

Suomenkielisten IRC-keskustelujen piirteitä
Kirjoittamalla välitettyä puhetta

Suomen kielen Pro Gradu -tutkielma
Jyväskylän yliopistossa
syyslukukaudella 1999

Kaisa Laihanen

Tiedekunta HUMANISTINEN	Laitos SUOMEN KIELEN LAITOS		
Tekijä	KAISA LAIHANEN		
Työn nimi	Suomenkielisten IRC-keskustelujen piirteitä - kirjoittamalla välitettyä puhetta		
Oppiaine	suomen kieli	Työn laji	Pro Gradu -tutkielma
Aika	syksy 1999	Sivumäärä	89
<p>Tiivistelmä - Abstract</p> <p><i>Internet Relay Chat eli IRC</i> on synkroninen eli samanaikainen keskustelujärjestelmä, jossa useat irkkaajat voivat yhtä aikaa keskustella keskenään. Tämä tutkimus käsittelee suomenkielisten IRC-keskustelujen kieltä. Tutkimuksessani nousevat esiin kolme osa-aluetta: IRC-keskustelut verrattuna puhuttuihin ja kirjoitettuihin keskusteluihin, kielelle ominaisten piirteiden tarkastelu ja leikkisyyden tarkastelu.</p> <p>IRC-keskustelujen kieli muistuttavaa puhetta, mutta keskustelu kuitenkin välitetään kirjoittamalla. Kasvokkainkeskustelua muistuttavia piirteitä ovat muun muassa välitön palaute, kontekstisidonnaisuus, erilaiset nonverbaaliset piirteet, kuten äänen voimakkuus, venyttäminen, tauot ja ilmeet, joita representoidaan visuaalisia kuvia ja erilaisia kirjoitustapoja käyttämällä. Myös käytetty kieli muistuttaa puhekieltä lipsuineen, epätäsmällisyyksineen ja murrepiirteineen.</p> <p>Kirjoitetulle kielelle ominaiseen tapaan päällekkäin puhuminen ei näy ja viestejä voidaan tallentaa ja niihin voidaan palata. Keskusteluissa käytetään myös hyväksi kirjoituksen visuaalisuutta, kuten merkkejä ja symboleita. Ainakin aluksi keskustelijat luovat mielikuvansa muista kirjoittajista ainoastaan näiden tekstien perusteella.</p> <p>Pyrkimys puheenomaisuuteen johtaa ns. staccato-tyyliin, jolle ominaisia ovat muun muassa puhekielen pikapuhemuodot, sovinnaiset lyhenteet, lausetason ellipsi sekä konnektorien ja välimerkkien pois jättäminen. Muita merkittäviä piirteitä ovat ilmeiden representoiminen hymiöillä ja tekojen kielentäminen ns. actionia käyttämällä. Puheenomaisuus johtaa myös kielellä leikkimiseen: spontaani vitsailu sana-, tavu-, äänne- ja merkitystasolla sekä typografioilla leikkiminen kertovat keskustelijoiden voimakkaasta metalingvistisestä tietoisuudesta.</p> <p>IRC-keskustelujen piirteet eivät itse asiassa ole mitään uusia, vaan tuttuja esimerkiksi sarjakuvista. Uusiksi ne tekee yhdistelmä, josta IRC-keskustelujen kieli syntyy; IRC-keskustelut kokoavat yhteen piirteitä ammattikielestä, tässä tapauksessa tietotekniikan jargonista, nuorisokielestä ja tietysti puhekielisyydestä ja kirjoitetusta kielestä. Englanninkielisiä sanoja ja lauseita lainataan suoraan tai lainat mukautetaan kirjoitustai äänneasultaan suomen kieleen. Uutta on myös median reaaliaikainen keskustelunomaisuus. Tästä yhdistelmästä syntyy uusi kielimuoto, verkkokieli.</p> <p>Tutkimuksessani olen käyttänyt aineistona keskusteluita, jotka tallensin yhdeltä kanavalta. Kaiken kaikkiaan kävin läpi noin 200 sivua keskusteluita. Lisäksi tein puolistrukturoidun teemahaastattelun. Haastateltavanani oli kaksi säännöllisesti IRC:ää käyttävää nuorta. Tutkimukseni lähtee aineistostani. Koska suomenkielisiä IRC-keskusteluita ei ole tutkittu, olen tarkastellut keskustelujen kieltä eri näkökulmista ja käytän hyväkseni eri teorioita. Lähtökohtanani ei siis ole vain yhtä tiettyä teoriaa tai tutkimussuuntausta. Näin pyrin mahdollisimman monipuolisesti kartoittamaan suomenkielisiin IRC-keskusteluihin liittyviä piirteitä ja luomaan monipuolisen ja kattavan kuvan IRC-keskusteluista.</p>			
Asiasanat	Internet Relay Chat (IRC), keskustelu, synkroninen keskustelu, verkkokeskustelu, verkkokieli		
Säilytyspaikka			
Muita tietoja			

SISÄLLYS

1. Johdanto.....	1
2. Verkkokeskustelujen määritelmä ja niiden käyttö.....	3
3. IRC-kanavan toiminta ja peruskäsitteet.....	7
4. Menetelmät ja aineisto.....	13
5. IRCin maailma haastateltujen silmin.....	15
5.1. Keskustelun funktio.....	15
5.2. Uudet irkkaajat.....	16
6. Kirjoittamalla välitetty keskustelu.....	19
6.1. IRC keskusteluna.....	19
6.2. Puhuttua vai kirjoitettua.....	23
6.3. ”Elektroninen oraalisuus”.....	26
6.4. Englannin kielen vaikutus.....	29
7. IRC-keskustelujen piirteitä.....	31
7.1. Visuaalisuus.....	31
7.2. Puhekieli.....	32
7.3. Onomatopoeettiset äänteet.....	33
7.4. Hymiöt.....	34
7.5. Tekstin korostaminen ja äänneasu.....	37
7.6. Actionilla korostaminen.....	49
7.7. Lyhentäminen ja lyhyys.....	41
7.8. Puheen kohdistaminen.....	47
7.9. Piirteiden esiintymisyleisyys.....	48
8. Sanoilla leikkiminen.....	50
8.1. Standardisoituneet vitsit.....	56
8.2. IRC-ohjelmilla ja komennoilla leikkiminen.....	58
8.3. Sanaleikit.....	64
8.4. Muu leikkiminen.....	68
9. Päättäntö.....	72
9.1. Yhteenveto ja päätelmät.....	72
9.2. Pohdinto.....	75
Lähteet.....	78
Liitteet.....	80

1. Johdanto

Uusi ja kehittyvä teknologia tuo mukanaan myös uusia ulottuvuuksia tekstin ja keskustelun tutkimiseen. Yhä useammat nuoret viettävät tuntikausia tietokoneen ääressä käyden erilaisia Internetissä tapahtuvia verkkokeskusteluja ystäviensä kanssa. Keskustelu välitetään kirjoittamalla, mutta nuoret mieltävät sen silti jutteluksi. Eräät tutkijat käyttävätkin siitä termiä TextTalk (ks. esim. Suler 1997). Jopa eri puolilla maapalloa olevat ihmiset voivat keskustella reaaliajassa. Osa pitää tätä jopa puhtaampana viestintänä ilman kasvokkainkeskustelun häiritsevää ääni- ja visuaalista maailmaa. Näin perinteinen käsitys kirjoitetusta ja puhutusta kielestä saa aivan uusia ulottuvuuksia. Enää ei esimerkiksi äidinkielen opetuksessakaan pitäisi erottaa näitä kahta omiksi osioikseen, vaan on otettava huomioon myös teknologian aikaansaama välimuoto, verkkokieli. Heim (1987: 152) kuvaa verkkotekstiä näin:

My stream of consciousness can be paralleled by running flow of the electric element. Words dance on the screen. Sentences slide smoothly into place, make way for one another, while paragraphs ripple down the screen. Words become highlighted, vanish at the push of a button, then reappear instantly at will. Verbal life is fast-paced, easier, with something of the exhilaration of video games.

Kieli, jota erilaisissa Internet-keskusteluissa käytetään, poikkeaa paljon perinteisestä kirjakielestä. Näitä verkkokeskustelulle ominaisia piirteitä esiintyy jo nyt myös muissa nuorten teksteissä. On siis tärkeää tutkia verkkokeskusteluja, jotta niiden merkitys voidaan ottaa huomioon myös opetuksessa. Lisäksi nämä erilaiset piirteet tuovat tarpeen myös lingvistiikan termien uudistamiseen. On mietittävä, miten kutsua verkkokeskustelujen edustamaa tekstityyliä ja kuinka kutsua yksittäisiä piirteitä, joita ei välttämättä aiemmin ole kirjoituksessa esiintynyt. Voidaanko esimerkiksi silloin puhua lyhenteestä, kun muutama kirjain merkitsee kokonaista virkettä. Entä kuinka meidän pitäisi nimittää keskustelun osia ja rakenteita (ks. luku 2).

Tämä tutkimukseni keskittyy Internet Relay Chat eli IRC [irk]-keskustelujen kieleen. Siinä esiintyviä piirteitä on myös muissa verkkokeskusteluissa. Olen kuitenkin valinnut IRC-keskustelut siitä syystä, että kielen piirteiden monimuotoisuus on niissä mielestäni kaikkein runsasta. Lisäksi suomenkielisiä IRC-keskusteluja ei ole vielä tutkittu. Niinpä tutkimukseni tarkoitus on deskriptiivisesti

selvittää suomenkielisten ja suomea äidinkielenään puhuvien ihmisten IRC-keskustelujen piirteitä. Tutkimukseni tarkoitus on myös todistaa, että suomenkielisissä IRC-keskusteluissa esiintyy paljon samoja piirteitä kuin englanniksi käydyissä keskusteluissakin. En kuitenkaan suorita vertailua mihinkään yksittäiseen tutkimukseen, vaan havaintoni nousevat aineistostani muun muassa englannin kielellä käytyjen keskustelupätkien muodossa.

Tämän tutkimukseni tavoite on kartoittaa IRC:ssä käytettäviä piirteitä, pohtia syitä näiden piirteiden syntyyn ja vertailla kieltä puhuttuun ja kirjoitettuun kieleen niiden perinteisessä merkityksessä. Lähdän liikkeelle IRC-keskustelujen määrittelyllä ja jatkan keskusteluissa käytettyjen kirjoitetun ja puhutun kielen piirteiden vertailuun. Sen jälkeen esittelen IRC-keskustelulle tyypillisiä kielen piirteitä ja käytänteitä. Lopuksi vielä käsittelen IRC-kielen leikkisyyttä, sillä irkkaaminen saa aikaan sanoilla ja komentokäskyillä leikkimisen. Liitteeksi olen kerännyt lyhyen IRC-keskustelujen slangisanaston. En esittele tarkemmin irkkaukseen liittyviä vakiokomentoja, toimintaohjeita enkä esimerkiksi ennen kanavalle siirtymistä tapahtuvia toimenpiteitä ja ilmoituksia. Otan kuitenkin esiin joitakin näistä, sillä eräät perusasiat ovat mielestäni oleellisia, jotta voi ymmärtää IRC:n toimintaa.

Verkkokeskusteluista eniten on tutkittu sähköpostikeskusteluita. IRC-keskusteluja sen sijaan on tutkittu suhteellisen vähän. Näistäkin tutkimuksista vain osa keskittyy kieleen, sillä IRC-keskustelut ovat mielenkiintoisia myös sosiologiselta, psykologiselta ja viestinnälliseltä näkökannalta. Aiheen uranuurtajana pidetään Elizabeth Reidia ja hänen sosiologista tutkimustaan *Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat* (1991). Lisäksi tutkimusta ovat tehneet muun muassa Brenda Danet ja Yehudit Rosenbaum-Tamari keskenään ja eri henkilöiden kanssa (ks. esim. Danet ym. 1995; 1997). Tutkimusten kohteena ovat olleet pääasiassa englanninkieliset keskustelut. Muilla kielillä käytyjä keskusteluja ovat tutkineet ainakin Alexander Voiskounsky (1997), jonka kohteena ovat olleet venäjänkieliset keskustelut. Kuten jo mainitsin, suomenkielisiä IRC-keskusteluja ei juuri ole tutkittu. Sen sijaan Suomessakin on tehty tutkimuksia englanninkielisestä aineistosta (esim. Heikkinen 1999).

2. Verkkokeskustelujen määritelmä ja niiden käyttö

Käytän työssäni termiä verkkokeskustelut, koska se mielestäni kuvaa yhdellä sanalla kaikkia Internetissä käytäviä keskusteluja. Laajalle on levinnyt termi tietokonevälitteinen viestintä (computer-mediated communication), jota käytetään myös muunkielisissä tutkimuksissa. Tietokonevälitteinen viestintä käsittää kaiken viestinnän, jossa käytetään tietokonetta välineenä. Usein sillä kuitenkin myös tarkoitetaan lähinnä vain sähköpostia, keskusteluryhmiä ja erilaisia chat-systeemejä. Tekstin tuottamista kuvaa hyvin englanninkielinen *typed form of communication* (ks. esim. Reid 1991). Suomeksi voitaisiin ehkä puhua näppäilystä viestinnästä.

Puheen ja kirjoituksen tutkimuksessa käytetyt yksiköt, kuten lause ja puheenvuoro, eivät aivan kattavasti kuvaa irkkaajien viestejä: kyse ei ole selkeistä lauseista tai virkkeistä, mutta puheenvuorokin voi kattaa enemmän kuin yhden viestin, koska usein varsinaisen tekstiviestin perään laitetaan nopeasti vielä hymiö, jonka voidaan katsoa kuuluvan samaan puheenvuoroon. Käytän tässä tutkimuksessa viestisanaa tarkoittamaan yhtä tekstikokonaisuutta, joka kerralla siirretään muiden luettavaksi. Puheenvuoro taas saattaa käsittää kaksikin viestiä, jotka kuitenkin selkeästi sitoutuvat yhteen, kuten vaikkapa teksti ja hymiöllä välitetty erikseen laitettu hymy.

Ball-Rokeach & Reardon (1988: 135) käyttävät termiä telelogic (teledialogical) communication eli teleloginen viestintä, joka painottaa osallistumista kirjoittamalla tai puhumalla. Se käsittää dialogin matkan päässä olevien ihmisten välillä niin, että nämä käyttävät molemmat konventionaalista tai epäkonventionaalista kieltä ja sähköistä tai optista kanavaa. Yleensä tähän liittyy se, että viestintä on maantieteellisesti ja ajallisesti rajoittamatonta.

Teleloginen viestintä voidaan jakaa kolmeen osaan: Exchange telelogues perustuu lähinnä tiedon vaihtamiseen. Debate telelogues keskittyy nimensä mukaisesti väittelyihin. Tutkimusaiheittani lähinnä on associational telelogue, jossa keskustelulla ei ole niin selvää funktiota tai muotoa. Siinä voidaan viestiä anonyymeina ja silti samalla kehittää intiimi suhde paljastamalla yksityiset ajatukset ja tunteet. Siitä saattaa kehittyä kaoottinen keskustelu, jonka viesteissä on vain vähän koherenttia. Tämä voidaan kuitenkin välttää noudattamalla yhteisiä sääntöjä. (Ball-Rokeach & Reardon 1988: 154.)

Internetissä käytäviä keskusteluja voidaan jaotella eri tavoin. Ensinnäkin erottelu voidaan tehdä sen mukaan, perustuuko viestintä pääasiassa ääneen vai

kirjoitukseen. Ääneen perustuvat järjestelmät muistuttavat tavallista puhelinta (esim. Internet Phone) tai niissä on mukana myös kuva ja mahdollisuus kirjoittaa (esim. CUSeeMe), kuten yleensä videokonferensseissa. Keskityn tässä kirjoitettuihin teksteihin perustuviin keskustelujärjestelmiin.

Tunnetuin ja eniten käytetty tapa keskustella on sähköpostin käyttö, joka muistuttaa pitkälti perinteistä kirjeenvaihtoa. Tosin viestien kulku vain on huomattavasti nopeampaa: saman päivän aikana voidaan lähettää ja vastaanottaa lukuisia viestejä, jos vain osapuolilla on aikaa ja mahdollisuus tähän. Sähköposti on kuitenkin asynkroninen eli osapuolten ei tarvitse olla paikalla samaan aikaan, vaan posti säilyy ja odottaa lukijaansa. Samoin toimivat erilaiset keskusteluryhmät tai uutisryhmät, kuten niitä myös kutsutaan (newsgroups). Nimenä keskusteluryhmä on sikäli kuvaavampi, että kyse on ainakin nykyään todellakin eriaiheisista keskusteluista eikä suinkaan uutisista. Keskusteluryhmään lähetetty kirje on erilaisten lukuohjelmien avulla kaikkien luettavana pitkälti sähköpostin tapaan.

Sen sijaan lähempänä tavallista keskustelua ovat erilaiset synkroniset eli samanaikaiset chat-järjestelmät. Niistä yksinkertaisin on UNIXin TALK, jonka avulla kaksi ihmistä voivat keskustella reaaliajassa. Viesti ilmestyy näytölle sitä mukaa kuin toinen sitä kirjoittaa. Kummankin käyttäjän viestit ovat omissa kohdissaan, joten teksti ei limity peräkkäisiksi vuorosanoiksi. Erilaisia versioita tästä on kehitelty lukuisia.

Chat-huoneissa sen sijaan käydään yleensä monenkeskisiä keskusteluja. Keskusteluun päästään vaikkapa WWW-sivun kautta. Erilaisista chateista ehkä eniten käytetty ja ainakin nopeimmin kasvava ja kehittyvä on Internet Relay Chat eli IRC, joka on useiden chat-huoneidenkin pohjana. Chat-huoneet ovat yksinkertaisempia käyttää, sillä niissä ei tarvita muuta erillistä ohjelmaa kuin selain ja niissä ei myöskään ole niin paljon komentoja kuin IRCissä. IRCissä useat käyttäjät keskustelevat yhtä aikaa valitsemallaan kanavalla. IRCiin pääsevät kaikki, joilla on Internet-yhteys ja jokin IRC-ohjelma. Tekstit ilmestyvät näytölle sitä mukaa kuin kirjoittajat lähettävät ne muiden luettaviksi. Teksti siis limittyy, mikä ainakin aloittelijoilla vaikeuttaa keskustelun seuraamista. Mutta samaan aikaan yhteisen keskustelun kanssa on /msg-komennolla mahdollista käydä myös kahdenkeskistä keskustelua, jonka näkevät vain keskustelun molemmat osapuolet. Keskustelijoilla voi siis olla yhtä aikaa meneillään useampikin keskustelu.

Huomattavasti monimutkaisempia ovat sen sijaan erilaiset MOO- ja MUD-järjestelmät (Multi-User Object Oriented, Multiple-User Dialogue). Niissä käyttäjä valitsee itselleen paikan ja roolin. Järjestelmässä voi olla satoja erilaisia virtuaalituloja, kuten huoneita, puistoja ja kahviloita, joissa käyttäjät liikkuvat. Tila ja viestintä luodaan kirjoittamalla, ja keskustelussa voi olla mukana useampia ihmisiä yhtä aikaa, minkä vuoksi keskustelu on lähellä tavallista kasvokkainkeskustelua. MUD-ympäristöissä keskustelu ei kuitenkaan rajoitu kuulumisten vaihtamiseen, vaan yleisiä ovat muun muassa kuvitteellisesta tekemisestä ilmoittavat lauseet. Kyse onkin ehkä enemmän kirjoittamalla tapahtuvasta tarinasta tai roolipelistä. Tästä eteenpäin on vielä kehitetty kokonaisia maailmoja kaupunkikuvineen ja ihmisineen. Niissä vastaan-tulijoiden kanssa voi kommunikoida paitsi puhumalla myös nonverbaalisesti vaikkapa kättä heiluttamalla.

Vuonna 1998 suoritetussa tutkimuksessa (Järvinen 1998) Internetissä olleella kyselylomakkeella suomalaisilta kysyttiin, mitä seuraavista Internet-palveluista WWW:n lisäksi he olivat käyttäneet viimeksi kuluneen viikon aikana. Kyselyyn vastasi kuukauden aikana lähes kuusituhatta vapaaehtoista ihmistä. Erilaisten keskustelujen suosio on selvästi havaittavissa: Sähköposti on yleistynyt lähes kaikkien käyttöön ja erilaisia news-palveluja käyttää lähes puolet vastaajista. Lisäksi IRCissä ilmoittaa viihtyvänsä joka neljäs vastaajista.

Taulukko 1. Internet-palvelujen käyttö (Järvinen 1998).

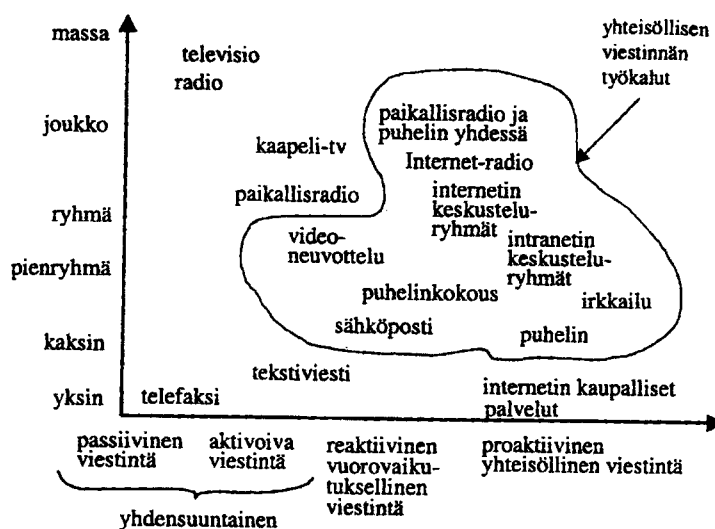
Sähköposti	5353	92,9 %
FTP	2856	49,6 %
News	2686	46,6 %
Telnet	2106	36,5 %
RealAudio	1922	33,4 %
IRC	1485	25,8 %
VRML	394	6,8 %
Puhelinohjelmat	294	5,1 %
PointCast	194	3,4 %

Internetin käyttäjien sukupuolijakauma on edelleen hyvin miesvoittoinen, vaikka naisten osuus onkin koko ajan nousussa. Kyselyyn vastanneista oli miehiä 77,4 % ja naisia 22,6 %. Naisten osalta nousua edellisen vuoden vastaavaan kyselyyn oli

selvästi, sillä silloin vastanneista oli naisia vain 15 %. Eri tutkimuksissa on naisten osuus WWW:n käyttäjistä vaihdellut 10 %:sta 40 %:iin. Internetin keskusteluista etenkin sähköposti ja IRC ovat nousseet tyttöjen suosioon. Tytöt ja naiset ovatkin alkaneet muodostaa omia kanaviaan, joista esimerkkinä mainittakoon nimenomaan äideille tarkoitettu #mammatt-kanava, jonka aiheet tietysti käsittelevät lapsia ja lapsen saantia. Silti eräiden tutkimusten mukaan IRCissä on miehiä jopa 77 % - 95 %. (Koskikunnas & Korhonen 1997.) Järvisen (1998) tutkimuksessa naisten osuus oli suurimmillaan 20 - 29-vuotiaiden joukossa. Kaikista vastaajista käyttäjiä näytti olevan eniten 14 - 32-vuotiaissa. Kuitenkin kaikista laskettu keskiarvo oli 30,6 vuotta, mikä osoittaa, ettei Internet ole ainoastaan nuorten media.

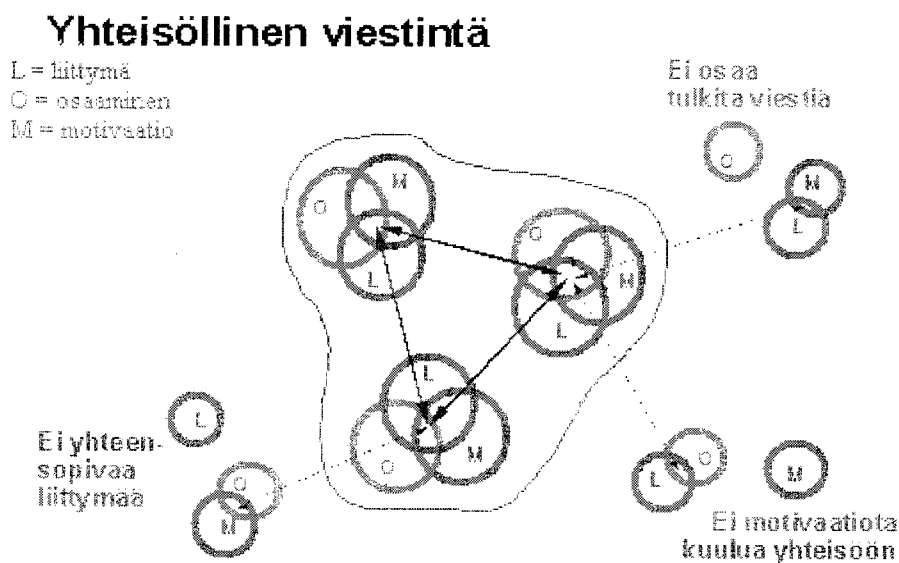
Mihin IRC-keskustelut sitten sijoittuvat verrattaessa muihin keskustelumuotoihin? Marja-Liisa Viherän (1999: 33-34) mukaan ”viestintä voidaan jakaa vuorovaikutuksen aktiivisuuden ja vuorovaikutukseen osallistuneiden määrän mukaan 1) yhdensuuntaiseen joko passiiviseen tai aktivoivaan viestintään, 2) vuorovaikutukselliseen reaktiiviseen viestintään ja 3) yhteisölliseen proaktiiviseen viestintään”. IRC-keskustelut kuuluvat ehdottomasti proaktiiviseen yhteisölliseen viestintään, joka tapahtuu yleensä pienryhmässä. Seuraava kuvio osoittaa eri viestintäkanavien sijoittumisen tämän jaottelun mukaan.

Kuvio1. Viestintäkanavat vuorovaikutuksen mukaan (Viherä 1999: 34).



Jotta ihmiset pystyvät viestimään verkossa, on edellytyksenä, että kaikilla on viestintävalmiudet. Viestintävalmiudet syntyvät Viherän (1999: 42 - 47) mukaan kolmesta tekijästä: Ensinnäkin edellytyksenä on, että kaikilla osapuolilla on samanlainen, yhteensopiva liittymä. Toisin sanoen jokaisella irkkaajalla on oltava sopivat laitteet, ohjelmat ja pääsy Internetiin. Toiseksi elementiksi nousee osaaminen: irkkaamaan haluavan on osattava käyttää oikeita laitteita, hänen tulee valita oikea väline, hänen on osattava lähettää ja tulkita merkityskoodit oikein ja hänellä on oltava taito osallistua viestinnällisiin vuorovaikutusprosesseihin ja arvioida viestien luotettavuutta. Kolmanneksi hänellä on vielä oltava motivaatio viestintään. Motivaatio voi syntyä muun muassa itseilmaisun, liittymisen, tekemisen tai jäsentymisen tarpeesta. Yhteensopivat viestintävalmiudet ovat edellytys verkkoyhteisöjen muodostumiselle. Ulkopuolelle jäävät ne, joilta puuttuu jokin osio, joista viestintävalmius rakentuu.

Kuvio 2. Viestintävalmiuksien merkitys yhteisöllisessä viestinnässä (Viherä 1999: 47).



3. IRC-kanavan toiminta ja peruskäsitteet

Internet Relay Chat on alun perin suomalaisen Jarkko Oikarisen Oulun yliopistossa vuonna 1988 kehittämä Internet-palvelu. Alkuperäistä ohjelmaa on sittemmin kehitetty ja monet ovat kirjoittaneet ohjelmasta omia versioitaan. Kehittäminen jatkuu edelleen.

Ilmestymisensä jälkeen IRC-ohjelma levisi nopeasti ympäri Internetiä. Tällä hetkellä eri IRC-verkkoja on useita ja yhdessä verkossa saattaa olla kymmeniä tuhansia kanavia.

IRC toimii kanavina siten, että irkkaaja valitsee itselleen kanavan, jonka keskusteluun hän haluaa osallistua. Kanavan tunnuksena käytetään nimen edessä #-merkkiä. Kanavien keskustelu saattaa perustua eri aiheiden ympärille tai vain vapaaseen keskusteluun, kuten useimmilla kaupunkien mukaan nimetyillä kanavilla, jossa usein toisilleen tutut ihmiset keskustelevat (ks. s. 21). IRC on toteutettu siten, että eri puolilla Internetiä toimii IRC-palvelimia, jotka välittävät irkkaajan kirjoittaman tekstin välittömästi muiden samaa kanavaa seuraavien irkkaajien ruudulle. Kuka tahansa voi perustaa uuden kanavan. Useimmat kanavat ovat myös avoinna kaikille, mutta joukosta löytyy myös salaisia kanavia, joihin voi liittyä vain kutsun saatuaan.

Irkkaaja voi olla samaan aikaan useammalla kanavalla. Viestit kohdistuvat kuitenkin aina vain yhdelle valitulle kanavalle. Halutessaan irkkaaja voi myös /msg-komennolla kohdistaa viestinsä yhdelle ainoalle henkilölle. Tällöin viestit näkyvät vain näiden kahden keskustelijan näytöllä. Kasvokkainkeskustelussa vastaava tilanne olisi, kun kaksi ihmistä kuiskuttelevat keskenään. IRCissä vain muut eivät tiedä, että näin tapahtuu. Parempi vertaus onkin ehkä telepaattinen viestintä. Näin IRCissä voidaan samanaikaisesti käydä useaa keskustelua. Hiljaiseltakaan vaikuttava kanava ei siis välttämättä ole tyhjä, vaan kahdenkeskisiä keskusteluja saattaa olla useitakin käynnissä. Irkkaaja kohtaakin usein ilmiön nimeltä *dissosiaatio*, kun hän käy yhtä aikaa useampaa erityylistä keskustelua: kanavalla saattaa olla vitsailua, kun samalla kahdenkeskinen keskustelu saattaa liikkua hyvinkin vakavalla tasolla (Suler 1997).

Seuraavassa esimerkissä nuoli ja tähdet nimen molemmin puolin osoittavat kenelle kirjoittaja on viestin itse lähettänyt (<robin>) ja pelkät tähdet nimen ympärillä osoittavat vastaajan eli siis sen keneltä viesti tulee (<robin>, <nixu>). Näin merkityt tekstit näkyvät siis vain näiden kahden keskustelijan näytöllä. Yleisessä keskustelussa pohditaan illan kaupunkiin lähtöä ja sitä, kuka toimisi kuskina. Yksityisessä keskustelussa <robinilta> kysytään "*joko lähet mclle*". Samaan aikaan yleinen keskustelu etenee omaa vauhtiaan. <nixu> lähettää yksityisen viestin koskien autoa. <robin> ottaa osaa yleiseen keskusteluun, ennen kuin vastaa yksityiseen viestiin sanomalla "*asennus kesken*", joka kertoo, ettei hän voi vielä lähteä. Näin lyhyessäkin esimerkissä siis jo ilmenee, kuinka tämä kyseinen irkkaaja on oikeastaan ollut mukana

kolmessa eri keskustelussa: kahdessa yksityisessä keskustelussa ja kanavan yleisessä keskustelussa.

Esimerkki 1.

```
* QJarska ei juo eikä kuskaa
-> *robin* joko lähet melle
<Skara> no mä juon siis ;)
<QJarska> tai vannomatta paras
*nixu* onneks se ei oo mun auto, niin ei tarvi maksaa
* robin juo eika kuskaa
<suttura> mä voin ajaa..
*robin* asennus kesken
```

Keskustelut voidaan tallentaa log-tiedostoon. Ainakin #keltti-kanavan periaatteena on kuitenkin usein, että jos näin tekee, tiedostoja ei näytetä tai jaeta mihinkään. Joskus lyhyitä osioita keskusteluista saatetaan laittaa vaikkapa kanavan omalle kotisivulle. Kovin yleistä tallentaminen ei ole. Sen sijaan monilla on away-log eli kun kanavalta ollaan pois, niin syntyy tiedosto, johon kanavalta poissa olevan henkilökohtaiset viestit tallentuvat.

IRCissä keskustelijoiden määrää voidaan rajoittaa kanavakohtaisesti, mutta yleensä keskustelijoiden määrä pysyy kohtuullisena muutenkin. Kanavat voivat olla hyvinkin suljettuja yhteisöjä, joihin hyväksytään mukaan vain tutut ihmiset. Enää harvoin, ainakaan Suomessa, IRCissä on tilanne, etteivät samalla kanavalla keskustelijat tunne toisiaan jo entuudestaan. Aiemmin tätä pidettiin yhtenä IRCin erityispiirteenä (ks. Reid 1991). Nykyään irkkaajat hakeutuvat usein samalta alueelta olevien seuraan. Etenkin kaupunkien mukaan nimetyt kanavat kertovat yleensä myös vakiokäyttäjien sijainnin (ks. s. 21). Toisten keskustelijoiden tunteminen tietysti vaikuttaa tekstiin ja esimerkiksi ns. sisäpiirin juttuja on paljon enemmän.

Kanavan perustaja saa palvelimelta itselleen operaattorin oikeudet, joita hän voi jakaa kanavalle tulijoille tai boteille (engl. [ro]bot), jotka ovat ohjelmia, joiden pääasiallinen tehtävä on kanavan ylläpito. Botton tärkein tehtävä lienee pitää kanava niillä, jotka sen ovat perustaneet. Joskus nimittäin käy niin, että joku haluaa vallata itselleen jonkin suosituksen kanavan operaattorin oikeudet. Botit voi kuitenkin ohjelmoida suojelemaan kanavaa ja jakamaan oikeudet niille, kenelle ne kuuluvat. Jokaisella kanavalla on siis joitakin ihmisiä, joilla on oikeudet vaikuttaa kanavan tapahtumiin. He voivat määrittää esimerkiksi nimen tai irkkaajan osoitteen mukaan, ketkä saavat nämä operaattorin oikeudet. Operaattorin oikeudet saaneet voivat määrittää kanavan aiheen tai

päättää, ketkä saavat olla kanavalla. He voivat estää joidenkin ihmisten pääsyn kanavalle eli ”bännätä” (ban) heidät tai vain ”potkia” (kick) heitä kesken keskustelun. Potkittu putoaa kanavalta pois. Useimmilla irkkaajilla on kuitenkin IRC-ohjelmassaan ominaisuus, joka välittömästi palauttaa yhteyden kanavalle, joten keskusteluun ei tule merkittävää katkosta. Kanavalle palaaminen ei kuitenkaan onnistu, jos irkkaaja on samalla myös ”bännätty”. Tämänkin saattaa pystyä kiertämään esimerkiksi nimeä vaihtamalla.

Liityttäessä kanavalle ilmestyy lista kanavan käyttäjien (lempi)nimistä tai kutsumanimistä (’nikki’ eli nickname), jolloin irkkaaja näkee muun muassa kanavan käyttäjien senhetkisen määrän. Tämä ei tosin aina pidä paikkaansa, sillä esimerkiksi monilla käyttäjillä on kiinteä yhteys, jolloin heidän nimensä näkyvät aina, vaikka he eivät edes olisi tietokoneen ääressä. Myös eräistä muista, tämän tutkimuksen kannalta epäolennaisista syistä nimet saattavat näkyä.

Jokaisen irkkaajan on annettava itselleen ainutlaatuinen nimi. Kahta samanlaista ei voi olla. Ero voi tietenkin olla pieni, kuten vain heittomerkki tai alaviiva nimen perässä. Rajoituksena on ainoastaan, että nimessä on korkeintaan yhdeksän kirjainta tai merkkiä ja ä:tä, ö:tä ja å:ta ei voi käyttää. Useimmat irkkaajat pyrkivät kuitenkin keksimään itselleen omaperäisen nimen. Nimi ei vain piilota irkkaajan todellista identiteettiä, vaan se yleensä myös kertoo jotain nimen haltijasta, esimerkiksi tämän kiinnostuksista, nokkeluudesta ja harrastuksista. Monet esimerkiksi valitsevat nimen suosikkikirjastaan tai -sarjastaan. Mahdollista on myös, että nimi valitaan tietoisesti tai tiedostamatta niin, että se jollain tapaa kuvaa nimen haltijaa. Voidaan esimerkiksi miettiä, onko aineistossani esiintyvä <hirmu> hirveä tai pelottava tai haluaako hän antaa tämän kuvan, tai onko <NoitaKing> kiinnostunut yliluonnollisesta tai onko hän luonteeltaan kenties muita hallitseva tai ohjaileva, kuten kuningas tai noita saattaa olla, tai onko <Frodo> kenties utelias seikkailija ja loppujen lopuksi myös rohkea sankari, kuten J. R. R. Tolkienin trilogiassa Taru sormusten herrasta. Näistä nimistä jokainen irkkaaja luo oman tulkintansa. Nimi on siis osa käyttäjäidentiteettiä.

Monet pitävät samaa nimeä aina, ja sitä saatetaan käyttää myös IRCin ulkopuolella todellisessa elämässä. Omasta nimestä jopa taistellaan joskus, kun joku ulkopuolinen haluaisi saman nimen käyttöönsä. Koska ystävät ovat tottuneet siihen, kuka on minkäkin nimen takana, halutaan tietty nimi pitää itsellä. Toisaalta nimi on milloin tahansa vaihdettavissa, vaikkapa kesken keskustelun (ks. esimerkki 63 ja 64).

Joillain käyttäjillä saattaa samanaikaisesti näkyä kaksikin nimeä yhtä aikaa. Ero saatetaan tehdä esimerkiksi kirjoittamalla nimen perään w, work tai wrk, jolla tarkoitetaan sitä, että irkkaaja on työpaikalla ja toinen IRC-ohjelma on auki kotona.

Keskustelu etenee sitä mukaa, miten irkkaajat ehtivät enter-näppäimen painalluksella siirtää tekstinsä muiden luettavaksi. Joskus kuitenkin ”irkki lagaa” (lag), mikä tarkoittaa sitä, että tekstin siirrossa on viive, joka useimmiten on kuitenkin vain muutaman sekunnin luokkaa. Joskus kuitenkin kanavalla on ”liikaa lageja” eli viivytyksiä tekstin siirtymisessä. Tällöin saattaa tapahtua netsplit eli verkkoyhteys IRC-palvelinten välillä katkeaa. IRC-verkostoa voidaan verrata puuhun, jonka oksien päissä on palvelimia. Jos jokin oksa katkeaa, myös kaikki sen haarat irtoavat varsinaisesta puusta. Tällöin osa käyttäjistä jää katkoskohdan toiselle ja osa toiselle puolelle, ja molemmat näkevät toisten lähtevän IRCistä. Palvelin ilmoittaa kanavalla tapahtuneesta netsplitistä. Tämä saattaa myös aiheuttaa ihmetystä ja nousta puheenaiheeksi. Seuraavassa esimerkissä useat keskustelijat ovat juuri pudonneet kanavalta ja palaavat takaisin.

Esimerkki 2.

```
<hirmu> mitas vitun lagitusta
<hirmu> pekreleen
<hirmu> ei paase mihinkaan
<viggin> juuh jumii
<hirmu> koira on funetissa lagissa
<hirmu> tai siis splitissa
```

Teksti siis ilmestyy näyttöön kokonaisina lauseina, ei kirjain kirjaimelta kuten esimerkiksi TALKissa. Tämä johtaa usein tekstin limittymiseen, kuten seuraavasta esimerkistä voidaan nähdä. Limittymisen vuoksi etenkin aloittelijoiden on välillä vaikea seurata keskustelua. Aluksi mikään ei kerro siitä, montako eri keskustelua on yhtä aikaa käynnissä ja miten irkkaajat jakautuvat niihin. Kasvokkainkeskustelussa meitä auttaa jo se, että näkisimme erillisiä ryhmiä tai ainakin keskustelijat kääntyneinä kasvokkain (Suler 1997). Myöhemmin luettuna keskustelun hahmottaminen saattaa olla vieläkin vaikeampaa kuin sen reaaliaikainen seuraaminen. Kokeneet irkkaajat ovat kuitenkin luoneet tapoja seurata monimutkaistakin keskustelua (Werry 1996: 51). Irkkaaminen vaatii nopeaa hahmottamista ja nopeaa kirjoittamista. Lisäksi seuraamista helpottaa muun muassa viestien kohdistaminen tietyille vastaanottajalle ja erilaiset

Keskustelu lähtee liikkeelle tervehdyksistä. Tätä keskustelua käytäessä on kanavalla ollut kohtalaisen hiljaista, sillä tässä muutaman minuutin keskustelussa on vain kolme keskustelijaa. <Tony> ja <viggin> esittävät kysymyksensä lähes samaan aikaan. Tästä syystä <Tony> vastaus <vigginin> kysymykseen tulee vasta hänen oman kysymyksensä jälkeen. Tämän jälkeen taas <viggin> vastaa <Tony> kysymykseen näyttämällä <temeduden> aiemmin esittämän puheenvuoron ja kommentoi sitä. Keskustelu jatkuu samalla periaatteella.

4. Menetelmät ja aineisto

Tutkimukseni on hyvin kvalitatiivinen. Se lähtee pitkälti aineistostani, jonka keräsin keväällä 1998 tallentamalla IRC-keskusteluja log-tiedostoon. Osa aineistosta on pätkiä keskusteluista, osa taas pitempiä ajanjaksoja. Pisin yhtämittäinen tallennus sisältää kahden vuorokauden aikana käydyt keskustelut. Kaiken kaikkiaan aineistoa kertyi noin 200 sivua. Keskustelujen ajallista kestoa on mahdotonta määritellä, sillä tilanteesta riippuen keskustelut etenevät hyvin eri tahtia.

Ennen kuin valitsin IRC-kanavan, jolta aineistoni keräsin, seurasin keskusteluja useilla eri kanavilla. Keskustelut eri kanavilla muistuttavat toisiaan suuresti. Joitain kanavakohtaisia piirteitä ja sääntöjä kyllä on, mutta pääasiassa keskustelun piirteet ja tyyli ovat samat. Jokaisella kanavalla käytettyyn kieleen vaikuttavat yhteyden asynkronisyys ja synkronisuus sekä ryhmän koko, kokoonpano ja luonne. Oma osuutensa on myös sillä, onko kyseessä pelkkä teksti vai onko kyseessä multimedia. Ja tietysti olennaisessa osassa ovat keskustelun luonne ja aihe, keskustelun funktio. (Koskikunnas & Korhonen 1997.) Tämän vuoksi valitsin tutkimukseni pääkohteeksi yhden ainoan kanavan. Tunsin jo etukäteen muutamia kyseisen kanavan käyttäjiä, joten saatoin kysyä heiltä myös neuvoa.

Kirjallisen keskusteluaineistoni lisäksi tein vielä puolistrukturoidun teemahaastattelun (ks. esim. Hirsjärvi & Hurme 1980), jonka tarkoituksena oli lähinnä kartoittaa menetelmiä ja syitä, jotka vaikuttavat kielen muotoutumiseen. Haastattelun alustavat kysymykset ovat liitteenä (liite 1). Koska kyseessä oli puolistrukturoitu haastattelu, mukautuivat kysymykset haastateltujen vastausten ja johdattelujen mukaan. Haastateltavanani oli kaksi vakituista irkkaajaa, jotka kummatkin olivat tuolloin

harrastaneet irkkausta reilut kaksi vuotta. Toinen ilmoitti irkkaavansa noin kahdesta neljään tuntia päivässä ja toinen kahdesta tunnista kymmeneen tuntiin päivässä. Aina irkkaaminen ei kuitenkaan ole ensisijaista, vaan IRC-ikkuna on auki samalla, kun he tekevät töitä tietokoneella.

Aineistoni on kerätty #keltti-kanavalta. Sen käyttäjät ovat pääasiassa 20 - 35-vuotiaita nuoria. Suurin osa käyttäjistä on miehiä, mutta myös naisia on mukana. Heidän tarkkaa määräänsä ja sukupuolijakaumaa on mahdoton sanoa, sillä käyttäjämäärä vaihtelee päivittäin ja sukupuolen määrittäminen taas ei aina ole kovin selvää, koska irkkaajat eivät esiinny omilla nimillään, vaan kutsumanimillään (nickname). Voidaan sanoa, että kanavalla on kuitenkin noin parisenkymmentä vakiokäyttäjää. Vertailun vuoksi keräsin myös hieman materiaalia #tahitibar-kanavalta. Mitään suurta eroa ei kanavien välillä kuitenkaan ollut.

IRC kehittyy ja muuttuu koko ajan. Uudet muoti-ilmiot muuttavat kieltä ja sen ilmenemismuotoja. Jokainen kanava on erilainen: toiset ovat virallisempia, toiset taas hyvinkin rentoja, toisilla kirjoitetaan pitemmin, toisilla hyvinkin lyhyesti. Tietyt yleiset piirteet kuitenkin tuntuvat pysyvän samoina. Vaikka aineistoni onkin pääosin kerätty yhdeltä kanavalta, voidaan pääpiirteet yleistää myös muihin kanaviin. Tätä tukevat muut aiheesta tehdyt tutkimukset. Yhtä kattavaa tutkimusta on mahdotonta tehdä kanavien lukemattomasta määrästä johtuen. Internetissä on lukuisia IRC-verkkoja, jotka sisältävät tuhansia kanavia. Esimerkiksi #keltti-kanava sijaitsee EFNetissä, jossa on keskimäärin kymmenentuhatta kanavaa. Määrä vaihtelee päivittäin ja myös kellonajan mukaan.

Kerätessäni aineistoa eivät kanavalla keskustelijat tienneet asiasta. Kaikkien avointen kanavien keskusteluhan on julkista. En myöskään itse osallistunut keskusteluihin muutamaa kertaa enempää, sillä en halunnut omien ennakkokäsitysteni johdattelevan keskustelua. Aineiston kerättyäni kerroin asiasta kanavalla oleville muutamaan otteeseen. Sain luvan käyttää aineistoa tutkimuksessani. Olen kuitenkin jättänyt pois joitain henkilökohtaisia kanavalla näkyviä tietoja, kuten sähköpostiosoitteet.

Olen aineistoa kerätessäni käyttänyt mIRC- ja EPIC-ohjelmia, jotka vaikuttavat käyttöliittymän ulkoasuun. Toisin sanoen jotain toista ohjelmaa käyttämällä saattaa esiintyä pieniä eroja käskyissä ja erilaisen informaation syntaksissa. Olen esimerkeissäni säilyttänyt ulkoasun, joka kulloinkin on tallennettaessa ollut. Niinpä

esimerkiksi useimmissa tapauksissa kanavainformaatiota merkitsee kolme tähteä (***) lausekkeen alussa. Muutamista esimerkeistä tähdet kuitenkin puuttuvat. Samalla tavoin käytetty ohjelma vaikuttaa muutamien vakiolausekkeiden muotoon (esimerkiksi kanavan aiheen ilmoitukseen). Nämä seikat ovat kuitenkin epäolennaisia tarkastelemieni piirteiden kannalta. Liitteissä 2 ja 3 on näkymä näiden ohjelmien käytöstä. Valitettavasti värit eivät tässä yhteydessä näy. Liitteessä 2 on näkymä näytöstä, kun irkkaaja on yhtä aikaa kahdella eri kanavalla.

Tutkimukseni lähtökohtana ei ole vain yhtä tiettyä teoriaa tai tutkimussuuntausta. Koska suomenkielisiä IRC-keskusteluja ei ole tutkittu, lähestyn niitä eri näkökulmista ja käytän hyväkseni eri teorioita. Näin pyrin mahdollisimman monipuolisesti kartoittamaan suomenkielisiin IRC-keskusteluihin liittyviä piirteitä ja luomaan monipuolisen ja kattavan kuvan IRC-keskusteluista.

5. IRCin maailma haastateltujen silmin

5.1. Keskustelun funktio

Käyttäjien mukaan irkkaamisesta tekee kiinnostavaa se, että se on niin helppo yhteydenpitoväline. Tuntuu kuin kaverit olisivat lähellä, vaikka matka voi todellisuudessa olla hyvinkin pitkä. Kommunikointiyhteyden luominen on hyvin helppoa: Internetin kautta kommunikointi on halvempaa kuin puhelimesta puhuminen eikä kotoa tarvitse lähteä keskustellakseen kavereiden kanssa. Lisäksi tutkimallani #keltti-kanavalla kaikki ovat muutenkin kiinnostuneita tietokoneista, joten aiheena on usein tähän liittyvät ongelmat, joiden selvittämistä tietokoneen samanaikainen käyttö helpottaa. Muuhun kirjoittamiseen verrattuna sen vahvoja puolia ovat lyhyys, nopeus ja interaktiivisuus. Lisäksi sitä pidetään helppona, koska se on niin epämuodollista ja rentoa: kirjoittamista ja oikeinkirjoitusta ei tarvitse ajatella.

Kaksi suurinta syytä irkata ovat tiedon hakeminen ja ajan vietto. Useat irkkaajat tekevät samanaikaisesti muutakin samalla, kun IRC-ikkuna on auki. Näin voi helposti vastata välillä toisten kysymyksiin tai pyytää itse apua. Irkkaaminen ei siis aina ole kovinkaan aktiivista vaan sivutoiminto. Usein puhutaankin moniajasta eli usean toiminnon yhtäaikaista suorittamisesta. Kaikkea, mitä näytölle ilmestyy, ei suinkaan

lueta. Kauan ei kuitenkaan tarvitse seurata keskustelua, kun siihen pääsee jo mukaan. Jos ei tiedä, mistä puhutaan tai mikä asia on jo puhuttu loppuun, on parempi olla kommentoimatta mitenkään, sillä muut kyllä mainitsevat ja vitsailevat tästä heti. Eri IRC-ohjelmissa on erilaisia mahdollisuuksia seurata juuri itseään koskevaa keskustelua: esimerkiksi on mahdollista, että aina kun oma nimi mainitaan kanavalla, se näkyy eri värisenä tai mainitsemisesta ilmoittaa äänimerkki.

Haastateltavani ilmoittivat oman irkkaamisensa nykyään keskittyvän lähinnä tiedonhakuun. Niinpä heidän mielestään paras keskustelu onkin sellainen, jossa saa nopeasti vastauksen johonkin ongelmaan. Muita autetaan mielellään, sillä näin kertyy ”mainetta ja kunniaa”. Ajanvietteenä keskustelu saattaa rönsyillä miten sattuu, ilman sen kummempia puheenaiheita. Joku saattaa esimerkiksi katsoa televisiosta elokuvaa ja kommentoida sitä muille. Näin syntyy tunne aivan kuin katsoisi kaverin kanssa televisiota. Joku toinen taas saattaa löytää Internetistä jotain hauskaa ja näyttää sen muille, ja muut kommentoivat. Ainakin #keltti-kanavalla yleisimpinä keskustelunaiheina ovat tietokoneet ja Internet sekä kaikki niihin liittyvä. Joskus IRC-keskusteluja voi verrata saunailtakeskusteluun. On myös huomioitava, että useat irkkaajat ovat aktiivisesti kanavilla myös yöllä, esimerkiksi aamuyöntunteina palattuaan ravintolasta. Niinpä alkoholin osuutta tekstiin ei aina suinkaan voi vähätellä. Se vaikuttaa niin aiheisiin, käytettyyn sanastoon kuin myös kirjoitusvirheiden määrään.

5.2. Uudet irkkaajat

Haastateltavieni mukaan irkkausta aloitettaessa vaikeinta on totutella keskustelemaan tekstipohjalla, kirjoittamalla. On erilaista saada asiansa selvitettyä kirjoittamalla kuin puhumalla: kirjoittaminen on hitaampaa, asioita lyhentelee helposti ja niitä on pakkokin lyhentää eivätkä äänen sävyt kuulu. Väärinkäsityksiä syntyy helposti, kun kirjoitetaan mahdollisimman lyhyesti ja oletetaan, että toinen tietää, mistä on puhe tai mistä on puhuttu vähän aikaa sitten. Lisäksi saattaa mennä jonkin aikaa ennen kuin oppii eri kanavilla noudatettavat käytöstavat, jotka saattavat vaihdella paljonkin. Useimmiten säännöt ovat myös kirjoittamattomia, ajan myötä muodostuneita ja koko ajan muotoutuvia. Joillakin kanavilla, missä ihmisiä on todella paljon, on jouduttu laatimaan selkeät säännöt, jotta toiminta onnistuisi.

Sähköpostin käytön yleistymisen myötä alkavat esimerkiksi hymiöt olla jo tuttuja monille ihmisille. Osa IRC-keskusteluissa käytettävistä merkeistä on siis voinut omaksua jo valmiiksi. Ajan mittaan erilaiset perusmerkit ja -lyhenteet tulevat tutuiksi. Samoin tunteiden ilmaisemista merkeillä voi oppia. Mutta vaikka merkit ja lyhenteet olisivatkin jo tuttuja, on IRC huomattavasti nopeammin reagoivaa kuin sähköposti. Lisäksi joillakin kanavilla voi olla omia merkintöjä, joita muilla ei käytetä. Näitä kuitenkin oppii arvailemalla ja seuraamalla keskustelua. Mitään etukäteen opiskelua ei siis tarvita.

Monet kanavaryhmät ovat nykyään hyvin kiinteitä. Toiset kanavat ottavat uusia irkkailijoita mukaan mielellään, mutta osalle kanavista pääsee vain, jos tuntee jonkun vakinaisesti kanavalla olevan joko oikeassa elämässä tai toiselta kanavalta. Haastateltavani tunnustivat #keltti-kanavan ”sisäänlämpiäväksi paikaksi”, jonne vieraita ei liiemmin haluta. Lähes kaikki kanavalla tuntevat toisensa myös IRCin ulkopuolella. Uusia ihmisiä kyllä otetaan, mutta näiden tulee noudattaa kanavan sääntöjä ja toimintatapoja. Usein uusia testataan kiusaamalla ja potkimalla (kick), jotta nähdään millainen huumorintaju yrittäjällä on. Lisäksi toivotaan, että uudella jäsenellä olisi tietoa ja taitoa tietokoneista, mielellään jokin erikoisalue. #keltti-kanavalle onkin muodostunut joukko, jonka lähes jokaisella jäsenellä on jokin erikoisalue, josta voi kysyä neuvoa.

Uuden tulijan tunnistaa paitsi hänen käyttämästään nimestä niin myös osoitteesta, josta yhteys on. Vakituksisesti kanavalla olevilla on yleensä aina samat osoitteet, joita he käyttävät. Lisäksi myös käytöksestä yleensä huomaa uuden. Hän ei välttämättä tunne kanavan tapoja, mikä yleensä paljastaa hänet heti. Esimerkiksi #keltti-kanavalla saattaa kaksikymmentäkin ihmistä olla paikalla, mutta silti saattaa olla, ettei tuntiin tapahdu mitään. Tämä johtuu siitä, että kanava on käyttäjilleen yhteydenottokanava. Sitä voisi verrata sisäpuhelimeen, jolla otetaan yhteys tarvittaessa muiden töiden välillä. Niinpä kanavalle uutena tuleva saattaa olla tottunut toiseen kanavaan, jolla puhetta on koko ajan ja hän todennäköisesti alkaa huudella ja kysellä, onko ketään paikalla ja miksei kukaan juttele. Tästä ei kuitenkaan #keltti-kanavalla pidetä. Yksi kirjoittamattomista säännöistä onkin, ettei muita saa ruunata puhumaan. Joskus tämä tosin annetaan tuttujen kesken anteeksi, jos puhuja on humalassa tai todella selvästi pitkästynyt. Toinen sääntö #keltti-kanavalla on, ettei boteille saa "aukoa päätään". Myöskään operaattorin oikeuksia ei saa pyytää: ne myönnetään myöhemmin,

jos siihen katsotaan olevan aihetta. Näiden sääntöjen rikkomisesta rangaistaan yleensä potkaisemalla kanavalta.

Näiden lisäksi on vielä teksti, josta uuden tulijan tuntee. Tutun tunnistaa usein jo muutamasta sanasta, sillä kanavalla vakinaisesti olevat tuntevat toistensa puhe- tai paremminkin kirjoitustyylin. Jokaisella on joitain erityisiä sanontoja tai tapoja, joista toisen tuntee. Lähes jokaisella esimerkiksi on omat sanontansa tervehtiä muita kanavalle tullessaan. Nämä tervehdykset säilyvät jonkin aikaa, kunnes niihin kyllästytään ja tilalle tulee uusia, jotka taas vakiintuvat joksikin aikaa. Ehkä kyseessä on jonkinlainen äänen ja kasvojen puutteen kompensointi; käytävällä tutun tunnistaa kasvoista tai äänestä, mutta IRC-kanavalla tunnistus tapahtuu ensimmäisten sanojen perusteella. Jos siis jonkun (nimen mukaan) teksti alkaa näyttää oudolta, voi yleensä olettaa, että hänellä on kylässä kaveri, joka irkkaa toisen nimellä (ks. esimerkki 82) tai että nimen on ottanut käyttöönsä joku muu. Usein jopa tunnistaa senkin, kuka tuo vierailija on. Vakituisen kanavalla olijan tunnistaa myös siitä, että hän käyttää ja ymmärtää juuri sille kanavalle syntyneitä sanoja ja sanontoja. Kanavan omat muotisanat vaihtuvat säännöllisesti. Tällaisena voidaan pitää esimerkiksi aineistossani esiintyvää sen hetkistä muotisanaa *diu*, jolla tarkoitetaan muun muassa myöntymistä ja samaa mieltä olemista (joo) tai tervehdystä (hei, moi). Sillä voidaan myös korvata keskustelua ohjaileva diskurssipartikkeli (niinpä) tai sillä voidaan ilmaista kokonaista lausetta, kuten ”johan repes ~ johan lähti ~ kylläpä jutun heitit” tms. Sitä voidaan käyttää oikeastaan milloin vain, mutta se ei kuitenkaan koskaan ole negatiivinen. Muodostettujen sanojen merkityksen affektiivisuutta tukevat myös muodon erityispiirteet, kuten vähemmän käytettyjen, vierasperäisten konsonanttien b:n , g:n ja - kuten tässä - d:n käyttö.

Haastateltavani olivat sitä mieltä, että myös ainakin kirjoittajan ikäluokan ja sukupuolen pystyy tekstistä päättelemään. Poikkeuksiakin tietysti löytyy. Nuoremmat tunnistaa helpommin, ja heidän määrittelyssään auttaa myös se, että irkkaajat yleensä ovat yhteydessä jonkin koulun tai Freetin kautta. Noin 25-vuotiaiden haastateltujen mukaan ”samaan kastiin” menevät noin kolmekymmentävuotiaat tai vähän yli; 35 - 40-vuotiaat yleensä jo tunnistaa. Nuoremmista taas erottaa jo lukioikäiset ja sitä nuoremmat.

Tekstistä iän ja etenkin sukupuolen huomaa parhaiten puheenaiheista. Mutta myös muita piirteitä on. Joidenkin mukaan ks:n korvaaminen x:llä on merkki nuoresta iästä tai siitä, että kirjoittaja on aloittelija (ks. s. 43). Toisaalta vanhemmat taas

yleensä käyttävät korrektimpaa ja myös kirjakielisempää kieltä. Sukupuoli ei kaikilla kanavilla edes ole kovin merkityksellinen. Nuoremmat kiinnittävät siihen enemmän huomiota, sillä irkkailu on myös tapa luoda suhteita vastakkaiseen sukupuoleen.

6. Kirjoittamalla välitetty keskustelu

6.1. IRC keskusteluna

IRCissä on nimen omaan kyse reaaliaikaisista keskusteluista eikä kirjeenomaisesta ajatustenvaihdosta, kuten esimerkiksi sähköpostissa. Leiwo, Luukka & Nikula (1992: 64) määrittelevät keskustelun yleensä puhuen esitettäviksi tulkittaviksi viesteiksi, joita voidaan kuvata myös visuaalisesti kirjoituksena. Keskustella voidaan viittomilla ja symboleillakin, joten puhe ei ole keskustelun määrittelyssä välttämätön. Viestiä voidaan lisäksi täydentää tai korvata ei-kielellisin keinoin, äännähdyksin, elein ja ilmein. Olennainen osa keskustelua on myös palautteen saaminen. Kontaktisignaalein voidaan osoittaa, ovatko osapuolet valmiita keskustelemaan. ”Kanava” sulkemalla voidaan kontaktiviestit torjuakin.

IRC-keskusteluissa viestintä tapahtuu kirjoituksen välityksellä, mutta keskustelua voitaisiin pitää puheena. Siinä on useita puhekielelle ja puhutulle keskustelulle ominaisia piirteitä, joita esittelen seuraavassa. Sen sijaan että ”todellisuus” luotaisiin käyttämällä graafisia kuvia, IRCin maailma rakentuu tekstuaalisista kuvailuista samoin kuin esimerkiksi romaanissa, jossa maailma rakentuu lukijan mielessä (Ferris 1997). Useimmista kirjallisista tuotoksista poiketen, IRC-keskustelut ovat kuitenkin kasvokkainkeskustelujen tapaan hyvin kontekstisidonnaisia: viestit tuotetaan ja luetaan välittömästi ja usein ne liittyvät juuri käsillä oleviin aiheisiin. Kanavalle pääseminen on merkki siitä, että osapuolet ovat valmiita keskustelemaan. Toisin kuin kasvokkainkeskustelussa, IRC-keskustelu saattaa kuitenkin päättyä nopeasti, jos keskustelija potkaistaan kanavalta. Samanlainen keskustelun keskeytys tapahtuu silloin, kun puhelu katkeaa. Toisaalta irkkaaja voi /ignore-komennolla myös jättää huomiotta eli estää jonkun keskustelijan puheenvuorojen tai yksityisten viestien saapumisen itselleen. Vaikka keskustelija tällaiseen ei ryhtyisikään, ei irkkaaja voi tietää, lukevatko muut hänen viestinsä. Ainoa vihje tästä on, jos kukaan ei vastaa

kysymyksiin. Kasvokkainkeskustelussa toisen huomiotta jättäminen siis näkyy huomattavasti selvemmin, esimerkiksi selän kääntämisenä, katseenvälttämisenä tai muuten vastaamattomuutena. Kahdenkeskiset viestit taas merkitsisivät kasvokkainkeskustelussa kahden puhujan keskinäistä kuiskuttelua. IRCissä muut eivät kuitenkaan tiedä, kenellä on muun keskustelun lomassa menossa kahdenkeskinen keskustelu.

Kasvokkainkeskusteluissa erilaiset valtasuhteet yleensä vaikuttavat, kenellä statukseltaan eriarvoisista keskustelijoista on oikeus ehdottaa keskusteluteemoja ja päättää, mitä niistä sanotaan. Samoin myös kenellä on oikeus olla ottamatta huomioon toisten puheenvuoroja, keskeyttää ne ja puhua niiden päälle. (Leiwo ym. 1992: 65). Päälle puhumisen mahdollisuuttahan IRC-keskusteluissa ei oikeastaan ole tai paremminkin päällekkäin puhuminen ei näy. Muut valtasuhteet sen sijaan nousevat selvästi esiin. Jokaisella kanavalla on joitain ihmisiä, joilla on operaattorin oikeudet, joilla he voivat vaikuttaa kanavan tapahtumiin (ks. s. 9 - 10).

IRC-keskustelut muistuttavat suuresti puhuttuja keskustelija, mutta myös kirjoitukselle ominaisia piirteitä löytyy. Kieli ei täysin kerro kaikkia niitä viestejä ja tietoja, joita saamme muun muassa vaatetuksesta, tavasta tehdä asioita ja muista nonverbaalisista vihjeistä. IRCissä tähän on keksitty omat keinonsa, kuten hymiöt, joita esittelen tarkemmin luvussa 7.4. Sanat sinänsä kertovat vain puolet totuudesta; se, miten sanotaan, täydentää kokonaisuuden. IRC toimii vain sanojen ja kirjoitusmerkkien kautta. Joskus tämä voi myös olla keskusteluun kannustava seikka. Koska keskustelijat eivät tunne toisiaan, he saattavat ajautua keskusteluun sellaistenkin ihmisten kanssa, joiden kanssa he muuten eivät hakeutuisi keskustelemaan. Silti keskustelija on seurattava ”silmin ja korvin”, sillä äännet ja kielen foneettiset ominaisuudet ovat vahvasti mukana (Werry 1996: 59). Näistä ”korvin” havaittavista ominaisuuksista yleisimpiä ovat muun muassa tekstin painottaminen ja erilaiset sanaleikit (ks. luvut 7.5. ja 8.3.).

Verrattaessa IRC-keskustelija puhuttuihin keskusteluihin löytyy monia eroja. Puheenvuorot pystytään viemään loppuun ilman, että oma vuoro jää kesken, koska teksti siirtyy muiden luettavaksi välittömästi, kun kirjoittaja on painanut enter-näppäintä. Toisaalta kirjoittamisen hitaus vaikuttaa siihen, että keskustelu on jo saattanut siirtyä eteenpäin ennen kuin irkkaajan viesti on valmiina. Hidas kirjoittaja ei keskusteluissa aina pärjää. Tosin kasvokkainkeskustelussakin hiljainen ja ujo saattaa jäädä keskustelun ulkopuolelle, koska hän ei saa suunvuoroa. IRCissä hän saa viestinsä

ainakin johonkin väliin. IRC-keskusteluissa suositaankin lyhyitä viestejä ja lyhenteitä. Tekstiään voi myös siirtää toisten luettavaksi sitä mukaa, kun sitä kirjoittaa, jolloin toiset huomaavat puheenvuoron vielä jatkuvan. Toisaalta viesti jää näytölle näkyviin niin kauaksi aikaa kuin irkkaajalla on yhteys kanavalle. Keskustelua voi siis kerrata, sitä voi tallentaa ja aiemmin sanottua voidaan kopioida ja siirtää nykyiseen keskusteluun suorina sitaatteina, toisin kuin puhuttaessa. Kasvokkainkeskustelussa tämä vaatisi nauhurin. Jos kanavalla on hiljaista, saatetaan viestiin vastata vasta viiden tai jopa kymmenen minuutin kuluttua. Jopa sellainen on mahdollista, että viestiin vastataan vasta seuraavana päivänä, kun joku lukee edellisen päivän keskustelua log-tiedostostaan, mikä kylläkin on harvinaista.

Aiemmin IRCin erityispiirteenä pidettiin sitä, että keskustelijat eivät tienneet toisistaan mitään, eivätkä tunteneet toisiaan. Näin kaikki tieto irkkaajasta saatiin hänen teksteistään. Nykyään kuitenkin useimmilla kanavilla on vakiokäyttäjät, jotka tuntevat toisensa myös IRCin ulkopuolella. Kanavien nimet kuvastavatkin usein paikkakohtaisuutta. Esimerkiksi lähes kaikkien Suomen suurimpien kaupunkien nimet löytyvät kanavaluettelosta. Käyttäjät valikoituvat sitten näiden mukaan niin, että esimerkiksi kanava #jyväskylän käyttäjistä suurin osa on jyväskyläläisiä. Eräiden kanavien käyttäjät myös kokoontuvat muun muassa pitämään juhlia IRCin ulkopuolella. Enää ei siis voida puhua kielen vapautuvan siksi, etteivät irkkaajat tunne toisiaan ja että heidän ei tarvitse pelätä kasvojensa menettämistä. Kuitenkin eri kanavilla seikkaileville ja uusille kanavan käyttäjille toisen irkkaajan ulkonäkö, ikä, sukupuoli ja muut tekijät määräytyvät täysin sen mukaan, minkä kuvan irkkaaja itsestään tekstinsä kautta antaa, aivan kuten kirjoituksessakin.

Koska IRC-keskusteluja käydään nimimerkin takaa, eivät keskustelijat aina välitä kohteliaisuuden periaatteista. Kasvojen säilyttämisen tarve puuttuu jopa toisensa tuntevien keskustellessa. Esimerkiksi käskyn esittämistä ei pidetä loukkaavana. Näin ollen IRC-keskusteluissa usein ilmaistaan myös negatiivisia tunteita tai tunteja siitä huolimatta, että netiketti kehottaa huomioimaan toisen keskustelijan tunteet. Suullinen puhe on usein tunnepitoisempaa kuin kirjoitettu. Emme esimerkiksi ole tottuneet näkemään kirosanoja kirjoitettuna, vaikka teksti olisi epävirallistakin. IRC-keskusteluissa kuitenkin kirosanat lentelevät tiuhaan kenenkään silti nolostumatta. Sanomisten laatu riippuu tietysti siitä, tunteeko entisestään muut kanavalla olijat. Jos ei tunne muita keskustelijoita, sanomisia voidaan lieventää esimerkiksi ;-)-hymiöllä. Tämä

onkin tarpeen, jos ei halua saada kieltoa kanavalle. Seuraavassa esimerkissä keskustelijat tuntevat toisensa hyvin, joten <Morganin> ei tarvitse käyttää hymiöitä lieventääkseen sanomaansa, vaan muut tietävät hänen vain päästelevän paineita.

Esimerkki 4.

```
<M0rgan> perse
<temedude> ihan mukava..
<M0rgan> mä vihaan teitä
<temedude> äijät päässy perille..
<M0rgan> mee helvettiin
<temedude> :)
```

Erilaisten keskustelujen pääasiallinen tavoite on tiedon vaihtaminen, viihdyttäminen tai ajan viettäminen. Myös suurin osa Internetissä käytävistä keskusteluista käydään viihdytystarkoituksessa. Etenkin IRC-keskusteluja käydään ajanviettämisiksi ystävien kanssa. Myös tiedonvaihtoa tapahtuu, mutta pääasiassa sellaiset keskustelut käydään kahden kesken eikä koko kanavan kautta. Keskustelut ovat aiheeltaankin hyvin pinnallisia, viihteellisiä.

Seuraava taulukko tiivistää IRCin piirteet verrattuna kasvokkainkeskusteluun, sähköpostiin ja tavalliseen kirjeenvaihtoon. Plusmerkki (+) tarkoittaa, että piirre esiintyi aina tai ainakin yleensä ja miinus (-) taas merkitsee piirteen puuttumista. Sulut viittaavat siihen, että piirre vaihtelee eri tilanteissa.

Taulukko 2. IRC-keskustelujen sijoittuminen jatkumolle muiden keskustelujen kanssa.

	Kasvokkain- keskustelu	IRC	Sähköposti	Kirjeenvaihto
Kanavapiirteitä				
Kasvokkain	+	-	-	-
Puhuttu	+	-	-	-
Kirjoitettu	-	+	+	+
Keskustelupiirteitä				
Välitön palaute	+	+	(-)	-
Nonverbaaliset viestit	+	+	(+)	-
Kontekstisidonnaisuus	+	+	(-)	-
Viestit voidaan säilyttää	-	(+)	+	+

6.2. Puhuttua vai kirjoitettua

Perinteisesti kieli on jaettu puhuttuun ja kirjoitettuun kieleen. Puhuttu ja kirjoitettu kieli eivät kuitenkaan ole erillisiä kielimuotoja, vaan ne tulisi nähdä yhtenä kielimuotona. Puhuttu ja kirjoitettu kieli voidaan nähdä jatkumona, jonka toisessa päässä ovat tyypillisimmät puhutun kielen piirteet ja toisessa päässä tyypillisimmät kirjoitetun kielen piirteet. Tekstit sijoittuvat tälle jatkumolle. Usein kirjoittaja tekee tietoisin valinnan siitä, millaista kieltä hän käyttää. (Luukka 1992: 131-132.) Kirjoitettua kielimuotoa, kirjakieltä, pidetään yleensä arvostetumpana ja täydellisempänä. Puheen kieli taas on usein epätäsmällisempää, ja se sisältää epäröintejä, lipsahduksia ja toistoja. (Leiwo ym. 1992: 84.) Erilaiset verkkokeskustelut asettuvat tälle jatkumolle keskustelijoiden, aiheen ja järjestelmän mukaan. Etenkin synkronisia järjestelmiä, kuten IRCiä, käyttävät mieltävät verkkokeskustelun usein puhumiseksi, vaikka kyseessä onkin kirjoitettu keskustelu (esimerkki 5).

Esimerkki 5.

```
<Skara> bel iski
<Belgis^> no totta helvetissä
<Belgis^> ;)
<Belgis^> pitää välillä pitää yllä tätä puhetaitoakin :)
```

Kirjoittaminen ja tekstin painaminen ovat luoneet erityisiä murteita ja kielimuotoja. Useimpia kieliä ei ole Ongin mukaan tarkoitettukaan kirjoitettavaksi. Jotkut niistä vain nousevat ns. kirjakieliksi. (Ong 1988: 106). Ong siteeraa Guxmania, jonka mukaan kansallinen kirjoitettu kieli on täytynyt eristää sen alkuperäisestä murrepohjasta, joitakin murteen muotoja on hylätty ja toisaalta useita kerrostumia sanastoa on luotu lähteistä, jotka eivät ole lainkaan murteellisia. Lisäksi kieleen on syntynyt myös joitain syntaktisia omituisuuksia. (Ong 1988: 107). Aivan samalla periaatteella on syntynyt verkkokieli. Tosin se vain palaa taaksepäin, takaisin puhuttuun kieleen, synnyttäen kuitenkin samalla uutta sanastoa ja muokaten syntaksia.

Perinteisesti puhe on kuulunut primaaristi arkitilanteiden sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja kirjoituksen funktio taas on ollut välittää ja säilyttää (Leiwo ym. 1992: 83). Walter J. Ongin mukaan kirjakielisessä kulttuurissa puhetta pidetään enemmän informatiivisena kuin oraalisisä kulttuureissa, joissa puhe on enemmän toimintaorientoitunutta, enemmän tapa tehdä jotakin jollekin. Kirjoitettua tekstiä taas voisi hänen mukaansa luonnehtia yksisuuntaiseksi informatiiviseksi kaduksi, sillä

todellinen vastaanottaja ei tavallisesti ole läsnä tekstin syntyessä. Kirjoittajalla voi kuitenkin olla kuviteltu vastaanottaja tekstiä tuottaessa. Kirjoitettaessa on saatava kieli toimimaan yksinään ilman eksistentiaalista kontekstia, ilman eleitä, kasvon ilmeitä, intonaatiota, ilman todellista kuulijaa. On otettava huomioon kaikki mahdolliset merkitykset, jotka kellä tahansa lukijalla voi olla missä tahansa kontekstissa. Kirjoitettaessa voi harkita pitkään ja muuttaa, mutta puhuttua ei voi pyyhkiä pois. (Ong 1988: 104, 177.)

IRC-keskustelut muistuttavat tässäkin puhuttua kieltä: niiden pääasiallinen tarkoitus on viihdyttäminen ja ajan viettäminen. Varsinaista tiedonvaihtoa tapahtuu eniten asynkronisissa järjestelmissä. Näistä sähköpostin ja keskusteluryhmien kieli on vielä hyvin lähellä totuttua ja perinteistä kirjakieltä. Erojakin tietysti löytyy asian sisällön ja kirjoittajien mukaan. Sähköpostissa lähetetty työpaikkahakemus ei juurikaan poikkea kirjeessä toimitetusta, mutta ystävien kesken lähetetyt viestit ovat jo epämuodollisia kirjeitä, joissa voidaan käyttää vapaampaa ilmaisua. Niissä esiintyy joitain samoja piirteitä kuin synkronisissa IRC-keskusteluissa. Kirjoitettaessa tekstiä sähköpostiin ja keskusteluryhmiin voidaan viestiä harkita ja muokata useaan kertaan, ennen kuin se lähetetään vastaanottajalle. Vastaanottaja ei ole läsnä tekstin syntyessä, joten kun teksti on luettavana, se on irti kontekstistaan, ajasta ja paikasta, jossa se kirjoitetaan.

Synkroniset keskustelut sen sijaan muistuttavat kirjoitettuinakin puhetta: jo sanottua ei voi pyyhkäistä pois. Tosin niin kauan kuin tekstiä ei lähetetä, se on kirjoittajan hallinnassa, ilman että kukaan pääsee väliin (Voiskounsky 1997). Kieli muistuttaa hyvin pitkälle puhuttua kieltä, jonka tuntomerkkeinä on yleensä pidetty vaihtelevaa ja kirjakielestä poikkeavaa syntaksia, slangi- ja murre-sanastoa, joskus riimittämistä ja keskeyttämistä, lomittumista, toistoa, epäröintiä, täytesanoja ja nonverbaalisten piirteiden, kuten eleiden, ilmeiden ja intonaation, käyttöä. Puhe on nähty jollain tapaa puutteellisena ja epätäsmällisenä kielimuotona. (Ks. esim. Leiwo ym. 1992: 83-84; Kieli ja sen kieliopit 1996: 76 – 77; Voiskounsky 1997). Niinpä keskustelun yhteistyön periaatteiden mukaisesti myös sanojen kirjoitusasua voidaan muuttaa. Seuraavassa esimerkissä <Toni_> muuttaa *goomi*-sanan kirjoitusasuksi *kuumi*, mikä ei vaikuta viestin ymmärrettävyyteen mitenkään, sillä molemmat tietävät, että kyse on opiskelijoiden vuotuisesta risteilystä.

Esimerkki 6.

```
<peecoo^> goomilla saat
<Toni_> pc heh ;)
<Toni_> miten kuumi meni
```

Synkronisissa keskusteluissa tekstin pysyvyys johtaa harvoin tekstin viimeistelyyn ja kielen korjaamiseen. Kieliopillisuuteen ei siis kiinnitetä huomiota. Irkkaajat yleensä kirjoittavat nopeasti ja vasta enter-näppäimen painalluksen jälkeen, kun teksti on siirtynyt muille, he huomaavat korjaamisen tai selventämisen tarpeen. Tällöin laitetaan nopeasti uusi viesti perään. Esimerkiksi skandinaavisten aakkosten å, ä ja ö tilalla käytetään a:ta ja o:ta, kenenkään siihen suuremmin kiinnittämättä huomiota. Epäröinnit, lipsut ja korjailut riippuvat paljon käytettävissä olevasta ajasta. IRC-keskustelut etenevät niin nopeasti, että tähän ei ole aikaa. Koska kirjoittaminen etenee vain lähes kymmenesosan siitä, mitä lukeminen tai puhuminen, on IRC-keskusteluissa yleistä pyrkiä nopeaan ja lyhyeen kirjoitukseen. Keskustelun etenemiseen vaikuttavat pääasiassa aihe, keskustelijoiden lukumäärä ja heidän kirjoittajataustansa. Jos keskustelijoita on vähän ja keskustelu verkkaista, saatetaan kirjoitettuun kiinnittää huomiota ja sitä voidaan korjata, kuten seuraavissa esimerkeissä. Tällöin aika usein käytetään *jopa*-sanaa ilmaisemaan korjausta (esimerkki 7). Tämäkin on peräisin englanninkielisistä keskusteluista, joissa käytetään samassa tilanteessa usein *even*-sanaa.

Esimerkki 7.

```
<M0rgan> kusitppa
<M0rgan> kusipäät jopa

<mAAg> taasko se hirmee kera suojelurahoja
<mAAg> kerää jopa
```

Tilanne vaikuttaa puheen ja kirjoittamisen piirre-eroihin: nopeasti suunniteltava ja samanaikaisesti tulkittavaksi tarkoitettu puhuminen on niin erilaista kuin kirjoittaminen, ettei voida odottaa niiden olevan kielellisestikään samanlaisia. Niinpä sama henkilö käyttää erilaisia lauseita ja lauserakenteita silloin, kun hän spontaanin puhumisen sijasta muotoilee ajatuksensa viimeisteltyyn kirjalliseen asuun. IRC-keskusteluissa itse epäröinnit näkyvät harvemmin tekstissä, vastauksen viipymisenä ehkä kylläkin. Epäröinti näkyy tekstissä yleensä silloin, kun se kasvokkainkeskustelussakin ilmaistaisiin selvästi esimerkiksi äännähdyksellä.

Esimerkki 8.

```
<Spoof> Öööö, jos ihmeitä sattuu niin saanhan mä sitä
```

Syntaktiselta rakenteeltaan IRC-keskustelut muistuttavat sekä puhuttuja että kirjoitettuja keskusteluja. Pronominisubjektit jätetään usein pois samalla tavoin kuin puheessa. Suomen kielessähän tämä ei tuota ongelmia, koska subjekti näkyy verbin persoonamuodossa. Samanlaisia huomioita englanninkielisistä keskusteluista on tehnyt Natalie Maynor (1994). Hän kiinnittää huomionsa myös apuverbien ja artikkeleiden poisjättöön. Kysymyksissä käytetään yleensä joko kysymyssanaa tai kysymysmerkkiä (ks. s. 45). Molempia ei tarvita osoittamaan kysymystä. Puheessa kysymysmerkin käyttöä vastaa englannissa intonaation nousu, jolla voidaan osoittaa kyseessä olevan kysymys, vaikka kysymyssanaa ei käytettäisikään. Toisaalta kirjoituksen hitaudesta johtuen puheelle ominaiset täyte ja sidossanat jäävät usein pois.

6.3. ”Elektroninen oraalisuus”

Internet on kieltämättä lukutaitoisen ja teknologisen yhteisön tuote. Kuitenkin monet pitävät sitä suullisena medianana. Se edustaa uutta elektronista oraalisuutta, vaikka se onkin tekstipohjainen. Tämä uusi oraalisuus tuo myös vaatimuksen oppia uusia kommunikoinnin tapoja, kuten erikoistuneen sanaston, erilaisen typografian ja nonverbaalisten ikonien ja symbolien käytön. (Ferris 1997.) Tämä sinänsä ei ole mitään uutta, sillä erilainen typografia ja symbolit ovat tuttuja muistakin kirjallisista lajeista, kuten sarjakuvista. Kuitenkin kommunikoinnin reaaliaikaisuus ja siihen liittyvät ilmiöt eroavat paikoin vanhoista.

Don Langham siteeraa S. Harnadia, jonka mukaan tietokoneavusteinen viestintä edustaa ihmisen tietoisuuden neljättä vallankumousta. Ensimmäinen vallankumous oli puheen tulo, toinen oli kirjoitustaito ja kolmas oli kirjasimien ja kirjapainotaidon keksiminen. Tässä neljännessä kognitiivisessa vallankumouksessa, jota Harnad kutsuu sanoilla ”electronic skywriting”, voimme kommunikoida kirjoittamalla viestejä lähes puheen nopeudella, joka on paljon lähempänä ajattelun nopeutta kuin muut viestinnän mediat. Yhtenä painetun tekstin ongelmana onkin nähty se, että se kulkee eri tahtia ajattelun kanssa. Siitä puuttuu mahdollisuus nopeaan palautteeseen. Näin painetun tekstin on myös sanottu erottavan ja eristävän ihmisiä toisistaan. Kuitenkin tietokoneavusteinen viestintä ja etenkin IRC tuovat ihmiset yhteen maantieteellisestä paikasta ja ajasta riippumatta. Monet vertaavatkin IRCiä tässä

suhteessa puhelimeen. Tämä vallankumous on Harnadin mukaan syvällisin oppineessa yhteiskunnassa. (Langham 1994.)

Ajan ja paikan merkitys katoaa irkkaajien mielestä, sillä teksti ja symbolit saavat aikaan aidon tunteen toisen tekemisistä. Seuraavat esimerkit osoittavat, kuinka ilmeet ja teot välittyvät kirjoittamalla. Esimerkissä 9 <mAAg> ilmoittaa ilvehtivänsä, mikä selventää seuraavia hymiöitä. Hymiöt eivät ole vain vastaus johonkin kommenttiin, vaan ne ovat itse asiassa eräänlaista leikkiä (ks. esimerkki 100). Kasvokkainkeskustelussa tällaista ilmoitusta ei tarvitsisi tehdä, sillä toinen keskustelija näkee, mitä toinen tekee, ja samalla yleensä myös huomaa, kenelle ilvehtiminen on osoitettu. IRC-keskustelussa vastaanottaja on kuitenkin ilmoitettava. Toisessa esimerkissä (10) <QuuJii> kertoo ampuvansa <viggina>. Todellisuudessa hän ei tietysti oikeasti ammu, vaan kyseessä on enemmänkin teon kuvaus tai symbolinen teko kuin aito teko. IRCin maailmaan kuitenkin kuuluu voimakkaana, että irkkaajat tuntevat voivansa tehdä tekoja juuri kirjoituksen välityksellä. Jälleen kerran kyseessä on leikki tai peli, jossa toinen sanoin tekee jotain ja toinen saattaa vielä ilmaista reaktionsa, esimerkiksi sanomalla *auts* tms. Viimeisessä esimerkissä (11) <mAAg> ilmoittaa, että potkun metaforisesti piti osua <retsiin>. Kuitenkin on hänen kirjoituksestaan kiinni, kuka kanavalta potkaistaan. Todellisuudessa hän ei siis voi ”potkaista” ohi, viereistä irkkaajaa, koska potkaistakseen jonkun kanavalta on hänen käytettävä kyseisen henkilön nimeä.

Esimerkki 9.

```
* mAAg makes faces to viggina
<mAAg> blah
<mAAg> :P
<mAAg> >:P
<mAAg> :o)
<QJarska> lopeta toi naaman vääntely
```

Esimerkki 10.

```
* QuuJii keeps shooting viggina with salt ammo
```

Esimerkki 11.

```
*** alli has been kicked off channel #keltti by mAAg (oho se piti osua retsiin)
```

Harnadin käyttäessä ilmaisua ”electronic skywriting”, puhuu Walter J. Ong sekundaarisesta oraalisuudesta (secondary orality). Yhdessä television, radion, puhelimen ja nauhureiden kanssa on sähköinen teknologia tuonut meidät uuteen ’sekundaarisen puheen’ aikaan. Tämä uusi oraalisuus muistuttaa vanhaa, mutta on

harkitsevampaa ja tietoisempaa oraalisuutta, joka perustuu kirjoittamiseen. Se sekä muistuttaa että on häkellyttävän erilainen kuin primaarinen oraalisuus. Myös se on kehittänyt voimakkaan ryhmähengen aivan kuten kasvokkain keskustelijoidenkin kesken syntyy yhtenäisyyden tunne, ryhmät vain ovat huomattavasti suurempia. (Ong 1988: 136.) IRC-keskusteluissakin tämä näkyy tiiviinä kanavayhteisöinä: irkkaajat ovat usein kanavauskollisia ja yhteydessä toisiinsa myös kanavan ulkopuolella.

Samoin kuin aikanaan kirjakieli luotiin puhutusta kielestä voidaan nyt puhua uuden kielimuodon tai viestintästrategien synnystä. Internetin käyttäjien voidaan sanoa kehittävän uutta kielimuotoa ja myös muuttavan äidinkieltään. Voiskounskyn mukaan englannin kielessä on syntymässä uusi muoto, joka muistuttaa pidginiä (Voiskounsky 1997). Myös suomen kieli muotoutuu, kun sanoja lyhennellään, käännetään englanninkielisistä termeistä ja lisätään suomalaisia päätteitä vieraskielisten sanojen perään. Näin tapahtuu koko ajan esimerkiksi nuorisoslangin syntyessä ja rakentuessa, joten kyseessä ei ole uusi ilmiö. Tässä tapauksessa voidaan puhua verkkokielestä (vrt. Voiskounsky 1997 ”network English”), jolla on oma tyylinsä ja sanastonsa viestiä. Morgan ja Hawisher (1998: 80) arvioivat sähköpostia, mutta samaa voitaisiin sanoa verkkokielestä yleensä: ”Sähköposti on kuin lapsi, välillä se muistuttaa äitiä, välillä isää ja välillä jopa isovanhempia.” Se on omanlaisensa yhdistelmä puhuttua ja kirjoitettua kieltä. Se on uutta, mutta se on syntynyt tuntien kirjoituksen hitaaksi aivan kuin satoja vuosia sitten, jolloin kirjapainotaito syntyi.

IRC-keskustelujen kieli kokoa yhteen erilaisia kielimuotoja. Se rakentuu sekä kirjoitetun kielen piirteistä että toisaalta puhutun kielen piirteistä. Kielessä nousevat voimakkaasti esiin myös erikoistunut ammattikieli eli tietotekniikan jargon sekä nuorisokieli, joka ammentaa sanoja ja sanontoja nuorisokulttuurista. Olen kerännyt omasta aineistostani lyhyen IRC-keskustelujen sanaston (liite 4), jossa olen keskittynyt IRC:iin liittyviin sanoihin ja keskusteluissa usein esiintyviin lyhenteisiin, sanontoihin ja yleisiin tietotekniikan slangin ilmauksiin. Lisäksi mukana on muutamia IRC-komentoja, joita käsittelen tekstissäni. Sanat ovat alkuperältään pääasiassa suomen- tai englanninkielisiä.

6.4. Englannin kielen vaikutus

Englannin kieli vaikuttaa kielenkäyttöön, vaikka irkkaajat kommunikoisivat omallakin kielellään. Teknologiaa hallitseva sanasto ja terminologia on pääasiassa englanninkielistä. Yleensä sopivaa ja toimivaa suomenkielistä termiä ei edes ole, sillä uusia termejä syntyy nopeammin, kuin suomenkielisiä toimivia vastineita ehditään miettiä. Englanninkieliset termit ovat usein myös lyhyempiä. Paikoin suomenkielisten termien käyttöä ei edes arvosteta ja suvaita. Sitä pidetään merkinä aloittelijasta, sillä alan harrastajat käyttävät pääasiassa englanninkielisiä termejä. Joskus on jopa vaikea tajuta, mitä toinen tarkoittaa, kun itse on tottunut käyttämään englantia. Suomenkielisten termien käyttö saattaakin olla joidenkin keskuudessa vitsi, jolle nauretaan makeasti.

Vaikka keskustelu käytäisiin jollain muulla kielellä, esimerkiksi suomeksi, englanninkieliset termit vilahtelevat silti tiuhaan omaan kieleen mukailtuina tai suoraan lainattuina, kuten seuraavissa esimerkeissä. Keskustelussa voi olla suoria sitaattilainoja, yksittäisiä lainasanoja, suomen taivutusjärjestelmään kirjoitus tai äänneasun mukaan mukautettuja sanoja tai kokonaisia virkkeitä. Esimerkin 12 kanavainformaatiossa on suora sitaattilaina. Yksittäinen sana voi olla suoraan lainattu ja liitetty suomen lauseeseen, kuten esimerkissä 15 ”*hirmun verkko on down*”. Sana voi myös olla mukautettu suomen taivutusjärjestelmään. Esimerkissä 13 *script*-sanassa on säilytetty englannin kirjoitusasu, vaikka mahdollista olisi myös kirjoittaa *skripti*, joka olisi suomalaisempi kirjoitusasu. Kuitenkin *script* on mukautettu suomen taivutusjärjestelmään liittämällä siihen genetiivin päätte -in eli *scriptin*. Samalla tavoin suomalainen päätte on lisätty myös englannin *away*-, *join*-, *sun*-, *key*- ja *send*-sanoihin (esimerkki 13). Päätte voidaan siis laittaa minkä tahansa sanaluokan sanoihin. Mielenkiintoinen on myös <mAAgin> käyttämä slangisana *takeovah*, jota käytetään paljon englanninkielisissä keskusteluissa merkitsemässä kanavan valtaamista (take over). Tässä siihenkin on liitetty suomalainen genetiivin päätte. Englannin kielinen sana voidaan mukauttaa myös suomen fonologiaan ja leksikkoon kokonaan niin kuin saman esimerkin *sukkaa*, joka tulee englannin *suck*-verbistä (esimerkki 13). Kirjoitusasun lisäksi myös äänneasu siis voi olla mukautettu niin, että *joinataan* saatetaan lukea suomen kielen mukaisesti [joinataan], eikä englannin [dʒɔɪn]-ääntämystä käyttäen. Oikeastaan ainut muusta kielestä peräisin oleva sana, jota aineistossani käytettiin

useammin, oli slangisana *futata*, joka alkuperä lienee ruotsin *fungera* (esimerkki 14). Tämäkin sana on yleinen nuorisoslangissa.

Keskustelussa saattaa myös olla kokonainen virke englanniksi (esimerkki 15). Reaaliaikaisessa keskustelussa mukaan saattaa tulla yllättäen joku englantia puhuva, jolloin keskustelijat tekevät koodinvaihdon eli vaihtavat käytetyn kielen kaikille ymmärrettäväksi. Tällöin saatetaan käyttää englannin puhekielelle tyypillisiä lyhenteitä ja kirjoitusasuja (ks. esim. Heikkinen 1999; Werry 1996). Pääasia on ymmärrettävyys, ei suinkaan yksikielisyys tai kieliopillinen tarkkuus.

Esimerkki 12.

*robin_ has returned, Born free... taxed to death.

Esimerkki 13.

<viggin'> ton scriptin awayt sukkaa	[sukkaa < sucks]
<hirmu-> me joinataan	[engl. join]
<Proton-> meen ottaan muuten sunii tohon portaille kohta...	['aurinkoa']
<Skara> teme, eikö sulla ole the keytä sinne ?	['sitä avainta']
<Toni_> ei sulla ois sendata mulle virtuaali rasvaa	['lähettää']
<mAAg> se on takeovahin paikka	[take over]

Esimerkki 14.

<Toni_> telnet palikka ei lähtenny futaan..	['toimimaan']
---	---------------

Esimerkki 15.

<mAAg> Neroon: yach..what an ugly girl..I bet shes psychic too	
<NoitaKing> hahaa	
<NoitaKing> hirmun verkko on down	['alhaalla, kaatunut']
<danziq> torso	
<mAAg> Belg: tartte mita?	
<Belgarion> maag: ei yhtaan mitaan	
<Belgarion> =)	
<Neroon> mAAg: DORK!	
<Morgan> dOOg	
<mAAg> Neroon: I would say 'r u serious' if girl like that came talking to me :B	
<mAAg> and 'go away, u look too good'	

7. IRC-keskustelun piirteitä

7.1. Visuaalisuus

Vaikka jotkut voivatkin väittää, että teknologia rajoittaa ihmisten kanssakäymistä, on verkkokielessä selvästi piirteitä, jotka ylittävät pelkän verbaalisen viestinnän (Menges 1996). Kirjoitetun keskustelun piirteitä eli typografiaa käytetään matkimaan puhutun keskustelun piirteitä, kuten painoa ja intonaatiota (Holcomb 1997: 7). Yksi uutta verkkotekstiä kuvaava sana on visuaalisuus. On hyvä muistaa, että myös kirjoitus on visuaalinen muoto. Tekstin visuaalisuus näkyy muun muassa ulkoasussa: kappaleissa, sanojen ja kirjainten väljyydessä, sisennyksissä ja kirjainten koossa ja muodossa. Kirjoitus lähenee puhetta myös toiminnan ja tapahtumien kuvailussa sekä käskyjen antamisessa. Muun muassa *katsohan tätä ja piirrä tämä* ovat käskyjä, jotka yleensä puhutaan. Nyt ne ovat siirtyneet näytölle, joka on uusi tila representaatioille. (Kress 1998: 66 - 72.)

Uusia semioottisia muutoksia ja piirteitä pystytään kuvailemaan ja selittämään nykyisillä lingvistikilla teorioilla vain osin. Ne selittävät vain piirteet, joiden oletetaan kaikin mahdollisin tavoin muistuttavan kieltä. Mutta entäpä erilaiset grammatikaalistetut nonverbaaliset elementit, joille verkkokielessä on annettu enemmän tai vähemmän pysyvä merkitys tai symboli? Kaikki todisteet viittaavat kuitenkin selkeään tekstin, kielen ja viestinnän muutokseen. Muutokset ovat vahvasti yhteydessä muihin sosiaaliin, kulttuuriin, ekonomisiin ja teknologisiin muutoksiin. Tulevaisuus näyttää, muodostuuko näytölle enemmän visuaalinen vai lingvistinen kokonaisuus. (Kress 1998: 72 - 74.) Tietenkään nämä eivät ole toisensa pois sulkevia, sillä eihän esimerkiksi puhekaan ole vain auditiivista, vaan siihen liittyvät nähdyt ja kuullut nonverbaaliset piirteet. Merkityksellistä verkkokielessä on kuitenkin ikonien ja symbolien käyttäminen. Tällä hetkellä visuaalisuus näkyy etenkin erilaisten merkkien käyttönä. Hymiöt ovat selvästi visuaalisia kuvia ja ne voivat olla parhaimmillaan hyvinkin taiteellisia ja esittäviä, kuten vaikkapa ruusu ---<'-@ .

Seuraavassa esimerkissä <Jape> osoittaa nuolella, että edellisestä eli rahan antamisesta seuraa meno baariin eikä suinkaan putken osto, kuten hän lupaa. Hymiö osoittaa, ettei viestiä pidä ottaa tosissaan. Toisessa esimerkissä taas <mAAg> sanoo osoittavansa <vigginia>, jonka jälkeen hän todellakin osoittaa sanaan *viggin*

representoiden näin tekoa, joka kasvokkainkeskustelussa näkyisi niin, että <mAAg> osoittaisi sormellaan <vigginia> ja sanoisi "it w[a]s him". <mAAgin> tässä käyttämä asu *wus* saattaa olla kirjoitusvirhe tai sitten sen tarkoituksena on jäljitellä *was*-sanalan lausumista.

Esimerkki 16.

<Jape> laita vaan rahaa kyllä me sulle putki ostetaan ;) (---> ja baariin)

* mAAg points to viggin<-- 'it wus him'

7.2. Puhekieli

IRC-keskusteluissa käytetty kieli on pitkälti puhekieltä. Siinä kirjoitukseen on siirtynyt paljon puheelle ominaisia piirteitä. Tekstiä jopa kirjoitetaan kuten puhutaan, olipa käytettävä kieli sitten suomi tai jokin muu, kuten englantia (esimerkki 17). Suomenkielisessä keskusteluaineistossani jopa ainoastaan puheessa esiintyvä loppukahdennus näkyi. Tietysti kyseessä voi olla vain kirjoitusvirhe, mutta esimerkki 18 saattaa todistaa, että loppukahdennus on puheessa niin selvä ja vahva, että se siirtyy kirjoitukseen. Erilaiset murrepiirteet kertovat kirjoittajan murretaustasta tai ne voivat olla myös osa sävyn luomista tai leikittelyä (esimerkki 19). Esimerkiksi *ihime* on yhdistetty leikkisään hymiöön eli kyseessä on ilmeisesti leikki. Kirjakielen käyttö nousee heti tekstistä esille ja toimiikin siten yhtenä tehokkeinona ja sävyn muuttajana. Esimerkit kohdassa 19 ovat yksittäisiä poimittuja tapauksia. Mitään selkeää kasautumista liioittelulla murteenkäytöllä ei näytä olevan. Joissain tapauksissa toinen keskustelija saattaa muuttaa tyyliään mukauttaen tekstiään toisen tekstiin, mutta tällöin kyse on yleensä piikittelystä tai leikittelystä (ks. esimerkit 90 ja 91).

Osana leikittelyä voi kyse olla myös sanojen konnotaatioiden muuttamisesta. Esimerkiksi sana *kuollut* liitetään yleensä surulliseen mielentilaan ja vakavaan asiaan. Kuitenkin neljännessä esimerkissä ei suinkaan tarkoiteta, että <skara> olisi oikeasti kuollut, vaan että hän ei vastaa tai ole IRC-kanavalla. Ehkäpä kirjoitusasuun liittyy myös savolainen leppoisuus ja rauhallisuus ja kirjoittaja pyrkii näin tuomaan esiin sen, miltä lause kuulostaa. Lisäksi tällainen liioittelu on muutenkin hyvin yleistä puhekielenä. Samassa esimerkissä esiintyy myös kirjakielenä poikkeava

elliptinen ”ei hyvä”, joka puheessa luo tietyn mieltävän ja kenties huolestuneenkin sävyn.

Esimerkki 17.

<nick> weel see

<viggin`> kmoon

Esimerkki 18.

<Belgarion> jos ois oma konen niin voisin vaikka kokeilla... :D

Esimerkki 19.

<temedude> ihime :)

<temedude> elä ees usko tota

<SpooF> ja skara on kuallu. ei hyvä...

<annukka> noh ny mua huureflaan...

<Latzis> skara: sie et tunne minnuu ollenkaa

<Latzis> mutta eipä ole miun onkelma

<QuuJii> piä hajjooopi

<viggin_> juapot

7.3. Onomatopoeettiset äänteet

Myös erilaisia äännähdyksiä pyritään matkimaan todenmukaisesti; fyysiset vihjeet verbalisoidaan onomatopoeettisina sanoina. Tällaiset ilmaukset ovat tuttuja muun muassa sarjakuvista. Ne kertovat lyhyesti ja nopeasti muille kirjoittajan suhtautumisesta ja tekemisestä. Ne kertovat asioista, jotka kasvokkainkeskusteluissa ilmenisivät tekoina tai ilmeinä. Ne siis toimivat hyvin samalla tavoin kuin toimintaa ilmaiseva action (ks. luku 7.6.). Eräitä naurun ilmauksia voidaankin pitää lekseemeiksi konventionaalistuneina; useasti käytetystä ilmaisusta tulee leksikaalinen, osa kielioppia. Esimerkissä 20 kuvataan naurun neljää eri voimakkuutta. Esimerkissä 21 representoidaan juomista ja esimerkissä 22 taputusääniä. Esimerkki 23 taas kuvastaa hyvin, kuinka onomatopoeettinen ilmaus on leksikaalistunut. ^-merkki tarkoittaa potenssia eli ”huoh potenssiin 69”. Poikkeavaa on myös taivutus *huoheja* eli sekin on siirretty interjektioista substantiiviksi.

Esimerkki 20.

<_viggin_> hahaa
 <temedude> ehheh
 <hirmu-> hihi
 <Quujii> buahahaaaa

Esimerkki 21.

<tsirp> glugluglu

Esimerkki 22.

<mAAg> clap clap

Esimerkki 23.

<devi> huoh
 <Jimo> devi: sullakin huoh-meininki?
 <devi> Jimo: juu huoh^69
 <Jimo> devi: en osaa laskea noin montaa huohia ;)
 <devi> Jimo: auts no huoh^7 ;)
 <Jimo> paljon huohveja kai

Mainio esimerkki siitä, miten onomatopoeettiset sanat ovat leksikaalistuneet, on seuraava action. Siinä *grrr* toimii verbinä.

Esimerkki 24.

* Belgarion grrrs at maag

7.4. Hymiöt

IRC-keskustelujen ehkä silmiinpistävin piirre on se, kuinka ilmeitä representoidaan hymiöillä (engl. smileys, emoticons), jotka ovat alun perin ASCII-koodein (American Standard Code for Information Interchange) muodostettuja ikoneja. Eräs syy hymiöiden syntyyn on varmasti ollut tarve ilmaista itseään niin, että kaikki eri kieltä puhuvat pystyvät ymmärtämään toisiaan. Kielenä käytetty englanti ei tietenkään ole kaikkien äidinkieli, joten sopivien sanallisten ilmaisujen keksiminen on tuottanut vaikeuksia (Voiskounsky 1997). Välillä on kuitenkin välttämätöntä keskustelun sujuvuuden vuoksi ilmaista, onko monitorin takana joku suutuksissaan vai hymyileekö hän. Tietysti hymiöt ovat myös nopeita, helppoja ja kuvaavia käyttää, mikä varmaankin on niiden suosion suurin syy.

Kallistamalla päätään vasemmalle lukija näkee kasvot, joilla voidaan ilmaista niin ilmeitä ja tunteita kuin tarkoituksiakin. Esimerkiksi yleisimpiä hymiöitä

ovat 1) perushymy, 2) silmän isku, joka kertoo keskustelijoiden välisestä yhteisymmärryksestä tai että keskustelijaa ei kannata ottaa vakavasti sekä 3) pettymystä, pahantuulisuutta tai tyytymättömyyttä ilmentävä hymiö:

1) :) 2) ;) 3) :(

Hymiöiden merkitykset eivät suinkaan ole täysin vakiintuneita, vaan ne on tulkittava kontekstista käsin, aivan kuten ilmeet yleensäkin. Tässä pätee sama sääntö kuin kasvokkain keskustellessakin: Ilme on ensisijainen viestiä tulkittaessa. Vaikka toinen keskustelija haukkuisi kuinka paljon, mutta puheenvuoron perässä on hymyilevä hymiö, voi olla melko varma siitä, että toinen ei tarkoita sanojaan loukkaukseksi eikä tosissaan. Hymiön puuttuminen voikin olla merkki siitä, että toinen on suuttunut oikeasti. Lisäksi eri kanavilla tietyille hymiöille on saattanut vakiintua jokin oma merkityksensä. Hymiöt siis tukevat verbaalisen viestin tulkintaa tai muuttavat tulkinnan. Pelkkä hymyilevä :) -hymiö toimii myös minimipalautteena, aivan kuten hymy kasvokkainkeskustelussa.

Seuraavissa esimerkeissä voi nähdä pienen osan erilaisista mahdollisuuksista, joita hymiöt tarjoavat. Hymiöiden määrähän on itse asiassa rajaton, ja niitä syntyykin koko ajan lisää. Yleisimmin käytössä ovat kuitenkin vain muutamat perushymiöt. Näiden valinta ja käyttö riippuu myös kirjoittajasta. Aineistossani huomaa selvästi esimerkiksi toisten suosivan enemmän silmää vinkkaavaa hymyä ja toisten taas perushymyä. Tärkeää on kuitenkin muistaa, että hymiöitä ei tule viljellä liikaa, sillä silloin niiden merkitys katoaa.

Esimerkki 25.

<mAAg> skara: sori etta kerroin vasta nyt.. :B

Esimerkki 26.

<Toni_> Teme: mun screenit meni pilalle ku bootattiin :(

Esimerkki 27.

<Jimo> Vesuri: janihupakolle myoskin terkkuja : *

Esimerkki 28.

<Belgarion> umsdos? En ma tieda... samalla lailla laitoin kuin mulla itellanikin on...
<Belgarion> ja mulla toimii...:/

Esimerkki 29.

<Belgarion> selittakaa
<Belgarion> :B
<viggin`> ei selitetä
<viggin`> :p

Esimerkissä 25 <mAAg> heittää lauseen perään merkin :B, joka hymiönä symbolisoi todella iloista ilmettä ja naurua. Hän ei siis suinkaan ole oikeasti pahoillaan, sillä hän on juuri kertonut <skaralle> asian, jonka tämä jo tiesi itsestään selvyytensä. Hymiö siis muuttaa lauseen tulkintaa. Verbaalisesti sanottua ei ole tarkoitettu otettavaksi todesta, ja viesti on paremminkin päinvastainen "en ole pahoillani, että...". Esimerkissä 26 <Toni> kertoo epäonnistumisestaan ja vahvistaa verbaalisesti sanomaansa :(-hymiöllä eli hän on selvästi pahoillaan. Esimerkissä 27 <Jimo> viimeistelee terveisensä lähettämällä suukon. Kahden viimeisen esimerkin (28, 29) ilmeistäkään ei oikeastaan ole epäselvyyttä: Niissä hymiöt kuvaavat ihmetystä ja vahingoniloa. Voi melkein nähdä, kuinka <Belgarion> kurtistaa hieman kulmiaan ja nostaa suupieltä mietteissään "hmm". Hän ei selvästikään ymmärrä, kuinka asia voi olla näin. Ja vahingoniloinen <viggin`> käyttää kieltönsä tukena vahingoniloista :D-hymiötä eli hän näyttää kieltään ja nauraa. Ilman hymiötä kieltö saattaisi vaikuttaa tylymmältä kuin tarkoitus on.

Hymiöt toimivat usein myös vuoronvaihtosignaaleina, jolloin ne ilmoittavat oman puheenvuoron loppuneen ja irkkaajan odottavan vastausta. Hymiö on yleensä siis puheenvuoron lopussa. Haastattelussa ilmeni, että se voi kuitenkin olla myös viestin alussa, jolloin se viittaa toisen edelliseen kommenttiin. Tällaisessa tapauksessa hymiö voi olla myös omana viestinänsä eri rivillä. Tällöin myös hymiötä seuraava lausuma yleensä viittaa aiempaan kommenttiin. Omasta aineistostani ei löytynyt tapauksia, jossa hymiö olisi rivin alussa viestiä ennen, mutta viestin alussa eri rivillä olevia sen sijaan on (esimerkki 30). Huomattavasti yleisempää on kuitenkin, että edelliseen lausumaan kommentoidaan ensin ja vasta sen perään laitetaan tilanteen mukainen hymiö. Jos seuraava viesti ei kommentoi aiempaa, vaan on irrallinen, silloin hymiö on eri rivillä. Hymiö voidaan myös lisätä eri rivillä edellisen kommentin perään, jos kirjoittaja ei sitä aluksi laita, mutta heti viestin laitettuaan tuntee tarvetta hymiön käyttöön (edellä esimerkki 29). Esimerkissä 31 <QJarska> lisää nauravan hymiön viestiensä jälkeen. <Nixu> osoittaa hyväksyntää "kämpän valtaukselle" laittamalla ;) -hymiön. Sen jälkeen hän kirjoittaa viestin, joka liittyy <QJarskan> kommenttiin "se on kämpillä niin vähän nykyään".

Esimerkki 30.

```
<Toni _> heitänkö seinään
<robin> tee se
<Toni _> ;)
```

<Toni> o siin 3v takuu

Esimerkki 31.

<QJarska> se on kämpillä niin vähän nykyään

<QJarska> mä oon vallannut sen aika hyvin

<QJarska> =)

<Nixu> ;)

<Nixu> kait se kumminkin siivoaa?

7. 5. Tekstin korostaminen ja äänneasu

Puhutun tekstin tärkeä selvennys- ja koheesiokeino on paralingvistiikka, tauotus ja painotus. IRC-keskusteluissa nämä näkyvät joko kirjoitusasussa tai hymiöinä. Äänen painoja ja intonaatioita kuvataan yleensä KOROTTAMALLA ääntä (esimerkki 32), alleviivaamalla (esimerkki 33), **vahventamalla** (esimerkki 34) tai lisäämällä kirjaimia (esimerkki 35). Tähtiä käytetään myös joskus korostamaan toimintaa tai ääntä (esimerkki 34, toinen kohta). Isoja kirjaimia ei kuitenkaan kannata eikä edes suositella käytettäväksi liikaa, sillä niiden käyttö tarkoittaa yleensä, että haluat korottaa ääntäsi eli huutaa (esimerkki 36). Näin tulkitaan etenkin kokonaisten lauseiden kirjoittaminen isolla, ei niinkään yksittäiset sanat. Tätä merkitystä korostaa se piirre, että irkkaajat yleensä kirjoittavat kaiken pienellä, jopa virkkeiden alut ja keskustelussa käytetyt nimetkin. Tämä piirre voi osittain johtua kirjoituksen nopeudesta, mutta siihen on myös vaikuttanut hakkeri-kulttuuri, josta se lienee levinnyt ainakin osittain (Danet ym. 1998). Tämän vuoksi myös esimerkin 33 viesti "*Never Contradict Me!*" on erityisen painollinen: isot kirjaimet sanojen alussa antavat painoa ja voimaa sanoille. Samanlaista isoilla kirjaimilla korostamista tai painottamista näkee usein myös sarjakuvissa ja epävirallisissa henkilökohtaisissa, etenkin nuorten kirjoittamissa, kirjeissä. Tietysti sarjakuvista tuttuun tyyliin myös huutomerkkien määrällä voidaan säädellä äänen voimakkuuden vaihteluja (esimerkki 36). Huutomerkkit osoittavat myös innokkuutta: mitä enemmän huutomerkkejä, sitä innostuneempi kirjoittaja on (Suler 1997b). Samalla tavalla määrä vaikuttaa myös kysymysmerkkien tulkintaan: mitä enemmän kysymysmerkkejä, sitä hämmästyneempi tai uteliaampi kysyjä on. Puheessa esiintyvää tauotusta ja ääntämistä voidaan osoittaa siirtämällä tekstiä toisille taukojen mukaan tai käyttämällä pisteitä tauon merkiksi (esimerkki 37). Nopeasta kirjoituksesta johtuen vaihtelevat kolme ja kaksi pistettä. Pisteet puheenvuoron lopussa merkitsevät yleensä, että lisää tekstiä on tulossa tai että kirjoittaja jää miettimään asiaa.

<Toni_> heh
 <temedude> juniori
 <Toni> henkisesti iso ;)
 <Toni_> ja tietyistä muistakin kohti
 <temedude> ei kun henkisesti juuri juniori

7.6. Actionilla korostaminen

Puheessa on yleensä runsaasti ensimmäisen persoonan käyttöä. Mielenkiintoinen yksityiskohta IRC-keskustelussa ovat kolmannessa persoonassa esitettävät lauseet, jotka kuitenkin asianomainen itse kirjoittaa. Näytöllä tästä ilmoittaa tähti (*) virkkeen alussa. /me-käskyllä (engl. [mi:]) irkkaaja yleensä representoi nonverbaalista tekoa, joka siis kasvokkainkeskustelussa ilmenisi nähtävänä toimintana. Joskus samaa keinoa kuitenkin käytetään myös korostamaan väitettä ja siihen liittyvää tekemistä eli toisin sanoen suhtautumista. Kyseessä on siis tehokeino. Tästä käytetään nimitystä *action* [”äksön”], sillä tätä käytetään ainakin irkkaajien itsensä mielestä nimenomaan painottamaan tekemistä. Suomeksi voitaisiin puhua *toiminnekuvauksesta*, mutta koska sitä ei oikeastaan käytetä, käytän tässä nimitystä *action*. Ilmiötä voitaisiin verrata puhekielen *meikäläinen tekee jotakin* -malliin. Ilmiö vahvistaa verkkokielen yhteyttä puheeseen ja puhuttuun kulttuuriin, sillä Ongin (1988: 177) mukaan oraalisisissa kulttuureissa puhe on enemmän toimintaorientoitunutta, nimenomaan tapa tehdä jotakin jollekin.

Periaatteessa saman asian, mitä *actionilla* ilmaistaan, voisi sanoa tavallisella puheenvuorollakin. Monissa IRC-ohjelmissa *action* kuitenkin näkyy eri tavalla, esimerkiksi eri värillä. Näin se toimii tehokkaammin kuin pelkkä puheenvuoro. Kyseessä on myös pääasiassa juuri sillä hetkellä tapahtuva toiminto. Jos tekeminen tapahtuu vasta hetken kuluttua, se useimmiten kirjoitetaan puheenvuorona, kuten ”*lähen kohta kauppaan*”. Ehkä taustalla on myös halu luoda mielikuva nähtävästä tapahtumasta. Kasvokkainkeskustelussakin asia saa erilaisen merkityksen, jos toinen vain juo pullosta sanomatta mitään, kuin jos hän erikseen mainitsee ”*otanpa vähän pullosta*”. Sanottuun kenties odotetaan jotakin vastausta, mutta pelkkä toiminta ei välttämättä vaadi vastareaktiota. Toisaalta joskus IRC-keskustelu saattaa edetä hyvinkin kauan pelkkiä *actioneita* käyttämällä. Tällöin kyseessä on yleensä pitkästyisestä johtuva ajanvieteleikkiminen (ks. esimerkit 102 ja 103).

Ensimmäisessä esimerkissä 39 on selvästi juuri sillä hetkellä tapahtuva toiminto: <jykke> kuvailee muille, kuinka hän juo ja <Belgarion> murisee <mAAgille>. Nämä ovat esimerkkejä actionin peruskäytöstä. Kun toiminnat kielennetään, ne saavat yleensä symbolisen merkityksen kontekstissa osana vuoropuhelua, eivätkä ole samanlaisia kuin todelliset teot kasvokkainkeskustelussa: ne voivat olla todellisia tai keksittyjä ja muistuttavat siis enemmän verbaalisia väitteitä kuin todellista tekoa. Esimerkiksi sanoessaan ”*nyt minä kuolen*” puhuja tai kirjoittaja harvoin todella tarkoittaa oikeasti kuolevansa, vaan hän esittää liioitellun väitteen tunnetilastaan. Näin actionia käytetään myös kuvaamaan symbolista toimintoa ja suhtautumista. Esimerkissä 40 <temedude> ilmoittaa suhtautumisensa muihin, mutta samalla hän myös ilmaisee tunneteon: hän vihaa. Myös <Latzis> kertoo, tosin hieman epäsuoremmin, suhtautumistaan: hän ei ole pelkuri. Samalla hän ilmaisee teon, vaikkakin tässä tapauksessa kyse on siitä, mitä hän ei tee: hän ei mene karkuun. Teko on kuitenkin symbolinen, sillä todellinen toiminta tapahtuisi preesensissä juuri sillä hetkellä, mutta <Latzisin> käyttämä ”ei koskaan” tekee ilmauksesta väitteen.

Joskus /me-käskyn toteutus näkyy myös viestin ulkoasussa: koska ohjelma automaattisesti antaa nimen, ei sen taivuttaminen onnistu luontevasti (esimerkki 41). Esimerkiksi englannissa, jossa päätteitä ei lisätä sanan perään, samanlaista ongelmaa ei synny. Tässäkään esimerkissä ei ole kyse varsinaisesta toiminnosta, vaan pikemminkin tilasta. Se kertoo sen, minkä muut kasvokkainkeskustelussa huomaisivat sanomattakin. Toisaalta ”*temedude:lla on hiki*” olisi voitu myös kirjoittaa muotoon ”*temedude hikoilee*”, jolloin toiminto olisi aktuaalistunut. Toisinaan toimintaa voidaan korostaa myös käyttämällä asteriskeja eli tähtiä sanan molemmin puolin (esimerkki 42). Tällöin kuitenkin kyse ei ole kolmanteen persoonaan siirtymisestä, vaan yksittäisen verbin korostamisesta.

Esimerkki 39.

- * jykke ottaa hiukan pullosta
- * Belgarion grrrs at maag

Esimerkki 40.

- * temedude vihaa teitä
- * Latzis ei ikinä mee karkuun

Esimerkki 41.

- * temedude :llä on hiki

Esimerkki 42.

*** Signoff: Nixu (no ei sitten....*suicide*)

7.7. Lyhentäminen ja lyhyys

Nopeasti etenevä keskustelu johtaa siihen, että keskustelijoiden on mahdollisimman nopeasti saatava viestinsä toisten luettavaksi. Jos haluaa ottaa osaa jonkin aiheen käsittelyyn, on toimittava nopeasti. Sillä toisin kuin esimerkiksi käytettäessä TALKia, eivät irkkaajat näe, kirjoittaako joku juuri parhaillaan viestiään. Tämä johtaa ns. staccato-tyyliin (Suler 1997). Jotta kirjoitus olisi nopeasti lähetettävissä, käytetään IRC-keskusteluissa paljon lyhenteitä ja puhekielen mukaisia loppuheittoisia sanoja. Ekonomisuusperiaatteen mukaista on, että parilla sanalla pyritään ilmaisemaan sellaista, joka tavallisessa kirjoituksessa vaatisi virkkeen verran tekstiä. Toisaalta erilaiset tyypistemuodot ja sanojen yhdistäminen on tyypillistäkin puheelle (Leiwo ym. 1992: 85), ja puhettahan IRC-keskusteluissa jäljitellään. Irkkaajien itsensä mukaan syynä on myös laiskuus. Toisaalta jo yleisenä etikettiohjeena IRC-keskusteluissa on, ettei pidä kirjoittaa pitkiä puheenvuoroja. Kun verrataan IRC-kieltä sähköpostin kieleen, kirjoitetaan sähköpostiin pitemmin ja tarkemmin, koska yhteys on asynkroninen. IRCissä taas kirjoitetaan lyhyesti, odotetaan vastausta, kommentoidaan, selitetään lisää tai selvennetään edellistä puheenvuoroa. Koetetaan kepillä jäätä, että jospa toinen ymmärtäisi jo tuosta. Jos näyttöön ilmestyy pari kysymysmerkkiä, selvennetään taas muutamalla sanalla.

Joskus puhe kutistuu niin, että sivusta seuraajan on vaikea tajuta sitä. Seuraava esimerkki on lyhyt ote eräästä keskustelusta. Omassa kontekstissaan keskustelujen etenemistyyliin tottunut ymmärtää kyllä, mistä puhutaan. Kesken keskustelun kanavalle saapuva joutuu kuitenkin seuraamaan joskus kauankin aikaa ennen kuin hän pääsee selville keskustelun etenemisestä. Jos kanavalla on hiljaista, ovat myös puheenvuorot yleensä pitempiä (Werry 1996: 53). Toisaalta mitä paremmin toisen keskustelijan tuntee, sitä lyhyemmin voi kirjoittaa.

Esimerkki 43.

<hirmu-> ootteko dokaamassa
 <temedude> eikö ;)
 <temedude> ollaan
 <hirmu-> ilmeisesti
 <hirmu-> noita

<temedude> tottakai!
 <temedude> hullu
 <NoitaKing> joo

Esimerkissä 43 <hirmu-> kyselee muilta, ovatko nämä juomassa. Yksinkertaiseen vaihtoehtokysymykseen hän saa yhdensanan vastauksia, joista yksikään ei kuitenkaan ole odotuksenmukainen kyllä - ei-vastaus. <temeduden> silmää vinkkaava ja naurava ”eikö” on tulkittava myöntäväksi ”tietysti”-vastaukseksi. Heti perään hän myöntää olevansa juomassa, ja täydentää tätä vielä huudahtamalla ”tottakai!”. <hirmu> hakee vielä vahvistuksen <NoitaKingiltä>, joka myös myöntää asian näin olevan.

Pyrkimys lyhyisiin puheenvuoroihin ja nopeaan kirjoitukseen on myös luonut koko joukon lyhenteitä, joita IRC-keskusteluissa käytetään. Useimmat lyhenteet ovat kansainvälisiä ja lyhennetty englanninkielisistä sanoista, mutta myös suomen kielestä on johdettu lyhenteitä. Osa näistä on yleisestä käytössä, mutta muutamat myös ainoastaan kanavakohtaisia. Yleensä nämä lyhenteet ovat kooste- tai sisälyhenteitä, mutta joskus myös merkityksettömiä sanoja, joille on muodostunut oma merkityksensä tai jokin konnotaatio tai tunnetilan tulkinta. Lyhentäminen tuntuu olevan myös hyvin kirjoittajakohtaista. Toiset ovat mieltyneet käyttämään jotain muotoa, jota joku toinen ei ehkä koskaan käytä. Tällainen on muun muassa ks:n korvaaminen x:llä, joka onkin ehkä enemmän tyylipiirre kun todella kirjoitusta lyhentävä.

Erilainen lyhentäminen voidaan jakaa neljään ryhmään. Eniten on puhekielen pikapuhemuotoja. Puhekielestä tuttuun tapaan sanojen loppuja lyhennetään muun muassa jättämällä kirjaimia pois ja monikollisten subjektien kanssa käytetään usein lyhyempää yksikön kolmannen persoonan verbimuotoa (esimerkki 44). Samoin sanoja yhdistellään niiden foneettisen ääntämyksen mukaan (esimerkki 45). Aivan minimaaliseen on mennyt muun muassa olla-verbin ja ei-kieltosanan lyhentäminen (esimerkit 46, 47). Yksikön kolmannen persoonan muotona käytetään usein pelkkää o:ta ja taivutettaessa päätteet lisätään suoraan tähän muotoon.

Esimerkki 44.

<Toni_> noi tekstit keskellä sivuu on vähän mössöö, pitäs saaha vähän ryhtiä..

<viggin> tarttet varmaan rootin

*viggin julistaa peccoon viralliseks kädeks

<Frodo> ma me

[mä meen]

Esimerkki 45.

<Tony_> laitetaan sit kune löytyy

<skara> ai ai, son kyllä paha

<temedude> soli taas vigi..

Esimerkki 46.

<Toni_> ox tdude nukkuus viellä

<viggin`> noin se o parempi

Esimerkki 47.

<Noitaking> tai siis olitko koululla?

<viggin`> e

<danziq> e taida olla

Tähän ryhmään kuuluvat myös englannin kielellä keskusteltaessa esiintyvät lyhenteet. Englanninkielisissä puheenvuoroissa käytetyt numerolyhenteet, kirjainlyhenteet sekä muun muassa z:n käyttö soinnillisena sanan lopussa perustuvat ääntämyksen homonymiaan. Jo ennestään nuorisokulttuurista ja slangista on tuttu muun muassa for(e)-sanon korvaaminen 4:llä (ks. esim. Danet 1995).

Esimerkki 48.

* viggin` pummii like no1 has ever pummed be4

<danziq> u gott huge arz man

<mAAg> ofcoz my ass is huge..I've worked in sweden

<Skara> nörtti rulez 4 ewwah

Toisena ryhmänä ovat sovinnaiset lyhenteet, jotka ovat yleensä perinteisten lyhennysperiaatteiden mukaan muodostettuja (esimerkki 49). Tähän samaan ryhmään voitaisiin myös laskea äänteen korvaaminen toisella, kuten ks:n korvaaminen x:llä (esimerkki 50). X:n käyttö on yleistä esimerkiksi lehtien nuortenpalstoilla. Osa irkkaajista pitääkin tätä merkinä nuoresta iästä, kaikki eivät kuitenkaan ole samaa mieltä. Eniten ks:n korvaamista x:llä näyttää tapahtuvan sanojen lopussa. Mitään käytön kasaantumista ei näytä tapahtuvan. Se, että toinen irkkaaja käyttää korvausta, ei siis saa toista irkkaajaa mukauttamaan kirjoitustaan tähän. Esitetyt esimerkitkin on kerätty eri kohdista. Kyse on ehkä enemmän kirjoittajan omasta tottumuksesta, sillä jotkut irkkaajat käyttivät x:ää huomattavasti toisia enemmän, jotkut taas eivät käyttäneet sitä ollenkaan. Näiden lisäksi kanavilla on omia sanoja ja lyhenteitä, joihin liittyy jokin merkitys tai konnotaatio.

Esimerkki 49.

* tapsa_ is away, bbl	[be back later]
<annukka> me oltiin kato pe tukholmassa	
<Qjarska> mitas pahis touhuuaa	
<viggin> evt	[ei voi tietää]
<danziq> about 14k opiskeliiä tuossa koulussa	[k 'kilo, tuhat']
<viggin> se on halpa softa	
<viggin> max on 30kmk	[kilomarkkaa 'tuhatta markkaa']
<Toni_> o siin 3v takuu	[v 'vuosi']
* Belgis^ sentään heräs jo 1/2 10	[puoli kymmenen]
<Belgarion> miten sen saaaa takasin..	
<mAAg> ->RTFM<- da only answer	[read the fucking manual]
<Skara> tai sit 29 vee... doda.	
<danziq> evvk	[ei voi vähempää kiinnostaa]
* mAAg gives Qj more ammo	
<QuuJii> =)	
<QuuJii> thnx	[thanks]

Esimerkki 50.

<Belgarion> eix siellä oo yö tai jotain tällä hetkellä?
<Belgarion> olix Q muka eilen juomassa... eiksö pitäny olla tipaton helmikuu?
<QJarska> six sillä on auto
<Toni_> ootteko saanu mitään aikasex siellä
<Toni_> lauantaixko
<mAAg> scriptin hienouxia

Kolmantena ryhmänä voidaan pitää lausetason ellipsiä eli sanojen poisjättämistä. Myös tämä on puheelle ominainen piirre. Subjekti tai jokin muu lauseenjäsien voidaan jättää toistamatta, kun molemmat osapuolet tietävät, mistä puhutaan. Täydelliset lauseet ja tarkkarajaiset kategoriat ovat vain kontekstittoman viestinnän tarvitsemia ääritapauksia. Tavanomaisessa vuorovaikutuksessa viestijät turvautuvat viitteelliseen, epäeksplisiittiseen, tavallaan siis ”epätäydelliseen” ilmaisuun, jonka perillemeno nojautuu yhteistyön periaatteeseen. Puhujalla ja kuulijalla on usein sama taustatieto, jolloin selittäminen on turhaa. Esimerkissä 51 <diu> voi vastata lyhyesti ilman selityksiä, jopa ilman verbiä, ja silti <temedude> ymmärtää, että <diu>

aikoo mennä myös muualle, mutta ei Arctiaan. Esimerkissä 52 on *mennä*-verbin kato ja toisessa kohdassa *olla*-verbin kato. Paikallissija osoittaa puuttuvan verbin luokan.

Esimerkki 51.

<temedude> toni meinaatteko mennä huomenna muuallekin kun americanocseen?
<diu> muut arctiaan mä muualle;)

Esimerkki 52.

* Frodo fudaan ['syömään' fudaan < fudaamaan << food]
* Frodo back

Puheessa osoitamme kysymyksen usein intonaatiolla tai kysymyssanalla. IRC-keskusteluissa intonaatio ei kuitenkaan näy eikä kuulu. Niinpä kysymyksen esittämiseen käytetään muita keinoja. Lyhyiden vuoksi pelkkä kysymysmerkki lauseen perässä osoittaa kysymyksen. Mitään erillistä kysymyssanaa ei siis tarvita. Toisaalta, jos kysymyssanaa käytetään, jätetään kysymysmerkki usein pois.

Esimerkki 53.

<Proton-> vig, arvasit?
<Tony> toni ostaa sitten mursun?

Neljäs tapa lyhentää on lauseiden peräkkäin asettelu ilman konnektoreita ja välimerkkejä, kuten esimerkissä 51 <diun> puheenvuorossa. Pitkiä virkkeitä, joissa konnektoreita käytettäisiin, on kuitenkin hyvin vähän. Mieluummin pitkät viestit jaetaan pienempiin osiin. Välimerkeistä pilkkua ja pistettä sen sijaan käytetään todella vähän, kuten esimerkin 54 kohdat osoittavat. Pilkkua yleensä käytetään pisteen tilalla, jos puheenvuoro sisältää useamman virkkeen (esimerkki 55). Kysymys ja huutomerkkejä käytetään hieman enemmän, koska niillä voidaan viestittää intonaatiota, äänen voimakkuutta ja esimerkiksi hämmästyksen astetta.

Esimerkki 54

<Toni> onko se oikee muoto ircaholic vai ircholic kuulostaa suomalaiselle kyllä paremmalta
<QJarska> kaytiin ovella mut kun ei päästy tarpeeksi nopeesti sisään niin sit jatkoille

Esimerkki 55.

<robin> mää mitaan extensioneita asenna, nayttaa vahan turhan epailyttavalta

Mielenkiintoista on, että vaikka puhekielessä alistuskonjunktio *että* usein lausutaan *et*, niin aineistossani sitä lyhennetään harvoin. Yleensäkin *että*-lauseita löytyi yllättävän vähän. Tähän lienee syynä *että*-lauseiden usein selittävä luonne. IRC-

keskusteluissa harvoin käytetään pitkiä selityksiä tai ne jaetaan useammalle riville ilman että-sanaa. Seuraavassa että-sana ei lyhenny kovinkaan radikaalisti. Lyhennys muistuttaa vanhassa runoudessa käytettyä kirjoitusasua. Kirjoittaja käyttää sitä kuitenkin useaan otteeseen, joten kyseessä ei ole kirjoitusvirhe.

Esimerkki 56.

<annukka> ja kaikki vaan sen takii ett bussit lakkoilee ja kukaan ei vittu auraa ees teitä!!!

Kirjoittamisen nopeuttamiseksi myös toisten nimiä lyhennellään. Tämäkään ei kuitenkaan ole sääntö, vaan usein ilmauksen leikkisyys nousee lyhentämistä tärkeämmäksi. Esimerkiksi nimestä <peecoo> käytetään muotoja pc, bg ja peecou, jotka kaikki leikittelevät nimen ääntämyksellä. Muun muassa bg vastaa soinnillisena konsonantteja, jotka muodostuvat nimeä äännettäessä. Samoin <hirmusta> tulee hrm, <mAAgista> mAAGy ja maagitus, <Belgarionista> Belg, <QJarskasta> qj ja Quujii jne.

Aina ei kyse ole pelkästään nopeudesta, vaan myös puheenomaisuuden jäljittelystä. Kyseessä on tavallaan kahden eri median yhdistelmä. Kirjoittamisen hankaluudesta ja hitaudesta johtuu lyhentäminen, mikä vie meidät tavallaan takaisin aikaan ennen kirjasimien keksimistä, jolloin viestin aikaansaaminen oli raskasta ja aikaa vievää. Enää ei viestin kirjoittaminen ole hidasta, mutta kun verrataan reaaliaikaiseen puhuttuun ja kirjoitettuun keskusteluun, voidaan kirjoittamisen todeta edelleen olevan hidasta. Ja toisaalta pyrkimys puheenomaisuuteen ja siitä johtuvaan leikillisyyteen saa irkkaajat käyttämään myös pitempiä muotoja ja ilmauksia. Venyttelyä, täytesanoja ja toistoa saatetaan käyttää ilmaisemaan emotionaalisia, affektiivisia ja suhteita osoittavia viestejä. Keskustelun puheenvuorot voivat olla pitempiä myös silloin, kun kanavalla on vähän ihmisiä, eikä näin ollen ole kiire kirjoittaa. Myös jos jollakulla on esimerkiksi jokin hyvä anekdootti kerrottavana, hän voi kirjoittaa pitempään, koska kyseessä on oikeastaan keskustelunavaus ja keskustelu lähtee tästä. Tämän jälkeen tulevat viestit ovat sitten kommentteja tähän.

Lyhentämisen periaate ei siis pääsääntöisesti ole propositionaalinen selvyys tai pelkkä keskustelun nopeus. Puheenomaisuuteen pyrkiminen ja kirjoittamisen hitaus johtavat nopeaan viestintään, jota lyhenteet helpottavat. Tarvittaessa voidaan kuitenkin kirjoittaa niin pitkästi kuin ymmärtämisen kannalta on olennaista. Esimerkiksi sanaleikit ja vitsit vaativat tietyn määrän tietoa, jotta ne voidaan ymmärtää tai jotta vitsi

edes syntyy. Ensimmäisessä esimerkissä sen sijaan, että sanoisi lyhyesti ”*tuliko pupu pöksyyn?*”, käyttääkin <jape_--> pidempää mutta myös leikkisempää, tavallisesta fraasista poikkeavaa ilmausta. <temedude> taas korostaa asiaa liioittelemalla ja toistamalla.

Esimerkki 57.

<jape_--> tuliko pitkäkorvainen jyrsiä pöksyyn?

<temedude> Toisaalta nenänvalkasuviikot on jatkunu jo peräti jopa kertakaikkiaan ihmekyllä eivoiollatotta enuskoitekään 6 päivää.

7.8. Puheen kohdistaminen

IRC-keskusteluissa ei aina myönnetä puheenvuoroja selvästi päättämällä puheenvuoro hymiöön, jolloin toinen tietäisi puheenvuoron vaihtumisesta (ks. luku 7.4.), vaan viestit lomittuvat sitä mukaa kuin niitä ilmestyy ruudulle. Näin ollen puheessa yleiset puheenvuorojen säilyttämisen ja siirtämisen säännöt eivät päde IRC-keskusteluissa. Puheenvuoro on aina kaikilla kanavalla olevilla. Itse asiassa nopeasti katsottuna näyttää siltä kuin keskustelijat eivät noudattaisi ollenkaan keskustelun maksimeita. Olennaisuuden ja määrän ehdot eivät tunnu täyttyvän, sillä näyttää siltä kuin puhuja ei vastaisi edelliseen puheenvuoroon lainkaan (ks. esim. Kieli ja sen kielipit 1996: 90). Tosiasiassa puhuja vastaa johonkin toiseen puheenvuoroon ja vastaus myöhemmin esitettyyn tulee myös myöhemmin. Toki kuitenkin vuoroja myös toisinaan noudatetaan; näin lähinnä silloin kun keskusteluun osallistuvia on vain muutamia. Toisaalta voidaan katsoa, että käynnissä on useampi keskustelu, joiden sisällä vuoroja noudatetaan. Useamman keskustelun ollessa käynnissä puheenvuoro usein kohdistetaan jollekin henkilölle, jolle halutaan vastata. Tämä osoitetaan kirjoittamalla henkilön eli viestin vastaanottajan nimi puheenvuoron alkuun. Tätä voidaan pitää pyrkimyksenä viestiä niin, että parannetaan heikentyneitä yhteyttä lähettäjän ja vastaanottajan välillä (Werry 1996: 52). Haastateltavieni mukaan viestin voi kohdistaa myös selittämällä, jos keskustelun tempo hidastuu sen verran, että tähän on aikaa. Jos siis vastaus olisi ”ei mun mielestä”, voidaankin täydentää ”*mitä* ei mun mielestä” eli voidaan kirjoittaa, mihin vastaus liittyy.

Seuraavissa esimerkeissä käytetään molemmissa viestin kohdistamista. Ensimmäisessä <devi> kohdistaa viestinsä <Jimolle> kirjoittamalla viestin alkuun

nimen ja kaksoispisteen. <Jimo> käyttää samaa tapaa puhutellessaan <hmmiä> ja vastatessaan <deville>. Toisessa kohdassa <viggin> keskustelee sekä <temeduden> että <Tonin_> kanssa. Viestin kohdistaminen on selvyuden vuoksi välttämätöntä ja se onnistuu nopeasti laittamalla puhuteltavan nimi viestin alkuun.

Esimerkki 58.

```

<Jimo> onkohan tuo veren vangit edes katsottava...
<anis> on
<Jimo> ai jaa, hmm sitten olit kaupungilla
<devi> Jimo: mistas se tulee ??
<Jimo> hmm: vai taallako olet lusmunnut koko ajan?
<hmm> Taallahahan ma :-)
<Jimo> devi: se tulee 21.50 jostakin, mutten muista mista

<viggin> niin se nimi ?
<temedude> vigi boottasitko ?
<Toni_> ni
<viggin> tarttet varmaan rootin ?
<viggin> teme en

```

7.9. Piirteiden esiintymisyleisyys

Saadakseni jonkinlaisen kuvan IRC-keskustelujen piirteiden esiintymisen yleisyydestä, tarkastelin hieman tarkemmin lyhyttä otetta aineistostani. Valitsin sattumanvaraisesti log-tiedostostani jakson, joka kesti kaksi tuntia eräänä iltapäivänä. Tähän ajanjaksoon mahtui 560 riviä tekstiä. Koska IRC-viestit ovat lyhyitä, niin käytännössä tämä tarkoittaa myös suunnilleen samaa määrää viestejä, joista osa toki on erilaista kanavalla näkyvää informaatiota, kuten kanavalle saapuvat ja sieltä poistuvat. Viesteissä oli sanoja aina yhdestä kuuteentoista sanaan. Keskimäärin viesteissä oli 3,4 sanaa. Tosin valitsemassani keskustelujaksossa oli jonkin verran englanninkielistä keskustelua, ja koska englanti on analyyttinen kieli eli morfeemit on erillisinä sanoina, niin lauseet ovat hieman pidempiä. Omassa aineistossani tuossa ajanjaksossa olleiden kokonaan englanninkielisten lauseiden pituus oli keskimäärin 5,6 sanaa, kun taas suomenkielisten lauseiden pituus ilman kokonaan englanninkielisiä lauseita oli 3,1 sanaa. Tässä keskustelujaksossa oli 27 hymiötä, 12 aiheenvaihtoa eli topicia ja 9 korostavaa actionia. Actionin vähyyden osalta on sanottava, että hieman myöhemmin keskustelussa alkoi actionilla leikkiminen, mikä muuttaisi esiintymisluvut hyvinkin erilaisiksi (ks. esimerkit 102 ja 103). Kokonaan isolla kirjoitettuja sanoja oli 19 ja onomatopoeettisia sanoja,

kuten naurua, oli peräti 40 viestissä. Pisteitä taukoja, epäröintiä ja viestin keskenjäämistä osoittamaan oli 37 viestissä. Lisäksi 22 viestissä puhe osoitettiin jollekin tietylle keskustelijalle.

Joyce Menges (1996) suoritti tutkimuksen, jossa muutama ryhmä verkossa keskustelijoita määrittivät viisi merkittävää tapaa, jolla he uskoivat ihmisten ilmaisevan itseään nonverbaalisesti verkkokeskustelussa. Näitä olivat toimintaa kuvaavat verbit ja yleensäkin sanavalinta, tauotus, hymiöt ja isot kirjaimet. Käyttämällä näitä tekstuaalisia mahdollisuuksia ihmiset representoivat nonverbaalisia tekoja, joita tapahtuisi kasvokkainkeskustelussa. Kyselyt Menges suoritti neljällä eri kerralla sekä MOO- että IRC-ympäristöissä. MOOssa käytetty kieli on hyvin samantapaista IRC-keskusteluihin nähden, joten tuloksia voidaan käyttää yhdessä. Aluksi keskustelijat saivat itse valita omasta mielestään merkittävimmät tavat. Tämän jälkeen jokainen äänesti merkittävimmät kaikista esille tulleista piirteistä. Tuloksista keskusteltiin ja tämän jälkeen vielä valittiin kuusi merkittävintä.

Mengesin tutkimuksen mukaan eniten nonverbaalista kommunikaatiota osoittamaan käytettiin toimintaa kuvaavia verbejä ja /me-käskyjä (actioneita). Toiseksi merkittävässä asemassa olivat sanavalinnat. Kolmanneksi nousi pisteiden ja taukojen käyttö. Lisäksi tärkeiksi koettiin vielä hymiöiden ja isojen kirjainten käyttö. Nämä ovat siis kaikki piirteitä, joita olen edellä esitellyt ja jotka ovat myös suomenkielisille keskusteluille tyypillisiä piirteitä. Tutkimuksessa ilmenneistä tekijöistä ainoastaan hakasulkeiden käyttö tekstissä on suomenkielisissä keskusteluissa harvinaista. Esimerkiksi omassa aineistossani tällaisia tapauksia ei ollut yhtään. Olen kuitenkin joskus harvoin nähnyt niitä käytettävän. Lisäksi ryhmien antamissa keinoissa mainittiin sanojen painottaminen käyttämällä tähtiä sanan molemmin puolin. Ainakin omassa aineistossani tätä kuitenkin käytettiin todella harvoin, tällöinkin yleensä painotettiin tekemistä tai siihen liittyvää ääntä. Seuraavassa taulukko kuvaa Mengesin tutkimuksen tuloksia. Koska Menges ei antanut vastaajille vaihtoehtoa, ovat ryhmien antamat vastaukset heidän muotoilemiaan. Näin ollen sama asia on voitu ilmaista hieman eri tavoin.

Taulukko 3. Nonverbaalisten piirteiden ilmaiseminen (Menges 1996).

Ryhmä 1 (MOO)

1. sanavalinnat [1,56]
2. toimintaa kuvaavat verbit [2,2]
3. pisteiden käyttö [3,2]
4. esittää tekevänsä todellisia asioita yhdessä [4]
5. (yksityiset) viestit [4,2]
6. isot kirjaimet [5,3]

Ryhmä 2 (MOO)

1. toimintaa kuvaavat verbit [1,33]
2. äänenpaino [3,16]
3. verbit [3,67]
4. spesifinen teksti [3,67]
5. viestien osoittaminen jollekin [4,33]
6. käskevät ilmaisut [4,83]

Ryhmä 3 (IRC)

1. hymiöt [1,75]
2. sanat tähtien (*) sisällä [2,75]
3. sanat hakasulkeissa [3,75]
3. tunneilmaisultaan latautuneet lauseet [3,75]
5. toiminta eli action [4]
6. huumori [5]

Ryhmä 4 (IRC)

1. hymiöt [2]
2. tähdet (*) [2,2]
3. toiminta eli action [2,8]
4. lyhenteet [3,8]
5. isot kirjaimet [4,6]
6. metaforat [4,8]

Kumulatiiviset tulokset

Toimintaa kuvaavat verbit ja toiminta actionilla ilmaistuna	[25% kaikista - keskiarvo = 2,95]
Sanavalinta	[25% kaikista - keskiarvo = 3,67]
Pisteiden käyttö	[12,5% kaikista - keskiarvo = 2,72]
Hymiöt	[8% kaikista - keskiarvo = 1,875]
Isojen kirjainten käyttö	[8% kaikista - keskiarvo = 4,95]
Muut	[21% kaikista]

Numerot []-merkkien sisällä ovat numeerinen keskiarvo jokaisen ryhmän lopullisessa äänestyksessä. Kumulatiivinen prosenttiarvo saatiin sekä yleisyyden että äänestysjärjestyksen mukaan.

8. Sanoilla leikkiminen

Lapset leikkivät kielellä paljon. He ilahtuvat sanaleikeistä ja riimeistä. He kääntävät sanan merkityksen ylösalaisin ja leikkivät kahden merkityksen yhtäaikaista vaikutuksella tai muuttamalla osan sanasta saaden aikaan uuden vaikutelman. Tämä

leikkiminen tekee kirjoitustaidon helpommaksi saavuttaa, sillä lapsi kiinnittää huomionsa merkityksiin ja kielen muotoihin. Normaalissa viestintätilanteessa huomio keskittyy yleensä vain lopputulokseen, siihen mitä sanotaan ja mitä sanoilla halutaan saada aikaiseksi. (Cazden 1976: 605 - 606.) Jos siis esimerkiksi sanomme, *sulkisitko ikkunan*, emme kiinnitä huomiota kovinkaan paljon siihen, miten toinen sen sanoo. Tajuamme sen vain pyynnöksi ja yleensä myös toimimme sen mukaan eli suljemme ikkunan. Jos meiltä myöhemmin kysytään, millä sanoilla toinen meitä pyysi, emme välttämättä ole enää varmoja, sanoiko toinen *sulje ikkuna*, *viitsisitkö sulkea ikkunan* vai *sulkisitko ikkunan*. Sillä, miten sanotaan, ei tässä tapauksessa ole merkitystä. Näin siis tapahtuu yleensä, kun viestintä on normin mukaista. Tietysti sanottu voi tulla merkitykselliseksi, jos toinen esimerkiksi loukkaantuu toisen tyllystä käskystä.

Jos puhe on tilanteessa odotuksenmukaista, emme puhuttaessa tai kuunneltaessa yleensä kiinnitä huomiotamme siihen, miltä puhe kuulostaa tai edes suurempiin yksiköihin kuten sanoihin tai syntaktisiin malleihin. Huomiomme kiinnittyy merkityksiin ja tarkoitukseen, siihen mitä toinen yrittää sanoa. Jokaiselle lienee kuitenkin tuttu tilanne, jossa joku vahingossa sanoo jotain väärin ja muut vitsailevat syntyneestä lipsahduksesta. Puhuminen ja kuunteleminen ovat primaareja lingvistisia toimintoja, lukeminen taas on sekundaarista. Cazden lainaa Mattinglyä, jonka mukaan kielellinen tietoisuus on suurempi sanoissa kuin tavuissa ja tavutietoisuus taas on voimakkaampi kuin äännetietoisuus. Kielellinen tietoisuus kuitenkin vaihtelee ihmisten välillä. Jotkut puhuja-kuuntelijat eivät ole vain tietoisia lingvistikista malleista, vaan hyödyntävät tietoisuuttaan selvästi nauttien kielellisestä leikistä. (Cazden 1976: 603 - 604.)

Puheen ja kuuntelemisen taidot syntyvät ihmiselle helposti, lähes huomaamatta. Sen sijaan metalingvistinen tietoisuus eli kyky tehdä kielen muodot läpinäkyviksi, on kielen erikoislaatuinen suoritus, jolla on erityisiä kognitiivisia vaatimuksia. Kielen lisääntynyt läpinäkyvyys saa huomion kiinnittymään entistä enemmän kieleen ja metalingvistinen tietoisuus lisääntyy. Tämä saattaa saada ihmisen näkemään sanat objekteina ja leikkimään niillä. (Cazden 1976: 603.)

Herrimanin mukaan lukiessa ja erityisesti kirjoittaessa kielestä voi tulla ajatuksen ja keskustelun objekti. Metalingvistinen tietoisuus saattaa liittyä lukutaitoon, koska lukutaito painottaa kirjoitetun kielen rakennetta ja ymmärtämistä. Kirjoittamiseen liittyvä selittäminen vaatii jatkuvasti kiinnittämään huomiota kielen syntaksiin ja

semantiikkaan. Sanavalintojen ja kieliopillisten rakenteiden on välitettävä juuri täsmälleen se sanoma, jonka kirjoittaja haluaa. Erityisesti niihin on kiinnitettävä huomiota kuvattaessa aikaa, tunteita ja verbien aspekteja. (Herriman 1986: 167.) Toisaalta kirjoittaminen ja erityisesti painattaminen vakiinnuttavat merkityksiä. Oraalisissa kulttuureissa äänteet ovat peruselementtejä merkityksen luomisessa. Äänteet taas mahdollistavat lähes rajattomat mahdollisuudet sanaleikeille. Tietoisuus kirjoittamisessa näyttää kuitenkin rajoittavan kielen mielikuvituksellista leikkiä. (Charney 1978: 19.)

Useat tutkijat ovat todenneet oraalisisissa viestinnän muodoissa runsaasti leikkisyyttä, etenkin yhteisöissä, joissa ei tunneta kirjoitustaitoa. Kuten olen jo aiemmin todennut, digitaalinen kirjoittaminen muistuttaa suuresti oraalisen kulttuurin viestintää. Niinpä myös leikkisyys kukoistaa IRC-keskusteluissa. Leikkisyyteen kannustavat muun muassa hetkellisyys, nopeus, interaktiivisuus ja vapaus materiaaleista (Danet ym. 1998: 44). Leikkisyys muodostuu paitsi kirjoitustyyleistä, kuten isojen kirjainten ja merkkien käytöstä, myös sanaleikeistä. Toki kirjoitetuissa teksteissä on olemassa myös välittömään vuorovaikutukseen perustuvaa leikkisyyttä, kuten esimerkiksi pakinoissa. IRC-keskusteluissa leikkisyys on kuitenkin spontaania eikä hiottua, kuten kirjoitetuissa teksteissä yleensä. IRC tarjoaa erinomaiset lähtökohdat leikkiä niin kielellä kuin kirjoituksella, symboleilla ja ohjelmistokäskyilläkin. Viesteissä voidaan nähdä piirteitä graffiteihin, sarjakuviin, mainoskieleen ja joskus jopa improvisaatioteatteriin (Danet ym. 1998: 42).

IRCissä tapahtuva vitsailu voidaan erottaa kahteen ryhmään: Spontaani vitsailu voidaan erottaa standardisoituneista oletko-kuullut-sen-vitsin -tyyppisistä vitseistä. Spontaanit vitset nousevat itse keskustelusta ja tilanteesta. Ne ovat nokkelia ja niitä eivät sido mikään. Spontaaneja vitsejä pidetään ainoastaan suullisena muotona, mutta verkkokeskusteluissa nähdään uusi kirjallinen muoto, joka syntyy puheen ja kirjoituksen ominaisuuksista ja teknologiasta. (Holcomb 1997: 4.) Erilaisina spontaaneina vitseinä voidaan pitää muun muassa ohjelmistokäskyillä leikkimistä, erilaisia sanaleikkejä, kinasteluleikkejä ja kuvitteluleikkejä, joissa sanoin representoidaan tekoja sekä sanailua, jossa käytetään hyväksi IRC-keskustelulle ominaisia piirteitä. Tätä leikkisyyttä esittelen seuraavissa luvuissa.

Vitsailua käytetään niin luomaan suhteita muiden kanssa, kasvojen säilyttämiseen ja kokeilemaan erilaisia ajattelun ja käyttäytymisen tapoja. Vitsailu

saattaa jakaa osanottajat hierarkkisesti eri ryhmiin: niihin, ketkä ymmärtävät vitsin ja niihin, jotka eivät; niihin, jotka nauravat ja niihin, jotka päättävät olla nauramatta; ja niihin, jotka nauravat vitsin kertojan kanssa ja niihin, joille nauretaan. Vitsi on siis harvoin pelkkä vitsi. Mitä epäformaalisempi tilanne on, sitä helpommin se saa keskustelijat käyttämään huumoria. Vitsailu ei kuitenkaan ole vain yhden ihmisen esitys; vitsi ei rakennu vain yhden ihmisen pohjalta, vaan toisen osapuolen on tulkittava ja tajuttava vitsi. Niinpä elektronisessa ympäristössä vitsailu ei ole vain uusi tapa kirjoittaa, vaan myös uusi tapa lukea. (Holcomb 1997: 4 - 5, 13 - 14.)

Sekä haastateltavani että eräät tutkijat (esim. Danet ym. 1998: 62 - 63) ovat sitä mieltä, että leikki lähtee useasti liikkeelle tahattomasta kirjoitusvirheestä eli typosta, jota vastaa lipsahdus puheessa. Toisaalta myös tarkoituksellisesti väärin kirjoittaminen on osa leikkiä. Esimerkissä 59 <Danziq> kirjoittaa *printattava*-sanan niin kuin se usein lausutaan *rintattava*. Tämä tuo leikkisyyttä tekstiin. Lisäksi hän jatkaa täydentämällä, että kyseessä on *deekumentti*. Sana on kontaminaatio sanasta dokumentti ja alkoholista tarkoittavasta slangisanasta deeku. O:n muuttaminen ee:ksi saa siis aikaan aivan uuden miellelyhtymän sanaan. Leikki jatkuu, kun muut varoittavat viruksista. Leikinomainen on myös ilmaus "*viaton hakkeri*", sillä hakkeri sanaan liittyy usein virheellisestikin negatiivisia konnotaatioita, kuten tiedostoihin murtautuminen ja viruksien kehittäminen. Tässä hakkeri kuitenkin esittäytyy virusten uhrina ei luojana. Tähän leikkittelyyn vastatessaan <danziq> vahingossa kirjoittaa "*häijyjäö*", johon <mAAg> heti tarttuu. Toisiaan tuntemattomille tällainen asiaan puuttuminen saattaisi olla kohteliaisuusriski. Etenkin <Belgarion> lopussa esittämä kommentti saattaisi loukata vierasta, koska leikkisyyttä osoittamassa ei ole edes hymiötä. Keskustelijat kuitenkin tuntevat toisensa eikä kukaan loukkaannu, vaan keskustelu jatkuu.

Esimerkki 59.

```
<danziq> nyt ois yks rintattava
<danziq> ;)
<danziq> deekumentti
<mAAg> varo makroviiruksia
<Skara> dan, sulle femma/liuska ;)
<mAAg> ne vaanii viatonta hakkeria
<NoitaKing> joo, älä käytä ms wordia
<NoitaKing> mä en ainakaan käytä
<danziq> joo ne on häijyjäö
<mAAg> onko häijyjäö häijumpi ku häijy??
<mAAg> tosi häijy?
<mAAg> kuullostaa ainaki
<Belgarion> se on sun olemuksen kuvaus tuo häijyjäö
```


Keskustelussa vitsailu usein katkaisee hetkeksi meneillään olevan keskustelun. Toinen puhuja saattaa kysyä jotain asiallista ja toinen vastaakin vitsillä tai sanaleikillä, jota toinen ei ole odottanut. Tärkeää on, että vitsi tulee heti ensimmäisen puhujan sanottua asiansa. Jos vastaus viivästyy, se menettää tehoaan ja saattaa jopa olla, että toinen osapuoli ei ymmärrä vitsiä. Yleensä nauru on odotettu vastaus vitsiin. Jos sitä ei tule, voidaan olettaa, että toinen osapuoli ei tajunnut vitsiä tai ei pitänyt siitä. (Holcomb 1997: 5 - 6.)

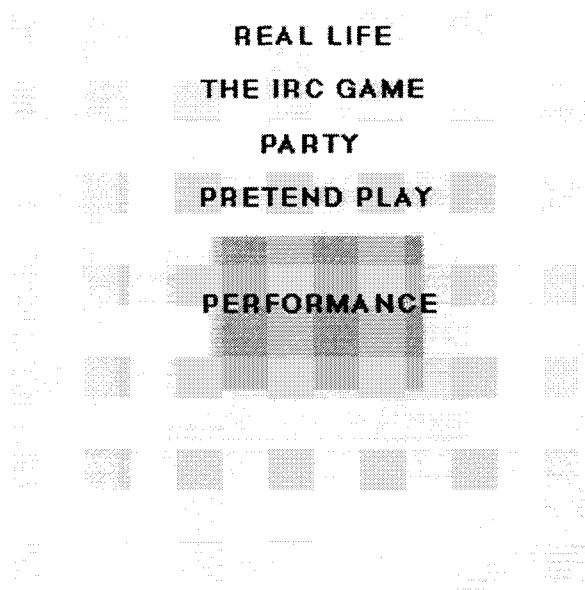
Elektronisessa viestinnässä vitsi ei aina seuraa heti ensimmäisen puheenvuoron perään, sillä mukana on myös muita keskusteluja, joiden viestit limittyvät (Holcomb 1997: 6). Viestin on kuitenkin oltava heti seuraavana vastauksena keskustelun toiselle osapuolelle. Esimerkkinä tästä seuraavassa <QJarska> pyytää apua <Nixulta>, joka vastaakin "*kissa syö rapua*". Sanaleikki on useimmille lapsille tuttu loru "*apua, apua, kissa syö rapua*", ja nyt se nousee spontaanisti keskeyttämään vakavan vuoroparin, sillä vaikuttaa siltä, että <QJarska> todellakin vakavissaan pyytää apua. <Nixu> ei kuitenkaan ole vastannut heti, sillä <QJarska> on ehtinyt sanoa muutakin. Niinpä emme voi olla varmoja, ilmaiseeko hän sanoessaan "*no JEE*", että hän on ymmärtänyt ja hyväksynyt vitsin vai onko hän vain hyvillään <Nixun> reagoidessa hänen pyyntöönsä vai onko hän kenties ihmeissään, mihin hänen seuraava puheenvuoronsa kyllä viittaisi. Odotuksenmukaistahan olisi, että <Nixu> kysyisi, mitä apua <QJarska> tarvitsee. Tämän vitsailun jälkeen keskustelu palaa taas alkuperäiseen aiheeseensa.

Esimerkki 60.

```
<QJarska> nixu apua
<QJarska> tai kahville
<QJarska> joo kahvia
<QJarska> nixuuuuuuu
<Nixu> kissa syö rapua
<QJarska> no JEE!
<QJarska> nixu on saanut aivovaurion
```

Danet ym. (1998: 48 - 66) jakavat oman aineistonsa perusteella IRC-keskustelujen maailman ja tapahtumat viiteen kehikseen. Jako voidaan myös yleistää muihin IRC-keskusteluihin.

Kuvio 3. IRC-keskustelujen jako viiteen kehykseen (Danet ym. 1998: 54)



Ensimmäisenä on todellinen, IRCin ulkopuolinen elämä (real life). Se on taustalla koko ajan aktiivisena, ja siihen viitataan teksteissä aina välillä. Vaikka monet uppoutuvatkin IRCin maailmaan, on todellisessä elämässä silti jotain toimintaa koko ajan, kuten seuraavat esimerkit osoittavat. Ensimmäisessä kohdassa <suttura> ilmoittaa menevänsä suihkuun ja aloittavansa siivoamaan. *Ruisku* on useasti esiintyvä vastine suihkulle. <NoitaKing> kyselee koululla olijoita, johon Nixu reagoi ilmoittamalla, että hänellä on viestintää. <Robin> ilmoittaa menevänsä tupakalle, ja <Hirmu> valittelee rahatilannettaan. Tällaisia IRCin ulkopuolelle viittaavia kommentteja on hyvin runsaasti.

Esimerkki 61.

<suttura> mää meen ruiskuun ja näyttään imuria tälle kämpälle...

<NoitaKing> onkos kukaan koululla?

<Nixu> eih...viestintää...hmmm kävisköhän tää irkki neuvotteluharjoittelusta?

* robin goes rookille

<hirmu> mulla on 50mk rahaa

<hirmu> mistähän vitusta sitä repis lisää

Toisena on IRCin perusmaailma (the IRC game). Tämä aktivoituu sillä hetkellä, kun käyttäjä kirjautuu (loggautuu) IRCiin. Tähän kuuluvat niin erilaiset IRC-komennot kuin myös tavallinen keskustelu, joka voi olla vakavaa tai leikkisää.

Seuraavissa esimerkeissä on ensimmäisenä tavallinen kanavainformaatio <Frodon> saapuessa kanavalle. Toisessa kohdassa puhutaan IRC-ohjelman poissaolviesteistä (away-message). Viimeisessä kohdassa on boteissa yleinen käsky, joka kertoo, kuinka kauan siitä on, kun kyseinen henkilö on osoittanut mitään toimintaa IRCissä. Kyseinen henkilö on siis idlannut (engl. idle).

Esimerkki 62.

```
*** <#keltti> Frodo (xxx@xxxx) joined the channel.
<viggin> ton scriptin awayt sukkaa
<Tony> !idle temedude
<KelttiDOG> temedude on super idleri 553 minuutillaan.
```

Kolmantena voidaan pitää hauskanpitokehystä (party). Ideana on pitää hauskaa ja leikitellä. Irkkailijat juttelevat, juovat, flirttailevat ja viettävät aikaa. Tämä kuuluu voimakkaasti yhteen kahden seuraavan kehyksen kanssa. Niistä toinen on teeskentely-kehys (pretend play). Todellisessa elämässä teeskentely tai paremminkin roolinotto on tyypillistä lapsille silloin, kun he leikkivät esimerkiksi kotia tai lääkäriä. Aikuisilla tätä esiintyy lähinnä teatterissa tai naamiaisissa. Viimeisenä on esiintymiskehys (performance), jossa muille yritetään näyttää taitojaan tai muuten tehdä muihin vaikutus. Sen tunnistaa muun muassa yleisön selvästä läsnäolosta ja sen antamasta palautteesta. (Danet ym . 1998: 55 - 66.) Näitä kolmea kehystä on joskus vaikea erottaa toisistaan, sillä ne voivat esiintyä myös yhtä aikaa. Niinpä seuraavissa luvuissa esittelenkin niihin liittyvää leikkiä yhdessä.

8.1. Standardisoituneet vitsit

Standardisoituneet vitsit kuuluvat oikeastaan sekä hauskanpito-, teeskentely- että esiintymiskehykseen: Tarkoitus on pitää hauskaa ja saada muiden huomio. Yleisön läsnäolo on voimakas, sillä yleensä jo etukäteen ilmaistaan vihjeitä, että muut tietävät siirryttävän vitsailuun. Tyypillisiä ovat oletko-kuullut-sen-vitsin tai kuulin-eilen-hyvän-jutun -tyyppiset aloitukset. Joskus kuitenkin pelkkä vitsin kysyminen saattaa riittää. Spontaanissa vitsailussa tällaista johdantoa ei yleensä ole. (Holcomb 1997: 6 -7.) Lisäksi usein otetaan jokin rooli: leikitään visailujuontajaa ja vastaajaa muuna kuin

itsenään. Seuraavissa esimerkeissä on montakin vihjettä vitsailuun siirtymisestä: Aluksi <temedude> vaihtaa nimensä <jykeksi>, ja samoin myös esimerkissä 64 <QJarska> muuttuu <retsiksi>. Nimien muuttaminen on muuten myös yksi leikkimisen muoto, kuten seuraavat esimerkit osoittavat. Muut tietävät entuudestaan, että tämä tarkoittaa visailua, sillä jykke ja retsi ovat myös humoristiset nimet erään televisiossa esitetyn visailuohjelman juontajille. Esimerkissä 63 <jykke> ilmoittaa seuraavaksi pidettävän "KB visan". KB on lyhenne sanoista *kick* ja *ban* eli väärin vastannut potkaistaan kanavalta ja joskus hänet myös bännätään. Samassa esimerkissä myös vastaaja vaihtaa nimensä, mikä tekee tilanteesta entistä koomisemman, sillä nyt vastakkain ovat kaksi visailun vetäjää. Esimerkissä 64 nimenvaihtoleikki jatkuu vielä lisää, kun <retsi> pian visailun loputtua vaihtaa ensin nimekseen *NMMr* ja heti perään *NMMrNG*, jolle hän antaa selityksen *No More Mr Nice Guy*. *Guy*-sanana kirjoitusvirhe lienee tahaton. Teksti löytyy myös *Payback*-elokuvan kuorista, mutta emme voi tietää keksiikö <QJarska/retsi> tekstin siitä.

Esimerkki 63.

```

*** temedude is now known as jykke
<jykke> pidetäänpä KB tieto visa
<jykke> Lilli: mikä on ruskea ja hakkaa lasia ?
<jykke> Libresse_ : mikä on ruskea ja hakkaa lasia ?
*** Libresse_ is now known as retsi
<jykke> ei ei
<jykke> toni sun pitää vastata
* jykke ottaa hiukan pullosta
<retsi> öö..
<retsi> tota..
* jykke harkitsee ohranjyvään lähtöä
<retsi> se on tossa kielenpäällä
<jykke> ja vastaus
<retsi> aaa
<retsi> kaljapullo
<jykke> piip
<jykke> piip
<retsi> ;)
<jykke> piip
<jykke> piip
<retsi> KALJAPULLO
<jykke> lapsi mikroaaltouunissa
*** retsi has been kicked off channel #keltti by jykke (jykke)

```

Esimerkki 64.

```

*** QJarska is now known as retsi
<retsi> alli, mitä siitä saa jos ampuu pyöräilevän mustalaisen?
<mAAg> varastetun pyoran?
<retsi> oma polkupyöränsä
<mAAg> valmiiksi varastetun pyoran?
<alli> hah hah

```

```

<mAAg> ai niin
<alli> en mie ehi osallistumaan tein visailuihin
<retsi> no joo, oli niin lähellä ettei voi antaa bannia
<mAAg> melkeen keksin
***alli has been kicked off channel #keltti by retsi (mut potkun saat kyllä)
*** <#keltti> alli (xxx@xxxx) joined the channel.
<retsi> =)
<mAAg> khih
<mAAg> alli mää oon sun puolella
*** retsi is now known as NMMr
<alli> enhän mie ehtiny edes vastaamaan
*** NMMr is now known as NMMrNG
<NMMrNG> No More Mr Nice Gyu

```

8.2. IRC-ohjelmalla ja komennoilla leikkiminen

Monesti väline luo leikin: leikitään koneella ja ohjelmilla (Danet ym. 1995). Irkkaajat leikkivät mielellään IRC-ohjelmiston käskyillä. Komentokäskyillä leikkiminen sijoittuu ehkä eniten hauskanpitokehyykseen, mutta myös IRCin perusmaailmaan, johon kuuluvat juuri IRCin komentokäskyt. Toisten potkiminen kanavalta ja /me-käskyn käyttö ovat tästä hyviä esimerkkejä. Kuten edelliset esimerkit jo osoittavat, on toisten kanavalta potkiminen jopa aika suosittua ajanvietettä #keltti-kanavalla. Joskus potkiminen on myös tehokeino saada toisen huomio. Sillä leikittiin välillä jopa niin, että botti ohjelmoitiin ilmoittamaan, kuinka monta henkeä kanavalta oli potkittu pois, kuten esimerkissä 65. Seuraavassa esimerkissä 66 <alli> tuohtuneena kertoo, kuinka jollain kanavalla potkitaan ihmisiä pois. Tämä tietysti provosoi aloittamaan leikin, jossa kummatkin keskustelijat vuoron perään potkivat toisiaan.

Esimerkki 65.

```
<Couleur> mAAg was the 2570th person to get kicked from #keltti
```

Esimerkki 66.

```

<alli> joku taas ylentyny opiks ja nyt on niin itteensä täynnä että potkasee jokaisen
kanavalle tulijan
*** alli has been kicked off channel #keltti by vigginn` (niinkun tälleen?)
*** alli (xxx@xxxx) joined the channel
<alli> kuvittelee olevansa joku jumala
<vigginn`> onneks me ollaan kohteliaita
<vigginn`> ei oo tollaisii ongelmii
<vigginn`> ;p
*** vigginn` has been kicked off channel #keltti by alli (ei vaan NÄIN)
*** vigginn` (xxx@xxxx) joined the channel
<Noitaking> jeh, ensin väh vittuillaan..
*** alli has been kicked off channel #keltti by vigginn` (hullu)
*** alli (xxx@xxxx) joined the channel
<NoitaKing> ja sit vast kb
*** vigginn` has been kicked off channel #keltti by alli (hullu! minä olen hullu!)

```

Eräs leikkisä piirre on myös bottien ohjelmointi. Ajankuluksi irkkaajat kirjoittavat ohjelmia, jotta botit olisivat mahdollisimman hauskoja tai että niistä olisi jotain hyötyä. Esimerkiksi #keltti-kanavalla tietyn henkilön ilmestyminen kanavalle (esimerkki 67) tai tietyn sanan käyttö (esimerkki 68) saa botin reagoimaan ja ilmoittamaan siihen ohjelmoidun lauseen. Näin esimerkiksi kanavaa tuntematon ei voi aina tietää, kuka on todellinen henkilö ja kuka botti. Tällöin hän saattaa erehtyä juttelemaan tälle (esimerkki 68, ensimmäinen kohta). Toisaalta botille puhuminen saattaa olla myös tarkoituksellista ajanvietettä ja leikkiä, kuten esimerkissä 69. Esimerkissä 68 #keltti-kanavalla botti reagoi kanavalle tulevaan <Morganiin> sekä sanoihin *missä*, *kalja*, *jaksaa* ja *tupakka*. Ja tokihan leikkisää on jo se, että #keltti-kanavaa vartioi ”vahtikoira”, jonka nimi on KelttiDOG. Esimerkissä 70 <teme> kysyy botilta säätiedotusta !sää-komennolla. <Skara> näyttää kirjoittavan aivan samantyyllisen käskyn kuin <temekin>. Tällaista käskyä ei vain ole, se on vain leikkisä muunnos <temen> kirjoittamasta käskystä. Viimeisessä esimerkissä 71 botti (<Couleur>) on ohjelmoitu ”ampumaan” käskyn kirjoittajan puolesta. <Morgan> voi vain odottaa, että hänet potkaistaan kanavalta.

Esimerkki 67.

```
*** Morgan (xxx@xxxx) joined the channel
<KelttiDOG> [Morgan] Aaah, sain mORGASMIN!
```

Esimerkki 68.

```
<KelttiDOG> eläs kiusaa pienempiäs Patriot-
<Patriot-> kelttidog, pois se minusta

<hirmu-> jos ottais yhen kaljan
<kelttiDOG> tarjootko huikan?

<temedude> jaksaskohan piirtää...
<KelttiDOG> yritä jaksaa vielä .. ei kantsi luovuttaa temedude !

<Noita> missä on rentukka?
<KelttiDOG> huh, onneks ei varmaan täällä Noita
```

esimerkki 69.

```
<Belgarion> ja tupakalle...
<KelttiDOG> Jätä jämät dogille, Belgarion .. onks sulla viinaakin tarjota?!
<Belgarion> ei o viinaa pummikoira
* mAAg hännää dogia kossubotlilla
```

Esimerkki 70.

```
<teme> !sää
<Couleur> Sää Jyväskylässä: Lämpöä on -7.4 tie on KOSTEA ja muuten on POUTA
<teme> hrrr
<Skara> !mää
```

Esimerkki 71.

```
<Skara> !shoot Morgan
<Couleur> Skara picks up the revolver.....
<Couleur> Skara loads it with 5 bullets.....
<Couleur> Skara spins the chamber ..... Round and round it goes .....
<Couleur> Skara points the gun at Morgan and pulls the trigger .....
*** Morgan has been kicked off #Keltti by Couleur (B0000OO000000OOOOOOM!!!!
You have been blown away by Skara !)
```

Botteihin ohjelmoidaan usein erilaisia hyödyllisiä skriptejä (kuten esimerkissä 70). Joskus näilläkin skripteillä leikitään ajankulukuksi. Seuraavassa esimerkissä bottiin (<Couleur>) on ohjelmoitu herätys: irkkaaja antaa ajan ja viestin ja määrätyn ajan kuluttua botti ilmoittaa viestin. Osana leikin viehätystä on, että viestiin on jo valmiiksi laitettu osa virkkeestä ”*Ja sulla on*”, joten irkkaajan on muotoiltava oma viestinsä niin, että muodostuu järkevä kieliopillinen kokonaisuus.

Esimerkki 72.

```
<Jape> !timer 1 hermo napspoikki
<Couleur> Joo Jape, herätän sut 1 minuutin päästä
-Couleur:#keltti- Herää Jape! 1 minuutti o menny! Ja sulla on hermo napspoikki
<Skara> !timer 1 japen hautajaiset
<Couleur> Joo Jape, herätän sut 1 minuutin päästä
-Couleur:#keltti- Herää Jape! 1 minuutti o menny! Ja sulla on japen hautajaiset
<Jape> !timer 1 ei niin yhtään mitään
<Couleur> Joo Jape, herätän sut 1 minuutin päästä
-Couleur:#keltti- Herää Jape! 1 minuutti o menny! Ja sulla on ei niin yhtään mitään
```

Osana keskustelua ja leikkimistä ovat myös viestit, jotka ilmestyvät kanavalta poistuttaessa tai potkaistaessa. Nämä ovat viestejä muille siitä, mitä kyseinen henkilö tekee tai ajattelee. Esimerkissä 73 <Noita> ilmoittaa *bbi*-lyhenteen (be back later) avulla palaavansa myöhemmin. Esimerkissä 74 <viggin> potkaisee <KelttiDOGin> kanavalta ja laittaa perään viestin, jonka myös kanavalta putoava näkee. Hän käyttää visuaalisia <>-merkkejä ja painottaa *never*-sanaa alleviivaamalla sen. Kolmannessa esimerkissä 75 <mAag> viettää aikaa ja leikittelee viesteillä, joilla tiedotetaan koneen äärestä poistumisesta (away-message). Hän on nukahtavinaan, herää sitten ja nukkuu taas. Näiden viestien alkuperäinen tarkoitus on asiallisesti informoida muita kanavalla olijoita siitä, miksi kyseinen henkilö on poistunut. Viestit ovat kuitenkin usein hyvin epäinformatiivisia. Ne kirjoitetaan vain, jotta sillä aikaa tulevat /msg-viestit tallentuvat. Perusviestejä on ohjelmoituna IRC-ohjelmaan, mutta monet ohjelmoivat myös itse mietelauseita viesteihin. Toki viestin voi kirjoittaa myös itse spontaanisti tilanteen mukaan.

Esimerkki 73.

Noita is away, bbl [log: ON] [email: not-set-jet]

Esimerkki 74.

*** KelttiDOG was kicked by viggin (<> _Never_ Contradict Me! <>)

Esimerkki 75.

* mAAg is away, .. hmmzzzz..., mESSAGE Log: [ON]

* mAAg is awake..

* mAAg is away, .. zzzzdool..., mESSAGE Log: [ON]

Käskyjä ei aina suinkaan toteuteta, vaan ne saatetaan kirjoittaa kanavalle näkymään hieman virheellisinä. Jokaisen käskyn edessä on /-merkki, joka leikittäessä jätetään pois tai korvataan esimerkiksi 7:llä. Näin saatetaan esimerkiksi osoittaa toiselle, että hänet melkein potkaistiin kanavalta. Aiemmasta kinastelusta johtuen <viggin> varoittaa <mAAgia> kirjoittamalla KB, joka on lyhenne sanoista *kick* ja *ban*. Irkkaaja voi määritellä /kb-komennon suorittamaan kanavalta potkaisemisen ja kanavalle pääsyn estämisen. Leikittely jatkuu <mAAgin> tuodessa julki piereskelynsä. IRCissä tällaista käytöstä ei katsota niin suvaitsemattomasti kuin kasvokkainkeskustelussa, sillä kyseessähän ovat vain kirjoitetut sanat. Leikittelevä on myös <temeduden> kommentti tähän: yleensä ilmaus "maha pipinä" liitetään lastenkieleen, eikä se siis ole kovin tyypillinen aikuisten miesten käyttämä ilmaus. Esimerkissä <mAAg> käyttää myös lausahdusta "like err..", joka tuo mieleen Beavis & Butthead -sarjakuvan, jossa samanlaisia ilmaisuja käytetään usein. Vitsi reaalistuu yleensä ainoastaan, jos tuntee kontekstin, johon se liittyy. Sama pätee myös tähän <mAAgin> lausahdukseen: on tunnettava kyseinen sarja ja osattava yhdistää lausahdus siihen. Nuorisokulttuuri ja tähän liittyvät televisio-ohjelmat antavat siis oman leimansa käytettyyn kieleen.

Esimerkissä 77 <robin> laulelee ja rokkaa. <mAAg> kirjoittaa lähes täysin IRC-komentoa vastaavan viestin toivoen, että <robin> lopettaisi laulamasta. Toimivasta komennosta erona on ainoastaan se, että kanavan nimi puuttuu ja /-merkin edessä on ylimääräinen välilyönti. Kyse on kuitenkin leikkisästä ilmauksesta, minkä lopussa oleva naurava hymiö ilmaisee. <mAAg> käyttää viestissään myös yleistä lyhennettä *ppl* eli *people*. Kun <robin> ei lopeta, käyttää <mAAg> jälleen komentoa muistuttavaa viestiä.

Esimerkki 76.

*** viggin` has changed the topic on channel #keltti to mAAg is disease - i am the cure

<mAAg> I have many times heard english like err.. spoken

<viggin`> KB MAAAGGGGGg

<mAAg> grr

<mAAg> grpier
 <mAAg> nuuh
 <temedude> maagilla on selkeesti maha pipinä

Esimerkki 77.

<robin> rok rok
 <robin> ”sag, drag and fall Diu diu diu....”
 <mAAg> /k robin 'i hate happy ppl >:B'
 <robin> Rock Ola rulettaa
 <robin> selkään sattuu niin vitusti ;)
 <robin> ”uubi dubi....”
 <mAAg> /kb robin loppuu se laulelu

Eräs käskyillä leikittelyn muoto on käyttää topicin eli aiheen vaihtoa osana keskustelua. Aiheen vaihdolla saa helposti muiden huomion, sillä joissain IRC-ohjelmissa se näkyy eri värillä. Näin sillä voidaan myös korostaa sanottua. Sitä voidaan käyttää myös, jos toinen on estänyt toisen viestit esimerkiksi käyttämällä /ignore-käskyä. Tällöinkin halutun henkilön huomion saa kiinnitettyä helposti, sillä vaikka muut viestit eivät menisikään perille, niin kanavainformaatio, joka aiheen vaihtokin siis on, näkyy. Aihe näkyy aina kanavalle tultaessa ja säilyy, kunnes joku muu muuttaa sen. Niinpä sen avulla voidaan tiedottaa muille, mistä sillä hetkellä keskustellaan. Aihe voi olla asiallisen tiedottava, kuten esimerkissä 78. Yleistä on, että aiheeksi laitetaan jokin lyhyt vitsi, juttu tai sanaleikki, jotta nekin, jotka jostain syystä eivät ole kanavalla sillä hetkellä, näkevät sen palatessaan. Esimerkkinä aiheen vaihdosta on korostuskeinona on esimerkki 79, jossa <_viggin_> kysyy botilta, milloin <skara> on viimeksi ollut kanavalla. Hän hämmästyty vastausta ja siirtää sen aiheeksi kiinnittääkseen myös muiden huomion ja kenties myös nostattaakseen keskustelun aiheesta.

Harvoin kanavan sen hetkinen aihe on itse keskustelunaihe. Näin jo siitäkin syystä, että kanavalla voidaan yhtä aikaa keskustella useammastakin aiheesta. Joskus aiheenvaihdolla tai aiheella yritetään myös ärsyttää kaveria. Esimerkissä 80 aiheenvaihtoa käytetään osana tavallista keskustelua. Huvin vuoksi irkkaajat käyttävät aiheenvaihtoa, vaikka saman asian (”nyt mennään”, hyvä!) voisi välittää myös tavallisella puheenvuorolla. Nyt kuitenkin keskustelijat saavat myös muiden huomion ja viestittävät samalla heille, että ovat lähdössä.

Esimerkki 78.

Topic for #tahitibar: kuinka moni osallistuu yhteiseen sählyvuoroon?

****[topic #keltti] [myydään Lamyn 64M DIMM sikahalvalla /msg jape :)] by Jape

Esimerkki 79.

```

<_viggin_> !seen skara
<KelttiDOG> _viggin_ : skara oli taalla 6 tuntia, 37 minuuttia sitten
*** _viggin_ has changed the topic on channel #keltti to [18:03] <KelttiDOG> _viggin_ :
skara oli taalla 6 tuntia, 37 minuuttia sitten
<_viggin_> onkohan se vakavaa

```

Esimerkki 80.

```

*** atnohrm has changed the topic on channel #keltti to nyt mennään
*** temedude has changed the topic on channel #keltti to hyvä!

```

Joskus voidaan myös aiheuttaa hämmennystä käyttämällä toisen nimeä. Tämä siis poikkeaa siitä nimenvaihdosta, jota olen kuvannut esimerkeissä 63 ja 64. Seuraavista esimerkeistä ensimmäisessä (81) hämäys tehdään muuttamalla toisen nimeä hiukan, kuten tässä tapauksessa alaviivalla. Jo netiketissä kehoitetaan jättämään toisen nimi rauhaan. <Skara> on käyttänyt omaa nimeään jo pitkään ja yllättyy, kun kanavalle tulee joku käyttäen samaa nimeä ja alkaen syyttää häntä nimen varastamisesta. <Tony_> sen sijaan tunnistaa osoitteen perusteella, että kyseessä onkin vain pila. Esimerkissä 82 kaksi irkkaajaa (<temedude> ja <viggin>) on samassa huoneessa, samaan koneen ääressä ja molemmat kirjoittavat vuorotellen niin, etteivät muut keskustelijat pysy mukana siinä, kuka puhuu. Ulkopuolisen silmin tilanne näyttää suorastaan päättörnältä yksinpuhelulta.

Esimerkki 81.

```

<Skara> argh.. c: täynnä kun asensin acad r14 ja corel 7..
<Skara> kahen vaivasen kuvan takii..
***<#keltti> skara_ (xxx@xxxx) joined the channel.
<skara_> saatanan ukko ott vieny mun nickin
<skara_> ANAA MUN NICKI TAKAS
<skara_> HETI
<skara_> nuketan sut pois [ 'kaadan IRC-ohjelmasi' ]
<Tony_> teme? Oho
*** Signoff: skara_ (Leaving)
<temedude> ehheh
<temedude> :)
<Tony_> ;)
<Tony_> mikä se oli?
<temedude> oliko tuo nyt sitä väärinkäyttöä ?
<Skara> jaaha..
<temedude> se olin minä :)

```

Esimerkki 82.

```

<temedude> viggin yrittää kirjoittaa mun nickillä kaikkee rumaa..
<temedude> en uskalla mennä röökille :)
<alv> ;9
<temedude> JUO HULLU
<alv> se meni käy äkkiä
<temedude> moro toni
<Skara> fitun juopot..
<alv> enneku se tulee takas

```

<alv> ;)

<temedude> ei mitään hätää

<temedude> teme vaan sekoilee

<temedude> se on ihan kiviillä

<temedude> :)

<temedude> soli taas vigi..

<temedude> no huh

<temedude> elä ees usko tota

<alv> ;)

<temedude> se kertoo sekoja

<danziq> hmm lpr

<danziq> testataanpa

<temedude> se on ihan kivillä

<temedude> tuutsä taas tänään lämmitään vosuja niinkun keskiviikkona

<temedude> ehheh se oli taas se juippi ..

8.3. Sanaleikit

Sanoilla leikkiminen on hyvin yleistä irkkaajien keskuudessa. Ne sijoittuvat sekä hauskanpito että esiintymiskehykseen. Nokkelat sanaleikit saavat muiden huomion ja luovat kuvan hauskaasta keskustelijasta. Sanaleikkien kategoriaan lasken sekä sanan kirjoitus- että äänneasulla leikkittelyn. Seuraavassa on esimerkkejä sanaleikeistä, joiden ideana on kirjainta tai tavua muuttamalla saada aikaan uusia mielle yhtymiä ja sanoja. Esimerkissä 83 <Tony> kysyy muilta Metallica'n uusinta levyä mp3-formaatissa. Kun vastausta ei tule, hän toistaa kysymyksensä. Nyt kuitenkin *metallica*-sanan kirjoitusasu on toisenlainen. Hän on joko tarkoituksella muuttanut sitä tai sitten kyseessä on vain huolimaton kirjoitusasu. Joka tapauksessa <Nixu> huomaa merkityksen, joka syntyy kirjoitusasusta. Hän kirjoittaa vielä toisenkin version kääntäen nyt *lika*-sanan englanniksi. Myös muut huomaavat sanan hauskuuden: <robin> tavuttaa sanaa kuin maistellen sitä suussaan ja <Nixun> innoittamana menee <hirmu> vielä pidemmälle käänöksessään. Leikki lomittuu muun keskustelun sekaan, joten olen poiminut tähän vain sanaleikin kannalta olennaiset puheenvuorot. Esimerkissä 84 leikitään samalla tavoin kirjoitusasua ja tässä tapauksessa yhtä vokaalia muuttamalla. <robinin> käyttämästä marsusta löytää <temedude> mersun ja <Tony> kääntää sen vielä mursuksi.

Esimerkki 83.

<Tony> ox kellään metallica'n uusinta levyä mpeinä

<Tony> ox sulla sitä metalikkaa

<Nixu> meta-likaa

<Nixu> metadirt

 <robin> me ta li kaa
 <hirmu> metalshit

Esimerkki 84.

* robin ostaa tanaan marsun
 * temedude ostaa tanaan mersun
 <Tony> toni ostaa sitten mursun?

Seuraavissa sanaleikeissä taas leikitään sanan kahdella merkityksellä. Merkitys voi olla sanan kirjoitusasussa sellaisenaan tai sanan lausumisessa. Tällaista on suomenkielessä huomattavasti vähemmän kuin englannissa, koska suomen kirjoitusjärjestelmässä foneemin ja grafeemin vastaavuus on (lähes) yhden suhde yhteen. Esimerkissä 85 <robin> toteaa englanniksi olevansa elossa. <temedude> yhtyy toteamalla, että hän myös. <Tony> kuitenkin huomaa englannin too- ja two-sanojen identtisen lausumisen ja toteaa ”*me three*”, joka sinänsä ei tässä merkitse mitään, mutta synnyttää hauskan sanaleikin. Esimerkissä 86 <viggin`> kiusaa <mAAg> ja <temedude> lähtee leikkiin mukaan, ja kiusauksen kohde muuttuu. Leikkisää on jo se, että <temedude> kysyy, mikä Internet on, sillä hän kyllä tietää vastauksen. <mAAg> keksii hauskan sanaleikin inttäessään <vigginiltä> vastausta: hän kysyy ”*mitä käytetään saunassa*” ja vastaa sitten itse ”*VASTAA*”, joka on sekä vastaus kysymykseen että käsky <vigginin> vastata edelliseen kysymykseen. Esimerkissä 87 <temedude> saapuu keskustelemaan ja sanoo ”*olen selkä*”. Tämä tuntuu hyvin omituiselta viestiltä. Mutta tarkemmin katsottuna kyseessä on hauska sanaleikki. Kanavalle palattaessa yleistä on ilmaista se jotenkin. Yleisimpiä tapoja esimerkiksi on käyttää englanninkielistä lausetta ”I'm back”. Tässä *back* tarkoittaa 'takaisin', mutta sanalla on olemassa myös merkitys 'selkä'. Nyt <temeduden> sanaleikki muuttuukin ymmärrettäväksi.

Esimerkki 85.

<robin> I'm alive
 <temedude> me too
 <Tony> me three

Esimerkki 86.

<mAAg> selittakaa
 <mAAg> :B
 <viggin`> ei selitetä
 <viggin`> :p
 <mAAg> plz [‘please’]
 <viggin`> EI
 <temedude> mikä se internet on ?
 <viggin`> hiljaa!
 <mAAg> et OSAA selittaa

<mAAg> hah
 <viggin`> damn..jään kiinni
 <mAAg> mitä käytetään saunassa
 <mAAg> VASTAA
 <mAAg> VASTAA
 <mAAg> VASTAA

Esimerkki 87.

<temedude> olen selkä [I am back']

Sanan lausumisella ja äänneasulla leikkittely sijoittuu myös hauskanpito ja esiintymiskehyksiin (ks. luku 7.). Esimerkkinä tästä on seuraava *Internet*-sanalla leikkittely (esimerkki 88). Sanan kirjoitusasu ja ääntämys eivät ole vielä täysin vakiintuneita suomen kielessä, joten ihmiset käyttävät tästä erilaisia variantteja. Esimerkin 89 sanaleikki perustuu kahden sanan samaan alku- ja loppukirjaimen. Sana voitaisiin jakaa *blind dos*, jolloin yhteys selviää helpommin.

Esimerkki 88.

<Skara> teme, mistä ton sais selville ??
 <Skara> internetistäkö ;)
 <temedude> inteernetistä
 <Skara> hehe
 <Toni> Intternetistä

 <Toni> mulla on ainaski intternetti ja multimedia, ja sähköpostiliittymä ;)

Esimerkki 89.

<viggin`> dossi on sokee
 <Toni_> blindos

Myös sanojen kirjoitusasulla leikitellään. Esimerkkinä tästä ulkomaalaisten, etenkin venäläisten, lausumista muistuttavan kirjoitusasun käyttö *hjuva*. Kyseessä voi myös hyvinkin olla vain kirjoitusvirhe, sillä h ja j ovat näppäimistöissä vierekkäin ja hieman huolimattomasti kirjoittaen ne helposti tulevat molemmat. Sanaa juuri tuossa kirjoitusasussa esiintyi kuitenkin aika paljon, joten uskon, että kirjoitusasu on tarkoituksellinen. Mielenkiintoinen kirjoitusasulla leikkittely on myös aineistossa esiintyvä lause ”*se on kyl majuri kipu aasissa*”. Lauseen merkitys selvenee huomattavasti kun huomaa, että *majuri* tulee englannin *major*-sanasta ja *aasi* englannin *ass*-sanasta. Lause on siis suomalainen versio englanninkielisestä lauseesta *major pain in the ass*.

Toisen irkkaajan viestin ortografia voi joskus saada aikaan leikkisiä vastauksia, jotka mukailevat toisen käyttämää ortografiaa. <Japen> käyttämä englannin

better saa myös <Skaran> käyttämään b:tä. Samoin esimerkissä 91, jossa <jonnan> näppäimistön asetukset eivät ole oikein ja ä:n tilalla näyttöön tuleekin d, johon <Skara> heti puuttuu.

Esimerkki 90.

<jape> better?
<Skara> baljon barempi

Esimerkki 91.

<jonna> mitd jdtkdt
<Skara> ei mitddn

Eräs leikkittely lähtee liikkeelle, kun <Tony> laittaa kanavalle tekstin "*jer si ziv??*". Muut eivät tiedä, että kysymykset on otettu yksityisestä viestistä, jonka joku lähetti <Tonylle> /msg-komennolla. <Tony> ei edes itse tiedä, mitä lauseissa lukee. Muut ensin ihmettelevät viestejä. <Nixun> käyttämä kutsumanimi "toini" saattaa olla kirjoitusvirhe, mutta se saattaa myös olla leikkisä väännös <Tonysta>. <Hirmu> lähtee leikkiin mukaan ja alkaa puhua siansaksaa. Pian myös <Nixu> lähtee mukaan. <Tony> on ihmettelevinään eivätkö muut ymmärrä, vaikka ei siis todellisuudessa itsekään ymmärrä kieltä. Hän jopa kutsuu muita peeloiksi ('pelle, idiootti'). Heti perään laitettu hymiö kuitenkin osoittaa, ettei hän ole tosissaan. Sanan kirjoitusasulla leikitellään myös esimerkeissä 93 ja 94, joissa *prisma*-sanassa tapahtuu metateesi eli äänteiden paikan vaihtuminen ja siitä tulee *pirsma*. Samalla tavoin *prinsessasta* tulee *rimpsrensassa*. Myös viimeinen esimerkki 95 on hauska metateesi, kun <viggin> kääntää <QuuJiin> tervehdyksen vaihtamalla m:n ja r:n paikkaa.

Esimerkki 92.

<hirmu> huomenta
<Tony> jer si ziv??
<Nixu_> nytkös toini sekos?
<Tony> STA RADIS??
<Nixu_> tais kääntää ittensä väärällä kääntäjällä tänään...
<hirmu> uziw tryw tuory
<Tony> IGORE JER SI TO TI????
<Tony> prkl [perkele]
<Nixu_> igore ratym ribaum rutu!
<Tony> ettekö te ymmärrä!
<Tony> peelot
<Tony> ;)

Esimerkki 93.

<Noita> mä haluan prismaan
<Noita> ostaa hyödykkeitä
<viggin> mitäs pirmsassa

Esimerkki 94.

<Skara> kas neiti prinsessa ;)
<temedude> rimpsrensassa

Esimerkki 95.

<QuuJii> jos menis safkaamaan tai jotain
<viggin`> jospa tekis baaritiskin
<QuuJii> moro
<QuuJii> teepä se
<viggin`> romo

8.4. Muu leikkiminen

Edellä esitellyn leikkimisen lisäksi IRC-keskusteluista löytyy vielä monenlaista leikkimistä, jossa vain mielikuvitus on rajana. Lapsille ominaiseen tyyliin kinastellaan leikkisästi, leikitään kuvittelu- ja roolileikkejä sekä käytetään hyväksi IRC-keskustelulle tyypillisiä piirteitä, kuten hymiöitä, lyhentämistä ja erilaisten äänteiden luomista.

Esimerkin 66 potkimiseen <viggin`> ja <alli> kyllästyvät nopeasti ja leikki muuttuu lapsille tyypillisen väittelyn kaltaiseksi leikiksi. Tällaiset meidän-isi-on-vahvempi tai meidän-talo-on-suurempi -tyyppiset kinastelut ovat tavallisia pienille lapsille. Nyt kuitenkin <viggin`> ja <alli> riitelevät nuudeleista. Tosissaan he tuskin ovat, sillä niin tässä tapauksessa kuin yleensäkin loppuu leikki pian ja keskustelijat siirtyvät uuteen aiheeseen tai ottavat keskusteluun uusia irkkaajia.

Esimerkki 96.

<viggin`> mutta mulla on nuudeleita
<alli> niin meilläkin
<viggin`> kusetat vaan
<alli> meillä on enemmän nuudeleita
<viggin`> ei varmasti oo
<viggin`> mullon aina enemmän
<alli> ei voi olla
<alli> meillä on kaappi täynnä
<viggin`> meillä on kaks kaappii täynnä
<viggin`> niin paljon että lattiatkin on täynnä

Ihan konkreettisesta leikkimisestä on kyse seuraavassa esimerkissä. Kyseessä on kuvitteluleikki, jossa teot representoidaan sanoin. Teot siis suoritetaan symbolisesti, ei oikeasti. Ampuminen vain eritetään sanoin. Tässä <mAAg> pyytää ampumaan <vigginin> ja <QuuJii> ryhtyy toimeen suorittamalla sen teon painottamista eli actionia hyväkseen käyttäen (ks. luku 7.6.). <mAAg> yhtyy leikkiin. Luontevasti

ei heti tarkenna kysymystään, vaan leikkisästi lisää vielä yhden öö:n ennen kuin tarkentaa kysymystään. Tähän <Spoofo> leikkisästi kirjoittamalla "åå ää öö" viestittää, että "hänenkin näppäimistönsä on ääkköset" eli hän viestittää, että olisi tarvinnut heti enemmän informaatiota ymmärtääkseen, mistä oli kysymys. Yhtä hyvin hän olisi voinut sanoa "olisit heti sanonut". Vasta tämän jälkeen hän vastaa. Tilanne muistuttaa puhuttua tilannetta, jossa toinen sanoo *mitä* ja toinen jatkaa *mitä-mitä*. Tällöin toinen saattaa vielä sanoa *mitä-mitä-mitä*, ennen kuin toistaa asiansa tai selventää sitä.

Esimerkki 99.

```
<Spoofo> täydellinen Sparin tätien vastakohta
<_viggini_> öö?
<Spoofo> öö öö?
<_viggini_> öö öö öö ?
<_viggini_> millainen on sparin tätien vastakohta
<Spoofo> åå ää öö sparissa tädeillä ei oo huumorintajua ja ne on töykeitä.
```

Kyllästyminen ja pitkäveiteisyys saavat aikaan monenlaista leikkimistä ja yksinpuhelua. <Skara> on kyllästynyt ja leikkii hymiöillä hetken, ennen kuin poistuu kanavalta (esimerkki 100). Esimerkissä 101 taas puhutaan Clickistä, johon <maag> kummastuneena toistaa "click?". <QuuJii> on tämän keskustelun ulkopuolella eikä tiedä, mihin <mAAgin> kommentti liittyy, mutta hänen huomionsa kiinnittyy *click*-sanaan ja hän alkaa leikkiä äänneillä.

Esimerkki 100.

```
<Skara> jaa-a
<Skara> ;)
<Skara> :D~~
<Skara> ^ ^^
<Skara> ^ _ ^
<Skara> @ _ @
<Skara> $ _ $
<Tuhmis> hmm..
<Skara> no se
<Skara> menin
```

Esimerkki 101.

```
<mAAg> click?
<QuuJii> naps
<QuuJii> poska
<QuuJii> oho?
<QuuJii> poks
```

Joskus keskustelu saattaa edetä hyvinkin kauan pelkkiä actioneita käyttämällä. Tällöin kyseessä on yleensä yksinpuhelu tai keskustelijoita on hyvin vähän. Jälleen kerran kyseessä on eräänlainen leikki, jota harrastetaan ajankuluksi. Kenties

taustalla on myös kirjoitukselle ominaisen tyylin hakeminen. Tällaista tekemisen kuvailuahan ei puheessa esiinny muuta kuin esimerkiksi silloin, kun toinen puhelimesta kuvailee toiselle jotain tapahtumaa, minkä toinen näkee, mutta toinen ei tai urheiluselostuksissa, joissa tilanne on sama. Kirjoitetuissa teksteissä, etenkin novelleissa tai romaaneissa, kuvailu sen sijaan on yleistä. Esimerkissä 102 <QJarska> yrittää rehvastella ja tehdä vaikutuksen <BaBuun>. Actioneita käytetään tässä sekä tekemistä että väitteitä korostamaan, sillä <QJarskahan> ei oikeasti suutele <BaBua>, vaan tekee symbolisen teon. Kyseessä on selvästi sekä hauskanpito- että esiintymiskehys: Irkkailijat pitävät hauskaa ja viihdyttävät toisiaan muun muassa flirttailemalla. Yleisön läsnäolo on selvä ja <QJarska> saa hyväksynnän esiintymiselleen, kun <BaBu> lähtee leikkiin mukaan. Leikkisää esimerkissä on myös <Babun> nimi, jossa leikitään toistuvalla soinnillisella b:llä. Lisäksi <temeduden> ilmoitus siitä, että hän on siivoomassa, on leikkisä siinä mielessä, että todellisuudessa hän on tietokoneensa ääressä kirjoittamassa muille. Taustalla on aiempi keskustelu, jossa <QJarska> kutsui <temedudea> himanörtiksi ja yritti saada tämän siivoamaan. Jatkuva keskustelu kuitenkin osoittaa, että <temedude> ei oikeasti siivoa, vaan jatkaa aktiivisesti irkkaamista. Esimerkissä 103 <mAAg> saapuu aamulla kanavalle, jossa ei vielä ole kovinkaan montaa irkkaajaa hereillä. Hän on pitkästynyt ja ajankulukseen kirjoittaa monologia, joka tavallaan muistuttaa tarinaa.

Esimerkki 102.

- * QJarska on megaGuru
- * QJarska on Jumala
- * BaBu on pelkkä GuRu!
- * QJarska suutelee babua poskelle
- * QJarska laittaa himanörttitemen kaappiin
- * BaBu kuivaa poskensa kun oli niin märkä pusu
- * temedude todistaa..
- * QJarska ottaa lunkisti nyt
- * temedude siivoomassa
- * BaBu ehdottaa karkaamista...

Esimerkki 103.

- * Belgarion has returned.
- * mAAg has not returned
- * mAAg isnt even close of the point of return
- * mAAg plans to be away fer 2 weeks
- * mAAg thinks that it'll teach u bastards some respect
- * mAAg isnt on the other hand so trusty for yer ability to learn new thinks like respect..
- * mAAg gives up in the burst of despair
- * mAAg is awake..
- <mAAg> ei oo helppoo

9. Päättäntö

9.1. Yhteenveto ja päätelmät

IRC-keskusteluja seurattaessa kyse ei ole vain lukemisesta, vaan on käytettävä sekä näkö että kuuloaistia. Visuaaliset kuvat ja kirjoitustavat representoivat tekoja, eleitä, ilmeitä ja äänen vaihteluita. Niinpä lukija voi lähes kuulla toisen puhuvan. Tekstin visuaalisuus näkyy muun muassa ulkoasussa: kappaleissa, sanojen ja kirjainten väljyydessä, sisennyksissä ja kirjainten koossa ja muodossa sekä tietysti erilaisissa merkeissä ja symboleissa.

IRC-keskustelut välitetään kirjoittamalla, mutta ne kiistattomasti muistuttavat ja pyrkivät muistuttamaan puhuttuja kasvokkainkeskusteluja niin kielellisesti kuin tilanteen mukaisestikin. Keskustelijat itse jopa mieltävät sen puhumiseksi. Kasvokkainkeskustelulle tyypilliseen tapaan useampi keskustelija voi keskustella yhtä aikaa keskenään ja he saavat välittömän palautteen. Teksti onkin hyvin kontekstisidonnaista. Koska tekstiä siirretään sitä mukaa kuin sitä syntyy, ei myöskään jo sanottua ja kanavalle siirrettyä voi pyyhkäistä pois. Myös käytetty kieli muistuttaa puhekieltä lipsuineen, epätäsmällisyyksineen ja murrepiirteineen. Myös kasvokkainkeskustelulle ominaiset äänet, kuten nauru, taputukset ja huokaukset, ovat leksikaalistuneet onomatopoeettisiksi sanoiksi. Toisaalta puheessa kuuluva epäröinti näkyy hyvin harvoin. Kasvokkainkeskustelussa olennaisessa osassa olevat nonverbaaliset piirteet, kuten äänen voimakkuus, venyttäminen, tauot ja ilmeet, ovat mukana myös IRC-keskusteluissa. Ne tuodaan esiin erilaisilla tekstin typografian vaihteluilla ja hymiöillä.

Hymiöt tuovat kirjoitukseen viestiä täydentävät tai jopa niiden merkityksen muuttavat ilmeet. Kuten kasvokkainkeskustelussakin myös IRC-keskusteluissa ovat nonverbaaliset viestit ensisijaisia. Lisäksi hymiöt toimivat myös vuoronvaihtosignaaleina ja minimipalautteena. Niitä ei kuitenkaan tule viljellä liikaa eikä mihin tahansa, sillä niillä on lauseopillisia, paikkaan perustuvia ominaisuuksia. Lisäksi kasvokkainkeskustelussa nähtävät toiminnat kielennetään IRC-keskusteluissa käyttämällä ns. actionia. Kuitenkaan kyse ei ole aina pelkästään sillä hetkellä tapahtuvasta toiminnasta, vaan toisinaan action toimii tehokeinona ilmaistaessa väitettä tai suhtautumista. Actionin tehtävänä onkin ilmaista tapahtumia, toimintoja, tunteita ja

suhtautumista, jotka kasvokkainkeskustelussa voisi nähdä tai jotka eivät viesteistä ilmene muuten kuin verbaalisesti kertomalla.

Kuitenkin kasvokkainkeskustelusta poiketen tekstit ovat kirjoitettuja. Päällekkäin puhuminen ei näy ja viestejä voidaan tallentaa ja niihin voidaan palata. Tekstien limittyminen kuitenkin vaikeuttaa keskustelun seuraamista. Kuiskuttelu ei näy, ja toisen keskustelijan huomiotta jättäminenkään ei aina näy selvästi. Kirjoituksesta johtuvaa keskustelijoiden välistä heikentyntä yhteyttä pyritään parantamaan muun muassa kohdistamalla viestejä eli kirjoittamalla vastaanottajan nimi viestin alkuun. Nykyään useimmat samalla kanavalla irkkaavat tuntevat toisensa myös IRCin ulkopuolella, joten nimen taakse piiloutuminen ja keskustelukaverin salaperäisyys eivät enää ole IRCin tunnusomaisia piirteitä. Vaikka irkkaajat toisensa tuntevatkin, käyttävät he silti hyvin vapaata kieltä. Usein syntyy kohteliaisuusriski, kun toisille puhutaan hyvinkin suoraan. Myös kirosanoja viljellään runsaasti, mihin emme ole tottuneet muiden kirjallisten tuotteiden yhteydessä. Aina löytyy myös ihmisiä, jotka vaihtavat kanavaa ja etsivät uusia keskustelukumppaneita sekä tietysti uusia aloittelijoita, jotka ainakin aluksi luovat mielikuvansa muista kirjoittajista ainoastaan näiden tekstien perusteella. Esimerkiksi ulkonäöllä ja vaatetuksella ei siis ole merkitystä siihen, lukevatko muut toistensa tekstejä. Kasvokkainkeskusteluhan saattaa joskus jäädä käymättä juuri siitä syystä, että toinen osapuoli saattaa esimerkiksi vaatetuksen perusteella luulla toisen edustavan erilaista arvomaailmaa. Tekstissä käytetään myös usein hyväksi kirjoituksen visuaalisuutta; kaikkea ei tarvitse selittää pitkästi, kun käytetään erilaisia merkkejä ja symboleita.

Jotta IRC-keskusteluissa päästään mahdollisimman lähelle kasvokkainkeskustelua, on kirjoitettua viestintää nopeutettava. Viestinnän nopeuttamiseksi tekstiä harvoin viimeistellään tai korjataan. Nopea kirjoittaminen johtaa ns. staccato-tyyliin, jossa viestit pyritään ilmaisemaan mahdollisimman lyhyesti. Mitä paremmin keskustelijat toisensa ja toistensa kirjoitustyylin tuntevat, sitä lyhyemmin he voivat kirjoittaa. Nopeaan viestintään ja lyhyyteen pyrkiminen johtaa monenlaiseen lyhentämiseen: tekstissä on niin puhekielen pikapuhemuotoja, sovinnaisia lyhenteitä, lausetason eilipsiä kuin konnektorien ja välimerkkien pois jättämistäkin. Toisaalta puheenomaisuuteen pyrkiminen, selittämisen tarve tai vitsailu voittavat nopeuden tarpeen ja tällöin voidaan kirjoittaa pitempäänkin.

Väline siis luo rajoituksia tälle keskustelulle: kirjoittaminen on puhumista hitaampaa ja nonverbaaliset viestit, niin kuin ne kasvokkainkeskustelun yhteydessä ymmärrämme, puuttuvat. Juuri tämän monet kokevat vaikeimmaksi aloittaessaan irkkaamista. Vaikka kirjoittamalla ilmaiseminen ja keskusteleminen olisikin tuttua esimerkiksi sähköpostin käytön kautta, on IRC-keskustelu kuitenkin nopeampaa reaaliaikaisuutensa vuoksi. Siksi tottumiseen saattaa mennä aikaa. Lisäksi käyttäjille muotoutuu myös omia henkilökohtaisia keskustelutapoja ja sanontoja, joista eri henkilöt voi tunnistaa. Kieleen kiinnitetään enemmän huomiota, koska puhujaa ei voi tunnistaa ulkonäön tai äänen perusteella. Tekstiä voi oppia tulkitsemaan jopa niin, että usein saattaa pystyä luokittelemaan kirjoittajan iänkin. Ohjelmia kehitetäänkin koko ajan vastaamaan paremmin viestintätarpeita.

Englannin kieli hallitsee suomenkielisiäkin verkkokeskusteluja, sillä mukana on niin kokonaisia lauseita, kuin myös suoraan lainattuja yksittäisiä sanoja sekä suomen kieleen mukautettuja ja taivutettuja sanoja ja termejä. Tietotekniikan harrastajien piirissä suomenkielisiä termejä ei aina edes arvosteta, vaan niiden käytön katsotaan kertovan aloittelijasta tai asiasta ymmärtämättömästä. Keskustelijoiden taustan mukaan käytettävää kieltä vaihdetaan sujuvasti, ja suomenkielinen ja englanninkielinen keskustelu saattavat edetä rintarinnan.

Verkkokeskustelujen sanotaan vaativan uuden kommunikointitavan oppimista. Tähän kuuluvat erikoistunut sanasto, erilainen typografia ja nonverbaalisten ikonien ja symbolien käyttö. (Ferris 1997.) Kuitenkaan nämä piirteet eivät ole mitään uusia, vaan tuttuja esimerkiksi sarjakuvista tai osittain jopa modernista runoudesta. Uusiksi ne tekee yhdistelmä, josta IRC-keskustelujen kieli syntyy; IRC-keskustelut kokoavat yhteen piirteitä ammattikielestä, tässä tapauksessa tietotekniikan jargonista, nuorisokielestä ja tietysti puhekielisyydestä ja kirjoitetusta kielestä. Uutta on myös median reaaliaikainen keskustelunomaisuus. Tästä yhdistelmästä syntyy uusi kielimuoto, verkkokieli, joka johdattaa meidät uuteen sekundaarisen oraalisuuden aikaan.

Kirjoitus vakiinnuttaa merkityksiä. Kuitenkin kirjoitus näyttää saavan huomion kiinnittymään syntaksiin, semantiikkaan ja sanavalintoihin. Tämä yhdistettynä sanojen lausumiseen ja puheelle tyypilliseen leikkittelyyn synnyttää lähes rajattomat mahdollisuudet sanaleikeille. Leikkisyys muodostuu paitsi kirjoitustyyleistä, kuten isojen kirjainten ja merkkien käytöstä, myös sanaleikeistä. IRC tarjoaakin erinomaiset

lähtökohdat leikkiä niin kielellä kuin kirjoituksella, symboleilla ja ohjelmistokäskyilläkin. IRC-keskustelujen leikkisyys eroaa muista kirjallisuuden leikkisistä teksteistä siinä, että leikkisyys on spontaania. Jopa silloin kuin kyseessä on standardisoitunut vitsi, on vitsin esittäminen täysin spontaania ja hiomatonta. Eniten on silti puhtaasti spontaanisia vitsejä, jotka nousevat itse keskustelusta ja tilanteesta. Sanoilla ja kielellä leikkiminen alkaa hyvin usein kirjoitusvirheestä. Irkkaajien huomio kiinnittyy sanaan ja sitä aletaan väännellä sana-, tavu-, äänne- tai merkitystasolla.

IRC:n maailma voidaan jakaa viiteen kehykseen, joihin leikkisyys sijoittuu: IRC:n ulkopuolinen elämä, IRC:n perusmaailma, hauskanpito-, teeskentely- ja esiintymiskehys. Pääasiassa leikkisyys sijoittuu kolmelle viimeiselle tai oikeastaan sisimmälle kehykselle. Standardisoituneiden vitsien lisäksi esiintyy ohjelmistokäskyillä leikkimistä, erilaisia sanaleikkejä, kinasteluleikkejä ja kuvitteluleikkejä, joissa sanoin representoidaan tekoja sekä sanailua, jossa käytetään hyväksi IRC-keskustelulle ominaisia piirteitä. Leikin taustalla on yleensä pitkästyminen, oman nokkeluuden osoittaminen tai vain harmiton hauskanpito, sillä IRC-keskustelujen funktiohan on tiedon hakemisen lisäksi juuri ajan viettäminen.

Verrattaessa tuloksiani muihin tutkimuksiin on selvästi nähtävissä hymiöiden, lyhenteiden käytön ja lyhyyteen pyrkimisen, toiminnan korostamisen ja puhekielisyyteen pyrkimisen olevan IRC-keskusteluille ominaisia piirteitä kielestä riippumatta. Kuitenkin esimerkiksi suomen kieli poikkeaa englannista niin, että jokaisen kielen piirteitä on syytä tarkastella myös omassa kontekstissaan. Esimerkiksi myös englanninkielisissä keskusteluissa on havaittu runsaasti leikkisyyttä, mutta kielen eroista johtuen, löytyy erikielisistä keskusteluista varmasti leikkisiä piirteitä, jotka juuri tuo kieli mahdollistaa.

9.2. Pohdinto

Tutkimukseni kartoittaa suomenkielisille IRC-keskusteluille tyypillisiä piirteitä. Tutkimuksellani ei ole yhtä ainutta teoriataustaa, sillä halusin kartoittaa erilaisia mahdollisuuksia ja näkökulmia, joita IRC-keskustelut tarjoavat. Olen mielestäni onnistunut monipuolisesti tuomaan esiin keskustelujen kielellisen vaihtelun puhutun ja kirjoitetun kielen käytänteiden sekoittumana. Tutkimukseni ei käsittele tarkemmin IRC-

keskustelujen puheenvuorojen etenemistä ja vuorovaikutusta. Lisäksi käsittelen IRC-keskustelujen leikkisyyttä, mutta runsaasta leikkisyydestä huolimatta keskusteluissa on usein myös jopa loukkaavia piirteitä, joita en tässä ole tuonut esiin. Syynä on myös se, että ronski ja loukkaava kieli ei kuitenkaan ole yhtä loistavaa ja hämmästyttävää verbaaliakrobatiaa kuin kielellä leikittely. IRC tarjoaakin monia eri osa-alueita lisätutkimukselle; sitä voi lähestyä diskurssintutkimuksen eri näkökulmista, tarkastella syvemmin leikkisyyttä ja spontaanien vitsien muodostumista, tarkastella kieltä lauseopillisen analyysin kautta tai viestinnän näkökulmasta puheenvuorojen etenemisen, kohteliaisuuden tai ironian kautta. Mielenkiintoista olisi myös verrata eri ikäisten ryhmien IRC-keskusteluja ja kenties myös miettiä mahdollisuutta IRC-keskustelujen yhdistämisestä opetukseen. Keskusteluthan sisältävät esimerkiksi mielenkiintoisen valikoiman murrepiirteitä ja muita kielen piirteitä, joita voitaisiin tutkia myös näistä keskusteluista.

IRC-keskustelujen kieli muuttuu koko ajan samaan tapaan kuin puhekielikin. Kielen muuttumiseen vaikuttavat paitsi yleiset kieleen vaikuttavat asiat, kuten nuorisokulttuurin muuttuminen ja uusien muoti-ilmiöiden synty, myös IRC-ohjelmien kehittyminen entistä helpommaksi käyttää ja viestiä. Niinpä tässä tutkimuksessa osoitetut kielenpiirteet saattavat vaihdella eri kanavilla ja tutkimusaineistossani esiintyvät muoti-ilmaukset ovat myös saattaneet vaihtua. Kuitenkin peruseräaatteet ja komennot ovat säilyneet ennallaan ja ovat samoja joka kanavalla.

On mahdotonta ennustaa, kuinka IRC-keskustelujen kieli tulee muuttumaan. Keskustelujen suosio nuorten, etenkin tyttöjen, keskuudessa kasvaa koko ajan. En oikeastaan usko, että keskustelujen muoto ja kieli tulee muuttumaan kovinkaan suuresti lähiaikoina. Tekniikan kehittyminen on jo nyt mahdollistanut useamman keskustelijan välisen kommunikaation puhelinten tekstiviestien välityksellä. Tekniikan kehittymisen myötä nuo keskustelut todennäköisesti alkavat yhä enemmän muistuttaa IRC-keskusteluja. Niinpä onkin mahdollista, että tulevaisuudessa IRC-keskustelujen tyylisiä keskusteluja voi käydä muuallakin kuin kotona näytön ääressä.

Eräät tutkijat ovat epäilleet videoneuvottelutekniikan kehittymisen vaikuttavan niin, että verkkokeskustelujen tekstipohjaisuus vähenee. Kenties jo lähitulevaisuudessakin on mahdollista, että yhä useammat voivat Internetissä käydä kasvokkainkeskustelua muistuttavia puhuttuja keskusteluja, jopa useamman ihmisen

välillä yhtä aikaa. Itse en kuitenkaan usko näin tapahtuvan, sillä osa esimerkiksi IRC-keskustelujen viehätystä on juuri se, että keskustelijat eivät näe toisiaan. Vaikka kyse ei olisikaan mistään toisen keskustelijan salaperäisyydestä ja tuntemattomuudesta, arvostavat irkkaajat kuitenkin sitä, että näytön ääressä voi olla omana itsenään, kiinnittämättä huomiota ulkonäköön ja vaatetukseen.

Lähteet:

- Ball-Rokeach, Sandra & Reardon, Kathleen 1988. Monologue, dialogue and telelog. Comparing an Emergent Form of Communication with Traditional Forms. – Teoksessa Hawkins, Robert & Wiemann, John & Pingree, Suzanne (toim.), *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. Sage Annual Reviews of Communication Research, vol. 16. SAGE Publications Inc, s. 135 - 161.
- Cazden, Courtney 1976. Play with Language and Meta-Linguistic Awareness: One Dimension of Language Experience. – Teoksessa Bruner, Jerome & Jolly, Alison & Sylva, Kathy (toim.), *Play - Its Role In Development and Evolution*. London: Penguin Books Ltd.
- Charney, Maurice 1978. *Comedy high and low: An introduction to the experience of comedy*. New York: Oxford University Press.
- Danet, Brenda & Ruedenberg, Lucia & Rosenbaum-Tamari, Yehudit 1998. "Hmmm ... Where's That Smoke Coming From?" Writing, Play and Performance on Internet Relay Chat. – Teoksessa Sudweeks, Fay & McLaughlin, Margaret & Rafaeli, Sheizaf (toim.), *Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet*. Massachusetts: The MIT Press, s. 41 - 76. Saatavana myös WWW-muodossa <URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>>
- Danet, Wachenhauser, Bechar-Israeli, Cividalli & Rosenbaum-Tamari 1995. Curtain Time 20:00 GTM: Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat. [15.6.1998]. *Journal of Computer-Mediated Communication* [online], volume 1, number 2. Saatavana WWW-muodossa <URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/perform.html>>. ISSN 1083-6101.
- Ferris, Pixie 1997. Writing In Cyberspace. - *Computer-Mediated Communication Magazine* [online], volume 4, number 6 / June 1 [viitattu 19.9.1999]. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.december.com/cm/mag/1997/jun/ferris.html>>. ISSN 1076-027X.
- Heikkinen, Antti 1999. *Discourse In Internet Relay Chat*. Pro Gradu -tutkielma, englannin kielen laitos, Jyväskylän yliopisto.
- Heim, M. 1987. *Electronic Language: A Philosophical Study of Word Processing*. New Haven. Yale University Press.
- Herriman, M. 1991. *Metalinguistic awareness and the growth of literacy*. Teoksessa David R. Olson & Nancy Torrance: *Literacy and orality*. Cambridge University Press.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 1980. *Teemahaastattelu*. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Holcomb, Christopher 1997. A Class of Clowns: Spontaneous Joking in Computer-Assisted Discussions. – *Computers and Composition* 14, s. 3 - 18.
- Järvinen Petteri Oy 1998. Internet-käyttäjäkysely. [30.3.1999]. Saatavana WWW-muodossa <URL: <http://www.pjoy.fi/tutkimus/kt98/kt98-toc.htm>>
- Kieli ja sen kieliopit. Opetuksen suuntaviivoja. 1996. Helsinki: Edita.
- Koskikunnas, H. & Korhonen H. 1997. Tytöt, pojat ja Internet. [30.3.1999] Saatavana WWW-muodossa <URL: <http://www.uta.fi/~hk58249/ipopp/>>
- Kress, Gunther 1998. *Visual and Verbal Modes of Representation in Electronically Mediated Communication: the Potentials of New Forms of Text*. – Teoksessa Snyder, Ilana (toim.), *Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era*. London: Routledge, s. 53 - 79.

- Langham, Don 1994. The Common Place MOO: Orality and Literacy in Virtual Reality. – Computer-Mediated Communication Magazine [online], volume 1, number 3 /July 1 [viitattu 19.9.1999]. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.december.com/cmc/mag/1994/jul/moo.html>>. ISSN 1076-027X.
- Leiwo, Matti & Luukka, Minna-Riitta & Nikula, Tarja 1992. Pragmatiikan ja retoriikan perusteita. Jyväskylän yliopiston viestintätieteiden julkaisuja 8.
- Luukka, Minna-Riitta 1992. Näkökulmia puheen ja kirjoituksen vertailuun. – Finlance. A Finnish Journal of Applied Linguistics, volume XI, s. 130 – 147.
- Maynor, Natalie 1994. The Language of Electronic Mail: Written Speech? [online]. [viitattu 18.6.1998]. Saatavana WWW-muodossa: <URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/maynor.html>>. – Saatavilla painettuna teoksessa Little G. & Montgomery M. (toim.), Centennial Usage Studies. Tuscaloosa, University of Alabama, s. 48-54.
- Menges, Joyce 1996. Feeling Between the Lines. – Computer-Mediated Communication Magazine [online], volume 3, Number 10 / October 1 [viitattu 16.9.1999]. Saatavilla WWW-muodossa: <URL: <http://www.december.com/cmc/mag/1996/oct/mengall.html>>. ISSN 1076-027X.
- Morgan, Charles & Hawisher, Gail 1998. The Rhetorics and Languages of Electronic Mail. – Teoksessa Snyder, Ilana (toim.), Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era. London: Routledge, s. 80 - 101.
- Ong, Walter J. 1988. Orality and Literacy. The Technologizing of the Word. London: Methuen & Co.
- Reid, Elizabeth 1991. Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat. [Online] Honours Thesis. University of Melbourne, Department of History. [viitattu 15.10.1999] Saatavana WWW-muodossa: <URL: <http://people.we.mediaone.net/elizrs/electropolis.html>>.
- Suler, John 1997a. TextTalk: Psychological Dynamics of Online Synchronous Conversations in Text-Driven Chat Environments. – Psychology of Cyberspace [online], hypertext book [viitattu 16.9.1999]. Saatavilla WWW-muodossa: <URL: <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/texttalk.html>>
- 1997b. Communicative Subtlety in Multimedia Chat. How many ways can you say "Hi" at the Palace? – Psychology of Cyberspace [online], hypertext book [viitattu 16.9.1999]. Saatavilla WWW-muodossa: <URL: <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/hilucy.html>>
- Viherä, Marja-Liisa 1999. Ihminen tietoyhteiskunnassa - kansalaisten viestintävalmiudet kansalaisyhteiskunnan mahdollistajana. Turun kauppakorkeakoulun julkaisuja, sarja A-1. Turku: Grafia oy.
- Voiskounsky, Alexander 1997. Telelogue Conversations. – Journal of Computer-Mediated Communication [online], volume 2, number 4 [viitattu 21.9.1999]. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/voiskounsky1.html>>. ISSN 1083-6101. – Saatavilla painettuna teoksessa Fay Sudweeks, Margaret McLaughlin & Sheizaf Rafaeli (toim.) 1998. Network & Netplay: Virtual Groups on the Internet. Massachusetts: The MIT Press, s. 27 – 40.
- Werry, Christopher 1996. Linguistic and Interactional Features of Internet Relay Chat. – Teoksessa Herring, S. (toim.): Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives. Pragmatics & Beyond New Series 39, s. 47 - 62.

LIITE 1. Haastattelun alustavat kysymykset.

1. Kuinka kauan olette harrastaneet irkkausta?
2. Kuinka paljon irkkatte päivässä?
3. Kertokaa irkkaamisen yleiset peruseriaatteet.
4. Mikä irkkaamisessa on kiinnostavaa ja hyvää?
5. Miksi ihmiset irkkaavat?
6. Mihin tai miten on aloitettaessa totuteltava?
7. Pitääkö merkkejä opetella etukäteen?
8. Entä lyhenteitä?
9. Toivotaanko kanavalle uusia jäseniä?
10. Minkälaisia jäseniä toivotaan?
11. Tunnistaako uuden ihmisen, kun hän tulee kanavalle? Miten?
12. Näkeekö kirjoittajan iän tekstistä?
13. Tunteeko tekstistä sukupuolen?
14. Minkälainen on hyvä IRC-keskustelu?
15. Minkälaista kieltä irkissä teidän mielestänne käytetään?
16. Miten vertaisitte kieltä keskustelutilanteeseen, jossa ollaan kasvokkain?
17. Miten vertaisitte kieltä muihin kirjoitettuihin viesteihin, esimerkiksi kirjeeseen tai sähköpostiin?
18. Mietittekö te koskaan mitä tai miten te kirjoitatte?
19. Vaatiiko IRC-tekstien lukeminen mielestänne jotain erityistä?
20. Luetteko te kaiken, mitä kanavalle kirjoitetaan?
21. Tuleeko tulkinnessa koskaan mitään ongelmia?
22. Miksi hymiöitä käytetään? Milloin niitä käytetään?
23. Kertokaa topicin käytöstä.
24. Mikä merkitys on nick-nimillä?
25. Kertokaa away-messageitten käytöstä.
26. Kertokaa actionin käytöstä.
27. Kertokaa bottien käytöstä.
28. Kertokaa kickien ja bännien antamisesta.
29. Miten #keltti eroaa muista kanavista? Mitä tapoja sillä on?
30. Mikä on teidän kokemuksenne: puhutaanko kaikilla kanavilla samalla tavalla?
31. Mitä verkkokeskusteluissa voi oppia?

LIITE 2. Näkymä kahdella kanavalla irkkaamisesta

mlIRC32 [temew] [+i on irc.jyu.fi] [idle:10s] [3:50pm] [m:1 | p:0] [here]

File Tools DCC ircN Window Help

[15:32] <Cantris> you should buy more disnes, then.
 [15:32] <Cantris> so that they last a month ;)
 [15:32] <CaliGula> no no :)
 [15:32] <CaliGula> that would kill me
 [15:32] <mAAg> oh,now i remember.. this cali dude has been living in such a poor family that they cant afford to buy dish washing machine..
 [15:33] <CaliGula> yeah :(
 [15:33] <Cantris> why should they? They had Cali :)
 [15:33] <Cantris> he said he loves doing the job ;)
 [15:34] <CaliGula> uhm..
 [15:34] <CaliGula> :B
 [15:35] <CaliGula> köllöl
 [15:36] -Haamu:#netholic- 15.50 Nelonen: Panorama
 [15:38] <mAAg> öy.
 [15:46] -Haamu:#netholic- 16.00 TV1: Matka Narniaan

#vatanen [+tn]: topless cleaning rules o.k

[14:28] <Esa> Venäjä pyytää 40 prosenttia yksityisistä lainoistaan anteeksi
 [14:29] <Esa> ... ois kiva ku vois itsekin ...
 [14:29] <Ytte> kannatetaan
 [14:31] <Dysp_> myös
 [14:32] <Ytte> mulla se tuntuskin jo jossain
 [14:33] <Esa> mäkin voisin kyllä nostaa pikkaisen asuntolainan vaikka heti ;)
 [14:54] <Dysp_> kuinkahan monta velkaa ne ois setseenian pommeillaki jo maksanu..
 [14:59] <Ytte> tai jenkit yk:lle velkaansa...
 [8] The time is now 3:00pm.
 [15:26] * spiffi is away, Pontiac... [log:ON] [page:OFF]
 [15:35] <Esa> Pontiac: Poor old niggers think its a cadillac

Status #vatanen

LIITE 3. Näkymä IRC-ikkunasta EPIC-ohjelmalla irkattaessa.

```

Tera Term - scape.net VT
File Edit Setup Control Window Help
<Morgan-> njet toi on koneen mukana tullut 48x cd
<Morgan-> akseli katkes tms.
<santtu^> ohhoh :)
<Morgan-> asennettava levy oli win98 :)
<Morgan-> kone on anti-microsoft orientoitunut
<CaliGula> oikein
<CaliGula> danz, matikan kokeessa olin :P
<danzig> heh asiallinen nasema
<danzig> tosta vois vaatia jenkeissä miljuuna korvaukset
<danzig> henkisistä kärsimyksistä
<CaliGula> joo, vielä ku ois osunu sirpale kotieläimeen jnpp. kyllä ois tullu miljoonia
<Morgan-> vois muuten, mulla kädet tärisee vieläkin
<danzig> valokuvata todistus aineiston
-Haamu:#netholic- 16.55 TV1: Huipulle
* santtu^ lähtee baanalle
<CaliGula> banaanille meet.. tunnusta..
<danzig> banaanille
<Morgan-> b-anaalille
*** [17:00] * santtu^ lähtee baanaanille by danzig (19990101) @16:56
<danzig> :)
<Morgan-> noh meen himaan kauhistelemaan & lagsamaan
*** EXII Morgan- (19990101) (my blood just wants to say hello to you) @16:56
-Haamu:#netholic- 17.00 TV1: Tv-uutiset ja Viiden talous
-Haamu:#netholic- 17.00 TV2: Seesamtie
-Haamu:#netholic- 17.00 MTV3: Viiden Uutiset
-Haamu:#netholic- 17.00 TV1000 Cinema: Kulissien takana: Reunalla
-Haamu:#netholic- 17.00 TV1000 Love Serenade
-Haamu:#netholic- 17.00 TV1000Cin Ei mitään menetettävää
[16:59] @Fredo(+1) [A m:7 n:0 p:0] #netholic[+lnst 1999][MAIL: 27]
[Tag: ls]
=>

```

LIITE 4. Sanasto.

action	toiminnekuvaus; viesti, joka korostaa tekemistä tai väitettä, komento /me
away-message	poissaoloviesti; viesti, joka voidaan laittaa näkymään muille tietokoneen luota poistuttaessa, ("øweimessage")
awayjuttu	ks. away-message
backup	'varmuuskopio', yleinen tietotekniikan termi: <i>tein backupit</i> 'tein varmuuskopiot'
ban	<i>olla bannissa</i> kanavalle pääsy on estetty, myös bannatty ~ bännätty
bannata	estää tiettyjen käyttäjien liittyminen kanavalle, vain operaattorin oikeudet saanut voi tehdä tämän, myös <i>bännätä</i>
banni	kanavalle pääsyn esto: <i>pannia peliin</i> , myös <i>panni, bänni</i>
bbl	lyh. be back later
bootata	käynnistää tietokone (uudelleen), käytetään lyhenteenä myös <i>reboottaamisesta</i> , yl. tietotekniikan slangin ilmaus, myös <i>buutata, puutata</i>
botti	ohjelma, joka ylläpitää kanavaa, voi joskus myös kommentoida ja antaa informaatiota, <engl. (ro)bot
btw	lyh. by the way, yl. tietotekniikan slangin sanonta, ("beetevee")
bugi	virhe, yl. tietotekniikan slangin ilmaus
cloakki	skripti, joka estää muita käyttäjiä saamasta tietoa kyseisestä käyttäjästä, ei anna tietoa esim. käytetystä ohjelmaversiosta, <engl. cloak, ("kloukki")
conffata	asettaa asetukset, yl. tietotekniikan slangin ilmaus: <i>conffata bottia</i> 'asettaa botin asetukset'
cya	lyh. see you all, yl. tietotekniikan slangin sanonta
dellata	deletoida, poistaa, yl. tietotekniikan slangin ilmaus
deopata	(yrittää) ottaa opit pois jltkin, ks. opata

down	<i>verkko on down</i> 'verkko on kaatunut, alhaalla'
ehjätä	(leik.) laittaa asetukset kuntoon, korjata: <i>ehjätä ircci</i> 'laittaa irkin asetukset kuntoon'
entee	MS-Windows NT -käyttöjärjestelmä
errori	virhe: <i>ilmoittaa errori</i> 'ilmoittaa virhe'
evt	lyh. ei voi tietää, yl. tietotekniikan slangin sanonta
evvk	lyh. ei voi vähempää kiinnostaa, yl. tietotekniikan slangin sanonta (''eeveeveekoo'')
floodata	lähettää IRCissä paljon tai pitkiä viestejä, niin että näytöllä tekstit vierivät nopeasti pois (myös ''fluudata'')
floodisuojat	skriptin ominaisuuksia, jotka estävät floodaamisen (''fluudisuojat'')
forwardi	siirto: <i>laittaa forwardina</i> 'lähettää ~ siirtää eteenpäin' (''fovardi'')
futata	toimia: <i>ei lähteny futaan</i> 'ei alkanut toimia' <ruots. fungera
host	palvelin, yl. tietotekniikan termi, myös <i>hosti: pikkasen scifillä on hosteja</i> 'scifillä (palveluntarjoaja) on paljon palvelimia'
idlata	olla tekemättä mitään, olla käyttämättä tietokonetta
ignorata	jättää huomiotta, estää jonkun käyttäjän viestien näkyminen omalla näytöllä, <engl. ignore
ignore	ks. ignorata, /ignore komento
instata	installoida, asentaa, yleinen tietotekniikan slangin ilmaus <engl. install
invite	<i>kanava on invite</i> 'kanavalle pääsee vain kutsuttuna'
ircname	IRCissä käytettävä (lempi)nimi, ks. nicki
irkata	ottaa osaa reaaliaikaiseen IRC-keskusteluun
irkki	IRC (Internet Relay Chat), myös ircci
joinata	liittyä (seuraan): <i>me joinataan</i> 'me liitymme seuraan'

jumia	ks. lagata: <i>irkki jumii</i> 'IRC:n viestien siirtymisessä on viiveitä', myös <i>jumittaa</i>
k	lyh. kiloa, tuhatta: <i>10 kmk</i> 'kymmenentuhatta markkaa'
kaapata	ottaa kanava haltuunsa, vain kaappaajilla on opit (ks. opit)
kaatua	prosessi lopettaa toimintansa tai jää jumiin, joskus myös yhteys palvelimeen katkeaa: <i>IRC-servo kaatu</i> 'IRC-palvelimen yhteys katkesi tai ohjelma jäi jumiin (tms.)'
kaatuilla	ks. kaatua: <i>verkkoyhteys kaatuilee</i> 'verkkoyhteyden toiminnassa on toistuvia häiriöitä'
kanava	IRC rakentuu kanavista, joille irkkaajat liittyvät keskustelemaan
kanavaltapoistumisviesti	viesti, jonka muut näkevät irkkaajan poistuessa kanavalta
kannu	ks. kanava
kb	lyh. kick ja ban; /kb käsky, joka potkaisee kanavalta ja estää sinne uudelleen pääsyn
kikata	potkia pois kanavalta < engl. kick
kikki	potku, myös kick, kicki, < engl. kick
kool	hieno(a), mahtava(a), myös <i>koolio</i> , <engl. cool
kuolla	lopettaa toimintansa
käsi	<i>olla käsi</i> 'ei osaa tehdä mitään'
lagata	tiedon siirtymisessä on viiveitä: <i>irkki lagaa</i> 'viestien siirtymisessä on viiveitä', <engl. lag
lagitus	ks. lagata: <i>mitäs lagitusta</i> 'mitäs viiveitä nyt on'
loggautua	kirjautua ohjelmaan
logi	tallennustiedosto, <engl. log
login messu	viesti, joka ilmestyy muille käyttäjän kirjautuessa kanavalle
looppi	silmukka: <i>tulee looppi</i> 'tekee silmukan, kiertää' ("luoppi")
M\$	Microsoft, myös <i>mikkisofta</i>

maili	sähköposti, myös <i>meili</i> , <engl. email
manuska	manuaali, ohjekirja/vihko
massdeopata	(yrittää) ottaa opit pois monelta, ks. deopata
meili	ks. maili
messageloggeri	skriptin ominaisuus, joka tekee log-tiedostoon viestejä
messu	viesti, <engl. message
mirkki	mirc, IRC-asiakasohjelma (client)
msg	lyh. message, komento /msg lähettää yksityisen viestin
named	nimipalvelinprosessin nimi
nameserveri	nimipalvelin
netsplit	ks. split
newbie	uusi, aloittelija
nikki	(lempi)nimi, IRC-nimi; samassa IRC-verkossa ei voi olla kahta samanlaista, myös <i>nicki</i> , <i>nick</i> , <engl. nick(name)
nukettaa	kaataa toisen IRC-asiakasohjelma: <i>nuketan sut pois</i> 'kaadan IRC-ohjelmasi, jolloin joudut poistumaan kanavalta', ks. nuketussofta
nuketussofta	ohjelma, joka yrittää kaataa toisen irkkaajan IRC-asiakasohjelman
nyyssit	uutisryhmät ~keskusteluryhmät, <engl. news group
opata	antaa toiselle irkkaajalle operaattorin oikeudet
opit	operaattorin oikeudet, jotka mahdollistavat tietyt toiminnot kanavalla
oppi	henkilö, jolla on operaattorin oikeudet
peeloilla kybänä	olla täysi idiootti, olla täysin tietämätön
pelittää	toimia: <i>lähti pelittämään</i> 'alkoi toimia'
ping?	IRC-serveri tai -asiakasohjelma kysyy asiakasohjelmalta ping? eli onko ohjelma pystyssä

plz	lyh. please
pong!	vastaus pingiin
potkaista	<i>potkaista prosessia</i> 'antaa prosessille käsky lukea asetukset uudelleen'
potkia	poistaa joku käyttäjä kanavalta, vain operaattorin oikeudet saanut voi tehdä tämän, ks. <i>kikata</i>
ppl	lyh. people, yl. tietotekniikan slangin sanonta
private	ks. yksityinen viesti
prkl	lyh. perkele, yl. tietotekniikan slangin sanonta
prossu	prosessori
puutti	tietokoneen käynnistys, käytetään lyhenteenä myös <i>rebootista</i> , yl. tietotekniikan slangin ilmaus, myös <i>boot</i> , <i>daboot</i>
reboot	tietokoneen uudelleen käynnistys, yl. tietotekniikan slangin ilmaus
regata	registeröidä
resetti	nappula, jolla voi uudelleen käynnistää tietokoneen: <i>resettiä kehiin</i> 'resetoida kone'
rftm	lyh. read the fucking manual, yleinen tietotekniikan slangin ilmaus ("ärteeäfäm")
rootti	tiedostojärjestelmän juuri tai järjestelmävalvojan käyttäjätunnus UNIX-käyttöjärjestelmissä: <i>tarvita rootti</i> 'tarvita järjestelmävalvojan käyttöoikeudet', yl. tietokonetermi, < engl. root
rosessi	prosessi
rovseri	selain <engl. browser
rulez	jokin on hyvä, suosittu
scripti	skripti, tulkettava ohjelma, myös <i>scripta</i>
sendata	lähettää
skulata	pelata, toimia: <i>joko named skulaa</i> 'joko nimipalvelin toimii'

softa	ohjelmisto, yl. tietotekniikan slangin ilmaus, <engl. software
spede äijä	huvittava, yksinkertainen ihminen, pelle
split	eri IRC-palvelinten välisen yhteyden katkeaminen
spämmätä	lähettää paljon /msg-viestejä jollekin, sähköpostissa tms. lähettää roskapostia, ei-toivottua postia
status	mirc-ohjelmassa oleva ikkuna, johon tulee palvelintietoa
stna	lyh. saatana, yl. tietotekniikan slangin ilmaus, joskus myös <i>...tana</i>
sukata	”haista”, ei ole hyvä: scriptin awayt sukkaa ’skriptin poistumisviestit haisevat / eivät ole hyviä’, <engl. suck
säättää	tehdä jotain saamatta mitään aikaiseksi tai asettaa asetukset
tahmata	jokin toimii hitaasti
takeovah	vallata kanava, <engl. takeover
tappaa	lopettaa jonkun (yleensä prosessin) toiminta
guta	<i>tehdä gutaa</i> ’tehdä hyvää’ (jollekin)
tesmiä	testata
thnx	lyh. thanks, yl. tietotekniikan slangin ilmaus
tjisp	lyh. tai jotain sinne päin
topicci	aihe, <engl topic
tunnari	tunnussana; eräät IRC-palvelimet vaativat tunnussanan, myös joissain muissa ohjelmissa, yl. tietotekniikan slangin ilmaus
typo	kirjoitusvirhe
urli	URL (Uniform Resource Locator), documenttien osoitejärjestelmä
ware	software ’ohjelmisto’ tai hardware ’laitteisto’, yl. tietotekniikan slangin ilmaus
winkkari	MS-Windows, yl. tietotekniikan slangin ilmaus

yksityinen viesti

viesti, joka näkyy vain kahdella irkkaajalla

ylentää

antaa opit