

Vihulainen instahuuteli "nutsit" ja käänsi T6xxx paatin

Leksikologinen ja sosiolingvistinen tutkimus pokerislangista

Johanna Joentausta

Pro gradu -tutkielma

Suomen kieli ja suomalais-ugrilainen kielentutkimus

Suomen kieli, kielen oppimisen ja opettamisen opintopolku

Kieli- ja käännöstieteiden laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Lokakuu 2018

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Kieli- ja käännöstieteiden laitos / Humanistinen tiedekunta

JOENTAUSTA, JOHANNA: *Vihulainen instahuuteli "nutsit" ja käänsi T6xxx paatin.*
Leksikologinen ja sosiolingvistinen tutkimus pokerislangista.

Tutkielma, 93 s., 12 liites.

Suomen kieli

Lokakuu 2018

Tämä tutkimus käsittelee pokerin harraste- ja ammattipelaajien käyttämää sosiaalisen vaihtelun muotoa, pokerislangia. Tutkimuksen näkökulma on leksikologinen ja sosiolingvistinen. Työssä eritellään leksikologisen tarkastelun keinoin pokerislangin sanaston rakennetta ja sananmuodostuskeinoja. Sosiolingvististä viitekehystä hyödynnetään pokerislangin frekvenssien, merkitysten, attraktiokeskusten sekä slangivarieteetin sosiaalisten ja kielellisten funktioiden selvittämisessä.

Tutkimuksen pääasiallinen aineisto on koostettu Pokeritieto.com- ja Pokerisivut.com-keskustelufoorumeille kirjoitetuista blogimaisista viestiketjuista. Aineistoon on sisällytetty yhteensä 110 viestiä, joista muodostuu 33 423 sanan laajuinen korpus. Aineisto on valittu harkinnanvaraisella satunnaisotannalla niin, että korpuksen sisältyy mahdollisimman tiheästi slang-ilmauksia. Tutkimuksen toissijainen aineisto on pokerinpelaajille suunnattu kyselytutkimus, joka koostuu 34 pelaajan vastauksesta.

Pokerislangissa tärkeimmät sananmuodostuskeinot ovat sanojen äänneasun modifiointi ja sanojen lainaaminen. Eniten aineistossa on erikoislainoja, kirjainsanoja ja sitaattilainoja. Melko runsaasti tarkastelemassani aineistossa on myös johdettuja sanoja sekä metaforia. Korpuksessa esiintyvien slangisanojen frekvenssit jakautuvat varsin laajalle vaihteluvälille. Korpuksen yleisimmät slangisanat esiintyvät varsin taajaan aineistossa, mutta sanojen yleisyydessä on merkittäviä eroja.

Pelin etenemisen ja siitä raportoimisen kannalta keskeisimmät slangisanat ovat korpuksessa hyvin edustettuina, kun taas marginaalisempia tilanteita kuvaavat sanat ovat vähemmistössä. Varieteetin sanat keskittyvät lähes täysin pokeriin suoraan tai välillisesti liittyvien toimintojen, ihmisten ja tilanteiden kuvailuun. Pokerislangissa erityisen runsaasti synonyymisiä ilmauksia keräävät erilaiset pelaajia ja pelipöydän liikkeitä kuvaavat sanat. Nämä merkittävimmät attraktiokeskukset heijastelevat sanojen merkittävyyttä slangissa.

Pokerislangin ensisijainen sosiaalinen ja kielellinen funktio käyttäjilleen on pelitilanteista ja pelistä keskustelemisen helpottaminen sekä kommunikaation nopeuttaminen. Slangin toissijaisena funktiona on toimia yhteisöllisenä ja sosiaalisena kielimuotona sekä vahvistaa pelaajien keskinäistä ryhmäidentiteettiä.

Asiasanat: pokeri, slang, sosiolingvistiikka, leksikologia, sananmuodostus, semantiikka, attraktiokeskus, sosiaalinen vaihtelu, frekvenssi, variantti

Sisällys

1 JOHDANTO.....	6
1.1 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT JA TAVOITTEET.....	6
1.2 AIEMPI TUTKIMUS.....	8
1.3 AINEISTON ESITTELY.....	10
2 TUTKIMUKSEN TAUSTAA.....	16
2.1 MISSISSIPPIN HÖYRYLAIVOILTA INTERNETPOKERIHUONEISIIN – POKERIN HISTORIA JA NYKYMUOTO.....	16
2.2 KESKUSTELUFOORUMIT JA VERKKOSUOMI.....	17
3 TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN VIITEKEHYS.....	22
3.1 SLANGI KIELIMUOTONA.....	22
3.2 SLANGIEN SANASTON KARTUTTAMISEN KEINOT.....	24
3.2.1 MERKITYKSELTÄÄN MUUTTUNEET SANAT.....	25
3.2.2 ÄÄNNEASULTAAN MODIFIOIDUT SANAT.....	26
3.2.3 KEKSITYT SANAT.....	30
3.2.4 LAINASANAT.....	31
3.2.5 YHDYSSANAT.....	32
3.3 SLANGI SOSIAALISENA ILMIÖNÄ.....	34
4 POKERISLANGIN SANASTOLÄHTEET JA SANANMUODOSTUSKEINOT..	40
4.1 POKERISLANGIN SANANMUODOSTUSKEINOJEN KOKOAVAA TARKASTELUA.....	40
4.2 MERKITYKSELTÄÄN MUUTTUNEET SANAT.....	42
4.3 ÄÄNNEASULTAAN MODIFIOIDUT SANAT.....	45
4.4 KEKSITYT SANAT JA YHDYSSANAT.....	49
4.5 LAINASANAT.....	51
4.6 POKERISLANGIN JA MUIDEN SLANGIEN SANANMUODOSTUKSEN VERTAILUA.....	56
5 POKERISLANGIN SOSIOLINGVISTISTÄ TARKASTELUA.....	59
5.1 SLANGISANOJEN FREKVENSSI.....	59
5.2 SLANGISANOJEN SEMANTIikka JA FREKVENSSI	64
5.3 SLANGISANOJEN ATTRAKTIOKESKUKSET.....	72
5.3 POKERISLANGIN KIELELLISET JA SOSIAALISET FUNKTIOT.....	77
6 LOPUKSI.....	84

LÄHTEET	88
LIITTEET	94

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat ja tavoitteet

Tämän tutkimuksen kohteena on pokerin harraste- ja ammattipelaajien käyttämä sosiaalisen vaihtelun muoto, pokerislangi. Pokeria harrastuksena tai ammatikseen pelaavat käyttävät pelistä ja pelaamisesta keskustellessaan slangia, joka poikkeaa erityisesti sanastoltaan suuresti yleiskielestä. Vaikka erilaisten ammatti- ja harrasteryhmien slangeja on tutkittu useissa eri yhteyksissä, on käyttäjiensä keskuudessa aktiivisesti elävä ja monimuotoinen pokerislangi akateemisessa viitekehyksessä käytännössä täysin tutkimaton varieteetti.

Suomessa on arvioitu olevan n. 100 000–300 000 ihmistä, jotka pelaavat internetissä pokeria. Ryhmä on taloudellisestikin merkittävä, ja sen voidaan katsoa viittaavan uuteen teknologisesti edistyneeseen kyberkulttuuriin, jolla on sosiaalista, kulttuurista ja poliittista merkitystä. Rahapelitutkimus on perinteisesti keskittynyt peliongelmiin tutkimukseen, mutta havainnot pelaamisen merkityksestä kulttuurisesti ja sosiaalisesti ohjaavat tutkimaan nettipokerin pelaamista ja siihen liittyviä ilmiöitä myös kulttuurisesta näkökulmasta. (Crentsil & Jouhki 2012: 205.) Yhtenä tämän tutkimuksen tavoitteista onkin avata lingvististen metodien avulla pokeria myös kulttuurisena ilmiönä: pokerislangi heijastelee käyttäjiensä kielenulkoista maailmaa ja kulttuurisia käsityksiä, joten kielimuotoa tutkimalla voidaan tehdä päätelmiä myös pokerista sosiaalisena, poliittisena ja kulttuurisena ilmiönä.

Merkittävässä osassa ammatti- ja harrasteslangeja koskevaa tutkimusta tarkastellaan erityisesti puhuttua kieltä, mutta pokerislangi on puhutun muotonsa lisäksi myös elävä verkkovarieteetti, jota käytetään esimerkiksi internetin keskustelupalstoilla ja blogeissa. Pokerislangi onkin kiintoisa esimerkki monikanavaisesta eli monenlaisissa ympäristöissä elävästä modernista varieteetista, joita on tutkittu toistaiseksi varsin vähän. Suurin osa erilaisiin slangimuotoihin kohdistuneista tutkimuksista on lisäksi keskittynyt slangien sananmuodostukseen analysoimiseen. Slangitutkimus tarjoaa kuitenkin kiinnostavia mahdollisuuksia myös vähemmän suosituille metodisille näkökulmille, kuten tässä työssä hyödynnettävälle sosiolingvistikseen teorialle. Tutkimukselle on siis mielestäni hyvät perusteet. Valitsemani aihe on minulle myös henkilökohtaisesti läheinen ja tärkeä, sillä

mieheni aktiivisen pokeriharrastuksen vuoksi olen päässyt seuraamaan slangin elävää käyttöä läheltä jo useamman vuoden ajan.

Koska tutkimukseni on akateeminen pioneerityö pokerislangin alueella, on tavoitteenani tarkastella ja esitellä pokeriharrastajien käyttämää varieteettia mahdollisimman monipuolisesti. Olen rajannut tarkasteluni kahteen päätavoitteeseen: pyrin leksikologisen tarkastelun keinoin erittelemään pokerislangin sanaston rakennetta sekä sananmuodostuskeinoja ja sosiolingvistisen viitekehyksen avulla tutkimaan slangivarieteetin sosiaalista merkitystä käyttäjilleen.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Millaisia sanastolähteitä ja sananmuodostuskeinoja pokerislangissa on? Poikkeavatko ne merkittävästi muiden slangien sananmuodostuskeinoista?
2. Minkälainen frekvenssi aineistoni slangisanoissa on?
3. Minkälaisia asioita ja ilmiöitä varieteetin yleisimmät slangisanat kuvaavat? Miten sanojen semantiikka kuvaa slangin käyttäjiä ja varieteetin kielenulkoista maailmaa?
4. Millaisten aihealueiden ympärille kertyy attraktiokeskuksia eli runsaasti synonyymisiä ilmauksia kerääviä sanaryppäitä? Miten attraktiokeskukset kuvaavat slangin käyttäjiä ja käyttökontekstia?
5. Millaisia kielellisiä ja sosiaalisia funktiota slangilla on käyttäjilleen?

Minulla on muutamia hypoteeseja tutkimukseni tuloksista, jotka perustan aiempaan tietoon pokerislangista ja laajemmin slangeista. Hypoteesini sanaston rakenteesta on, että pokerislangissa on muiden erikoisalojen slangien tapaan melko runsaasti lainasanoja ja johdosten avulla muodostettuja sanoja. Uskon myös, että englannin kielen vaikutus sanastoon on monien verkkoslangien tavoin pokerislangissa hyvin vahva. Lisäksi oletan, että peliin merkittävällä ja oleellisella tavalla liittyvät slangisanat lienevät aineistossa yleisempiä kuin marginaalisempia tilanteita tai toimintoja kuvaavat sanat. Uskon myös, että varieteetin sanat keskittyvät pääosin kuvaamaan peliin suoraan tai välillisesti liittyviä toimintoja, ihmisiä sekä tilanteita. Pokerislangin attraktiokeskuksia koskeva hypoteesini

on, että attraktiokeskukset syntyvät sellaisten kielenulkoisten tarkoitteiden ympärille, jotka ovat merkittäviä pokerin pelaamisen tai siihen liittyvän kulttuurin näkökulmasta. Lisäksi on oletettavaa, että slangin kielellinen ja sosiaalinen funktio käyttäjilleen on helpottaa pelitilanteista ja pelistä keskustelemista sekä vahvistaa kielen avulla pelaajien keskinäistä ryhmäidentiteettiä.

1.2 Aiempi tutkimus

Slangin tutkimus on Suomessa ollut melko vahvasti muutamien asiasta kiinnostuneiden tutkijoiden työn varassa, vaikka jo 1900-luvun alkuvuosina Kotikielen seurassa kiinnitettiin huomiota slangin olemassaoloon. Slangia pidettiin kuitenkin pitkään alatyylisenä puhetapana, joten sen tutkimus ei herättänyt lingvisteissä kiinnostusta. Tilanne muuttui 1960- ja 1970-luvuilla, kun suomalaiseen tutkimusperinteeseen alkoi vaikuttaa kielen variaatioon huomionsa kiinnittävä sosiolingvistinen tutkimussuuntaus. Slangia alettiin kiihtyvällä tahdilla kerätä ja tutkia, mutta 1900-luvun viimeisiin vuosiin asti suomalainen tutkimus on kuitenkin rakentunut pitkälti eri aihepiirien slangisanastoa esittelevistä ja kokoavista sanakirjoista. (Saanihahti & Nahkola 2000: 92.) Kattavaa teoriaa slangin sanastonkartuttamis- tai sananmuodostuskeinoista tai sosiolingvistisen menetelmän soveltamisesta slangiin ei ole tähän mennessä tehty. Slangien sananmuodostus ei pääpiirteissään eroa kovinkaan merkittävästi yleiskielen sanaston kartuttamisen keinoista (Karttunen 1979: 8), joten yleiset kielitieteelliset sananmuodostusteorioiden ovat pääosin sovellettavissa myös slangeihin.

Kaarina Karttunen julkaisi vuonna 1979 *Nykyslangin sanakirjan*, joka on nimensä mukaisesti ennen kaikkea slangisanaston hakuteos. Se esittelee noin 6000 kirjallisista ja suullisista lähteistä peräisin olevaa 60- ja 70-luvun slangisanaa, mutta slangiin ilmiönä Karttunen perehtyy teoksessaan varsin suppeasti. Karttunen hakuteoksen lisäksi slangisanastoa ovat koonneet esimerkiksi lääkintäalan slangista kirjoittaneet Heikki Leskinen ja Terho Toivonen (1995) sekä sotilasslangia dokumentoinut Antti Penttinen (1984).

Teoksessaan *Koululaisslangi Virroilla* Kari Nahkola ja Marja Saanilahti (1991) tutkivat slangiaineistoa useasta eri näkökulmasta. He vertaavat keskenään erilaisia kielenulkoisia tarkoituksia ja niiden saamia slanginimityksiä, tutkivat samaan tarkoitteeseen viittaavien slangisanojen keskinäisiä frekvenssisuhteita ja luovat myös katsauksen koululaisslangin sanastolähteisiin. Nahkolan ja Saanilahden työ on monien muiden slangitutkimusten tavoin yksittäistä slangimuotoa koskeva tapaustutkimus, mutta se poikkeaa menetelmällisessä laajuudessaan teoriapohjaltaan ohueksi jäävistä sanakirjoista. Sanakirjoja kattavampia teoreettisia artikkelikatsauksia slangeista ovat tehneet muutamat tutkijat, kuten esimerkiksi Kaarina Karttunen (1980 ja 1989), Marja Saanilahti ja Kari Nahkola (1995 ja 2000) sekä Heikki Paunonen (1989).

Vaikka laajaa teoriakuvausta slangeista ei ole tehty, ovat erityisesti ammatti- ja harrastealojen slangit innoittaneet lukuisia opinnäytetyön kirjoittajia: vuosina 1990–2017 suomalaisissa yliopistoissa on julkaistu yhteensä 160 pro gradu -tutkielmaa, joiden asiansanana on slangit (Melinda). Turun yliopistossakin slangeja ovat tutkittu useissa opinnäytteissä. Esimerkiksi Hanna-Kaisa Termala (2007) on tarkastellut gradussaan partioslangia, Eva Vähätalo (2013) sotilasslangia, Liisi Anttila (2002) ja Venla Lehtinen (2003) sairaaloiden slangeja sekä Sirke Lohtaja (1994) purjehdusslangia.

Opinnäytetasoiset slangitutkimukset ovat teoriataustaltaan tyypillisimmin leksikaalisia tutkimuksia, joissa keskitytään erittelemään slangisanaston sananmuodostusta ja sanaston kartuttamisen keinoja. Joukossa on muutama poikkeus, joissa kiinnitetään huomiota myös sanaston sosiolingvistiseen ulottuvuuteen. Esimerkiksi Marika Pöyri (2006) pohtii Ypäjän hevosopiston opiskelijoiden käyttämää ammattislangia erittelevässä työssään *Havaintoja ratsastuksen ammattislangista: pilotti laskeutuu Rivieraan* paitsi slangin sanastolähteitä ja sananmuodostusta myös slangin kantamia merkityksiä ja heijastuksia puhujayhteisöstään.

Pöyriin gradun lisäksi tämän tutkimuksen kannalta kiinnostavimpia opinnäytteitä on Hanna-Maria Yli-Paunun (2013) gradu *Lainaus ja sananmuodostuskeinot suomalaisessa nettislangissa*. Yli-Paunu tarkastelee opinnäytteessään lainaamisen ja eri sananmuodostuskeinojen asemaa suomalaisen nettislangin sanaston kartuttamisessa ja vertaa saatuja tuloksia aiempaan slangisanastoa koskevaan tutkimukseen. Tutkimus keskittyy puhutun slangin sijaan verkkokirjoittelussa esiintyvään slangisanastoon, joten

tutkimuskohteissamme on yhtymäkohtia. Yli-Paunu toteaa työssään, että nettislangin merkittävin sanaston kartuttamisen keino on lainaaminen, mikä tukee omaa hypoteesiani lainaamisen merkittävästä roolista myös pokerislangin sananmuodostuskeinona.

Kuten jo aiemmin mainitsin, suomalaista pokerislangia ei ole akateemisessa kontekstissa tutkittu juuri lainkaan. Yksi pokerislangia sivuava tutkimus on kuitenkin tehty: vuonna 2014 valmistuneessa gradussaan *Texas hold'em ja omaha -pokerivarianttien keskeinen englanti-suomi termistö* (sic!) Timo Hirvola on tarkastellut kahden pokerivariantin termistöä ja luonut pelivarianteissa käytössä oleville termeille suomi–englanti-sanaston. Pelaajien käyttämän slangisanaston sijaan Hirvolan aineisto koostuu virallisesti pelitilanteissa käytössä olevasta termistöstä, joten tutkimuskohteemme ovat varsin erilaiset. Vaikka nettipokeri on maailmanlaajuisesti valtava ilmiö, on pokerislangia kansainvälisessä tiedeyhteisössäkin tutkittu hyvin niukasti. Leonard R.N. Ashley (1990) tarkastelee englanninkielisen kieliyhteisön tapaa puhua uhkapelaamisesta artikkelissaan *"The Words of My Mouth, and the Meditation of My Heart": The Mindset of Gamblers Revealed in Their Language*. Hän sivuaa lyhyesti myös pokerislangia. Tom Dalzellin (2012) toimittamaan *The Slang of Poker* -teokseen on koottu yli 500 englanninkielisellä kielialueella tunnettua pokerislangisanaa, ja se lienee ainoa painettu sanakirja pokerislangista. Käytän Dalzellin sanakirjaa vertailevana apuna tutkimuksen aineistoa käsitellessäni.

1.3 Aineiston esittely

Tutkimukseni aineslähteiden kokoaminen on ollut kaksiosainen prosessi. Ensimmäisessä vaiheessa olen koostanut tekstikorpuksen, jonka olen kerännyt kahden pokerinpelaajien suosiman keskustelufoorumien keskustelualueen viesteistä. Nämä kaksi foorumia ovat Pokeritieto.com- ja Pokerisivut.com-sivustoilla (Pokeritieto; Pokerisivut). Pokeritieto ja Pokerisivut ovat multimediaisia verkkoportaleja, joista pokerista kiinnostuneet löytävät esimerkiksi pokerimaailmaa koskevia uutisia, tunnettujen pokeritähtien kirjoittamia kolumneja, pokerisivustojen kampanjauutisia ja linkkejä pokeriturnausten videolähetyksiin. Sivustojen aktiivisimpia osioita ovat niiden keskustelufoorumit, joiden alaosioiden pokerin harrastajat ja ammattilaispelaajat kirjoittavat vaihtelevan aktiivisesti. Sivustot eivät

sisällöllisesti eroa toisistaan kovinkaan merkittävästi, mutta koska molemmat ovat tunnettuja ja suosittuja sivustoja pelaajien keskuudessa, on mielestäni tarpeellista sisällyttää korpukseen viestejä molemmilta sivustoilta.

Sellaisen maallikon, jolle pokerislangi on täysin vierasta, voi olla paikoin vaikeaa ymmärtää joidenkin foorumille kirjoitettujen viestien sisältöä. Suomalaista pokerislangia tutkivalle keskustelualusta on kuitenkin erittäin hedelmällinen tutkimuskohde, sillä slangia esiintyy foorumille lähetetyissä viesteissä varsin taajaan. Näiltä kahdelta sivustolta koostamani aineisto on tutkimukseni ensisijainen aineslähde. Korpusta analysoimalla pyrin erittelemään slangin sananmuodostuskeinoja ja sanastolähteitä, sanojen frekvenssiä sekä niiden semanttisia merkityksiä. Käytän analyysissä sekä kvantitatiivisia että kvalitatiivisia metodeja.

Foorumien viestiketjuissa on mahdollista keskustella niin pokeristrategioista, pokerin verotuksesta, pokerin live- ja nettiturnauksista kuin pokeritarvikkeistakin. Pokerisivuille on kirjoitettu yhteensä vajaat 400 000 viestiä, ja Pokeritiedon foorumille viestejä on kertynyt yhteensä lähes miljoona (Pokerisivut; Pokeritieto, 21.3.2017). Koko foorumien laajuista korpusta olisi käytännössä mahdoton tarkastella, ja lisäksi osassa viesteistä slangisanaston käyttö on selvästi painottuneempaa kuin toisissa. Olenkin rajannut tarkasteluni Pokeritiedon Pokeripäiväkirjat-osioon ja Pokerisivujen Blogit-osioon. Näillä alueilla pelaajat kertovat omin sanoin itsestään ja pelaamisestaan verraten laajoissa viesteissä, ja ketjuissa myös muilla pelaajilla on mahdollisuus kommentointiin. Viestiketjut muistuttavatkin muodoltaan kommentoituja blogeja. Valitsin korpukseni aineistolähteeksi pelaajien päiväkirjat, koska kirjoittajien käyttämä slangi on niissä varsin monipuolista. Useimmissa päiväkirjoissa pelaajat referoivat slangin avulla pelitilanteita, mutta saattavat kirjoittaa myös pelitilanteiden ulkopuolisesta elämästä slangisanoja hyödyntäen. Pelaajien blogit tarjoavatkin monipuolisen kuvan siitä, millaista slangi on elävässä käytössään ja millaisissa yhteyksissä sitä esiintyy.

Pokeripäiväkirjat-alueella aiheita on noin 1600 ja viestejä yhteensä melkein 200 000. Blogit-alueella aiheita on hieman vähemmän, noin 1250 ja viestejä lähes 110 000 (Pokeritieto; Pokerisivut, 21.3.2017). Koska Pokeritiedon foorumi on Pokerisivujen keskustelualustaa aktiivisempi, olen rajannut aineistoni niin, että poimin analyysin

kohteeksi Pokeritiedosta neljä viestiketjua, joihin on kirjoitettu viestejä 27.10.2006–21.3.2017 (Pokeritieto, 21.3.2017). Pokerisivujen blogeista taas olen poiminut analyysin kohteeksi yhden viestiketjun, johon on kirjoitettu viestejä 17.9.2009–22.11.2016 (Pokerisivut, 21.3.2017). Olen valinnut kustakin ketjusta korpukseen 20–30 viestiä. Koko korpuksen koko on 110 viestiä ja 33 423 sanaa. Sekä Pokeritieto että Pokerisivut ovat avoimia keskustelufoorumeja, joten niissä julkaistujen viesten lukemista varten ei tarvitse erikseen rekisteröityä tai kirjautua. Koostamani korpus on näin ollen tutkimuseettisesti kestäväällä pohjalla, sillä foorumeille kirjoittaneet pelaajat ovat ennen tekstiänsä julkaisua sitoutuneet foorumin käyttöehtoihin, joista yksi on julkaisujen avoimuus kaikille verkon käyttäjille.

Valitessani analyysin kohteeksi päätyviä viestiketjuja kiinnitin huomiota paitsi viestien tuoreuteen myös niiden leksikaaliseen sisältöön. Viesteissä on vaihtelevia määriä slangia, ja toiset kirjoittajat käyttävät slangia monipuolisemmin kuin toiset. Kronologisen aineisto-otannon ongelmana olisi siis ollut se, että osa korpukseen päätyneistä viesteistä olisi sisältänyt vain hyvin vähän jos ollenkaan slangia. Päädyinkin kokoamaan tutkimukseni aineiston harkinnanvaraista satunnaisotantaa käyttäen. Satunnaisotanta on otoksen poimintamenetelmä, jossa jokaisella perusjoukon havaintoyksiköllä on samansuuruinen mahdollisuus tulla valituksi otokseen. Joissakin tapauksissa satunnaisotannon muodostaminen perusjoukosta on mahdotonta, koska tutkijalla ei ole käytettävissään tietoja kaikista havaintoyksiköistä. Tällöin on tyydyttävä harkinnanvaraiseen näytteeseen. (KvantiMOTV.) Harkinnanvaraiseen näytteeseen tutkija koostaa mahdollisimman edustavaksi olettamansa aineiston: tutkijan tulee siis kyetä perustelemaan, miksi valittu aineisto on tutkimuskysymysten näkökulmasta relevantti ja hedelmällinen. (Milroy 1987: 26.) Tämän tutkimuksen aineisto on harkinnanvaraisella näytetekniikalla koottu korpus, johon olen pyrkinyt koostamaan mahdollisimman tiheästi slangia.

Aineiston kokoamisessa hyödynsin omaa pokerislangia koskevaa tietovarantoani, sillä poimin korpukseen ensisijaisesti sellaisia viestejä, joissa havaitsin runsaasti slangia. Systemaattisiin otantamenetelmiin verrattuna tässä tutkimuksessa hyödynnetty aineistonkeruutapa ei ole luotettavuudeltaan aukoton, sillä aineistoni rajallisen koon vuoksi analyysin kohteena on vain hyvin pieni osa kaikesta pokeria koskevasta

foorumikirjoittelusta. Korpus on kuitenkin sanamäärällisesti mitattuna suhteellisen laaja, ja harkinnanvaraisen otannan ansiosta siinä esiintyy varsin runsaasti erilaisia slangisanoja. Vertaan myös analyysiluvuissa korpuksessa esiintyviä slangisanoja verkon pokerislangisanakirjoihin, jotta mahdollisesti korpuksesta puuttuvat sanat tulisivat esille. Tutkimukseni ei siis pyri antamaan aukotonta kuvaa pokerislangin lingvistikäytännöistä ja sosiaalisista muodoista 2010-luvulla, vaan tarjoaa opinnäytetyön laajuisen katsauksen aiheeseen.

Tutkimukseni toinen aineisto koostuu kyselytutkimuksesta. Pelaajien pokerislangille antamat merkitykset ovat slangin kielellisten muotojen ohella kiintoisia, mutta foorumilta koottua korpusta tutkimalla tuskin löytyy kattavia vastauksia slangisanojen sosiaalisista ja kielellisistä funktioista. Olenkin koonnut korpusaineiston ohien toisen, suppeamman aineiston lähettämällä lyhyen kyselytutkimuspyynnön tutkimieni verkkoportaalien, Pokeritiedon ja Pokerisivujen keskustelufoorumeille. Kyselylomakkeessa pyydän vastaajia pohtimaan, kuinka paljon he käyttävät pokerislangia, millaisissa tilanteissa ja miksi he varieteettia käyttävät sekä mitä he slangista ajattelevat. Kyselytutkimukseeni saapui yhteensä 34 vastausta, joista seitsemän tallentui Pokeritiedon foorumille, kaksi Pokerisivujen keskustelualueelle ja 24 erikseen tutkimusta varten luomaani SurveyMonkey-onlinekyselyyn. Kyselytutkimusaineistoa analysoin luvussa 5.3, ja pyrin sen avulla selvittämään, millaisia sosiaalisia ja kielellisiä merkityksiä pokerinpelaajat antavat pokerislangille. Kyselylomake on tutkimuksen liitteenä (Liite 3).

Kuten todettua pokerislangista ei ole juuri tehty tieteellistä tutkimusta. Toisin kuin monista puhutuista slangeista suomalaisesta pokerislangista ei siis löydy painettuja sanakirjalähteitä, joiden avulla voisin selvittää, mihin kielenulkoisiin tarkoituksiin tässä työssä tarkasteltavat slangisanat viittaavat. Verkosta sen sijaan löytyy muutamia kattavia sanastoja pokerislangista, joten käytän tässä tutkimuksessa ensisijaisina lähteinä nettipokeri.infon Suomalaisen pokerislangin sanastoa (Nettipokeri.infon slangisanasto) sekä Pokeritiedon pokerisanastoa (Pokeritiedon slangisanasto). Nettipokeri.infon sanasto kattoi 17.1.2017 yhteensä 309 slangi-ilmausta, ja se on laajin verkosta löytyvistä suomalaista pokerislangia selittävästä sanastoista. Listaus on siinä mielessä vertaisarvioitu, että sanaston käyttäjillä on mahdollisuus ehdottaa lisäyksiä tai korjauksia sanoihin sivustolta löytyvällä kommentointilomakkeella. Pokeritiedon sanasto on

artikkelimuotoinen listaus, jossa on selitetty 226 slangisanaa. Pokeritiedon sanasto on Nettipokeri.infon listausta suppeampi, sillä se keskittyy pääasiassa englanninkielisten termien selittämiseen. Käytän sanastoja toisiaan täydentävinä avatessani slangisanojen semanttisia merkityksiä. Slangisanastolle on varsin tyypillistä sanaston lyhytikäisyys ja vaihtuvuus (Karttunen 1979: 9), joten on oletettavaa, etteivät kaikki sanastoista löytyvät sanat ole enää pelaajien aktiivikäytössä. Toisaalta uusimmat tai harvinaisemmat käyttöön vakiintuneet slangisanat eivät välttämättä vielä löydy listauksista. Varmistaakseni slang ilmausten oikeat tulkinnat ja viittaukset oikeisiin kielenulkoisiin tarkoitteisiin olen myös luetuttanut tämän tutkimuksen kahdella pokerinpelaajalla eli pokerislangin asiantuntijalla.¹

Aineiston analyysin apuna käytän slangisanastojen lisäksi AntConc-konkordanssiohjelmaa. Kyseistä tekstityökaluohjelmaa voi käyttää monenlaisen tekstianalyysin apuvälineenä, mutta tässä tutkimuksessa hyödynnän erityisesti ohjelman frekvenssityökalua tutkiessani slangisanojen yleisyyttä eli frekvenssejä sekä attraktiokeskuksia, tiettyjen aihepiirien ympärille kertyviä synonyymiryppäitä (Leskinen & Toivonen 1995: XV). Ohjelma laskee syötetystä tekstikorpuksesta siinä esiintyvien sanojen frekvenssin, jolloin slangisanat ovat poimittavissa yleisyysjärjestyksessä listattujen sanojen joukosta. Korpusta kootessani rajasin aineistoa niin, että jätin tekstimassasta kokonaan pois kirjoittajien kaikissa viesteissä toistuvat allekirjoitukset, viestien otsikot, kirjoittajien nimimerkit sekä lainaukset edeltävistä viesteistä, koska runsaasti slangisanoja sisältävinä ne olisivat vääristäneet erityisesti slangiaineiston frekvenssejä.

Pokerislangi on slangimuoto, joka elää aktiivisesti sekä puhuttuna että kirjoitettuna kielimuotona. Pokerinpelaajat käyttävät slangia keskustellessaan kasvokkain pelaamisesta ja pelitilanteista, mutta slangisanasto on aktiivisessa käytössä myös pelaajien kirjoitellessa pokerista verkkofoorumeille. Onkin perusteltua olettaa, että kirjoitetussa ja puhutussa slangissa on tiettyjä eroja, joiden tarkastelun joudun kuitenkin aineistoni kirjallisen muodon vuoksi jättämään huomiotta. Puhuttuja slangimuotoja on tutkittu selvästi verkossa eläviä slangimuotoja enemmän, osittain varmasti nettislangien nuoruuden vuoksi, joten

¹Pokerinpeluuta aktiivisesti harrastava mieheni Teppo Joentausta on auttanut minua läpi tutkimusprosessin slangisanojen tulkinnassa. Hän on omaan slangivarieteetin asiantuntijan tietovarantoonsa pohjaten tulkinnut välillä myös sellaisia sanoja, joita ei lähteenä käyttämistäni slangisanalistauksista ole löytynyt. Valmiin tutkimuksen on lukenut läpi myös mieheni serkku Aku Joentausta, joka on pokeriammatillainen.

koen perustelluksi tarkastella verkkokirjoittelussa esiintyviä slangi-ilmauksia puhutun kielen sijaan. Myös puhuttujen ja kirjoitettujen slangimuotojen vertailu voisi olla mielenkiintoinen jatkotutkimuskohde, mutta tämän työn rajallisen laajuuden vuoksi olen sulkenut puhuttujen slangi-ilmausten tarkastelun kokonaan tutkimuksen ulkopuolelle.

2 TUTKIMUKSEN TAUSTAA

2.1 Missisippin höyrylaivoilta internetpokerihuoneisiin – pokerin historia ja nykymuoto

Tämän tutkimuksen kohteena on slangimuoto, jota puhuvat ja kirjoittavat erityisesti pokeria pelaavat korttipeliharrastajat ja -ammattilaiset. Korpukseni aineistolähteenä toimiva Pokeritieto.com-sivusto onkin profiloitunut pokerisivustoksi rajaamalla melko selkeästi muut korttipelit sivujen ulkopuolelle. Sivuston Pokeritieto-logon oikealla puolella yläkentässä näkyvä lisäys *Pokeri ja nettipokeri – taitopelien aatelia* kuvastaa sitä, mihin pelimuotoihin sivuilla on keskitytty. Pokeritiedon keskustelualueella pelaajien suosimat pelimuodot vielä tarkentuvat, sillä Pokeristrategiat-kategoriassa pelimuodot on jaettu Texas Holdem- ja Omaha-strategioihin sekä muihin pokeripeleihin. (Pokeritieto.) Tässä luvussa kuvaan lyhyesti sitä, millaisesta pelistä pokerissa on kysymys ja minkälaiset historialliset kehityskulut ovat johtaneet pelin nykymuodon kehittämiseen.

Korttipeleistä puhuttaessa tarkoitetaan tavallisesti erilaisia korttipakalla pelattavia pelejä, kuten pokeria, bridgeä tai maijaa. Suomessa korttipakka on tyypillisesti ranskalais-englantilainen 52 kortin pakka, jossa on neljä 13 kortin maata ja lisäksi mahdollisesti jokeri tai jokereita. Perinteisellä korttipakalla voi pelata tuhansia erilaisia pelejä, joista suosituimpien joukkoon kuuluvat erilaiset pokerin variaatiot. Pokeri on yläkäsitelukuisille erilaisille pelimuodoille. Niille yhteistä on se, että peli perustuu viiden kortin pokerikäsiin, ja pelissä lisätään panoksia, kunnes voittaja selviää. Pokerin pelaamisen tavoitteena on voittaa vastapelaajien rahat tai pelimerkit. Voittaminen tapahtuu vahvimmalla pokerikädellä tai vakuuttamalla muut pelaajat siitä, että itsellä on vastapelaajia vahvemmat kortit. Käsien vahvuus on määritelty pokerin säännöissä. (Saari 2008: 8, 64, 160.)

Texas Hold'em ja Omaha hold'em ovat niin sanottuja yhteiskorttipelejä, joissa pelaajille jaetaan kortteja vajaan käden verran ja pöytään jaetaan lisäksi yhteisiä avoimia kortteja, joita kaikki pelaajat voivat käyttää osana pelikättään. Yhteiskorttipelit yleistyivät toisen maailmansodan aikana, ja ne ovat nykyisin suosituin tapa pelata pokeria. Näistä ylivoimaisesti suosituin ja tunnetuin pelivariaatio on Texas Hold'em, jossa jokaiselle

pelaajalle jaetaan kaksi käsikorttia kuvapuoli alaspäin. Kortit saatuaan pelaajat voivat vuorollaan joko luovuttaa korttinsa tai asettaa haluamansa määrän panoksia. Ensimmäisen panostuskierroksen jälkeen pöytään jaetaan ensimmäiset kolme yhteistä korttia, *flop*. Tämän jälkeen seuraa panostuskierros mukana olevien pelaajien kesken, jonka jälkeen pöytään jaetaan neljäs yhteinen kortti, *turn*. Viimeisen panostuskierroksen jälkeen jakaja asettaa pöytään jaon viimeisen kortin, jota kutsutaan nimellä *river*. Lopuksi pelaajat näyttävät korttinsa ja jaon voittaja selviää. Omaha Hold'em on Texas Hold'em in ohella suosittu pelimuoto, joka eroaa Texas Hold'emista vain siinä, että pelaajille jaetaan kuvapuoli alaspäin neljä korttia kahden sijaan. Näistä korteista pelaajan on valittava kaksi, joiden avulla hän muodostaa yhdessä pöytäkorttien kanssa pelikätsensä. (Saari 2008: 163.)

Pokerin katsotaan syntyneen 1800-luvun alussa Yhdysvaltain ranskankielisellä alueella New Orleansin lähellä. Mississippi-joen höyrylaivat aloittivat liikennöinnin vuonna 1811, ja niillä toimineita uhkapelivaluunoita pidetään pokerin syntysijoina. Varhaisimmat aikalaismerkinnät pokerista löytyvät vuodelta 1836, mutta myöhemmin ilmestyneisiin lähteisiin nojaten on todettu, että pokeri oli pelinä hyvin tunnettu jo ainakin vuonna 1829. Pokeri ei pelimuotona ole syntynyt tyhjästä, vaan varhaisten pokerivariaatioiden taustalla vaikutti todennäköisesti saksalainen 1400-luvulta asti tunnettu pochen-korttipeli, jonka ranskalaiset tunsivat nimellä *poque*. Pokerin ensimmäisissä muodoissa käytettiin 20 kortin korttipakkaa, ja melko varhain mukaan tulivat osa nykyisissäkin säännöissä tunnetuista pokerikätsistä, kuten pari, kaksi paria, kolmoset, täyskäsi ja neloset. 1830-luvulla pelaajat siirtyivät käyttämään nykyisin tunnettua 52 kortin korttipakkaa. Yhdysvaltojen sisällissodan aikaan peli levisi uusille alueille, mikä mahdollisti myös uusien pelivariaatioiden synnyn. 1900-luvun alussa aiemmin syntyneiden vetopokerin ja stud-pokerin rinnalla yleistyivät yhteiskorttipelit, joissa pelaajilla on käytössään yhteisiä kortteja. Nykyisin pokerinpelaajien parhaiten tuntema pelimuoto Texas Hold'em levisi Texasista maailmalle kuitenkin vasta 1960-luvulla. (Saari 2008: 64.)

2.2 Keskustelufoorumit ja verkkosuomi

Internet on jo reilun parinkymmenen vuoden ajan mullistanut käsitystämme tiedonhankinnasta. Painettujen sanakirjojen ja muiden kirjallisten lähteiden sijaan entistä

useampi etsii nykyisin tietoa verkosta. Hakukoneiden sekä verkkotietosanakirjojen, kuten Wikipedian ohessa myös erilaisilla keskustelufoorumeilla on merkittävä rooli tietolähteenä. Foorumeilla on tiedonhankinnan lisäksi myös vahvasti sosiaalinen ulottuvuus, sillä ne tarjoavat mahdollisuuden vaihtaa ajatuksia muiden samoista aihepiireistä kiinnostuneiden kanssa. Keskustelufoorumit ovat erilaisia verkkokeskustelupalstoja tai -alueita, jotka ovat usein erikoistuneet tiettyyn aihepiiriin, kuten Pokeritieto.comin foorumin tapauksessa pokeriin. Aihepiirien alla keskustelut ovat jakautuneet vielä spesifimpiin aihealueisiin ja otsikoituihin viestiketjuihin. Reaaliaikaiseen verkkojutteluun verrattuna keskustelufoorumit eroavat siinä, että keskustelut tallentuvat sivuille, ja niitä on mahdollista palata lukemaan ja kommentoimaan vielä pitkänkin ajan kuluttua. (Hynönen 2008: 186.)

Foorumeille omaleimaista on aihepiirisidonnaisuuden lisäksi nimimerkkien käyttö. Rekisteröitymistä vaativilla palstoilla käyttäjien on valittava vakituinen nimimerkki, jos he eivät halua esiintyä foorumilla omalla nimellään. Tämä nimimerkki eli *nikki* vakiintuu usein osaksi kirjoittajansa netti-identiteettiä. Kaikilla foorumeilla rekisteröityminen ei ole pakollista, jolloin kirjoittajien henkilöllisyys jää usein hämärän peittoon. (Hynönen 2008: 188.) Tutkimukseni aineslähteenä toimivalla Pokeritieto.com-foorumilla rekisteröityminen on pakollista, ja monen kirjoittajan kohdalla anonymiteetti on muutenkin suhteellista. Toki useimmat kirjoittavat nimimerkkinsä takaa, mutta heidänkin viesteihinsä tallentuvat tiedot siitä, kuinka monta viestiä kirjoittaja on foorumille kirjoittanut ja miten kauan hän on ollut rekisteröityneenä. Osa kirjoittajista on lisännyt tunnistekenttään myös paikkakunnan, lempipelinsä ja pelin koon. Monet kirjoittajat yksilöivät profiilejaan vielä niin sanotuilla allekirjoituksilla. Allekirjoitukset ovat jokaisen viestin alakenttään tulostuvia tekstejä, jotka voivat olla esimerkiksi sitaatteja tai linkkejä. (Pokeritieto.) Suomalainen pokeriyhteisö on verraten pieni, joten näin yksityiskohtaiset tunnistet saattavat pyrkiä anonyymiyden sijaan suoranaiseen tunnistettavuuteen. Foorumilla kirjoittaa esimerkiksi lukuisia tunnettuja pokeriammattilaisia, jotka eivät välttämättä pyri piilottamaan omaa henkilöllisyyttään.

Keskustelupalstat tarjoavat kirjoittajilleen myös mahdollisuuden jonkin arkielämästä poikkeavan roolin omaksumiseen. Jotkut kirjoittajat haluavat tahallisesti ärsyttää muita kirjoittajia tai aiheuttaa voimakkaita reaktioita. Tällaisia tietoisesti muita keskustelijoita

provosoivia kirjoittajia kutsutaan trolleiksi. (Hynönen 2008: 188.) Myös tämän tutkimuksen aineistossa esiintyy varsin todennäköisesti trolleiksi lukeutuvien keskustelijoiden kirjoittamia viestejä. Koska foorumin sosiaalisen dynamiikan tarkastelu ei kuitenkaan ole tutkimukseni keskiössä, en ota analyysissä kantaa kirjoittajien sosiaalisiin rooleihin.

Keskustelufoorumit ovat kielen tutkimuksen kannalta mielenkiintoinen ja osittain poikkeuksellinenkin ympäristö, sillä niissä esiintyvä kieli eroaa usein omaleimaisella tavalla niin yleiskielestä kuin puhekielestäkin. Internetin käytön yleistyttyä 1990-luvun puolivälissä näiden kahden kielellisen päämuodon ohen on muotoutunut uudenlainen kielimuoto, jota ei voida yksiselitteisesti sovittaa kumpaankaan perinteiseen kategoriaan. Tätä uutta kielimuotoa voidaan nimittää verkkosuomeksi, ja sille ovat luonteenomaisia puhekieliset keskustelut, jotka kuitenkin käydään kirjoitetussa muodossa tekstien välityksellä sähköisessä mediassa. Verkkokieleen on kotiutunut myös täysin uudenlaisia kielen elementtejä, joista merkittävimpiä ovat hymiöt, kuvamerkit. Ilmari Vauras nimittää hymiöitä tutkimuksessaan tunneikoneiksi, koska hymiöt ovat tyypillisesti tunteita ilmaisevia kuvamerkkejä. (Vauras 2008: 210–211.)

Verkkosuomella on yhteisiä piirteitä niin yleiskielen kuin puhekielenkin kanssa, mutta lisäksi sillä on tyystin omat ominaisuutensa ja erityispiirteensä. Verkkokieleen usein silmiinpistävä ero varsinkin yleiskieliseen ilmaisuun verrattuna kumpuaa sen erilaisesta käyttötarkoituksesta. Tekstien tuottaminen ja lukeminen sähköisistä medioista on perinteisiin kirjallisiin foorumeihin, kuten sanomalehtiin, verrattuna hyvin helppoa ja nopeaa, joten on luonnollista, että näissä ympäristöissä tuotetun kielimuodonkin tulee syntyä vaivattomasti ja vauhdikkaasti. Ratkaiseva ero menneeseen onkin kirjoittamisen ja lukemisen madaltunut kynnyks: sähköiset keskustelut ovat nykyisin lähes kaikkien ulottuvilla, ja verkosta löytyy lähes rajattomasti tietoa erilaisista aihepiireistä kiinnostuneille. Verkkokeskusteluja eivät tyypillisesti sido samat tiukat oikeinkirjoitussäännöt kuin kirjakieltä, vaan oleellisinta on viestien ymmärrettävyys, kuten puhekielen tapauksessa. (Vauras 2008: 210–211.) Verkko tarjoaa vapaan ja anonyymien keskusteluympäristön kaikille käyttäjilleen, joten foorumikirjoitteluun voivat osallistua myös ne, joille yleiskielen normit syystä tai toisesta ovat haastavia (Hynönen 2008: 188).

Verkkoyhteyteen tai sosiaalisen median pikaviesteihin verrattuna foorumikeskustelu on usein kielellisesti hiotumpaa, mikä osaltaan johtuu hidastempoisemmasta keskustelutahdista. Kirjoittajat itse saattavat tarkkailla viestiensä kieliasua pikaviestejä huolellisemmin, minkä lisäksi monilla foorumeilla on mahdollisuus viestien editointiin. Foorumeita hallinnoivat lisäksi keskustelunvalvojat eli moderaattorit. He tarkkailevat viestejä ja pitävät huolta siitä, että keskustelijat noudattavat yhteisesti sovittuja sääntöjä, kuten pyrkimystä kohteliaisuuteen ja yleistajuisuuteen. Useilla foorumeilla jälkimmäisestä vaatimuksesta joudutaan kuitenkin joustamaan, jos foorumilla on vakiintuneita lyhenteitä tai ilmaisuja, joiden käyttö rajoittuu foorumiin tai laajemmin keskustelijoiden viiteryhmään. (Hynönen 2008: 186–187.)

Pokeriaiheiset keskustelufoorumit ovat kuvaava esimerkki keskusteluyhteisöstä, jossa yleistajuisuus olisi haastava tai jopa kohtuuton vaatimus asialliselle kirjoittelulle, sillä esimerkiksi korpusaineistoni viesteissä esiintyy usein niin tiheästi pokerislangi-ilmauksia, että kielimuotoa ymmärtämättömän maallikon olisi paikoin todella vaikea ymmärtää niiden sisältöä. Näyttää kuitenkin siltä, että monet pokerinpelaajat pitävät slangin yleistajuistamista suorastaan mahdottomana tehtävänä, sillä slangisanoille ei yksinkertaisesti ole aina olemassa yleiskielistä vastinetta. Foorumille kirjoittelu yleistajuisesti olisi siis heidän mielestään hyvin vaikeaa. Eräs kyselytutkimukseeni vastannut pokerinpelaaja muotoilee asian seuraavasti:

Pokeria ei voi puhua ilman slangia, sillä kaikille termeille / sanoille ei ole suomennoksia ollenkaan tai ne ovat hyvin tökeröitä. Slangi nopeuttaa asian selittämistä sitä ymmärtävälle ja etenkin kirjoittaessa lähes kaiken voi kirjoittaa lyhenteillä. – Informantti 18

Vaikka tutkimani pokeriaiheiset foorumit eivät ole erityisen yleistajuisia, täyttävät ne muutoin varsin hyvin keskustelufoorumeille tyypilliset piirteet. Pokeritieto.comin foorumille kirjoitettavat viestit hyväksytään foorumille vasta moderaattorin tarkastuksen jälkeen, joten ne käyvät läpi tietyn seulan ennen julkaisuaan. Foorumilla on siis tietyt säännöt, joista yksi on pyrkimys asiallisuuteen ja kohteliaisuuteen. Aineistoni viesteissä esiintyvä kieli on slangia lukuun ottamatta melko yleiskielistä, vaikka vaihtelua eri kirjoittajien välillä luonnollisesti on. Pikaviestikirjoitteluun verrattuna viestit ovat siis

kielellisesti melko huoliteltuja. Viestit sisältävät myös monenlaisia typografisesti tyypillisiä piirteitä verkkosuomelle, kuten hymiöitä. Pokerifoorumien kielelle erityisen leimallisia ovat runsaat lyhenteet, kuten yllä lainattu informanttikin toteaa. Osa näistä lyhenteistä on luokiteltavissa slangiksi. Palaan slangilyhenteisiin tarkemmin luvuissa neljä ja viisi.

3 TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN VIITEKEHYS

3.1 Slangi kielimuotona

Slangi voidaan määritellä puhekieliseksi kielimuodoksi, joka rakentuu uudehkoista ja nopeasti vaihtuvista sanoista. Slangi on vaikeasti rajattava kielen alue, mutta tyypillisimmin sitä käyttävät nuorten ryhmät sekä erilaiset sosiaali-, harraste- ja ammattiryhmät sisäistä viestintää helpottaakseen. Se voidaankin määritellä sosiaalisista ja psykologisista seikoista riippuvaiseksi ryhmäkieleksi, eräänlaiseksi sosiaalisiksi murteeksi. Tunnettu slangin muoto on myös alueelliseksi slangiksi määrittyvä pääkaupunkiseudun kielimuoto, Stadin slang. (Karttunen 1989: 148–149; Karttunen 1980: 113.) Slangilla voidaan tarkoittaa hyvinkin monenlaisia erilaisia kielimuotoja, joten kaikki slangit kattavien ominaispiirteiden hahmottelu on käytännössä mahdotonta (Saanihahti & Nahkola 2000: 89). Kaikilla slangeilla on kuitenkin myös tiettyjä ominaispiirteitä, joita tässä luvussa tarkemmin käsittelem.

Slangilla on muutamia lähikäsitteitä, ja erityisesti se liittyy jargonin kanssa. Slangi määritellään tavallisesti yhteiskunnan tietynlaisten ikä- ja harrasteryhmien käyttämäksi kielimuodoksi, kun jargon taas on saman ammattikunnan jäsenten tai muiden niihin verrattavien sosiaaliryhmien erityiskieli. Suomalaista jargonia ovat esimerkiksi merimiesten työssään käyttämät erityiskielen sanat, kuten *fööri* 'keula' tai *brykä* 'komentosilta'. Jargoneille on ominaista se, että vaikka ne ovat usein laajalti saman ammattikunnan jäsenistön tuntemia, estää sanaston tietynlainen huvittavuus ja epäkorrektius niitä siirtymästä osaksi virallista ammattikieltä. Todellisuudessa raja slangien ja jargonien välillä on usein veteen piirretty viiva. Jo termistön kirjavuus osoittaa, miten vaikeaa slangia on ilmiönä täsmällisesti rajata. (Karttunen 1980: 148; Niemikorpi 1996: 38–39.) Pokerislangikin heijastelee osuvalla tavalla määrittelyn haastavuutta: osalle kielimuotoa käyttävistä pelaajista pokeri on ammatti ja pääasiallinen tulonlähde, mutta merkittävimmälle osalle varieteetin puhujista pokeri on vain harrastus muiden joukossa. Kielimuodon määrittely slangiksi ei siis ole tässäkään tapauksessa absoluuttista, mutta käytän selvyuden vuoksi tässä tutkimuksessa varieteetista nimitystä slang.

Slangin käsite sivuaa myös sosiolingvistiseen tutkimusperinteeseen juurtunutta termiä rekisteri. Toistuvien puhetilanteiden kautta kielellinen vuorovaikutus saattaa vakiintua niin, että kommunikaatioon tulee ennakoitavaa säännönmukaisuutta kielen rakenteen ja käytön tasolla synnyttäen rekisterin. Rekisterit hahmottuvat saman kielen eri varieteeteiksi. Variaation tutkimuksen kentässä käsitteistöä on paikoin käytetty hyvinkin kirjavasti, mitä kuvastavat myös koodin ja rekisterin käsitteiden limittyvät merkityskentät (Lappalainen 2012: 663).

Slangien kielellinen omaleimaisuus syntyy ennen kaikkea kielimuodon sanastollisista erityispiirteistä. Slangeille tyypillistä on, että niissä käytetään yleiskielen kuulumattomia, tyyliarvoltaan erilaisia sanoja, kuten *läävä* 'huonokuntoinen asunto' tai *gubbe* 'vanha mies'. Yleiskielisiä sanoja saatetaan myös muuttaa niin, että ne saavat slangissa uuden merkityksen, kuten sanoissa *paahtaa* 'tehdä lujasti töitä' tai *huurteinen* 'kylmä olut'. (Karttunen 1979: 8–10.) Yleiskielestä slangit eroavat myös siten, että niihin on vakiintunut runsaasti useampisanaisia ilmauksia, eräänlaisia fraaseja, joita voidaan tarpeen tullen myös muunnella käyttöyhteyteen sopiviksi. Slangifraaseja ovat esimerkiksi sellaiset ilmaukset kuin *heittää huulta ~ läppää* 'vitsailla' tai *tehdä bänksit ~ pistää bänks* 'erota tyttö- tai poikaystävästä'. (Karttunen 1989: 150–151.)

Tyypillisesti slangin taitaja valitsee yleis(puhe)kielisen sanan sijaan slangi-ilmauksen, koska omaleimaiset sanat ovat aina tunnearvoltaan vahvempia ja tehokkaampia. Slangin avulla on helppoa kärjistä ja ottaa voimakkaasti kantaa. Kielimuodolle tyypillisiä piirteitä ovatkin kielen affektiivisuus ja ekspressiivisyys, jotka ovat myös selvimmät syyt sille, että slangisanastoa pidetään tyypillisesti lyhytikäisenä ja tiheästi uusiutuvana. Tunnelatausta ja kuvailevuutta vaativat sanat vaihtuvat useammin, sillä niiden teho laimentuu käytössä. Samaan ilmiökenttään kietoutuu myös slangisanojen humoristinen tyyli. Vakavat tai tylsistyttävän arkiset asiat muuntuvat usein huvittaviksi, kun slangi-ilmaukset antavat niille koomisen asun. Humoristisuudestaan johtuen slangi-ilmaukset saattavat yleiskielen näkökulmasta näyttäytyä karkeina tai alatyylisinä, joten slangin sisäryhmäläisten ulkopuolelle jäävät voivat pitää kielimuotoa tyyllillisesti hämmentävänä. Slangin puhujien sananvalinnoissa kielellisiä valintoja ohjailevat kuitenkin sovinnasta tyyliä useammin halu käyttää iskeviä ja affektiivisesti tehokkaita ilmauksia. (Karttunen 1989: 149; Leskinen & Toivonen 1995: X.)

Slangeilla on myös omat äänteelliset tunnusmerkkinsä. Yleiskieleen verrattuna slangivarieteeteissa on runsaammin vierasperäisiä konsonantteja *b*, *d*, *g* ja *f* sekä sananalkuisia suomelle vieraita äänneyhtymiä. Slangiesimerkkejä tällaisista sanoista ovat esimerkiksi *draivi* 'rytmi' tai *skriivata* 'kirjoittaa'. Vaikka äänteelliset vierasperäisyydet ovat tyypillisiä lainasanapohjaisille slangisanoille, voidaan kotoperäistäkin sanaa muuntaa äänteellisellä modifioinnilla slangimaisemmaksi, kuten sanassa *skriba* > *ripari* 'riippikoululeiri'. (Karttunen 1979: 10.) Edellä mainitut äänteelliset tunnusmerkit ovat erityisen tyypillisiä Helsingin alueen paikallisslangille, mutta suomalaiset slangit eivät ole homogeenisiä myöskään fonologisten ominaispiirteidensä puolesta. Penttinen (1984) toteaa *Sotilasslangin sanakirjassa*, että armeijassa elävässä slangimuodossa eivät menesty kovin erikoiset äänneyhtymät tai vierasvoittoiset ilmaukset. Esimerkiksi sananalkuisia vierasperäisiä konsonantteja kyllä esiintyy, mutta kotoperäiset vastineet ovat tyypillisesti yleisempiä, kuten sanoissa *gona* ja *kona* 'kotiutumivuorossa oleva varusmies'. (Penttinen 1984: 19.) Uskon, että vierasperäiset äänteet ovat leimallisia Stadin slangin tavoin myös pokerislangille, sillä hypoteesini on, että pokerislangi rakentuu vahvasti lainasanojen pohjalle. Erilaisten puhuttujen slangien variaatio on kuitenkin niin suuri, ettei nykyään varmasti voida yksiselitteisesti todeta, että vierasperäiset äänteet läpäisisivät kaikkia Suomessa puhuttuja slangeja.

Uudet sanat syntyvät slangiin periaatteessa samalla tavalla kuin muuhunkin kieleen, sillä kielimuodon sanasto laajenee ensisijaisesti johtamalla, yhdistämällä, lyhentämällä ja lainaamalla. Sananmuodostuskeinoissa on kuitenkin piirteitä, joiden avulla slangit pyrkii rikkomaan yleiskielen vakiintuneita normeja. Kielellisen korrektiuden välttely läpäisee slangin hyvin monitasoisesti, sillä slangit poikkeavat yleiskielestä lähes kaikilla kielen tasoilla: äänteellisesti, muoto-opillisesti ja merkitysten muodostamisessa. (Karttunen 1979: 8–10; Leskinen & Toivonen 1995, X.) Seuraavassa luvussa syvennyn tarkemmin slangille ominaisiin sanaston kartuttamisen keinoihin.

3.2 Slangien sanaston kartuttamisen keinot

Yksi tämän tutkimuksen tavoitteista on leksikologisen tarkastelun keinoin eritellä pokerislangin sanastolähteitä ja sananmuodostuskeinoja. Tässä luvussa tarkastelen

teoreettisia jaotteluja, joita muiden slangien tutkimuksen pohjalta on varieteettien sanaston kartuttamisesta tehty. Pääasiallisena mallina sanastolähteiden ryhmittelyssä käytän Kari Nahkolan (1999) artikkelissaan luomaa jaottelumallia, jossa slangin sanastolähteet jakautuvat neljään pääryhmään ja useisiin alaryhmiin. Nahkola perustaa tekemänsä havainnot koululaisslangiin, jota hän on kerännyt lomakekyselynä Virroilla vuonna 1990 (Nahkola 1999: 619). Tutkimuksen rajallisen laajuuden vuoksi en pysty tässä yhteydessä luomaan kattavaa vertailevaa katsausta slangin ja yleiskielen sananmuodostuskeinojen välille. Täydennän kuitenkin slangin sananmuodostusteorioita yleiskielen teorioilla niissä yhteyksissä, joissa yleiskielen ja slangin sananmuodostuskeinot risteävät, ja joissa täydentäminen mielestäni on tarpeellista.

3.2.1 Merkitykseltään muuttuneet sanat

Ensimmäinen slangisanastolle tyypillinen sanastolähde on jo olemassa olevan sanan ottaminen slangisanaksi ilman, että lekseemin äänneasua muutetaan. Foneettisen muodon sijaan muuttuu sanan merkitys. Tällaiset sanat ovat tyypillisimmin yleiskielen sanoja, mutta ne saattavat olla myös vanhoja slangisanoja. Nahkola (1999) on jakanut tämän sananmuodostustyyppin kolmeen alaryhmään, jotka ovat metafora, metonymia ja paronymia. Vanhan ja uuden sanan merkityksen suhde määrittää, mistä alaluokasta sanassa on kyse. (Nahkola 1999: 619.) Kaisa Häkkinen puhuu merkitykseltään muuntuneista sanoista, joita voidaan ajatella myös viittaussuhteen muutoksina. Tällöin sanan merkitys saattaa joko laajentua, supistua tai siirtyä. Viittaussuhde laajenee, jos mahdollisten referenttien joukko kasvaa aiempaa suuremmaksi esimerkiksi sen takia, että jokin sanan määritealaa rajoittanut tekijä jätetään huomiotta. Viittaussuhteen supistumasta voidaan puhua, jos aiemmin monimerkityksisen sanan merkitysala ajan kuluessa supistuu. Merkityksen siirtymä taas tapahtuu, jos sanoja voidaan käyttää selvästi toisistaan poikkeavissa yhteyksissä. (Häkkinen 1990: 42–45.)

Merkitykseltään muuntuneen slangisanan ensimmäinen alaryhmä on metafora. Kielitoimiston sanakirja määrittelee metaforan vertaukseen perustuvaksi kielikuvaksi (KS). Metaforinen slangiaines saattaa olla joko yksittäisiä sanoja, yhdyssanoja tai fraasimaisia ilmaisuja. Metaforiset slangi-ilmaisut ovat selkeimmin niitä, joissa tulee osuvasti ilmi

slangin humoristisuus, ilkkurisuus ja kielimuodolle ominainen luovuus: metaforisen slangisanan alkuperäinen tarkoite saattaa muistuttaa slangisanan uutta merkitystä esimerkiksi ulkoiselta muodoltaan tai käyttötarkoitukseltaan, jolloin sana saa uuden, usein huvittavan merkityksen. Tällaisesta yleiskielen metaforisesta muuntumisesta ovat esimerkkeinä kondomia merkitsevät slangisanat *huppu*, *ilmapallo* tai *sukelluspuku* tai päätä merkitsevät *nuppi*, *kupoli* tai *kaali*. (Saanihahti & Nahkola 2000: 91–92.)

Metaforien lisäksi merkitykseltään muuttuneet slangisanat voivat luokittua metonymioiksi. Kielitoimiston sanakirjan mukaan metonymia on kielikuva, jossa viitataan epäsuorasti asiaan käsitteellä tai nimellä, joka liittyy siihen läheisesti (KS). Metonymioita ovat siis sellaiset kielelliset ilmaukset, joissa johonkin käsitteeseen viitataan nimeämällä jokin toinen, käsitteeseen läheisesti liittyvä käsite. Marika Pöyri (2006) löysi ratsastusalan slangiaineistostaan melko runsaasti metonymioita ilmauksia. Esimerkiksi hevosta hänen informanttinsa kuvailivat muun muassa *nahaksi*, *luupääksi* tai *karvakorvaksi*. Sana *hevonen* on tällöin korvattu läheisillä käsitteillä, jotka merkitsevät joko hevosen osia tai ominaisuuksia (Pöyri 2006: 17).

Viimeinen merkitykseltään muuttuneiden slangisanojen alaryhmä on paronymia. Paronymian voidaan määritellä yleiskielen sanan ja slangisanan satunnaiseksi äänteelliseksi yhtäläisyydeksi (Nahkola 1999: 619). Nahkola toteaa, että paronyymisessä ilmauksessa kyse on tyypillisesti tahattomasta kehityksestä, jossa slangitarkoitteen ja yleiskielen sanan välille syntyy yhteys äänteellisen samankaltaisuuden vuoksi (Nahkola 1992: 247). Pöyriin havaintojen mukaan ratsastusalan slangissa paronyymisyyden synty ei kuitenkaan välttämättä ole yksiselitteisesti sattumanvaraista. Esimerkiksi sanassa *pontus* 'poni' sanojen välillä on ironinen yhteys ja paronyyminen ilmaus on valittu myös merkityksen perusteella, sillä sana *pontus* kuvaa ponin usein pulleaa ulkomuotoa. (Pöyri 2006: 18.)

3.2.2 Äänneasultaan modifioidut sanat

Nahkolan (1999) jaottelun ensimmäiseen ryhmään kuuluvat siis sanat, joiden äänneasu ei muunnu, mutta merkitys vaihtuu. Seuraavassa kategoriassa tapahtuu päinvastainen ilmiö:

slangisanoissa merkitys pysyy ennallaan, mutta mallina olevan yleiskielen sanan äänteellistä asua muutetaan. Tähän ryhmään kuuluvien sanojen mallina saattaa yhtä lailla olla joko yleiskielen sana tai vanha slangisana. Äänteellistä muuttamistakin tapahtuu useilla tavoilla, jotka Nahkola on jakanut neljään alaryhmään. (Nahkola 1999: 619.) Suomen yleiskielelle tyypillisin äänteellisen muuntamisen tapa on suffiksaatio eli prosessi, jossa kantasanan perään liitetään yksi tai useampi sananmuodostusmorfeemi. Johtaminen on kuitenkin kokonaisuudessaan laajempi kenttä, johon voidaan sisällyttää kaikki ne tavat, joiden avulla kielessä ennestään olevasta sanasta saadaan aikaan uusi lekseemi. Johtamista ovat siis affiksaatio, affiksin poistaminen, typistäminen, reduplikaatio, leksikaalistuminen sekä erilaiset äänteelliset modifikaatiot. (Häkkinen 1990: 101.) Sanan täydellistä tai osittaista kahdentumista eli reduplikaatiota lukuun ottamatta yleiskielen johtamiskeinot rinnastuvat osittain tai täysin myös slangin johtamiskeinoihin, joten käsittelen niitä seuraavissa kappaleissa rinnakkain slangisanojen äänteellisen modifioinnin kanssa.

Slangisanoista hyvin merkittävä osa on niin sanotuilla slangijohtimilla muodostettuja sanoja, jolloin yleiskielen kantasanalla ja uudella slangimuodosteella on yhtenevä alkuosa. Sanojen alut ovat siis identtiset, mutta niiden loppuosa eroaa. (Nahkola 1999: 619.) Suomen yleiskielen kohdalla johtamisen tyypillisimmän muodon kohdalla puhutaan affiksaatiosta, joka on yläkäsite affiksien lisäämiselle joko sanan eteen (prefiksit), sanan sisään (infiksit) tai sanan jälkeen (suffiksit). Suomensukuiset kielet suosivat tyypillisesti erityisesti suffiksaatiota. (Häkkinen 1990: 104.) Yleiskielisten sanojen johtamisesta slangisanat eroavat varsinkin siinä mielessä, että slangissa johtimilla ei yleensä ole selvää merkityso pillista tehtävää, vaan niiden funktio on uuden sanan mukauttaminen osaksi slangia (Paunonen 2000: 25). Iso suomen kielioppi kuvaa slangijohtimia keinoksi muuttaa sanan tyyliä ja rekisteriä referentiaalisen muutoksen sijaan. Slangijohtimet muistuttavatkin monessa suhteessa affektisia johdoksia, ja kuten aiemmin todettua myös slangisanoilla on runsaasti affektisia piirteitä. (VISK § 214.)

Johdoksia muodostetaan slangiin sekä suomalaisista että lainatuista sanoista, ja usein johtimet korvaavat yhdyssanan tai sanaliiton jälkiosan, kuten sanoissa *talkkari* 'talonmies' tai *julkkis* 'julkisuuden henkilö'. Tavallisimmat slangijohtimet ovat *-is* ja *-ri*, joita käytetään substantiivien muodostamiseen. Slangiverbien muodostamisessa tyypillisin johdin on *-ta*. Johtimet ovat tyypillisiä myös yleispuhekielessä. (Lehikoinen 1995: 156.) Oheisessa

asetelmassa on esitetty Laila Lehikaisen (1995) koontia mukaillen yleisimmät slangissa esiintyvät johtimet, muutama esimerkkinä sekä slangii-ilmauksen taustalla vaikuttava kantasana (Lehikoinen 1995: 157). Selvyyden vuoksi olen lihavoanut esimerkkinä sanojen slangijohtimet.

Johdin	Esimerkkisanoja	Kantasanat
<i>-is</i>	<i>koris, roskis</i>	koripallopele, roskakori
<i>-ri</i>	<i>fillari, olkkari</i>	polkupyörä (ruots. fillare), olohuone
<i>-kkV</i>	<i>Jälkkä, purkka</i>	jälki-istunto, purukumi
<i>-skV</i>	<i>bansku, jätski, matsku</i>	banaani, jäätelö, materiaali
<i>-sa</i>	<i>hissa, bilsa, ussa, Hesa</i>	historia, biologia, uskonto, Helsinki
<i>-tsV</i>	<i>lätsä, mantsa, mutsi</i>	hattu, maantiede, äiti (ruots. moder)
<i>-e</i>	<i>skole, bileet</i>	koulu, juhlat
<i>-de</i>	<i>jäde, mude, fade</i>	jäätelö, äiti (ruots. moder), isä (ruots. fader)
<i>-tA</i>	<i>duunata, snaijata, tsekata</i>	tehdä työtä (engl. do), käsittää (ven. znat, znaet), tarkistaa (engl. check)

ASETELMA 1: Yleisimmät slangijohtimet

Sananloppuisen äännemuuntelun lisäksi osassa slangisanoista on vartalonsisäistä muuntelua. Useimmiten kyseessä on sanan vokaalien kvaliteetin muuntaminen, jolloin esimerkiksi etuvokaalit muuttuvat takavokaaleiksi tai vokaalien kestoja saatetaan muuttaa, kuten Nahkolan aineiston sanassa *viuna* 'viina'. Myös sanansisäiset konsonantit voivat muuttua. (Nahkola 1999: 619.) Virroilta kerätyssä aineistossa on paljon sanoja, joissa yleiskielisen sanan tai vanhemman slangisanan sanavartaloa on muunneltu vaihtamalla

loppuvokaalin edellä oleva soinniton klusiili soinnilliseen, kuten esimerkiksi sanoissa *olde* 'olut', tai *junde* > *juntti* 'maalainen' (Saaniolahti & Nahkola 1991: 76). Vartalonsisäinen muuntelu on slangisanoissa mahdollista myös niin, että sanassa esiintyy sekä sananalkuista että sanansisäistä muuntelua (Nahkola 1999: 619). Yleiskielessä vartalonsisäisiä muunnelmia esiintyy erityisesti sanoissa, jotka ovat vierasperäisiä tai alkuperältään ja rakenteeltaan muuten vaikeaselkoisia. Esimerkiksi ruotsista lainautuneet *päärynä* ja *peruna* ovat alunperin samasta kantasanasta syntyineitä muunnelmia. Muuntelu saattaa olla myös eufemistinen keino: poikkeuksellisen mahtavista, voimakkaista tai pelottavista ilmiöistä puhuttaessa syntyy kiertoilmaisuja, kuten *saatanasta saakeli* tai *helvetistä hemmetti*. Toisaalta sanansisäinen muuntelu on tyypillistä myös affektiiviselle lastenkielelle, kuten sanoissa *kisu* 'kissa' tai *heppa* 'hevonen'. (Häkkinen 1990: 111–112.)

Sanojen äänneasua voidaan muunnella paitsi äännteitä muuntamalla myös tyypistämällä sanan lopusta äännteitä pois. Uusia sanoja synnytetään slangiin sekä leikkaamalla yleiskielen sanan loppuosan äännteet pois että lisäämällä tyypistettyyn muotoon slangijohdin. Tyypistetyistä slangisanoista esimerkkejä ovat *inho* 'inhottava', *hermo* 'hermostunut' tai *äly* 'älykäs'. (Karttunen 1979: 9.) Tyypistesanat ovat tyypillisiä slangissa, mutta monet niistä ovat vakiintuneet myös nuorisokieleen ja jopa yleiskieleen: esimerkiksi *abi* 'abiturientti', *ope* 'opettaja' tai *ale* 'alennusmyynti' ovat laajalti tunnettuja tyypistesanoja koko Suomessa. Yleiskielessä tyypistymistä kutsutaan takaperoisjohdoksi: sanasta poistetaan suffiksaalinen aines, ja jäljelle jää lyhyempi ja morfologisesti yksinkertaisempi sana. (VISK § 168) Yleiskielessä sanat voivat lyhentyä paitsi tyypistymällä myös affiksin poistolla. Uusi lekseemi syntyy tässä tapauksessa siten, että jokin osa sanaa tulkitaan affiksiksi ja poistetaan. Jäljelle jää tällöin morfologisesti astetta yksinkertaisempi lekseemi, joka saattaa muistuttaa jakamatonta perussanaa. (Häkkinen 1990: 107–108.)

Iso suomen kielioppi jakaa lyhennesanat tyypistesanojen lisäksi vielä kirjainsanoihin ja koostesanoihin. Kirjainsanat pohjautuvat useamman sanan sanayhtymiin tai yhdyssanoihin, ja niitä muodostetaan usein erisnimistä, kuten *EU* 'Euroopan Unioni' tai *YK* 'Yhdistyneet Kansakunnat'. Kirjainsanat äännetään tavallisesti näiden kirjainten vakiintuneen lukuasun mukaisesti. (VISK § 167; 169.) Koostesanat voivat muodostua kirjainsanojen tavoin sanayhtymän alkukirjaimista, mutta osana voi olla muukin kuin sanan alkukirjain, esimerkiksi tavu, kuten sanoissa *luomu* 'luonnonmukainen' tai *mutu* 'musta tuntuu'.

Koostesanojen muodostuksessa tavoitteena on helposti suomeksi ääntyvä ja taivutettava sanahahmo. (VISK § 170.)

3.2.3 Keksityt sanat

Yleiskielisten sanojen äänteellistä tai semanttista modifiointia vielä luovempaa sananmuodostuskeinoa edustavat slangisanat, joita ei tunneta lainkaan yleiskielessä. Nahkola (1999) määrittelee kolmanneksi slangisanojen sananmuodostuksen ryhmäksi keksityt sanat, jotka hän jakaa vielä kahteen ryhmään, pitkiin ja lyhyisiin sanoihin. Keksitytkin sanat koostetaan jo olemassa olevista sanavartaloista ja johtimista, joten täysin uusia perussanoja slangiin ei juuri synny. (Nahkola 1999: 620.) Esimerkkejä keksityistä slangisanoista ovat *hynä* tai *täppi* 'raha' sekä *kyysätä* 'kyyditä jotakuta esimerkiksi pyörän tarakalla'. Ryhmään kuuluvat myös eufemistiset ja dysfemistiset, eli kiertoilmauksina tai mustamaalaavassa käyttötarkoituksessa käytettävät slangi-ilmaukset. (Karttunen 1989: 151.) Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi *kankkunen* sekä *darra* 'krapula' tai *mutakuono* 'tummaihoisen ihminen'.

Nahkolan (1999) luokittelussa keksittyjen sanojen ryhmään kuuluvat myös fraasit, joiden produktiivisuutta ja käyttöä pidetään leimallisesti slangin ominaispiirteenä. Slangifraasit ovat useampisanaisia ilmauksia, joita muovataan usein luovasti yhä uusiin muotoihin. Saanilahti ja Nahkola (2000) käyttävät esimerkkinä oksentamiselle slangissa annettuja fraasivastineita: toimitusta voidaan kuvata esimerkiksi fraaseilla *heittää laatat*, *heittää spykät* tai *heittää ykät*. Samasta tarkoitteesta voidaan kehitellä myös täysin uusia fraaseja, kuten *arpoa hedelmäkorit*, *puhua norjaa* tai *tulee pitkä sylki*. Fraasien suhteellista määrää slangisanaston osana ei ole useinkaan slangitutkimuksissa laskettu, mutta ne ovat produktiivisuudessaan ja värikkyydessään mielenkiintoinen osa slangeja. (Saanilahti & Nahkola 2000: 91.)

3.2.4 Lainasanat

Nahkolan (1999) luokituksen viimeisenä ryhmänä on yksi slangisanaston merkittävimmistä sanastolähteistä, lainasanat. Niiden suosimista pidetään hyvin ominaisena piirteenä slangille: tavallista on myös, että lainasanojen vierasperäisyyttä ei edes yritetä häivyttää, vaan slanginkäyttäjät haluaa puheellaan viestittää, että hallitsee kulloinkin suosiossa olevan vieraan kielen. Lainasanaperusteiset slangisanat syntyvät lainaamalla entuudestaan suomen kielelle uusi sana vieraasta kielestä. Nahkola on ryhmitellyt slangin lainasanat kolmeen ryhmään sen mukaan, onko niiden lähtökielenä englanti, ruotsi vai jokin muu kieli, esimerkiksi venäjä. (Karttunen 1989: 151; Nahkola 1999: 620.)

Lainasanat voidaan jakaa kolmeen ryhmään, yleislainoihin, erikoislainoihin ja sitaattilainoihin sen perusteella, miten selvästi ne ovat mukautuneet vastaanottajakieleen. Yleislainat ovat kaikkein vahvimmin suomen kieleen mukautuneita lainasanoja, ja ne ovat äänneasultaan niin samankaltaisia kotoperäisten sanojen kanssa, ettei niiden lainaperäisyyttä välttämättä havaitse ilman tietoa sanan etymologiasta. Erikoislainat ovat mukautuneet suomen kieleen osittain, mutta niissä esiintyy vielä usein puolivieraita konsonantteja *b*, *d*, *g*, *f* tai *š* tai kielellemme epätyypillisiä sananalkuisia konsonanttirykelmiä. (Sajavaara 1989: 72, 96–97.) Slangisanat ovat varsin tyypillisesti juuri erikoislainoja, sillä ne mukautuvat yleensä äänteellisesti jossain määrin suomen kieleen, mutta säilyttävät silti tietynlaisen vierausasteen. Slangin perusominaisuuksiin kuuluu vierauden tavoittelu, mikä saavutetaan usein erikoislainoille tyypillisin keinoin, vierain konsonantein ja konsonanttirykelmin, kuten sanoissa *broidi* 'veli' tai *striitti* 'katu'. Usein slangissa on käytössä rinnakkain eriasteisesti mukautettuja variantteja, ja joskus myös kotoperäisiä sanoja saatetaan uudistaa ja elävöittää äänteellisellä muokkaamisella, kuten slangisanassa *fleda* > *letti* 'hiukset' on käynyt. (Saanilahti & Nahkola 2000: 90.) Sitaattilainat taas kirjoitetaan täysin mukailen lainanantajakielen kirjoitusasua ja äännetään periaatteessa samalla tavalla kuin lähtökielellä. Todellisissa kielenkäyttötilanteissa sitaattilainojenkin äänteellinen asu saattaa kuitenkin muistuttaa enemmän suomen kuin lähtökieltä. (Sajavaara 1989: 72, 96–97.)

Lainasanat heijastelevat aikansa kielivaikutteiden suuntia: slangisanastoon lainautuu useimmiten sanoja sellaisista kielistä, joihin kohdistuu sen ajan yhteiskunnassa riittävän suuri mielenkiinto, eli joilla on tarpeeksi korkea status. 1800-luvun lopulla Helsingissä tämä statusasemasta nauttiva kieli oli ruotsi, joten hyvin merkittävä osa vanhan Helsingin slangin lainasanoista on lainautunut ruotsista. Nykyisin lainanantajakielenä on useimmiten englanti. (Karttunen 1980: 115–117.) Englannista on tullut yleismaailmallinen lingua franca, ja englanti on johtavassa asemassa niin tieteen, talouden, teknologian kuin viihteenkin maailmassa. Sähköinen viestintä ja globalisaation kiihtyminen ovat entisestään kiihdyttäneet kielellistä lainautumista kieliyhteisöjen välisten kontaktien tiivistyessä ja monipuolistuessa. (Sajavaara 1989: 72–73.) Ruotsiin pohjautuvia lainasanoja ovat esimerkiksi *fisu* 'kala' (ruots. *fisk*), *stadi* 'kaupunki' tai 'Helsinki' (ruots. *stad*) sekä *leffa* 'elokuva' (ruots. *levande bilder*). Englantilaisperäisiä sanoja ovat taas esimerkiksi *duuni* 'työ' (engl. *do*), *filis* 'tunnelma' (engl. *feeling*) sekä *skidi* 'lapsi' (engl. *kid*). (Karttunen 1980: 115–117.)

Vaikka lainasanat ovat hyvin leimallinen slangin ominaispiirre, on syytä muistaa, etteivät vierasperäiset sanat ole kaikille slangeille yhtä tyypillisiä. Antti Penttinen (1984) toteaa, että Helsingin vanhaan slangimuotoon verrattuna sotilasslangissa on varsin vähän lainasanoja ja paljon suomen yleiskieleen pohjautuvia slangisanoja. (Lehikoinen 1995: 156; Penttinen 1984: 18).

3.2.5 Yhdyssanat

Kari Nahkola (1999) ei ole huomionnut koululaisslangin sanastolähteitä koskevassa tutkimuksessaan yhdistämistä slangin erillisenä sananmuodostuskeinona. Yhdyssanat ja sanaliitot ovat slangissa varsin usein metaforisia ilmauksia, joten niitä voisi perustellusti käsitellä myös metaforien yhteydessä. Koen kuitenkin tässä yhteydessä tarpeelliseksi lyhyen katsauksen yhdyssanoihin, sillä pokerislangiaineistossani esiintyy melko runsaasti myös yhdistämistä, eikä metaforisten ilmausten luominen ole tutkimassani varieteetissa ainoa motiivi yhdistämiselle. Yhdistäminen on suomen produktiivisin sananmuodostuskeino, ja Nykysuomen sanakirjan sanoista n. 65 % on yhdistämällä muodostettuja. Yhdistäminen on siinä mielessä yksinkertainen sananmuodostuskeino, että

sanan yhdysosat ovat usein helposti tunnistettavia ja erottuvia, itsenäisiä leksemejä. (Häkkinen 1990: 144; Saukkonen 1973: 337)

Merkittävin yhdistämistä rajoittava tekijä on sananosien semantiikka: periaatteessa kaikki sellaiset kielelliset yksiköt, joiden avulla voidaan ilmaista semanttisesti ymmärrettäviä kokonaisuuksia, voidaan yhdistää johonkin toiseen yksikköön. Yhdyssanan tärkeä semanttinen tuntomerkki on, että se nimeää yhtenäisen käsitteen. Vaikka rakenneosat usein ovatkin selkeästi nähtävissä ja erotettavissa, niitä ei kuitenkaan ajatella erillisinä elementteinä. Yhdyssanan merkitystä ei myöskään voi suoraan päätellä sanan merkitysosien perusteella, ja vaihtoehtoisia merkityksiä saattaa olla useita. Esimerkiksi sana *mustekala* viittaa sekä valtameressä elävään olentoon että tavaroiden kuljetusvälineeseen, mutta kumpikaan niistä ei suoranaisesti liity kaloihin tai musteeseen. (Häkkinen 1990: 144, 153; Saukkonen 1973: 337.)

Yhdyssanojen rakenneosia voivat olla niin yksinkertaiset perussanat, johdokset, aiemmin muodostetut yhdyssanat kuin sanaliitotkin. Yhdyssanojen muodostamista eivät rajoita juurikaan sanaluokat, sillä yhdyssanoihin voidaan liittää sekä samaa että eri sanaluokkaa edustavia sanoja, kuten esimerkiksi sanoissa *hiiripöllö* (substantiivi ja substantiivi), *punarinta* (adjektiivi ja substantiivi) tai *nelikulmio* (numeraali ja substantiivi). Käytännössä useimmat yhdyssanat ovat kuitenkin sanaluokaltaan nomineja ja koostuvat nomineista. Tyypillisimminkin yhdyssanat rakentuvat substantiiveista. (Häkkinen 1990: 144–145; Saukkonen 1973, 337.)

Yhdyssanojen rakenneosat voidaan luokitella joko keskenään rinnasteisiksi tai alisteisiksi, jolloin sanan alkuosa on jälkiosan määrite. Rinnasteisia yhdyssanoja, esimerkiksi sanoja *kanttori-urkuri* tai *punamusta* nimitetään kopulatiivisiksi. Näitä yhdyssanoja on alisteisiin yhdyssanoihin verrattuna suomen kielessä häviävän vähän, vain noin parisataa kappaletta. Valtaosa yhdyssanoista on determinatiivisia eli alisteisia. Näissä leksemeissä sanan viimeinen osa on perusosa, ja sitä voi edeltää yksi tai useampi määriteosa. Määriteosien semanttinen funktio on täsmentää tai rajata perusosan merkitystä, kuten sanoissa *purjevene – moottorivene* tai *alisuoriutua – ylisuoriutua*. Determinatiivisissa yhdyssanoissa alkuosa on tyypillisimminkin nominatiivimuotoinen, ja määriteosa on myös hyvin monifunktionen. Se voi ilmaista esimerkiksi kokonaisuutta (*päälaki*), osaa

(*sääntöyhteiskunta*), ainesosaa (*kaalikääryle*), sisällystä (*korulipas*), aikaa (*loppusyksy*) tai paikkaa (*yläkaappi*). Määriteosa voi olla myös genetiivissä, ja myös tällöin sanan alkuosalla voi olla varsin monenlaisia funktioita. Nominatiivi- ja genetiivimuotoiset määriteosat voivat joskus esiintyä myös täysin samanlaisissa funktioissa, kuten sanoissa *jokiranta – merenranta* tai *sananmuoto – sanamuoto*. (Häkkinen 1990: 150–152.)

Yhdyssanojen määriteosa on siis monifunktionen, mutta se voi olla myös rakenteellisesti hyvin monenlainen. Alkuosina esiintyvät lekseemit saattavat poiketa rakenteeltaan vastaavista irrallisina esiintyvistä lekseemeistä. Esimerkiksi itsenäisesti vain monikollisina esiintyvät lekseemit ovat usein yhdyssanan määriteosina yksiköllisiä, kuten sanoissa *hääät – hääkaku*. Yhdyssanan alkuosina esiintyvät lekseemit saattavat olla myös sellaisia sanavartaloita, jotka eivät muuten esiinny itsenäisesti, vaan pelkästään partikkelien ja johdosten kantoina, kuten vartalot *esi*, *haja* tai *nyky*. Sen sijaan yhdyssanat *esi-isä*, *haja-asutusalue* tai *nykyaika* ovat yleisesti käytössä. Yhdyssanojen alkuosat saattavat olla myös loppuheittoisia tai muuten lyhentyneitä, kuten sanoissa *yhtäkkiä* tai *täysistunto*. Monet yhdyssanat saattavat olla vieraan mallin mukaan muodostettuja, kuten sanassa *näsäviisas* (ruots. *näsvis*), tai niiden alkuosa saattaa olla suoraa lainaa, kuten sanoissa *formula-auto* tai *bensiiniasema*. (Häkkinen 1990: 154–155.) Kuten todettua, lainautuminen on hyvin tyypillinen sananmuodostuskeino slangeissa, joten on myös todennäköistä, että vieraan mallin mukaan muodostetut tai suoraan osia vieraista kielistä lainanneet yhdyssanat ovat slangeissa tyypillisiä.

3.3 Slangi sosiaalisena ilmiönä

Slangeja voidaan tutkia paitsi yleiskielestä poikkeavana kielimuotona myös sosiaalisen vuorovaikutuksen kielellisenä ilmentymänä. Tässä luvussa tarkastelen slangia sosiolingvivistisestä viitekehystä. Pohdin, mitä sosiolingvistisellä teoriolla tarkoitetaan, millaisia käsitteitä sosiolingvistinen metodi hyödyntää ja miten slangia on tutkittu sosiolingvistiikkaa hyödyntäen.

Sosiolingvistinen tutkimus pyrkii avaamaan niitä monisyisiä yhteyksiä, joita kielen, kieliyhteisön ja kielenkäyttäjien sekä kielenkäyttötilanteiden välille syntyy. Tutkimuksen

lähtökohtana onkin kaksi kielenkäytölle yleispätevää havaintoa. Ensiksi ihmisten tapa käyttää kieltä vaihtelee sen mukaan, keitä he ovat. Toiseksi samojenkin ihmisten kielenkäyttö vaihtelee eri tilanteissa riippuen siitä, minkälaiset ilmaukset he kokevat kuhunkin kielenkäyttötilanteeseen sopiviksi. Nämä havainnot palautuvat siihen seikkaan, että kielessä ilmenevä vaihtelu kytkeytyy lopulta kielenulkoisiin sosiaalisiin tekijöihin. (Paunonen 1982: 35.) Slangitutkimuksessa korostuu ensimmäinen näistä havainnoista, sillä tilanteisen vaihtelun sijaan tutkimuksen huomio on kielellisen vaihtelun ja kieliyhteisön sosiaalisen rakenteen yhteyksissä. Slangiakin voidaan toki tutkia siitä näkökulmasta, millaisen kielellisen koodin kielenkäyttäjät valitsevat erilaisissa tilanteissa, mutta tässä tutkimuksessa keskityn siihen, miten tutkimani variantti kuvastaa pokerislangia käyttävää yhteisöä, pokerinpelaajia.

Kielen sociolinguistisen analyysin lähtökohta on siis se, että käyttäjäkohtainen vaihtelu on sidoksissa laajempaan verkostoon, kieliyhteisön alueellis-sosiaalisen eriytymiseen. Kielelliset erot yksilöiden välillä voivat olla suuria tai pieniä, mutta ne kantavat aina mukanaan laajempaa sosiaalista merkitystä: erojen avulla yksilöt voidaan yhdistää tiettyihin kielenulkoisiin perusteisiin määrittyviin ryhmiin. Kielellinen vaihtelu on siis kieliyhteisöjen sisäisen eriytymisen ilmentymä. Sociolinguistisessä tutkimuksessa yksilöiden ja yhteisöjen kielenkäyttöä voidaan tarkastella esimerkiksi alueellisen eriytymisen (aluemurteet), sosiaalisen kerrostuneisuuden (sosiaaliset murteet eli sosiolektit), ikäryhmittäisten erojen, sukupuolierojen tai yksilöllisten erojen (yksilömurteet eli idiolektit) tasolla. Sosiolektit syntyvät kaupungistuneissa olosuhteissa, kun eri yhteiskuntaryhmiin kuuluvat kielenkäyttäjät pyrkivät puhumaan eri tavoin. Hyvinkin heterogeenisistä kieliaineksista on siis alkanut syntyä uudenlaisia puhekielen muotoja, joille on tyypillistä suuri kielellinen variaatio ja sosiaalinen erottelevuus. (Paunonen 1982: 36, 39–40.) Slangeissa kieliyhteisön eriytymisessä on tavallisimmin kyse sosiaalisesta kerrostuneisuudesta eli sosiolektista, sekä jossain määrin alueellisesta eriytymisestä, jota esimerkiksi Helsingin aluepuhekieli Stadin slangit edustaa.

Vaikka slangista puhutaan usein tiettyjen sosiaalisten ryhmien erikoiskielinä, eivät slangit koskaan ole muusta kielenkäytöstä erillisiä, itsenäisiä kielimuotoja, vaan niitä käytetään muun kielenkäytön ohessa. Slangi on perinteisesti ollut nimenomaan puhuttua kieltä, ja kielenkäyttäjän puheen slangimaisuus määräytyy sen mukaan, miten taajaan puhuja

yleispuhekielen ohessa käyttää slangisanoja. (Karttunen 1989: 148–149; Karttunen 1980: 113.) Viime vuosina slangi-ilmausten käyttö on laajentunut puheen lisäksi varsinkin kirjoitettuun verkkokieleeseen, josta pokerislangi on edustava esimerkki.

Varhaisemmassa kielentutkimuksessa slangilla oli nykyisestä poikkeava asema, sillä sitä pidettiin lähinnä alatyylisiä tai vulgaarisuutta korostavana tyyli-ilmiönä. Slangin ajateltiin kuuluvan alempien sosiaaliluokkien, rikollisten ja katupoikien kielenkäyttöön. Nykytutkimuksessa slangin merkittävyys muiden kielellisten ilmiöiden joukossa hyväksyttiin, kun ymmärrettiin sen erityinen sosiaalinen funktio puhujiensa keskuudessa. Slangi on nykykäsityksen mukaan ryhmän jäsenten keskinäistä yhteenkuuluvuutta korostava kielimuoto, jolla voidaan erotella puhujat meihin eli sisäryhmäläisiin ja muihin eli ulkoryhmäläisiin. Käytettävä kielimuoto heijastelee ryhmän jäsenten arvomaailmaa sekä asenteita ja vahvistaa heidän käsitystään yhteisymmärryksestä ja ryhmäkoheesiosta. (Karttunen 1989: 149.)

Sosiolingvistikseen näkökulmasta slangin käytössä on usein kyse myös tilannevaihtelusta: esimerkiksi koululaisen siirtyessä kouluyhteisön formaalimmasta kieliympäristöstä vapaa-ajalle ja tovereiden pariin, muuttuu myös käytettävä rekisteri eli puhetapa (Suojanen 1982: 155). Rekisterin muutos on eräänlainen sosiaalinen merkki puhetilanteen muutoksesta. Erityisesti ammatti- ja harrasteslangien suhteen on syytä korostaa, että slangin ensisijainen käyttöfunktio on sen tehokkuus viestinnän koodina, jolloin se on vasta toissijaisesti väline ryhmän sisäisten ja ulkoisten sosiaalisten suhteiden säätelyyn (Niemikorpi 1996: 40). Joskus slangin ensisijaiseksi funktioksi voidaan määritellä myös salakielenä toimiminen: esimerkiksi rikolliset tai huumeidenkäyttäjät saattavat käyttää slangia, jotta kykenisivät vapaammin puhumaan rikollisista tai muuten tuomittavista asioista ilman, että muut kuulijat ymmärtävät (Saaniolahti & Nahkola 2000: 89).

Slangi on aina heijastellut käyttäjiensä kielenulkoista maailmaa (Paunonen 2000: 32), minkä vuoksi sanojen semanttiset merkitykset ovat myös sosiolingvistikseen näkökulmasta mielenkiintoisia tutkimuskohteita. Slangisanat keskittyvät tyypillisesti tiettyjen aihepiirien ympärille. Helsingin slangissa ja niin sanotussa yleisslangissa suosituimmat aihepiirit ovat olleet tytöt, pojat, tyhmä, hauska, seksuaalisuus, alkoholi, raha, poliisi, autot, harmittaminen ja selkään antaminen. Vaikka suosituimpien aihepiirien sanojen joukossa on

todella vanhojakin sanoja, syntyy myös tilalle uusia vanhojen affektisen tehon hiipussa. (Lehikoinen 1995: 159; Paunonen 2000: 32.) Suosituimpien aihepiirien ympärille on syntynyt runsaasti samaa tarkoitetta merkitseviä synonyymejä, joiden rykelmiä voidaan nimittää attraktiokeskuksiksi. Kaikkiin slangeihin muodostuu tällaisia attraktiokeskuksia, jotka vetävät puoleensa yhä uusia synonyymisia ilmauksia vanhojen kuluneiden ilmausten usein väistyessä. Attraktiokeskukset vaihtelevat slangeittain: sotilasslangissa runsaasti synonyymisia ilmauksia ovat keränneet aseet, esimiehet ja ruoka; vankilasslangissa vartijat, seksi ja huumeet ja lääkintäslangissa kuoleminen, sairaudet ja hoitovälineet. (Leskinen & Toivonen 1995: XV–XVI.) Tarkastelen pokerislangin attraktiokeskuksia tarkemmin luvussa 5.4.

Nuorison sekä ammatti- ja harrasteryhmien lisäksi slangit ovat perinteisesti olleet elinvoimaisia varsinkin yhteiskunnallisesti vakiintuneissa, suljetuissa instituutioissa, kuten varuskunnissa, vankiloissa tai sairaaloissa. Tällaisissa tiukan hierarkkisissa ympäristöissä slangeille saattaa muodostua korostuneen merkittävä rooli eräänlaisina pakokeinoina autoritaarisesta ympäristöstä. (Karttunen 1989: 149). Modernien verkkoslangimuotojen, kuten pokerislangin elinympäristö eroaa kiinnostavalla tavalla traditionaalisista slangeista, sillä suljetun ympäristön sijaan slangi elää ainakin näennäisesti kaikille verkonkäyttäjille avoimessa foorumiympäristössä, jossa ryhmän jäsenten välinen sosiaalinen hierarkkisuus on vähäistä. Pokerislangin ja vanhempien slangimuotojen sosiaalisissa funktioissa on kuitenkin runsaasti yhtenevää: palaan näihin kysymyksiin luvussa 5.3.

Slangin historia Suomessa ulottuu ainakin kolmelle vuosisadalle. 1800-luvun lopussa Helsingin Kallion, Punavuoren ja Sörnäisten kaupunginosien kaksikielisissä kortteleissa kasvaneet pojat ja nuorukaiset puhuivat ensimmäistä Suomessa tunnettua slangia. Vanha Stadin slangi oli hyvin ruotsivoittoista, ja joidenkin arvioiden mukaan sen sanastosta yli 60 prosenttia oli ruotsilähtöistä ja vain alle 30 prosenttia suomeen pohjautuvaa. Pieni osuus sanoista pohjautui venäjään ja muunkielisiin lainoihin. Vaikka usein korostetaan slangisanaston lyhytikäisyyttä ja nopeaa vaihtuvuutta, on merkittävä osa Helsingin vanhan slangin sanastosta edelleen käytössä olevaa ja tunnistettavaa, kuten sanoissa *hima* 'koti', *broidi* 'veli' tai *leffa* 'elokuva'. (Karttunen 1980: 115–117.)

1950-luvulle tultaessa ruotsin kielen yhteiskunnallinen ja kulttuurinen merkitys alkoi vähentyä, ja suomenkielisen sanaston osuus voimistui ruotsinkielisen kustannuksella. Samalla sotien jälkeen Suomeen rantautuneet anglosaksiset kulttuurivaikutteet valtasivat alaa ja englannin kieli alkoi vaikuttaa erityisesti nuorten puheeseen. 50-luvulla slangisanastosta vain runsaat kaksi prosenttia pohjautui Englantiin, kun nykyään lainoihin pohjautuvista slangisanoista ylivoimaisesti suurin osa pohjautuu Englantiin. Seuraava merkittävä käänne suomalaisen slangin kehityksessä tapahtui 1960-luvulla, jolloin slangin käyttö rantautui kaunokirjallisuuden slangilmausten replikoinnin kautta. Slangin asema väheksytyin marginaalin puhemuotona hävisi ja pian kielimuotoa käytettiin myös lehdistössä, erityisesti nuorille suunnatuissa julkaisuissa. (Karttunen 1980: 119–120; Karttunen 1979: 8.)

Slangien moderneista kehityskuluista kiintoisana esimerkkinä ovat ammatti-, harraste- ja nettislangit. Ammattislangit kytkeytyvät historiallisesti perinteisiin käsityöläiskieliin sekä muihin perinteisiin ammattikieliin, kuten esimerkiksi merimiesslangiin, ja myös harrasteslangeilla saattaa olla pitkät juuret. Ammattislangeja syntyy edelleen myös modernin jälkiteollisen yhteiskunnan eri sektoreilla, mikä on osoitus siitä, että ne ovat edelleen elävä kielen osa-alue. Vaikka usein näiden slangimuotojen rinnalla elää myös virallisesti hyväksytty ammattikieli, on slangeilla elävinä varieteetteina edelleen paikkansa ja käyttöyhteytensä: ne voivat olla tärkeä keino kehittää uusia tapoja kuvata ja jäsentää ammatillisen praktiikan käsitteistöjä, joille virallisella ammatillisella kielellä ei välttämättä ole lainkaan käsitteitä tai ilmaisutapoja. (Niemikorpi 1995: 40.) Ammatti- ja harrasteslangeja on todennäköisesti vähintään yhtä paljon kuin erilaisia ammatti- ja harrastealoja, ja eri puolilla maata elävien slangien välilläkin saattaa olla merkittäviä eroja. Toisaalta erityisesti harrasteslangeissa yhtenäisyyttä slangisanastoon synnyttävät epäviralliset viestintätilanteet, verkkoviestintä, alan tapaamiset ja kilpailut. (Saanilahti & Nahkola 2000: 106.)

Erikoisslangien kentällä uusimpia tulokkaita ovat nettislangit, joihin myös tutkimani pokerislangi sijoittuu. Hanna-Maria Yli-Paunu (2013) erottelee gradussaan yleisen nettislangin ja nettislangin sisäiset erikoisslangit. Yleinen nettislangi on verrattavissa suomen kielen yleisslangiin, ja voidaan olettaa, että sähköisen kommunikaation yleistyessä yleinen nettislangi tulee yhä voimakkaammin vaikuttamaan myös suomen yleiskieleen.

Netin erikoisslangit taas muistuttavat käyttötarkoitukseltaan ammatti- ja harrastajaryhmien erikoisslangeja, koska ne keskittyvät tiettyyn aihepiiriin ja ovat rajatusti kyseisen harrastajaryhmän omaksumia. Verkon yleislangiin verrattuna niillä lieneekin varsin rajallinen vaikutus yleiskieleen tai puhekieleen laajemmassa kontekstissa, vaikka slanginpuhujien kieli-identiteettiin slangi saattaa vaikuttaa hyvinkin merkittävästi. (Yli-Paunu 2013: 8–9.) Sähköisiä ja perinteisiä erikoisslangeja yhdistää myös se seikka, että niitä ymmärtääkseen täytyy olla syvällisesti perehtynyt koko siihen kulttuurin alueeseen, jolla kyseinen slangi elää ja kasvaa (Paunonen 2000: 37).

Pokerislangissa on runsaasti piirteitä, jotka määrittävät sen harrasteslangiksi ja tutkimukseni kontekstissa tarkemmin netin erikoisslangiksi. Pelaajat pitävät toisiinsa yhteyttä ja käyttävät slangia kirjoittelemalla keskustelufoorumeille, keskustelemalla pelistä pokeriturnauksissa ja verkon pelihuoneissa sekä myös muissa epävirallisissa viestintäyhteyksissä. Vaikka yksilöiden hallitsemassa slangisanastossa on eroja, yhtenäistävät sosiaaliset kontaktit slangia. Toisaalta sellaisen maallikon on lähes mahdoton ymmärtää pokerislangia, joka ei tunne pelin sääntöjä ja käytänteitä tai muutenkaan pokerinpelaamisen kulttuuria. Eräs kyselytutkimukseen vastanneista pokerinpelaajista tiivistää pokerislangin olemuksen seuraavasti:

Pokerislangi on vaikeaa ja sitä ymmärtää vain harvat. Harvinaisuus on tosin slangin valtti ja hienous. Toisaalta se on omiaan hämmentämään pokerista vähemmän tietäviä. Ehkä jotkut käyttävät sitä, että voivat kuulostaa fiksuilta ja erikoisilla. – Informantti 30

Pokerislangilla on myös tehtävänsä virallisen harrastekielen ohessa. Pokerinpelaajat tuntevat epävirallisen slangisanaston lisäksi mitä todennäköisimmin myös virallisen pokeritermistön, jota Timo Hirvola (2014) on gradussaan tarkastellut. Slangin tehtävä on täydentää tätä virallista termistöä niiltä osin, joilta siitä puuttuvat tarpeelliset käsitteet ja ilmaisutavat.

4 POKERISLANGIN SANASTOLÄHTEET JA SANANMUODOSTUSKEINOT

4.1 Pokerislangin sananmuodostuskeinojen kokoavaa tarkastelua

Kuten luvussa kolme olen esittänyt, slangien sananmuodostus ei kovinkaan merkittävästi eroa yleiskielen sananmuodostuksesta. Aikaisemmissa slangitutkimuksissa on kuitenkin havaittu, että slangeissa erityisesti lainasanojen osuus koko leksikosta on usein suhteellisen suuri (ks. esim. Karttunen 1989: 8; Paunonen 2000: 28–32). Moderneissa, sähköisissä ympäristöissä elävissä slangeissa lainautumisen merkitys sanastolähteenä korostuu entisestään: nettislangia käsittelevässä gradussaan Hanna-Maria Yli-Paunu toteaa, että lainaamisella on suomalaisessa nettislangissa selkeästi merkittävämpi rooli kuin muilla sanaston kartuttamisen keinoilla (Yli-Paunu 2013: 82). Hypoteesini pokerislangin sananmuodostuksesta nojautuu osittain Yli-Paunun tekemiin havaintoihin, ja oletan, että pokerislangissa on muiden erikoisalojen slangien tapaan melko runsaasti lainasanoja sekä johdosten avulla muodostettuja sanoja. Tarkastelen seuraavissa luvuissa tarkemmin pokerislangin sananmuodostusta. Viimeisessä alaluvussa vertailen pokerislangin ja muutamien muiden slangien sananmuodostusta pääpiirteissään.

Sananmuodostuksen ja sanastolähteiden analyysiä varten olen poiminut Pokeritiedosta ja Pokerisivuilta kokoamastani korpuksesta yhteensä 250 slangisanaa, joiden sananmuodostusta analysoin (Pokeritieto & Pokerisivut). Mukana ovat perusmuodossaan kaikki korpuksessa esiintyvät slangilekseemit, jotka saavat vähintään kolme osumaa. Seuraavaan taulukkoon on tiivistetysti koostettu tekemäni havainnot pokerislangin sananmuodostuskeinoista (ks. taulukko 1). Ensimmäisessä sarakkeessa on esitetty sananmuodostustyyppi. Toisessa sarakkeessa on niiden sanojen lukumäärä, jotka aineistossa edustavat kyseistä sananmuodostustyyppiä. Kolmannessa sarakkeessa on esitetty sananmuodostustapaa edustavien sanojen prosentuaalinen osuus koko aineistosta analysoimieni sanojen määrästä. Neljännessä sarakkeessa olen esittänyt muutamia esimerkkisanoja kyseisestä sananmuodostustyyppistä. Analysoin tarkemmin esimerkkisanojen rakennetta seuraavissa luvuissa. Lihavoidulla tekstillä kirjoitetut rivit ovat sananmuodostustyyppien yläryhmiä ja tavallisella fontilla kirjoitetut niiden alaryhmiä.

TAULUKKO 1: Pokerislangin sananmuodostuskeinot

Sananmuodostus- tyyppi	Sanojen lukumäärä	Prosenttiosuus	Esimerkkisanoja
Merkitykseltään muuttuneet sanat	41	13,6	
Metaforat	29	9,7	<i>naula, pino, kala, monttu</i>
Metonymiat	5	1,6	<i>hanska, pöytä, hilut, Mikonkatu</i>
Paronymiat	7	2,3	<i>kallet, omppu, naabelit, kassu</i>
Äännesultaan modifoidut sanat	121	39,2	
Johdetut sanat	48	15,2	<i>vakkari, suittari, foldata, coolata</i>
Vartalonsisäinen muuntelu	3	1,0	<i>boikki, täbö, vihu</i>
Typistesanat	11	3,6	<i>vihu, pre, regu, efe</i>
Koostesanat	3	1,0	<i>huppi, täbö, stars</i>
Kirjainsanat	57	18,4	<i>d, BB, fd, QQ</i>
Keksityt sanat	4	1,6	<i>käkky, kalkut, repata, napsua</i>
Yhdyssanat	10	3,2	<i>värinveto, finaali-pöytä, ABC-lammas, tappajahai</i>
Lainasanat	131	42,4	
Sitaattilainat	51	16,5	<i>river, hero, check, range</i>
Erikoislainat	68	22,0	<i>coolata, foldata, flopata, stäkki</i>
Yleislainat	12	3,9	<i>maksaa, lyönti, väri, jätkät</i>

Pokerislangin kaltaisen verkkoslangin sananmuodostustyyppien määrittely on paikoin varsin monimutkainen ja haastava tehtävä, sillä vain osa sanoista luokituu selkeästi yhteen ryhmään. Erityisen pulmallisia ovat lainatut sanat, joissa voi olla merkkejä myös esimerkiksi metaforisesta käytöstä tai johtamisesta. Palaan tarkemmin määrittelyn haasteisiin seuraavissa alaluvuissa. Kokonaisuudessaan taulukkoon laskettuja sanoja onkin 309 kappaletta, sillä korpuksessa esiintyy yhteensä 59 sanaa, joiden sananmuodostuksessa on selkeästi piirteitä kahdesta sananmuodostustyyppistä. Nämä sanat olen sijoittanut kahteen ryhmään. Lainasanojen kohdalla olen hyödyntänyt vertailevana apuna Tom

Dalzellin sanakirjaa *The slang of poker* (2012), johon Dalzell on koonnut englanninkielisen kielialueen pokerislangisanastoa, ja sanojen semantiikan avaamisessa olen hyödyntänyt Nettipokeri.infon pokerislangisanastoa (Nettipokeri.infon slangisanasto).

4.2 Merkitykseltään muuttuneet sanat

Merkitykseltään muuttuneita sanoja pidetään usein semantiikaltaan ja tyyliään slangin ominaisimpana lekseemiaineksena. Uudenlaisen semanttisen merkityksen saavat yleiskielen sanat ilmentävät osuvalla ja rikkaalla tavalla slangeille ominaista ilkkurisuutta, huumoria ja luovuutta. (Saanihahti & Nahkola 2000: 91). Pokerislangi ei ole poikkeus slangien joukossa tässä suhteessa, sillä kenties osuvimmat ja kiinnostavimmat slangisanat löytyvät juuri niiden sanojen joukosta, jotka voidaan luokitella metaforiksi, metonymioiksi ja paronymioiksi. Määrällisesti niitä ei kuitenkaan ole kovin paljon verrattuna esimerkiksi lainasanojen ryhmään. Merkitykseltään muuttuneiksi sanoiksi määritetty tutkimistani slang-ilmauksista yhteensä 42 kappaletta, eli noin 13,6 prosenttia kaikista ilmauksista.

Suurin osa merkitykseltään muuttuneista sanoista on metaforia, joita korpuksen sanoista on 30 kappaletta eli 9,7 prosenttia. Sanaluokaltaan sanat ovat pääasiassa substantiiveja. Näissä sanoissa näkyy erityisen selkeästi metaforisille ilmauksille tyypillinen piirre, että jokin ominaisuus alkuperäisessä tarkoitteessa saattaa muistuttaa slangisanan uutta merkitystä esimerkiksi ulkomuodoltaan tai käyttötarkoitukseltaan. Metaforiset substantiivit ovatkin luonteeltaan tyypillisesti deskriptiivisiä eli kuvailevia.

Slangisanat *monttu* ja *kuoppa* kuvastavat metaforisesti tilannetta, jossa pelit ovat sujuneet huonosti, ja (voittava) pelaaja on hävinnyt runsaasti rahaa pokeriin. Tällaisessa tilanteessa hän saattaa kuvata olevansa *montussa* tai *kuopassa*, sillä pelitilin saldo tai pokeriin käytettävissä olevat rahat ovat toivottua tasoa matalammalla. Ässää tai ässiä tarkoittavien slangisanojen *naula* ja *naulat* metaforinen juuri on vähemmän läpinäkyvä. Ässäpari eli *naulat* on Texas Hold'em-pelimuodossa paras lähtökäsi, joten terävään ja metalliseen työkaluun rinnastuvat *naulat* kuvaavat osuvalla tavalla näiden taskukorttien voittopotentiaalia. Metaforiseksi slangisanaksi luokituu myös sana *pilli*. Lekseemi merkitsee huonolla kädellä tehtyä panostusta, jonka tarkoitus on saada vastustaja

luovuttamaan, ja se viittaa todennäköisesti yleispuhekieliseen sanaan *puhallus*. Puhallus on puhekielinen sana rahan tai jonkin muun asian väkivallattomalle huijaamiselle, kun taas pilli on esine, jonka läpi voi imemisen lisäksi puhalttaa.

Merkittävä ryhmä metaforisissa ilmauksissa ovat pelaajia kuvaavat sanat. Huonoja pelaajia kuvastavat sanat *paisti*, *fisu*, *kala* ja *kyylä* kuvailevat metaforisesti vähättelevään sävyyn vastustajaa. *Fisu* on sanana sekä englanninkieliseen pokerislangisanaan *fish* pohjautuva erikoislaina että metaforinen ilmaus, ja *kala* samaan kantasanaan pohjautuva lekseemi, jossa on piirteitä sekä erikoislainasta että metaforisesta slangisanasta. Sanojen metaforinen yhteys yleiskieliseen merkitykseen on selkeä, sillä kalaa pidetään usein melko yksinkertaisena ja vähä-älyisenä eläimenä. Sanan *paisti* metaforisuus on ilmeistä mutta läpinäkymättömämpää. Sanan yleiskielinen vastine on uunissa kypsennettävä liharuoka, joka lopulta syödään, joten metaforisen yhteyden voisi ajatella syntyvän siitä, miten pelaaja kokee vähävähältä painostavansa kypsennyksen lailla huonoa pelaajaa ja lopulta saavansa syömiseen rinnastuen hänen rahansa.

Sanat *paisti*, *fisu* ja *kala* ovat yleisiä pokerislangi-ilmauksia, kun pelaaja kuvailee vastustajan olleen huono sen tarkemmin määrittelemättä hänen heikkouksiaan. *Kyylä* taas on liiallisen varovainen pelaaja, joka yleispuhekielestä lainatun sanan merkitykseen viitaten *kyylää* eli tarkkailee vastustajiaan tekemättä itse aktiivisia peliliikkeitä. Neutraalisti vastapelaajaa kuvaa slangisana *veturi*, jolla on metaforinen yhteys sanan yleiskielisen vastineen dynaamiseen liikkeeseen ja toimintaan. Metaforisten slangisanojen joukossa on myös yksi taitavaa pelaajaa kuvaava sana, slangilekseemi *harja*. Sanan metaforisuus syntyy epäilemättä sen yhteydestä yleiskielen lakaisuvälinettä tarkoittavaan lekseemiin: pelaajan ajatellaan taidokkaalla pelillä ikään kuin lakaisevan itselleen muiden pelaajien pelimerkit tai rahat.

Analysoimistani sanoista neljä on metaforisia adjektiiveja. Lekseemi *löysä* on pokerinpelaajia kuvaava deskriptiivinen sana. Vähäisellä ja kevyellä harkinnalla merkkinsä pottiin panostavaa pelaajaa merkitsevä sana *löysä* määrittyy sekä metaforiseksi adjektiiviksi että yleislainaksi, sillä englanninkielisessä pokerislangissa on käytössä sanan *loosey* (Dalzell 2012: 150), ja *löysä* on lekseemin suora käännös. Slangisana *katki* kuvaa tilannetta, jossa pelaaja on kuluttanut kaikki pokeriin käytössä olevat varat. Nimimerkki

"PikkuPro" käyttää sanaa seuraavasti kuvaillessaan vastustajaansa: *Tosin hän oli 2-3-5 ringissä ihan solidi (en muuten usko, että on **katki**, sanoi että pokeri vain harrastus, ei halua pelata isompaa) ja lopulta 3-bettasi mua tasan kerran koko iltana.* (PikkuPron Viimeinen Ristiretki (?)) Peliin liittyviä metaforisia adjektiiveja ovat myös pelaajille pelikäden näkökulmasta todennäköisesti hyödyttömiä pöytäkortteja merkitsevä sana *kuiva* sekä poikkeuksellisen suurta pelimerkkimäärää merkitsevä *lekseemi syvä*.

Aineistossa on kaksi metaforista verbiä, sanat *survoa* ja *harjata*. *Lekseemi harjata* on verbijohdos metaforisesta substantiivista *harja*, ja sillä voidaan kuvata taitavan pelaavan voittavaa pelitaktiikkaa hänen *harjatessaan* muiden pelaajien pelimerkit tai rahat itselleen. Verbi *survoa* on yleispuhekielinen *lekseemi*, jolla voidaan tarkoittaa esimerkiksi marjojen hienontamista voimakkaalla painelulla tai jonkin esineen työntämistä tiettyyn paikkaan voimakkaalla liikkeellä. Pokerislangissa pelaajat *survovat* tyypillisimmin kaikki pelimerkkinsä pottiin, joten sana on yksi lukuisista tilanteessa käytetyistä varianteista (katso luku 5.3).

Metonymiat ovat selkeästi metaforia harvinaisempia pokerislangissa, sillä aineiston sanoista vain 1,1 % eli yhteensä neljä kappaletta luokituu niiksi. Metonymioille tyypillistä on käsitteeseen viittaaminen nimeämällä jokin toinen, läheinen käsite alkuperäisen käsitteen sijaan (KS). Pokerislangissa tyypillisiä metonymioita ovat sanat, joissa sanan alkuperäisen kielenulkoisen tarkoitteen ja sanan uuden merkityksen välillä on nähtävissä selkeä yhteys. Sanassa *hanska* (pokerikäsi) nimetyksi tulee käsiä lämmittävä vaate ja sanassa *hilut* (pieni määrä pelimerkkejä) yleispuhekielessä pieniä kolikoita merkitsevä *lekseemi*. Slangisana *pöytä* saattaa vaikuttaa yleiskieliseltä sanalta, mutta sillä viitataan tyypillisesti pokerislangissa pokeripöydässä oleviin kortteihin tai pelipöytään. *Pöytä* viittaa näin ollen vain osaan yleiskielisen sanan tarkoitteesta. Grand Casino Helsinkiä merkitsevä slangisana *Mikonkatu* on muodosteena samantyyppinen slangisana, sillä sana viittaa katuun, jolla Helsingin casino sijaitsee. *Mikonkatu* kattaa kuitenkin vain osan fyysisen kadun kielenulkoisista tarkoitteista.

Merkitykseltään muuntuneiden sanojen viimeinen ryhmä ovat paronymiat. Yleiskielen sanan ja slangisanan satunnaiseen äänteelliseen yhteyteen perustuvat paronymiat ovat pokerislangiaineistossani hieman metonymioita yleisempiä, sillä niiksi luokituu yhteensä

seitsemän slangisanaa eli 2,7 prosenttia tarkastelemistani sanoista. Paronyymisistä slangisanoista yleisin aineistossani on kuningasparia merkitsevä lekseemi *kallet*. Sanan ja tarkoitteen välinen äänteellinen yhteys syntyy yhteisestä etukirjaimesta, vaikka sanojen välillä on myös metaforisuuteen viittaava semanttinen yhteys: *Kalle* on suomalainen miehen etunimi, ja siksi on loogista, että nimi yhdistyy slangisanassa kuninkaaseen. Kuvakorttipareilla tunnetaan pokerislangissa muitakin paronyymisiä nimityksiä, kuten kuningasparia merkitsevä sana *kurkot* (Nettipokeri.infon slangisanasto). Tässä tutkimuksessa tarkastelemastani aineistosta niitä ei tosin löydy. Suomalaisessa pokerislangissa hyvin tunnettuihin sanoihin kuuluu myös slangisana *omppu*, joka merkitsee yhteiskorttipeli Omaha Hold'emia. *Omppu* tunnetaan puhekielessä omenaa merkitsevänä sanana, mutta *Omahan* ja *ompun* äänteellisen yhteyden vuoksi lekseemi on omaksuttu myös pokerislangiin.

Paronymioiden ryhmässä on useampia sanoja, joiden luokittelu yksiselitteisesti yhteen sananmuodostusryhmään on haasteellista. Slangisanat *naabelit* 'ässäpari', *käkky* 'käteispeli' ja *nudet* 'parhaat mahdolliset kortit' ovat yleiskielelle ja puhekielelle uusia sanoja, joten olen ryhmitellyt ne kuuluvaksi sekä keksittyjen sanojen ryhmään että paronymioihin. Sanat eivät kuitenkaan ole pelkästään uusmuodosteita, sillä niillä on selkeä äänteellinen yhteys eräisiin muihin (slangi)sanoihin: *naabelit* on mukaelma ässäparia merkitsevästä sanasta *naulat*, *käkky* viittaa äänteellisesti käteispeliin ja *nudet* loistavia kortteja tarkoittaviin *nutseihin*. Täyskättä merkitsevä slangilekseemi *paatti* taas luokituu sekä erikoislainaksi että paronymiaksi. Slangisanan taustalla on englanninkielinen täyskättä merkitsevä slangisana *boat* (Dalzell 2012: 40), joka tunnetaan Nettipokeri.infon slangisanaston perusteella myös suomenkielisessä pokerislangissa. Aineistossani esiintyy kuitenkin vain sana *paatti*, joka on puhekielinen vastine sanalle vene (engl. *boat*). Puhekielinen paatti pohjautuu ruotsin venettä merkitsevään sanaan *båt*, ja sanoilla on selkeä äänteellinen yhteys.

4.3 Äänneasultaan modifoidut sanat

Äänneasultaan modifoituja sanoja esiintyy aineistossa yhteensä 121 kappaletta eli 39,2 prosenttia kaikista tutkimistani sanoista. Sanat ovat slangilekseemejä, joissa merkitys

pysyy ennallaan, mutta sanan pohjana olevan yleiskielen sanan äänteellistä asua muutetaan. Tähän ryhmään kuuluvien sanojen mallina voi olla yhtä lailla joko yleiskielen sana tai vanha slangisana. (Nahkola 1999: 619.) Äänteellisestä modifioinnista tyypillisenä pidetään slangeille erityisesti runsasta johtamista slangijohdinten avulla (Lehikoinen 1995: 156; Saanilahti & Nahkola 2000: 90), joten on kiinnostavaa, että pokerislangissa johtaminen on hieman marginaalisempi sananmuodostuskeino kuin niin sanotut kirjainsanat. Tulos liittyy varmasti pitkälti aineistoni muotoon: verkossa kirjoitetussa slangissa kirjoittajat pyrkivät aikaa ja tilaa säästääkseen lyhentelemään slangisanoja, mikä johtaa kirjainsanojen suureen esiintymismäärään. Puhuttua pokerislangia analysoitaessa tulos sananmuodostuskeinojen suhteista olisikin varmasti toisenlainen.

Johtamalla muodostettuja sanoja aineistossa on yhteensä 47 kappaletta eli 15,2 prosenttia. Runsa puolet johdetuista sanoista on sanaluokaltaan verbejä, ja 47 sanasta yhteensä 25 kappaletta on muodostettu käyttämällä *-tA*-johdinta. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi *foldata* 'luovuttaa potti', *repata* 'esittää omistavansa jonkin käden', *koolata* 'maksaa korotus', *grindata* 'pelata pokeria tai muita uhkapelejä', *sököttää* 'siirtää vuoro seuraavalle panostamatta' ja *reissata* 'tehdä korotus'. Merkittävää osaa pokerislangin johdetuista sanoista voikin tarkastella myös erikoislainoina, jotka ovat *-tA*-johtimella muodostettuja englanninkielisiin verbeihin pohjautuvia lainoja. Sanojen englanninkielisiin vartaloihin on tällöin varsin mekaanisesti liitetty johdin: esimerkiksi potin luovuttamista merkitsevystä sanasta *fold* on *-tA*-johtimen avulla muodostettu sana *foldata*. Johdettujen verbien joukossa on myös muutama muita johdintyyppisiä edustava sana, kuten *-ttA*-johtimella muodostettu sana *shovettaa* 'panostaa kaikki pelimerkit pottiin' ja *pillittää* 'huonolla kädellä panostaminen'. Sana *reissutella* 'tehdä korotus' taas on muodostettu *tellA*-aineuksella.

Johdettujen verbien lisäksi tarkastelemieni sanojen joukosta löytyy johdettuja substantiiveja. Slangijohdin *-ri* esiintyy yhteensä neljässä slangisanassa: *Suittari* 'samaa maata oleva kortti', *vakkari* 'vakituinen pelaaja', *limpperi* 'pelaaja, joka maksaa blindin' ja *gutari* 'suoranveto, jossa suoran voi saada vain tietyillä korteilla'. *Vakkaria* lukuun ottamatta myös *-ri*-johtimelliset sanat ovat tyypillisesti lainasanapohjaisia, joten niitä voidaan tarkastella kahden sananmuodostusryhmän jäseninä. Suhteellisen merkittävä sanaryhmä ovat Englantiin pohjautuvat verbikantaiset substantiivit, jotka on muodostettu lisäämällä *-i*. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi *bluffi* 'huijaus', *setti* 'kolmoset, jotka

muodostuvat kahdesta taskukortista ja yhdestä pöytäkortista' sekä *spotti* 'pelipöydän positio tai pelitilanne'. Slangeille pidetään tyypillisenä sitä, että varieteetissa johtimilla ei ole merkitysupillista tehtävää yleiskielen tavoin, vaan niiden funktio on sanan rekisterin ja tyylin muuttamisessa (VISK § 214). Pokerislangin johdetut substantiivit pohjautuvat kuitenkin lähes poikkeuksetta englanninkielisiin verbeihin, joten referentiaalisen muutoksen lisäksi johtimilla voidaan katsoa olevan myös merkitysupillinen funktio.

Kuten jo mainittua suosituin pokerislangin sananmuodostuskeino äänneasultaan modifioitujen sanojen joukossa ovat kirjainsanat. Useamman sanan pituisia kokonaisuuksia tai sanaliittoja lyhentävät kirjainsanat keräävät peräti 57 esiintymää tutkimieni sanojen joukosta, ja kaikista aineiston sanoista niitä on yhteensä 18,4 prosenttia. Suurin osa kirjainsanoista kirjoitetaan suuraakkosin, mutta tietyt, usein toisten kirjainsanojen yhteydessä esiintyvät sanat kirjoitetaan tavallisesti pienaakkosin. Tällaisia ovat esimerkiksi *o* ('off'), *s* ('suited') tai *fd* ('flush draw'). Kirjainsanat ovat pokerislangissa varsin produktiivinen ja monimuotoinen ryhmä, sillä sanojen taustalla on hyvin monenlaisia semanttisia tarkoituksia. Kirjainsanojen avulla voidaan ilmaista esimerkiksi pelipöydän positioita (*SB* 'small blind' tai *UTG* 'under the gun'), pelitilanteita (*PF* 'pre flop' tai *AI* 'all in'), pelikäsiä ja pelikortteja (*KK* 'kuningaspari', *QQ* 'kuningatarpari', *fd* 'flush draw' [suom. värinveto]), pelipaikkoja (*GCH* 'Grand Casino Helsinki'), pelimuotoa (*PLO* 'Pot Limit Omaha', *NL* 'no limit' tai *TX* 'Texas Hold'em), pelistrategiaa tai -teoriaa (*ICM* 'independent chip model' [suom. pelimerkkien arvo] tai *GTO* 'game theory optimal') tai erilaisia kiteytyneitä fraaseja (*GG* 'good game' [suom. hyvin pelattu]). Semanttisesti merkittävin ryhmä kirjainsanojen joukossa ovat pelikortteja ja käsiä merkitsevät sanat, joita on yli puolet sanoista eli yhteensä 28 kappaletta.

Lähes aina kirjainsanat lyhentävät englanninkielisiä slangisanoja tai pokeritermejä, kuten sanoissa *BB* 'big blind', *WPT* 'World Poker Tour', *d* 'dollar' (suom. dollari) tai *AVG* 'average' (suom. keskimäärin). Aineistossa on vain yksi suomenkielistä ilmausta lyhentävä sana, lekseemi *vv* 'värinveto'. Suurin osa kirjainsanoista on kahden kirjaimen pituisia, mutta joukossa on myös yhden kirjaimen kirjainsanoja, kuten sana *K* 'kilo' sekä kolmen kirjaimen kirjainsanoja, kuten *OOP* 'out of position' (suom. ulkona positiosta) tai *LAG* 'loose aggressive' (suom. löysä ja aggressiivinen pelaaja).

Marginaalisempia sanojen äänneasun muuntelun sananmuodostuskeinoja edustavat typistesanat, koostesanat ja vartalonsisäinen muuntelu. Typistesanoja on aineistossa määrällisesti eniten, yksitoista kappaletta eli 3,6 prosenttia, ja koostesanoja on kolme kappaletta, yksi prosentti kaikista aineiston sanoista. Tarkastelemieni sanojen joukossa on kolme sanaa, joissa on piirteitä vartalonsisäisestä muuntelusta, mutta kaksi niistä luokittelevat myös muihin ryhmiin. Typistesanat ovat lekseemejä, jotka on muodostettu typistämällä sanan lopusta äänneitä pois (Karttunen 1979: 9), kun taas koostesanojen sanahahmo syntyy sanayhtymän alkukirjaimista tai tavuista (VISK § 170). Laajalti pokerinpelaajien tuntema, vastustajaa merkitsevä typistesana *vihu* pohjaa yleiskieliseen sanaan *vihollinen*. Sanassa on merkkejä myös vartalonsisäisestä muuntelusta, sillä lekseemin viimeinen vokaali *u* on vaihtunut kantasanan sanavartalon *o*:sta. Muita aineistossa esiintyviä typistesanoja ovat esimerkiksi *pre* 'pre flop' (suom. panostuskierros ennen floppia), *regu* 'regular' (suom. vakituinen pelaaja) ja *efe* 'efect' (suom. summa, jonka oletetaan olevan mahdollista voittaa potista) ja *aggr* 'aggressiivinen pelaaja'.

Koostesanoiksi aineistosta luokittelevat slangisanat *huppi*, *stars* ja *täbö*. *Huppi* on englanninkielisestä lainasanasta *heads up* muodostettu koostesana, joka merkitsee pelitilannetta, jossa kaksi pelaajaa pelaa keskenään. Slangisanaa *stars* voisi tarkastella myös typistesananana, sillä sanan kanta ja merkitys on erään pokerisivuston nimi, *Poker Stars*. Sana on siis typistetty, mutta siitä on poistettu loppuosan sijaan alku. Näin ollen katson sanan kuuluvan perustellummin koostesanojen ryhmään. *Täbö* on täyskättä merkitsevä koostesana, ja siinä on merkkejä myös vartalonsisäisestä muuntelusta: sanassa on kantasanan ensimmäiset kaksi kirjainta, mutta loppuosa on typistetty ja äänneellisesti muunneltu slangimaiseksi. Vartalonsisäinen muuntelu on tyypillisimmin vokaalien kvaliteetin muuntumista sanan sisällä, mutta myös sanan konsonantit voivat muuttua (Nahkola 1999: 619). Myös sanat *vihu* ja *täbö* ovat jossain määrin muunneltuja, mutta slangisana *boikki* on aineistoni selkein esimerkki vartalonsisäisestä muuntelusta. Lekseemi on rinnasteinen yleisemmin pokerislangissa käytetyille lekseemeille *poikki* tai *katki*. Sanat merkitsevät tilannetta, jossa pelaaja on hävinnyt kaikki pokeriin käytössä olevat rahansa. Slangisanoille on ominaista vieraiden äänneiden suosiminen (Lehikoinen 1995: 159), joten sanan *poikki* klusiili *p*:n vaihtuminen soinnilliseksi *b*:ksi on odotuksenmukaista.

4.4 Keksityt sanat ja yhdyssanat

Nahkolan (1999) luokituksessa yksi slangisanojen sananmuodostuksen alaryhmistä on keksityt sanat. Ryhmään kuuluu sanoja, joita ei tunneta lainkaan yleiskielessä vaan jotka ovat slanginpuhujien luovia muodosteita. Keksityt sanat voidaan jakaa vielä kahteen ryhmään, lyhyisiin ja pitkiin sanoihin, jotka ovat tyypillisesti slangifraaseja. (Nahkola 1999: 620.) Aineistoni perusteella keksityt sanat eivät ole pokerislangissa erityisen produktiivinen sananmuodostuskeino, sillä yhteensä niitä on analysoimieni sanojen joukossa viisi kappaletta. Keksittyjä sanoja on siis 1,6 prosenttia koko aineiston sanoista. Olen kuitenkin rajannut tarkasteluni yksittäisiin lekseemeihin laajempien sanahahmojen sijaan, joten slangifraasien suhteellinen osuus aineistossa jää tässä työssä tutkimuksen rajallisen laajuuden vuoksi pääasiassa analysoimatta². On mahdollista ja jopa todennäköistä, että luovasti muodostettujen fraasien osuus on selkeästi suurempi kuin tässä yhteydessä laskemieni osuuksien perusteella voi olettaa.

Lyhyitä keksittyjä sanoja aineistossa esiintyy neljä kappaletta. Sanoista kaksi on substantiiveja. Käteispelejä merkitsevää slangilekseemiä *käkky* olen tarkastellut jo paronyymien yhteydessä, sillä sana on äänteellisen yhteytensä vuoksi myös paronyyminen. Pelimerkkejä merkitsevä sana *kalkut* ei sen sijaan pohjaa mihinkään yleiskieliseen tai puhekieliseen sanaan, vaan on selkeästi slanginpuhujien luova muodoste. Keksittyjä verbejä aineistossa on kaksi. Pelaaja voi todeta *napsuvan*, kun kortit osuvat hänelle suosiollisesti tai peli sujuu muuten hyvin. Nimimerkki "Jouhki" kirjoittaa blogissaan "Being Jouhki": *Fiilikset mulla lähes samat. Ei menny kauaakaan täst kyl ni Isokalal napsu Vegasis, ehkä mulki maltan EMOPIS ? we'll see....* Myös verbi *repata* luokituu keksityksi sanaksi, sillä sille ei ole löydettävissä selvää englanninkielistä tai suomenkielistä kantasanaa. Pelaaja voi sanoa *reppaavansa* esittäessään pitävänsä kädessään tiettyä pelikättä.

Keksittyjen sanojen ohella aineistoni näkökulmasta pieni, mutta oleellinen sananmuodostuksen ryhmä on yhdyssanojen kategoria. Tarkastelemieni 250 slangilekseemin joukkoon ei mahdu kovin montaa yhdyssanaa, mikä on odotuksenmukaista, sillä perussanat ovat yhdyssanoja useammin käytössä vakiintuneita.

² Luvussa 5.3 tarkastelen attraktiokeskusten yhteydessä myös joitakin slangifraaseja.

Yhdyssanat sen sijaan esiintyvät tilanteesta ja käyttöyhteydestä riippuen niin kiteytyneinä kuin tilapäisinäkin muodosteina. (VISK § 399.) Luvussa 5.1 esitetystä slangisanojen frekvenssitaulukosta voi kuitenkin huomata, että useat yleiset slangisanat esiintyvät myös osana yhdyssanoja, jotka voidaan luokitella slangiaineekseksi. Korpuksessa on suuri määrä yhdyssanoja, jotka esiintyvät aineistossa vain kerran tai kahdesti. Vaikka tässä luvussa tarkastelemieni slangisanojen joukkoon ei siis mahdukaan kuin kymmenen yhdyssanaa, on yhdistäminen eittämättä merkittävä sananmuodostuskeino myös pokerislangissa.

Yleisimmät korpuksessa esiintyvät yhdyssanat voi semantiikan perusteella jakaa karkeasti kahteen ryhmään, metaforisiin yhdyssanoihin ja muihin yhdyssanoihin. Tarkastelemani yhdyssanat ovat kaikki alisteisia yhdyssanoja, jolloin niiden etu- eli määräiteosa on jälkimmäiselle perusosalle alisteinen. Metaforisen merkityksen saavat yhdyssanat ovat tyypillisiä slangeille, ja niitä esiintyy myös tutkimassani aineistossa yhteensä kuusi kappaletta. Kaksi yhdyssanoista kuvaa pelaajia rinnastamalla metaforisesti pelaajan olemuksen ja yhdyssanan tai sen osien alkuperäisen tarkoitteen. Kuuliaisesti pokerioppikirjan mukaan pelaavaa pelaajaa voidaan nimittää *ABC-lampaaksi*, kun taas aggressiivista pelitekniikkaa käyttävä ja taitava pelaaja saattaa saada lempinimen *tappajahai*. Metaforisia yhdyssanoja ovat myös pelipöydän varhaisia positioita kuvaava *etupelto* sekä *takaoveksi* nimitettävä vetokäsi, joka tarvitsee apua kahdelta viimeiseltä pöytäkortilta. Sanassa *etupelto* metaforisuus pohjautuu tosin lainasanaan, kuten pokerislangissa hyvin usein: englanninkielisellä sanalla *field* (suom. pelto) kuvataan usein muita pöydässä istuvia pelaajia. Metaforinen on myös yhdyssana *korttikuollut*, joka merkitsee tilannetta, jossa pelaaja kokee saavansa jatkuvasti huonoja kortteja. Kuolema vertautuu usein tapahtumien pysähtymiseen ja ajan hidastumiseen, joten pelaajan kannalta turhauttava tilanne kuvastuu sanassa osuvasti. Olen aiemmin metaforisia perussanoja käsitellessäni luokitellut sanan *pilli* metaforiseksi, ja myös sanasta muodostettu yhdyssana *pillirange* on semantiikaltaan selkeästi metaforinen. *Pillirangella* tarkoitetaan käsiskaalaa, jonka pelaaja voi olettaa vastustajalla olevan, jos hän epäilee tämän *pillittävän* eli huijaavan.

Vaikka metaforisuus onkin tyypillinen piirre slangiyhdyssanoille, kaikki pokerislangissa esiintyvät slangisanat eivät rakennu vertauskuvallisuudelle. Pokerislangissa hyvin yleinen yhdyssana *värinveto* tarkoittaa pokerikättä, joka saattaa täydentyä seuraavien

pöytäkorttien avulla väriksi eli kädeksi, jossa kaikki kortit edustavat samaa maata. Yhdyssanan perusosa *veto* yhdistyy pokerislangissa produktiivisesti myös muihin määriteosiin: korpuksessa esiintyvät muun muassa slangivariantit *suoranveto*, *nutsiveto*, *ohiveto* ja *padanveto*. Muita yleisimmin korpuksessa esiintyviä slangiyhdyssanoja ovat *fiinaalipöytä* 'pöytä, jossa pelataan pokeriturnauksen voitosta', *uudelleenkorotus* 'korotuksen päälle tehty korotus' ja *ylipari* 'pöytäkortteja suurempi pari taskukorteilla'.

4.5 Lainasanat

Viimeisenä slangisanojen sananmuodostuskeinoista tarkastelen lainaamista, joka on odotuksenmukaisesti suosituin sananmuodostuksen tapa pokerislangin kaltaisessa kansainvälisessä ja sähköisissä ympäristöissä elävässä modernissa slangissa. Lainauksen merkitys sanastolähteenä onkin selvästi tärkein kaikista sananmuodostuskeinoista: yhteensä 129 sanaa tarkastelemistani vajaasta 300 sanasta määrittävät lainasanoiksi. Englanninkielisellä kielialueella on merkittävä vaikutus pokerikulttuuriin, sillä englantia on monien muiden harrastuskulttuurien tavoin myös pokerin *lingua franca*, yleismaailmallinen kommunikaation koodi. Käytännössä kaikki pokerislangin lainasanat pohjautuvatkin Englantiin.

Olen jaotellut analysoimani lainasanat kolmeen ryhmään sen perusteella, miten mukautuneita ne ovat suomen kieleen. Yleislainat ovat kaikkein vahvimmin suomen kieleen mukautuneita lainasanoja, joiden äänneasu ei juuri poikkea kotoperäisistä sanoista. Erikoislainat taas ovat mukautuneet suomen kieleen osittain, mutta niissä esiintyy vielä usein tiettyjä vierasperäisyyksiä, kuten puolivieraita konsonantteja tai sananalkuisia konsonanttirykelmiä. Lainasanojen kolmas ryhmä ovat sitaattilainat. Ne ovat sanoja, jotka kirjoitetaan noudatellen lainanantajakielen kirjoitusasua ja äännetään jäljitellen lähtökieltä. (Sajavaara 1989: 72, 96–97.)

Aineiston lainasanat ovat usein haastavia määrittellä. Monet sanoista ovat ensinnäkin sekä selkeästi lainasanoja että esimerkiksi semantiikaltaan metaforisia. Olenkin määrittänyt tällaiset sanat osaksi kahta sananmuodostuskategoriaa. Tulkintakysymys on myös se, määrittävätkö tietyt lainasanat yleislainoiksi vai erikoislainoiksi. Pokerislangissa on

runsaasti slangileksemejä, joista ei ole löydettävissä selkeitä äännetason vierasperäisyyksiä, mutta jotka etymologisesti tarkasteltuna ovat tuoreita lainasanoja. Tällaisten sanojen kotoisalta näyttävä äänneasu on sattumaa, ja sanoja voidaan yhtä perustellusti analysoida erikoislainoina kuin sanoja, joiden äänneasussa on selkeitä vierasperäisyyksiä. Sellaisia slangisanoja kuin *rolli* ja *betata* voikin tarkastella molempia erikoislainoina, vaikka ensin mainittu sana on mukautuneempi suomen äännerakenteeseen: kummatkin sanoista ovat tuoreita lainasanoja, sillä ne pohjautuvat englanninkielisiin pokerislangisanoihin *roll* ja *bet*.

Lainanantajakieltä mukailevia sitaattilainoja on tarkastelemistani sanoista varsin merkittävä määrä, 50 kappaletta. Sitaattilainat mukailevat siis ulkoisesti täysin englanninkielistä malliaan, mutta puhutussa slangissa ne saattavat todellisuudessa muuntua puhujan äidinkielen äännevarantoa vastaaviksi. Sitaattilainat esiintyvät korpuksessa tyypillisesti sulautuneina osaksi suomenkielistä tekstiä, jossa sitaattilainat ja muu slangisanasto sekä puhekielinen tai yleiskielinen teksti vuorottelevat. Tavanomainen sitaattilainojen käyttöyhteys tulee esille nimimerkki "Jouhkin" pelitilanteen referoinnissa. Lainauksessa esiintyvät sitaattilainat on havainnollisuuden vuoksi lihavoitu.

Sit tulee tää semi cooler: 100/200 taso, avaan 600 nelosparilla ja bb on ainoa joka call. Flop K 4 8 r , vihu check mä bet 800, vihu raise to 2,2k , mä call. turn A johon vihu bettaa vitun vahvasti 4k, mietin täs vaihees shovee mut päätin vaa ottaa call. river A... jonka vihu checkaa??? – Being Jouhki

Sitaattilainoja on hedelmällistä tarkastella myös koodinvaihdoksen ja kielten sekoittumisen näkökulmasta. Koodinvaihdoksella tarkoitetaan tavallisesti kahden tai useamman kielen rinnakkaista käyttöä samassa keskustelussa tai tekstissä. Koodinvaihdon oleellinen merkki on se, että kielenkäyttäjät itse orientoituvat käytettyihin kielimuotoihin eri koodeina. (Lappalainen 2009: 123, 134.) Korpuksessa esiintyvistä sitaattilainoista on perustellumpaa puhua kielten sekoittumisena, sillä kaksi koodia vaihtelevat teksteissä niin tiheästi, ettei yksittäisellä vaihdoksella ole enää todellista merkitystä. Esimerkiksi aiemmin esitetyssä aineistokatkelmassa englannin ja suomen vaihtelu on niin jatkuvaa, ettei rekisterin vaihdosten rajoja ole miellekästä ajatella merkitystä luovina tekijöinä. Kirjoittaja tuskin itse aktiivisesti ajattelee vaihtavansa kahden kielimuodon välillä, sillä

sitaattilainat ovat niin vakiintunut osa pokerislangia. Korpuksessa esiintyy myös todellista koodinvaihdosta, jota tarkastelen tarkemmin luvussa 5.2.

Sitaattilainat ovat semanttisesti monipuolinen ryhmä, ja ne kattavat lähes kaikki pokerislangin semanttiset merkitysryhmät³. Sitaattilainoihin kuuluu pelitoimintoihin liittyviä sanoja, kuten *call* 'maksaa', *check* 'katsoa panostamatta', *raise* 'korottaa', *shove* 'lyödä kaikki pelimerkit pottiin', *snappcall* 'maksaa panostus todella nopeasti' ja *rebuy* 'ostaa itsensä uudelleen mukaan turnaukseen'. Jotkin sanat, kuten *river* 'viides yhteinen kortti', *nuts* 'paras mahdollinen käsi', *blanco* 'kortti, joka ei hyödytä pelaajia' ja *cooler* 'erinomaisella kädellä vielä paremmalle kädelle häviäminen' kuvaavat pelikortteja tai pelikäsiä. Pelaajia ja heidän ominaisuuksiaan kuvaavia sitattilainoja ovat esimerkiksi *hero* 'kirjoittaja itse', *loose* 'löysästi pelaava pelaaja' ja *bully* 'pöytää aggressiivisesti kiusaava pelaaja'. Pelistrategioita voidaan kuvailla sitaattilainoilla *range* 'vastustajan mahdollinen käsiskaala', *equity* 'odotusarvo' ja *street* 'panostuskierros korttien jaon välissä'. Pelityyppeihin ja pelisivustoihin liittyvää sanastoa ovat esimerkiksi *omaha* 'Omaha Hold'em', *fullring* '8–10 pelaajan pelipöytä' ja *rake* 'peliyhtiölle poteista maksettava palkkio'. Pelipöydän positioita taas kuvaavat esimerkiksi sanat *button* 'jakajan paikalla istuva pelaaja', *mid* 'keskipositio' ja *late* 'myöhäispositio'. Pelipöydän tilanteita kuvaavat sanat *showdown* 'jaon viimeinen vaihe', *chiplead* 'merkkijohto' sekä *setup* 'tilanne, jossa pelaajien oli pelattava, kuten he pelasivat'. Sitaattilainoissa on myös yksi pelimerkkejä kuvaava sana, pelimerkkimäärää merkitsevä slangilekseemi *stack*.

Suurin osa kaikista aineiston lainasanoista on osittain kohdekieleen mukautuneita erikoislainoja, joita on yhteensä 68 kappaletta eli 22 prosenttia tarkastelemistani sanoista. Semanttisesti erikoislainat ja sitaattilainat eivät eroa toisistaan kovinkaan merkittävästi, sillä varsin suuri osa sitaattilainoista saa synonyymisen vastineen jostakin erikoislainasta ja osa myös yleislainoista. Pokerislangille onkin tyypillistä, että pelin kannalta tärkeistä sanoista käytetään useampaa erilaista muotoa. Esimerkiksi korotusta merkitsevän sitaattilainan *raise* ohella korottamisesta käytetään myös erikoislainoja *reissata*, *reissutella* ja *raiseta*. Loistavaa kättä merkitsevä sitaattilaina *nuts* kerää niin ikään useita synonyymisiä ilmauksia erikoislainoista: aineistossa esiintyvät slangisanat *nutsit*, *nutit* ja *nudet*.

³ Semanttisista merkitysryhmistä lisää luvussa 5.2.

Kuten aiemmin todettua erikoislainojen ja yleislainojen ero on paikoin puhtaasti tulkintakysymys. Erikoislainojen ryhmässä onkin sitaattilainoille rinnasteisten muotojen lisäksi usein useampia samaa merkitseviä ilmauksia, jotka ovat eriasteisesti mukautuneet suomen kieleen. Esimerkiksi pelimerkkimäärää tarkoittavat lekseemit *stäck* ja *stäkki* luokituvat molemmat erikoislainoiksi etymologiansa vuoksi, vaikka jälkeen mainitusta on hävinnyt vierasperäinen aines. Vielä mukautuneempia suomen kieleen ovat sellaiset erikoislainat kuin *syvä* 'peli, jossa pelaajilla on paljon merkkejä/rahaa' tai *kala* 'huono pelaaja'. Niillä on niin ikään erikoislainoiksi luokituttavat vastineensa *deeppi* ja *fisu*, jotka paljastavat myös suomeen mukautuneet slangivastineensa lainoiksi.

Ylivoimaisesti eniten erikoislainoissa on pelitoimintoja kuvailevia sanoja, yhteensä 30 kappaletta. Merkittävä osa näistä on *-tA-*verbijohtimella melko suoraan englanninkielisen slangisanan pohjalta muodostettuja sanoja. Tällaisia lekseemejä ovat esimerkiksi *coolata* ja *koolata* 'maksaa edeltävän korottajan panostus', *foldata* ja *kipata* 'luopua potista', *betata* ja *betsata* 'korottaa', *grindata* 'pelata pokeria tai muita uhkapelejä' sekä *muckata* 'jättää näyttämättä hävinneet kortit'. Pelitoimintoja kuvailevien verbien lisäksi erikoislainoissa on runsaasti verbikantaisia substantiiveja, joissa englanninkieliseen kantasanaan on tyypillisesti liitetty *-i*. Esimerkiksi sanat *kippi* 'luovutus', *limppi* 'big blind -panoksen maksu', *bluffi* 'huijaus' ja *betti* 'panostus' ovat tällaisia mukautettuja erikoislainoja.

Pelitoimintojen kuvailuun käytettävien sanojen lisäksi erikoislainoissa on melko monta pelikortteja tai pelikäsiä kuvailevia sanoja, kuten *nutsit* 'loistava käsi', *suittarit* 'samaa maata olevat kortit', *hai* 'korkea kortti' ja *paatti* 'täyskäsi'. Myös pelaajia merkitseviä sanoja on erikoislainojen joukossa melko monta. Näitä ovat esimerkiksi sanat *regu* 'vakituinen pelaaja', *nitti* 'taitava pelaaja' ja *solidi* 'pelaaja, joka noudattaa johdonmukaisesti tiettyä pelistrategiaa'. Pelityyppeihin ja pelisivustoihin liittyviä erikoislainoja ovat esimerkiksi saman kielenulkoisen tarkoitteen kaksi muotoa, *texu* ja *teksu* 'Texas Hold'em -peli'. Pelipöydän positioita kuvailevat esimerkiksi sanat *nappi* 'jakajan paikalla istuva pelaaja', *positio* 'pelaajan sijoittuminen muihin pelaajiin nähden' ja *fieldi* 'muut samassa pöydässä istuvat pelaajat'. Erikoislainat *katu* 'panostuskierros korttien jaon välissä' ja *riidit* 'pelaajan oletus toisen pelaajan pelityylistä tai korteista' ovat esimerkkejä sanoista, joiden avulla pelaajat voivat kuvata pelistrategiaansa tai

pelitilanteita. Erikoislainoihin lukeutuu myös muutamia pelimerkkejä ja peliin käytettävää varallisuutta kuvaavia sanoja. Tällaisia lekseemejä ovat esimerkiksi *rolli* 'pokeriin käytettävissä oleva rahamäärä', *bini* 'yksi sisäänosto NL-pokerissa' sekä *chipit* 'pelimerkit'.

Hyvin merkittävä osa pokerislangin lainoista on sitaattilainoja ja erikoislainoja, joten yleislainoiksi luokitettavia lainasanoja on aineistossa selkeästi vähiten. Ryhmään kuuluu slangilekseemejä, joiden äänneasu on kotoperäinen, ja joilla on usein yleiskielinen tai yleispuhekielinen vastine. Yhteensä yleislainoja löytyy tutkimieni sanojen joukosta 12 kappaletta. Tyypillistä sanoille on, että ilman tietoa niiden etymologian lainapohjaisuudesta niitä ei välttämättä edes tunnista lainasanoiksi. Yleislainoihin kuuluu useita pelitoimintoja kuvaavia verbejä ja niistä johdettuja verbikantaisia substantiiveja, joilla on käyttöyhteytensä myös yleiskielessä. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi *maksaa*, *maksu* 'panostaa pottiin yhtä paljon merkkejä kuin edellinen korottaja, panostus', *lyödä*, *lyönti* 'korottaa, korotus', *avata* 'tehdä ensimmäinen panostus' ja *tippua* 'hävitä kaikki pelimerkit ja lopettaa turnaus'. Toinen yleislainojen semanttinen merkitysryhmä ovat pelikortteja ja -käsiä kuvaavat sanat, jotka esiintyvät niin ikään yleiskielessä tai puhekielessä. Sanat *väri* 'pelikäsi, jossa kaikki kortit ovat samaa maata', *jätkät* 'kaksi sotilasta' ja *rouvat* 'kaksi kuningatarta' kuuluvat yleislainojen tähän ryhmään.

Slangeille tavallista on, että sanojen vierasperäisyyttä ei ole edes yritetty piilottaa, vaan slanginkäyttäjät pyrkii puheellaan viestittämään, että hallitsee kulloinkin suosiossa olevan vieraan kielen (Karttunen 1989: 151). Vaikka pokerislangin sananmuodostuksessa on tiettyjä eroja traditionaaliin, puhuttuihin slangimuotoihin, pätee havainto sanojen läpinäkyvästä vierasperäisyydestä edelleen vahvasti. Pokerislangin slangilekseemeistä merkittävä osa on lainasanoja, ja niissäkin korostuvat suomen kieleen mukautumattomat sitaattilainat sekä vain osittain mukautuneet erikoislainat. Englannin merkitys 2000-luvun elävien slangien sanastolähteenä on tärkeä, ja se näkyy odotuksenmukaisesti myös pokerislangissa.

4.6 Pokerislangin ja muiden slangien sananmuodostuksen vertailua

Kuten luvussa 4.1 esitetystä taulukosta voidaan havaita, pokerislangissa tärkeimmät sananmuodostuskeinot ovat sanojen äänneasun modifiointi ja sanojen lainaaminen. Ensin

mainittuja on tarkastelemieni sanojen joukossa 121 kappaletta ja jälkeen mainittuja 131 kappaletta. Eniten aineistossani on erikoislainoja, 68 kappaletta. Toiseksi eniten on kirjainsanoja, jotka keräävät 57 osumaa. 51 lekseemillä sitaattilainat sijoittuvat kolmannelle sijalle pokerislangin sananmuodostuskeinoja vertailtaessa. Melko runsaasti tarkastelemassani aineistossa on myös johdettuja sanoja, joita on yhteensä 47 kappaletta, sekä metaforia, jollaisiksi luokituu yhteensä 30 lekseemiä. Muut sananmuodostustyyppit ovat pokerislangissa selkeästi vähemmän suosittuja, vaikka kaikkia sananmuodostustyyppijä toki esiintyy aineistossa.

Tekemäni päätelmät antavat tukea sille, että hypoteesini mukaisesti pokerislangin sananmuodostuskeinoista korostuvat muiden modernien verkkoslangien tavoin erityisesti lainaaminen ja johtaminen. Kirjainsanojen korostuneen suuri määrä sen sijaan on traditionaalisin, puhuttuihin slangimuotoihin verrattuna yllätys. Pokerislangia läheisimmin muistuttava melko hiljattain tutkittu slangi on Yli-Paunun (2013) opinnäytteessään analysoima nettislangi. Yli-Paunu toteaa, että kirjainsanojen runsas käyttö on myös yksi nettislangin silmiinpistävimmistä piirteistä. Ilmiö on tuttu muustakin sähköisestä viestinnästä, kuten tekstiviesteistä, joten on siinä mielessä odotuksenmukaista, että myös sähköisessä slangissa pyritään tiiviiseen ja tehokkaaseen kommunikaatioon. Yli-Paunu toteaa, että kahdenkeskisten reaaliaikaiset verkkokeskustelut muistuttavat usein monessa suhteessa puhuttuja keskusteluja, joten pitkien, yleiskielisten sanojen käyttö ei olisi tarkoituksenmukaista. (Yli-Paunu 2013: 63.) Tutkimani blogimuotoiset keskustelut eivät välttämättä ole kovinkaan reaaliaikaisia keskusteluja, sillä foorumeille kirjoittelu on tahdiltaan hitaampaa ja kielellinen tyyli usein hiotumpaa. Pokerislangissa kirjainsanojen määrä on merkittävä varmasti osittain siksi, että esimerkiksi pelikäsiä referointiin tarvittavien lekseemien määrä on melko rajallinen, joten pokerislangin puhujat ymmärtänevät kirjainsanojen semantiikan usein varsin vaivattomasti. Viesteihin on saatava mahtumaan pienehköön tilaan melko runsas määrä informaatiota, mikä helpottuu kirjainsanoja käyttämällä. Sanojen lyhentäminen on siis viestinnällisen tehokkuuden vuoksi tarkoituksenmukaista.

Pokerislangin ja yleisen nettislangin sananmuodostuskeinoille yhteistä on myös se, että merkittävä osuus lainasanoista on joko englanninkielistä kirjoitusasua mukailevia sitaattilainoja tai vain jossain määrin suomen kieleen mukautuneita erikoislainoja.

Lainasanojen suurta määrää on usein pidetty tyypillisenä piirteenä slangeille, mutta vieraudesta huolimatta lainasanat on tavallisesti pyritty ainakin jossain määrin mukauttamaan suomen kieleen (Saani­lahti & Nahkola 2000: 89). Pokerislangi ja nettislangi eroavatkin selkeästi tässä suhteessa muista aiemmin tutkituista slangeista. Kokonaisuudessaan Yli-Paunun tutkiman nettislangin sitaattilainojen ja erikoislainojen osuudet kaikista slangilekseemeistä ovat kummassakin 35 prosenttia. Nettislangin sitaattilainojen suuri määrä heijastelee Yli-Paunun mukaan ennen kaikkea sitä, että kyseessä on kirjoitettu slangimuoto (Yli-Paunu 2013: 28, 33).

Pokerislangissa sitaattilainoja on Yli-Paunun tutkimaa nettislangia vähemmän, mutta 16,5 prosentin osuus kaikista pokerislangin sanoista on silti melko merkittävä. Erikoislainojen osuus pokerislangissa taas on sitaattilainoja suurempi, 22 prosenttia. Kuten nettislangin tapauksessa myös tutkimassani slangivarieteetissa sitaattilainojen suuri määrä liittyy slangin kirjalliseen muotoon ja pokerikulttuuriin kansainvälisyyteen. Monet pelaajat matkustelevat pelimatkoille ulkomaisille kasinoille, joten heillä saattaa olla runsaastikin kansainvälisiä kontakteja muunmaalaisiin pelaajiin. Useat myös seuraavat verkossa erilaisia kansainvälisiä turnauksia ja saattavat lukea kansainvälisiä pokeriuutisia ja -foorumeita. Englanninkielisen kommunikaation vaikutus heijastuu­kin väistämättä myös suomenkieliseen pokerislangiin.

Pokerislangi muistuttaa siis sanastolähteidensä osalta monessa suhteessa kirjallista, modernia nettislangia. Mielenkiintoinen kysymys on, missä määrin sähköiset varieteetit ovat etään­tyneet perinteisistä slangimuodoista, kuten koululaisslangista tai sotilasslangista. Virtain vuonna 1990 tutkitun koululaisslangin sananmuodostuskeinoista korostuvat erityisesti vartalonsisäinen muuntelu (esimerkiksi *juntti* > *junde*), slangijohtimet (*hottari* 'hot dog' tai *linkka* 'linja-auto', metaforiset yhdyssanat (*kulttuuririkaste* 'ulkomaalainen') sekä keksityt sanat (*töysä* 'tyhmä' tai *ormi* 'rehtori'). Koululaisslangin ei sen sijaan voida sanoa olevan sanastolähteiltään kovin kansainvälistä, sillä useimmat uudet slang­i-ilmaukset muodostetaan suomenkielisten slangisanojen tai yleiskielisten lekseemien pohjalta. Virroilta kerätyssä aineistossa esiintyy jonkin verran englannista lainattuja sanoja, mutta ruotsin vaikutus slangin sanastolähteisiin on hyvin vähäistä. (Saani­lahti & Nahkola 1991: 76–80.) Sotilasslangin katsotaan tyypillisesti olevan vielä koululaisslangia suomalaisempaa sanastolähteiltään, sillä vieraiden kielten

osuus sanojen lähtökielenä oli varsinkin ennen 1980-lukua täysin marginaalinen. Sotilasslangille tyypillisiä sananmuodostuskeinoja ovat sen sijaan koululaisslangin tapaan slangijohtimien käyttö sekä sanojen tyypistäminen (Saani­lahti & Nahkola 2000: 104).

Koululaisslangista ja armeijaslangista kootut sanakirjat ovat jo muutamia vuosikymmeniä vanhoja, joten puhuttujen slangien nykytilannetta ja verkkoslangeja on haastavaa aukottomasti vertailla. Tilanne on siis melko todennäköisesti ainakin jossain määrin muuttunut, mutta silmiinpistäväntä on modernien sähköisten slangien lainasanaston runsaus suhteessa traditionaalisiin, usein suljetuissa yhteisöissä puhuttuihin slangeihin. Sen sijaan esimerkiksi koululaisslangissa suosittu sanojen vartalonsisäinen muuntelu tai uusien slangilekseemien keksiminen ovat pokerislangissa melko marginaalisia sananmuodostuskeinoja. Sanastolähteiden erilaisuus heijasteleekin slangien erilaisia käyttöyhteyksiä ja -funktioita. Pokerislangin kaltaisen modernin varieteetin kohdalla korostuu viestinnän tehokkuus ja nopeus, kun taas suljetuissa sosiaalisissa yhteisöissä, kuten armeijassa slangin pääasiallinen funktio on ollut yhteishengen vahvistaminen ja armeijan autoritaarisuuden ja mahtipontisuuden kyseenalaistus (Saani­lahti & Nahkola 2000: 104).

5 POKERISLANGIN SOSIOLINGVISTISTÄ TARKASTELUA

5.1 Slangisanojen frekvenssi

Frekvenssi on sanastontutkimuksessa mitattava suure, jonka avulla voidaan selvittää sanojen yleisyys eli esiintymistaajuus tutkittavassa tekstikokonaisuudessa. Se on kokonaisluku, joka ilmaisee, kuinka monta kertaa sana on esiintynyt tutkittavassa aineistossa. Tällöin puhutaan absoluuttisesta frekvenssistä. Frekvenssi on tärkeä apuväline erityisesti korpuslingvistiikassa, sillä sitä hyödyntämällä voidaan selvittää sanaston koostumusta ja sanojen taajuussuhteita. Taajuussanastoja tutkimalla nähdään, millaiset sanat ja asiat korostuvat tärkeydessään ihmisten välisessä kommunikaatiossa. (Saukkonen, Haipus, Niemikorpi & Sulkala 1979: 7–8). Myös slangien kaltaisia yleiskielestä poikkeavia kielimuotoja tutkittaessa frekvenssi on kiintoisa tutkimuskohde. Slangisanojen esiintymistaajuuksien tutkiminen paljastaa sen, miten yleisiä erilaiset slangisanat ovat käytössä suhteessa toisiinsa, mutta heijastelee lisäksi myös sitä, millaisia kielenulkoisia tarkoitteita kuvaavia sanoja slanginpuhujat käyttävät eniten. Tässä luvussa tutkin AntConc-konkordanssiohjelman avulla, minkälainen frekvenssi korpukseni slangisanoissa on ja miten slangi-ilmausten yleisyys tai harvinaisuus kuvastavat slangin käyttäjiä ja kielenulkoista maailmaa.

Olen taulukoinut konkordanssiohjelman avulla tekemäni havainnot korpuksen sanojen frekvensseistä. Taulukossa on esitetty yleisyysjärjestyksessä sata slangisanaryhmää alkaen suuritaajuisimmasta sanasta. Taulukko kokonaisuudessaan on luettavissa tutkimuksen liitteissä (ks. liite 1), mutta olen koostanut tähän kappaleeseen suppeamman taulukon kymmenestä yleisimmästä ja kymmenestä harvaisimmasta korpuksessa esiintyvistä slangilekseemistä, jotka mahtuvat sadan yleisimmän sanan joukkoon (ks. taulukko 2). Frekvenssityökalu listaa automaattisesti kaikki korpuksessa esiintyvät sanat yleisyysjärjestyksessä, joten olen käynyt läpi korpuksessa esiintyneet 9925 sanatyyppiä poimien sanojen joukosta slangiaineksen. Slangi-ilmausten poimiminen on tarkkuutta vaativaa käsityötä, sillä slangisanojen joukossa on myös useita homonyymisiä ilmauksia, joiden slangimaisuutta pitää tarkastella kontekstisidonnaisesti. Esimerkiksi korotusta merkitsevä slangisana *reissu* esiintyy korpuksessa sekä slangimerkityksessään että

yleispuhekielen merkityksessä, jossa sillä tarkoitetaan matkaa tai retkeä. Slangisana *painaa* taas merkitsee pelitilannekontekstissa pelimerkkien panostamista pottiin, mutta sanan yleiskielinen merkitys voi viitata esimerkiksi tietokoneen näppäimistön näppäimen painamiseen.

Suppeassa taulukossa olen esittänyt sanojen perusmuodot, lyhyen selvityksen sanojen kielenulkoisista tarkoitteista, frekvenssin sekä sanojen semanttiset merkitysryhmät (ks. taulukko 2 sekä luku 5.2). Liitteistä löytyvässä perusteellisemmässä taulukossa olen yhdistellyt slangisanojen poiminnan jälkeen sanat vielä laajempiin sanakategorioihin. Olen rajannut ryhmät niin, että samaa kantasanaa edustavien sanojen erilaiset taivutusmuodot yhdistyvät samaan ryhmään. Samaan sanakategoriaan kuuluvat sanat olen esittänyt yleisyysjärjestyksessä, mutta frekvenssistä riippumatta olen esittänyt hakusanan ensimmäisenä. Taulukon havainnollisuutta parantaakseni olen lihavoanut ryhmän hakusanat, jotka ovat yksikön nominatiivimuodossa olevia nomineja tai verbin A-infinitiivejä. Pokerislangi sisältää runsaasti lyhenteitä, ja kiinnostavalla tavalla niiden tyypillinen kirjoitusasu vaihtelee: pelikäsiä merkitsevät lyhenteet (esimerkiksi *AK* tai *QQ*) pokerinpelaajat kirjoittavat tavallisesti suuraakkosilla, kun taas esimerkiksi pelikorttien maita (*d* 'diamond' eli ruutu) tai korttien maiden suhteita toisiinsa (*o* 'off' eli eri maata tai *s* 'suited' eli samaa maata) kuvataan usein pienaakkosilla. Olen pyrkinyt esittämään lyhenteet niiden tyypillisessä kirjoitusasussa.

Eri sanaluokkaa edustavat sanat olen eritellyt eri kategorioihin, vaikka ne olisivatkin muodoltaan keskenään samankaltaisia. Taulukkoa lukiessa saattaa paikoin näyttää siltä, että esimerkiksi nomini olisi ryhmitelty verbien joukkoon. Korpuksessa on kuitenkin melko runsaasti puhekielistä ainesta, ja tietyt puhekieliset sanat määrittyvät selkeästi verbeiksi, vaikka saattavat muistuttaa ulkoisesti enemmän nomineja. Olenkin luokitellut jokaisen sanan tapauskohtaisesti virkeyhteyden perusteella. Esimerkiksi blogissa “Being Jouhki” blogistinimimerkki “Jouhki” käyttää lekseemiä *shoveen* lauseen predikaattina, vaikka se ulkoisesti muistuttaa nominin *shove* yksikön illatiivia: *Flop J 8 9 r, lyön 2, 1k ja toinen vihuista raisee to 5,3k, toinen kippaa välist ja shoveen kärkisetillä 23k , vihul rupee kädet tärisee ja ottaa coolin 99.*

Kirjoitetussa pokerislangissa käytetään varsin runsaasti lyhenteitä, ja olen yhdistänyt samaan ryhmään myös samaa tarkoittavat lyhenteet ja muut sanat. Niiden tarkastelu saman sanan eri muotoina on mielestäni perusteltua, sillä sanoilla on täysin sama kielenulkoisen tarkoite, niillä on sama kantasana ja niiden kirjoitusasussa on selviä yhtymäkohtia. Samalla periaatteella olen luokitellut samaan sanakategoriaan myös sanat, joissa on vain hyvin pieniä typografisia eroja. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi pelimerkkimäärää tarkoittavat sanat *stack*, *stäck* ja *stäkki*. Pokerislangissa tällaisia sanoja on varsin runsaasti, sillä pitkälti englanninkielisiin lainasanoihin pohjautuvat lekseemit ovat mukautuneet eriasteisesti suomeen.

Vaikka taulukon ensisijainen tehtävä on havainnollistaa korpuksessa esiintyvien slangisanojen frekvenssejä, selvitän siinä lyhyesti myös sanojen merkityksiä. Perehdyn slangisanojen semantiikkaan tarkemmin seuraavassa luvussa, mutta koen taulukon havainnollisuuden vuoksi tarpeelliseksi lyhyen katsauksen sanojen merkityksiin myös tässä yhteydessä. Olen hyödyntänyt sanojen merkitysten selittämisessä verkon slangisanastoja (Nettipokeri.infon slangisanasto & Pokeritiedon slangisanasto). Joitakin ilmauksia ei löydy kummastakaan sanastosta, joten niissä tapauksissa olen päätellyt sanojen merkityksen kirjoituskontekstista. Taulukossa on esitettyinä kunkin sanan kohdalla myös sanan merkitysryhmä. Syvennyn niihin tarkemmin seuraavassa alaluvussa tarkastellessani slangisanojen semantiikan ja frekvenssin yhteyksiä (ks. taulukko 3).

TAULUKKO 2: Slangisanojen frekvenssijakauma: kymmenen yleisintä ja kymmenen harvinaisinta slangisanaa

Sanan järjestysnumero	Slangisana	Sanan merkitys	Frekvenssi	Sanan merkitysryhmä
1.	<i>vihu</i>	<i>Vihu</i> on vastustaja pokeripöydässä.	354	A
2.	<i>k, kilo</i>	Yksi <i>k</i> tai <i>kilo</i> merkitsee tuhatta. Yksikön avulla voidaan kuvata pelimerkkien tai esimerkiksi panoksena tai voittosummana olevan rahan määrää.	226	F
3.	<i>käsi</i>	<i>Käsi</i> merkitsee pokerikättä. Asiayhteydestä riippuen <i>käsi</i> voi kuvata joko pelaajan kädessä olevaa kättä tai aiemmin pelattua pokerijakoa.	178	C
4.	<i>flop</i>	<i>Flop</i> merkitsee kolmea ensimmäistä yhteistä korttia Hold'em-pokerissa. Nämä kortit jaetaan pöytään samanaikaisesti.	169	C
5.	<i>river</i>	<i>River</i> on viides, eli viimeinen pöytään jaettava yhteinen kortti Hold'em-pokerissa.	155	C
6.	<i>turn</i>	<i>Turn</i> on neljäs pöytään jaettava yhteinen kortti Hold'em-pokerissa.	154	C
7.	<i>d</i>	<i>D</i> tarkoittaa Yhdysvaltain dollaria.	142	F
8.	<i>BB</i>	<i>BB</i> on lyhenne sanasta Big Blind. Big Blind on suurempi Hold'em-pokerissa asetettavista sokkopanoksista.	136	D
9.	<i>lyödä</i>	Pelaaja <i>lyö</i> , kun hän panostaa merkkejä tai korottaa edellisen pelaajan lyönnin jälkeen.	126	B
10.	<i>maksaa</i>	Pelaaja voi sanoa <i>maksavansa</i> lyönnin, jos hän panostaa jakoon yhtä paljon pelimerkkejä kuin edellinen korottaja.	123	B
89.	<i>showdown</i>	<i>Showdown</i> on jaon viimeinen vaihe, jossa potissa mukana olevat pelaajat paljastavat korttinsa ja jaon voittaja selviää.	14	D
89.	<i>o</i>	<i>O</i> on verkkoslangissa käytetty lyhenne sanasta off, ja sillä tarkoitetaan pokerikättä, jossa kortit ovat eri maata.	14	C
89.	<i>kuoppa</i>	<i>Kuoppa</i> on pokerinpelaajien käyttämiä nimitys tilanteelle, jossa pelit ovat sujuneet huonosti, ja rahaa on hävitty paljon.	14	F
94.	<i>shovettaa</i>	Pelaaja <i>shovettaa</i> , kun hän panostaa tai korottaa kaikki pelimerkkinsä pottiin.	13	B
95.	<i>täbö, täpö</i>	<i>Täbö</i> ja <i>täpö</i> merkitsevät täyskättä, jossa pokerikäsi muodostuu kolmesta ja kahdesta samansuuruisesta kortista.	12	C
95.	<i>SS</i>	<i>SS</i> on nettislangissa käytettävä lyhenne englanninkieliselle sanalle suited-suited. Se on Omaha Hold'emissa käytettävä termi tilanteelle, jossa kortit ovat kaksinkertaisesti samaa maata.	12	C
95.	<i>avaus</i>	<i>Avaus</i> on ensimmäinen pottiin tehty lyönti.	12	B
95.	<i>shove</i>	<i>Shove</i> on panostus tai korotus, jolla pelaaja panostaa kaikki merkkinsä pottiin.	12	B
99.	<i>potittaa</i>	Pelaaja <i>potittaa</i> , kun hän lyö pottiin saman verran merkkejä kuin potissa jo on.	11	B
100.	<i>vakkari</i>	<i>Vakkari</i> on tietyn tason vakiopelaaja.	10	A

Kuten edellä esitetystä taulukosta voi havaita, jakautuvat korpuksessa esiintyvien slangisanojen frekvenssit varsin laajalle vaihteluvälille. Korpuksen slangisanoista ylivoimaisesti yleisin on vastustajaa merkitsevä *vihu*. Jos sanan kaikki taivutusmuodot huomioidaan, on se koko korpuksen viidenneksi yleisin sana 354 esiintymällä. Nominatiivimuotoinen *vihu* saa 206 osumaa, ja on näin korpuksen yhdeksänneksi taajimmin esiintyvä sana. Yli sadan osuman sanaryhmiä on aineistossa yhteensä kaksitoista, mutta 50. yleisimmät sanat *pino* ja *foldata* keräävät enää 30 osumaa. Viimeiset sadan yleisimmän lekseemin joukkoon mahtuvat sanat *potittaa* ja *vakkari* saavat vain yksitoista ja kymmenen osumaa. Vaikka korpuksen yleisimmät slangisanat esiintyvät siis varsin taajaan aineistossa, on sanojen yleisyydessä merkittäviä eroja, ja harvinaisemmat sanat keräävät huomattavasti yleisimpiä vähemmän osumia. Osittain kyse on varmasti sattumasta ja korpuksen suhteellisen pienestä koosta, mutta on silti perusteltua olettaa, että suurimman frekvenssin keräävät slangisanat ovat varsin tunnettuja pokerinpelaajien keskuudessa. Pienitaajuisemmat sanat eivät sen sijaan välttämättä ole kaikille tuttuja. Aineistoni on lopulta kuitenkin sen verran pieni, että frekvenssiltään vähäisempien sanojen tunnettavuudesta on vaikea sanoa mitään varmaa. On yhtäläillä mahdollista, että ne vain kirjoituskonventioista johtuen esiintyvät aineistossa harvemmin.

Olen esittänyt taulukossa vain sata yleisintä slangisanaa synonyymeineen, joten korpuksessa on lisäksi runsaasti slangisanoja, jotka esiintyvät aineistossa taulukkoon listattuja harvemmin. Korpuksen frekvenssien analysointi osoittaaakin hyvin lukuisissa slangitutkimuksissa todetun seikan slangien leksikaalisesta produktiivisuudesta: slangivariantteja on elävissä slangeissa paljon ja niitä tulee jatkuvasti lisää kuluneiden ilmausten menettäessä suosiotaan (Karttunen 1989: 9–10, Saanilahti & Nahkola 2000: 91–92.) Samalla voidaan kuitenkin perustellusti todeta, että tunnetuimmat slangivariantit esiintyvät slanginkäyttäjien kielessä varsin taajaan. Esimerkiksi korpuksen yleisin slangisana, vastustajaa merkitsevä *vihu* esiintyy jokaisen kirjoittajan viesteissä, ja sen esiintyminen on melko tasaista läpi koko korpuksen. Myös *Vihun* vastinparina usein teksteissä esiintyvä, kirjoittajaa kuvaava sana *hero* kerää osumia yhtä lukuun ottamatta kaikkien kirjoittajien teksteistä, mutta sen esiintyminen on selkeästi epätasaisempaa ja painottuneempaa tiettyjen kirjoittajien teksteihin. Voidaankin todeta, että mitä

pienemmäksi sanan esiintymistiheys käy, sitä epätasaisempaa on myös sen esiintyminen korpuksessa.

Frekvenssianalyysiä tulkitessa tulee pitää mielessä, että tilastollinen frekvenssiero ei välttämättä kerro sanojen todellisesta yleisyyserosta. Laajoissakin aineistoissa voi olla vinoumia, jotka johtuvat puhtaasti sattumasta. (Saukkonen jne. 1979: 8). Tässä tutkimuksessa analysoimani korpus on kooltaan noin 33 400 sanaa, joten on selvää, että tekemiäni päätelmiä ei voida yksiselitteisesti yleistää koskemaan kaikkea kirjoitettua pokerislangia. Slangin kaltaisen elävän ja suhteellisen nopeasti muuttuvan kielimuodon kohdalla lisähaastetta tulosten yleistettävyyteen tuo se, että suppean kirjoittajajoukon käyttämät sanat eivät välttämättä ole kaikkien slanginkäyttäjien tuntemia. Osa slangimaisista sanoista saattaakin olla merkki kirjoittajan omasta sanastollisesta luovuudesta.

5.2 Slangisanojen semantiikka ja frekvenssi

Slangisanojen frekvenssit ovat kiintoisa pohja slangikorpuksen tarkastelulle. Todellinen heijastuspohja sille, miten slangi kuvastaa puhujiaan ja heidän kielenulkoista todellisuuttaan löydetään kuitenkin vasta tarkastelemalla frekvenssien lisäksi sanojen semantiikkaa. Semantiikalla tarkoitetaan sitä kielentarkastelun osaa, jossa huomion kohteena ovat ilmausten merkitykset (Kangasniemi 1997: 22). Tässä tutkimuksessa keskityn ennen kaikkea leksikaaliseen semantiikkaan eli sanojen merkitysten tarkasteluun. Semanttisesti ajateltuna sana nimeää jonkin todellisuuteen kuuluvan olion tai oliojoukon, ja sanan merkitys on näin ollen tuo olio tai oliojoukko, johon sanalla voidaan viitata. Tätä sanasemantiikan perusmääritelmää voidaan nimittää merkityksen nimiteoriaksi. Toisen näkemyksen mukaan sanan merkitys on se käsite, idea tai mielikuva, jonka sana synnyttää kielenkäyttäjän tajunnassa, ja jonka kielenkäyttäjä yhdistää siihen. Tämä teoreettinen katsontakanta on nimetty merkityksen käsiteteoriaksi. (Kangasniemi 1997: 9–10.) Tässä luvussa tarkastelen sanasemanttisiin merkityksenantoihin pohjautuen pokerislangin lekseemejä ja tutkin, miten sanojen semantiikka kuvastaa pokerislangia ja sen puhujia.

Kuten edellisessä alaluvussa totesin, frekvensseiltään yleisimmät slangisanat esiintyvät korpuksessa tasaisesti. Ne ovat myös semanttisesti pokerislangin keskiössä. Kaikkein

yleisimmät sanat liittyvät suorasti peliin ja varsinkin pelitilanteiden referointiin. Kymmenen eniten osumia keräävää slangisanaa, *vihu, k, käsi, maksaa, river, flop, lyöä, turn, D* ja *BB* ovat sanoja, joiden merkitys liittyy suoraan pelitilanteisiin. Kaikkia näitä sanoja pelaajat myös tarvitsevat aivan yleisesti kertoessaan esimerkiksi toiselle pelaajalle siitä, miten edeltävä jako sujui. Pokerislangin leksikon semantiikka on tosin kokonaisuudessaankin siinä mielessä varsin tiukasti pokeriin liittyvää, että pokerisanastoista ei löydy käytännössä lainkaan sanoja, jotka eivät ainakin välillisesti liittyisi pokeriin (esimerkiksi Nettipokeri.infon slangisanasto). Tässä kohdassa päädytään myös ammatti- ja harrasteslangien määrittelyn kysymyksiin: sellaisia sanoja, jotka eivät suoraan liity slangin määrittelemään erikoisalaan, ei useinkaan lueta mukaan slangileksikkoon. Pokerislangisanastoonkin siis saattaa kuulua sanoja, jotka ovat muodoltaan slangimaisia ja pelaajien yleisesti käyttämiä, mutta jäävät semanttisen merkityksensä vuoksi leksikon ulkopuolelle esimerkiksi sanastoissa.

Kuten pokerislangisanasto kokonaisuudessaan, liittyy myös jokainen sadasta taajimmin korpuksessa esiintyvistä slangisanasta pokerinpelaamiseen. Jos frekvenssitaulukon sijoilla 1–10 olevia sanoja kuitenkin vertaa sijoilla 91–98 oleviin sanoihin, voidaan todeta, että vähemmän osumia korpuksessa saavat slangisanat ovat pelin ydintoimintojen kannalta marginaalisempia kuin suurimman frekvenssin saavat sanat. Sijoilla 91–98 olevat sanat *showdown, O, kuoppa, shovettaa, täbö, SS, avaus, shove, potittaa* ja *vakkari* ovat tietyissä pelitilanteissa tarpeellisia sekä käyttökelpoisia sanoja ja pokerislangisanastoissa myös hyvin tunnettuja (Nettipokeri.infon slangisanasto). Jos niitä vertaa kymmeneen korpuksessa yleisimpään sanaan, on ero kuitenkin selvä. Kymmenen frekvenssiltään merkittävimmän sanan joukkoon lukeutuvat esimerkiksi pelipöydän yhteisiä kortteja kuvaavat sanat *flop, turn* ja *river*, ja niitä pelaajat käyttävät hyvin monissa tilanteissa kertoessaan jaon kulusta. Viimeisenä taulukkoon mahtuneet sanat taas ovat ajoittain tietyistä pelitilanteista puhuttaessa varsin yleisiä, mutta niiden merkitys ei konkretisoidu yhtä vahvasti käyttöyhteyksien yleisyydessä kuin yleisimmin esiintyvien ja tunnetuimpien sanojen kohdalla. Esimerkiksi sana *SS*, joka merkitsee kaksinkertaisesti samaa maata olevia kortteja on käyttökelpoinen lähinnä Omaha Hold'emissa, joka on Texas Hold'emia tuntemattomampi pokerivariantti. Joskus sanan alhaisempaan frekvenssiin saattaa vaikuttaa myös synonyymisten ilmaisumahdollisuuksien määrä, kuten sanan *shove*

kohdalla. Pelaaja voi ilmaista tehneensä *shoven*, mutta myös esimerkiksi *shovettaneensa*, *menneensä all in* tai *työntäneensä kalkut keskelle*. Kaikissa tapauksissa pelaaja on panostanut kaikki jäljellä olevat pelimerkinsä pottiin.

Sata korpuksessa yleisintä slangisanaa liittyvät siis kaikki tavalla tai toisella pokerinpelaamiseen. Lekseemit on mahdollista jakaa merkityksensä perusteella vielä tarkempiin merkitysryhmiin. Olen hahmotellut seuraavaan taulukkoon kuusi merkitysryhmää, joihin kaikki frekvenssitaulukossa esiintyvät slangisanat sijoittuvat (Ks. taulukko 3). Ryhmän kokoavan merkitysluonnehdinnan lisäksi olen laskenut kaikkien ryhmään kuuluvien sanojen kokonaisfrekvenssin ja esittänyt esimerkkisanoja ryhmään kuuluvista lekseemeistä. Olen ryhmitellyt sanat myös edellisessä alaluvussa esitettyyn frekvenssitaulukon nimeämällä sanat ryhmäkirjaimella taulukon viimeiseen sarakkeeseen. Kategoriat ja ryhmittelyt perustuvat omiin päätelmiini, ja ovat näin ollen varmasti osittain mielipidekysymyksiä.

TAULUKKO 3: Slangisanojen semanttiset merkitysryhmät ja frekvenssit

Ryhmä	Semanttinen merkitysryhmä	Frekvenssi	Esimerkkisanoja
A	Pelaajia ja heidän ominaisuuksiaan kuvaavat sanat	543	<i>Vihu, hero, regu, vakkari, paisti, solidi, loose, löysä</i>
B	Pelitoimintoja kuvaavat sanat (verbit ja verbikantaiset nominit)	1174	<i>Maksaa, coolata, koolata, kipata, foldata, lyödä, checkata, sököttää, reissata, avata, painaa, betata, betsata, limpata, survoa, shipata, pillittää, maksu, pilli, value, reissu, kippi, riidit, lyönti, jako, action, avaus, shove</i>
C	Pelikäsiä ja pelikortteja kuvaavat sanat	1592	<i>Käsi, river, flop, turn, pöytä, range, T, KK, kallet, naulat, AA, väri, värinveto, AK, nutsit, setti, JJ, jätkät, J, QQ, Q, R, rainbow, suittari, boardi, AJ, AQ, SS, täbö</i>
D	Pelipöydän positioita, pelitilanteita ja pelin kulkua kuvaavat sanat	665	<i>BB, Pre flop, SB, UTG, button, nappi, spotti, all in, sessio, line, positio, EV, MP, finaali-pöytä, blindit, showdown, HU</i>
E	Pelityyppejä, -tyylejä ja -paikkoja kuvaavat sanat	257	<i>NL, PLO, omppu, GCH, kassu, TX, texu, deep, GTO, käkky</i>
F	Rahaa, pelimerkkejä ja peliin käytettävää varallisuutta sekä sen vaihtelua kuvaavat sanat	627	<i>k, kilo, D, potti, stack, stäck, rolli, pino, kuoppa, bini, efe, efect</i>

Suurin merkitysryhmä on ryhmä C, joka muodostuu pelikäsiä ja pelikortteja kuvaavista sanoista. Tähän ryhmään kuuluu runsaslukuinen joukko sanoja, joiden avulla pelaajat voivat kuvata esimerkiksi pöytäkorttien järjestystä (*flop, turn* ja *river*), omia käsikorttejaan (*kallet, naulat, QQ*) tai muodostuvaa pokerikättä (*nutsit, värinveto, setti*). Merkitysryhmän nouseminen semanttisten ryhmien kärkeen on loogista, sillä kirjoitetussa pokerislangissa yhteen virkkeeseen saattaa mahtua useita kortteja ja käsiä kuvaavaa sanaa, mutta useammin vain yksi tai korkeintaan muutama pelaajan toimintaa kuvaavaa verbiä tai pelaajaa kuvaavaa nominia. Seuraava aineistolainaus on tyyppillinen, listamainen pohdinta vastustajan mahdollisesta kädestä. Esimerkki havainnollistaa, miten runsaasti kirjoitetussa pokerislangissa saattaa esiintyä pelikäsiä ja pelikortteja kuvaavia nomineja. Selvytyden vuoksi olen lihavoanut pelikäsiä ja -kortteja merkitsevät sanat.

*Mietin hyvin kauan, imo **range KK, JJ, setit** ja suluissa (**QQ**) ja (**AA**) eli niihin en usko mutta mahdollisia toki. **Settiin** en oikeen usko koska saattaisi kipata pre **99**, **TT** toi toki ei voi sulkea pois. Sitten toki sulkuihin voi laittaa jotain luovempaa tai vaikka väärät riidit ja olikin muka **ATs** jolla päätti maksaa ja päättää kyselylyöddä kun löin noin heikosti **floppiin** mutta näihinkään en usko vaan lähinnä **KK, JJ**.*

– “PikkuPron Viimeinen Ristiretki”, blogisti “PikkuPro”

Kuten taulukon esimerkkisanoista voi huomata, on korpuksessa runsaasti erilaisia pokerikäsiä ja kortteja kuvaavia sanoja. Niiden edustus jo frekvensseiltään yleisimpien sanojen joukossa on merkittävä: kahdestakymmenestä yleisimmästä slangisanasta peräti kymmenen on pelikäsiä ja pelikortteja kuvaavia sanoja.

Toiseksi yleisin merkitysryhmä on ryhmä B, joka koostuu pelitoimintoja kuvaavista sanoista. Tämä ryhmä voidaan vielä jakaa kahteen osaan: pelitoimintoja kuvaaviin verbeihin (*maksaa, koolaa, kippaa, foldaa*) sekä verbikantaisiin nomineihin (*maksu, kippi, pilli, reissu*). Vaikka pelaajien toimintaa kuvaavat sanat ovat frekvensseiltään hieman kortteja ja pelikäsiä kuvaavia sanoja harvinaisempia, ovat ne kuitenkin pokerislangin ydinsanastoa ja läsnä käytännössä kaikissa pelitilanteita referoivissa virkkeissä. Pelitoimintoja kuvaavat verbit ovat usein lauseen ydin, ja ne antavat oleellista informaatiota esimerkiksi siitä, mitä kirjoittajan kuvailemassa tilanteessa tapahtui. Yksikin kuvaileva slangiverbi, kuten *potitan*, saattaa riittää ilmaisemaan muille slanginkäyttäjille

kyseisessä tilanteessa tapahtuneen toiminnan laadun, kuten seuraavassa aineistoesimerkissä. Olen selvyiden vuoksi lihavoanut pelitoimintoja kuvaavat verbit ja verbikantaiset nominit.

*Olen CO ja minulla AQQTss reissaan CO:sta. Etupelto **limpejä**. **Potitan**. Imai **välimaksaa**. **SB poistuu keskuudesta**. Tappajahai **BB**. Viipyilevän hetken näyttää **kipiltä**. **Tulee** kuitenkin **kylkeen** täyttä laitaa.*

– “KCK2.0: Chippejä tuijottavat miehet”, blogisti “KunChipitKarkaavat”

Verbikantaiset nominit taas saattavat korvata pelitoimintoja kuvaavan verbin, kuten edeltävän esimerkin virkkeessä (E)*etupelto limpejä*, jossa kirjoittaja olisi voinut käyttää myös verbiä *limpata*. Verbikantaiset, pelitoimintoja kuvaavat nominit ovatkin merkitykseltään ja käytössä usein niin lähellä verbejä, että on mielestäni perusteltua tarkastella niitä samassa merkityskategoriassa.

Lähes yhtä paljon osumia on merkitysryhmien D ja F sanoilla. Merkitysryhmän D sanat voivat kuvata esimerkiksi pelipöydän positioita eli pelaajan sijoittumista toisiin pelaajiin nähden (*UTG, nappi, BB*), pelipöydän tilanteita (*all in, HU, showdown*) tai pelin kulkua (*pre flop, line, EV*). Ryhmän D sanat ovat lähes 700 osumalla määrällisesti hieman aiemmin esiteltyjä ryhmiä marginaalisempia mutta hyvin oleellisia lekseemejä pelitilanteista keskustelemisen kannalta. Tämän ryhmän sanat ovat kuvaava esimerkki slangisanoista, jotka antavat slangin käyttäjien yhteisössä muille puhujille paljon informaatiota, mutta saattavat olla pelikulttuurin ulkopuolisille varsin haastavia ymmärtää. Erityisesti pelipöydän positioita ja pelin kulkua kuvaavat slangisanat säästävät mennyttä jakoa referoivalta kirjoittajalta runsaasti aikaa ja vaivaa. Seuraavassa aineistolainauksessa kirjoittaja tiivistää yhteensä neljä mennyttä jakoa hyödyntäen pelipöydän positioita kuvaavia slangisanoja. Olen lihavoanut pelipöydän positioita merkitsevät slangisanat.

*Sit tulee hauskat 5 jakoa jotka voitan putkeen. Eli avaan eka 2 kertaa: **utg+1** ja **utg** ja voitan blindit molemmil kerroil. Sit **BB:ssä** **ATs**, **nappi** avaa 2,2k, **sb** coolaa, mä 3bet to 6,7k ja molemmat fold. seuraavas jaos mulle **sb;seen** **K9s**, **keskipositio** avaa 2,2k, **nappi** call, mä 3bet to 7,1k ja molemmat foldaa.*

Myös ryhmän F rahaa (*d, k*), pelimerkkejä (*k, stack, stäkki*) ja peliin käytettävää varallisuutta sekä sen vaihtelua (*rolli, bini, kuoppa*) merkitsevät lekseemit ovat oleellinen osa pokerislangia, koska pokerin pelaamisen perimmäinen motivaatio liittyy lopulta yleensä haluun ansaita pelaamisella rahaa. Rahaan ja varallisuuteen liittyvien sanojen kohtuullisen suuri määrä aineistossa kuvastaa myös sitä, että pokerinpelaajien keskustelukulttuuriin kuuluu rahasta puhuminen. Turnauksissa voitettujen summien julkista tietoa, ja voitoista usein uutisoidaan näkyvästi esimerkiksi Pokeritiedon tai Pokerisivujen kaltaisilla pokerifoorumeilla. Raha ei usein olekaan pokerinpelaajille kovin yksityinen asia, joten tarve rahaa kuvaaville slangisanoille on ilmeinen. Myös pelimerkit ovat symbolista rahaa, joten niiden määrästä keskusteleminen rinnastuu usein todellisesta rahasta puhumiseen. Seuraava aineistoesimerkki kuvastaa sitä, miten mutkattomasti pokerinpelaajat tyypillisesti rahasta ja pokeriin käytettävästä varallisuudesta puhuvat. Havainnollisuuden vuoksi olen lihavoanut lainauksesta rahaa, pelimerkkejä ja varallisuutta sekä sen vaihteluita merkitsevät sanat.

*Ku alotin pokerin ni kelasin et en koskaa haluu olla velkaa kellekkää mut nuorena tulee tehty kaikkee tyhmää, en ees tienny mil maksan frendille jos **montutan**.*

*Nojoo **kuoppahan** oli taas arvattavis ja olin tyylillä **800\$** velkaa frendille velkaa..*

*Täs vaihees sain yhen **200\$ binin** nostettuuki sit reilu **2khon** ja sain maksettuu velat alta + **rollii** jäi jonkun verra.* – “Being Jouhki”, blogistinimerkki “Jouhki”

Viidenneksi taajimmin edustunut merkitysryhmä on A, pelaajia ja heidän ominaisuuksiaan kuvaavat sanat, jonka sanaosumista yli puolet muodostuu sanan *vihu* varianteista. Muihin merkitysryhmiin verrattuna tässä ryhmässä on varsin vähän toisistaan semanttisesti poikkeavia sanoja. Aineiston kirjoittajat käyttävät vastapelaajistaan ylivoimaisesti eniten sanaa *vihu* ja itsestään sanaa *hero*, vaikka lukumäärältään pienempiä osumia saavat myös esimerkiksi nimitykset huonoille pelaajille (*paisti*), vakiopelaajille (*regu, vakkari*) sekä pelaajien pelitapaa deskriptiivisesti kuvailevat lekseemit (*loose, löysä ja solidi*). Nettipokeri.infon slangisanasto tuntee myös lukuisia muita pelaajia ja heidän ominaisuuksiaan kuvaavia lekseemejä, joita ei löydy aineistostani lainkaan tai jotka eivät mahdu sadan yleisimmän sanan joukkoon (Nettipokeri.infon slangisanasto). On

mahdollista, että marginaalisemmin aineistossa esiintyvät pelaajia kuvaavat sanat ovat aineistoni kirjoittajille tuntemattomampia tai sitten he eivät halua tai katso aiheelliseksi määritellä vastustajiaan muuten kuin muita lekseemejä neutraalimmalla *vihu*-sanalla.

Frekvenssiedustukseltaan pienin ryhmitykseni merkityskategorioista on ryhmä E, pelityyppejä, -tyylejä ja -paikkoja kuvaavat sanat. Tämä ryhmä on sana-aineiksensa puolesta epäyhtenäisin, ja siihen sisältyvät sanat ovat myös tyypillisimmin lekseemejä, joilla on muita merkitysryhmiä satunnaisempia käyttöyhteyksiä. Pelimuotoja (esimerkiksi *omppu*, *texu* tai *käkky*) tai pelityylejä (esimerkiksi *ABC* tai *GTO*) kuvaavat sanat ovatkin usein käytössä yhteyksissä, jotka esimerkiksi pohjustavat menneiden jakojen eli niin sanottujen käsihistorioiden kuvailua. Esimerkiksi blogissa “KCK2.0: Chippejä tuijottavat miehet” blogistinimimerkki “KunChipitKarkaavat” pohjustaa tulevia pelitilanteiden kuvailuja seuraavilla virkkeillä: *Olen jo maininnutkin, että Köpiksen **kassu** on vähän kafkamainen pokerikulttuuriltaan. Yleensä aina max 2 pöytää ja molemmat 20-50 **texua**. Pelaajien taso on heikko.* Pelipaikkoja kuvaavista sanoista sadan frekvenssiltään suurimman sanan joukkoon mahtuvat ainoastaan synonyymiset, useimmiten Helsingin kasinoita merkitsevät sanat *kassu* ja *GCH*. Korpuksen tekstimassasta merkittävä osa muodostuu pelitilanteiden referoinneista, joten on luonnollista, että tämän ryhmän sanat saavat vähemmän osumia.

Kohosteisen slangiaineksen lisäksi tutkimukseni aineistosta erottuu mielenkiintoisena yksityiskohtana eri varieteettien rinnakkainen esiintyminen, jota voidaan kutsua koodinvaihdoksi. Tyypillisesti koodinvaihdoksessa on kyse yleispuhekielisestä kertomuksesta jostakin pokerin ulkopuolisesta aiheesta, johon kirjoittaja sulauttaa yksittäisiä slangilekseemejä tai laajempia kokonaisuuksia, jotka sisältävät tutkimaani sosiolektiä. Hanna Lappalainen (2004) määrittelee koodinvaihdon kahden kielen tai saman kielen eri varieteettien, jopa prosodisten tyylien rinnakkaisuudeksi samassa keskustelussa. Lappalainen huomauttaa kuitenkin, että pelkkä kielen tai varieteetin vaihtelu ei vielä riitä koodinvaihdon määritelmäksi, vaan vaihdoksella on oltava sosiaalista ja vuorovaikutuksellista merkitystä. (Lappalainen 2004: 50–51.) Blom ja Gumperz (1986) ovat erotelleet toisistaan kaksi koodinvaihdon muotoa, tilanteisen sekä metaforisen koodinvaihdon. Tilanteisella koodinvaihdolla tarkoitetaan kielimuodon eriyttämistä esimerkiksi kontekstin, puhekumppanin tai puheenaiheen mukaan, mutta

tämän tutkimuksen korpuksessa esiintyvä vaihtelu täyttää paremmin metaforisen koodinvaihdon tunnuspiirteet. Metaforisessa koodinvaihdoksessa on kyse niistä diskurssi- ja koodinvaihdosfunktioista, joiden avulla puhuja esimerkiksi osoittaa referointia tai persoonallista ja objektiivista näkökulmaa puhetilanteessa. (Blom & Gumperz 1986: 424–426.) Koodinvaihto ei siis aina synny ulkoisten tekijöiden vaikutuksesta, vaan se voi yhtä lailla olla puhujan väline kontekstin muokkaamiseen (Lappalainen 2004: 51). Seuraava aineistolainaus on tyypillinen esimerkki aineistossa esiintyvistä koodinvaihdoista. Kirjoittaja käyttää pokerislangileksemejä puhekielisen aineksen lomassa koska voi olettaa, että lukijat ymmärtävät niiden merkityksen. Pokerislangisanat on havainnollisuuden vuoksi lihavoitu.

*Täst sit painelin himaan ja ensimmäisenä ku tuun himaan ni faija ihmettelee ku tulin näin aikasin himaan, sanoen: "Taisit **montuttaa** ku näin aikasin tulit ?" , vastasin siihe sit vähä lievenneltynä et, joo parisataa **kuoppasin**. --> faija **otti riidit** ja sano että, "ai parisataa? elikkä siis for real n. 1000 eikö?" damn, kai mua sit on vaa niin helppo lukee... – "Being Jouhki", blogistinimimerkki "Jouhki"*

Esimerkki osoittaa, että slangit taipuu pokerista irrallisissakin yhteyksissä käytettäväksi, joskaan kovin yleistä tällainen käyttö ei tutkimukseni aineistokorpuksessa ole. Slangin soveltaminen epätavanomaiseen yhteyteen liittyy paitsi pyrkimykseen kirjoittaa nokkelasti ja oivaltavasti, myös rajaa omalla tavallaan ilmauksia ymmärtävät sisäpiiriläisiksi ja muut ulkopuolisiksi. Varsinkin erityisen luoville ja taitaville kirjoittajille koodinvaihdon funktio on selkeästi humoristinen. Blogisti "Zvona" leikittelee seuraavassa aineistolainauksessa lekseimin *rattaat* homonyymisellä merkityksellä: Sana tarkoittaa pokerislangissa kahdesta parista muodostuvaa pokerikättä, joka on koostettu kahta taskukorttia ja kahta pöytäkorttia hyödyntäen. Sanan yleiskielinen merkitys taas viittaa tässä yhteydessä lastenrattaisiin: *Joka tapauksessa ainoat **rattaat**, mitkä käteen viikonloppuna osuivat olivat Emmaljungan. Pari kättä tosin tuli pelattua, teoriaa ihmeteltyä sekä katsottua Pokerimestari 2006. – "Riverin tuolla puolen"*

Luvussa 5.1 esitettyyn frekvenssitaulukkoon poimituista sanoista voi huomata, että hypoteesini sanojen yleisyyden yhteydestä pelitilanteisiin pitää paikkansa. Pelin etenemisen ja siitä raportoinnin kannalta aivan keskeisimmät, laajalti tunnetut slangisanat

ovat korpuksessa hyvin edustettuina, kun taas marginaalisempia tilanteita tai toimintoja kuvaavat sanat jäävät vähemmistöön. Myös hypoteesini pokerislangin leksikon semantiikasta sai korpusanalyysissä vahvistusta: varieteetin sanat keskittyvät lähes täysin pokeriin suoraan tai välillisesti liittyvien toimintojen, ihmisten ja tilanteiden kuvailuun.

5.3 Slangisanojen attraktiokeskukset

Slangi kertoo monenlaisia asioita käyttäjistään. Slangileksikko heijastelee puhujiensa asenteita ja arvostuksia sekä sitä, millaiset asiat ovat heidän kommunikaationsa keskiössä. On huomionarvoista, että läheskään kaikki kielenulkoiset tarkoitteet eivät saa slangilmauksia, vaan niistä puhutaan slangisanojen ohella yleis(puhe)kielellä. Onkin perusteltua olettaa, että ne tarkoitteet, joille syntyy yleiskielisen sanan oheen slangivastineita, ovat jollakin tapaa erityisasemassa slanginpuhujien keskuudessa. Erityisen kiintoisalla tavalla slanginpuhujayhteisöä heijastelevat tarkoitteet, jotka keräävät useampia synonyymisiä slangisanoja. (Saanihahti & Nahkola 1991: 82.) Tällaisia rykelmiä kutsutaan attraktiokeskuksiksi, ja niitä muodostuu kaikkiin slangeihin. Ne vetävät usein puoleensa yhä uusia ilmauksia vanhojen kuluneiden väistyessä. (Leskinen & Toivonen 1995: XV–XVI.)

Slangit eroavat toisistaan siinä, miten nopeasti uudet ilmaukset syrjäyttävät vanhat kuluneet. Koululaisslangin on perinteisesti katsottu uudistuvan nopeasti, mikä osaltaan vaikuttaa siihen, että koululaisten käyttämässä kielessä säilyy sukupolvien yli eräänlainen ymmärryksen kuilu. Ammatti- ja harrastusalojen slangien ei puolestaan ole todettu uudistuvan kovin nopeasti, mikä johtuu yhteisestä koulutuksesta, keskinäisestä yhteydenpidosta ja slanginkäytön erilaisesta funktiosta. Erikoisslangeissa viestinnän ensisijainen tarkoite on helpottaa kommunikaatiota, minkä vuoksi slangisanojen ilmentämät tyylilliset vivahteet eivät ole niin tärkeä seikka kuin viestinnän sujuvuus. Slangisanaston vaihtuvuudesta voikin karkeistaen sanoa, että sanaston vaihtuvuus on yhteydessä slangin käyttäjäkunnan vaihtuvuuteen. Erikoisslangien käyttäminen on harvoin ikä- tai kausisidonnaista, joten tästäkin syystä näiden slangien sanastot muuttuvat melko hitaasti. (Saanihahti & Nahkola 2000: 109.)

Pokerislangi edustaa tässäkin suhteessa varsin hyvin tyypillistä harrasteslangia. Aineistoni viestit ovat melko eri-ikäisiä, sillä vanhimmat ovat vuodelta 2006 ja tuoreimmat vuodelta 2017. Koen kuitenkin perustelluksi näinkin eri-ikäisten viestien mahdolluttamisen korpuksen, koska pokerislangin leksikossa tapahtuvat muutokset ovat monien muiden harrasteslangien tavoin varsin hitaita. Joitakin muutoksia sanastossa on varmasti tapahtunut, mutta yleisimmät ja tunnetuimmat slangisanat, kuten *vihu*, *kipata* tai *kallet* ovat kirjoittajien käytössä yhtä lailla uusimmissa kuin vanhoissakin viesteissä.

Vaikka kaikkiin slangeihin näyttää kertyvän attraktiokeskuksia, on kiintoisaa, miten erilaiset aihepiirit eri slangeissa kokoavat ympärilleen runsaasti synonyymisiä ilmauksia. Marja Saanilahti ja Kari Nahkola (1991) osoittavat Virtain koululaisslangia koskevassa tutkimuksessaan, että koululaisslangille tyypillisiä attraktiokeskuksia ovat erilaiset sosiokulttuuriset tabuaiheet, kuten seksi, alkoholi ja ihmiseritteet (Saanilahti & Nahkola 1991: 58). Ratsastusslangissa attraktiokeskukset näyttävät kertyvän tabuaiheiden sijaan sellaisten yleiskielen sanojen ympärille, jotka ovat hyvin keskeisiä ja välttämättömiä ratsastusharrastuksesta puhuttaessa (Pöyri 2006: 41). Pokerislangi on harrasteslangi ratsastusslangin tavoin, joten hypoteesini on, että myös pokerislangissa attraktiokeskukset syntyvät sellaisten kielenulkoisten tarkoitteiden ympärille, jotka ovat merkittäviä pokerin pelaamisen tai siihen liittyvän kulttuurin näkökulmasta.

Olen koonnut seuraavaan taulukkoon aineistostani erottuvat pokerislangin kymmenen merkittävintä attraktiokeskusta (ks. taulukko 4). Sanat tai ilmaukset on luokiteltu saman yleiskiellisen sanan tai kielenulkoisen tarkoitteen mukaan, mutta kuten usein slangisanoissa on synonyymisissä ilmauksissa hienoisia merkityseroja. Osa sanoista on pokerinpelaajien keskuudessa laajalti tunnettuja slangisanoja, jotka esiintyvät käyttämissäni slangisanastoissakin (esimerkiksi Nettipokeri.infon slangisanasto). Jotkin sanat saattavat sen sijaan olla pienemmän yhteisön tuntemia tai jopa kirjoittajan omia luovia ilmaisuja. Tässä yhteydessä en kuitenkaan erittele sanojen frekvenssejä tai levinneisyyttä, vaan keskityn puhtaasti siihen, minkälaisia kielenulkoista tarkoitetta aineistossa esiintyvät sanat merkitsevät.

Tutkimuksen rajallisen laajuuden vuoksi olen edeltävissä luvuissa keskittynyt pääasiassa tarkastelemaan yksittäisiä lekseemejä fraasien ja laajempien sanakokonaisuuksien sijaan.

Attraktiokeskusten suhteen olen kuitenkin tehnyt poikkeuksen ja poiminut korpuksesta analyysin kohteeksi myös fraaseja. Ratkaisu on mielestäni perusteltu, sillä monet lukuisia synonyymejä saavat kielenulkoiset tarkoitteet keräävät attraktiokeskuksiinsa sekä perussanoja, yhdyssanoja että fraaseja. Fraasien rajaaminen analyysin ulkopuolelle olisi näin ollen kaventanut analyysiä ja jopa vääristänyt todellista kuvaa pokerislangin attraktiokeskuksista.

TAULUKKO 4: Pokerislangin attraktiokeskukset

Järjestys-numero	Yleiskielinen vastine	Synonyymiset sanat	Synonyymien lukumäärä
1.	Lyödä kaikki merkit pottiin	<i>Shovettaa, survoa, shipata, mennä/painaa/survoa/lyödä/reissata/olla all in, mennä/painaa/saada/liikkua sisään, saada/reissata/vetää/painaa kalkut keskelle, mennä/heittää inee, tunkea, tunkaista, liikahtaa, puskea, puskaista, painaa kaiket, saada hivakat keskelle, AI</i>	27
2.	Panostaa pelimerkkejä pottiin	<i>bet, betata, betsaa, lyödä, avata, painaa, reissata, raiseta, reissutella, räpsäyttää, potittaa, donkata, tulla kylkeen, cbetata, lämätä, mätkäyttää, muuvailla, muuvata, muuvitella</i>	19
3.	Huono tai aloitteleva pokerinpelaaja (sanalla negatiivinen konnotaatio)	<i>paisti, fisu, kala, paistikas, maniac, abc-lammas, limpperi, löysä, kylä, toteemi, humppaveikko, karvaturpa, kyljys, matti, shortti-seppo, shortti-luumu</i>	17
4.	Pelimerkit	<i>kalkut, hilut, chipit, stack, stäck, stäkki, nippu, pino, massit, merkit, rolli, bini, hivakat</i>	13
5.	Luovuttaa potti	<i>Kipata, foldata, foldia, feidata, mennä/saada/painaa/heittää/lyödä pakkaan, kippailla, irrottaa</i>	11
6.	Pokerinpelaaja (sanalla neutraali konnotaatio)	<i>vihu, hero, vihulainen, regu, vakkari, grindaaja, veturi, kortinlätkijä, pokanpelaaja, sankari</i>	10
7.	Taitava pokerinpelaaja (sanalla positiivinen konnotaatio)	<i>harja, tappajahai, gämpleri, solidi, texu-sharkki, turtsiharja, nitti, kuningas</i>	8
7.	Voittaa potti	<i>ryöstää, stealata, korjata potti, biitata, potti himaan/kotiin, shipata, kräkätä</i>	8
9.	Casino	<i>GCH, CH, kassu, Miskonkatu, Miskonkadun porttola, Miskonkadun vastaanotto</i>	6
9.	Pokerikäsi	<i>käsi, hanska, räpylä, rätti, roska, händy</i>	6

Pokerislangissa erityisen runsaasti synonyymisiä ilmauksia keräävät karkeistaen kaksi semanttista ryhmää: erilaiset pelaajia kuvaavat sanat ja pelipöydän liikkeitä kuvaavat sanat. Kaikkien pelimerkkien pottiin panostaminen kerää ympärilleen ylivoimaisesti suurimman attraktiokeskuksen, sillä synonyymisiä ilmauksia tässä ryhmässä on jopa 27. Seuraavaksi suurin attraktiokeskus on pelimerkkien panostaminen pottiin. Erilaisia synonyymisiä ilmauksia tälle tarkoiteelle on aineistossa 19. Myös potin luovuttaminen (11 synonyymistä sanaa) ja potin voittaminen (8 synonyymistä sanaa) keräävät useita samaa tarkoittavia slangisanoja.

Pelipöydän liikkeitä kuvaavien sanojen suuret attraktiokeskukset heijastelevat sanojen merkittävyyttä slangissa: yksi pokerislangin tärkeimmistä käyttöyhteyksistä on pelikäisien ja -tilanteiden referointi muille pelaajille jälkikäteen, joten tällaisessa käyttökontekstissa pelipöydän toimintaa kuvaavat verbit ovat korosteisen tärkeässä asemassa. Toisaalta on oleellista pohtia, miksi slanginpuhujat käyttävät niin suurta määrää erilaisia synonyymisiä sanoja esimerkiksi puhuessaan all in -tilanteesta. Joillakin sanoista on semanttisia sävyeroja, mutta osa sanoista on käytännössä täysin synonyymisiä. Otaksun, että kirjoitetussa slangissa on kyse osittain myös kirjoittajan halusta elävöittää ja sujuvoittaa tekstiä synonyymien avulla. Käsihistorioiden lukeminen on miellekkäämpää, kun usein toistuvat ilmaukset on esitetty vaihtelevasti erilaisten synonyymien avulla.

Pelitalanteiden toimintaa merkitsevien verbien lisäksi aineistosta nousevat esille erilaiset pelaajia kuvaavat sanat, jotka ovat sanaluokaltaan pääasiassa substantiiveja. Olen ryhmitellyt lekseemit niiden synnyttämän konnotaation eli assosiattiivisen sivumerkityksen mukaan positiivisen, neutraalin ja negatiivisen konnotaation sanoihin. Eniten pelaajia kuvaavia sanoja on negatiivista konnotaatiota kantavien sanojen ryhmässä. Ryhmään kuuluvien sanojen avulla kuvataan pääasiassa huonoja tai aloittelevia pelaajia, ja synonyymisiä ilmauksia kategoriassa on 18 kappaletta. Seuraavaksi eniten on neutraaleja ilmauksia (10 kappaletta), ja vähiten on positiivisen konnotaation lekseimejä (8 kappaletta), jotka merkitsevät taitavia pelaajia.

Kuten pelipöydän liikkeitä kuvailevien sanojen suhteen oletan, että myös erilaiset pelaajia koskevat sanat ovat käyttöfunktioltaan pokerislangissa merkittäviä. Tuskin yksikään vastustaja on pelityyliltään täysin samanlainen kuin toinen, joten erilaisia pelaajia

kuvaaville slangisanoille on tarvetta. On kiintoisaa, että pelaajia koskevista attraktiokeskuksista juuri huonot pelaajat keräävät kaikkein suurimman määrän synonyymejä. Osittain kyse lienee tarpeesta erotella eri tavalla taidottomia pelaajia, sillä pokeripöydässä on hyödyllistä tuntea vastustajansa heikkoudet. Mennyttä pelitilannetta referoidessaan pelaaja pystyy erilaisten slangisanojen avulla tehokkaammin ilmaisemaan sen, millainen hän oletti vastustajansa olevan, ja millaisiin pelipäätöksiin hän sen perusteella päätyi. On esimerkiksi hyvin erilaista pelata samassa pöydässä aggressiivisesti korottelevan *maniacin* kuin pelitilanteita passiivisesti tarkkailevan *kyyjän* kanssa. Monet pelaajia kuvaavista sanoista ovat tyyliltään humoristisia ja hyvin epämuodollisia, joten niillä lienee myös puhtaasti viihdyttävä ja tekstiin värikkyyttä luova funktio. Nimimerkki "Zvona" käyttää blogissaan "Riverin tuolla puolen" ehkä tunnetuinta huonoa pelaajaa kuvaavaa slangilmausta *paisti* leikitellen sanan homonyymisellä merkityksellä: *Ensimmäisen tauon jälkeen pelissä oli mukana ~45 paistia ja kyljystä.*

Slangien attraktiokeskusten analyysin tuloksiin vaikuttaa merkittävästi aineiston laatu ja keruutapa. Marja Saanilahti ja Kari Nahkola (1991) sekä Marika Pöyri (2006) ovat koostaneet slangitutkimustensa aineistot perinteisillä keruulomakkeilla, joissa he ovat kyselleet slanginpuhujien tunteita variantteja erilaisista yleiskielisistä sanoista. Tuloksena on usein varsin merkittävä määrä erilaisia synonyymisiä ilmauksia. Tämän tutkimuksen aineistona toimii vuorovaikutteinen ja elävistä kommunikaatiotilanteista poimittu tekstikorpus, johon sisällytetyt viestit slanginkäyttäjät ovat kirjoittaneet tietämättä, että heidän tekstinsä tulee päätyämään tutkimuksen kohteeksi. Näin ollen he tuskin ovat tietoisesti yrittäneet käyttää mahdollisimman suurta määrää erilaisia synonyymisiä ilmauksia. Aineistoni suurimmatkin attraktiokeskukset ovat siis erilaisten synonyymisten lekseemien suhteen selvästi pienempiä kuin monissa aikaisemmissa slangitutkimuksissa. Koen kuitenkin, että on kiintoisaa tarkastella attraktiokeskuksia myös tällaisen aineiston näkökulmasta, sillä korpuksessa olevat slangisanat on irrotettu tarkastelun kohteeksi todellisesta käyttökontekstistaan. Näin ollen on perusteltua olettaa, että sanoilla on myös aito käyttöfunktio, ja ne todella ovat osa elävää slangia.

5.3 Pokerislangin kielelliset ja sosiaaliset funktiot

Olen edeltävissä luvuissa analysoinut slangia niin leksikologisesti sananmuodostuksen näkökulmasta kuin sosiolingvivistisesti slangisanojen frekvenssejä, semantiikkaa sekä attraktiokeskuksia tarkastelemalla. Analyysissä olen hyödyntänyt tutkimusta varten kokoamaani slangikorpusta. Seuraavaksi siirryn tarkastelemaan tutkimukseni toista aineistoa, pokerinpelaajille teettämäni kyselytutkimusta. Sen avulla pyrin valottamaan, millaisia sosiaalisia ja kielellisiä funktioita pokerislangilla on käyttäjilleen.

Pokeritieto.comin ja Pokerisivut.comin keskustelufoorumeilla julkaisemani kyselytutkimus koostuu neljästä kysymyksestä: pyydän vastaajia pohtimaan, miten usein he käyttävät slangia, millaisissa yhteyksissä he sitä käyttävät, miksi he käyttävät slangia ja mitä hyötyä sen osaamisesta on heille sekä mitä he ajattelevat pokerislangista (Liite 2). Vastauksia tutkimukseeni saapui yhteensä 34 kappaletta, mutta yhden informantin vastaukset olen epäasiallisina jättänyt analyysissäni huomiotta. Tutkimuksen kohteena olevien vastaajien määrä on siis 33 kappaletta. Kaikki 33 informanttia olivat ilokseni vastanneet jokaiseen esittämäni kysymykseen, monet vielä melko laajasti ja pohdiskelevalla otteella.

Ensimmäiseksi pyysin vastaajia pohtimaan, miten usein he käyttävät pokerislangia puheessaan tai kirjoituksessaan. Laajensin kysymystä antamalla ajalliseksi suuntaviivoiksi vaihtoehdot päivittäin, viikottain tai kuukausittain. Useat vastaajista ovat lisäksi pohtineet jo tässä yhteydessä, kenen kanssa tai millaisissa tilanteissa he pokerislangia käyttävät. Ensimmäisen kysymyksen tavoitteena on kartoittaa, miten aktiivisia pokerislangin käyttäjiä ja samalla pokerikulttuurin tuntijoita kyselytutkimukseeni vastanneet pelaajat ovat. Vastauksista käy ilmi, että suurin osa vastaajista, 16 kappaletta, käyttää pokerislangia päivittäin. Viikottain pokerislangia ilmoittaa käyttävänsä kahdeksan vastaajaa, ja kuukausittain tai harvemmin pokerislangia käyttää yhdeksän vastaajaa. Vastauksista voi päätellä, että informantit ovat pokerislangin tuntijoina varsin heterogeeninen joukko, mutta hyvin aktiivisesti kielimuotoa käyttävien pelaajien joukko kuitenkin korostuu.

Seuraavaksi vastaajat pohtivat sitä, millaisissa tilanteissa he slangia ensisijaisesti käyttävät, ja korostuuko slanginkäyttö heidän kohdallaan puheessa vai kirjoituksessa. Ensisijaisesti puhuttuna kielimuotona slangia käyttää 22 vastaajaa. Slangia kirjoittaa enemmän kuin puhuu vain neljä vastaajaa. Yhteensä kuusi vastaajaa toteaa puhuvansa ja kirjoittavansa slangia yhtä paljon. Yksi vastaajista ei eritellyt, käyttääkö slangia useammin puheessa vai kirjoituksessa. Vaikka pokerislangi puhuttuna kielimuotona korostuu vastauksissa, mainitsee 17 eli puolet vastaajista vastauksessaan sekä kirjoittavansa että puhuvansa pokerislangia. Tämän tutkimuksen tutkittava joukko on melko pieni, joten aukottomia yleistyksiä tulosten perusteella ei voi tehdä. Vastaukset kuitenkin heijastelevat kiintoisalla tavalla sitä, että pokerislangi todella on moderni, monikanavainen ja erilaisissa viestintäympäristöissä elävä varieteetti, jolla slangintaitajat kommunikoivat sujuvasti niin kirjallisissa kuin suullisissakin yhteyksissä.

Useat vastaajat korostavat, että he käyttävät tai ainakin yrittävät käyttää slangia lähinnä keskustellessaan toisten pelaajien kanssa. Slangisanoja siis pyritään välttämään sellaisten ihmisten kanssa keskustellessa, joille pokerin pelaaminen ja siihen liittyvä sanasto ovat vieraita. Informantti 1 toteaa, että vaikka hän käyttää slangia eniten muiden pokerinpelaajien kanssa keskustellessaan, hän huomaa joskus puhuvansa slangia epähuomiossa myös maallikkojen kanssa. Kirjoituksistaan hän kertoo jälkikäteen usein karsivansa pois niihin lipsahtanutta pokerislangia. Pokerislangin käyttöyhteydet eivät kuitenkaan välttämättä rajoitu vain pokerista keskustelemiseen ja kirjoittamiseen. Eräs informanteista toteaa, että vaikka slangia tulee käytettyä lähinnä muiden pelaajien kanssa, leviää puhetapa tiettyjen sanojen muodossa myös yleispuhekieleen ja arkisiin käyttöyhteyksiin:

(Käytän slangia) (P)päivittäin pokerista puhuttaessa, muualla en oikeastaan yhtään. Ainut sana varmaan mitä arkikieleen on tarttunut on tiltti ja paisti. Esim. "Olin aivan jäätävässä tiltissä ku heräsin eikä ollu kahvipapuja ja kaupat oli jo kiinni." "Oon aivan jäätävä paisti ruuanlaitossa." - Informantti 5

Pokerislangilla on myös oma, humoristinen käyttöyhteytensä pokeripiireissä. Useat vastaajat toteavat käyttävänsä slangia muiden pelaajien seurassa paitsi suoraan peliin liittyvissä yhteyksissä myös aivan muista aiheista keskustellessaan. Näissä tilanteissa

pelaajat käyttävät hyväkseen muiden pokerinpelaajien slangiin liittyvää tuntemusta, sanojen homonyymisiä merkityksiä ja yllättävän tilannekontekstin tarjoamaa humoristista kontrastia. Eräs informanteista kuvaa slanginkäyttöään seuraavasti:

Enemmän kirjoituksessa, mutta jotain yksittäisiä "gg", "wp", "GTO" tulee ihan päivittäin puheessakin viljeltyä. Toimivat pikku puujalkavitseinä ja tilanteen keventäjinä. Kirjoituksessa enemmän sitten ihan asialinjalla käsianalyysien ja foorumipostailun merkeissä. – Informantti 9

Kyselytutkimukseni kolmas kysymys koskee slangin käyttöfunktioita: pyydän vastaajia pohtimaan, miksi he käyttävät slangia, ja mitä hyötyä slangin osaamisesta ja käyttämisestä on heille. Vastauksissa nousee esille varsin monipuolisesti erilaisia teemoja, ja pelaajat pohtivat varsin laajasti slangin funktioita. Ylivoimaisesti eniten mainintoja, 20 kappaletta kerää se, että vastaajat kokevat pokerista keskustelemisen käytännössä mahdottomaksi tai hyvin vaikeaksi ilman slangia. Pokerislangi on siis ensisijaisesti väline kommunikaation helpottamiseksi. Vastaajat tähdentävät, että pelin kulku ja pelitilanteet jäisivät pelipöydässä väistämättä ymmärtämättä ilman slangikielitaitoa (informantti 1), pokerislangi laajentaa pelin ymmärrystä (informantti 15) ja helpottaa muiden pelaajien kanssa keskustelua (informantti 25). Vastaajat katsovat myös, että osa slangisanoista on suorastaan korvaamattomia, sillä kaikille lekseemeille ei ole suomennoksia tai yleiskielisiä vastineita.

Seitsemän vastaajaa mainitsee pokerislangin olevan hyödyllistä ennen kaikkea siksi, että se nopeuttaa kommunikaatiota. Informantti 4 nostaa esille slangisanojen lyhyiden yleiskielen sanoihin verrattuna: *Pelattaessa olisi mahdotonta tehdä muistiinpanoja ilman pokerislangia, joka nopeuttaa asian ilmaistemista. Vertaa: "jätän väliin" ja "check". Toistamalla sanat kymmenen kertaa huomaa eron, joka puoltaa sanan "check" käyttöä.* Informantti 11 taas toteaa, että yleiskielellä voisi ehkä puhua pokerista, mutta se tuntuisi paljon slangia kömpelömmältä. Antero Niemikorpi korostaa erikoiskieliä koskevassa tutkimuksessaan, että erityisesti ammatti- ja harrasteslangin ensisijainen käyttöfunktio on sen tehokkuus viestinnän koodina, jolloin varieteetti on vasta toissijaisesti väline ryhmän sisäisten ja ulkoisten sosiaalisten suhteiden säätelyyn (Niemikorpi 1996: 40). Tämä havainto saa tukea kyselytutkimukseni vastauksista: pokerinpelaajat mainitsevat selkeästi

useimmin slangin ensisijaiseksi käyttöfunktioksi sen hyödyllisyyden kommunikaation helpottajana.

Slangilla on vahvasti käytännöllinen funktio pokerinpelaajille, mutta se nähdään myös yhteisöllisenä ja sosiaalisena kielimuotona. Yhteensä yhdeksän informanttia mainitsee slangin olevan yhteisöllinen ja helposti tarttuva kielimuoto, joka kasvattaa yhteenkuuluvuuden tunnetta samaa kieltä puhuvien keskuudessa. Pokerislangi nähdään myös keinona osoittaa kuulumista *pokeriskeneen* ja näyttää näin muille, että slanginpuhujaa ymmärtää lajista ainakin jotain. Slangin merkitys ennen kaikkea sosiaalisena kielimuotona on korostunut myös aiemmissa slangitutkimuksissa. Kaarina Karttunen toteaa, että slangilla on muihin kielimuotoihin verrattuna aivan erityinen sosiaalinen funktio puhujiensa keskuudessa. Slangi on nykykäsityksen mukaan ryhmän jäsenten keskinäistä yhteenkuuluvuutta korostava kielimuoto, joka heijastelee ryhmän jäsenten arvomaailmaa sekä asenteita ja vahvistaa heidän käsitystään yhteisymmärryksestä ja ryhmäkoheesiosta. (Karttunen 1989: 149.) Muutamat kyselytutkimukseni vastaajista kokevat, että erityisesti pokerislangin sanat kuvaavat oivallisella tavalla tiettyjä tilanteita ja tunnelmia. Slangilekseemit koetaan kekseliäiksi, ja niitä halutaan hyödyntää myös pokeripöydän ulkopuolella. Eräs vastaajista tiivistää asian seuraavasti:

Slangisanat ovat kuvaavampia useassa tilanteissa kuin "tavalliset sanat". Saan sillä juteltua kavereiden kanssa helpommin ja hauskemmin. Esimerkkutilanne: Kaveri kertoo tarinan, jota et usko. Sanon: "Maksu." Molemmat nauramme. Jos sanoisin vain, että "En usko sinua", mitä "maksu"-sanakin tarkoittaa tässä kontekstissa, niin keskustelun sävy muuttuisi heti. "Maksu" on tässä yhteydessä rennompi ilmaisu, joka ilmaisee sen, etten usko kaverin puheita. – Informantti 17

Kyselytutkimukseni kolmas kysymys keräsi myös kolme vastausta, joissa todetaan, että pokerislangista ei ole varsinaisesti hyötyä. Kiinnostavaa on, että näissäkin vastauksissa informantit löysivät kuitenkin pokerislangin osaamisesta myös myönteisiä puolia. Slangilla on menneisyydessä ollut nykyisestä poikkeava asema myös kielentutkimuksessa, sillä sitä pidettiin lähinnä alatyylisiä heijastelevana tyyli-ilmiönä, jonka ajateltiin kuuluvan alempien sosiaaliluokkien ja esimerkiksi rikollisten kielenkäyttöön (Karttunen 1989: 149). Onkin mahdollista, että menneet käsitykset

heijastuvat edelleen jossain määrin harrasteslangien puhujien ajatuksiin ja asenteisiin, eikä omasta slangikielitaidosta olla välttämättä aina yksiselitteisesti ylpeitä.

Kyselytutkimuksen päätteeksi kysyn vastaajilta, mitä he ajattelevat pokerislangista. Kenties kysymyksenasettelun vapaamuotoisuudesta johtuen myös vastaukset hajoavat varsin laajalle, ja niistä hahmottuu hyvin moniulotteinen kuva pokerislangin merkityksestä pelaajille. Yhteensä 12 informanttia mainitsevat pokerislangin olevan heille melko yksiselitteisesti työ-, ammatti- tai harrastekieli, joka ei peruseriaatteiltaan juuri eroa mistään muusta vastaavasta slangista. Heille pokerislangi on kielimuoto, jota ymmärtää vain toinen innokas harrastaja tai toinen ammattilainen, ja jonka oppii vain pelaamalla ja harrastamalla pokerikulttuuria. Yhdeksän vastaajista ajattelee pokerislangin olevan hyödyllinen ja funktionaalinen tapa puhua pokerista. Voikin todeta, että selkeästi suurimmalla osalle vastaajista pokerislangin merkitys on sen konkreettisesti hyödyllisyydessä ammattikielenä ja kommunikaatiovälineenä.

Vastauksista nousee esille kuitenkin myös toisenlaisia näkökantoja, jotka korostavat slangin merkitystä kiintoisana ja kauniina kielimuotona. Varieteetin koetaan rikastuttavan omaa sanavarastoa ja kielitaitoa. Informantti 18 kuvailee pokerislangia: *Ulkopuoliselle utopistiselta kuulostava täysin oma kielensä. Pokerislangi ei ole välttämättä kaikilla pelaajilla täysin samanlainen. Kaunis.* Useat vastaajat nostavat esille myös slangin humoristisen ulottuvuuden ja sen kielellisen leikkisyyden. Vastaajalle 7 pokerislangi näyttäytyy erityisesti humoristisena kielimuotona: *Pokerislangi on edelleen hauskaa. En tiedä miksi. Epäilen huonoa huumorintajua.* Yhdelle informanteista pokerislangi merkitsee keinoa luoda omia juttuja kaveriporukalle ja näin ollen toimivaa tapaa erottautua muista kuin pokerinpelaajista.

Pokerislangi herättää vastaajissa monenlaisia myönteisiä mielikuvia, mutta jotkut informantit nostavat esille myös negatiivisia slangiin liittyviä seikkoja. Kolme vastaajaa toteaa, etteivät he ajattele pokerislangista oikeastaan mitään tai se ei ole heidän mielestään kiinnostavaa. On toki mahdollista, että kyselyyn vastanneet pelaajat suhtautuvat aidosti kielteisesti käyttämäänsä kielimuotoon. Uskon kuitenkin, että harrasteslangi on joissakin tapauksissa niin juurtuneena osaksi luonnollista aktiivista sanavarastoa ja kielitaitoa, etteivät slanginkäyttäjät sen vuoksi aktiivisesti pohdi sen merkitystä itselleen. Informantti

25 tiivistää tämän näkökulman osuvasti: *Ei pokerislangia tule juuri ajateltua. Sitä tulee lähinnä käytettyä.* Vastauksissa nousee esille myös se, että pokerislangi on vaikeaa ja paikoin melko raskasta seurata, ja osa slangisanoista on epämiellyttäviä. Kuten luvussa 4.5 todetaan, merkittävä osa pokerislangin slangisanoista pohjautuu englanninkielisille slangisanoille, joista osaa on suomenkielisten johtimien avulla muunneltu. Otaksun, että osa pelaajista pitää erityisesti tällaisia sanoja haastavina ja epämiellyttävinä, sillä ne ovat eräänlaisia sanahybridejä, jotka sisältävät elementtejä sekä englannista että suomesta.

Pokerislangi herättää vastaajissa ajatuksia myös sen suhteen, missä liikkuvat slangin rajat, ja millaisissa yhteyksissä slangia on sopivaa käyttää. Monet vastaajat ovat mielipiteissään varsin jyrkkiä sen suhteen, että slangia kuuluu käyttää vain pokerinpelaajien keskuudessa, koska kielimuodon käyttö hämmentää maallikoita. Informantti 3 tiivistää asian seuraavasti: *Tärkeä asia kun keskustellaan pokerista muiden pelaajien kanssa, mutta muusta elämästä keskustellessa vähän juntin kuuloista varsinkin monen pokerista ymmärtämättömän korviin.* Useammissa vastauksissa nousee esille myös se, että slangin itseisarvoista käyttöä erottautumisen keinona tai slangin tarpeetonta liikkakäyttöä pidetään jokseenkin naurettavana. Joitakin pelaajia mietityttää myös se, että slangisanojen määrittelyssä on eroja. Eräs vastaajista pohtii uusien slangisanojen roolia osana pokerislangia seuraavasti:

Pokerinpelaajat keksivät liikaa uusia ilmaisuja. Tosin tätä vastaan on turha taistella, pitää vaan yrittää pitää oma passiivinen sanavarasto ajan tasalla. Kun kuulen uuden sanan, jonka merkitystä en ymmärrä, kysyn. En ole koskaan pitänyt Ajatusten Tonavina kolmen hengen porukoita, jotka kehittävät uuden sanan ja sitten pitävät hirvittävän hauskana, kun neljäs ei tätä yllättäen ymmärrä.

– Informantti 1

Tässä luvussa olen tarkastellut pokerislangin kielellisiä ja sosiaalisia funktioita. Pokerinpelaajille ja pokerislangin taitajille kohdistetun kyselytutkimuksen aineiston perusteella voin todeta, että hypoteesini slangin funktioista saavat vahvistusta. Sosiolektin ensisijainen merkitys käyttäjilleen on helpottaa pelitilanteista ja pelistä keskustelemista

sekä nopeuttaa kommunikaatiota. Slangin toissijaisena funktiona on toimia yhteisöllisenä ja sosiaalisena kielimuotona sekä vahvistaa pelaajien keskinäistä ryhmäidentiteettiä. Informantti 19 tiivistää vastauksessaan varieteetin funktionaalisuuden ulottuvuudet ytimekkäästi ja osuvasti: *GTO tapa puhua*.⁴

⁴*GTO* on lyhenne englanninkielisestä ilmauksesta Game Theory Optimal. *GTO* tarkoittaa matemaattisten kaavojen avulla muodostettua optimaalista tapaa pelata pokeria. *GTO*:n avulla pelaaja pyrkii maksimoimaan voitot ja minimoimaan häviöt.

6 LOPUKSI

Tässä tutkimuksessa olen analysoinut pokerinpelaajien käyttämää sosiolektia, pokerislangia. Näkökulmani aiheeseen on sekä leksikologinen että sociolinguistinen, ja olen kahden pokerifoorumin keskusteluviestejä analysoimalla tutkinut pokerislangin sananmuodostuskeinoja, slangisanojen frekvenssejä, slangisanojen semantiikkaa sekä sosiolektin attraktiokeskuksia. Pokerinpelaajilla teettämäni kyselytutkimukseen saapuneiden vastausten pohjalta olen analysoinut myös pokerislangin kielellisiä ja sosiaalisia funktioita.

Tutkimuksen teossa suurimmat haasteet olen kohdannut tehdessäni rajoituksia tutkimusaiheeseen. Pokerislangia ei ole akateemisessa viitekehyksessä tutkittu aiemmin lainkaan, joten muiden tekemä tutkimus ei tarjonnut selkeitä rajausvaihtoehtoja työhön. Koska aihe on minulle läheinen ja inspiroiva, olen joutunut käyttämään runsaasti aikaa sen pohtimiseen, minkälaiset kysymysasettelut mahtuvat mukaan opinnäytetyön laajuiseen tutkimukseen, ja mistä näkökulmista on oleellista lähteä avaamaan pokerislangin kaltaista moniulotteista ja modernia slangimuotoa. Tämä tutkimus tarjoaakin runsaasti jatkotutkimusmahdollisuuksia, sillä tässä yhteydessä pokerislangiin tekemäni katsaus on vasta pintaraapaisu aiheeseen. Tutkimuksen rajallisen laajuuden vuoksi jouduin jättämään tarkastelun ulkopuolelle esimerkiksi slangifraasit ja lausetason semantiikan tarkastelun, joiden tutkiminen avaisi aiheeseen varmasti uusia näkökulmia. Aineistoni kirjallisen luonteen vuoksi en pysty tässä tutkimuksessa myöskään ottamaan kantaa kirjallisen ja puhutun pokerislangin eroihin.

Aiheen ja näkökulmien lisäksi myös aineiston rajaus on osoittautunut haasteelliseksi kysymykseksi. Suurin osa suomalaisesta slangitutkimuksesta on puhuttujen slangien tutkimusta, ja tyypillisesti opinnäytetyön laajuisiin tutkimuksiin on kerätty aineisto esimerkiksi lomakekyselyillä. Tässä tutkimuksessa tutkin kuitenkin verkossa elävää slangia, joten on ollut haasteellista määrittellä, mikä kokoinen aineisto on riittävä, sillä aineisto on laadultaan varsin erityyppinen kuin useimmissa aiemmissä tutkimuksissa. Pyrkimyksenäni on, että slangin kokonaiskuva tulee tutkimuksessa riittävän luotettavasti esille ja yleisimmät slangilekseemit ovat aineistossa edustettuina, mutta aineiston määrä

pysyy kuitenkin hallittavana. Frekvenssiohjelma AntConcin tarjoama laskuapu on onneksi mahdollistanut verraten suuren korpuksen luotettavan käsittelyn.

Tutkimuksen aikana haasteita on tuottanut myös tiettyjen käsitteiden määrittely. Pokerislangin ja pokeritermistön välinen raja on pitkälti tulkinta- ja määrittelykysymys, joten slangin ja virallisen pelitermistön erottaminen toisistaan ei ole kovin yksinkertainen tehtävä. En pidä kuitenkaan tarkoituksenmukaisena kovin tiukan rajauksen tekemistä, sillä pokerinpelaajat itse käyttävät hyvin selkeästi slangiksi luokittuvia lekseemejä ja pelitermistöä sujuvasti rinnakkain. On myös tärkeää muistaa, että korpuksesta poimittujen sanojen tulkitseminen slangiksi on lopulta aina tutkijan henkilökohtainen valinta ja päätös, joten toisen slangitutkijan tekemä analyysi voisi jossain määrin poiketa tässä työssä esittämästäni.

Tutkimuksen johdantoluvussa olen esittänyt viisi tutkimuskysymystä, joihin olen pyrkinyt löytämään aineiston avulla analyysiluvuissa vastauksen. Luvussa 4 tutkin pokerislangin sanastolähteitä ja sananmuodostuskeinoja ja pohdin, mitä eroja ja yhtäläisyyksiä niillä on muiden slangien sananmuodostuksen kanssa. Pokerislangissa suurimman prosentuaalisen osuuden slangien sananmuodostuskeinoista keräävät äänneasultaan modifioidut sanat ja lainasanat. Eniten aineistossa on erikoislainoja, kirjainsanoja ja sitaattilainoja. Melko runsaasti tarkastelemassani aineistossa on myös johdettuja sanoja sekä metaforia. Muut sananmuodostustyyppit ovat pokerislangissa selkeästi vähemmän suosittuja, vaikka kaikkia sananmuodostustyyppiejä esiintyykin aineistossa. Pokerislangin sananmuodoskeinot ovat varsin yhtenevät Hanna-Maria Yli-Paunun (2013) tutkiman verkkoslangin kanssa, sillä molemmissa slangeissa erilaisten lainojen, johdosten sekä kirjainsanojen määrät korostuvat. Toisaalta pokerislangin ja traditionaalisten pääasiassa puhuttujen slangimuotojen sananmuodostuskeinot eroavat melko paljon pokerislangin lainasanaperusteisuuden vuoksi.

Luvussa 5.1 analysoin slangisanojen frekvenssejä konkordanssiohjelman avulla. Korpuksessa esiintyvien slangisanojen frekvenssit jakautuvat varsin laajalle vaihteluvälille. Korpuksen slangisanoista ylivoimaisesti yleisimmällä, vastustajaa merkitsevällä *vihulla* on korpuksessa yhteensä 355 esiintymää, kun taas sadanneksi eniten osumia keräävä slangisana *rattaat* saa vain kymmenen osumaa. Vaikka korpuksen yleisimmät slangisanat

esiintyvät siis varsin taajaan aineistossa, on sanojen yleisyydessä merkittäviä eroja, ja harvinaisemmat sanat keräävät huomattavasti yleisimpiä vähemmän osumia. Onkin perusteltua olettaa, että suurimman frekvenssin keräävät slangisanat ovat varsin tunnettuja pokerinpelaajien keskuudessa. Aineistoni on lopulta kuitenkin sen verran pieni, että frekvenssiltään vähäisempien sanojen tunnettavuudesta on vaikea sanoa mitään varmaa – on mahdollista, että ne vain kirjoituskonventioista johtuen esiintyvät aineistossa harvemmin.

Luvussa 5.2 yhdistän slangisanojen frekvenssien ja semantiikan tarkastelun pohtimalla, minkälaisia asioita ja ilmiöitä varieteetin yleisimmät slangisanat kuvaavat, ja miten sanojen semantiikka kuvaa slangin käyttäjiä ja varieteetin kielenulkoista maailmaa. Analyysin perusteella voidaan todeta, että pelin etenemisen ja siitä raportoimisen kannalta keskeisimmät, laajalti tunnetut slangisanat ovat korpuksessa hyvin edustettuina, kun taas marginaalisempia tilanteita tai toimintoja kuvaavat sanat ovat vähemmistössä. Myös hypoteesini pokerislangin leksikon semantiikasta saa korpusanalyysissä vahvistusta: varieteetin sanat keskittyvät lähes täysin pokeriin suoraan tai välillisesti liittyvien toimintojen, ihmisten ja tilanteiden kuvailuun.

Neljäs tutkimuskysymykseni koskee pokerislangin attraktiokeskuksia. Luvussa 5.3 tutkin, millaisten aihealueiden ympärille kertyy tällaisia runsaasti synonyymisiä ilmauksia kerääviä sanaryppäitä, ja miten attraktiokeskukset kuvaavat slangin käyttäjiä ja käyttökontekstia. Korpusanalyysi paljastaa, että pokerislangissa erityisen runsaasti synonyymisiä ilmauksia keräävät kaksi semanttista ryhmää: erilaiset pelaajia kuvaavat sanat ja pelipöydän liikkeitä kuvaavat sanat. Pelipöydän liikkeitä kuvaavien sanojen suuret attraktiokeskukset heijastelevat sanojen merkittävyyttä slangissa, sillä yksi pokerislangin tärkeimmistä käyttöyhteyksistä on pelikäsien ja -tilanteiden referointi muille pelaajille jälkikäteen. Oletan niin ikään, että erilaiset pelaajia koskevat slangisanat keräävät paljon erilaisia variantteja, koska ne ovat pelin ja vastustajien kuvailun kannalta merkittäviä.

Viides tutkimuskysymykseni käsittelee pokerislangin kielellisiä ja sosiaalisia funktiota, ja tähän tutkimuskysymykseen pyrin löytämään vastauksen luvussa 5.4 analysoimalla kyselytutkimukseni aineistoa. Informanttien vastauksista käy ilmi, että sosiolektin ensisijainen merkitys käyttäjilleen on helpottaa pelitilanteista ja pelistä keskustelemista

sekä nopeuttaa kommunikaatiota. Slangin toissijaisena funktiona on toimia yhteisöllisenä ja sosiaalisena kielimuotona sekä vahvistaa pelaajien keskinäistä ryhmäidentiteettiä.

Tässä tutkimuksessa tekemäni havainnot pääasiassa vahvistavat tiettyjä slangeja koskevia näkökantoja, mutta tutkimuksen tulokset antavat myös uutta tietoa. Pokerislangin sananmuodostuksen voi todeta olevan varsin yhtenevää yleisen nettislangin sananmuodostuksen kanssa (Yli-Paunu 2013), mutta laina- ja kirjainsanojen merkittävien määrien vuoksi sähköiset slangit eroavat melko silmiinpistävästi perinteisistä, puhutuista slangimuodoista. Voidaankin olettaa, että tehokkuuteen ja ytimekkyyteen pyrkivät modernit verkkoslangit ovat slangeina tietyiltä osin varsin toisenlaisia kuin traditionaaliset slangimuodot. Pokerislangin leksikko noudattelee kuitenkin muissa suhteissa monille slangeille tyypillisiä piirteitä: pokerislangiin on slangeille tyypilliseen tapaan kertynyt useita attraktiokeskuksia, ja käytössä yleisimmin esiintyvät slangisanat heijastelevat käyttäjiensä kielenulkoista maailmaa, arvoja ja arvostuksia.

Perinteisten slangimuotojen sosiaalisen funktion on tavallisesti katsottu olevan slangin yhteisöllisyyttä luovassa merkityksessä, jolloin slangi vahvistaa yhteenkuuluvuuden tunnetta ja ryhmäkoheesiota (Karttunen 1989: 149). Kyselytutkimukseni vastaukset kuitenkin osoittavat, että muiden ammatti- ja harrasteslangien tavoin myös pokerislangin ensisijainen käyttöfunktio on sen tehokkuus viestinnän koodina. Tällöin se on vasta toissijaisesti väline ryhmän sisäisten ja ulkoisten sosiaalisten suhteiden säätelyyn. (Niemikorpi 1996: 40). Tämä heijastuu myös pokerislangin kielelliseen funktionaalisuuteen: slangisanastossa korostuvat sanat, jotka ovat käytössä tärkeitä ja oleellisia slangintaitajille.

Totean tutkimukseni johdannossa, että yksi tutkimukseni tärkeimmistä tavoitteista on lingvististen metodien avulla avata pokeria myös kulttuurisena ilmiönä. Pelitutkimus on perinteisesti keskittynyt pitkälti ongelmapelaamisen tutkimiseen, vaikka pelikulttuuri on paljon pelkkää ongelmapelaamista monipuolisempi ja värikkäämpi ilmiö. Pokerislangi heijastelee käyttäjiensä kielenulkoista maailmaa ja kulttuurisia käsityksiä, joten kielimuotoa analysoimalla tämä tutkimus on pyrkinyt omalta osaltaan avaamaan pokeria myös sosiaalisena ja kulttuurisena ilmiönä.

LÄHTEET

Aineslähteet

Pokeritieto = Pokeritieto.com-keskustelufoorumi.

Saatavissa: <https://www.pokeritieto.com/keskustelu/>

Tutkimuksessa käytetyt viestiketjut:

- KCK2.0: Chippejä tuijottavat miehet. Saatavissa:
<https://www.pokeritieto.com/keskustelu/pokeripaivakirjat/kck2-chippeja-tuijottavat-miehet-t40649.html>
- Tehdään töitä ja mennään eteenpäin! Saatavissa:
<https://www.pokeritieto.com/keskustelu/pokeripaivakirjat/tehdään-toita-mennaan-eteenpain-t40798.html>
- Riverin tuolla puolen. Saatavissa:
<https://www.pokeritieto.com/keskustelu/pokeripaivakirjat/riverin-tuolla-puolen-t7462.html>
- PikkuPron Viimeinen Ristiretki (?). Saatavissa:
<https://www.pokeritieto.com/keskustelu/pokeripaivakirjat/pikkupron-kotiinpaluu-t40182.html>

Viitattu: 21.3.2017

Pokerisivut = Pokerisivut.com-keskustelufoorumi.

Saatavissa: <https://www.pokerisivut.com/forum/>

Tutkimuksessa käytetty viestiketju:

- Being Jouhki. Saatavissa: <https://www.pokerisivut.com/forum/viewtopic.php?f=46&t=15876>

Viitattu: 21.3.2017

Muut lähteet

Anttila, Liisi 2002: *Turun yliopistollisen keskussairaalan ammattislangin sanaston rakenne*. Turun yliopisto, suomen kieli. Pro gradu -tutkielma.

Ashley, Leonard R.N. 1990: "The Words of My Mouth, and the Meditation of My Heart": The Mindset of Gamblers Revealed in Their Language, teoksessa *Journal of Gambling Studies* vol. 6(3). 241–260. Human Sciences Press, United States Springer US.

Blom, Jan-Petter & Gumperz, John 1986: Social meaning in linguistic structure: code-switching in Norway, teoksessa *Directions in sociolinguistics*. 407–434. Basil Blackwell, Oxford.

Crentsil, Perpetual & Jouhki, Jukka 2012: Maahanmuuttajien rahapelaamisen ja nettipokerin etnografiaa, teoksessa *Rahapelaaminen Suomessa. Aiheet ja aineistot*. S. 196–210. Toim. Pauliina Raento. Gaudeamus, Helsinki.

Dalzell, Tom 2012: *The Slang of Poker*. Dover Publications, New York.

Hirvola, Timo 2014: *Texas hold'em ja omaha -pokerivarianttien keskeinen englantisuomi termistö*. Turun yliopisto, englannin kieli, englannin kielen kääntäminen ja tulkkaus. Pro gradu -tutkielma.

Hynönen, Emmi 2008: Keskustelufoorumit – ajatustenvaihtoa verkossa, teoksessa *Nuoret kielikuvassa. Kouluikäisten kieli 2000-luvulla*. S. 186–190. Toim. Sara Routarinne ja Tuula Uusi-Hallila. Tietolipas 220. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

Häkkinen, Kaisa 1990: *Mistä sanat tulevat – suomalaista etymologiaa*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

Kangasniemi, Heikki 1997: *Sana, merkitys, maailma: katsaus leksikaalisen semantiikan perusteisiin*. Finn Lectura, Helsinki.

Karttunen, Kaarina 1979: *Nykyislangin sanakirja*. WSOY, Porvoo.

----- 1980: Slangin monet kasvot, teoksessa *Maailmansanoja Suomessa*. S. 112–125. Toim. Vesikansa, Jouko; Karttunen, Kaarina ja Viherjuuri, Matti. Markkinointi Viherjuuri, Helsinki.

----- 1989: Stadi on hervoton pleisi, teoksessa *Nykysuomen sanavarat*. S. 148–164. Toim. Vesikansa, Jouko. WSOY, Juva.

KS = *Kielitoimiston sanakirja*. Toim. Eija-Riitta Grönros, Minna Haapanen, Tarja-Riitta Heinonen, Leena Joki, Riina Klemettinen, Liisa Nuutinen, Riitta Eronen, Outi Lehtinen ja Jari Vihtari. Kotimaisten kielten keskus, Helsinki 2016. [Verkkoversio. Viitattu 16.2.2017.] Saatavissa: <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>

KvantiMOTV = KvantiMOTV. Menetelmätietovaranto, otantamenetelmät.

[Verkkojulkaisu. Viitattu 7.4.2017] Saatavissa:

<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/otos/otantamenetelmat.html>

Lappalainen, Hanna 2012: Sosiolingvistiikka, teoksessa *Genreanalyysi : tekstilajitutkimuksen käsikirja*. S. 662-666. Toim. Heikkinen, Vesa; Lauerma, Petri; Lounela, Mikko; Tiililä, Ulla & Voutilainen, Eero. Gaudeamus, Helsinki.

----- 2009: Koodinvaihto ja sen funktiot suomenkielisissä keskusteluissa, teoksessa *Kielet kohtaavat*. S. 123–160. Toim. Kalliokoski, Jyrki; Kotilainen, Lari & Pahta, Päivi. Tietolipas 227. SKS, Helsinki.

----- 2004: *Variaatio ja sen funktiot : erään sosiaalisen verkoston jäsenten kielellisen variaation ja vuorovaikutuksen tarkastelua*. SKS, Helsinki.

Lehikoinen, Laila 1995: *Suomea ennen ja nyt – Suomen kielen kehitys ja vaihtelu*. Finn Lectura, Loimaa.

Lehtinen, Venla 2003: *Psykiatristen osastojen ammattislangia*. Turun yliopisto, suomen kieli. Pro gradu -tutkielma.

Leskinen, Heikki & Toivonen, Terho 1995: *Lekuri suorittaa nesteensiirron. Lääkintäalan slangisanastoa*. Kirjayhtymä, Helsinki.

Lohtaja, Sirke 1994: *Skuuttaa spinnua! : tutkimus suomalaisesta purjehdussanastosta*. Turun yliopisto, suomen kieli. Pro gradu -tutkielma.

Melinda: kirjastojen yhteistietokanta [Verkkajulkaisu. Viitattu 17.1.2017] Saatavissa: <http://melinda.kansalliskirjasto.fi/>

Milroy, Lesley 1987: *Observing and analysing natural language: a critical account of sociolinguistic method*. Blackwell, Oxford.

Nahkola, Kari 1999: Koululaisslangin sanastolähteistä, teoksessa *Virittäjä: Kotikielen seuran aikakauslehti, vol 103*. S. 619–623. Kotikielen Seura, Helsinki.

Nettipokeri.info slangisanasto = Nettipokeri.info-sivuston slangisanasto. Pokeritermit – suomalaisen pokerislangin sanasto. [Verkkajulkaisu. Viitattu 17.1.2017.] Saatavissa: <http://nettipokeri.info/pokerislangi>

Niemikorpi, Antero 1996: *Liekepostista tuikeilmaisimeen ja sulhasesta kuraenkeliin. Erikoiskielten rakenteellisesta ja tyylillisestä vaihtelusta*. Vaasan yliopisto, Vaasa.

NS = *Nykysuomen sanakirja 1951–1961*. 15. painos 2002. WSOY, Juva.

Paunonen, Heikki 1982: Suomen kielen sosiolingvistinen vaihtelu tutkimuskohteena, teoksessa *Sosiolingvistiikan näkymiä*. S. 35–110. Toim. M. K. Suojanen ja Päivikki Suojanen. Gaudeamus, Helsinki.

----- 1989: Muuttuvat puhe-suomen muodot, teoksessa *Kielestä kiinni*. S. 209-233. Tietolipas 113. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

----- 2000: *Tsennaaks stadii, bonjaaks slangii. Stadin slangin suursanakirja*. WSOY, Juva.

Penttinen, Antti 1984: *Sotilasslangin sanakirja*. WSOY, Juva.

Pokeritiedon slangisanasto = Pokeritieto-sivuston pokerisanastoartikkeli. [Verkkajulkaisu. Viitattu 23.3.2017.] Saatavissa: <https://www.pokeritieto.com/artikkelit/yleinen/pokerisanasto.html>

Pöyri, Marika 2006: *Havaintoja ratsastuksen ammattislangista: pilotti laskeutuu Rivieraan*. Turun yliopisto, suomen kieli. Pro gradu -tutkielma.

Saanilahti, Marja & Nahkola, Kari 1991: *Koululaisslangi Virroilla*. Tampereen yliopisto, Tampere.

----- 2000: Suomalainen slangi kielellisenä ja sosiaalisena ilmiönä, teoksessa *Sananjalka 42*. S. 87–113. Suomen kielen seuran vuosikirja, Turku.

Saari, Mikko 2008: *Tarotista Texas Hold'emiin. 600 vuotta korttipeljä*. BTJ-kustannus, Helsinki.

Sajavaara, Paula 1989: Vierassanat, teoksessa *Nykysuomen sanavarat*. S. 64–109. WSOY, Porvoo; Helsinki; Juva.

Saukkonen, Pauli 1973: *Suomen kielen yhdyssanojen rakenne*. SUST 150. S. 332–339. Helsinki.

Saukkonen, Pauli; Haipus, Marjatta; Niemikorpi, Antero & Sulkala, Helena 1979: *Suomen kielen taajuussanasto*. WSOY, Porvoo.

Suojanen, Matti K., 1982: Koululaisslangista, teoksessa *Kouluikäisten kieli*. S. 153–164. Tietolipas 88. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Pieksämäki.

Termala, Hanna-Kaisa, 2007: *Partioslangin sanaston rakenne*. Turun yliopisto, suomen kieli. Pro gradu -tutkielma.

Vauras, Ilmari 2008: Tunneikonit verkkokeskusteluissa ?-), teoksessa *Nuoret kielikuvassa. Kouluikäisten kieli 2000-luvulla*. S. 210–221. Toim. Sara Routarinne ja Tuula Uusi-Hallila. Tietolipas 220. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

VISK = Iso suomen kielioppi. Toim. Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2004. [Verkkoversio. Viitattu 17.1.2017.] Saatavissa: <http://scripta.kotus.fi/visk>

Vähätalo, Eva 2013: *Sanaston kartuttamisen keinot suomalaisessa sotilasslangissa*. Turun yliopisto, suomen kieli. Pro gradu -tutkielma.

Yli-Paunu, Hanna-Maria 2013: *Lainaus ja sananmuodostuskeinot suomalaisessa nettislangissa*. Turun yliopisto, suomen kieli. Pro gradu -tutkielma.

LIITTEET

LIITE 1

Slangisanojen frekvenssijakauma

Sanan järjestysnumero	Slangisana (kaikki korpuksessa esiintyvät muodot yleisyyssjärjestyksessä)	Sanan merkitys	Frekvenssi	Sanan merkitysryhmä
1.	vihu , vihun, vihulla, vihut, vihul, vihujen, vihulle, vihua, vihulta, vihuja, vihult, vihusta, vihuu, vihuilla, vihuilta, vihuista	<i>Vihu</i> on vastustaja pokeripöydässä.	354	A
2.	k , kilo , kilon, kiloa, kiloon, kiloo, kilosta	Yksi <i>k</i> tai <i>kilo</i> merkitsee tuhatta. Yksikön avulla voidaan kuvata pelimerkkien tai esimerkiksi panoksena tai voittosummana olevan rahan määrää.	226	F
3.	käsi , kättä, käsiä, käden, käteen, kädellä, kädessä, kädet, käsistä, kädestä, käsiä, käteni, käsillä, käsiltä, käsiin, käsissä, käsien, kädeltä, käsikin, käsille, käteeni, kättäkin	<i>Käsi</i> merkitsee pokerikättä. Asiayhteydestä riippuen <i>käsi</i> voi kuvata joko pelaajan kädessä olevaa kättä tai aiemmin pelattua pokerijakoa. <i>Käsi</i> on synonyyminen lekseemille <i>hanska</i> .	178	C
4.	flop , flopin, floppiin, floppi, flopilla, flopilta, flopist, flopil, floppia, floppille, flopilt, flopista, flopit, floppei, floppeja, floppit	<i>Flop</i> merkitsee kolmea ensimmäistä yhteistä korttia Hold'em-pokerissa. Nämä kortit jaetaan pöytään samanaikaisesti.	169	C
5.	river , riverillä, riverin, riverissä, riverilt, riverille, riveriä, riveril, riveri, riveriin, riveristä, rivereihin, rivereissä	<i>River</i> on viides, eli viimeinen pöytään jaettava yhteinen kortti Hold'em-pokerissa.	155	C
6.	turn , turnilla, turnin, turniin, turni, turnissa, turnia, turnilt, turnil, turnist, turnei, turnii, turnilta, turnista	<i>Turn</i> on neljäs pöytään jaettava yhteinen kortti Hold'em-pokerissa.	152	C
7.	d	<i>d</i> tarkoittaa Yhdysvaltain dollaria. Lyenne <i>d</i> voi merkitä pokerislangissa myös ruutua (eng. <i>diamond</i>) tai jakajaa (eng. <i>dealer</i>).	142	F
8.	BB	<i>BB</i> on lyhenne sanasta Big Blind. Big Blind on suurempi Hold'em-pokerissa asetettavista sokkopanoksista. Sillä tarkoitetaan paitsi panosta, myös pelaajan positiota eli istumapaikkaa pelipöydässä.	136	D
9.	lyödä , lyö, lyön, lyödä, löi, löin, lyödään, löisi, lyönyt, lyödäkkö, lyömään, lyökö, lyöntiin, lyövän, lyövät, löisin, löisivät	Pelaaja <i>lyö</i> , kun hän panostaa merkkejä tai korottaa edellisen pelaajan lyönnin jälkeen. <i>Lyödä</i> on synonyyminen lekseemille <i>betata</i> ja <i>betsata</i> (ks. 28. rivi).	126	B
10.	maksaa , maksan, maksoin,	Pelaaja voi sanoa <i>maksavansa</i> lyönnin,	123	B

	maksoi, maksa, maksanut, maksetaan, maksaisin, maksakoon, maksele, maksaako, maksaisivat, maksamassa, maksavat, makselin, makseta, maksettava, maksettavaks, maksettiin, maksettu, maksettu	jos hän panostaa jakoon yhtä paljon pelimerkkejä kuin edellinen korottaja. <i>Maksaa</i> on synonyyminen lekseemeille <i>coolata</i> ja <i>koolata</i> (ks. 41. rivi).		
11.	kipata , kippaa, kipataan, kipannut, kippasin, kippaamaan, kippailla, kippaisin, kippasi, kipanneensa, kipannu, kipannutkaan, kipataanko, kipatakkaan, kipatkoon, kipattukin, kipattuu, kippaako, kippaamalla, kippaamassa, kippaanko, kippaavan, kippailee, kippailemaan, kippaillaan, kippaillut, kippailtu, kippaisi, kippas	Pelaaja <i>kippaa</i> , kun hän luovuttaa jaon eli luopuu korteistaan. <i>Kipata</i> on synonyyminen lekseemille <i>foldata</i> (ks. 48. rivi).	115	B
12.	hero , herolle, herolla, heron, heroa, herol, herosta	<i>Hero</i> on pokeripalstoilla yleinen nimitys kirjoittajalle, kun hän referoi pelattuja pokerikäsiä tekstissään. Sana on tarpeellinen, koska pokerinpelaajat eivät usein halua paljastaa muille pelaajille omaa pelinikkiään, joten he käyttävät sanaa <i>hero</i> sen tilalla.	103	A
13.	potti , potin, potissa, pottiin, pottia, potis, potista, pottei, potteja, poteista, pottii	<i>Potti</i> on yhden jaon aikana peliin kertyvä merkkimäärä, josta jaossa mukana olevat pelaajat kilpailevat.	97	F
14.	pöytä , pöydässä, pöytää, pöydän, pöytään, pöydäs, pöydästä, pöydät, pöydälle, pöytänsä, pöydästä	Kaikille pelaajille näkyvissä olevat kortit jaon aikana. Toisissa yhteyksissä <i>pöydällä</i> voidaan tarkoittaa myös pokeripöydän ääressä istuvia pelaajia. <i>Pöytä</i> on osittain synonyyminen lekseemille <i>boardi</i> (ks. 57. rivi)	88	C
15.	pre flop , pre, PF, preflop	<i>Pre</i> tai <i>pre flop</i> tarkoittaa panostamista ensimmäisellä panostuskierroksella, jolloin kolmea flop-korttia ei ole vielä jaettu pöytään.	80	D
16.	A	<i>A</i> on kirjoitetussa slangissa käytettävä lyhenne ässäille. Suomalaisessa pokerislangissa ässä tunnetaan myös <i>naulana</i> .	77	C
17.	T	<i>T</i> on pääasiassa kirjoitetussa slangissa käytettävä lyhenne kortille kymmenen.	74	C
18.	maksu , maksua, maksun, maksut, maksuun, maksuihin, maksuja, maksulle, maksunkin, maksussa, maksuu	<i>Maksu</i> on edellisen korottajan korotuksen suuruisen panostus pottiin.	73	B
19.	KK, kallet , kalleilla, kalle, kalleille, kalleja, kalleillaan, kalleista, kalleistaan, kallejahan, kallejakaan	Kun pelaajalla on <i>kallet</i> , hänellä on taskukortteinaan kaksi kuningasta. Kirjoitetussa pokerislangissa kuningaspari lyhennetään usein <i>KK</i> .	72	C
19.	SB	<i>SB</i> on lyhenne sanasta small blind. Small blind on pienempi Hold'em-peleissä asetettavista sokkopanoksista.	72	D

21.	NL, no-limit	<i>NL</i> on lyhenne sanasta no limit. <i>NL</i> on panostamisen muoto, jossa panosten kokoja ei ole määritelty etukäteen.	69	E
22.	reissata, raiseta, reissutella, reissaa, raise, reissaan, reissataan, raisee, reissannut, reissasi, reissaamaan, reissaamansa, reissaavan, reissannutkaan, reissannut, reissasin, reissatakko, reissutella, reissuteltu, reissuttelen, reissutteli	Pelaaja <i>reissaa</i> , <i>raiseaa</i> tai <i>reissuttelee</i> , kun hän korottaa vuorollaan pottiin kertyvää panosta.	64	B
23.	avata, avaa, avaan, avasin, avasi, avaamaan, availlut, avannut, avattuna, avaten	Pelaaja <i>avaa</i> , kun hän tekee jaon ensimmäisen lyönnin pottiin.	63	B
24.	range, rangea, rangessa, rangen, ranget, rangee, rangeen, rangeani, rangeikin, rangellaan, rangensa, ranges	<i>Range</i> on vastustajan mahdollinen käsiskaala, jota pelaaja arvioi tehdessään ratkaisuja pelissä.	59	C
25.	PLO, omaha, omahaan, omahaa, omahasta, omahassakaan	<i>PLO</i> on lyhenne sanasta Pot-Limit Omaha. <i>Omaha</i> on Texas Hold'emia muistuttava pokeripeli, jossa käsikortteja on neljä kahden sijaan. <i>PLO</i> ja <i>Omaha</i> ovat synonyymisiä lekseemille <i>omppu</i> (ks. 87. rivi).	57	E
25.	UTG, UTGsta, UG	<i>UTG</i> ja <i>UG</i> ovat lyhenteitä sanasta Under the Gun. <i>UTG</i> on pelipöydän positio eli pelaajan sijainti, jossa hän on ensimmäisenä pelaajana vuorossa joko korottamaan, maksamaan tai luovuttamaan.	57	D
27.	AK, AKs, AKo	<i>AK</i> tarkoittaa taskukortteja, jotka muodostuvat ässästä ja kuninkaasta. <i>AKs</i> -kädessä kortit ovat samaa maata (suited) ja <i>AKo</i> -kädessä eri maata (off).	56	C
28.	vv, värinveto, värinvedon, värinvetoja, värinvedot, värinvedolla, värinvedoilta, värinvedolta, värinvedosta, värinvetoakin, värinvetoon, värinvetojen, värinvetoa	<i>Värinveto</i> on pokerikäsi, joka tarvitsee apua pakasta muodostaakseen värin. <i>Vv</i> ja <i>fd</i> (flusdraw) ovat lyhenteitä värinvedolle.	51	C
29.	betata, betsata, bet, betattu, bettaa, betsaa, bettaan, bettasin, bettasi, bettaisin, betsaten, bets, betannut	Pelaaja <i>bettaa</i> tai <i>betsaa</i> kun hän panostaa merkkejä tai korottaa edellisen pelaajan lyönnin jälkeen. <i>Bettaa</i> tai <i>betsaa</i> ovat synonyymisiä lekseemille <i>lyödä</i> (ks. 8. rivi).	50	B
30.	button, buttonille, buttonin, buttonilla, buttonilta, buttonissa, buttonista	<i>Button</i> on jakajan paikka ja pelipöydän paras positio. <i>Napilla</i> oleva pelaaja toimii pöydässä kolmanneksi viimeisenä juuri ennen Small Blind - ja Big Blind -sokkohanoksissa olevia pelaajia. <i>Button</i> on synonyyminen lekseemille <i>nappi</i> (ks. 67. rivi).	46	D
31.	check, checkaan, checkata, checkaa, checkkaa	Pelaaja <i>checkaa</i> , kun hän siirtää vuoron seuraavalle pelaajalle panostamatta pelimerkkejä pottiin. <i>Checkaa</i> on	45	B

		synonyyminen lekseemille <i>sököttää</i> (ks. 46. rivi)		
32.	painaa , painan, paineli, painoin, painelee, painetaan, painelin, paina, painaisivat, painamaan, painat, painella, painellu, paineltu, painetaa	<i>Painaminen</i> on pokerislangissa tyypillisimmin kaikkien pelimerkkien panostamista pottiin, mutta joskus pelaaja voi kertoa <i>painaneensa</i> myös tehdessään pienemmän korotuksen.	42	B
33.	stack , stäck , stackin, stäkillä, stackeja, stackia, stackilla, stacki, stackiin, stackini, stackista, stackiä, stackkia, stackkina	<i>Stack</i> tai <i>stäck</i> on pelaajan käytössä olevien pelimerkkien määrä.	41	F
34.	value , valueta, valuena, valuee, valueen, valueista, valueksi, valuenakin	<i>Value</i> on korotus, jonka tarkoitus on saada maksu vastustajan huonommalta kädeltä. <i>Value</i> voi olla myös näkemys jonkin asian kannattavuudesta.	38	B
34.	JJ , jätkät , jätkätkin, jätkillä	<i>JJ</i> tai <i>jätkät</i> ovat taskukortit, jotka muodostuvat kahdesta jätkästä.	38	C
36.	reissu , reissua, reissun, reissuja, reissuun, reissukin	<i>Reissu</i> tarkoittaa korostusta pokeripöydässä.	37	B
37.	spotti , spotissa, spoteissa, spotteja, spot, spotit, spottia	<i>Spotti</i> on pelipöydän tilanne, johon vaikuttavat vastustajien peliliikkeet sekä pelaajan oma positio.	36	D
37.	naulat , nauloilla, nauvoja, nauloihin, naulani, nauloillaan, nauloillakin, naulojen	Puhutussa pokerislangissa parasta lähtökättä, ässäparia kutsutaan usein <i>nauloiksi</i> . Kirjoitetussa pokerislangissa ässäpari on tavallisesti lyhennetty muotoon <i>AA</i> (ks. 55. rivi)	36	C
39.	J , jätkä , jätkään, jätkää, jätkältä	<i>J</i> on kirjoitetussa pokerislangissa käytettävä lyhenne <i>jätkälle</i> , pienimmälle kuvakortille.	35	C
40.	pilli , pillejä, pilliksi, pillinä, pillin, pillei, pilleihin, pilleillä, pillii, pillikin, pillinkin, pilliä, pilliään	<i>Pilli</i> on huonolla kädellä tehty panostus tai korotus, jolla toivotaan vastustajien luovuttavan. <i>Pilli</i> on synonyyminen lekseemille <i>bluffi</i> .	34	B
41.	rolli , rollit, rollia, rollii, rolliin, rollin, roll, rolleihin, rollilla, rollille, rollista	<i>Rolli</i> on pokeriin käytettävissä oleva rahallinen pääoma.	33	F
41.	all in , AI	<i>All in</i> on tilanne, jossa pelaaja panostaa pottiin kaikki jäljellä olevat pelimerkkinsä.	33	D
43.	setti , setin, setillä, setit, set, settiin, settiä, seteillä, seteiltä, setillekin, setillään, settejä	<i>Setti</i> on pokerikäsi, jossa on kolme arvoltaan samaa korttia (kolmoset) niin, että kaksi korteista on pelaajan kädessä ja yksi pöydässä.	32	C
43.	kippi , kipin, kippiin, kippini, kipiltä, kipit, kipejä, kippiä	Pelaaja tekee <i>kipin</i> , jos hän luovuttaa eli kippaa korttinsa.	32	B
43.	coolata , koolata , coolaa, koolaa, coolasin, coolaan, coolaamas	Pelaaja voi sanoa <i>koolaavansa</i> tai <i>coolaavansa</i> lyönnin, jos hän panostaa jakoon yhtä paljon pelimerkkejä kuin edellinen korottaja. <i>Koolata</i> ja <i>coolata</i> ovat synonyymisiä lekseemille <i>maksaa</i> (ks. 8. rivi).	32	B

43.	QQ	<i>QQ</i> on kirjoitetussa pokerislangissa käytettävä lyhenne kuningatarparille. Puhutussa slangissa kuningatarparia voidaan nimittää myös esimerkiksi <i>rouviksi, akoiksi</i> tai <i>muijiksi</i> .	32	C
47.	nutsit , nuts, nut, nutseilla, nutseja, nutit, nutseihin, nutseille, nutseilta, nutsien, nutzzz	<i>Nutsit</i> on paras mahdollinen käsi. <i>Nutsit</i> on synonyyminen lekseemille <i>nudet</i> .	31	C
47.	Q	<i>Q</i> on kirjoitetussa pokerislangissa käytettävä lyhenne kuningattarelle. Katso myös taulukon 42. rivi.	31	C
47.	sököttää . sökötän, sökötetään, sökötti, sökötänkin, sökötellä, sököttäisi, sökötellään, sököttelee	Pelaaja <i>sököttää</i> , kun hän siirtää vuoron seuraavalle pelaajalle panostamatta pelimerkkejä pottiin. <i>Sököttää</i> on synonyyminen lekseemille <i>checkaa</i> (ks. 30. rivi).	31	B
50.	pino , pinot, pinoa, pinolla, pinosta, pinon, pinoilla, pinoja, pinojaan	<i>Pino</i> on pelaajan käytössä olevien pelimerkkien määrä. Se on jokseenkin synonyyminen <i>stackin</i> kanssa, mutta pino merkitsee <i>stackia</i> useammin fyysisten pelimerkkien määrää.	29	F
50.	foldata , fold, foldaa, foldaan, foldataan, foldii, folds	Pelaaja <i>foldaa</i> , kun hän luovuttaa jaon eli luopuu korteistaan. <i>Foldaa</i> on synonyyminen lekseemille <i>kipjaa</i> (ks. 9. rivi).	29	B
52.	sessio , sessioiden, sessioo, session, sessiota, sessiost, sessios, sessioist, sessioissa, sessiossa, sessiosta	<i>Sessiolla</i> tarkoitetaan yhtämittaista aikaa, jonka pelaaja käyttää pelaamiseen.	27	D
52.	r, rainbow	<i>R</i> on kirjoitetussa pokerislangissa käytettävä lyhenne sanalle <i>rainbow</i> tai <i>sateenkaari</i> , joka tarkoittaa pöytäkortteja, jotka ovat kaikki eri maita.	27	C
52.	limpata , limppaa, limp, limppaan, limppasin, limppailen, limpataan, limppaillaan, limppanut, limppasi, limpattiin, limpattuna, limppaavan	Pelaaja <i>limppaa</i> , kun hän maksaa Big Blind -panoksen ensimmäisellä panostuskierroksella ennen floppia.	27	B
52.	riidit , riidejä, riidi, riiditön, riideistä, riidien, riidiä, readei	<i>Riidit</i> ovat tietoja tai olettamuksia vastustajan korteista tai pelityylistä.	27	B
56.	TX, texua , texussa, teksasia, teksua, teksu , teksuu, teksun, teksussa	<i>Texu</i> tai <i>teksu</i> tarkoittaa maailman suosituinta pokerimuotoa, Texas Hold'emia. <i>TX</i> on siitä verkkoslangissa käytetty lyhenne.	26	E
56.	line , lineja, linellä, linen, linel, linena, liniä, lineään, lineen, lineille, lineilla	<i>Line</i> on jaon aikana käytettävä taktiikka. <i>Line</i> koostuu siis kaikista niistä päätöksistä, jotka pelaaja tekee jaon aikana.	26	D
56.	AA	<i>AA</i> on kirjoitetussa pokerislangissa yleinen lyhenne ässäparille, joka on Texas Hold'em -pelissä paras lähtökäsi. Puhutussa pokerislangissa ässäparia kutsutaan usein nauloiksi (ks. 36. rivi).	26	C
59.	s, suite, suittari , suittarit	<i>Suite</i> tai <i>suittari</i> tarkoittavat kortteja,	25	C

		jotka ovat samaa maata. Kirjoitetussa pokerislangissa käytetään usein kirjainta s.		
59.	survoa , survon, survoo, survo, survoin, survottuu	Pokerissa aggressiivista korottamista tai kaikkien pelimerkkien panostamista kutsutaan usein <i>survomiseksi</i> .	25	B
59.	board , boardiin, boardi, boardissa, boardis, boardin, boardeihin, boardkin	<i>Boardi</i> on kaikille yhteisesti pelipöytään jaettavat kortit. Sana on osittain synonyyminen sanan <i>pöytä</i> kanssa (ks. 12. rivi).	25	C
62.	väri , värin, väriä, värejä, väriin, värillä, väriäkin	<i>Väri</i> on pokerikäsi, jossa pelaajan käsikorteista ja pöytäkorkeista muodostuu viiden samaa maata olevan kortin kokonaisuus.	24	C
62.	paisti , paisteja, paistia, paisteille, paistit	<i>Paisti</i> on pokerislangissa käytettävä nimitys huonosti pelaavalle vastustajalle, jolta on helppo voittaa potteja. Synonyymisia leksemejä ovat myös esimerkiksi <i>fisu</i> ja <i>kala</i> .	24	A
64.	bin , binin, binii, biniä, bineinä, binejä, bineissä	<i>Bini</i> on yksi täysi sisäänosto No Limit -pokerissa. Monet pelaajat laskevat voittojaan ja tappioitaan bineissä.	23	F
64.	MP , middlestä	<i>MP</i> on kirjoitetun pokerislangin lyhenne keskipositiolle (middle position).	23	D
66.	AJ	<i>AJ</i> on kirjoitetussa pokerislangissa käytettävä lyhenne taskukorteista, jotka muodostuvat ässästä ja jätkästä.	22	C
67.	TT	<i>TT</i> on pääasiassa kirjoitetussa pokerislangissa käytettävä lyhenne taskukorteille, jotka muodostuvat kahdesta kymmenestä. Puhutussa slangissa puhutaan yleensä <i>kympeistä</i> .	21	C
68.	shipata , shippaa, shippasin, shippaan, shippas, shippais, shippailin, shipataan	<i>Shippaaminen</i> on merkkien siirtämistä joko pottiin tai jaon voittaneelle pelaajalle. Voitokkaan all in -jaon päätteeksi jaon voittaja saattaa esittää häviäjälle kiteytyneen ilmauksen <i>ship it</i> , joka on kehoitus siirtää hävityt merkit voittajalle.	20	B
68.	jako , jakoa, jakoo, jakoon, jakoja, jakoi, jakookaan	<i>Jako</i> merkitsee yhtä pelikierrosta.	20	B
68.	FT , finaali pöytä , finaali pöytään , finaali pöytää , finaali pöydässä	<i>Finaalipöytä</i> on pokeriturnauksen viimeinen pöytä, jossa suunnilleen kymmenen pelaajaa pelaavat turnauksen parhaista sijoituksista. <i>FT</i> on finaali pöydästä käytettävä lyhenne kirjoitetussa pokerislangissa.	20	D
68.	nappi , napilta, napilt, napilla, napin	<i>Nappi</i> on jakajan paikka ja pelipöydän paras positio. <i>Nappi</i> on synonyyminen lekseemille button (ks. 29. rivi).	20	D
68.	lyönti , lyönnin, lyöntiin, lyönnillä, lyöntiä, lyönnissä, lyönnit,	<i>Lyönti</i> on panostus pottiin.	20	B

	lyöntieni			
68.	positio , positiossa, positiosta, position, positiost, positiota, position	<i>Positio</i> on puhevuoro jaon aikana. Positiot jaotellaan usein alku-, keski- ja myöhäispositioihin. Pelaaja voi myös sanoa olevansa positiossa, kun hän toimii panostuskiirroksilla vastustajiensa jälkeen.	20	D
74.	deep , diippinä, diipimpänä	<i>Deep</i> on sellainen jako tai peli, jossa pelaajilla on poikkeuksellisen paljon pelimerkkejä, eli <i>diipit pinkat</i> . Synonyyminen lekseemi on <i>syvä</i> .	19	E
74.	HU, huppi , hupin, huppia, HUPista, hupissa	<i>HU</i> on lyhenne englanninkielisestä ilmauksesta Heads Up. <i>HU</i> tai <i>huppi</i> tarkoittaa pokeriturnauksen viimeistä vaihetta, jossa mukana on enää kaksi pelaajaa. Myös käteispokeria voi pelata heads up eli kahden pelaajan kesken.	19	D
74.	EV	<i>EV</i> on lyhenne englanninkielisestä sanasta expected value. Sanalla tarkoitetaan odotusarvoltaan positiivisia eli pelin kannalta kannattavia päätöksiä pokerissa.	19	D
74.	kassu , kassulla, kassulle, kassul, kassullaki, kassun	Suomalaisessa pokerislangissa Helsingin kasinoa kutsutaan usein <i>kassuksi</i> ja joskus sijaintinsa mukaan myös <i>Mikonkaduksi</i> . Kirjoitetussa slangissa kasino lyhentyy usein muotoon <i>GCH ja CH</i> (ks. 78. rivi).	19	E
74.	regu , reguja, regut, reguna, reguist, regui	<i>Regu</i> on tietyn tason vakiopelaaja. Pokerinpelaaja voi siis nimittää esimerkiksi usein kasinolla samassa pelipöydässä pelaavaa vastustajaansa <i>reguksi</i> . Synonyyminen lekseemille <i>vakkari</i> (ks. 99. rivi).	19	A
79.	GCH, CH	<i>GCH ja CH</i> ovat lyhenteitä sanasta Grand Casino Helsinki. Suomalaisessa pokerislangissa Helsingin kasinoa kutsutaan usein <i>kassuksi</i> (ks. 73. rivi) ja joskus sijaintinsa mukaan myös <i>Mikonkaduksi</i> .	18	E
79.	action , actionia, actionit, actioni, actioneitä, actioniin	<i>Action</i> tarkoittaa pelin etenemistä erilaisissa tilanteissa. Actionilla voidaan siis tarkoittaa esimerkiksi sitä, minkälaisia päätöksiä pelaajat tekevät pelin aikana. Action voi tarkoittaa myös pelaajan pelityyliä.	18	B
79.	solidi , solidia, solidit, solid, solidin	<i>Solidiksi</i> voidaan kuvata pelaajaa, joka järjestelmällisesti noudattaa hyväksi havaittua pelitaktiikkaa.	18	A
79.	AQ	<i>AQ</i> on kirjoitetussa pokerislangissa käytettävä lyhenne taskukorteille, jotka muodostuvat ässästä ja kuningattaresta.	18	C
79.	GTO	<i>GTO</i> on lyhenne englanninkielisestä ilmauksesta Game Theory Optimal.	18	E

		GTO tarkoittaa matemaattisten kaavojen avulla muodostettua optimaalista tapaa pelata pokeria. GTO:n avulla pelaaja pyrkii maksimoimaan voitot ja minimoimaan häviöt.		
79.	CR, checkraise	<i>Checkraisen</i> tekevä pelaaja sököttää eli checkaa, antaa vastustajan korottaa ja tekee tämän jälkeen itse suuremman korotuksen. <i>CR</i> on verkkoslangissa käytetty lyhenne sanasta.	18	B
85.	pillittää , pillitetään, pillittämään, pillitän, pillitellä, pillitellykin, pillittelen, pillitä, pillittävän	Pelaaja <i>pillittää</i> , kun hän panostaa tai korottaa huonolla kädellä tarkoituksenaan saada muut pelaajat luovuttamaan. Synonyyminen lekseemi on <i>bluffaa</i> .	17	B
85.	käkky , käkkyyn, käkyn, käkyssä, käkkyä, käkyt	<i>Käkky</i> tarkoittaa käteispokeria, jossa pelataan turnauksen pelimerkkien sijaan rahan arvoisilla pelimerkeillä. Aineistossa esiintyy synonyymisena lekseiminä myös <i>raharingit</i> .	17	E
85.	blindit , blind, blindi, blindin, blindeista, blindeillä, blindissä, blindeissä, blindeihin	<i>Blindit</i> on yhteisnimitys sokkopanoksille, joita ovat Small Blind ja Big Blind.	17	D
88.	loose , löysä, löysää, löysän, löysähköä, löysältä	Pelaaja, jota kuvaillaan sanoilla <i>loose</i> tai <i>löysä</i> pelaa paljon käsiä ja usein siis maksaa tai korottaa myös heikoilla käsillä.	15	A
89.	effect, efe , efektiiviset, efekti	<i>Efe</i> tai <i>effect</i> on summa, jonka oletetaan olevan mahdollista voittaa potista. Summan efektiivisyyteen vaikuttavat paitsi pelaajan omien myös vastustajan pelimerkkien määrä.	14	F
89.	omppu , omppua, omppuu, ompussa, ompun, omppuun, ompusta	<i>Omppu</i> on slangilekseemi, joka merkitsee yhteiskorttipeli Pot-Limit Omahaa. <i>Omppu</i> on synonyyminen lekseemeille <i>PLO</i> ja <i>omaha</i> (ks. 23. rivi).	14	E
89.	showdown , showdownnissa, showdownnis, showdownnei, showdownniin	<i>Showdown</i> on jaon viimeinen vaihe, jossa potissa mukana olevat pelaajat paljastavat korttinsa ja jaon voittaja selviää.	14	D
89.	o	<i>O</i> on verkkoslangissa käytetty lyhenne sanasta off, ja sillä tarkoitetaan pokerikättä, jossa kortit ovat eri maata.	14	C
89.	kuoppa , kuopassa, kuoppahan, kuopan, kuoppaa, kuopalla	<i>Kuoppa</i> on pokerinpelaajien käyttämiä nimitys tilanteelle, jossa pelit ovat sujuneet huonosti, ja rahaa on hävitty paljon. Yleisesti käytössä oleva synonyymi sanalle on <i>monttu</i> .	14	F
94.	shovettaa , shovee, shoveen, shove, shovesi, shovetin, shovesin, shovenut	Pelaaja <i>shovettaa</i> , kun hän panostaa tai korottaa kaikki pelimerkkinsä pottiin.	13	B
95.	täbö , täpö , täböä, täbön, täböillä,	<i>Täbö</i> ja <i>täpö</i> merkitsevät täyskättä,	12	C

	täpön, täpössä	jossa pokerikäsi muodostuu kolmesta ja kahdesta samansuuruisesta kortista (esimerkiksi 3 kuningasta ja kaksi ässää). Synonyyminen lekseemi on <i>paatti</i> .		
95.	ss	<i>SS</i> on nettislangissa käytettävä lyhenne englanninkieliselle sanalle suited-suited. Se on Omaha Hold'emissa käytettävä termi tilanteelle, jossa kortit ovat kaksinkertaisesti samaa maata.	12	C
95.	avaus , avauksen, avausta, avauksesta, avaukset	<i>Avaus</i> on ensimmäinen pottiin tehty lyönti.	12	B
95.	shove , shovea, shovee, shoveen, shoveihin, shovel, shovelle, shovellaan	<i>Shove</i> on panostus tai korotus, jolla pelaaja panostaa kaikki merkkinsä pottiin.	12	B
99.	potittaa , potitan, potita, potittiki	Pelaaja <i>potittaa</i> , kun hän lyö pottiin saman verran merkkejä kuin potissa jo on.	11	B
100.	vakkari , vakkarit, vakkaria, vakkarina, vakkareilla, vakkareita	<i>Vakkari</i> on tietyn tason vakiopelaaja. Pokerinpelaaja voi siis nimittää esimerkiksi usein kasinolla samassa pelipöydässä pelaavaa vastustajaansa <i>vakkariksi</i> . Lyödä on synonyyminen lekseemille <i>regu</i> (ks. 73. rivi).	10	A

LIITE 2

Slangisanalistaus

A	C	flop	K	löysä
A	call	flopata	k	
AA	check	foldata	KK	M
ABC	checkraise	fullring	kala	maksaa
ABC-lammas	chiplead	FT	kalkut	maksu
action	chipit		kallet	maniac
aggr	coinflippi	G	kassu	mid
AI	committed	GCH	katki	mikonkatu
AJ	coolata	GG	katu	minittää
AK	cooler	grindata	kilo	missata
avata	CR	grindit	kipata	mode
avaus	crying call	gutari	kippi	monttu
AVG		GTD	koolata	MP
AQ	D	GTO	korttikuollut	muckata
Ax	d		KT	multiway
	dd	H	Kx	MTT
B	deep	hai	kuiva	
bet	deeppi	hanska	kuopata	N
betti	donkata	harja	kuoppa	naabelit
betata	ds	harjata	kyljys	nappi
betsata		hero	kyylä	napsua
betting size	E	hh	käkky	naula
bini	edge	hilut	käsi	naulat
biitata	efe	HU		nitti
blanco	efect	huppi	L	NL
blindit	EV		LAG	nudet
blokata	equity	I	late	nuts
bluffata	etupelto	ICM	levelöidä	nutsit
bluffi			limpata	
boardi	F	J	limppi	O
boikki	fd	J	limpperi	o
button	fieldi	jako	line	omaha
bully	finalipöytä	JJ	loose	omppu
BB	fisu	jätkät	lyönti	OOP
	flippi		lyödä	outti

	QT	SB	syvä	vakkari
P		sessio	sököttää	value
paatti	R	setup		veturi
painaa	r	setti	T	vihu
paisti	rainbow	shipata	T	vv
paistikas	raise	short	TJ	väri
passiivinen	rake	shortti	takaovi	värinveto
pilli	range	shove	tappajahai	
pillirange	rattaat	shoveaa	teksu	W
pillittää	rebuy	shovettaa	texu	weak
pino	regu	showdown	tiltti	WPT
PLO	reissata	sick	tippua	
positio	reissu	solidi	toteemi	X
post	reissutella	snappcall	täbö	x
potittaa	repata	splitti	TT	xxx
potti	riidit	spotti	turn	
pre	rinki	ss	tuplat	Y
PF	river	stars	Tx	ylipari
pre flop	rouvat	suite		Z
pöytä	rulla	suittari	U	zoom
	runi	survoa	USD	
Q	runnata	stack	UTG	
Q	runner-runner	street	uudelleenkorotus	
QJ		stäck		
QQ	S	stäkki	V	

LIITE 3

Kyselytutkimus pokerislangista

Tervehdys!

Opiskelen Turun yliopistossa suomen kieltä, ja kirjoitan parhaillaan gradua, jonka aiheena on suomalainen pokerislangi. Tutkin slangisanoja erityisesti tämän keskustelufoorumien viestien slangisanoja analysoimalla, mutta lisäksi kaipaisin teidän vapaita ajatuksianne ja näkemyksiänne pokerislangista.

Toivoisin teidän pohtivan ainakin seuraavia kysymyksiä, lyhyesti tai laajasti.

- 1. Kuinka paljon käytät puheessasi tai kirjoitetussa kielessä pokerislangia? Päivittäin, viikottain, kuukausittain?**
- 2. Millaisissa tilanteissa käytät pokerislangia? Käytätkö slangia useammin puheessa vai kirjoituksessa?**
- 3. Miksi käytät slangia? Millaista hyötyä sen osaamisesta ja käyttämisestä on sinulle?**
- 4. Mitä ajattelet pokerislangista?**

Voit vastata tähän viestiketjuun omalla nimimerkilläsi, tai jos haluat mieluummin pysyä anonyyminä, olen luonut kyselyn myös SurveyMonkey-sivustolle (<https://fi.surveymonkey.com/r/K8N7MQC>). Halutessasi voit lähettää vastauksesi myös sähköpostiini (jpvaat[at]utu.fi). Valmiissa tutkimuksessa kaikki vastaukset anonymisoidaan, joten henkilöllisyytesi pysyy salassa.

Jos mielesi tekee, voit pohdiskella pokerislangia ja siihen liittyviä asioita myös vapaamuotoisemmin tässä keskustelussa. Sana on siis vapaa.

Minä ja opinnäytteeni olemme hyvin kiitollisia tälle asialle uhraamastasi ajasta ja jokaisesta vastauksesta. Jään mielenkiinnolla odottamaan vastauksianne!

Kiittävin terveisin,
Johanna Joentausta
jpvaat[at]utu.fi