

## *Kuhan postasin. Internetmeemi kielipelinä*

Nina Pilke

*Pohjoismaisten kielten yksikkö*

*Vaasan yliopisto*

*I denna artikel analyseras internetmemer ur språklig synvinkel. Materialet består av 79 memer som har publicerats på Facebook-sidan Vainkuhajutus under tiden 9.10–30.11.2015. Materialet analyseras för det första kvantitativt med utgångspunkt i memetikens principer (ändring, tävling, urval, maximal respons) och för det andra kvalitativt genom begreppet 'språkspel' (regler, drag). Kärnan i memerna i materialet utgörs av talspråksbaserad homonymi mellan de finska orden kuha (sv gös) och kunhan (sv när) och man leker med språket och betydelser genom talspråkliga former, dialekt, idiom och ordlekar. Memen har kopierats effektivt till över en miljon människor genom gilla-funktionen och genom att man har delat innehåll på sidan hundratusentals gånger samt genom att publikationerna har kommenterats flitigt på sidan. När någon bryter mot språkspels regler på sidan eller speciellt utanför den, kommenteras det enligt resultaten snabbt. Internetmemer kan sägas representera en typ av intelligensuppgifter som vid sidan av att underhålla även kan höja den språkliga medvetenheten hos en bred publik. Därför behövs mer språkvetenskaplig forskning i deras existens samt i hur de kopieras, lagras, uppstår och försvinner.*

**Avainsanat:** homonymia, internetmeemi, kielipeli, kuhameemi, sääntö

### 1 Johdanto

Tässä artikkelissa tarkastelen kielen näkökulmasta internetin välityksellä leviäviä internetmeemejä. Yhä useammin digitaaliseen kulttuuriin yhdistyvän meemin käsitteen taustalla ovat Richard Dawkinsin ([1976] 2006) kirjassaan *The Selfish Gene* vuonna 1976 esittämät genetiikkaan, antropologiaan ja etnologiaan pohjaavat ajatukset. Internetmeemissä on kyse sellaisesta pysyvistä tai lyhytikäisestä internetilmiöstä, jota käyttäjät sekä muokkaavat että levittävät eteenpäin ja joka usein saavuttaa suuren suosion nopeasti. Internetmeemien ideana on hauskuutus ja niitä käytetään viestinnän tehokkeinona. Wietenin (2015) mukaan niille on tunnusomaista tuttuun arkitilanteeseen tai yhteiskunnalliseen ilmiöön liittyvä komiikka: “All memes carry messages, many of them rooted in social, cultural, and political commentary, usually in the guise of humor”.

Meemejä koskevaa kirjallisuutta on runsaasti ja memetiikan alalla on julkaistu ajalla 1997–2005 myös omaa lehteä *The Journal of Memetics*. Meemien olemassaolon, koptumisen ja tallentumisen mekanisme on kartoitettu kuitenkin vielä rajallisesti (vrt. Gil-White 2008; Blackmore 2000). Internetmeemien kielellisiä tunnuspiirteitä ja mekanismeja voidaan sivuta meemitutkimuksissa, mutta ne eivät ainakaan vielä näyttäisi olleen tutkimuksen keskiössä. Osa internetmeemeistä toimii pelkästään visuaalisuuden varassa, osassa puolestaan tekstit toimivat halutun mielikuvan tehosteena tai ovat jopa avainasemassa, kuten tämän artikkelin aineistossa. Internetmeemit voivat näin ollen muistuttaa humoristiseen vaikutelmaan pyrkiviä sarjakuvia, joiden stripeissa leikitellään

kieliaineiksilla (vrt. esim. Toivonen 2001). Erona on sarjakuvan lukeminen kuvien välisenä jatkumona, internetmeemin tulkinnan voidessa puolestaan perustua myös yksittäiseen tekstiin tai kuvaan. Näkökulmani valitun aineiston meemeihin on kielellinen, mutta aineiston luonteen vuoksi myös meemien kuvaosiot ja niiden merkitykset ovat tutkimuksessa läsnä ja merkityksellisiä. Aineistossani tekstit ovat sanaleikin tulkinnan ydin, jota pohjustaa kuva. Samoin kuin sarjakuvissa myös meemeissä visuaalinen kontekstisidonnainen ja tilanteinen pohjustus välittää suuren määrän informaatiota (vrt. Aarikka-Stenroos 1995; Kuusamo 1990). Kielellistä leikittelyä Fingerpori-sarjakuvassa tutkinut Vilenius (2010: 23) toteaa, ettei kyseisessä sarjakuvassa oteta juuri kantaa päivän polttaviin aiheisiin. Hän arvelee tämän johtuvan ainakin osittain siitä, että *Helsingin Sanomat* pidättää oikeuden strippeihin puolen vuoden ajan. Ajankohtaisuus on näin ollen menetetty myöhemmän julkaisemisen osalta. Aineistoni meemeissä on mukana ajankohtaisia ja yhteiskunnallista keskustelua herättäneitä aiheita kuten harmaa talous (*halpaa pizaa – ei hätää kuha soittaa poliisit paikalle*), koulukiusaaminen (*koulu on kivaa – kuha ei kiusaa*) ja koulutuspolitiikka (*kusettaa saa – kuha on poliitikko*).

Tutkimukseni aineistossa keskeisessä roolissa sanaleikkimuotoisen hauskuutuksen rakentamisessa on homonymia, sana- ja merkityshahmotus sekä kielimuoto (murre, puhekieli). Verkkoon siirtyneet sanaleikit ovat ilmiö, joka luo yhteisöjä ja pitää yllä kiinnostusta kielenkäytön mahdollisuuksiin ja moninaisuuteen. Meemimuotoisilla sanaleikeillä on myös esimerkiksi taloudellisia ulottuvuuksia, koska niitä käytetään mainonnan tehokeinona. Sekä meemejä kohtaan esitetty laaja kiinnostus että niiden kautta vaikuttaminen tekevät niistä ajankohtaisen ja merkityksellisen tutkimuskohteen.

Tutkimuksen tavoitteena on tarkastella valitun Facebook-sivuston *Vainkuhajutus* julkaisuja eli kuhameemejä memetiikan periaatteiden (muutos, kilpailu, valinta, maksimaalinen vaste) näkökulmasta määrällisesti sekä kielipelin käsitteen (säännöt, siirrot) näkökulmasta laadullisesti. Kuhameemejä (N=79) tarkastelen toisaalta meemin kopioitumisen näkökulmasta sivuston ensimmäisestä postauksesta (9.10.2015) valitun aikajakson loppuun (30.11.2015), toisaalta niiden onnistuneisuuden kannalta eli tykkäysten, jakojen ja kommenttien määrien pohjalta. Kuhameemeihin liittyvien ja sekä *Vainkuhajutus*-sivustolla (N=1) että sen ulkopuolella (N=1) esitetyissä kommentteissa esiin tulevien sääntörikkojen analyysissä lähtökohtana on kielipelin käsite sääntöineen ja siirtoineen. Sekä määrällistä että laadullista analyysiä taustoittaa kuhameemeissä kuvattuja ilmiöitä koskeva käsiteanalyysi sekä leksikaalisen monimerkityksisyyden ja avainsanan (*kuha*) kirjoitusasun analyysi.

## **2 Meemin käsite ja kielipelin säännöt**

*Meemi*-ilmausta ensimmäisenä 1970-luvulla käyttänyt Dawkins (2006: 192) määrittelee meemin kulttuurisidonnaiseksi kopioitujaksi, eräänlaiseksi kulttuuriseksi DNA:ksi: ”a unit of cultural transmission, or a unit of imitation”. Menestynyt kopioituja kopioituu

hänen mukaansa täsmällisesti, kopioita on useita ja niiden pitää säilyä riittävän kauan. Blackmore (2000: 75, 90) puolestaan näkee meemit kulttuuriin sisältyväksi ainekseksi ja yksiköiksi (idea, käyttäytyminen, tyyli). Niitä siirretään ihmiseltä toiselle jäljittelyn avulla: ”instructions for carrying out behaviour, stored in brains (or other objects) and passed on by imitation” (Blackmore 1999: 43). Kupiainen (2011) korostaa meemien verkostomaista monistumista ihmisten välisessä viestinnässä ja Lankshearin ja Knobelin (2006: 231) mukaan meemit voidaan nähdä osana erilaisia mieltymystiloja, joita ne myös auttavat määrittämään. Ajatuksia ja informaatiota edelleen siirtävänä kopioitujana meemin tulee täyttää periytymisen, muuntelun ja valinnan ehdot (Durham 1991; Dennett 1991).

Meemiyksikön koko on herättänyt keskustelua ja pohdintaa aiemmassa tutkimuksessa. Dennettin (1995: 344) määritelmä meemiyksikölle on “the smallest elements that replicate themselves with reliability and fecundity”. Blackmoren (2000: 88–90) mukaan esimerkiksi vaaleanpunainen maaliläiskä on liian pieni toistettavaksi, nautittavaksi, inhoitavaksi tai valittavaksi. Kokonainen taulukokoelma puolestaan on tähän liian suuri yksikkö. Yksi taideteos sen sijaan voi toimia meemiyksikkönä, kuten esimerkiksi Edvard Munchin *Huuto*, josta on lukemattomia variaatioita eri yhteyksissä. Kielen aineksia koskevia rajauksia on meemitutkimuksissa löydettävissä vähän. Blackmore (1999: 54) näkee kuitenkin yhden sanan liian suppeaksi yksiköksi verrattuna esimerkiksi mainoslauseeseen. Oma ehdotukseni on, että jopa etuliite voi toimia meemiä (tiettyä merkitystä ja ajatusmallia) välittävänä rakenteena. Tällaisia etuliitteisiä kopioituvia sanoja voisi nimetä *meemisanoiksi*. (Pilke 2016)

Vankan aseman ja laajan rakenteen saavuttaneet meemit muodostavat meemipleksejä. Tällaisissa rakennelmissa meemit ylläpitävät toisiaan, esimerkkinä on käytetty uskontoa ja uskoa kuoleman jälkeiseen elämään. Tehokkaimmat meemit eivät välttämättä ole hyödyllisiä tai edes miellyttäviä, vaan ennen kaikkea tarttuvia. Memetiikan yleiset periaatteet ovat muutos, kilpailu resursseista, valinta ja maksimaalinen vaste. Muutos tapahtuu epäsäännöllisin väliajoin ja satunnaisesti, mutta siinä on aina takaisinkytkentä meemin alkuperään. Meemi pyrkii lisääntymään mahdollisimman tehokkaasti, johon sisältyy myös kilpailijoiden eliminointia. Valinta hoitaa lisääntymiskykyisimpien ja kelvollisimpien jälkeläisten selviytymisen. Meemi pyrkii myös aina mahdollisimman täydelliseen ja tehokkaaseen resurssien hyödyntämiseen. Vastaavalla tavalla kuin geneetiikassa, myös memetiikkaan sisältyy virheen mahdollisuus ja sieto. (Dawkins 2006: 194–201; Blackmore 2000: 59–61)

Internetmeemi asemoituu ajallisena ilmiönä 1980-luvulle eli aikaan ennen kaupallista internetiä. Useat tutkijat pitävät ensimmäisenä internetmeeminä Scott E. Fahlmanin 19.9.1982 käyttämää “sideways smiley face” -emojia:

Fahlman realised that the lack of a visual channel in online communication needed to be overcome to avoid misunderstandings, for example while using humour or sarcasm. He suggested the usage of ':-)' as a way of marking posts that were not meant to be taken seriously. He also created ':(', which he proposed to be the sign indicating that the post is indeed serious. (Börzsei 2013: 5)

Castaño Díazin (2013) internetmeemin määritelmässä korostuu sosiaalisen kontekstin merkitys eräänlaisena hyväksyttävyyden suodattimena ja siinä on myös mukana ajatus luovuudesta:

An internet meme is a unit of information (idea, concept or belief), which replicates by passing on via Internet (e-mail, chat, forum, social networks, etc.) in the shape of a hyper-link, video, image, or phrase. It can be passed on as an exact copy or can change and evolve. The mutation on the replication can be by meaning, keeping the structure of the meme or vice versa. The mutation occurs by chance, addition or parody, and its form is not relevant. An IM depends both on a carrier and a social context where the transporter acts as a filter and decides what can be passed on. It spreads horizontally as a virus at a fast and accelerating speed. It can be interactive (as a game), and some people relate them with creativity.

Börzsei (2013: 5) kuvaa internetmeemiä visuaalisena viihteenä, joka leviää internetin välityksellä. Sen muotoja ovat kuvat, hyperlinkit, videot, verkkosivustot ja hastagit. Meemi voi myös olla sana tai fraasi ja siihen sisältyy usein tahallinen kirjoitusvirhe. Wietenin (2016) mukaan meemin alkulähde ei tavallisesti ole tarkoittanut viestiään meemiksi ja vertaa meemejä juoruihin, joissa viesti muuntuu, vääristyy ja manipuloidaan:

Dolan Duck, or “Dolan” for short, is a badly drawn MS Paint variant of Disney’s Donald Duck, mostly depicted in violent and perverted scenes with other badly drawn Disney characters. His name is spelled wrong to highlight the childish and dim-witted nature of the comics, which also uses poor grammar and spelling for character dialogue.

Tämän artikkelin aineisto koostuu tietoisesti kehitetystä internetmeemistä. Kuhameemin taustalla on neljä nuorta miestä Mäntyharjusta ja Jyväskylältä, joiden salibandyharjoitusten hokemien (”kuha tekee maaleja”) pohjalta päätettiin perustaa Facebook-sivusto *Vainkuhajutus* ja tavoitteeksi asetettiin päihittää *Vainmuumijutus*-sivusto suosiossa vuodessa. Tavoite saavutettiin jo kuukaudessa ja sivusto on tavoittanut viikoittain jopa yli miljoona ihmistä. Sivustolla oli tämän artikkelin aineistokeruun aikaan eli marraskuussa 2015 yli 77 000 tykkääjää. Ilmiön suosio ja näkyvyys on saanut myös kaupallisia toimijoita kuten Gigantin, Veikkauksen ja McDonaldsin käyttämään kuhameemiä markkinoinnissaan. (Knaappila & Maijala 2015) Kuhameemin avulla on tiedotettu myös esimerkiksi poliisiin (aika vaihtaa talvirenkaat) ja Joensuun kaupunginvaltuuston (päättökenteko) sivustoilla (Niimes 2015; Sivukari 2015). Yksi *Vainkuhajutus*-sivuston perustajista toteaa, että ilmiö on ohimenevä (Joki 2015). Luotua ilmiötä ja sen levityskanavaa keksijät itse ovat hyödyntäneet kaupallisessa mielessä kuha-aiheisten t-paitojen lanseeraamisella sekä erillisen verkkosivuston kautta tarjottavan markkinasuuntautuneen ideointituen muodossa.

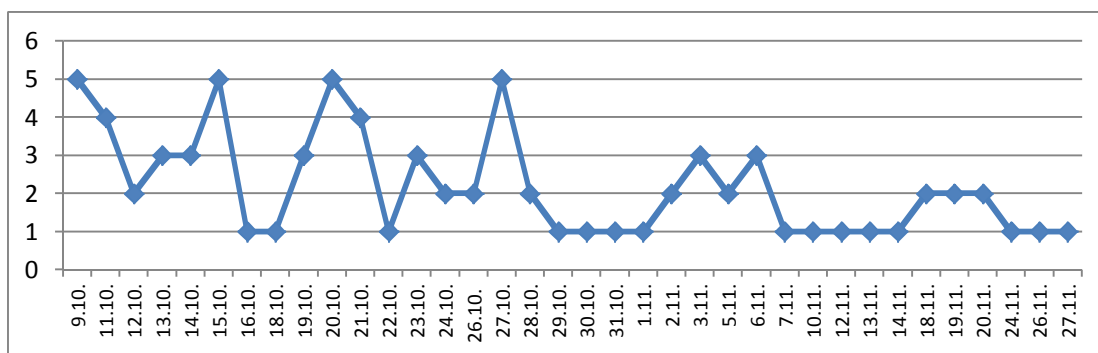
Tämän artikkelin laadullisissa analyysissä käytettävä kielipelin käsite perustuu Wittgensteinin filosofiaan, jossa korostuu ajatus siitä, että kielen merkityksiä tutkitaan

niiden käyttönä yksinkertaistetussa tilanteessa. Segerdahl (1998: 10) vertaa kielipeliä uuteen, tiettyyn säännöstöön ja toimintatapaan perustuvaan, leikkiin: ”Ett enkelt och överblickbart sätt att handla med ord: nästan som att uppfinna en ny lek, kanske en bollek, som utförs på ett bestämt sätt”. Klassinen esimerkki kielipelistä on rakentajan kieli, joka aktivoituu kun rakentaja A rakentaa rakennusta kuutioista, pylväistä, laatoista ja palkeista. Apumies B:n on ojentettava rakennustarpeita A:n tarvitsemassa järjestyksessä. Tämä tapahtuu sanat "kuutio", "pylväs", "laatta", "palkki" sisältävän kielen avulla. A sanoo sanat, ja B tuo, vie tai sijoittaa tiettyyn positioon sen, jonka hän on oppinut tuomaan sanan kuullessaan. (Wittgenstein 1981: 27–28)

Ilmiöiden nimeäminen on mahdollista vain tietyssä järjestelmässä, yhdessä pelissä kerrallaan. Sekä kieltä koskevat säännöt (kielioppi) että kielipelin omat säännöt ohjaavat peliä, joka syntyy ja muuttuu vuorovaikutuksessa. Kullakin ilmaisulla on merkityksensä vain kielipelissä ja pelin sääntöjen tehtävänä on osoittaa, kuinka sana voi toimia ilmiön nimenä. Eri kielipeleissä on enemmän yhteisiä piirteitä kuin erilaisia, mutta erot ovat kielipelien erilaisuuden tunnistamisessa olennaisia. Pelin siirtoja ovat sekä kielellisten ilmausten käyttö että muut kielenkäyttäjän teot. Kielipelin ymmärrystä peilaa ilmaisujen oikea käyttö, merkitysten selittäminen oikein ja/tai reagoiminen oikealla tavalla kun joku muu käyttää niitä. (Ihonen 1997; Kortesmäki 2012; Tieteen termipankki 2016) Kuten esimerkiksi urheilussa myös kielipelissä sääntöjen noudattamisella on merkitystä. Jos jalkapallopelissä pelaaja pysäyttää pallon kädellä, on kyseessä sääntöriike, koska ko. toiminta on sallittua vain esimerkiksi käsipallossa. Urheilussa nimetyn tuomarin tehtävänä on puuttua kirjattujen sääntöjen vastaisiin rikkeisiin. (Jönsson 2007: 24–27). Kielipelissä, joka ei perustu kirjattuihin sääntöihin, eri osallistujat voivat oletettavasti ottaa tuomarin roolin, jolloin sääntöjä ja itse pelin rajoja tarkastellaan kollektiivisesti.

### 3 Kuhameemi aineistossa

Artikkelin analyysit kohdistuvat Facebook-sivuston *Vainkuhajutus* yhteensä 79 aikajanajulkaisuun ajalla 9.10.–30.11.2015. Luvussa on mukana myös kaksi videomuotoista julkaisua, joita tarkastelen aikajanalla näkyvän stillkuvan pohjalta. Ajanjakso on valittu sivuston ensimmäisen meemin postauksesta seuraavan kuukauden loppuun. Käytännössä ajanjakson viimeiseksi päiväksi rajautui 27.11., koska marraskuun kolmena viimeisenä päivänä sivuston aikajanalla ei julkaistu meemejä. Sivustolla on aikajanajulkaisujen lisäksi myös kommentteissa sijaitsevia meemejä, jotka on rajattu tästä tutkimuksesta pois. Facebook-sivusto on ”elävä” eli siitä poistuu ja siihen lisätään aineistoja. Näin ollen artikkelissa esitetyt luvut ja esimerkit kuvaavat syksyn 2015 tilannetta, jolloin aineisto on kerätty. Kuviossa 1 on valitun ajanjakson aikajanajulkaisujen esiintymät päivämäärittäin.



**Kuvio 1.** Kuhameemi *Vainkuhajutus*-sivustolla 9.10.–27.11.2015

Kuviosta 1 näkyy, että ajanjaksolla kuhameemejä julkaistiin 36 päivänä. Lokakuussa sivustolla julkaistiin 54 ja marraskuussa 25 kuhameemiä. Suurin päivittäinen julkaisumäärä eli viisi aikajanan kuhameemiä on sivuston avauspäivänä 9.10., 15.10, 20.10. ja 27.10. Lokakuussa meemittömiä päivä oli sivuston aikajanalla kolme ja marraskuussa 14. Sivustolla julkaistaan sekä sivuston ylläpitäjien omia (merkinnällä *@vainkuhajutus*) että sivustolle julkaistavaksi tarjottuja meemejä. Viitataan jatkossa sivuston julkaisuihin päivämäärällä sekä tarvittaessa kommentoijan nimen alkukirjaimilla.

Kuhameemi perustuu sanojen *kuha* ja *kunhan* tiettyjen puhekielisten ja taivutettujen muotojen leksikaaliseen monitulkintaisuuteen ja meemin kuvaosioissa on tähän liittyen aina ahvenkalojen lahkoon kuuluva kuha. Käsitemanalyysi osoittaa, että meemeissä kuvataan toimintaa (*kuha huitoo käellä*), tapahtumia (*kuha valmistuu*), olotiloja/tilanteita (*kuha ei lähe lapasesta*) tai ominaisuuksia (*kuha on nopee*). Toimijoina meemeissä ovat eläimet, julkisuuden henkilöt (muusikot, poliitikot, urheilijat), viranomaiset ja satuhahmot. Meemien yleisimpiä teemoja ovat ihmissuhteet, matkustaminen, juhliminen ja raha/varallisuus, jotka kytkeytyvät onnistumisen, selviytymisen ja muuttumisen tavoitteisiin. Kontekstuaalisesti ne sijoittuvat ajallisesti työhön ja vapaa-aikaan, yhteiskunnallisesti koulutukseen ja politiikkaan sekä lajin mukaan urheiluun ja taiteeseen. Paikallisesti meemit sijoittuvat useimmiten kotiin, kouluun, ravintolaan ja sosiaaliseen mediaan.

*Kuha/kunhan* sanapariin liittyvän homonymian lisäksi aineistossani käytetään taivutusmuotohomonymiaan perustuen sanapareja *voi/voida*, *sika/sija*, *maksa/maksaa*, *käsi/käki*, *hauis/haukka/hauki*, *putti/Putin* sekä homografian pohjalta sanoja *kuusi*, *johto*, *valmistua* ja *kitkat*. Karlssonin (1985: 125) mukaan suomenkielisessä tekstissä noin joka kymmenes sana on joko sanaluokan tai morfologisen jaon kannalta monitulkintainen. Homonymia ei suomen kielessä ole yhtä yleinen ilmiö kuin esimerkiksi ruotsin tai englannin kielessä. Suomen sanoissa noin 15 % arvioidaan olevan homonymistia monimerkityksellisyyttä kun vastaava luku ruotsin kielessä on 65 % ja englannin kielessä 50 % (Infim 2009).

Suomen kielenkin luvut ovat nähdäkseni isompia jos tarkasteluun otetaan mukaan puhekieliset ja murteelliset muodot. *Vainkuhajutus-sivustolla* leikitellään kielellä murre- ja puhekielisesti sana- ja merkityshahmotuksen pohjalta. Toistuvia ilmaisuja ovat *soini* ja *varaani*. Timo Soini on esimerkiksi sijoitettu rokkihenkisästi ”kuhan baariin” rinnakkaisella tulkinnalla ”kunhan rokki soi niin” (*kuhan baarissa rokki soini – voi ottaa huolella kuha muistaa maksaa*). *Varaani*-ilmauksen yhteydessä kuvassa on eläin, joka on puoleksi kuha ja puoleksi varaani. Meemiin liittyy europohjainen tulkinta ”kunhan on varaa niin” (*kuha on varaani – ni mikäs siinä/ - voi ostaa kuusi palaa ruisleipää*). *Varaani*-ilmausta käyttävät meemit ovat esimerkiksi meemistä, joka on kehitetty toisen meemin (*jos on varaani -meemi*) ideasta.

Huomionarvoista on, että kuhameemeissä esiintyy hyvin rajallisesti koodinvaihtoa sekä sitaatti- tai erikoislainoja. Ainoa koodinvaihto aineistossa on *so not* yhden meemin osana ja lainojakin on vain kolmessa meemissä: *matchasin*, *twiittasin* ja *draiveri*. Meemit ovat siten omakielisiä. Kielipelissä esiintyy myös sanontoja ja idiomeja, esim. *hiiret ei hypi pöydällä – kuha on kissa, ei stressii – kuha menee siitä mistä aita on matalin*.

Sivuston kuhameemit ovat kielellisesti joko yksi- (13 %) tai kaksiosaisia (87 %). Yksiosaisissa teksti voi sijaita kuvan yläosassa tai alaosassa (ks. kuva 4). Kaksiosaisissa tekstit on jaettu kuvan ylä- ja alapuolelle kuten kuvassa 1. Runsaassa puolella meemeistä on mukana myös meemikuvan yläpuolelle sijoitettu introkommentti kuten kuvan 2 yhteydessä: *Kuhan talvi yllättää autoilijat*. Ensimmäinen sivuston kuhameemi oli kielellisesti kaksiosainen ilman introkommenttia:

Ei mulla nyt oikeen muuta ni



kuhan postasin

**Kuva 1.** Sivuston ensimmäinen kuhameemi (9.10.2015)

[Kuvakaappaus NP 1.1.2016]

Kuvan 1 meemi on sanamäärältään (8 sanaa) hieman pidempi kuin tarkastellut 79 meemiä keskimäärin (6,1 sanaa). Sanamäärältään pisin meemi aineistossa on 15 sanaa ja lyhimmat ovat kahden sanan mittaisia (mediaani 6 sanaa). Avainsana on meemeissä useimmiten muodossa *kuha* (78 %) ja kielipöytäisesti avainsana toimii subjektina, objektina ja genetiiviattribuuttina. Yhdessä meemissä kirjoitusasu on *Ku Ha*, millä on haettu yhtymäkohta kemian käsitteisiin (*kemia on kivaa – Ku Ha on Heisenberg*). Muoto *kuhan* esiintyy 25 % meemeistä. Näistä yhdessä on sekä muoto *kuhaa* (*pyysikö joku kuhaa?*) että *kuhan* (*kuhan pyysin*). Yhdessä meemissä on poikkeava kielellinen muotoilu: *kaislikossa kuhisee*. Kenneth Grahamen lastenkirjan *Kaislikossa suhisee* kuvitukseen

tehtyä meemiä, jossa vesirotan, maamyyrän, mäyrän ja rupikongan lisäksi on kaislikkoon sijoitettu kuha pystysuunnassa, ei kommentoida sääntörikkeenä ja sen pohjalta tehdään mm. siirrot *Lapsuuteni on kuhitettu* (KV 21.10) ja *Kuha seisoo, nii se riittää* (SR 21.10).

Tarkastellun ajanjakson aikana sivuston aikajanameemeille on kertynyt 268 678 tykkäystä ja niitä on jaettu 34 090 kertaa. Kilpailua ja valintaa kuvastava vaihteluväli on tykkäysten osalta 72–17 809 ja jakojen osalta 0–4301. Maksimaalinen vaste tykkäysten ja jakojen pohjalta kohdistuu kuvassa 2 olevaan meemiin, joka on julkaistu sivustolla 5.11.2015. Kommentteja aineiston julkaisuihin kohdistuu yhteensä 13 122 kappaletta vaihteluvälin ollessa 0–1167. Maksimaalinen vaste kommenttien määrässä 1167 kommenttia, johon sisältyy 719 varsinaista kommenttia ja 448 kommenttien kommenttia. Kilpailun ja valinnan kommenttien määrän osalta on maksimoinut kuvassa 3 oleva meemi.



**Kuva 2.** Maksimaalisen vasteen meemi: tykkäykset (N=17 809) ja jaot (N=4301)  
[Kuvakaappaus NP 1.1.2016]



**Kuva 3.** Maksimaalisen vasteen meemi: kommentit (N=1167)  
[Kuvakaappaus NP 1.1.2016]



Kielipelin sääntörikettä kommentoidaan *Vainkuhajutus*-sivustolla tarkastellun ajanjakson aikana kerran (kuva 4) ja toinen ajanjaksolle sijoittuva rikko yhdistyy MacDonaldisin omalla sivustollaan julkaisemaan kuhameemiin (kuva 5).



**Kuva 4.** Sääntörikko *Vainkuhajutus*-sivustolla  
[Kuvakaappaus NP 1.1.2016]



**Kuva 5.** Sääntörikko sivuston ulkopuolella  
[Kuvakaappaus NP 1.1.2016]

*Vainkuhajutus*-sivustolla 6.11.2015 julkaistu meemi on sijoitettu paikallisesti ravintola-kontekstiin ja siinä kuvataan nainen ja kuha drinkkilasien äärellä vastatusten. Kuvan 4 meemiä on kommentoitu 91 kertaa ja siitä on tykätty 4000 kertaa. Kommenttiketjun toinen kommentti julkaisupäivänä koskee meemin tekstiosiota. Esimerkissä 1 kommentoija SL osoittaa siirrollaan rikkeen ja antaa korjaus ehdotuksensa. HN kommentoi SL:n kommenttia kirjakielisesti, minkä pohjalta voi päätellä ehdotettavan sanan *ainaki* poistoa meemistä. Kommenttiketjussa on myös lisää samaan teemaan liittyviä muunmuotoisia samaan meemikuvaan sopivia meemitekstejä, joista esimerkiksi yksi ehdotus on *Vii-konloppu alkaa hyvin, kuha iskee naisia* (ZS 6.11.) ja toinen *Kuha on perjantaina hyvää seuraa!* (JY 6.11.).

- (1) SL: Vähän hassusti ja koko kuhajutulta pohjan pois vievästi muotoiltu. Eikö olis ollu parempi esim. näin? "Aina ei välttämättä irtoa. Kuha vaan ei lannistu." Nyt tässä ei oo vitsiä oikein ollenkaan, kuha on vaan siellä tiskillä pokaamassa. ;)

HN: aina ei välttämättä irtoa, mutta kunhan yrittää ☺

Myös McDonalds julkaisi Facebook-sivustollaan kuha-aiheisesti 6.11.2015. Isänpäivään sijoittuvassa postauksessa kuvataan viestimutoisesti emoji-avulla toivetta saada isä tuomaan pikaruokaa. McDonaldsin postausta on kommentoitu 95 kertaa ja siitä on tykätty yli 4000 kertaa. Ensimmäisen kommentoijan *Kuha muistat isää!* -kommenttiin (MR 6.11.) tulleiden kommenttien *Kuha muistaa\* nyt on kyl paljon kuhattomia kommentteja* ja *Kuha tuo\** (SJ 6.11.) jälkeen ketjussa on samana päivänä sääntörikon kommentointia enemmänkin:

- (2) AH: ja Kuha ehtii\*. Ei oikee mäkkäri oo hoksannu ☺  
VS: Ei se nyt toleen mene, teillä on taivutusmuodot ihan hakusessa. Kuha on yksikkö, ei se voi tuoda monikkona asioita.  
TM: Mäkkäri ei oo tajunnu miten kuha-jutut toimii, epic fail xD, Se pitää olla "Kuha ehtii" ja "Kuha tuo" -.-  
ML: Nyt vähä kuhajutut ontuu..  
OKK: "Kuha ehtii tuoda" ehkä ni se voiski tarkoittaa jotai xD, Ei toi sovi?! Ihan paska xD  
AL: pitäis kyl ol kuha ehtii..  
AV: Olenkin odottanut koska eka brändi mokaa kuhavitsin luomisen. Onnittelut! (Parasta/huolestuttavinta tässä on, että monen mielestä tämä on silti hauska).

Ketjusta löytyy myös joitakin rikkeen sallivia kommentoijia: *Mokomat pilkun viilaajat. Huumori hukassa ja kuhat hyppii päin silmiä.* (AL 6.11.) sekä *minusta tuo oli hyvä* (KH 6.11.). Esimerkissä 2 viimeisen kommentoijan (AV) ironinen kommentti (*mokaa, onnittelut, parasta/pahinta*) korostaa sekä McDonaldsin että osan kommenttiketjuun kirjoittaneiden puutteellista ymmärrystä ilmaisujen oikeasta käytöstä kyseisessä kielipelissä.

#### 4 Lopuksi

Huumoria voidaan pitää älytehtävänä niille, jotka ovat perillä arvomaailmasta, tavoista, perinteistä, historiasta, ajatusmalleista ja käyttäytymisestä. Sekä huumorin tekijällä että sen vastaanottajalla pitää olla laajaa kulttuurin merkitysverkostojen tuntemusta. (Kinnunen 1994: 81) Internetmeemit ovat digiajan viestintäyksiköitä, jotka kantavat ja välittävät usein sosiaalisia, kulttuurisia ja poliittisia huomioita ja myös kritiikkiä huumorin keinoin. Internetmeemin onnistuneisuutta voi mitata Facebookissa tykkäysten, jakojen ja kommenttien määrän pohjalta sekä myös sen kyvyllä kopioitua erilaisiin konteksteihin.

Tässä artikkelissa on tarkasteltu kielen näkökulmasta Facebook-sivuston *Vainkuhajatut* aikajanajulkaisuja sivuston ensimmäisestä postauksesta (9.10.2015) seuraavan kuukau-

den loppuun (30.11.2015). Määrälliset analyysit osoittavat, että kuhameemi on levinnyt ja kopioitunut ilmiönä tehokkaasti. Tarkastellun ajanjakson aikana sivuston aikajanalla julkaistiin 79 meemiä, jotka ovat levinneet sekä sivuston kautta ja muuntuneina internetin kautta miljoonille. Homonymiapohjaiseen kielileikkiin perustuvissa kuhameeissa yhdistetään toisiinsa epäodotuksenmukaisella tavalla ahvenlajiin kuuluva kala kuha ja erilaisia teemoja ja konteksteja (vrt. Knuutila 1992: 121). Leksikaalisen monitulkintaisuuden pohjalta meemeihin rakennetaan rinnakkaisia tulkintoja sanaparissa *kuha – kunhan*.

Kotilainen (2011) toteaa, että internetin suomen kielen maineen olevan huonon ja sen on katsottu voivan pilata nuorison kirjoitustaidon, jopa koko kielen. Hiidenmaan (2006) mukaan verkko luo uusia viestintätapoja, joissa kirjoituksen ja puheen keinot voivat kohdata kielen käyttäjien sosiaalisen tajun pohjalta esimerkiksi tietoisesti kielellä leikitelyä ja kielen muokkauksen kautta. Kuhameemit hyödyntävät puhekieltä ja murretta. Ne ovat omakielisiä ja niissä käytetään sanontoja ja idiomeja. Kielipelin näkökulmasta kielenkäyttäjät tekevät siirtoja *Vainkuhajutus*-sivustolla sekä jakamalla meemejä että reagoimalla niihin tykkäysten ja ymmärrystä peilaavien kommenttien muodossa. Sääntörikkoihin puututaan sekä sivustolla että varsinkin sen ulkopuolella käytettyjen meemien yhteydessä. Tämän pohjalta kuhameemin voi katsoa myös nostavan kielitietoisuutta ja lisäävän keskustelua kielestä ja merkityksistä. Herääkin kysymys olisiko vahvasti kulttuurikontekstiin sidotuilla meemeillä roolinsa myös opetuskonteksteissa?

Tässä artikkelissa on ollut mahdollista käsitellä internetmeemejä hyvin rajallisesti. Jatkoissa laajennan tutkimusta kuvaelementtien ja tekstien vuorovaikutuksen analyysiin huumorin käsitteen pohjalta. Jatkoanalyseissä on mahdollista ottaa huomioon myös Shifmanin (2014) ajatukset internetmeemin sisällön (content), muodon (form) ja lähestymistavan (stance) välisestä vuorovaikutuksesta. Myös kopioitumisen mekanismit ja laajuus eli se, kuinka jotain sivuston aikajanakuva tai sen perusajatusta muokataan ja levitetään sivuston ulkopuolella kaupallisesti tai tiedotustarkoituksessa on jatkotutkimuksen aiheita. Lisäksi vertailu kuhameemin ja muiden visuaalisuuteen ja kieleen perustuvien sekä Facebookissa että muussa sosiaalisessa mediassa leviävien meemien välillä lisäisi osaltaan tietoa internetmeemien olemassaolon, kopioitumisen ja tallentumisen mekanismeista.

## Lähdeluettelo

### Aineistolähteet

Facebook-sivusto *Vainkuhajutus* 9.10.–30.11.2015. Saatavissa: <https://www.facebook.com/vainkuhajutus/?fref=ts>.

## Kirjallisuuslähteet

- Aarikka-Steenroos, Leena (1995). *Vispiläkauppaa ja hintahaarukoita. Merkityssuhteet lehtimainosten sanaleikeissä*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopiston suomalaisen ja yleisen kielitieteen laitos.
- Blackmore, Susan (1999). *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press.
- Blackmore, Susan (2000). *Meemit – kulttuurigeenit*. Helsinki: Art House.
- Börzsei, Linda K. (2013). *Makes a Meme Instead: A Concise History of Internet Memes*. [online]. [lainattu 23.3.2016]. Saatavilla: [http://works.bepress.com/linda\\_borzsei/2/](http://works.bepress.com/linda_borzsei/2/).
- Castaño Díaz, Carlos Mauricio (2013). Defining and characterizing the concept of Internet Meme. [online]. *Revista CES Psicología*, 6 (2), 82–104. [lainattu 23.3.2016]. Saatavilla: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-30802013000200007](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802013000200007).
- Dawkins, Richard ([1976] 2006). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Dennett, Daniel (1991). *Consciousness Explained*. Boston: Little Brown.
- Dennett, Daniel (1995). *Darwin's Dangerous Idea*. London: Penguin.
- Durham, William H. (1991). *Coevolution: Genes, Culture and Human Diversity*. Stanford: Stanford University Press.
- Gil-White, Francisco (2008). “Let the meme be (a meme): Insisting too much on the genetic analogy will turn it into a straightjacket”. Teoksessa: *Culture, Nature, Memes*, 158–190. Toim. Thorsten Botz-Bornstein. [online]. [lainattu 26.8.2016]. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars. Saatavilla: [http://www.hirhome.com/academic/meme\\_b.pdf](http://www.hirhome.com/academic/meme_b.pdf).
- Hiidenmaa, Pirjo (2006). Kielenhuollon muuttunut maisema. *Kielikello* 2/2006. [online]. [lainattu 26.3.2016]. Saatavilla: <http://www.kielikello.fi/index.php?mid=2&pid=11&aid=1652>.
- Ihonen, Markku (1997). Uskonnolliset kielipelit: vallankäyttöä ja identiteetin vahvistamista. Teoksessa: *Kielen vallassa. Näkökulmia politiikan, uskonnon ja julkishallinnon kieleen*, 91–103. Toim. Matti Mälkiä & Jari Stenvall. Tampere: Tampere University Press 1997.
- Infim (2009). *Sanojen monimerkityksisyys - homonymia ja polysemia*. [online]. [lainattu 1.3.2016]. Saatavilla: [http://www.sis.uta.fi/infim/infim\\_2011/informaatiotutkimus/kurssisivut/a34/osajarjestelmat/semantiikka/homonymiaJaPolysemia.html](http://www.sis.uta.fi/infim/infim_2011/informaatiotutkimus/kurssisivut/a34/osajarjestelmat/semantiikka/homonymiaJaPolysemia.html).
- Joki, Niklas (2015). *Meemi avaa ovia bisneksille – kuha summasta sovitaan*. [online]. [lainattu 1.3.2016]. Saatavilla: [http://yle.fi/uutiset/meemi\\_avaa\\_ovia\\_bisneksille\\_kuha\\_summasta\\_sovitaan/8450799](http://yle.fi/uutiset/meemi_avaa_ovia_bisneksille_kuha_summasta_sovitaan/8450799).
- Jönsson, Kutte (2007). *Idrottsfilosofiska introduktioner: Nio kapitel om idrott och sport, moral och etik, kultur och kritik, kön och genus, politik och ideologi, kropp och teknologi*. Malmö Studies in Sport Sciences Vol 4. Malmö: Idrottsforum.org.
- Karlsson, Fred (1985). *Computational morphosyntax*. Report on Research 1981–1984. Publications of the Department of General Linguistics, University of Helsinki 13.
- Kinnunen, Aarne (1994). *Huumorin ja koomisen keskeneräisyyden kysymys*. Porvoo, Helsinki, Juva: WSOY.
- Knaappila, Tiina & Juho Maijala (2015) *Näin syntyi Vainkuhajatut — nuoret miehet perustivat syksyn somehitiksi nousseen sivuston päihittääkseen Muumit*. [online]. [lainattu 1.3.2016]. Saatavilla: <http://www.esaimaa.fi/Online/2015/11/05/N%C3%A4in%20syntyi%20Vainkuhajatut%20%E2%80%94%20nuoret%20miehet%20perustivat%20syksyn%20somehitiksi%20nousseen%20sivuston%20p%C3%A4ihitt%C3%A4%C3%A4kseen%20Muumit/2015119817230/4>.
- Knuuttila, Seppo (1992). *Kansanhuumorin mieli. Kaskut maailmankuvan aineksena*. Helsinki: SKS.
- Kotilainen, Lari (2011). *Suomen kieli sosiaalisessa mediassa – rappio vai uusi mahdollisuus?* [online]. [lainattu 10.4.2016]. Saatavilla: <http://www.itk.fi/2011/ohjelma/172>.
- Kortesmäki, Markus (2012). *Alussa oli teko : ymmärtämisen käsitteestä perustuen Ludwig Wittgensteinin myöhäisfilosofiaan*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto: Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos.
- Kupiainen, Reijo (2011). *Kuva mediakasvatuksen objektina*. [online]. [lainattu 1.3.2016]. Saatavilla: [http://www.academia.edu/858500/Kuva\\_mediakasvatuksen\\_objektina](http://www.academia.edu/858500/Kuva_mediakasvatuksen_objektina).
- Kuusamo, Altti (1990). *Kuvien edessä: esseitä kuvan semiotiikasta*. Helsinki: Gaudeamus.
- Lankshear, Colin & Michele Knobel (2006). *New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning* (second edition). Maidenhead and New York: Open University Press.
- Niimes, Mikko (2015). *Helsingin poliisi yllätti kuhavitsillä – muistutus renkaanvaihtajille*. [online]. [lainattu 20.3.2016]. Saatavilla: <http://www.mtv.fi/lifestyle/autot/artikkeli/helsingin-poliisi-yllatti-kuhavitsilla-muistutus-renkaanvaihtajille/5533982>.

- Pilke, Nina (2016). Muodikas meemi? Super-alkuisten sanojen merkityspiirteistä, käyttöyhteyksistä ja levinneisyydestä. *Sananjalka* 58, 69–88.
- Segerdahl, Pär (1998). *Språkteorier och språkspel. Fem moderna språkteorier ur en Wittgensteininspire-rad synvinkel*. Lund: Studentlitteratur.
- Shifman, Limor (2014). *Memes in Digital Culture*. Cambridge: The Mit Press Essential Knowledge Series.
- Sivukari, Pekka (2015). "Kuha on tarkastanut pöytäkirjan" – Joensuun kaupunki otti kuha-meemeistä hyödyn irti. [online]. [lainattu 20.3.2016]. Saatavilla: [http://yle.fi/uutiset/kuha\\_on\\_tarkastanut\\_poytakirjan\\_\\_joensuun\\_kaupunki\\_otti\\_kuha-meemeista\\_hyodyn\\_irti/8460624](http://yle.fi/uutiset/kuha_on_tarkastanut_poytakirjan__joensuun_kaupunki_otti_kuha-meemeista_hyodyn_irti/8460624).
- The Journal of Memetics* (2016). [online]. [lainattu 26.8.2016]. Saatavilla: <http://pcp.vub.ac.be/jomemit/past.html>.
- Tieteen termipankki (2016). *Kulttuurigeeni*. [online]. [lainattu 1.2.2016]. Saatavilla: <http://tieteentermi-pankki.fi/wiki/Biologia:meemi>.
- Toivonen, Pia (2001). *En serietidning på fyra språk*. Acta Wasaensia 88. Kielitiede 17. Vaasa: Vaasan yliopisto.
- Vilenius, Anne Maijastiina (2010). *Minä sulle homonyymit näytän. Kielellinen leikittely Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvassa*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto: Kieli- ja käännöstieteiden laitos.
- Wieten, Dan (2015). Multimodal Text Analysis. [online]. [lainattu 26.3.2016]. Saatavilla: <https://danwieten.wordpress.com/multimodal-text-analysis/>.
- Wittgenstein, Ludwig (1981). *Filosofisia tutkimuksia*. Suom. Heikki Nyman. Porvoo, Helsinki, Juva: WSOY.