en A4 först i
gradun som sammanfattar vad den innehåller
- [15] <Maja> vi ska väl ha abstrakt i varje fall

I början av exemplet talar Maja först om en demonstration som hon kunde tänka sig att delta i. Sedan börjar hon tala om sin kandidatuppsats, som hon har problem med. Först säger hon *voj blaargh* om saken och sedan *BLAARGH* och *GNURRR*. Därefter riktar

hon yttrandet *örbeldörvel* åt kanalens bot². Efter att ha visat kanalen sin åsikt om situationen fortsätter hon genom att fråga vad skillnaden mellan abstrakt och inledning är i slutarbeten. Hon tycker sig själv skriva samma saker i båda texterna. Ludvig besvarar detta med att Edvin inte har något abstrakt i sin avhandling pro gradu. Maja fortsätter att skapa olika ljud, i detta fall med hjälp av slumpmässiga tecken: *piqwf 'XXXXXXXXCS*. Slutligen besvarar Wilma den ursprungliga frågan om abstrakt i kandidatavhandlingar. Maja säger till det att abstraktet i vilket som helst fall behövs i hennes arbete.

Onomatopoesi kan också användas för att visa en åsikt om någonting. I exempel 17 är det fråga om det.

Att visa sin åsikt om någonting:

Exempel 17.

- [1] <Maja> i finland e största probleme att ingen bryr sig o gör någo åt saken fast vad sku föreslås o hända
- [2] <Maja> håller int alls med
- [3] <Oliver> om vadå?
- [4] <Maja> demokrati = majoritetens åsikt räknas. vi har representanter som skall representera våra åsikter men om det börjar verka att allmänheten anser mycket annorlunda så måste det åtgärdas
- [5] <Oliver> och du vet att sånt inte stämmer i verkligheten
- [6] <Maja> hurså
- [7] <Oliver> bara att se på världen vi lever i
- [8] <Maja> nog har allmänhetens åsikt betydelse
- [9] <Maja> o vi talar om finland, inte världen
- [10] <Oliver> alltså, tycker inte alls det är dålig idé att föra fram sin åsikt
- [11] <Oliver> tycker bara det är synd att dom som gör besluten inte fattar nånting

² Många IRC-kanaler har en deltagare som inte egentligen är en person utan ett datorprogram, *bot*. Detta program kan "lagra information och erbjuda deltagarna ny information som svar på särskilda kommandon" (Fogel 2010, min övers.).

- [12] <Maja> i mindre skala: Radio X3M - när kanalen skulle stängas reagerade den finlandssvenska majoriteten så storskaligt att beslutet slopades
- [13] <Maja> Oliver: dom som har makten är alltid årtionden efter sin tid
- [14] - -
- [15] <Maja> Oliver: så e det då också när vi e stora. då kommer vi int vara mera up-to-date me verkligheten. ett problem jo, men hindrar iofs för radikala och snabba ändringar i samhället
- [16] <Oliver> så **buu** för dem som bestämmer
- [17] <Maja> nåjo
- [18] <Maja> men det gäller att ha vara trovärdig och ha hög röst så blir man hörd

I början av exemplet säger Maja att Finlands största problem är att ingen bryr sig om det finns något som kunde förbättras. Enligt henne fungerar demokratin på så sätt att majoritetens åsikt räknas och att politikerna inte alltid har samma åsikter som de som har valt dem. Oliver besvarar detta med att det enligt honom inte är så och att det ändå lönar sig att föra fram sina åsikter. Han tillägger att han trots det tycker att beslutsfattarna inte *fattar nånting*. Maja väljer att presentera ett exempel på medborgaraktivism: när radio-kanalen Extrem skulle stängas reagerade många finlandssvenskar så kraftigt att beslutet slopades. Enligt henne är de som har makten alltid *årtionden efter sin tid*. Efter en lång diskussion fortsätter hon med att säga att detta hindrar radikala och snabba ändringar i samhället. Oliver reagerar genom ett *buu* som han riktar mot beslutsfattarna. Till slut Maja sammanfattar sitt budskap med att säga att *det gäller att ha vara trovärdig och ha hög röst så blir man hörd*.

En viktig funktion för onomatopoesi är att den kan användas för rollspel på IRC. I mitt material finns flera exempel på den funktionen. I exempel 18 hämtar deltagarna inspiration från tv- och filmserien Batman.

Exempel 18.

- [1] <Maja> Axel: kan du laga barbie&batman-mix
- [2] <Axel> ömm hurdan musik är det då
- [3] <Maja> pop-musik?

- [4] <Ludvig> Maja: nej, det ska bara visas live
- [5] <William> Axel: It haz been reserved
- [6] <Axel> William: danke
- [7] <Ludvig> Maja: för nån måst ju smaka de
- [8] <Maja> någo me "**tidi-didi-didi-didi** - hi barbie!
- **tidi-didi-didi-didi** - batmaan!"

I början av exemplet frågar Maja av Axel om denne kan laga en *barbie&batman-mix*. Axel besvarar frågan med en egen fråga: hurdan musik behöver Maja? Ludvig berättar för Maja att mixningen endast kommer att spelas live. Axel säger då att något har bokats, och Axel tackar för det. Ludvig säger att *nån måst ju smaka de*. Maja slutar diskussionen genom att imitera både Batmans signaturmelodi och 90-talslåten Barbie Girl från Aqua.

Ibland är det så att användarna har både en viss roll och kommenterar det som har sagts i diskussionen. Så är det i exempel 19, där Axel nyligen har gett deltagarna en länk till ett roligt ljudklipp som har spelats in på en Sverigebåt.

Exempel 19.

- [1] <Axel> [länk raderad]
- [2] <Axel> den blir bättre mot slutet :)
- [3] <Elliot> voi lolz
- [4] <Elliot> **hihihi**
- [5] <William> pehmis \o/
- [6] <Maja> :D
- [7] <William> Axel: lollll
- [8] <William> **haha**
- [9] <Axel> **oj oj oj oj!**
- [10] <Maja> Axel: från kryssningen?
- [11] <Axel> Maja: joo
- [12] <Maja> va de bra fest?
- [13] <Axel> kl 7 på morgonen
- [14] <Axel> nog var det roligt
- [15] <Maja> =)
- [16] <William> hmm, fick just krabbis
- [17] <William> måst vara hesematen

- [18] <Ludvig> drick mera
[19] <Ludvig> så slipper du krabbisen
[20] <William> tog ren ett par öl tidigare men orkar
nog inte göra det mera
[21] <Ebba> öl?
[22] <Ludvig> noh då måst du lida me krabbisen

I början av diskussionen finns en länk till ett ljudklipp som handlar om en pinsam situation på en kryssningsbåt som några av deltagarna har varit med om. Efter att ha kopierat länken till kanalen nämner Axel att det blir bättre mot slutet. Elliot kommenterar att länken är *lolz* och skrattar åt den. Snart börjar också William skratta med det onomatopoetiska uttrycket *hihihi*. Axel, som ursprungligen har länkat ljudklippet, säger *oj oj oj*, med vilket han anger förvåning eller överraskning och bidrar till skämtandet. Därefter frågar Maja av Axel om materialet är från den kryssning några av deltagarna har deltagit i. Axel bekräftar detta, och sedan frågar Maja om det var en bra fest. Axel säger att det var klockan 7 på morgonen och att *nog var det roligt*. William fortsätter då med samma linje och nämner att han just har fått krabbis 'baksmälla' och att han behöver gå och köpa mat på Hesburger. Ludvig råder honom att dricka mera sprit, så han slipper baksmällan. Därefter medger William att han egentligen har tagit ett par öl men orkar inte mera. Ebba är förvånad över detta. Ludvig säger då till slut att *då måst du lida me krabbisen*.

Onomatopoetiska uttryck är sålunda ett ofta använt sätt att ge diskussioner mera färg. I brist på icke-verbala gester i nätdiskussioner är det viktigt för IRC-användarna att kunna skilja sig från varandra med ljudbaserade medel. Onomatopoetiska uttryck är också en del av rollspelet på IRC.

I följande kapitel kommer jag att behandla sådana fall där vanligt språkbruk blir föremål för ändringar. I sådana fall skapar de närliggande betydelseerna skämt.

5.3 Fonetiska och ortografiska ändringar

Att leka med ljud i ord är ett av de mest typiska medlen för att skapa humor. Det förekommer särskilt hos barn (Ollila 1986: 85) men används ofta också av vuxna när de vill underhålla andra. Ofta innebär leken att de två första fonemen i två eller fler ord byter plats. Ibland byter fonemen plats på ett sådant sätt att några av dem inte kommer från ett närliggande ord.

De ändrade ordens betydelse framgår oftast av kontexten. *Rhyming slang* ett är hemligt språk där orden och fraserna rimmar med det man på riktigt menar.

I mitt material är det vanligast att IRC-deltagarna endast ändrar ett fonem i ordet. I exempel 20 har man ändrat på fler än ett fonem.

Exempel 20.

- [1] <Viggo> vad är **header** på svenska?
- [2] <Gustav> kanske: hufvudare
- [3] <Edvin> Viggo: du har dyslexi och har swappat a och d och e och r, bokstaverna kommer i ordningen: **hedare**
- [4] <Edvin> huvudvark pa svenska ;)
- [5] <Ludvig> Viggo: dedär ha ja också funa på va header är
- [6] <Ludvig> Viggo: har skrivit bara header för tillfälle, ifall du kommer på så säg
- [7] <Ludvig> Viggo: filens del som berättar om innehålle etc sku ju gå

På första raden frågar Viggo vad *header* heter på svenska, kanske för att han ska skriva en vetenskaplig artikel om filformat eller nya programmeringsalgoritmer. Gustav besvarar med ordet *hufvudare*, vilket i princip är en direkt översättning av ordet och med gammal svensk rättskrivning. Edvin skämtar då om att Viggo kanske egentligen har dyslexi och har skrivit fel: det är *hedare* 'huvudvärk' han på riktigt menar. Edvin förklarar detta explicit på fjärde raden. I detta fall har teckenparen *ad* och *er* blivit omvända, så att resultatet ligger nära originalet men betydelsen mycket fjärran från det. *Hedare*

har svenskans vanliga *-are*-ändelse men kommer troligen via finskan där ordet *hedari* är vanligt.

Ett klassiskt exempel på fonetiska ändringar är när början av två eller fler olika ord byter plats i en fras eller en sats. I exempel 21 skämtar deltagarna genom att skapa nya verb och namn på detta sätt.

Exempel 21.

- [1] <Maja> borde börja sticka hem o byta lite om
- [2] <Oliver> hmmh
- [3] <Maja> sku ha 10 uppgifter bara kvar =(
- [4] <Ludvig> Maja: ska du **byta viggo**?
- [5] <Oliver> supasupasupa
- [6] <Oliver> **vita byggo**
- [7] <Maja> Ludvig: nä
- [8] <Ludvig> Maja: byt han mot klara...

I början av exemplet nämner Maja att hon borde fara hem och byta kläder. Oliver verkar inte särskilt intresserad, för han säger bara *hmmh*. Sedan lägger Maja till ironiskt att hon ”bara” har 10 uppgifter kvar att göra. Ludvig ser situationen som en bra chans att skämta om något som kanske inte ens betyder någonting: han använder verbet *byta* i en ny betydelse, *byta Viggo*. Oliver har alkohol i tankarna men tycks nu också vara intresserad av diskussionen och ändrar på orden lite grann så att de blir *vita byggo*. Maja besvarar detta med att hon inte tänker *byta Viggo*. Till sist föreslår Ludvig att byta Viggo mot Klara, hans maka.

Ibland bygger skämt också på hur vissa ord uttalas. I exempel 22 visar deltagarna sina åsikter om ett problem genom att ändra på namnet på en webbplats.

Exempel 22.

- [1] <Axel> Edvin: det är det här med **facebook** igen :)
- [2] <Axel> snart är du också reggad o har 1000 apps på din sida
- [3] <Edvin> prkl
- [4] <William> **fjesbok**

[5] <Axel> **fisbok**
[6] <William> !!!

I början nämner Axel något som är typiskt för webbplatsen Facebook: man har vanligen många så kallade applikationer i bruk. William ändrar ordet till *fjesbok*. Axel, som ursprungligen började diskussionen, ändrar då ordet till *fisbok*. Att det betraktas som roligt bekräftas på sista raden av William med tre utropstecken på rad.

I nätspråk, särskilt bland människor som är intresserade av att syssla med datorer, är det vanligt att man använder avvikande skrivsätt i diskussioner. Ovanlig ortografi är då allmänt förekommande. Främmande ord kan anpassas till svenska och man kan t.ex. ropa på hjälp med versaler eller skapa en förstärkande effekt med hjälp av att använda flera tecken i rad.

Exempel 23.

[1] <Noah> Oliver: fick du bra **daattoo?**
[2] <Oliver> Noah: joo
[3] <Oliver> Noah: **stooooor** monitor
[4] <Noah> 22 tum?
[5] <Oliver> 24
[6] <Oliver> widescreen
[7] <Noah> najjs

I början av exemplet frågar Noah Oliver om han har köpt en bra *daattoo*. Med detta vill han troligen imitera helsingforssvenskans typiska sätt att utelämna r-et i slut av ord (Höckerstedt 2010: 62). Oliver besvarar detta med att så är fallet och att den har *stooooor monitor*. På detta sätt anger deltagarna att det verkligen är fråga om något fint och stort, det skulle redan användningen av flera vokaler i rad ange (*stooooor*). Noah frågar om storleken på monitorn var 22 tum, vilket Oliver nekar genom att nämna att den är 24 tum och bredbild. Till detta säger Noah att det är *najjs*.

Ett vanligt sätt att skapa ovanlig ortografi är med hjälp av det så kallade *leet-språket*, som traditionellt har ansetts vara något som hackare och crackare har använt för att undvika textfiltrering i olika datasystem. I exempel 25 talar deltagarna om så kallade demon, det vill säga om olika slags konstnärliga program särskilt för gamla datorer.

Exempel 24.

- [1] <Edvin> och om jag inte minns helt fel så var
second realitys 3d cube plasma fake den också ;)
- [2] <Edvin> den bara scrolla och colorcycla :D
- [3] <Edvin> den här c64 demon använder disk driven
för att göra beräkningar
- [4] <Ludvig> antagligen för att det ör möjligt o man
133t point av de
- [5] <Ludvig> knappast har de nå betydelse

Edvin börjar med att nämna hur olika programmerare har använt genvägar i källkoden för att lättare skapa visuella effekter. Han nämner först ett par saker som en demo har gjort. Efter det nämner han en gammal programmeringsmetod som av många ses som avvikande: att en demo för datorn Commodore 64 använder diskettstationens processor för att göra beräkningar. Ludvig säger då att det kanske inte har någon praktisk betydelse för koden utan det bara kanske är *133t* 'häftig, rolig', vilket är leet-språk. Där har ordet *leet* (från det engelska ordet *elite*) omskrivits så att e:en har ersatts med treor.

I exempel 25 handlar det om en företeelse i popkultur, som associeras med något annat som förekommer i diskussionen. Med hjälp av association kommenterar en av användarna ett välkänt ämne som var aktuellt före diskussionen.

Exempel 25.

- [1] <Isak> sku åbo vattenverk ha kunnat "pull a
nokia"?
- [2] <Axel> doubtful
- [3] <Oliver> knappast
- [4] <Oliver> tror inte du sku vara den enda sjuka isf
- [5] <Isak> tja sant
- [6] <Oliver> kanske du har fått ebola
- [7] <Isak> skiter ut mina intestines
- [8] <Isak> ja, menade tidigare inte att gå till sängs
utan gå till toan
- [9] <Isak> tänker inte riktigt klart
- [10] <Viktor> uäk

- [11] <Viktor> är här flera som mår skit också
[12] <Isak> kanske dom är för sjuka för att prata
[13] <Elias> kan vara en fördela att man e på sjukis
en del så man blir lite imun mot en del **bobbor**.
[14] <Isak> visserligen
[15] <Maja> nu börjar mitt hår nå den maximala
praktiska längden
[16] <Oliver> Maja: 1m?
[17] <Oliver> **teenage mutant ninja bobbor**

I början av diskussionen är Isak sjuk och frågar om Åbo vattenverk hade kunnat *pull a Nokia*. Med denna fråga syftar han på vattenkrisen i Nokia, som ägde rum i slutet av 2007, några månader före diskussionen. Där blandade ett vattenverk kranvatten med avfallsvatten. Frågan besvaras av Axel och Oliver med att det inte är sannolikt i Åbo. Oliver tillägger att Isak i ett sådant fall inte skulle vara den enda som är sjuk. Detta besvarar Isak med *tja sant*. Oliver börjar då skämta genom att nämna att Isak möjligen har fått ebolafeber. Isak säger då att han håller på att *skita ut* sina tarmar och att han inte tänker riktigt klart just nu. Viktor indikerar att han äcklas av det som har nämnts i diskussionen genom att säga *uäk*. Han roar de andra genom att nämna att också andra har mått illa på sistone. Isak besvarar detta med att de andra kanske är för sjuka för att prata på IRC. Elias börjar då tala om att det är bra att han ibland har varit på sjukhuset, för då blir man immun mot *bobbor*. Isak besvarar detta med att det möjligen stämmer. Därefter påbörjar Maja en ny, parallell diskussion om sitt hår. Till slut gör Oliver en referens till tv-serien *Teenage Mutant Ninja Turtles*, där det är fråga om mutanter som bor i kloaker. Då han ersätter ordet *Turtles* med *bobbor* 'bacillusker' likställer han de giftiga avloppsmikroberna i Nokia med *Turtles*-figurerna, som också bor i kloaker.

Fonetiska ändringar används sålunda ofta för att kommentera något existerande, kanske till och med för att löjliggöra det. Saker som redan har nämnts får olika nya bibetydelser som uttrycks genom en ändring av ordet. Ibland kan man också anpassa ord till målspråket så att man på så sätt imiterar ett sätt att uttala något.

Avvikande ortografi är även ett frekvent medel för att visa att något är stort, litet eller på något annat sätt speciellt. Om man ersätter bokstäver i det vanliga alfabetet med siffror blir det en ny konstform i sig. Ovanlig ortografi ger då ny färg åt texten.

Med hjälp av fonetiska ändringar kan man sålunda skapa analogier och nya förbindelser mellan betydelser men flertydighet kan också skapas på ett annat sätt. I följande kapitel ska jag behandla sådana fall där det på ett direktare sätt handlar om flertydighet.

5.4 Flertydighet

Flertydighet används ofta som medel för att skapa humor både avsiktligt och icke-avsiktligt. Det kan räcka med att endast en del av satsen är flertydig för att hela satsen ska kunna räknas som flertydig. Om man betraktar fenomenet ur en lingvistisk synvinkel kan man konstatera att det finns tre slag av flertydighet: fonetisk, grammatisk och lexikalisk (Ullmann 1970: 156).

Fonetisk flertydighet uppstår när satsens struktur är fonetiskt flertydig. Den viktigaste ordskiljande egenskapen i talet är enligt Ullmann (1970: 156) *andningssekvenser* (min övers.), inte själva orden, då kan dessa grupper ibland bli identiska med varandra. Till exempel beror det aspirerade h-et i franskans *les héros* 'hjältarna' på behovet att urskilja ordet från *les zéros* 'nollorna'.

Grammatisk flertydighet kan uppstå på flera olika sätt. Ett typiskt fall är när individuella ord har en klart definierad betydelse men kombinationerna av dem i satser kan tolkas på flera olika sätt, till exempel *Visiting relatives can be a nuisance*. Grammatisk flertydighet kan emellertid vara svår att tolka, så den används inte mycket i humor. Oklarheter kan uppstå på grund av oklara grammatiska former eller på grund av satsens struktur (Ullmann 1970: 156).

Lexikal flertydighet är den viktigaste typen av flertydighet. Den uppstår när ett ord är polyvalent, det vill säga ordet har två olika former. Antingen kan ordet ha två eller fler olika betydelser (polynomi) eller också kan två eller fler ord vara ljudmässigt identiska (homonymi). (Ullmann 1970: 158f.)

Vid polysemi har ett ord fler än en semantisk definition. På något sätt ligger orden nära varandra men de är ändå skilda ord. Polysemi förekommer allmänt i olika språk, egentligen kan det inte ens finnas språk utan polysemi. Enligt Ullmann (1970: 159–165) finns det fem olika källor till polysemi: ändringar i ordets nyans, specialisering inom ett visst användningsområde (*tower* och *the Tower* i London), bildspråk (*tackle a problem*), nya tolkningar av homonyma ord och slutligen inflytande från främmande språk.

Ibland kan det finnas ord som inte har en betydelsemässig anknytning till andra ord som ser likadana ut. Då handlar det om homonymi, vilket betyder att två eller fler olika lexem av slump har samma uttal och/eller skrivsätt (Larjavaara 2007: 121). Homonymi tycks vara sällsyntare än polysemi och det finns till och med språk utan homonymi. Homonymi kan uppstå på tre olika sätt: 1) ljudändringar där två tidigare separata former ändras så att de är likadana i talat och möjligen också skrivet språk, 2) fjärmande av ett polysemiskt ordpars betydelser från varandra så att språkbrukarna inte längre uppfattar ordens lexem som ett och samma ord och 3) anpassning av ett lånord till målspråket så att det på ytan ser lika ut som ett annat ord. (Ullmann 1970: 176–180.)

Gränsdragningen mellan polysemi och homonymi är inte alltid lätt men de uppfattas som separata fenomen (Ullmann 1970: 159).

I mitt material finns mycket få belägg där flertydighet används som humormedel. I några fall har ett särnamn samma ytform som ett appellativ. I exempel 26 är det fråga om detta.

Exempel 26.

- [1] <Oliver> William: när har du tupare?
- [2] <Ludvig> supare
- [3] <William> hmm
- [4] <William> vet inte ännu, kanske **mars**
- [5] <Oliver> William: partaj!
- [6] <Ludvig> **uranus**
- [7] <Oliver> jag borde också ha utflyttningsfest

I början av exemplet frågar Oliver när William har *tupare* 'inflyttningsfest'. Ludvig ändrar detta till *supare*. William besvarar Oliver's fråga med att han inte ännu vet, kanske i mars. Sedan tillägger Oliver att det kanske lönar sig att feta då. Ludvig kommenterar detta med att jämföra planeten Mars med Uranus. Med endast små bokstäver har planeten Mars här samma ortografiska form som månaden mars.

I exempel 27 skämtar deltagarna i IRC-diskussionen med ordet *control*. Ordet är både namnet på en film och en av de mest använda tangenterna på tangentbordet på datorer.

Exempel 27.

```
[1] <William> Control va bra!  
[2] <Oliver> whut?  
[3] <Oliver> contrwhat?  
[4] <Ludvig> shift e också bra  
[5] <Oliver> alt-delete är bäst  
[6] <William> Control, filmen om Ian Curtis  
[7] <Ludvig> Shift, filmen om mr. Uppercase  
[8] <Ludvig> om  
[9] <William> hmm, borde säkert efter kalja och tobak
```

På rad 1 berättar William först att *Control* var något bra. Oliver undrar vad han talar om. Ludvig märker att det erbjuder ett tillfälle att skämta om tangenter och tillägger att också Shift är en bra tangent. Slutligen går också Oliver med i skämtandet genom att nämna tangentbordskombinationen Control-Alt-Delete, som i de flesta operativsystem startar om datorn. Efter det börjar William skämta om Control, en långfilm som handlar om punkartisten Ian Curtis. Ludvig säger då att det kanske också finns en film som heter *Shift*, som handlar om *Mr. Uppercase*, vilket har att göra med att man med tangenten Shift kan skapa versaler eller så kallade stora bokstäver. I slutet av exemplet säger William att han borde gå och köpa *kalja* 'bärs' och tobak.

I exempel 28 skämtar deltagarna med ordet sex 'sexuell aktivitet', som är identiskt med talet sex.

Exempel 28.

- [1] <Maja> Elias: *byrån?*
- [2] <Ludvig> taffel-ilme pelastaa
- [3] <Elias> int nu mer
- [4] <Ludvig> hups
- [5] <Elias> e nog hemma
- [6] - -
- [7] <Maja> Elias: ja var också *där*
- [8] <Ludvig> ni hade **sex**
- [9] <Maja> na
- [10] <Ludvig> ok, **sju**

På första raden frågar Maja från Elias om denne är på ämnesföreningens byrå just nu. Elias besvarar att han var där tidigare i dag men inte längre. För tillfället säger han sig vara hemma. Därefter nämner Maja att hon har varit i samma hus. Ludvig tipsar att Maja kanske hade sex med den andra personen, till vilket Maja besvarar att det inte var fallet. Sedan lägger Ludvig till att det kanske var fråga om talet sju och inte talet sex.

Ibland är egennamn identiska med appellativ. Det är det fråga om i exempel 29.

Exempel 29.

- [1] <William> **spark** från nya lägenheten
- [2] <William> \o/
- [3] <Oscar> **sparknet**
- [4] <William> yeah =)
- [5] <William> sparknet, int utslängd:P

I början av exemplet berättar William att han har fått *spark* från sin nya lägenhet. Oscar noterar att det kanske inte handlar om att bli utslängd från en lägenhet i detta fall, för han vet att det finns ett trådlöst nät med namnet Sparknet i Åbo. På rad 5 bekräftar William att det verkligen är fråga om det.

I exempel 30 är det fråga om ett namn på en person som råkar vara identiskt med en datorrelaterad företeelse.

Exempel 30.

```
[1] <Ludvig> alltså
[2] <Ludvig> hmmm
[3] <Ludvig> vittus makefiles
[4] <Ludvig> hatar
[5] <Ludvig> alltså
[6] <Ludvig> vittu...
[7] <Ludvig> finns de nån makefile guru här?
[8] <Erik> nå åtminstone int din morsa
[9] <Ludvig> nu fick ja de
[10] <Ludvig> helt konstiga errors kommer när man
      typottar nån target
[11] <Ludvig> iofs e de max som råddat med dom ;))))
[12] <Arvid) make love
[13] <Ludvig> i pojo finns de en som har "Make"
      tatueraat i handen
[14] <Ludvig> manne han är bra på Makefiler ;)
```

På de första raderna klagar Ludvig om att han hatar *makefiles*, filer med vars hjälp det går för programmerarna att kompilera datorprogram. Sedan svär han på finska och frågar om det finns en *makefile guru* på kanalen. Erik svarar att åtminstone inte Eriks mamma finns med bland användarna. Ludvig tillägger att han nu fick reda på var problemet ligger. Han har fått *konstiga* felmeddelanden när han har skrivit fel i en *target*, en parameter som finns i makefile-filer. Då misstänker han att det kanske är Max som har *råddat med dom*. Arvid börjar skämta med att nämna att programnamnet *make* kan användas till att skriva kommandot *make love*. Ludvig fortsätter då med att säga att han känner en Pojobo som har namnet *Make* tatueraat på sin hand. Efter det fortsätter Ludvig med att undra om personen ifråga är bra på att skriva makefile-filer.

I princip handlar det om flertydighet också i sådana situationer när ord och uttryck från två olika språk påminner om varandra. I exempel 31 är det fråga om just det.

Exempel 31.

```
[1] <Ebba> Charlie, jeeves we need you at 19.15,
      please, could you take the rolls royce?
[2] <Charlie> Ebba: hah!
```

[3] <Ebba> Charlie wut?
 [4] <Ebba> ;)
 [5] <Charlie> Miss will have to use her legs today!
 :P
 [6] <Ebba> Charlie, jeeves **tio piskrapp** för olydnad!
 [7] <Oliver> hmmh
 [8] <Edvin> **tio piss-crap**, whut?!

Exemplet börjar med att Ebba frågar Charlie om denne kan skjutsa henne till ett ställe klockan 19.15. Detta skulle ske med en *Rolls Royce* och Charlie jämförs med Reginald Jeeves, en fiktiv betjänt i P. G. Wodehouses romaner. Charlie besvarar detta med ett *hah*, vilket visar att han vägrar ta emot uppdraget. Ebba ser förvånad ut, säger wut och använder en smilis. Charlie säger då att Ebba *will have to use her legs today*. Ebba besvarar detta genom att säga att Jeeves får *tio piskrapp för olydnad*. Oliver visar sin likgiltighet i diskussionen med ett hastigt *hmmh*. Efter det börjar Edvin skämta om piskrappen: han frågar varför det handlar om *tio piss-crap*.

Ibland kan något som sägs i diskussionen ge upphov till flera syntaktiska tolkningar. Då är det, som jag diskuterat ovan, fråga om grammatisk flertydighet. Genom att titta på en grammatiskt flertydig fras eller sats går det att hitta flera olika grammatiska strukturer med helt olika betydelse. Detta är t.ex. fallet i exempel 32.

Exempel 32.

[1] <Maja> <3 dn
 [2] <Maja> dans
 [3] <Erik> moj
 [4] <Maja> **oho moi**
 [5] <Maja> du!
 [6] <Erik> va?
 [7] <Erik> **lol du sa homo**
 [8] <Maja> :D
 [9] <Erik> va kan du för nå latino-danser?

I exempel 32 diskuterar deltagarna Majas dansintresse. I början av exemplet nämner Maja att hon älskar dans. Sedan dyker Erik upp och hälsar på henne. Maja verkar vara

överraskad av detta, så hon säger *oho moi, du*. Erik undrar hur det kan ha varit så överraskande. Sedan skämtar han om att Majas tidigare rad kan tolkas på flera olika sätt: *o, homoi* 'å, bögar' istället för *oho moi*. Maja bekräftar med hjälp av en smilis att detta var ett skämt. Efter det fortsätter både Erik och Maja med det ursprungliga diskussionsämnet, dans.

I exempel 33 skapar deltagarna rollspel om ämnet musik om matematiska företeelser.

Exempel 33.

- [1] <Edvin> vad ar mattemusa?
- [2] <Adam> BT - Fibonacci Sequence
- [3] <Axel> math rock
- [4] <William> [länk raderad]
- [5] <Adam> Mike Koglin - 1:1.618
- [6] <Adam> och sånt :)
- [7] <Axel> Olle: TYCKER DU OM PI-FILMEN LOL
- [8] <William> ROFL
- [9] <Adam> och så **Matte Matik** - Tänk Om Jag Vore En Skalarprodukt
- [10] <Adam> förstår
- [11] <Axel> jag har säkert någo mattereferenser i min musalibrary men i'll be damned om jag orkar leta fram någo
- [12] <Axel> boards of canada hade väl nåt åtminstone
- [13] <William> DJ premier - mathematical....*shrug*
- [14] <Axel> aijoo, finns åtminstone boards of canada - music is math

Edvin påbörjar diskussionen i exemplet med att fråga vad begreppet *mattemusa* innebär. Adam besvarar detta genom att nämna att man kanske sjunger om Fibonaccital. Axel föreslår att det kanske också kunde vara *math rock*. William ger då en länk till en verklig musikvideo om matematik. Detta besvarar Adam genom att nämna att det finns en låt vid namn 1:1.618 av Adam Koglin och att det också finns andra liknande låtar. Axel frågar sedan Olle om han tycker om pifilmen. William besvarar detta med ett *ROFL*, som betyder rolling on the floor laughing. Adam fortsätter att nämna namn på låtar.

Axel säger att han kanske har mattereferenser i sitt musikbibliotek men han skulle *be damned* om han orkar letar fram något. Boards of Canada tycks ha någon låt om matematik, tillägger han. William nämner då bandet DJ Premier och säger **shrug**. Till slut nämner Axel att det åtminstone finns låten *Music is Math* av Boards of Canada.

Flertydighet är kanske ett av de mest traditionella sätten att skapa humor. Som jag konstaterat ovan finns det flera olika typer av flertydighet, av vilka några är mera frekventa och några mindre frekventa i mitt material. Lexikalisk flertydighet är den vanligaste typen av flertydighet, medan grammatisk flertydighet används i ett mindre antal fall där de grammatiska konstruktionerna kan sägas vara tvetydiga. Fonetisk flertydighet kan användas till exempel för att skämta om likheter mellan olika språk.

Med hjälp av flertydighet kan man skämta om skillnader och likheter mellan ord och konstruktioner men det är alltid sådant material som redan existerar. I följande kapitel kommer jag att tala om ordbildning, ett sätt att skapa helt nya ord på flera olika sätt.

5.5 Ordbildning

När man talar om ordbildning måste man först definiera vad ett ord är för något. Enligt Bauer (1987: 11f) kan beteckningen ord syfta på två olika saker: ett *lexem*, som är ordets grundform och används till exempel i ordböcker (t.ex. skjuta) eller en "ordform", en viss böjd form av ordet som används i vissa sammanhang.

Ord består av *morfem* som är språkets minsta betydelsebärande enheter. En *morf* är antingen ett ortografiskt eller morfologiskt segment som framställer morfem, till exempel un-believ-able. Det finns två slags morfem: fria och bundna (Bauer 1987: 17f). De förstnämnda kan förekomma självständigt utan andra morfem, till exempel *house* och *sit*. En bunden morf kan däremot endast stå tillsammans med en annan morf.

Bland de fria morfemen finns basmorfem och formord. Varje ord har minst ett basmorfem. Enkla ord kan bestå av endast ett morfem. Formord å sin sida har en strukturerande funktion: de anger huvudsakligen relationen mellan olika ord och satser. Därtill finns

det två typer av bundna morfem: avlednings- och böjningsmorfem. Avledningsmorfem, s.k. affix, är element som förenas med existerande grundord så att de tillsammans bildar en ny enhet. Till dem hör *prefix*, *infix* och *suffix*. (Möijer 1998: 11.)

Inom ordbildning forskar man i de mönster som förekommer när man skapar nya lexikala enheter. Undergrupperna vid ordbildning är enligt Möijer (1998: 51) 1) sammansättning, 2) avledning, 3) ellipsbildning och 4) nybildning.

Sammansättning uppstår när två eller fler basmorfem eller självständiga ord fogas till ett nytt ord (Möijer 1998: 51). Det är det sista ledet som bestämmer huvudbetydelsen och avgör ordklassen för det nya ordet. En av sammansättningarnas uppgifter är att förkorta texter, och långa sammansättningar är typiska för svenskan.

Avledning handlar om att bilda ord genom att lägga till för- eller efterled till redan existerande ord. Tillsammans med prefix eller suffix bildar grundordet ett nytt, besläktat ord. Prefixavledning sker genom att ett prefix ställs framför ett givet grundord, och vid suffixavledning placerar man ett suffix efter grundordet. (Möijer 1998: 56, 61.)

Modern svenska har en tendens till korthet och enkla sätt uttrycka sig. Man väljer gärna enkla och koncentrerade ord och formuleringar på svenska. Sådant som förekommer ofta tenderar att uttryckas kort. Genom ellips, d.v.s. förkortning av ord eller sats, uppstår ord- eller satsliknande rester. (Möijer 1998: 70.)

Vid nybildning är det ibland fråga om nya upptäckter och uppfinningar. Då finns det behov för att skapa neologismer, det vill säga nya ord, av inhemska eller främmande språkmaterial. Några av orden vid nybildning finns redan i språket men har fått ett nytt betydelseinnehåll; andra är verkliga nyord som syftar på tidigare okända tankeprodukter. (Möijer 1998: 72.)

Det finns ett stort antal nybildade ord i mitt material. Den påtagligaste typen är nya verb och adjektiv som utformats med hjälp av element från främmande språk: *scrobblade* 'skickade data om de låtar man har spelat till webbtjänsten Last.fm', *boastar* 'skryter med', *evotta* 'att inte kunna någonting', *downa* 'ladda ner filer', *participatea* 'delta', *resetta* 'återställa'.

Exempel 34.

- [1] * Maja e överraskad över hur förståelig
kompilatorstekniksboken är
- [2] <Oliver> sku vara kul ifall man sku get laid lika
ofta som man måste **resetta** sin c64

I exempel 34 skapar Oliver verbet *resetta* genom att lägga till svenskans verbhärlingsmorf *-a* efter det engelska ordet *reset*. I början nämner Maja genom en så kallad aktion att hon är överraskad över hur förståelig en bok hon håller på att läsa är. Efter det säger Oliver att det vore kul om han kunde *get laid* lika ofta som han måste *resetta* starta om sin Commodore 64.

Exempel 35 handlar om att skapa nya ord för skämtandets skull.

Exempel 35.

- [1] <Edvin> vad är *resize* på svenska?
- [2] <Ludvig> ändra storlek
- [3] <Edvin> passar tyvärr inte in hit
- [4] <Edvin> tror jag ska införa **omstorleka** till det
svenska språket
- [5] <Edvin> skala potatis?
- [6] <William> **sizera**
- [7] <Edvin> förstår vad du menar, men finns inget
verb som skala, iaf inte enligt svenska akademins
ordlista
- [8] <Edvin> kickassness
- [9] <Edvin> använde faktiskt skala här tills jag
började misstänka att det inte är ordentlig
svenska

På första raden frågar Edvin vad det engelska ordet *resize* heter på svenska. Ludvig besvarar att det betyder 'ändra storlek'. Edvin säger att ordet tyvärr inte passar *hit* och att han tänker införa den nya översättningen *omstorleka* till svenskan. Sedan frågar han om *skala potatis* skulle passa på det ställe där han försöker skriva ordet. Därefter föreslår William ordet *sizera*. Edvin konstaterar då att han förstår vad de andra menar men det finns inte ett sådant verb som *skala*, åtminstone inte enligt Svenska Akademiens ord-

lista. Sedan konstaterar han att det är *kickassness* att han har nu har kommit på att det inte är rätt och att han tidigare hade trott det är korrekt svenska.

Skapande av nya förkortningar eller användning av existerande, etablerade förkortningar är också mycket frekvent i materialet. I exempel 35 ovan skapas ett helt nytt verb, vilket är mycket vanligt. På så sätt kan man skapa språk som skiljer sig från vanligt språkbruk. I detta fall håller *Edvin* på att skriva en avhandling pro gradu och ber om hjälp av de andra för att hitta lämpliga svenska ord. Exempel 36 handlar om att förkorta ord.

Exempel 36.

- [1] <Edvin> vem vill skriva **musvet** uppsatser?
[2] <Edvin> ??????????????????????
[3] <Edvin> ??
[4] <Edvin>
??
[5] <Edvin> **musikvetenskapuppsatser**
[6] <Axel> puppsats
[7] <Albin> plöp
[8] <Albin> nu ska jag titta på Rambo IV \o/

På första raden frågar Edvin om vem vill skriva *musvet uppsatser*. Därefter följer flera rader med många frågetecken i rad, vilket ofta anger att skribenten är frustrerad på något sätt. Efter dessa rader skriver Edvin ut vad han har velat säga: *musikvetenskapuppsatser*. Axel använder då chansen till att skämta genom att skriva *puppsats*. Efter det säger Albin *plöp* och meddelar att han ska titta på filmen Rambo IV.

Man kan också lägga till ett affix efter ett ord, så att det skapas en ny betydelse. I exempel 37 har William skapat ett nytt ord på detta sätt.

Exempel 37.

- [1] <William> ämnesförening 1 har sina utrymmen ungefär på samma plats som ämnesförening 2 och ämnesförening 3 etc. ?
[2] <Maja> jo

- [3] <Maja> välan i samma rum som *ämnesförening 2*
- [4] <William> okej!
- [5] <Maja> e *ämnesförening 3* en våning under o
ämnesförening 2 en ovan
- [6] <Maja> någo sånt =)
- [7] <William> *ämnesförening 3* är på 2 våningen och
dom andra på 3
- [8] <William> *ämnesförening 1:s* hemsida är från
2005:/
- [9] <William> och hade inga **kontaktuppg.**
- [10] <William> -> **planscheri!**

Exempel 37 börjar med att William frågar om att en ämnesförening har sina utrymmen i samma byggnad som två andra ämnesföreningar. Maja svarar att så är fallet och att ämnesförening 1 kanske ligger i samma rum som ämnesförening 2. William besvarar detta med ett *okej*. Sedan frågar Maja om ämnesförening 3 ligger en våning under och ämnesförening 2 en våning ovan. Hon lägger till ett det måste vara *någo sånt*. William fortsätter att tala om var de olika byråerna för ämnesföreningar ligger. Enligt honom finns ämnesförening 3 i andra våningen och resten i tredje våningen. Han unrar varför ämnesförening 1:s hemsida är så gammal och kontaktuppgifterna saknas på sidan. Till slut meddelar han att kan kommer att göra *planscheri* i ämnesförening 1:s utrymmen; möjligen ska han sätta upp ett reklam eller någonting liknande.

I exempel 38 modifierar Axel ett namn på en person genom att lägga till ett suffix efter namnet.

Exempel 38.

- [1] >>> fandersson (~fandersson@ip-address) has
joined #kanal
- [2] <Axel> **fanderstastic**
- [3] <Axel> fandersson: fick du min invitation på
facebook? :)

I början av exempel 38 stiger *fandersson* in på kanalen. Axel reagerar till det genom att säga att det är *fanderstastic* och frågar fandersson om han har fått hans inbjudan på Facebook.

Ibland kan ett ord också förstärkas genom ett tillägg av ett prefix före ordet. I exempel 39 använder Oliver sig av ett prefix som förstärker ordet.

Exempel 39.

- [1] <Oliver> borde ju nästan hålla utflyttningsfest
:)
- [2] <Maja> hörde att du fick nån fin bostad
- [3] <Oliver> joo, **turbofin**
- [4] <Julia> oho du hittade lägenhet!
- [5] <Julia> Oliver: grattis!
- [6] <Oliver> Julia: tackar :)
- [7] <Julia> var nånstans?
- [8] <Julia> när *raunistula*?
- [9] <Oliver> *terrängvägen*
- [10] <Maja> kul
- [11] <Julia> oho häftigt :)

I början av exemplet nämner Oliver att han borde hålla en utflyttningsfest. Maja konstaterar att hon har hört att Oliver har fått en fin bostad. Oliver besvarar detta genom att säga att bostaden är *turbofin*. Julia blir ivrig över saken och gratulerar Oliver för att han har hittat en lägenhet. Oliver besvarar gratulerandet med att tacka. Sedan frågar Julia var bostaden ligger; hon misstänker att den kanske finns nära Raunistula. Oliver säger att bostaden ligger vid Terrängvägen. Maja tycker att det är *kul* att Oliver har hittat en lägenhet. Till slut konstaterar Julia att det är *häftigt*.

Att kombinera olika ord är ett traditionellt sätt för att skapa nya ord. Detta utnyttjas till exempel i exempel 40.

Exempel 40.

- [1] <Isak> ååh vittu. jag är ur spel igen.. :<
- [2] <Isak> **sjukasig**.

[3] <Isak> tillbaks till **snarkofagen** för ett par
timmar... ->>

På första raden konstaterar Isak att han är *ur spel igen*, vilket syftar på att han är sjuk och inte orkar använda IRC för tillfället. Sedan tillägger han ordet *sjukasig*, vilket enligt Språktidningen (2008) numera är en etablerad kortform av 'sjukskriva sig'. Isak slutar monologen genom att säga att han går till sängs. Han använder då ordet snarkofag 'säng', som är en kombination av snarka och sarkofag.

Sammanfattningsvis kan man konstatera att deltagarna vid ordbildning ofta skapar nya betydelser för existerande ord. Det går också att kombinera möjliga och icke-möjliga semantiska betydelser. Jag diskuterar detta närmare i följande kapitel.

5.6 Brott mot selektionsregler

Det finns begräsningar som rör relationerna mellan olika lexem (Lyons 1978: 261). Detta kallas *selektionsregler* på svenska av Nikula (1986: 110).

Till exempel kräver verbet *dricka* ett objekt med egenskapen [+flytande] och adjektivet *pratsam* ett subjekt som har egenskapen [+människa]. Semantiska komponenter är i och för sig inte direkt en del av språkets ordförråd. De är snarare teoretiska element med hjälp av vilka det går att beskriva semantiska relationer mellan olika lexikala element i språket. De är till sin natur universala.

Satser kan fungera även om de inte är semantiskt välformade. En grammatiskt acceptabel sats är därför inte nödvändigtvis semantiskt acceptabel. Ett exempel på detta är *Colourless green ideas sleep furiously* (Palmer 1993: 132). I de exempel som finns i mitt material bryter deltagarna mot selektionsregler för att skapa humoristiska intryck. Motsättningarna i semantiska egenskaper kan ibland ge upphov till en metaforisk tolkning, ofta en personifiering (Chomsky 1969: 149).

Ordet selektionsregel används ofta för att beskriva ett verbs närmaste omgivning. Också bestämmande substantiv och adjektiv måste emellertid ha samma huvudegenskaper som sina huvudord. Enligt Chomsky berör de egentliga selektionsreglerna endast verb men de kan utvidgas till att omfatta också andra ordtyper. Till exempel kan ett och samma verb ha olika betydelser beroende på vilka andra satsdelar det tar. Det finska verbet *pitää* är ett bra exempel på detta. Till exempel kräver det i formen *pitää (jostakin)* 'tycka om' ett subjekt och ett adverbial, till exempel *Maija pitää puurosta* 'Maija tycker om gröt'. Subjektet behöver ha egenskapen [+levande], medan adverbialet i detta fall inte behöver ha några särskilda egenskaper. Motsvarande är det med formen *pitää (jokin pitää)* 'hålla', till exempel *Hänen lupauksensa ei pitänyt* 'Han höll inte sitt löfte'. Den kräver endast ett subjekt med egenskaperna [-person] och [-levande]. (Vuoriniemi 1974: 12).

Flertydighet skapas ofta genom användning av ett verb som kräver egenskapen [+människa] och av en satsdel som har egenskapen [-människa] eller till och med [-levande]. Så är det till exempel i exempel 41.

Exempel 41.

- [1] <Elliot> banks ->
- [2] <William> Elliot: ok, jag börjar fara också om ~5
minuter
- [3] <Elliot> mhm -
- [4] <Elliot> A>
- [5] <Elliot> ->
- [6] <William> Är Viggo manne hemma nu?
- [7] <Elliot> fail
- [8] <William> vet nån?:P
- [9] <William> -> borsta **bilsatanet**

På första raden berättar Elliot att han börjar gå mot *Banks*. Därefter säger William att också han kommer att fara dit om några minuter. Elliot reagerar genom ett *mhm* och efter det skriver han ett bindestreck och en pilparentes, med vilka han anger att han inte längre är på plats och framför datorskärmen. William undrar om Viggo är hemma för tillfället. Elliot kommenterar därefter att han *failade* med att skriva den teckenkombination som anger att han inte är på plats. Sedan fortsätter William att fråga om Viggo. Till

slut tröttnar han på att vänta på ett svar och berättar att han går och *borstar bilsatanet*. Där personifierar deltagaren bilen till något som åtminstone i bildligt språk kan kallas en person, vilket orsakar att det uppstår ett brott mot selektionsregler. Vanligen kräver verbet av objektet egenskapen [-levande], men i detta fall är det emellertid [+levande].

Substantiv kan fungera så att de definierar satsens subjekt. De verb som förekommer i sådana satser kallas för kopulaverb. Det vanligaste kopulaverbet är *vara*, andra ofta förekommande kopulaverb är *bliva*, *heta*, *kallas* och *utnämnas till* (Merkel 2008). På båda sidorna av kopulaverbet måste substantivet ha samma egenskaper, annars bryter det mot selektionsregler.

I exempel 42 handlar det om att en av deltagarna tycks ha för dåliga historier och att en annan deltagare kommenterar det. I samband med det gör en deltagare en levande person till något icke-levande på ett symboliskt sätt; detta är en rak motsats till det som hände i det tidigare exemplet.

Exempel 42.

- [1] <Edvin> [*länk raderad*]
- [2] <Ludvig> Edvin: va e bästa färgen du vet?
- [3] <Edvin> Ludvig: kolla på linken och var tyst
- [4] <Edvin> vittu muppets är bra, kollar på flera
linkar
- [5] <Ludvig> Edvin: ja diggar int alls muppets
- [6] <Edvin> helt fittigt bra
- [7] <Ludvig> Edvin: [*länk raderad*]
- [8] <Maja> hmm
- [9] <Maja> **Ludvig buggar** idag
- [10] * Maja **optimerar Ludvig**

I början av exemplet bifogar Edvin en länk till kanalen. Sedan frågar Ludvig honom vilken hans favoritfärg är. Edvin besvarar med *kolla på linken och var tyst*, för han vill inte lyssna på Edvins historier just då. Sedan kommenterar han att Muppets är bra. Ludvig besvarar detta genom att säga att han inte alls tycker om serien. Enligt Edvin är den ändå *helt fittigt bra*. Ludvig bifogar sedan en ny länk till kanalen. Efter det börjar Maja kommentera situationen. Enligt henne *buggar* Ludvig i dag, vilket syftar på datapro-

gram som inte fungerar ordentligt. I detta fall jämförs en levande person med ett program. Verbet kräver av subjektet egenskapen [-levande] och [-konkret], men subjektet bär egenskaperna [+levande] och [+konkret]. Till slut säger Maja att hon *optimerar Ludvig*, vilket också syftar på dataprogram.

I exempel 43 talar deltagarna om vad som har hänt åt Isaks ansikte.

Exempel 43.

- [1] <Isak> furthermore, det har hänt nåt åt mitt ansikte
[2] <Maja> ?
[3] <Isak> är som typ fullt med små sår
[4] <Oliver> Isak: syfilis
[5] <Maja> såndäna "verenpurkauksia"?
[6] <Isak> fan vet jag
[7] <Maja> skumt
[8] <Isak> är små röda fläckar
[9] <Maja> kanske **du e allergisk för internet?**
[10] <Isak> ser ut som någo allergiskt utbrott
[11] <Isak> kanske
[12] <Maja> eller så har du nån mysko sjukdom

I början av exemplet konstaterar Isak att det har hänt någonting med hans ansikte. Maja besvarar detta med ett frågetecken. Då fortsätter Isak med uttrycket *är som typ fullt med små sår*. Oliver börjar skämta om saken: kanske är det fråga om syfilis. Maja frågar om det finns *verenpurkauksia* i Isaks ansikte. Isak vet inte om det är så, och Maja tycker att det är *skumt*. Isak berättar då noggrannare att det handlar om små röda fläckar. Maja går med i skämtandet och frågar om Isak är *allergisk för internet*. I den frasen kräver predikativet av adverbialen egenskapen [+konkret] medan adverbialen har egenskapen [-konkret]. Detta besvarar Isak att det ser ut som ett allergiskt utbrott. Maja slutar diskussionen genom att säga att Isak kanske *har nån mysko sjukdom*.

Följande exempel handlar om biverkningar som man kan få från att dricka eller äta något.

Exempel 44.

- [1] <Ludvig> vittu jag
[2] <Ludvig> konstig lugn fylla igår
[3] <Ludvig> idag sku man kunna smutta paren öl o
ligga i sängen hela dagen
[4] <Ludvig> aijaa
[5] <Ludvig> som tur missa jag de
[6] <Ludvig> hon hade lite problem med att gå hem
[7] <Ludvig> typ simma hem ;)
[8] - -
[9] <Ludvig> Gustav: va alvin där också?
[10] <Gustav> Ludvig, vem är alvin
[11] <Ludvig> Gustav: alvin
[12] <Julia> :)
[13] <Gustav> Ludvig, vem är alvin
[14] <Julia> Gustav: han var med igår
[15] <Ludvig> Gustav: noh viddu alvin
[16] <Gustav> *wilmer the hilmer*
[17] <Gustav> Julia, jag vet inte nån alvin
[18] <Julia> tumma neulepaita, kort hår
[19] <Gustav> jaaaaa
[20] <Gustav> nej
[21] <Julia> ok
[22] <Julia> han har också varit nånstans på jatkon
[23] <Ludvig> Wilmer: du va nog också lite full igår
;)
[24] <Ludvig> såndärn konstig plötslig fylla :)
[25] <Julia> Wilmer: kanske det **beror på vegematen** ;)

I början av exemplet talar Ludvig om att han hade *konstig lugn fylla igår*. I dag tänker han *smutta paren öl o ligga i sängen hela dagen*. Sedan börjar han tala om en person som hade problem med att gå hem när några av deltagarna hade varit på en bar. Efter en lång diskussion återkommer Ludvig till det tidigare diskussionsämnet och frågar Gustav om Alvin var med på baren. Sedan frågar Gustav vem Alvin är. Ludvig säger att Alvin är Alvin; det besvarar Julia med ett leende. Gustav upprepar sin fråga om saken, och slutligen berättar Julia för honom att det var en av dem som var med på baren i går. En-

ligt Ludvig är Alvin *noh viddu alvin*. Gustav säger därefter *wilmer the hilmer* och konstaterar att han inte känner till någon Alvin. Därefter säger Julia att Alvin har *tumma neulepaita, kort hår*. Gustav säger att han inte känner personen i fråga. Julia säger då att Alvin har varit någonstans på *jatkon*. Ludvig säger sedan åt Wilmer att också han var berusad i går och att det var fråga om en *konstig plötslig fylla* som i hans fall. Substantivet det (fylla) kräver av adverbialiet egenskapen [+flytande], för alkohol är något man dricker. I detta fall har adverbialiet emellertid egenskapen [-flytande], vilket är oväntat. Till sist säger Julia Wilmer att det kanske beror på att denne har ätit vegetarisk mat.

I exempel 45 talar deltagarna igen om att Edvin har för dåliga historier på diskussionskanalen.

Exempel 45.

- [1] * Edvin togglar Ludvigs skarpning flagga
- [2] <Ludvig> Edvin: gissa va ja togglar på?
- [3] <Ludvig> Edvin: du får nog också toggla på den
- [4] <Edvin> du **togglar pa din morsa**, saklart
- [5] <Ludvig> alla pratar om min mamma idag :(
- [6] <Edvin> hon ar pop

I början av exempel 45 nämner Edvin att *han togglar Ludvigs skarpning flagga*, med vilket han syftar på att Edvin på sistone har skrivit för dåliga historier på IRC-kanalen. Ordet *flagga* syftar här troligen på att det i programmering används boolska sanningsvärden, i vissa sammanhang under namnet *flaggor*, som anger om något är sant eller falskt. Verbet *toggla*, som kommer från det engelska verbet *toggle* 'byta mellan två möjliga alternativ' kräver av objektet egenskapen [+abstrakt], men i detta fall har objektet egenskapen [-abstrakt]. Efter detta frågar Ludvig av Edvin vad han håller på att toggla på och tillägger att också Edvin får toggla på den. Edvin svarar att det säkert är fråga om Ludvigs mamma. Ludvig säger då att alla pratar om hans mamma i dag, till vilket Edvin svarar att Ludvigs mamma är *pop*.

Följande exempel handlar om ett fall där en typisk t-tröja ändras till något som är otypiskt för t-tröjor.

Exempel 46.

[1] <William> jag är lite dum
[2] <William> v(^^v
[3] <William> t(^^t
[4] <William> usch vad fula alla **cat power** t-skjortor
är
[5] <Ludvig> Ebba: du vill säkert ha en **dog power**
skorja
[6] <Ludvig> sjorta
[7] <Ludvig> skjorta

På första raden säger William att han är *lite dum*. Sedan skriver han två smilisar vars uppgift är att representera katter. Därefter kommenterar han att *cat power*-t-tröjor enligt honom är fula. Ludvig ändrar ämnet på t-tröjorna till något otypiskt och föreslår för Ebba att hon borde köpa en *dog power*-tröja. Först skriver han ordet fel men korrigerar det sedan två gånger i rad efter den ursprungliga diskussionsraden.

Att säga något oväntat i diskussioner fångar de andra användarnas intresse. Om hela innehållet och de ord man använder är oväntade skapar det ofta en humoristisk effekt med vars hjälp budskapet skiljer sig från resten av diskussionen.

6 Slutsatser

Målet med min studie har varit att kartlägga hurdan humor och språklig lek det förekommer på en finlandssvensk IRC-kanal men denna studie berättar bara en del av vad man kan finna i IRC-diskussioner. Studien omfattar endast en begränsad tidsperiod, två månader, men det torde ändå räcka för att ge ett genomsnitt av hurdana företeelser det kan finnas. På IRC är humor alltid ad hoc och mycket kontextbunden, vilket leder till att den lever i stunden. Det finns otaliga olika typer av medel för att trolla fram olika humoristiska fenomen med språket. Humor används i alla slags kontexter.

Som jag skrev i teoridelen av studien har samma ämne tidigare forskats av Jung (2004). Många av de saker som gäller min studie kan också sägas gälla Jungs studie. Totalt finns det 1534 belägg på humoristiska inslag i mitt material. I början förväntade jag mig att jag skulle få ungefär likadana resultat som Jung (2004) fick i sin studie.

Som framgår av tabell 1 förekommer det vissa tydliga skillnader mellan Jungs och mitt material men också stora likheter. Skillnaderna gäller främst onomatopoetiska uttryck och brott mot selektionsregler.

Mina resultat	Jungs resultat
Fonetiska ändringar 31 %	Fonetiska ändringar 31 %
Onomatopoetiska uttryck 27 %	Onomatopoetiska uttryck 3 %
Ordbildning 20,5 %	Ordbildning 25 %
Brott mot selektionsregler 11,5 %	Brott mot selektionsregler 26 %
Flertydighet 10 %	Flertydighet 15 %

Tabell 1. Den totala andelen olika typer av språkligt lekande i mitt material och i Jungs material.

Den allmännaste gruppen i Jungs studie var fonetiska ändringar, vilket också var fallet i mitt material. Som Jung skriver baserar sig fonetiska ändringar på att det finns klara och tydliga ljudmässiga ändringar, dessutom tillägger hon att den typen av humor är fre-

kvent därför att de ligger mycket nära de ursprungliga uttrycken och är lätta att skapa. Som exempel på sådana här inslag nämner Jung (2004: 92) *lantaa* (Vantaa 'Vanda' + lanta 'gödsel'), *onaniemi* (onania 'onani' + Otaniemi 'Otnäs') och *sorbuksen herra* (Sorbus + Taru sormuksen herrasta 'Sagan om ringen'). Också jag hade motsvarande exempel i mitt svenskspråkiga material: *hackintosh* (hack + Macintosh), *taconautten* (taikonaut + taco) och *yrjökangas* (Eurokangas + yrjötä 'kräkas').

Den näst största gruppen i Jungs material var brott mot selektionsregler. I mitt material var det antingen näst sällsynt eller mest sällsynt, beroende på månaden. Det vanligaste i Jungs material var att göra en icke-levande företeelse till levande. Vad gäller denna personifiering var den allmännast i samband med verb, och jag kan konstatera att det också var så i mitt material. Som exempel nämner Jung (2004: 93) frasen *Älä ylivalotu* 'Bli inte överexponerad', där en person jämförs med något icke-levande, i detta fall en filmkamera. En motsvarande fras i mitt material är *Kaffeoligarken William, he's got all the buxx and chixx*, där ordet Kaffe förenas med ordet oligark, som vanligen inte brukar användas i sådana sammanhang.

På tredje position hade Jung ordbildning. Också detta tycks motsvara mitt material: i det finlandssvenska materialet ligger detta på antingen en delad tredje position eller en "vanlig" tredje position. Det vanligaste i hennes material var att man skapar nya ord genom att bilda sammansättningar. Härledning var mycket sällsyntare och som kuriositet kan man nämna att härledningarna i Jungs material var skapade genom att man använder latin. I mitt material märkte jag något motsvarande: härledningarna var skapade genom användning av engelska. Det exempel som Jung (2004: 94) nämner i sin sammanfattande diskussion är *fubux teinix* (Fubu + teini 'tonåring'); i mitt material finns motsvarande konstruktioner: *fanderstastic* (fandersson + fantastic), *resetta* (reset + verbändelsen *a*).

Onomatopoetiska uttryck utgjorde en mycket liten grupp i Jungs material men i mitt material utgjorde de den näst största gruppen. Till detta kan jag inte hitta en tydlig förklaring. I Jungs material var de onomatopoetiska uttrycken lekfulla till sin natur och när deltagarna använde dem försökte de identifiera sig med det de imiterar, till exempel kattdjur. I mitt material var de mycket allmännare till sin natur. Allmänt taget kan man konstatera att de vanligen hade med rollspel att göra.

Det som förvånade Jung (2004) var att flertydighet var så ytterst sällsynt. Detsamma kan man konstatera när man tittar på beläggen i mitt material. I Jungs och min studie blev denna kategori den minsta gruppen i studierna. Som eventuell orsak ser Jung det faktum att humorn på IRC vanligen är mycket spontan. Flertydighet kräver att man satsar mera tid än vanligen på skämtandet. Så är det inte fallet med till exempel fonetiska ändringar, som är lätta och snabba att skapa.

I mitt material har jag inkluderat en kategori utöver de som Jung studerade i sitt arbete: kodväxling. Oftast syns det vara så att kodväxlingen används till rollspel och för att visa olika sinnesstämningar. Det går också att använda kodväxling för att förmildra något man försöker säga.

En slutsats som man kan dra från mina forskningsresultat är att Jungs resultat i stora drag verkar stämma in även på finlandssvenskt material. När det gäller helheten verkar båda studierna ha samma slutresultat. Till exempel är gruppen fonetiska ändringar lika stor i båda materialen. En viktig aspekt som däremot skiljer mina resultat från Jungs resultat är att brott mot selektionsregler är relativt sällsynta i mitt material, medan de i Jungs studie är näst störst. Flertydighet är dessutom fem procentenheter sällsyntare i mitt material än i Jungs material. Onomatopoetiska uttryck är däremot frekventa i mitt material, medan de i Jungs material är lågfrekventa.

En sannolik förklaring till skillnaderna mellan Jungs och mitt material är att mitt material är ännu talspråkigare och spontanare än Jungs. Som ovan konstaterats tycks användningen av denna sorts språklig humor korrelera med talspråkighet och spontanitet. Finlandssvenskar har eventuellt en likgiltigare attityd till skriftspråk än finnar och sverigesvenskar. Grünbaum (2011: 91), som betraktat skillnader mellan finlandssvenska och sverigesvenska texter, skriver att ”vardagliga språkdrag i sakliga texter antyder att svenskan i Finland har en mycket starkare ställning som talspråk än som skriftspråk”. Talspråkliga drag kan sålunda förväntas dyka upp oftare även i nättexter skrivna av finlandssvenskar.

Studier av tyskspråkiga chattkanaler har visat att schweiziska chattsamtal innehåller fler dialektala drag än motsvarande tyska och österrikiska samtal (Christen et al. 2005: 12,

Aschwanden 2001: 56). En av funktionerna vid användning av schweizertyska regionalismer är att visa regional identitet. Jag antar att detsamma gäller den finlandssvenska IRC-kanal som jag har studerat och dess tendens att luta åt det talspråkliga hållet. Det vore intressant att få veta vilka typer av språklig humor det finns på sverigesvenska IRC-kanaler. Om kanalerna är mindre talspråkliga än den jag har undersökt i min studie, innehåller det sverigesvenska materialet då fler förekomster av flertydighet och t.ex. färre fonetiska och ortografiska ändringar? Det vore också värt att utreda i vilken mån skillnaderna mellan mitt och Jungs material beror på språket i sig och i vilken mån de beror på informantvalet.

Litteratur

Elektroniska källor

Allt för föräldrar, 2011. Hämtad den 19 september 2011. Tillgänglig på adressen
<<http://www.alltforforaldrar.se/kul/namntoppen>>.

Aschwanden, Brigitte, 2001: »*Wär wot chätä?*« *Zum Sprachverhalten deutschschweizerischer Chatter*. Hämtad den 14 oktober 2011. Tillgänglig på adressen <<http://www.mediensprache.net/networx/networx-24.pdf>>.

Christen, Helen et al., 2005: *Chat und regionale Identität*. Hämtad den 14 oktober 2011. Tillgänglig på adressen <<http://lettres.unifr.ch/de/sprachen-literaturen/germanistik/personen/christen.html>>.

Fogel, Karl, 2010: *IRC / Real-Time Chat Systems*. Hämtad den 6 november 2011. Tillgänglig på adressen <<http://producingoss.com/en/irc.html>>.

Merkel, Magnus: *Föreläsning 6–7*. Hämtad den 10 oktober 2011. Tillgänglig på adressen <<http://www.ida.liu.se/~TDDC89/info/6-7-syntax.pdf>>.

Språktidningen, 2008. *Sjuka sig*. Hämtad den 7 oktober 2011. Tillgänglig på adressen <<http://www.spraktidningen.se/artiklar/2008/10/sjuka-sig>>.

Vidjeskog, Sonja, 2011: *Elden är lös! Om brand och varumärke i studenttexter*. Hämtad den 4 november 2011. Tillgänglig på adressen <<http://www.kotus.fi/index.phtml?l=sv&s=4225>>.

Otryckta källor

Heikkinen, Antti, 1999: *Discourse in Internet Relay Chat*. Avhandling pro gradu. Jyväskylä universitet, engelsk filologi.

Jung, Verna, 2004: *Kielellisen huumorin keinoja IRC-keskusteluissa*. Avhandling pro gradu. Åbo universitet, finska språket.

Karppinen, Jouni, 2011: *Puhekielisyys verkkokeskustelussa*. Avhandling pro gradu. Aalto-universitetets handelshögskola.

Laihanen, Kaisa, 1999: *Suomenkielisten IRC-keskustelujen piirteitä*. Avhandling pro gradu. Jyväskylä universitet, finska.

Lostedt, Peter, 2006: *Aspects of politeness phenomena in Internet relay chat*. Avhandling pro gradu. Åbo Akademi, svenska.

- Mäkelä, Johanna, 1990: *Linguistic aspects of humour*. Avhandling pro gradu. Åbo universitet, engelsk filologi.
- Nikkanen, Anna, 2006: "Strass, glitter och glamour". *Det trendiga språket inom mode – en text- och stilanalys av ett antal modeartiklar i tidskrifterna Cosmopolitan och Hennes*. Avhandling pro gradu. Åbo universitet, nordisk filologi.
- Ollila, Marja, 1986: *The language of children's jokes*. Avhandling pro gradu. Åbo universitet, engelsk filologi.
- Saarukka, Anna, 2006: *Dialektalt skriftspråk i chat*. Avhandling pro gradu. Åbo Akademi, svenska.

Tryckta källor

- Anis, Jacques, 2007: *Neography*. I: Herring, Susan C. (red), 2007: *Multilingual Internet. Language, Culture, and Communication Online*. New York: Oxford University Press. S. 87–115.
- Auer, Peter, 1998 [1999]: *Code-Switching in Conversation*. Florence: Routledge.
- Bauer, Laurie, 1987 [1983]: *English Word-formation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chomsky, Noam, 1969 [1965]: *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge: The MIT Press.
- Collin, Lotta, 2005: *Variation i webbdiskussion*. Åbo: Åbo Akademis förlag.
- Crystal, David, 2002 [2001]: *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Crystal, David, 2004: *A glossary of netspeak and textspeak*., Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Danet, Brenda, 1995: *Virtual virtuosos: Play and performance at the computer keyboard*. I: The Electronic Journal of Communication, no. 4, 1995, Rotterdam, Communication Institute for Online Scholarship.
- Danet, Brenda & Ruedenberg, Lucia & Rosenbaum-Tamari, Yehudit, 1998: "Hmmm ... Where's that smoke coming from?" *Writing, Play and Performance on Internet Relay Chat*. I: Journal of Computer-Mediated Communication, vol. 2, issue 4, Washington, DC, International Communication Association.

- Dorta, Gabriel, 2005: *Soziale Welten in der Chat-Kommunikation*. Bremen: Hempen Verlag.
- Freud, Sigmund, 1925: *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten*. 4 uppl. I: Freud, Sigmund, 1925, *Gesammelte Schriften IX*, Wien, Internationaler Psychoanalytischer Verlag. S. 5–270.
- Gardner-Chloros, Penelope, 2009: *Code-switching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Grünbaum, Catharina, 2011: *Nedslag i finlandssvenskan. Några inslag i anslutning till Linnea Hanells rapport "Det går hårt"*. I: Hanell, Linnea, 2011, *Det går hårt. Finlandssvenska ur ett sverigesvenskt perspektiv*, Helsingfors, Finlands svenska tankesmedja Magma. S. 88–101.
- Gumperz, John J., 1988 [1982], *Discourse Strategies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Haugen, Einar, 1950: *The Analysis of Linguistic Borrowing*. I: *Language*, vol. 26, no. 2, The Linguistic Society of America, Washington DC. S. 210–231.
- Herring, Susan C., 2004 [2001]: *Computer-mediated discourse*. I: Schiffrin, Deborah & Tannen, Deborah & Hamilton, Heidi E. (red.), 2004 [2001], *The Handbook of Discourse Analysis*, Oxford, Blackwell. S. 612–634.
- Hård af Segerstad, Ylva, 2005: *Kreativt och välanpassat språkbruk i nya medier*. I: *Språkbruk 5/2005*, Helsingfors, Svenska språkbyrån vid Forskningscentralen för de inhemska språken. S. 3–8.
- Höckerstedt, Leif, 2010: *Svenskan på plats!* Helsingfors: Söderströms.
- Karlsson, Anna-Malin, 1997: *Kallprat på nätet*. I: *Svenskan i IT-samhället*, Uppsala, Hallgren & Fallgren Studieförlag.
- Larjavaara, Matti, 2007: *Pragmasemantiikka*. Helsingfors: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Lyons, John, 1978 [1977]: *Semantics*. London: Cambridge University Press.
- Myers-Scotton, Carol, 1983: *The negotiation of identities in conversation: a theory of markedness and code choice*. I: *International Journal of the Sociology of Language*, vol. 44, Amsterdam, Mouton Publishers. S. 115–136.
- Möijer, Kjell, 1998: *Svensk ordlära*. Solna: Ekelunds Förlag.
- Nikula, Henrik, 1986: *Dependensgrammatik*. Malmö: Liber.
- Norrby, Catrin, 2004: *Samtalsanalys*. 2 uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Palmer, F. R., 1993 [1981]: *Semantics*. 2 uppl. Cambridge: Cambridge University Press.

- Ross, Alison, 1998: *The Language of Humour*. New York: Routledge.
- Ullmann, Stephen, 1970 [1962]: *Semantics*. Oxford: Blackwell.
- Sveningsson, Malin, 2001: *Creating a Sense of Community*. Motala: Lindköpings universitet.
- Svenska Akademiens ordlista över svenska språket*, 2006. 13 uppl. Stockholm: Norstedts.
- Thiedeke, Udo, 2003: *Virtuelle Gruppen. Begriff und Charakteristik*. I: Thiedeke, Udo (red.), 2003: *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen*. 2 uppl. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag. S. 23–68.
- Vuoriniemi, Jorma, 1974: *Verbien monitulkintaisuus Ollin kielessä ja nykysuomessa*. Helsingfors: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Weinreich, Uriel, 1974 [1953]: *Languages in Contact. Findings and problems*. Haag: Mouton.
- Werry, Christopher C., 1996: *Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat*. I: Herring, Susan C. (red), 1996: *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*. Amsterdam: John Benjamins B.V. S. 47–61.

Suomenkielinen lyhennelmä

Johdanto

Huumori on tärkeä työkalu sosiaalisessa elämässä. Sen avulla on helppo luoda suhteita, viihdyttää itseään ja jopa loitontaa itseään muista ihmisistä (Ross 1998: 1–2). Sitä käytetään jopa vallan välineenä erilaisissa ihmishierarkioissa.

Tietokonevälitteinen vuorovaikutus on yksi uusimmista tavoista luoda ja ylläpitää sosiaalisia suhteita. Kun ihmiset puhuvat toistensa kanssa reaaliaikaisesti internetissä, sitä kutsutaan synkroniseksi tietokonevälitteiseksi vuorovaikutukseksi. Tämän tekniikan ansiosta ihmiset ovat nykyaikana voineet luoda vaikka toiselle puolelle maailmaa suhteita, jotka olisivat ennen olleet täysin mahdottomia.

Verkkokeskusteluilla on omat sosiaaliset säännöstönsä, minkä ansiosta niissä käytetty kieli on kokonaan oma tyylilajinsa. Keskustelijat käyttävät erilaisia konventioita, symboleja, murteellisia piirteitä ja sanaleikkejä luodakseen tietyn vaikutuksen toiseen keskustelijaan. Viime aikoina tutkimus on keskittynyt sosiaaliseen mediaan ja blogeihin, mutta tässä tutkielmassa tutkin näitä vanhempaa mediaa, nimittäin IRC:tä eli Internet Relay Chatia.

Tutkimuksen tavoite on saada selville, millaista kielellistä huumoria suomenruotsalaisissa IRC-keskusteluissa esiintyy. Englanninkielisistä IRC-keskusteluista on jo ennestään olemassa paljon tutkimusta, mutta suomenruotsalaisia IRC-keskusteluita ei tähän mennessä ole paljoakaan tutkittu.

Aiempi tutkimus on käsitellyt murteellisuuksien käyttöä IRC:ssä ja poikkeavia kirjoitustapoja foorumeilla. Tutkimuskysymykseni on: Millä tavalla huumoria käytetään erilaisten tilanteiden ja mielentilojen kuvaamiseen?

Aineistona minulla on tammi- ja helmikuun 2008 aikana koottuja keskustelulokeja suomenruotsalaiselta IRC-kanavalta. Kanava koostuu pääasiassa suomenruotsalaisista opiskelijoista.

Tutkimusmenetelmät ovat sekä kvantitatiivisia että kvalitatiivisia. Etsin aineistosta kielellisen leikkittelyn esiintymiä, luokittelen ne tietokantaan ja analysoin niitä sen jälkeen. Oletuksenani on, että kielellistä huumoria käytetään samalla tavalla kuin Jungin (2004) suomenkielisessä tutkimuksessa.

Tietokonevälitteinen vuorovaikutus ja IRC

Collinin (2005: 8) mukaan verkossa keskustelemisesta tekee houkuttelevaa viestien nopea ja edullinen välitys. Luonteenomaista tietokonevälitteiselle vuorovaikutukselle on se, että keskustelut tapahtuvat tekstimuodossa tietokoneruudulla.

On olemassa eri tietokonevälitteisen vuorovaikutuksen tyyppejä, joista kullakin on omat erityispiirteensä. Nämä luokitellaan muun muassa käyttöolosuhteiden ja osallistujien mukaan. Yksi tapa keskustella verkossa on IRC, jonka kehitti Jarkko Oikarinen vuonna 1988.

IRC perustuu siihen, että samaan palvelinverkkoon on kytketty useita eri palvelimia. Käyttäjät muodostavat näihin yhteyden käyttämällä erityisiä IRC-ohjelmia. Kullakin käyttäjällä on erityinen nimimerkki, engl. *nickname*. IRC:ssä keskustellaan keskustelukanavilla, joista kullakin on tietty teemansa. Kanavia voi perustaa ja sulkea vapaasti.

Osa IRC-kanavien käyttäjistä on niin sanottuja operaattoreita, jotka voivat poistaa kanavilta käyttäjiä ja estää joitakin käyttäjiä puhumasta. Julkisten keskusteluiden lisäksi IRC:ssä on mahdollista käydä yksityiskeskusteluja kahden eri käyttäjän välillä.

IRC:ssä voi keskustella suhteellisen anonyymisti, vaikka käyttäjät näkevätkin toistensa IP-osoitteet. Kanavia on paljon, mistä valita: jopa useita tuhansia. IRC:ssä ei näe toisten eleitä eikä välttämättä saa vastausta viestiinsä edes minimipalautteen muodossa (Jung 2004: 18). Kielellä leikkittely on tavallista, ja erilaisten merkkiyhdistelmien, kuten hymiöiden, avulla voi korvata nonverbaalista viestintää (Jung 2004: 28).

Laihasen (1999: 41) mukaan IRC-keskusteluissa on tärkeää kirjoittaa nopeasti. Näissä keskusteluissa on merkittäviä eroja kasvokkain tehtäviin keskusteluihin verrattuna: On

teknisesti mahdotonta keskeyttää toisen puheenvuoroa, koska koko teksti välitetään lukijalle samalla kertaa kirjoittajan painettua Enter-painiketta. Kuten puheessakin, IRC:ssä esiintyy värssyjä, keskeytyksiä puheenvuorojen välillä, samanaikaisia puheenvuoroja, toistoa, täytesanoja ja ei-verbaalisia viestintäkeinoja (Werry 1996: 51, 56ff). Mitä IRC-keskusteluiden syntaktiseen rakenteeseen tulee, ne muistuttavat sekä puhuttua että kirjoitettua kieltä.

IRC-keskustelun luonteesta

Yksi IRC:lle tyypillisimmistä ominaisuuksista on tapa organisoida keskusteluja. Tämä eroaa merkittävästi sekä puhutusta kielestä että useimmista kirjoitetun kielen muodoista (Sveningsson 2001: 32). Synkronisen tietokonevälitteisen vuorovaikutuksen keskustelut ovatkin usein tempoltaan nopeita.

Sen, joka haluaa osallistua keskusteluihin IRC:ssä, tulee opetella uusi tapa viestiä ja kirjoittaa. Olemassa olevien konventioiden avulla on helppo seurata monimutkaisia keskusteluja, joista ei aina pysty välttämättä saamaan selville, milloin on kyseessä mikäkin puheenvuoro. Lustedtin (2007: 7) mukaan IRC-keskustelut ovat kuin *cocktail-tilaisuus*, jossa kaikki ovat mukana ja kaikki kuulevat kaiken.

Vastaanottajan ilmaiseminen tapahtuu IRC:ssä kirjoittamalla vastaanottajan nimi viestin alkuun ja sen jälkeen kaksoispiste tai pilkku. Tämän tekeminen on tärkeää, koska puhujien välinen yhteys on jatkuvassa viestivirrassa heikko. (Sveningsson 2001: 35f.)

IRC-keskustelut ovat usein hyvin epämuodollisia. Keskusteluiden nopean luonteen vuoksi kirjoitusvirheitä suvaitaan luultavasti tavallista enemmän. Tässäkin voi nähdä yhtymäkohtia puhuttuun kieleen: ortografisia ja kieliopillisia virheitä joko hyväksytään tai suvaitaan (Dorta 2005: 31).

Käyttäjät säästävät usein tilaa keskusteluissa kirjoittamalla puhekieliseen tyyliin, lyhentämällä sanoja ja jättämällä pois tarpeetonta tietoa. Yksi hyvä esimerkki tästä on persoonapronomini *jag* 'minä', joka monesti jää kokonaan pois viestin alusta. Ruotsin-

kielisessä tietokonevälitteisessä vuorovaikutuksessa on myös tyypillistä, että verbien päätteet ja sanojen loput jäävät pois (Hård av Segerstad 2005: 5).

Koska keskustelijat haluavat kirjoittaa mahdollisimman nopeasti, saada huomiota ja pysyä aktiivisina keskustelukanavan käyttäjäkunnan joukossa, on tärkeää pystyä rajoittamaan kirjoittamistaan jollain tavalla. Tähän on ratkaisuna usein joko nopeampi kirjoittaminen tai viestien tai sanojen lyhentäminen. Nopea tempo onkin johtanut siihen, että IRC:ssä suositaan erilaisia lyhenteitä ja symboleja (Sveningsson 2001: 37).

IRC:ssä ei ole mahdollista tuottaa ääniä, eleitä, poikkeavia äänensävyjä eikä käyttää muita ei-verbaalisia keinoja viestinnässä. Ne täytyykin siis korvata jollain muulla. Käyttäjien keskuudessa onkin usein tapana tehdä erilaisia audiovisuaalisia tehosteita, jotka kirjoitetaan kanavalle. Myös epätavallinen kirjoitustapa voi toimia keinona välittää erilaisia merkityksiä tai tunnetiloja. Niin kutsuttujen *hymiöiden* avulla taas on mahdollista matkia erilaisia kasvoja, esimerkiksi nauravaa tai surullista naamaa (Crystal 2004).

Kielellinen leikittely IRC:ssä

Huumoria arvostetaan paljon yhteiskunnassa, ja sen avulla luodaan usein kontaktia muihin ihmisiin ja suljetaan muita pois samasta sosiaalisesta ryhmästä. Huumori on sosiaalinen ilmiö, mikä tarkoittaa sitä, että kontekstilla on siinä hyvin suurin osa. (Ross 1998: 1–2.)

Huumorin käyttämiseen on olemassa useita eri syitä. Sitä käytetään, kun haluaa osoittaa kuuluvansa tiettyyn ihmisryhmään tai jos haluaa herättää positiivisia tunteita muissa ihmisissä (Ross 1998: 1–2). On myös esimerkiksi mahdollista kritisoida yhteiskunnan valtaapitäviä huumorin keinoin (Ross 1998: 53–54, 59).

Suuri osa kielellisestä huumorista perustuu väärinymmärryksiin: jokin sana ymmärretään väärällä tavalla, mikä aiheuttaa sen, että tilanteesta tulee huvittava. Rossin mukaan tietyissä tilanteissa on ristiriita sen välillä, mitä kuuntelija odottaa kuulevansa ja mitä vitissä oikeasti sanotaan (Ross 1997: 7–8).

Freud (1925: 42) jakaa vitsinkerronnan tekniikat kolmeen ryhmään rakenteellisten ja semanttisten ominaisuuksien mukaan: lyhentäminen, saman aineiston käyttäminen uudelleen ja monimerkityksiset ilmaukset. Monitulkintaisuuden taas jakaa Ross (1997: 7–26) seuraaviin alaryhmiin: fonologia, grafologia, morfologia, sanasto ja syntaksi. Sama sana tai ilmaisu voidaan tulkita eri tavalla eri asiayhteyksissä. Myös sanan intonaatio voi vaikuttaa siihen, miten sisältö ymmärretään (Ross 1997: 9–11).

Dorta (2005: 119) kuvailee verkkokeskusteluiden huumoria vetäytymiseksi fiktiivisiin maailmoihin. Käyttäjät luovat virtuaalisen yhteisön, johon he luovat sellaista, minkä he haluavat kokea. Luonteenomaista näillä fiktionalisoinneille on niiden alkuperäisyys, luovuus ja nopeat reaktiot (Dorta 2005: 119–120). IRC:ssä leikkisyys on aina mukana keskusteluissa, mikä tavallisesti on harvinaista aikuisten maailmassa. Muutoin sitä esiintyy lähinnä teatterissa, karnevaaleissa ja naamiaisissa.

Kekseliäät nimimerkit ovat osa käyttäjän elektronista identiteettiä (Dorta 2005: 121f). Emotiivista välimerkkien käyttöä esiintyy paljon IRC:ssä. Virkkeiden loppupisteet puuttuvat tavallisesti, mutta kysymys- ja huutomerkit ovat yleensä käytössä. Danetin (1995b) mukaan keskusteluille on tunnusomaista kuiva huumori, ironia ja sanaleikit. Teksti on lisäksi hyvin visuaalista.

Kielellinen huumori aineistossani

Tutkielman kategorijaottelu perustuu siihen, mitä Jung (2004) on käyttänyt tutkielmaansa. Näihin kategorioihin lukeutuvat monitulkintaisuus, onomatopoeettiset ilmaukset, sananmuodostus, foneettiset ja ortografiset muutokset sekä selektiorajoitusten rikkominen. Näiden lisäksi olen lisännyt mukaan koodinvaihdon kategorian, koska aineiston suomenruotsalaisen ja kaksikielisen luonteen takia koodinvaihto on merkittävässä osassa kanavan kielellisessä leikkelyssä.

Kaikkien informanttien nimimerkit on anonymisoitu, ja uudet nimet on otettu ruotsalaiselta Allt för föräldrar -verkkosivustolta. Tämän lisäksi joidenkin katujen, rakennusten

ym. nimiä on muutetut anonymiteetin säilyttämiseksi. Esimerkeistä poistetut rivit on merkitty kahdella ajatusviivalla (– –).

Koodinvaihto

Koodinvaihto on usean eri kielen tai saman kielen eri murteen käyttäminen keskustelussa. Kaksikieliset henkilöt vaihtavat usein kieltä kesken keskustelun, jotta he voivat paremmin ilmaista asioita, jotka eivät pelkästään ilmene sanan sanakirjamerkityksestä (Gardner-Chloros 2009: 4). Tämä ilmiö ei rajoitu pelkästään kaksikielisiin, sillä jo yhden kielen sisällä voi olla huomattavaa vaihtelua kielen eri rekistereissä.

Useimmiten koodinvaihdossa hyödynnetään substantiiveja, mutta myös muut sanaluokat ovat mahdollisia. Gumperzin (1988: 66, 80, 81, 31) mukaan koodinvaihtoa hyödyntävillä henkilöillä on erikseen kahta kielen varianttia, joista enemmistökieltä käytetään, kun halutaan viestiä objektiivisemmin. Vähemmistökielen käyttö taas liittyy usein henkilökohtaisempaan ja epämuodollisempaan toimintaan.

Aineistossa on koodinvaihtoa englannin ja ruotsin sekä suomen ja ruotsin välillä. Koodinvaihtoa käytetään monesti erilaisten asioiden kommentointiin, virallisten tahojen matkimiseen jne. Yksi tärkeä ominaisuus oli myös se, että keskustelukanavalla on paljon tietokoneista kiinnostuneita ihmisiä. Tämän takia koodinvaihto englannista ruotsiin oli hyvin olennaisessa osassa.

Onomatopoeettiset ilmaukset

Onomatopoeettiset ilmaukset ovat ikivanha tapa kehittää uusia sanoja. Ihmiset ovat kautta aikojen matkineet luonnon ääniä ja erilaisia ihmisille luonteenomaisia eri mielialojen ääniä. Näin ovat syntyneet onomatopoeettiset ilmaukset, jotka ovat eri kielissä erilaisia. Esimerkiksi kukon kiekuminen on *kuckeliku* ruotsiksi, mutta *cockedoodledoo* englanniksi. (Möijer 1998: 25–26.)

Aineistossa on monenlaisia esimerkkejä onomatopoeettisten ilmauksien käytöstä. Joissakin esimerkeissä on matkittu merirosvoa sanalla *yarr*, jossakin taas on puhuttu pilapuheluiden tekemisestä ja matkittu keskustelun lopussa luurin lyömistä korvaan sanalla

slapp. Aineistossa käytetään tällaisia ilmauksia myös erilaisten mielialojen ilmaise-
miseen, erityisesti negatiivisten sellaisten. Esimerkiksi gradun kirjoittamiseen turhautu-
nut saattaa sanoa *voj blaargh*, *BLAARGH* ja *GNURR*. Onomatopoesialla voi myös har-
rastaa roolipeliä. Erässä esimerkissä käyttäjät puhuvat Barbiesta ja Batmanista ja matki-
vat Batmanin tunnusmusiikkia sanoilla *tidi-didi-didi-didi – batmaan!*. Eräässä toisessa
taas naureskeltiin kimpassa ruotsinlaivalla nauhoitetulle äänileikkeelle: *hihi*.

Foneettinen ja ortografinen muuntelu

Äänillä leikkiminen on kenties yksi tyypillisimmistä tavoista luoda huumoria. Sitä esiintyy eritoten lapsilla (Ollila 1986: 85), mutta se on myös aikuisten käytössä, kun he haluavat viihdyttää muita. Usein tähän liittyy se, että huumoria luova henkilö vaihtaa yhden tai useamman sanan kahden eri foneemin paikkoja. Muunneltujen sanojen merkitys selviää yleensä asiayhteydestä, mutta huumorin kohdalla tämä ei aina ole ilmisel-
vää.

Aineistossani on tavallisinta, että keskustelijat muuttavat sanoista vain yhtä foneemia. Esimerkiksi *header* 'tiedoston otsaketieto' saattaa muuttua muotoon *hedare* 'hedari, päänsärky'. Kuten aiemmin sanottua, eräs klassinen esimerkki sananmuunnoksista on se, että kaksi tai useampi foneemia vaihtaa paikkaa lauseessa tai virkkeessä. Eräässä esimerkissä *byta viggo* oli muuttunut muotoon *vita byggo*, millä keskustelija koetti saada keskusteluun mukaan humoristisuutta. Toisaalla oli Facebookia nälvitty keskustelussa antamalla sille pilkkanimiä: se oli muuttunut *fjesbokiksi*, joka ruotsin kielessä muistuttaa akuperäistä sanaa äänteellisesti ja *fisbokiksi* 'pierukirja'. Muuan käyttäjä oli halunnut korostaa tietokonenäyttönsä kokoa sanomalla sen olevan *stoooor monitor* 'iso näyttö', kun vastapuoli oli ensin kysynyt *fick du bra daattoo* 'saitko hyvän tietokoneen', millä hän todennäköisesti halusi matkia helsinginruotsille tyypillistä r:n pois jättämistä preesensissä (Höckerstedt 2010: 62).

Sananmuodostuskeinot

Sanat koostuvat morfeemeista, jotka ovat kielen pienimpiä merkitystä antavia yksiköitä. Morfi on joko ortografinen tai morfologinen segmentti, joka esittää morfeemin. On

olemassa kahdenlaisia morfeemeja: vapaita ja sidonnaisia (Bauer 1987: 17f). Aiemmin mainitut voivat olla itsenäisesti omina sanoinaan, kun taas sidonnaiset morfeemit liittyvät aina johonkin toiseen morfeemiin. Sidonnaisten morfeemien joukossa on yksi olenainen ryhmä, jota käytetään apuna sanoja muodostettaessa: johtimet. Näihin lukeutuvat prefiksit, infiksit ja suffiksit (Möijer 1998: 11).

Möijerin (1998: 51) mukaan sananmuodostuskeinojen alaryhmät ovat 1) yhdyssanojen muodostaminen, 2) johdokset, 3) ellipsien muodostaminen ja 4) kokonaan uudet sanat. Aineistossa on monenlaisia esimerkkejä näistä eri ryhmistä. Erässä keskustelussa, jossa kommentoidaan Commodore 64 -tietokonetta, on luotu englannin kielen pohjalta uusi verbi *resetta* liittämällä sanan *reset* 'palauttaa ennalleen, [tässä:] käynnistää uudelleen' perään ruotsin verbitunnus -a. Eräessä toisessa keskustelussa taas vitsaillaan siitä, mitä englannin sana *resize* 'muuttaa kokoa' voisi olla ruotsiksi. Keskustelijat ehdottavat ruotsin sananmuodostuskeinojen perusteella sellaisia sanoja kuin *omstorleka* 'kokomuuttaa' ja *sizera* 'sizettää', mitkä kuitenkin käytännön kielenkäytössä ovat täysin mahdottomia. Uusien lyhenteiden luominen ja olemassa olevien lyhenteiden käyttäminen on myöskin hyvin yleistä aineistossa. Esimerkiksi *musikvetenskap* 'musiikkitiede' on yhdessä keskustelussa lyhennetty muotoon *musvet*. Jotakin taas saatetaan kuvailla lisäämällä adjektiivin alkuun voimakkuutta tehostava määre, esim. *turbofin* 'turbohieno'. Joissakin tapauksissa on yhdistelty sanoja: sanoista *snarka* 'kuorsata' ja *sarkofag* 'sarkofagi' on tehty sänkyä kuvaava sana *snarkofag*.

Monitulkintaisuus

Monitulkintaisuutta käytetään usein huumorin luomiseen tarkoituksella ja tahattomasti. Jotta lause voitaisiin tulkita monella eri tavalla, riittää, että vain osa siitä on monitulkintainen. Jos ilmiötä tutkii kielitieteellisestä näkökulmasta, voi huomata, että monitulkintaisuutta on kolmea eri lajia: foneettinen, kieliopillinen ja sanastollinen (Ullmann 1970: 156).

Polysemiassa samalla sanalla on enemmän kuin yksi semanttinen määritelmä. Sanat ovat tällöin toisiaan jollain tavalla lähellä, mutta ne ovat silti kuitenkin erillisiä sanoja. Polysemiaa esiintyykin kaikissa kielissä, eikä edes voi olla olemassa kieltä, jossa po-

lysemiaa ei ole. Toisinaan taas voi olla samalta näyttäviä sanoja, joilla ei ole yhteistä merkityksellistä taustaa. Tällöin on kyse homonymiasta, mikä tarkoittaa, että kahdella tai useammalla lekseemillä on sattumalta sama äänneasu ja/tai kirjoitustapa (Larjavaara 2007: 121). Rajanveto näiden kahden ilmiön välillä ei aina ole helppoa, mutta niitä pidetään kuitenkin erillisinä ilmiöinä.

Yhdessä esimerkeistä keskustelijat vitsailevat sen kustannuksella, että tietokoneen näppäimistöllä on *Control*-niminen näppäin. Alkuperäinen puhuja on kuitenkin itse asiassa tarkoittanut *Control*-nimistä elokuvaa, mutta muut vievät keskustelun siihen suuntaan, että aletaan puhua muista näppäimistä kuten *Shift*, *Alt* ja *Delete*. Eräässä toisessa esimerkissä taas vitsaillaan lukujen ja substantiivien samannäköisyydellä: *sex* voi tarkoittaa sekä seksiä että lukua kuusi ruotsin kielessä. On myös esimerkkejä, joissa sanojen monitulkintaisuus on viety roolileikiksi. Yhdessä tällaisessa esimerkissä eräs keskustelijoista tarvitsee kyytiä, mihin hän kuitenkin saa kieltävän vastauksen. Kysyjä vastaa silloin sanoilla *tio piskrapp för olydnad* 'kymmenen piiskaniskua tottelemattomuudesta'. Muuan irvileuka muuntaa tämän välittömästi muotoon *tio piss-crap* 'kymmenen pissakakka'.

Selektiorajoitusten rikkominen

Rajoituksia, jotka koskevat lekseemien käyttöä eri asiayhteyksissä, kutsutaan selektiorajoituksiksi (Nikula 1986: 110). Esimerkiksi verbi *juoda* vaatii objektin, jolla on ominaisuus [+nestemäinen] ja adjektiivi *puheliias* subjektin, jolla on ominaisuus [+ihminen]. Nämä semanttiset komponentit kuvailevat suhteita kielen eri sanastollisten elementtien välillä.

Lauseet voivat toimia myös, vaikka ne eivät olisi semanttisesti oikeinmuodostettuja. Kieliopillisesti korrekti lause ei siis välttämättä toimi semanttisesti. Yksi esimerkki tästä on Chomskyn keksimä *Colourless green ideas sleep furiously* 'Värittömät vihreät ideat nukkuvat raivokkaasti' (Palmer 1993: 132). Semanttisten ominaisuuksien ristiriidat voivat toisinaan antaa aihetta metaforiseen tulkintaan, usein personifikaatioon (Chomsky 1967: 149).

Monitulkintaisuutta luodaan monesti käyttämällä verbiä, joka vaatii ominaisuuden [+ihminen] ja subjektia, jolla on ominaisuus [-ihminen] tai jopa [-elollinen]. Näin on esimerkiksi esimerkissä, jossa yksi keskustelukanavan käyttäjistä käyttää autostaan nimitystä *bilsatanet* 'autopirulainen'. Toisinaan saatetaan myös ihminen rinnastaa johonkin ei-elolliseen ja käyttää verbiä, joka sopii vain elollisiin kohteisiin. Erässä esimerkissä sanottiin, että *Ludvig buggar* 'Ludvig bugittaa', mitä monesti sanotaan huonosti toimivista tietokoneohjelmista. Erässä toisessa esimerkissä taas vihjailtiin juopumustilasta, että *kanske det beror på vegematen* 'ehkä se johtuu kasvisruoasta'.

Päätelmät

Tutkimuksen tavoitteena on ollut saada selville, millaista kielellistä huumoria suomenruotsalaisella IRC-kanavalla esiintyy. Se kattaa vain pienen, rajatun ajanjakson, mutta tämän pitäisi kuitenkin riittää siihen, että saa jonkinlaisen kuvan kanavalla käytetystä kielestä. Tietokonevälitteisessä vuorovaikutuksessa on lukemattomia keinoja erilaisten humorististen sävyjen välittämiseen. Yhteensä tutkittuja kielellisen leikittelyn tapauksia oli 1534 kappaletta. Aluksi odotin saavani suurin piirtein samankaltaisia tuloksia kuin Jungilla (2004) oli.

Omat tulokseni	Jungin tulokset
foneettinen muuntelu 31 %	foneettinen muuntelu 31 %
onomatopoeettiset ilmaukset 27 %	onomatopoeettiset ilmaukset 3 %
sanamuodostuskeinot 20,5 %	sanamuodostuskeinot 25 %
selektiorajoitusten rikkominen 11,5 %	selektiorajoitusten rikkominen 26 %
monitulkintaisuus 10 %	monitulkintaisuus 15 %

Taulukko 2. Eri kielellisen leikittelyn tyyppien osuus omassa aineistossani ja Jungin aineistossa.

Koska Jungilla ei ollut lainkaan mukana koodinvaihdon kategoriaa, en ottanut sitä myöskään mukaan tähän vertailuun. Taulukkoon 2 on koottu kielellisen leikittelyn tyyppien jakauma eri aineistoissa. Suurimpana ryhmänä Jungilla oli foneettinen muuntelu, mikä oli samalla sijalla myös omassa aineistossani. Toiseksi yleisin oli selektiorajoitusten rikkominen, joka kuitenkin oli minulla vasta toiseksi harvinaisimpana. Kol-

mannella sijalla oli sananmuodostus, joka oli hivenen verran harvinaisempaa minulla. Monitulkintaisuus oli Jungilla neljäntenä, mutta minulla se oli viisi prosenttiyksikköä harvinaisempaa. Viimeisenä tulivat onomatopoeettiset ilmaukset, jotka olivat minun tapauksessani peräti toiseksi yleisimpänä.

Näistä tuloksista voi tehdä sen johtopäätöksen, että Jungin tutkimustulokset vaikuttaisivat pitävän paikkansa. Mitä tulee yleisimpiin asioihin, kummallakin tutkimuksella on samat peruslopputulokset. Olennaisimpana tässä on se, että foneettiset muunnokset ovat yhtä yleisiä kummassakin aineistossa. Jung kertoo tälle syyksi sen, että IRC:n huumori on luonteeltaan spontaania ja foneettiset muunnokset ovat helposti kaikkien saatavilla ja nopeasti tehtävissä. Esimerkiksi monitulkintaisuus taas on hankalampaa ja vaatii huomattavasti enemmän vaivaa keksijältään. Se, että minulla on samankaltaisia tuloksia, vaikuttaa vahvistavan Jungin päätelmät aineistostaan. Yksi merkittävä ero Jungin materiaaliin on minulla se, että selektiorajoitusten rikkominen on niin harvinaista ja onomatopoeettiset ilmaukset niin yleisiä. Todennäköisesti tämän syynä on se, että materiaali on vieläkin puhekielisempää kuin hänellä.

Sitä, että materiaali on puhekielisempää kuin Jungilla, voi selittää paitsi erilaisella käyttäjäkunnalla myös sillä, että suomenruotsi yleisesti ottaen on luonteeltaan hyvin puhekielistä. Verrattuna ruotsinruotsiin ja suomeen suomenruotsia on tapana käyttää vapaassa puhekielessä tavalla, joka on kauempana yleiskielestä ja kirjoitetusta kielestä kuin näissä muissa kielimuodoissa. Grünbaum (2011: 91) onkin tutkinut suomen- ja ruotsinruotsalaisten tekstien eroja. Hän kirjoittaa, että ”asiatekstien arkikielisyudet viitetaavat siihen, että Suomessa käytetyllä ruotsilla on paljon vahvempi asema puhekielenä kuin kirjakielenä” (oma käänökseni).

Tutkimukset ovat osoittaneet, että saksansaksalaisten ja sveitsinsaksalaisten verkkokeskusteluiden välillä on ollut merkittäviä eroja puhekielisyudessa (Christen et al. 2005: 12). Yksi murteellisen kielen käytön funktioista on sveitsinsaksalaisilla alueellisen identiteetin näyttäminen. Oletan, että sama pyrkimys näkyy jossakin määrin myös suomenruotsalaisissa keskusteluissa. Olisikin mielenkiintoista verrata aineistoa vastaavaan ruotsinruotsalaiseen aineistoon. Jos kerran ruotsinruotsalaiset IRC-keskustelut ovat vähemmän puhekielisen omaisia, sisältääkö kyseinen aineisto sitten enemmän monimerkityksisyyden käyttöä ja vähemmän foneettista ja ortografista muuntelua?