

## **Lögnhals eller lång hals?**

**- Skriftliga och multimodala ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia***

Salla Nieminen

Tammerfors universitet

Fakulteten för språk, översättning och litteratur

Nordiska språk

Avhandling pro gradu

Maj 2014

Tampereen yliopisto

Pohjoismaiset kielet

Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

NIEMINEN, SALLA: Lögnhals eller lång hals? – Skriftliga och multimodala ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia*

Pro gradu -tutkielma, 102 sivua + liitteet [10 kpl/14 sivua]

Toukokuu 2014

Tutkimukseni käsittelee sanaleikkejä oppikirjassa *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Tutkimuksessa pyritään selvittämään millaisia sanaleikkityyppejä teoksessa käytetään ja onko sanaleikkejä mahdollista ilmaista paitsi tekstin myös kuvien avulla.

Tutkimusmateriaali on kerätty hyödyntäen sisällönanalyysia ja semioottista kuva-analyysia. Analyysimetodini perustuu pragmaattiseen semiotiikkaan, jossa merkkiä ei lähestytä pelkästään vastaavuutena, vaan myös sen tulkinta otetaan huomioon. Sanaleikkien luokittelun lähtökohtana ovat Walter Nashin, Dirk Delabastitan ja Ritva Leppihalmeen sanaleikkiluokittelut. Tutkimusmateriaali kattaa kaiken kaikkiaan 138 multimodaalista tekstiä jotka sisältävät yhteensä 358 sanaleikkiä.

Tutkimukseni perusteella voidaan todeta että myös kuvia voidaan käyttää sanaleikkien muodostuksessa ja että sanaleikkien tutkimuksessa ei tulisi keskittyä pelkästään kirjoitettuun kieleen vaan myös koko tekstiin multimodaalisena kokonaisuutena. Tutkimusmateriaaliin sisältyvistä 358 sanaleikistä 251 esiintyy kirjan kirjoitetussa tekstissä kun taas kaiken kaikkiaan 107 sanaleikkiä voidaan luokitella multimodaalisiksi, koska ne syntyvät kirjoitetun tekstin ja kuvien välisessä vuorovaikutuksessa. Tutkimustulokseni heijastuvat sanaleikkiluokittelussani, jossa jaan tutkimusmateriaaliin sisältyvät kirjalliset sanaleikit 18 ja multimodaaliset sanaleikit 16 alaluokkaan.

Avainsanat: ordlek, humor, multimodalitet, lärobok, semiotik

# Innehållsförteckning

1 Inledning.....	1
1.1 Syfte och forskningsfrågor .....	3
1.2 Tidigare forskning .....	5
2 Semantik och semiotik .....	10
3 Humor och ordlekar.....	12
3.1 Definitioner av ordlekar .....	13
3.2 Ordlekar enligt Walter Nash.....	18
3.3 Ordlekar enligt Dirk Delabastita.....	23
3.4 Ordlekar enligt Ritva Leppihalme .....	26
3.5 Gemensamma egenskaper i Walter Nash, Dirk Delabastitas och Ritva Leppihalmes kategorier för ordlekar .....	30
4 En bild som semiotisk resurs .....	33
4.1 Bildspråkliga funktioner .....	34
4.2 Bildspråkliga troper .....	36
5 Material.....	38
5.1 Textelement i multimodala texter.....	39
5.2 Insamling och avgränsning av materialet .....	43
6 Forskningsmetoder .....	45
6.1 Kategorisering av skriftliga ordlekar .....	46
6.2 Kategorisering av multimodala ordlekar .....	48
7 Analys.....	50
7.1 Skriftliga ordlekar.....	50
7.1.1 Ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper .....	54
7.1.2 Ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk.....	57

7.1.3 Ordlekar som baserar sig på modifiering av språk .....	62
7.1.4 Ordlekar som baserar sig på olika tolkningsvarianter .....	64
7.2 Multimodala ordlekar .....	68
7.2.1 Språkens inre egenskaper i multimodala ordlekar.....	73
7.2.2 Avvikande språkbruk i multimodala ordlekar .....	75
7.2.3 Betydelsekombinationer i multimodala ordlekar .....	78
7.2.4 Tolkningsvarianter i multimodala ordlekar .....	81
7.3 Sammanfattning av analysen .....	86
8 Avslutning .....	88
Referenser.....	91
Bilagor .....	96
Bilaga 1 <i>Partikkeliverbi</i> (Larsen 2012:155, bild: Nadja Andersson) .....	96
Bilaga 2 Textelement i den multimodala texten <i>Suosikkisana</i> .....	97
Bilaga 3 <i>Heterofoni</i> (Larsen 2012:170, bilder: Nadja Andersson).....	98
Bilaga 4 <i>Hedelmiä</i> (Larsen 2012:91, bild: Nadja Andersson).....	99
Bilaga 5 Avstånd som en visuell avgränsare .....	100
Bilaga 6 Skriftliga ordlekar i avhandlingen.....	101
Bilaga 7 Multimodala ordlekar i avhandlingen .....	104
Bilaga 8 <i>Lehmä</i> (Larsen 2012:125, bild: Nadja Andersson) .....	107
Bilaga 9 <i>Mutkia</i> (Larsen 2012:47, bilder: Nadja Andersson).....	108
Bilaga 10 Allegori av huvudvärk .....	109

## Figurer

Figur 1. Uppfattning av tecken enligt pragmatisk semiotik (Veivo & Huttunen 1999:41. Egna översättningar).....	11
Figur 2. Ordlekar enligt Walter Nash (1985:138–147). ....	19
Figur 3. Ordlekar enligt Dirk Delabastita (1996:128–130). ....	24
Figur 4. Ordlekar enligt Ritva Leppihalme (1997b:142–143).....	27
Figur 5. Olika typer av textelement i Senja opettaa sinulle ruotsia (Larsen 2012:155, bild: Nadja Andersson). ....	40
Figur 6. Antalet skriftliga ordlekar och deras procentuella andel i fyra ordlekstyper....	52
Figur 7. Antalet skriftliga ordlekar i 20 ordlekkategorier. ....	53
Figur 8. Språklig distribution i skriftliga ordlekar som baserar sig på inre egenskaper av ett eller flera språk. ....	56
Figur 9. Språklig distribution i skriftliga ordlekar som baserar sig på felaktigt språkbruk. ....	61
Figur 10. Språklig distribution i skriftliga ordlekar som baserar sig på språkutveckling. ....	64
Figur 11. Språklig distribution i skriftliga ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter. ....	67
Figur 12. Visuella textelementet i multimodala texten Lehmä (Larsen 2012:125, bild: Nadja Andersson). ....	69
Figur 13. Bilspråkliga funktioner i undersökningsmaterialet. ....	70
Figur 14. Antalet multimodala ordlekar och deras procentuella andel i fyra ordlekstyper. ....	72
Figur 15. Antalet multimodala ordlekar i 16 ordlekkategorier. ....	73
Figur 16. Visuella textelementet i texten Suosikkisana (Larsen 2012:15, bild: Nadja Andersson).....	74

Figur 17. Språklig distribution i multimodala ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper. ....	75
Figur 18. Visuella textelementet i texten Roistot i Senja opettaa sinulle ruotsia (Larsen 2012:48, bild: Nadja Andersson).....	76
Figur 19. Visuella textelementet i texten Nesteessä i Senja opettaa sinulle ruotsia (Larsen 2012:33, bild: Nadja Andersson). ....	77
Figur 20. Språklig distribution i multimodala ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk. ....	78
Figur 12. Visuella textelementet i multimodala texten Lehmä (Larsen 2012:125, bild: Nadja Andersson). ....	79
Figur 21. Visuella textelementet i texten Makkara i Senja opettaa sinulle ruotsia (Larsen 2012:85, bild: Nadja Andersson).....	80
Figur 22. Språklig distribution i multimodala ordlekar som baserar sig på betydelsekombinationer.....	80
Figur 12. Visuella textelementet i multimodala texten Lehmä (Larsen 2012:125, bild: Nadja Andersson). ....	81
Figur 23–24. Visuella textelement i texten Mutkia (Larsen 2012:47, bilder: Nadja Andersson).....	82
Figur 25. Visuella textelementet i texten Laskuja i Senja opettaa sinulle ruotsia (Larsen 2012:92–93, bild: Nadja Andersson).....	83
Figur 26. Visuella textelementet i texten Äänet (Larsen 2012:18, bild: Nadja Andersson).....	83
Figur 27. Visuella textelementet i texten Kesäloma i Senja opettaa sinulle ruotsia (Larsen 2012:66–67, bild: Nadja Andersson). ....	84
Figur 28. Visuella textelementet i texten Pörssi ja kurssi i Senja opettaa sinulle ruotsia (Larsen 2012:189, bild: Nadja Andersson). ....	85
Figur 29. Språklig distribution i multimodala ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter. ....	86

## Tabeller

**Tabell 1** Komponenter som förekommer i olika definitioner för ordlekar ..... 17

**Tabell 2** Gemensamma kategorier för ordlekar i Walter Nash, Dirk Delabastitas och Ritva Leppihalmes kategoriseringar ..... 31

**Tabell 3** Typer, kategorier och definitioner samt frekvensen för skriftliga ordlekar... 101

**Tabell 4** Typer, kategorier och definitioner samt frekvensen för multimodala ordlekar ..... 104

# 1 Inledning

Den andra januari 2011 grundade Senja Larsen en sida på nätverkstjänsten Facebook som i dag har samlat över 20 000 medlemmar. Sidan heter *Senja opettaa sinulle ruotsia*, och syftet med denna sida är både att lära svenska och uppmana medlemmarna att leka med språket. År 2012 publicerades en bok som sammanfattar diskussioner på Facebooksidan samt några bloggar som behandlar svenskan i Finland. Det mest centrala temat på både Facebooksidan och i boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* är att språkinläring kan vara roligt (Larsen 2012:9; Facebook, Senja opettaa sinulle ruotsia 2014). Utöver inläringen av svenska spelar lek med språket alltså en viktig roll inte bara på Facebooksidan utan också i boken.

I denna avhandling undersöks lek med språket i boken *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Undersökningen är särskilt inriktad på *ordlekar* som kan användas för att skapa humoristiska effekter genom att utnyttja språkliga flertydigheter (Berger 1996:17–45). I forskning om ordlekar har man hittills fokuserat på att granska ordlekar som skriftligt fenomen (se avsnitt 1.2) men i denna avhandling undersöks ordlekar utgående från *ett utvidgat textbegrepp* som inte bara innefattar skrift utan också bilder (Björkvall 2009:7-8). Den ovannämnda boken är lämplig för detta forskningsändamål, eftersom boken omfattar flera bilder eller rättare sagt teckningar av Nadja Andersson. Sådana här texter som omfattar flera kommunikationsformer kallas för *multimodala*, och i sådana texter uttrycks betydelser inte bara i skriftlig eller visuell form utan också genom *samspelet* mellan skrift och bilder (Kress & van Leeuwen 1996:39).

Boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* består av diskussioner på Facebooksidan samt bloggtexter. Därför är det utmanande att placera boken inom en bestämd genre eller att bestämma om man överhuvudtaget borde hänvisa till boken som lärobok. Begreppet facklitteratur syftar på "böcker med faktainnehåll som berör ett visst område" (*Svensk ordbok utgiven av Svenska Akademien*<sup>1</sup> 2009: facklitteratur). Skönlitteratur, å andra sidan, är "litteratur som är skriven med konstnärliga ambitioner och (normalt) inte enbart är avsedd att ge faktabetonad verklighetsbeskrivning" (ibid. skönlitteratur).

---

<sup>1</sup> Härfter kommer hänvisningar till *Svensk ordbok utgiven av Svenska Akademien* att markeras med förkortningen SO.

<sup>2</sup> Antalet abiturineter i 1997, 2006 och 2013 omfattar både de som deltog studentprovet i den medellånga



Innehållet i *Senja opettaa sinulle ruotsia* berör ett visst område (det svenska språket) men man kan ifrågasätta om innehållet kan ses som faktainformation eftersom boken omfattar informella diskussioner i sociala media. Skönlitteratur uppdelas oftast i epik, lyrik och dramatik (Hosiaislouma 2003: kaunokirjallisuus), och jag anser inte heller att boken representerar någon av dessa underavdelningar.

Enligt Finlands facklitterära författare rf. (2014) räknas läromedel som en gren under facklitteratur men i denna indelning avskiljs läromedel på internet från läroböcker. Eftersom *Senja opettaa sinulle ruotsia* -boken i alla fall är avsedd för undervisning i svenska kommer jag att hänvisa till boken som *lärobok* i denna avhandling. På läromedel ställs det flera olika krav. Till exempel Petterson (2008:14) anser att läroböckerna bland annat ska följa skolans kursplaner och mål och sällan bjuda på överraskningar. Boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* uppfyller således inte alla kriterier som ställs på läromedel men jag anser ändå att det är fråga om en lärobok eftersom det primära syftet är att lära svenska (se vidare om materialet i kapitel 5). Personligen anser jag att *Senja opettaa sinulle ruotsia* representerar ett nytt sätt att skapa läroböcker och böcker över lag, eftersom boken kombinerar internet och sociala medier med tryckta läromedel. Därför anser jag att det inte överhuvudtaget är möjligt att kategorisera boken under vare sig fack- eller skönlitteratur.

Genom ordlekar skapas som sagt humoristiska effekter genom flertydigheter, och i läromedel kan humor utnyttjas bland annat för att väcka elevernas intresse för ämnet eller öka motivation (Järvelä m.fl. 2004:43–44). Genom att undersöka humor i *Senja opettaa sinulle ruotsia* kan man hitta nya vägar till att använda humor också i andra läromedel och därigenom påverka elevernas motivation. Om en lärare förstår hur ordlekar kan skapas med hjälp av skrift och bilder kan han eller hon utnyttja denna information i undervisningen för att göra den mer intresseväckande.

Jag anser att särskilt i Finland och speciellt i läroämnet svenska finns det ett behov av medel som kunde användas för att öka elevernas motivation. I Finland känner vi till begreppet *tvångssvenska*, som syftar på att alla finska barn med finska som modersmål ska lära sig svenska i grundskolan. Svenskans popularitet i finska skolvärlden har minskat betydelsefullt under de senaste årtionden, och det här syns särskilt i det minskade antalet gymnasister som väljer att avlägga studentexamen utan att delta i studentprovet i svenska. Antalet abiturienter som väljer att delta i det svenska provet har

minskat särskilt efter året 2005 då det slutade upp att vara obligatoriskt att delta i studentprovet i svenska för att kunna avlägga examen (Studentexamensnämnden 2014a). Sammanlagt 39482 abiturienter anmälde sig till svenska studentprovet 1997 medan motsvarande antal gymnasister år 2006 var 29897 (Studentexamensnämnden 2006:13). I studentskrivningarna 2013 anmälde sig bara 18817 abiturienter till studentprovet i svenska språket (Studentexamensnämnden 2014b)<sup>2</sup>.

Antalet abiturienter som deltar i studentprovet i svenska varierar ändå mellan olika gymnasier. I nyheterna på MTV den 28 maj 2013 konstaterades att till exempel på Loimaa gymnasiet har studeranden relativt positiva föreställningar om svenskan, och en orsak som föreslogs var uttryckligen det att läraren har lyckats att skapa en uppmuntrande stämning på lektionerna. Eftersom läraren har en betydelsefull roll i att skapa en uppmuntrande stämning på sina lektioner behöver lärarna ständigt nya resurser för att motivera sina elever, och jag anser att utnyttjandet av ordlekar kan tjäna som ett medel för detta.

I denna avhandling kommer jag att presentera olika sätt att skapa ordlekar, och information som jag bidrar med kan vara särskilt nyttigt för dem som vill lära sig att skapa ordlekar. Genom att undersöka ordlekar utifrån ett utvidgat textbegrepp bidrar jag också med ny information om bilder och betydelser som kan skapas med bilder. Eftersom *Senja opettaa sinulle ruotsia* representerar ett nytt sätt att skapa läroböcker kan forskning om boken bidra med ny information om hur läromedel kan tillverkas och möjligtvis utvecklas i framtiden.

## 1.1 Syfte och forskningsfrågor

I denna avhandling undersöks ordlekar som sagt utgående från ett utvidgat textbegrepp, vilket betyder att jag kommer att ta hänsyn till både skrift och bilder i *Senja opettaa*

---

<sup>2</sup> Antalet abiturienter i 1997, 2006 och 2013 omfattar både de som deltog i studentprovet i den medellånga lärokursen och de som deltog i den långa lärokursen. Antalet abiturienter omfattar också både vårens och höstens examenstillfällen och kan också innefatta examinander som tar om tidigare utförda prov, som kompletterar en färdig examen, eller som bara inleder utförandet av examen med ett enstaka prov. (Studentexamensnämnden 2006 & 2014b.)

*sinulle ruotsia* (jfr kapitel 1). Syftet med den här pro gradu-avhandlingen är att utreda hurdana ordlekar som förekommer i läroboken. Ordlekar har undersökts redan tidigare inom både lingvistik och översättningsvetenskap trots att största delen av dessa undersökningar är inriktade på engelska (se avsnitt 1.2). Därför är också skapandet av svensk terminologi och begrepp för ordlekar ett sekundärt resultat som avhandling bidrar med. I den här studien strävar jag efter att få svar på följande frågor:

1. Hur uttrycks ordlekar skriftligt i *Senja opettaa sinulle ruotsia*?
2. Hur uttrycks ordlekar genom bilder i *Senja opettaa sinulle ruotsia*?
3. Hur utnyttjas olika språk i ordlekar som förekommer i *Senja opettaa sinulle ruotsia*?

Materialet i denna undersökning omfattar multimodala texter, och för att kunna svara på de två första forskningsfrågorna kommer jag att analysera undersökningsmaterialet utgående från ett antagande att ordlekar inte bara kan skapas genom skrift utan också genom textens multimodalitet. Detta antagande baserar sig på mina egna iakttagelser av bokens bilder, som i vissa fall verkar uttrycka sådana betydelser som inte kommer fram i texternas skriftliga delar.

Den här undersökningen utgår från en *semiotisk* syn på språket som betonar *tecken* som betydelseskapande resurs (Björkvall 2009:14). Tecken är inte begränsade till verbalspråket, d.v.s. till skrift eller talat språk (ibid. s.12), och den semiotiska synpunkten lämpar sig därför i undersökningen av multimodalitet. Det semiotiska tecknet kan syfta på till exempel en kombination av bokstäver som skapar ett ord, och semiotiken behandlas mer omfattande i kapitel 2 och avsnitt 6.2.

Min analys av olika typer av ordlekar utgår alltså från en semiotisk syn på språket, och på basis av analysen kommer jag att skapa en kategorisering för ordlekar i materialet. Undersökningen är både *kvalitativ* och *kvantitativ* till sin karaktär eftersom materialet omfattar ett stort urval multimodala produkter som granskas med en avsikt att upptäcka ordlekar (Nilsson 2000:111). Undersökningens kvantitativa natur syns också som användning av statistik och numeriska framställningar som forskningsmetod (ibid.: passim). Jag har valt att utnyttja dessa som metoder i denna avhandling för att undersökningen ska erbjuda så omfattande översikt av olika typer av ordlekar som

möjligt. Av samma orsak anser jag att det också är relevant att ta hänsyn till den multimodala aspekten av ordlekar.

Den tredje forskningsfrågan handlar om olika språk som används i ordlekar och baserar sig på att ordlekar först och främst är ett fenomen i språket (se avsnitt 3.1). Den tredje forskningsfrågan är särskilt relevant, eftersom både svenska och finska utnyttjas frekvent i materialet:

Exempel 1: ÄTT on suku, TVÄL on saippua, TRÄD on puu, FYR on majakka, FAMN on syli, SEX on yhdistävää, SJUK on sairas, OTTA on aamunkoitto, NI on te, TID on aika, ÄLVA on keijukainen, TROLL on peikko. [...]

**Robert** TRIATON är tretton, FIOLTON är viulunsävel?  
**Marianna** HJORTRON (men vet inte vad tretton är, retro kanske?)  
(Larsen 2012:13. I: Lukulaskusanoja.)

Som det framgår av exempel 1 skrivs de svenska orden oftast med versaler och de finska orden med gemener (se vidare om materialet i kapitel 5). I sådana fall kan det vara fråga om att svenskan används vid enstaka ord men som exempel 1 visar följs denna praxis dock inte konsekvent i materialet. På grund av att svenskan och finskan används så överlappande i materialet anser jag att boken kan kallas för tvåspråkig. Med hjälp av den tredje forskningsfrågan utreder jag om antingen svenska eller finska används för att skapa ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia* och om det är möjligt att använda både svenska och finska samtidigt för att skapa en och samma ordlek.

## 1.2 Tidigare forskning

Läroboken *Senja opettaa sinulle ruotsia* har inte ännu blivit undersökt. Jag anser dock att verket borde tas hänsyn till i språkvetenskapliga undersökningar, eftersom den är ett exempel på ett nytt sätt att skapa läromedel och böcker överlag (jfr kapitel 1). Läroböcker, läromedel samt undervisning överlag har fått mycket uppmärksamhet i akademiska avhandlingar i Finland. Pönkä m.fl. (2012) redogör för olika vägar att ta in sociala media i undervisningen och presenterar olika sätt att utnyttja till exempel olika nätverkstjänster, varav Facebook redan har nämnts i kapitel 1 ovan. Nyssölä (2008)

presenterar medievärlden som omgivning för inläring och diskuterar också språkinläring med hjälp av interaktiva medier. Även om undersökningsmaterialet i denna avhandling omfattar en konkret lärobok kan man inte skilja materialet från dess ursprungliga bakgrund, eftersom Facebook syns så tydligt i läroboken (se kapitel 5).

Arthur Asa Berger har forskat i humor i samhället, och han räknar ordlekar som ett sätt att skapa humoristiska effekter (Berger 1997:18). I sitt verk *An anatomy of humor* diskuterar Berger hur humor förekommer i samhället och kategoriserar olika typer av humor (se kapitel 3). Humor har också forskats i som lärarens verktyg i Finland, men ordlekar har inte undersökts i läromedel. I undersökningar om humor som lärarens verktyg fokuserar man oftast på inverkan av humor på till exempel motivation. Järvelä m.fl. (2004:43–44) konstaterar att humor kan utnyttjas i undervisning för att öka motivationen, och som det påpekades i kapitel 1 kan det också finnas behov för detta i svenskundervisningen i Finland. Materialet i denna undersökning erbjuder möjligheter för analys av ordlekar i läromedel eftersom den troligen är ett av de första läromedel i svenska som strävar efter att leka med språket (jfr kapitel 1).

Boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* lämpar sig väl i en undersökning av ordlekar eftersom de förekommer frekvent i boken. Ordlekar har undersökts och kategoriserats i tidigare forskning särskilt inom översättningsvetenskap. Henrik Gottlieb har undersökt ordlekar och deras översättning särskilt i TV-serier, och Gottlieb (1997:207) konstaterade i slutet av 1990-talet att undersökning av ordlekar mest hade fokuserat på litterära verk och bara under de senaste decennierna hade man börjat forska i ordlekar i sådana kontexter som kombinerar till exempel text, ljud och bild, såsom TV-serier. De undersökningar som gjorts av ordlekar i sådana här multimodala produkter (jfr kapitel 1) har dock haft sin tyngdpunkt på översättning av ordlekar i TV-serier medan ordlekar i bild inte har utforskats tidigare.

Även om ordlekar inte har undersökts i bilder har bilder fått mycket uppmärksamhet i akademiska avhandlingar. Björkvall (2009) samt Kress & van Leeuwen (1996) har utfört extensiva undersökningar av samarbetet mellan text och bild. Gert Z. Nordström har undersökt påverkan genom bilder (1986 och 1989), och till exempel Rune Petterson (2008) samt Morgan Sandblom och Tommie Zetterlund (2006) hänvisar till Nordströms verk i sina undersökningar som behandlar bilder i läromedel. Nordström (1986) har analyserat olika typer av bilder ur semiotiskt perspektiv (se

kapitel 2) och kategoriserat olika bildtypers påverknings effekter. Nordström (1989) har också forskat i hur dessa bildtypers påverknings effekter har förändrats över tid. Rune Petterson (2008) har undersökt hur bilder i läroböcker och andra läromedel är använda i skolan samt hur ord, bild och grafisk form samverkar. Sandblom och Zetterlund (2006), å andra sidan, har gjort en pedagogisk analys av bilder i läroböcker i historia.

Bilder har alltså också intresserat forskare som har undersökt läromedel. Bilder har utnyttjats i undervisning från och med 1600-talet (Wærn m.fl. 2004:160), och deras roll i läromedel har fått uppmärksamhet flera i pro gradu-avhandlingar även om ämnet inte tidigare har kombinerats med ordlekar. Till exempel Anne Peltoniemi och Jenni Kautto (2006) från Tammerfors universitet har undersökt om användning av bilder har ökat i finska läroböcker, och Suvi Pitkänen (2012) har koncentrerat sig på bilddidaktik i läroböckerna Galleri 1, 2 och 3 som är alltså avsedda för svensk undervisning. Undersökningar av multimodalitet i läromedel koncentrerar sig oftast på bilder men Anna Jylhä (2006) har undersökt multimodalitet i internetbaserade undervisningsmaterial.

Även om ordlekar inte ännu har studerats i läromedel eller i bilder har de som sagt undersökts särskilt inom översättningsvetenskap. I denna avhandling utnyttjar jag tre kategoriseringar för ordlekar skapade i tidigare undersökningar. Walter Nash har undersökt humor från lingvistisk synpunkt och har skapat egna kategorier för ordlekar (1985). Jag har valt att ta upp Nash kategorisering i denna undersökning eftersom hans utgångspunkter är humor och lingvistik såsom min i denna avhandling. Nash (1985) diskuterar ordlekar i sitt verk *Language of humor* som behandlar humoristiskt språkbruk ur engelskans synvinkel och han uppdelar ordlekar i nio kategorier: *homofoni*, *mimesis*, *homonymi*, *kombination*, *assimilering*, *pseudomodifikation*, *portmanteux*, *etymologisk ordlek* och *metafor* (se vidare avsnitt 3.2).

Dirk Delabastita har gjort omfattande undersökningar om ordlekar från översättningsvetenskapens synvinkel. Delabastita har konstruerat en grund för forskning om ordlekar, och därför anser jag att det också är relevant att ta hänsyn till hans kategorisering (1996) i denna avhandling. Delabastitas (1996:128–130) kategorisering omfattar fyra överkategorier varav två inkluderar sammanlagt sju underkategorier. Delabastita (ibid.) tar upp *ordlekar som baserar sig på fonologi och ortografi*, *ordlekar som baserar sig på lexikon*, *ordlekar som baserar sig på morfologi* samt *ordlekar som*

*baserar sig på syntax*. Ordlekar som baserar sig på fonologi och ortografi kan vidare delas upp i *anagram*, *homonymi*, *homofoni*, *homografi* och *paronymi* medan ordlekar som baserar sig på lexikon uppdelas i *polysemi* och *konkretisering av idiomatiska uttryck* (se vidare avsnitt 3.3).

Delabastita fokuserar på ordlekar ur engelskans synvinkel och påpekar också själv att hans kategorisering inte nödvändigtvis är lämplig för andra språk (Delabastita 1996:131). Jag anser dock att hans kategorisering kan utnyttjas som en utgångspunkt i denna avhandling, eftersom några svenska kategoriseringar inte finns tillgängliga och såsom Elina Ritala (2010:8) konstaterar i sin pro gradu-avhandling om översättning av ordlekar kan också olika typer av undersökningsmaterial kräva olika ordlekskategorier.

Ritva Leppihalme har utnyttjat Delabastitas kategorisering som utgångspunkt men utvecklat en egen modell för kategorisering av ordlekar (1997). Leppihalme forskar i översättning och har skapat sin kategorisering ur engelskans och finskans synvinkel. Eftersom jag inte har hittat några användbara svenska ordlekskategoriseringar har jag bestämt mig för att utnyttja Leppihalmes kategorier på grund av att hennes kategorisering ändå bygger på finska ordlekar. I materialet används svenska och finska överlappande (jfr avsnitt 1.1) och därför anser jag att Leppihalmes kategorisering kan vara nyttig med hänsyn till denna avhandling. Utöver att Leppihalme utgår från finskans synvinkel erbjuder hon också några exempel på svenska, och jag anser att hennes kategorisering därför är särskilt lämplig för min undersökning.

Leppihalmes (1997b:142–143) kategorisering omfattar tio kategorier för ordlekar varav två också har två underkategorier. Först och främst ger Leppihalme (ibid.) kategorierna *ordlekar som baserar sig på uttal*, *ordlekar som baserar sig på stavning*, *ordlekar som baserar sig på morfologi*, *ordlekar som baserar sig på lexikon*, *ordlekar som baserar sig på syntax*, *homofoni*, *homonymi*, *paronymi*, *polysemi* och slutligen *intertextuella ordlekar*. I ordlekar som baserar sig på lexikon kan det vara fråga om *neologism* eller *kontamination*, och intertextuella ordlekar kan vidare uppdelas i *lexikal modifiering* och *kontextuell modifiering* (se vidare avsnitt 3.4).

Även om kategoriseringen av ordlekar har fått uppmärksamhet i tidigare undersökningar ligger tyngdpunkten i dessa alltså på översättningsvetenskap och på engelskan. På grund av att svenska eller finska ordlekar inte har undersökts lika omfattande som till exempel engelska ordlekar är det möjligt att alla typer av ordlekar

inte ännu har granskats. Därför kan denna avhandling erbjuda ny information om olika typer av ordlekar. Denna avhandling kan också bidra med ny information om ordlekar eftersom ordlekar har forskats i audiovisuella produkter, såsom TV-serier, men ordlekar i bilder inte ännu har undersökts. Min undersökning kan alltså också bidra med ny information om hur semantiska relationer (se kapitel 2) kan skapas genom bilder.

I denna avhandling kombineras alltså flera olika språkvetenskapliga teman: ordsemantik, flertydighet, humor, multimodalitet, språkinlärning och läromedel samt sociala medier och internet i språkinlärning. Även om alla dessa teman har undersökts redan tidigare har alla teman inte undersökts i en och samma studie. Eftersom boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* inte tidigare har undersökts i akademiska avhandlingar i Finland och eftersom boken representerar ett nytt sätt att skapa både läromedel och böcker över lag (jfr kapitel 1) kan forskning om boken bidra med värdefull kunskap om till exempel utveckling av läromedel.



## 2 Semantik och semiotik

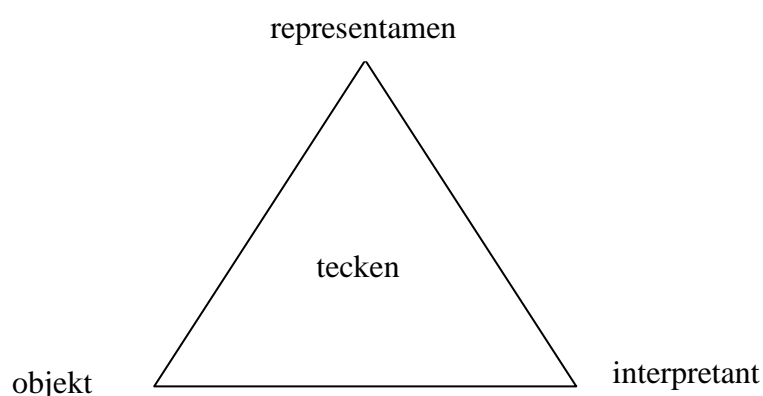
Ordet *semantik* är bildat av det grekiska ordet *sema*, 'tecken' och syftar på namnet på det vetenskapliga studiet av språklig betydelse (Sjöström 2006:21). Semantik är alltså en språkvetenskaplig gren som studerar betydelsen hos ord och uttryck (Löbner 2002:3). Sjöström (2006:21) förklarar att språkliga uttryck ofta brukar karakteriseras som 'tecken' i sin egenskap att beteckna något i verkligheten. I denna undersökning utreds hurdana ordlekar som förekommer i boken *Senja opettaa sinulle ruotsia*, och ordlekar används som sagt för att skapa humoristiska effekter genom språkliga flertydigheter (jfr kapitel 1). Ordlekar är alltså ett semantiskt fenomen som handlar om ord och uttryck som kan tolkas på flera olika sätt.

Som det konstaterades i avsnitt 1.1 utgår denna avhandling från en bredare semiotisk syn på språket som i sin tur innebär läran om *tecken* (Sjöström 2006:21). Det semiotiska tecknet kan syfta på till exempel en kombination av bokstäver som skapar ett ord. Men eftersom det semiotiska tecknet inte är begränsat till verbalspråket (Björkvall 2009:14) kan tecknet också syfta på en kombination av *punkter*, *linjer* och *areor* som enligt Petterson (2008:47) är de grundelement som skapar en bild (se kapitel 4). Inom semiotiken undersöks teckenproduktion samt tecken som en resurs att uppfatta och bilda betydelser i kommunikativa situationer också utanför de rent språkliga (Anttila 1998).

Semiotiken omfattar två grundläggande inriktningar: *strukturellistisk* och *pragmatisk* semiotik (Veivo och Huttunen 1999:26–49). Strukturellistisk semiotik baserar sig på studier av Ferdinand de Saussure, och inriktningen uppfattar det semiotiska tecknet som en kombination av *det betecknade* (innehållet eller betydelsen) och *det betecknande* (formen eller uttrycket. Ibid. s. 26). Pragmatisk semiotik utvecklades däremot av den amerikanske filosofen Charles Peirce i syfte att kategorisera och representera all mänsklig kunskap (Sjöström 2006:21). Enligt pragmatisk semiotik är tecken inte bara en representation av verkligheten utan också *inverkan* av tecknet spelar en viktig roll (Veivo och Huttunen 1999:40).

I pragmatisk semiotik uppfattas tecken enligt en tredimensionell modell där tecken består av *representamen*, *objekt* och *interpretant* (Sjöström 2006:21–22). Tecknet omfattar alltså hela relationen där något (representamen) representerar något

annat (objekt) för en tolkare, det vill säga för en interpretant (Sjöström 2006:22). Relationen mellan representamen och objekt kan beskrivas som arbiträr (Björkvall 2009:15). Det här betyder att det inte finns någon orsak till att ordet bil (representamen) syftar just på objektet 'ett motorfordon med fler än två hjul' utan ordet skulle lika gärna kunna kallas något annat. Figur 1 visar relationen mellan representamen, objekt och interpretant enligt pragmatisk semiotik:



*Figur 1. Uppfattning av tecken enligt pragmatisk semiotik (Veivo & Huttunen 1999:41. Egna översättningar).*

Till skillnad från strukturalistisk semiotik är uppfattningen av tecken alltså mer omfattande i pragmatisk semiotik. Eftersom pragmatisk semiotik också tar hänsyn till den tredje aspekten, med andra ord interpretant, tycker jag att inriktningen är mer lämplig med hänsyn till denna undersökning. På grund av att jag undersöker ordlekar som ett sätt att skapa humoristiska effekter är det relevant att ta hänsyn till läsaren eller forskaren som tolkar dessa språkliga flertydigheter. Humoristiska effekter skapas inte enligt några universella principer utan de kan vara ett resultat av flera olika faktorer (se kapitel 3).

### 3 Humor och ordlekar

I SO (2009: humor) definieras humor som "uttryck för förmågan att skämta och uppskatta skämt av inte alltför enkel natur". *Finska språkbyråns elektroniska ordbok*<sup>3</sup> (huumori) å andra sidan definierar begreppet helt enkelt som lekfullhet. Arthur Asa Berger har som sagt undersökt humor (jfr avsnitt 1.2), och han klassificerar ordlekar som ett sätt att skapa humoristiska effekter (Berger 1993:17–18). Berger (ibid.) delar in olika tekniker att skapa humor i fyra olika kategorier:

- *språk* (verbal humor)
- *logik* (humorn är ideationell)
- *identitet* (humorn är existentiell)
- *handling* (humorn är materiell eller nonverbal)<sup>4</sup>.

Ordlekar ingår i den första kategorin (ibid. s. 18). Ordet verbal kan användas i olika betydelser men i detta fall syftar ordet på någonting språkligt eller "som har att göra med språket" (SO 2009: verbal). Denna undersökning utgår som sagt från semiotisk syn på språket (jfr kapitel 2), och verbal humor behöver alltså inte nödvändigtvis skapas skriftligt utan språket kan uttryckas med hjälp av olika teckensystem. Verbal humor omfattar enligt denna definition både skriftliga ordlekar och ordlekar som eventuellt skapas genom samspelet mellan skrift och bilder.

Utöver ordlekar räknar Berger (1993:18) till exempel *sarkasm*, *ironi* och *förolämpning* som verbal humor. Berger (ibid. s.1) konstaterar att vi kan skratta åt förolämpningar till och med om vi själv står som objekt för sådana så länge situationen inte är för fientlig. Det är inte oväntat att sådana här situationer och också humor tolkas på olika sätt beroende på interpretant (jfr kapitel 2). Ideationell humor omfattar händelser som inte är logiska och där verkligheten representeras som någonting annat än som det förväntade. Ideationell humor omfattar för sin del till exempel *misstag* och *upprepning* (Berger 1993:18). Existentiell humor inkluderar bland annat *stereotypi* samt

---

<sup>3</sup> Härefter kommer hänvisningar till *Finska språkbyråns elektroniska ordbok* att markeras med förkortningen FSO.

<sup>4</sup> Egna översättningar. Berger (1993:17) kallar sina kategorier för *language*, *logic*, *identity* samt *action*.

*imitation*, och materiell eller nonverbal humor omfattar till exempel så kallade *slapstick-komedier* och *hetsjakter* (Berger 1993:18).

I denna undersökning gör jag en skillnad mellan *skriftliga ordlekar* och *multimodala ordlekar*. Med skriftliga ordlekar syftar jag på ordlekar som bara bygger på semantik, det vill säga uttrycks bara i skrift medan multimodala ordlekar inte kan förstås utan att man också tar hänsyn till bilder. De är således semiotiska i en vidare bemärkelse. I detta kapitel kommer jag att presentera utgångspunkterna för min kategorisering av ordlekar. Först diskuterar jag olika vägar att definiera begreppet ordlek och presenterar min egen definition som bildar grunden för hela undersökningen (se avsnitt 3.1). Sedan presenterar jag kategorier för ordlekar som har skapats i tidigare undersökningar. Eftersom det inte ännu har undersökts hur ordlekar uttrycks i bilder (jfr avsnitt 1.2) är dessa kategorier först och främst skapade för skriftliga ordlekar. I skapandet av multimodala ordlekstyper ska jag utnyttja både kategorierna för skriftliga ordlekar och tidigare undersökningar om bilder som betydelseskapande medel (se kapitel 4).

Ritva Leppihalme (1997b: 141-142) konstaterar att ordlekar kan kategoriseras på flera olika sätt och att några forskare föredrar flera kategorier medan några tycker att färre klasser är tillräckligt. För att kunna skapa en så omfattande bild av olika ordlekstyper som möjligt har jag som sagt bestämt mig att utnyttja kategoriseringar av tre forskare: Nash, Delabastita och Leppihalme. Deras kategorier har några likheter men också flera skillnader, och kategoriseringarna diskuteras i avsnitt 3.2, 3.3 och 3.4.

### 3.1 Definitioner av ordlekar

Som det konstaterades i kapitel 1 är ordlekar ett sätt att skapa humoristiska effekter genom språkliga eller semiotiska flertydigheter. Berger (1993:45) definierar ordlekar ur synvinkeln av strukturalistisk semiotik och konstaterar att ordlekar kan anses som ett fenomen där *det betecknande står för två betecknade* (jfr kapitel 2). Som påpekades i kapitel 2 syftar det betecknande på ordets form eller uttryck och det betecknade på ordets innehåll eller betydelse (Björkvall 2009:15). Med andra ord, Berger definierar ordlekar som fenomen där ordets form eller uttryck har flera betydelser. Man kan anta

att i Bergers definition ingår också att syftet med ordlekar är att skapa humoristiska effekter eftersom hans verk först och främst behandlar humor. Bergers definition är dock inte lämplig för denna undersökning eftersom definitionen inte tar hänsyn till tolkarens roll som som sagt är en väsentlig del av pragmatiskt semiotik (jfr kapitel 2).

I detta avsnitt diskuterar jag därför olika definitioner som andra forskare har skapat för ordlekar. I slutet av avsnittet kommer jag att presentera min egen definition för ordlekar som jag har konstruerat genom att kombinera olika *komponenter* från tidigare definitioner. Min egen definition utgör grunden för analysen, eftersom den bestämmer vilka fenomen<sup>5</sup> jag räknar som ordlekar och vilka inte. Jag ska börja med att redogöra för några definitioner presenterade i svenska och finska ordböcker för att illustrera skillnader mellan olika språk. Utöver dessa definitioner ska jag diskutera definitionerna av Walter Nash, Dirk Delabastita och Ritva Leppihalme eftersom jag kommer att utnyttja deras kategoriseringar för ordlekar i denna avhandling.

Även om definitionen av begreppet ordlek är relevant i denna undersökning eftersom den utgör bakgrunden för analysen, anser inte alla forskare att det är nödvändigt att definiera ordet. Enligt Leppihalme (1997a:3) är ordlekar ofta kulturbundna, med andra ord det är möjligt att de enbart kan uppfattas inom en bestämd kultur. Därför kan definition av ordlek vara en utmanande uppgift, särskilt om man strävar efter en universal definition. Dirk Delabastita (1997:2) tillägger att på grund av svårigheter i att definiera en ordlek har många till och med uppgivit försöket och ifrågasatt om man borde sträva efter en definition överhuvudtaget. Trots detta erbjuder Delabastita också själv en definition av ordlekar. Leppihalme (1997a:3) anser att ordlekar kan vara svåra att definiera, eftersom det är fråga om ett mångsidigt fenomen och eftersom varje definition baserar sig på olika företeelser beroende på vem som har skapat definitionen och för vilken avsikt.

Eftersom det är fråga om ett fenomen i språket (jfr avsnitt 1.1) anser jag det naturligt att skillnader i hur man definierar fenomenet förekommer mellan olika språk. I SO (2009: ordlek) definieras *ordlek* som ”språklig vändning som på ett lekfullt eller skämtsamt sätt utnyttjar ords flertydighet eller ljudlighet”. Jag har redan tidigare i denna avhandling beskrivit ordlekar som ett sätt att skapa humoristiska effekter genom

---

<sup>5</sup> Jag har avsiktligt valt att använda ordet fenomen för att uttrycket inte är begränsat till skrift och för att det också omfattar multimodala ordlekar.

språkliga flertydigheter, och definitionen i SO motsvarar delvis denna beskrivning. Utöver lekandet och skämtandet tar SO dock också upp *ljudlighet* som kan förklaras med egenskaper i svenska språkssystem. I svenskan förekommer flertydighet till exempel i uttal av orden *verk* och *värk*, som uttalas likadant även om de har olika betydelser och stavning. Den första kan användas i motsvarande betydelse som ordet 'arbete' och den kan syfta till "något som utförs för att ge ett resultat" (SO 2009: verk) medan den andra används i en tydligt annorlunda mening för att syfta till "ihållande, mer eller mindre kraftig kroppslig smärta" (SO 2009: värk).

I finskan uttalas ord däremot oftast på samma sätt som de stavas (Savolainen 2001), och därför är det inte oväntat att FSO inte explicit nämner ljudligheter i ordlekar. FSO (sanaleikki) fastslår att en ordlek är "ett lekfullt eller vitsigt uttryck, som baserar sig på flertydiga ord eller ord med likadana form men olika betydelser" (Egen översättning). Även om definitionen inte betonar ljudligheter ska det påpekas att ljudligheter inte är uteslutna från definitionen av FSO. Lekfullhet och flertydighet tas alltså upp i både definitionen av SO och definitionen av FSO, och de verkar vara relevanta komponenter också i definitionerna av Nash, Delabastita och Leppihalme.

Walter Nash har publicerat sin definition av ordlekar i sitt verk, *Language of humor*, som handlar om humoristiskt språkbruk. Nash (1985:137) talar om ordlekar som ett sätt att skapa humoristiska effekter i språket och konstaterar att ordlekar omfattar bland annat dubbelbetydelser:

Definition 1: The management of *humorous* language is largely a matter of devising transfers [...] until the *happy confusion of a double vision* is achieved. At the heart of this process of continual and multiple transference [...] is the apparently frivolous device of the pun; word-play is the lure, the spinning toy, that draws up the lurking and fishy meaning. (Nash 1985:137. Egna kursiveringar.)

Ordlekar omfattar dock bara en snäv del av *The language of humor*, och Nash (ibid. s.138) tillägger också att meningen inte är att ge någon allomfattande beskrivning av ordlekar över lag. Det som är framträdande i Nash beskrivning av ordlekar och det som påverkar att denna definitionsuppgift är speciellt svårt på svenska är det engelska ordet *pun* som utöver engelskans *wordplay* också syftar på ordlekar. Leppihalme (1997a:3) förklarar att engelskans *pun* är en typ av ordlek och i viss mån ett underbegrepp för *wordplay*. Alla forskare gör dock inte någon skillnad mellan dessa två engelska ord, och

jag anser att några forskare såsom Dirk Delabastita (1996:127) i vissa fall använder de två begreppen nästan som synonyma till varandra.

Ritva Leppihalme erbjuder inte någon specifik definition av ordlekar utan talar helt enkelt om "lek med ord" (Leppihalme 1997b:141). Denna definition avslöjar dock inte hur själva språket används när det gäller "att leka" med ord. Leppihalme utnyttjar i sina egna texter (1997a & b) en definition av Dirk Delabastita. Hans definition lämnar också rum för tolkningar men är ändå mer exakt än Leppihalmes och Nash definitioner:

Definition 2: Wordplay is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) used are exploited in order to bring about a *communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms* and *more or less different meanings*. (Delabastita 1996:128. Ursprungliga kursiveringar.)

Enligt ovanstående definition baserar sig ordlekar på ett fenomen där språkets strukturella egenskaper används för att skapa en kontrastering där språkets formlikheter eller -skillnader eller betydelsevarianter utnyttjas. Med språkets strukturella egenskaper syftar Delabastita (1996:130) på uttal, stavning, lexikon, morfologi och syntax. Delabastitas definition ger lite mer information om hur ordlekar syns i språket: de förekommer i samband med ord som har mer eller mindre likadana former och mer eller mindre olika betydelser.

För att kunna illustrera skillnader som förekommer mellan dessa sex definitioner som har behandlats i detta avsnitt presenterar jag de olika komponenterna som ingår i definitioner i tabell 1 nedan. I definitioner av SO, FSO och Leppihalme talar man om lekfullhet eller lekandet med ord, och jag har tolkat att med de här definitionerna syftar man på humoristiskt språkbruk. Därför har jag ersatt lekfullhet och lekande med ord med ordet humor också i tabell 1.

**Tabell 1** Komponenter som förekommer i olika definitioner för ordlekar

<b>Källa</b>	<b>Komponenter</b>
SO (2009: ordlek)	humor, flertydighet, ljudlighet
FSO (sanaleikki)	humor, flertydighet, formlikhet
Walter Nash (1985:137)	humor, flertydighet
Ritva Leppihalme (1997b:141)	humor
Dirk Delabastita (1996:128)	flertydighet, formlikhet, språkets strukturella egenskaper, textuellt fenomen, relevans i kommunikation
Arthur Asa Berger (1993:45)	flertydighet (humor)

Som det framgår av tabell 1 nämns humor i alla andra definitioner än Delabastitas definition, även om i Bergers definition ingår humor bara implicit. Delabastita (1996:132) upptar visserligen den kommunikativa aspekten av ordlekar. Med detta syftar Delabastita (ibid.) på att ordlekar bär vikt i kommunikationen och att de används avsiktligt. Det här utesluter dock inte att ordlekar inte kunde utnyttjas i kommunikation för att skapa humoristiska effekter men eftersom Delabastita inte talar om humor i detta sammanhang antar jag att humor inte ingår i hans definition. Flertydighet nämns av alla andra än Leppihalme som bara tar upp den humoristiska aspekten och som sagt utnyttjar Delabastitas definition i sina texter (1997a & b).

Flertydighet kan förekomma som flera olika fenomen i språket. Jag anser att ordlekar antingen kan *modifieras avsiktligt* eller basera sig på fenomen som förekommer av sig själva i språket. Ord såsom verk och värk som diskuterades ovan tjänar som lämpliga exempel på ord som utan någon modifiering har likheter i uttal, det vill säga de baserar sig på *språkets inre egenskaper*. Flertydigheter som baserar sig på språkets inre egenskaper syftar på att ett språk bara råkar omfatta ord som uttalas eller stavas likadant men har olika betydelser. Om en ordlek däremot har skapats genom avsiktligt modifiering kan det till exempel vara fråga om att skribenten använder två separata ord som i korrekt språkbruk har annorlunda uttal, stavning och betydelser som om det var fråga om ett och samma ord. I exempel 1 (se s. 5) kontrasteras svenska ordet *fyr* med räkneordet *fyra*. Fyr och fyra är två separata ord men i exempel 1 är de kontrasterade som om det var fråga om ett ord med två betydelsevarianter.

På basis av de här två olika sätten att skapa ordlekar och på basis av de sex definitioner som har diskuterats i detta avsnitt (jfr tabell 1) har jag konstruerat min egen



definition för ordlekar:

Definition 3: En ordlek är ett semiotiskt fenomen som förekommer i språket och som skapar en effekt som kan tolkas som humoristisk. En ordlek skapas genom att utnyttja ett eller flera språks flertydigheter, och dessa flertydigheter kan bero på inre egenskaper i språket eller de kan förorsakas av avsiktlig modifiering.

Härefter kommer jag att hänvisa med begreppet ordlek till denna definition, med undantag av sådana fall där jag presenterar kategorier för ordlekar av andra forskare och redogör för deras åsikter. Uttrycket *semiotiskt fenomen* används för att definitionen skulle innefatta den semiotiska synen på språket och för att definitionen skulle inkludera inte bara skriftliga utan också multimodala ordlekar. Eftersom det är möjligt att flera än ett språk utnyttjas för att skapa en ordlek (jfr avsnitt 1.1) anser jag att denna möjlighet ska inkluderas i definitionen.

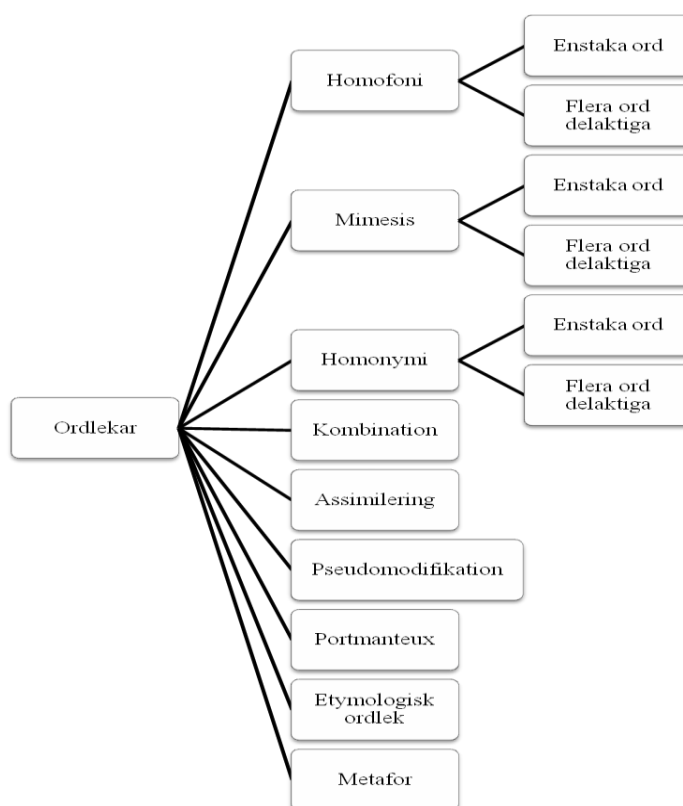
Att ordlekar anses som fenomen som skapar effekter som kan tolkas som humoristiska är en relevant komponent i definition 3. I *Senja opettaa sinulle ruotsia* förekommer det nämligen texter där man uppräknar till exempel svenska ord som ser identiska ut eller som uttalas identiskt (se bilaga 3). Sådan här uppräknning av ord räknas dock inte enligt min definition som ordlek i detta avseende att den inte skapar humoristiska effekter. Som konstaterades i kapitel 3 kan humor definieras som förmågan att uppskatta skämt (SO 2009: humor), och humoristiska effekter handlar alltså om att mottagaren uppfattar något som skämt eller inte. I denna avhandling är det alltså fråga om mina tolkningar om ett fenomen är humoristiskt eller inte. Detta är en nödvändig synvinkel, eftersom liksom Berger (1993:18) anser jag också att ordlekar baserar sig på humor. Enligt pragmatisk semiotik är det som sagt väsentligt att inkludera också tolkaren i uppfattning av tecken (jfr kapitel 2 och tabell 1). Även om till exempel ord såsom verk och värk förekommer i samma text kan det alltså inte talas om en ordlek om ord eller uttryck inte tolkas som humoristiska.

## 3.2 Ordlekar enligt Walter Nash

Walter Nash uppdelar ordlekar i nio olika kategorier (1985:138–147) men innan jag

presenterar hans kategorier måste det påpekas att hans verk *The Language of Humor* tillsammans med hans kategorisering publicerades tio år innan Leppihalmes och Delabastitas kategoriseringar. Även om Nash verk publicerades för nästan trettio år sedan har jag bestämt mig att ta hänsyn till hans kategorisering i denna avhandling, för att som sagt diskuterar han ordlekar ur humorns och lingvistikens synvinkel liksom jag i denna avhandling. Eftersom Nash kategorisering är publicerad tio år tidigare än Delabastitas och Leppihalmes och eftersom hans utgångspunkt är lingvistik i stället för översättningsvetenskapen är det väntat att Nash kategorier skiljer sig från Delabastitas och Leppihalmes kategoriseringar. Nash verk från 1985 hänvisas till i akademiska avhandlingar ännu i dag, eftersom han är en av de få lingvistikerna som inte har kategoriserat ordlekar ur litteratur- eller översättningsvetenskaplig synvinkel.

Som jag påpekade i avsnitt 3.1 ovan strävar Nash inte efter någon exakt typologi eller beskrivning när han diskuterar olika typer av ordlekar utan efter en allmän förklaring av de mest prominenta typerna (Nash 1985:138). Nash beskriver nio olika kategorier för ordlekar varav tre är indelade i underkategorier beroende på om en eller flera ord är delaktiga. Figur 2 visar Nash kategorisering i form av ett träd-diagram:



Figur 2. Ordlekar enligt Walter Nash (1985:138–147).

Som det framgår av figur 2 skiljer Nash (ibid. s. 138–139) för det första mellan *homofoni* av enstaka ord och *homofoni där flera ord är delaktiga*. Med homofoni syftas på att två ord uttalas identiskt men stavas på ett annorlunda sätt och har olika betydelser. Detta motsvarar alltså relationen mellan svenska ordet verk och värk som diskuterades i avsnitt 3.1. Nash ger några engelska exempel på homofoni mellan enstaka ord, såsom *rain* och *reign* varav den första betyder 'regn' och den andra syftar bland annat till 'en maktperiod'.

Homofoni av flera ord är enligt Nash (1985:138–139) ett ovanligt fenomen (åtminstone i engelska) men han har ändå skapat en egen kategori för sådana uttryck. Nash tillägger att sådana här ordlekar inte kan räknas med i språkets egna egenskaper såsom homofoni av enstaka ord utan de måste skapas avsiktligt (jfr avsnitt 3.1):

"Where did Humpty Dumpty leave *his hat*?  
– Humpty dumped '*is 'at* on a wall." (Nash 1985:139. Egna kursiveringar.)

Att förstå det ovanstående exemplet kräver inte bara kunskaper om den engelska ramsan *Humpty Dumpty sat on a wall* utan också om fonetik i engelska dialekter. Till exempel i trakterna av West Ham och Nottingham (ibid.) är det vanligt att ersätta /h/-ljudet med ett ljud som i fonetiken kallas för glottal klusil /ʔ/ (Yule 2006:37). I det ovanstående exemplet baserar sig flertydigheten på att talaren uttalar uttrycket "his hat", 'hans hatt', så att svaret på frågan 'Var lämnade Klumpe Dumpe sin hatt?' kan förstås på två olika sätt:

- 'Humpty dumped his hat on a wall' → 'Klumpe tappade sin hatt på en mur'.
- 'Humpty Dumpty sat on a wall' → 'Klumpe Dumpe satt på en mur'.

Flertydigheten beror alltså på att "his hat" uttalas med glottal klusil och att det föregående verbet *dumped* assimileras i uttal med '*is 'at*. Resultatet är att "dumped his hat" låter likadant som "Dumpty sat".

För det andra, sorterar Nash (1985:139–140) också *mimesis*<sup>6</sup> och *kombinationer av flera ord som utnyttjar mimesis* i olika grupper (jfr figur 2). Denna uppdelning påminner om indelningen som utnyttjas i samband med homofoni ovan: det är alltså

---

<sup>6</sup> Egen översättning. Nash (1985:139) använder det engelska ordet *mime* här och konstaterar också själv att termen är påhittad. Jag utnyttjar begreppet *mimesis* som enligt SO (2009: mimesis) betyder 'gestaltning av verkligheten med uppgift att skapa sinnligt konkreta föreställningar hos mottagaren'. Jag anser att denna betydelse är lämplig med hänsyn till Nash beskrivning av *mime*.

fråga om samma fenomen som har indelats i två olika grupper beroende på om en eller flera ord är delaktiga. När mimesis utnyttjas i ordlekar är det fråga om ord som har fonetiska likheter med andra ord med annorlunda betydelser. Nash (ibid.) exemplifierar mimesis med följande exempel: "What do cats read? The Mews of the World." Denna ordlek baserar sig på liknande uttal i ord *news*, 'nyheter', och *mews* varav den sista är pluralformen av ordet som används för att beskriva ljudet av katternas jamande. Mimesis där flera ord är delaktiga kan enligt Nash (ibid.) exemplifieras med hotelsen "Your money or your life?" Nash förklarar att denna hotelse kan modifieras till en ordlek i en barnbok genom att presentera två bin klädda som desperador, varav den andra ställer ett ultimatum: "Your honey or your life?" Den ursprungliga hotelsen "Your money or your life?" kan också få svaret "Your honey – or your wife?" om den som blir hotad är modig och blir förtjust i desperadons flickvän.

Utöver mimesis och homofoni nämner Nash (1985:140–142) *homonymi* som syftar på att två ord har identiska uttal och stavningar men olika betydelser. Också i detta fall gör Nash en skillnad mellan homonymi som uttryck med enstaka ord och *homonymi där flera ord är delaktiga* (jfr figur 2). Meningen "I have designs on you" tjänar som kommentar från en tatuering till en kund. Enligt Nash (ibid.) har konstruktionen "have designs on" olika betydelser och kan därför tolkas antingen som en avsikt att förföra den andra eller som ett neutralt konstaterande om att kunden har blivit tatuering av tatueringen i fråga.

Utöver dessa tre ovannämnda kategorier tillägger Nash (1985:142–147) ytterligare sex ordlekstyper: *kombinationer och assimileringar*<sup>7</sup>, *pseudomodifikation*<sup>8</sup>, *portmanteaux*, *etymologiska ordlekar*, samt *metaforer* (jfr figur 2). Kombinationer eller assimileringar handlar enligt Nash (1985:142) om idiomatiska uttryck<sup>9</sup> som påverkas av ett annat uttryck. Om en ordlek har skapats genom att "låna" semantiska element från ett

---

<sup>7</sup> Egen översättning. Nash (1985:142) använder engelska orden *contact* och *blend* för denna ordlekstyp, och jag anser att kombinationer och assimileringar beskriver mest omfattande denna kategori.

<sup>8</sup> Egen översättning. Nash (1985:143) använder det engelska ordet *pseudomorphs* som jag har översatt till pseudomodifikation för att kunna syfta på modifikationer "som inte är äkta eller egentlig" (SO 2009: pseudo-).

<sup>9</sup> I denna avhandling utnyttjar jag Delabastitas (1996:130) definition för idiomatiska uttryck: en kombination av ord vars helhetsbetydelse baserar till exempel på historisk eller kulturell information och vars helhetsbetydelse inte längre kan utläsas av ordens enskilda betydelser.

annat idiomatiskt uttryck är det fråga om en kombination. Om ordleken däremot har konstruerats genom att foga samman två idiomatiska uttryck kan man tala om en assimilering. Ett exempel på en ordlek där man har utnyttjat kombination kunde vara en kommentar om en studerandes vana att bekanta sig med referenslitteratur: "The candidate seems to have read around in linguistics." Här är det fråga om att idiomatiska uttrycket *to sleep around* används i en ny kontext. Assimilering kan enligt Nash (ibid.) däremot exemplifieras med ordleken "a proposition of a different colour", där konstruktionen *a proposition of a different kind* har assimilerats med idiomatiska uttrycket *a horse of a different colour*.

Pseudomodifikation är en ordlekstyp som omfattar ordlekar som baserar sig på morfologi (Nash 1985:143). Denna typ kan basera sig på att man utnyttjar en morfologisk regel felaktigt till exempel genom att böja ordet med felaktig deklination. Portmanteux, å andra sidan, är ursprungligen ett begrepp skapat av Lewis Carroll, och Nash utnyttjar begreppet som en kategori för ordlekar där det är fråga om att två olika betydelser sammanfattas i ett ord. Nash (ibid.) exemplifierar begreppet med ett svenskt exempel, där olika egenskaper integreras som ett ord: "barmhertiginnan". Det här ordet skapades av en svensk studerande som med detta ord syftade på en berömd skådespelerska som hade en imponerande hållning och som var vänlig och generös, speciellt mot sina manliga vänner. Ordet har konstruerats genom att assimilera följande betydelser: barm betyder 'bröst', barmhärtig syftar till samma egenskap som 'nådig' och i ordet hertiginna ingår en föreställning om en förnäm kvinna som kan tolkas ha hög social ställning.

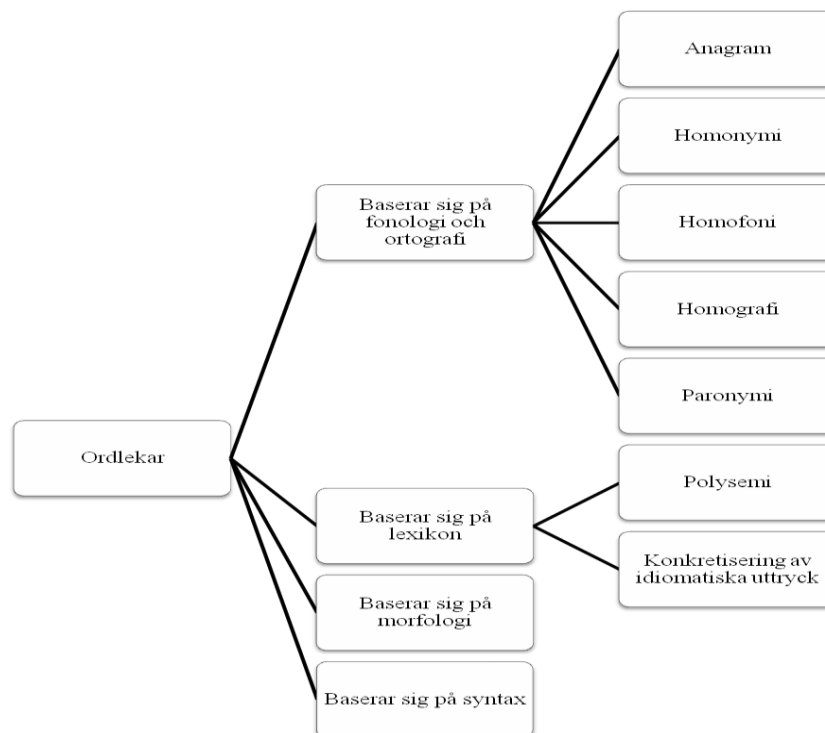
Etymologiska ordlekar baserar sig enligt Nash (1985:144) på etymologin av ord. Enligt Nash (ibid.) kan dessa ordlekar skapas till exempel med latinska ord: focus betyder både 'kärna' eller 'hjärta' och 'eldstad', och därför föds flertydigheten i meningen "Nero made Rome the *focus* of his artistic attention" (Egen kursivering). Denna ordlek kräver förhandsinformation om ordens etymologiska bakgrund, och Nash (ibid.) tillägger att etymologiska ordlekar inte alltid får en positiv mottagning särskilt om mottagaren inte känner till ordets bakgrund.

Slutligen tar Nash (1985:146) upp metaforer (jfr figur 2) som balanserar mellan den bokstavliga och den symboliska betydelsen hos ord eller uttryck. Nash (1985:146) ger ett exempel på en tidningsrubrik som utnyttjar metafor som ordlek: "Murky

consequences of washing our hands of Europe". Här är det också fråga om ett idiomatiskt uttryck som förekommer inte bara i engelska utan också i svenska: *att två sina händer*. I detta fall handlar metaforen dock om ordet *murky* som är ett adjektiv med samma betydelse som svenska ordet mörk eller grumlig. Tillsammans med det idiomatiska uttrycket två sina händer skapas en specifik kontext där adjektivet *murky* används som metafor för smutsig. (Ibid.)

### 3.3 Ordlekar enligt Dirk Delabastita

Dirk Delabastita klassificerar ordlekar i fyra överkategorier som omfattar sammanlagt sju underkategorier (1996:128–130). Delabastita (ibid. s. 131) tillägger dock att en ordlek ofta kan skapas genom att utnyttja mer än bara en kategori. Delabastita (1996:130) kategoriserar ordlekar på basis av *språkets strukturella egenskaper* som utnyttjas i dem: *fonologi och ortografi, lexikon, morfologi och syntax*. Dessa språks strukturella egenskaper nämns också i Delabastitas definition för ordlekar (jfr definition 2 på s. 16). Ordlekar som baserar sig på lexikon är vidare uppdelade i *polysemi* och *idiomatiska uttryck*. Figur 3 visar Delabastitas kategorisering för ordlekar:



Figur 3. Ordlekar enligt Dirk Delabastita (1996:128–130).

Som det framgår av figur 3 tar Delabastita upp två samma begrepp som Nash (jfr figur 2 på s. 20). Homonymi och homofoni nämns i båda kategoriseringar och en närmare betraktande avslöjar också andra likheter i Nash och Delabastitas kategorier.

Ordlekar som baserar sig på fonologi och ortografi föds genom flertydighet i uttal eller stavning. Detta fenomen handlar om ord uttalade eller skrivna likadant eller till och med identiskt. Delabastita (1996:130) exemplifierar ordlekar som baserar sig på fonologi med ett exempel där uttrycket "Love at first sight" blir "Love at first bite" och ordlekar som baserar sig på ortografi med ett exempel som utnyttjar anagram<sup>10</sup>: "Madame Curie" blir "radium came". Delabastita (ibid.) förklarar att han har inkluderat båda kategorierna under samma rubrik eftersom de baserar sig på språkens begränsade mängd av fonem<sup>11</sup> och grafem<sup>12</sup> som utöver sin begränsade mängd kan bara förekomma i bestämda kombinationer.

I sin definition för ordlekar (jfr definition 2 i avsnitt 3.1) konstaterar Delabastita (1996:128) att mer eller mindre likadana former eller betydelser blir likställda i

<sup>10</sup> Anagram syftar på "ord med samma bokstäver (med omkastad ordning) som ett annat ord" (SO 2009: anagram).

<sup>11</sup> Fonem är det "minsta språkljudsenhet som fyller en betydelseskiljande funktion" (SO 2009: fonem).

<sup>12</sup> Grafem är det "mista skrivna enhet som fyller en betydelse-skiljande funktion" (SO 2009: grafem).

ordlekar. Den här relationen mellan former och betydelser kan delas in i fyra olika typer som alla behandlar relationen mellan fonologi och ortografi. Dessa fyra typer är *homonymi* (identiska uttal och stavning), *homofoni* (identiska uttal men olika stavning), *homografi* (olika uttal men identisk stavning) och *paronymi* (små skillnader i både stavning och uttal). De här fyra typerna är alltså underkategorier för Delabastitas ordlekar som baserar sig på fonologi och grafologi. Paronymi kan förekomma i ord som är *nästan* identiska och har annorlunda betydelser, och därför måste sådana former avsiktligt ställas mot varandra för att de ska kunna kallas för ordlekar (jfr *träd* som i exempel 1 på s. 5 syftar på räkneordet *tre*).

Ordlekar som baserar sig på språkets lexikaliska struktur är enligt Delabastita (1996:130) vidare uppdelade i två underkategorier: *polysemi* och *idiomatiska uttryck*. Med polysemi syftas på sådana fall där två ord har identiska uttal och former men olika betydelser och där dessa olika betydelsevarianter oftast härstammar från ett gemensamt semantiskt ursprung. Delabastita (ibid.) erbjuder ett exempel på polysemi som är lämpligt för denna avhandling med hänsyn till mitt tvåspråkiga undersökningsmaterial: "Bilingualism: *tongues meeting in lovers' mouths*" (Egen kursivering.). I detta exempel baserar sig ordleken på att engelska ordet "tongue" betyder både det talade språket och tungan som vi har i munnen. Samma ordlek kan också förekomma i finskan (*kieli*). Skillnaden mellan homonymi (jfr avsnitt 3.2) och polysemi är att homonymi inkluderar ord vars två betydelsevarianter inte nödvändigtvis har någonting gemensamt. I betydelsevarianter som baserar sig på polysemi är det fråga om att varianter har till exempel en gemensam semantisk bakgrund (Raukko 1994:41).

Ordlekar som baserar sig på idiomatiska uttryck, å andra sidan, utnyttjar enligt Delabastita (1996:130) språkets lexikaliska struktur genom att balansera mellan uttryckets bokstavliga och idiomatiska betydelser. Delabastita (ibid.) definierar ett idiomatiskt uttryck som en kombination av ord vars helhetsbetydelse baserar sig till exempel på historisk eller kulturell information och vars helhetsbetydelse inte längre kan utläsas av ordens enskilda betydelser. Delabastitas exempel på denna ordlektyp är: "Britain going metric: *give them an inch and they'll take our mile*" (ibid. Egen kursivering.). För att kunna förstå denna ordlek bör läsaren inte bara förstå den idiomatiska och den bokstavliga betydelsevarianten av uttrycket *give them an inch* utan också den kulturella situationen på brittiska öarna där många är kraftigt emot



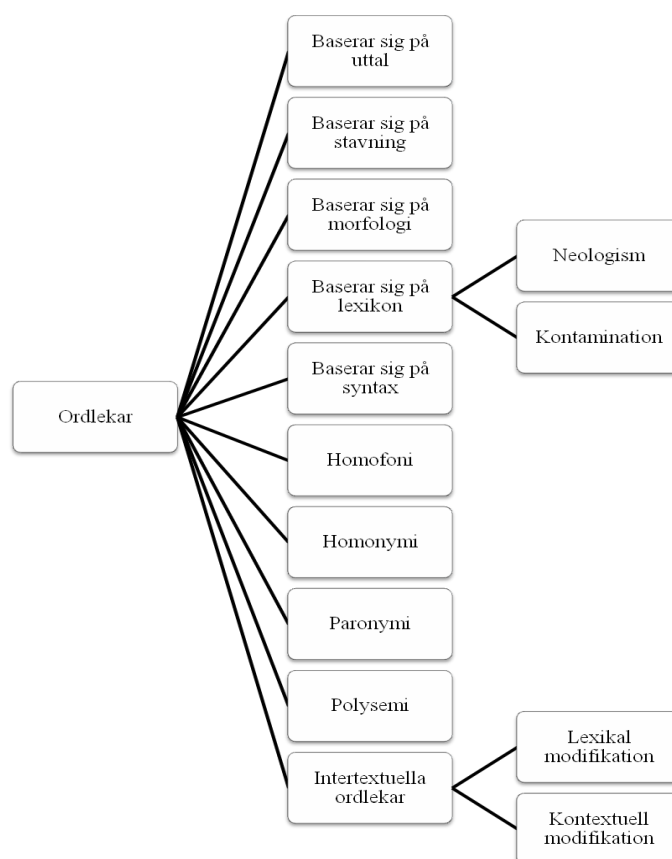
metersystemet.

Ordlekar som baserar sig på morfologi utnyttjar enligt Delabastita (1996:130) bland annat avledningar och sammansättningar som kan avsiktligt modifieras på ett avvikande sätt. Sådana ordlekar är alltså etymologiskt felaktiga men kan vara semantiskt effektiva som till exempel i Delabastitas (ibid.) exempel "Is life worth *living*? It depends upon the *liver*." Här har morfologiska böjningsmönster i engelskan utnyttjats genom att konstruera ett nytt uttryck för 'den som lever sitt liv' på basis av verbet *live* även om ordet *liver* inte är nytt utan betyder organet som på svenska heter lever. Morfologisk egenskap som utnyttjas här är alltså engelskans princip att skapa ord för agenten utifrån verbet genom att tillägga ändelsen *-er*.

Slutligen nämner Delabastita (1996:130–131) ordlekar som baserar sig på språkets syntaktiska struktur, och sådana ordlekar gäller till exempel hela satser eller meningar som kan tolkas på olika sätt beroende på kontexten. Till exempel sloganen "Players Please" kan antingen tolkas som en begäran till expediten eller som namnet på cigarettmärket (ibid.).

### 3.4 Ordlekar enligt Ritva Leppihalme

Ritva Leppihalme (1997b:141) problematiserar som sagt kring svårigheterna att definiera en ordlek och utnyttjar Delabastitas definition i sina teter (1997a & b). Eftersom Leppihalme utnyttjar Delabastitas definition av ordlekar baserar också hennes kategorisering på språkets strukturella egenskaper. Leppihalme (ibid. s. 142) delar upp ordlekar i tio olika kategorier varav två omfattar också underkategorier. Leppihalme (ibid.) påpekar ytterligare att olika blandformer, med andra ord ordlekar som skapas genom att utnyttja flera olika mekanismer också kan förekomma.



Figur 4. Ordlekar enligt Ritva Leppihalme (1997b:142–143).

Som framgår av figur 4 har Leppihalmes kategorisering flera likheter med Delabastitas kategorier (jfr figur 3). Leppihalmes kategorisering har också likheter med Nash indelning: till exempel homofoni och homonymi förekommer i båda kategoriseringarna (jfr figur 2). Exempelen som Leppihalme (1997b: 142–143) presenterar är främst hämtade från finska och engelska eftersom hon själv jobbar med dessa två språk ur översättningsvetenskaplig synvinkel. Finska exempel är relevanta med hänsyn till denna avhandling, eftersom texterna i *Senja opettaa sinulle ruotsia* är skrivna på finska och svenska (jfr exempel 1 på s. 5). Utöver finska och engelska erbjuder Leppihalme dock också några svenska exempel, och därför anser jag att hennes kategorisering är lämplig med hänsyn till denna undersökning.

Leppihalme (1997b:142) exemplifierar ordlekar som baserar sig på uttal med ett exempel på amerikanska föräldrar som deltar en demonstration på 60-talet: "Free Angela Davis! Free Bobby Steele!". Ett litet barn som är med sina föräldrar vill också delta och ropar "*Free blind mice!*", vilket syftar på barnramsan "*Three blind mice!*"<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Kursiveringar i exempel från Leppihalme (1997b) är ursprungliga om jag inte påpekar något annat.

Denna ordlekstyp baserar sig inte på flertydigheter i språket utan på barnets iakttagelser om uttal. De engelska orden *free* ('fri') och *three* ('tre') uttalas egentligen inte på samma sätt men det finns dock likheter i uttal av dessa två ord. Ordlekar som baserar sig på avvikande stavning, å andra sidan, kan enligt Leppihalme (ibid.) exemplifieras med Ikeas reklamtext där det tillsammans med bilden av Lack-bordet står "Juhli tänään vaikka *lackiaisia*".

Leppihalme (1997b:142) exemplifierar ordlekar som baserar sig på morfologi med följande gåta: "Where does a bird go after it has lost its tail? – A *retail* store (re- + tail)". Engelska ordet *tail* syftar på fågelns stjärt, och även om "retail store" faktiskt betyder 'detaljhandel' kan ordet i denna kontext också tolkas som en speciell butik där man kan köpa nya stjärtar. Prefixet *re* kan nämligen användas framför engelska verb för att uttrycka att något görs på nytt (*English Cobuild Dictionary*: *re*). Denna typ motsvarar pseudomodifikation av Nash (jfr avsnitt 3.2).

Leppihalmes ordlekar som baserar sig på lexikon är uppdelade i underkategorier. Först och främst konstaterar Leppihalme (1997a:3) att den här typen av ordlek kan fungera i en- eller tvåspråkiga kontexter. Ett exempel på ordlek som baserar sig på lexikon och som kan skapa humoristiska effekter bara i tvåspråkig kontext är frågan "Har du ont i *gurkan*?" (ibid.). Denna ordlek kräver kunskaper i finska, eftersom man ska förstå att finska ordet *kurkku* kan syfta både på grönsaken, alltså gurkan, och på kroppsdelen som på svenska kallas för halsen. Leppihalme (1997b:142) ger ett motsvarande exempel på lexikonbaserade ordlekar i enspråkiga kontexter genom en finsk skräckhistoria för barn: "veitsi välähti, kurkku katkesi". I denna berättelse håller huvudpersonen på att göra en smörgås, och därför skapas flertydigheten om det är gurkan eller halsen som skärs av.

Leppihalme (1997b:142) konstaterar att helt nya ord eller *neologismer* också kan utnyttjas som ordlekar. Alla neologismer är förstas inte automatiskt ordlekar utan också deras kategorisering som ordlekar förutsätter att de används humoristiskt (jfr definition 3 på s. 18). Leppihalme ger ett exempel på en text där man använder finska uttrycket "Esko Ahon *keputuslapsi*" (Egen kursivering). Här är det fråga om att *kepu* syftar på politiska partiet Centern i Finland och utnyttjas här i kontrastering med ordet *opetuslapsi* ('lärjunge'). Nya betydelser kan enligt Leppihalme (ibid.) också skapas genom *kontamination* som kan tjäna som lingvistisk förklaring om ett barn i kyrkan

använder finska uttrycket "*kontion haavi*" efter att ha blivit förvirrad av de finska orden *kolehti* och *suntio*. Om kontamination utnyttjas på det sättet att det nya ordet kombinerar de två betydelseerna i de två enskilda ord kan denna typ motsvara portmanteux av Nash (jfr avsnitt 3.2). I Leppihalmes exempel är det dock fråga om att finska ordet *kontio* har en egen betydelse och syftar på 'en björn' men i exemplet förekommer det inte någon ny betydelse som skulle kombinera betydelser av *kolehti* och *suntio* såsom man gör i Nash exempel av ordet barmhertiginnan (se s. 22).

Leppihalme (1997b:142) exemplifierar ordlekar som baserar sig på syntax med finska uttrycket "*Joulujuhlista jaloin*", där ordleken skapas genom att använda den till en viss grad felaktiga formen *jaloin* ('genom att använda fötterna'). Den korrekta formen i detta fall skulle vara *jalan* ('till fots'), och ordet *jaloin* används här för att skapa en bibetydelse att talaren inte hade druckit för mycket alkohol och fortfarande kunde använda sina fötter efter julfesten. Denna typ motsvarar Delabastitas ordlekar som baserar sig på syntax (jfr avsnitt 3.3).

Såsom Delabastita anser också Leppihalme (1997b:142) att i ordlekar kan man utnyttja *homofoni*, *homonymi*, *paronymi* eller *polysemi* (jfr figur 3 och 4). Homofoni och homonymi nämns också av Nash (jfr figur 2). Med paronymi syftar Leppihalme (ibid.) på ord som har några likadana drag men skiljer sig från varandra i vissa avseenden. Leppihalme (1997b:142) diskuterar inte dessa fyra typer mer omfattande men exemplifierar homofoni med engelska orden *weak* och *week* och homonymi med finska ordet *kuusi* som kan betyda både 'en gran' och 'räkneordet sex'. Leppihalme (1997b:142–143) konstaterar att polysemi verkar vara typisk sätt att skapa ordlekar på finska och ger ett finskt exempel: "Onko tuo mies *selvä* vai humalassa? – *Selvähän* se, humalassahan se."

Till slut, uppräknar Leppihalme (1997b:143) *intertextuella ordlekar* som varken nämns av Nash eller Delabastita. Enligt Leppihalme (ibid.) kan de bestå av till exempel idiomatiska uttryck eller namn och yttranden som är välbekanta eftersom de ingår i namnet på en berömd bok eller film. Detta uttryck kallas för *ram* som är ett begrepp som Leppihalme har lånat från Nash (Nash 1985:164. Egen översättning. eng. *frame*). Intertextuella ordlekar kan enligt Leppihalme (1997b:143) skapas antingen genom att byta kontexten för ramen (*kontextuell modifiering*. Egen översättning) eller genom att modifiera ramen (*lexikal modifiering*. Egen översättning). Ett exempel på en

kontextuell modifiering är en tidningsartikel där känsliga personliga relationer mellan ledarna i Disney-bolaget beskrivs med rubriken *Of Mice and Men*, vilket syftar skämtsamt till Musse Pigg och baserar sig på John Steinbecks roman med samma namn. Här har man alltså flyttat ramen till en ny kontext. En lexikal modifiering kan enligt Leppihalme (ibid.) skapas till exempel med hjälp av finska julsången *Kun joulu on* som innehåller en strof som är bekant för många finnar "On äiti laittanut kystä kyllä" (ram). Leppihalme ger olika exempel på modifiering av denna strof: "On äiti laittanut *kyytä* kyllä", "On äiti laittanut kystä *kyylle*", "On äiti laittanut kystä *kyystä*" eller "On äiti *kaihtanut kyytä* kyllä" (ibid.).

### 3.5 Gemensamma egenskaper i Walter Nash, Dirk Delabastitas och Ritva Leppihalmes kategorier för ordlekar

I Nash, Delabastitas och Leppihalmes kategoriseringar förekommer det både likheter och skillnader. Nash presenterar tio kategorier (jfr avsnitt 3.2), Delabastita fyra överkategorier med sju underkategorier (jfr avsnitt 3.3) och Leppihalme tio överkategorier med fyra underkategorier (jfr avsnitt 3.4). Efter att ha analyserat vilka av Nash, Delabastitas och Leppihalmes kategorier som behandlar samma ordlekar kan jag konstatera att sammanlagt 20 olika kategorier förekommer hos dessa tre forskare. Tabell 2 visar de fyra kategorier som är gemensamma för de tre forskarnas typologier och i tabellen presenteras också de termer som används för dessa fyra kategorier i denna avhandling.

**Tabell 2** Gemensamma kategorier för ordlekar i Walter Nash, Dirk Delabastitas och Ritva Leppihalmes kategoriseringar

Beskrivning i denna avhandling	Beskrivning enligt Walter Nash	Beskrivning enligt Dirk Delabastita	Beskrivning enligt Ritva Leppihalme
Homonymi	Homonymi	Homonymi	Homonymi
Homofoni	Homofoni	Homofoni	Homofoni
Avvikelse i fonologi	Mimesis	Ordlek som baserar sig på fonologi eller ortografi	Ordlek som baserar sig på uttal
Avvikande morfologisk regel	Pseudomodifikation	Ordlek som baserar sig på morfologi	Ordlek som baserar sig på morfologi

Som framgår av tabell 2 nämns de kategorier som i denna avhandling kallas för *homonymi*, *homofoni*, *avvikelse i fonologi* och *avvikelse i morfologisk regel* i såväl Nash, Delabastitas som Leppihalmes typologier. Alla tre forskare använder termerna homonymi och homofoni, och de har också motsvarande betydelser. Homonymi betyder alltså att två ord eller uttryck har identiska uttal och stavning men olika betydelser och homofoni att två ord eller uttryck har identiska uttal men olika stavning och betydelser.

Mimesis i Nash kategorisering (jfr avsnitt 3.2) och ordlek som baserar sig på uttal i Leppihalmes kategorisering (jfr avsnitt 3.4) syftar båda på ordlek som utnyttjar likheter i uttal. Delabastita nämner också ordlek som utnyttjar likheter i uttal men i hans kategorisering (jfr avsnitt 3.3) omfattar samma kategori både ordlekar som baserar sig på fonologi och ordlekar som baserar sig på ortografi. Jag har beslutat kalla ordlekar som utnyttjar likheter i uttal för avvikelser i fonologi eftersom på basis av de exempel som Nash, Delabastita och Leppihalme presenterar är det fråga om avsiktlig modifiering som baserar sig på att ord avsiktligt uttalas på ett avvikande sätt.

Både Delabastita och Leppihalme nämner ordlekar som baserar sig på morfologi och Nash tar upp en ordlekkategori som har motsvarande betydelse även om Nash talar om pseudomodifikation. I denna avhandling kallas denna kategori för avvikande morfologisk regel eftersom det, som framgår av Nash, Delabastitas och Leppihalmes

exempel, är fråga om att till exempel avledningar och sammansättningar utformas enligt avvikande morfologisk regel.

Eftersom Leppihalme baserar sin kategorisering på Delabastitas definition av ordlekar är det inte oväntat att också deras kategoriseringar delvis motsvarar varandra (jfr avsnitt 3.4). Kategorier som nämns av Delabastita och Leppihalme men inte av Nash är *polysemi*, *paronymi*, *ordlek som baserar sig på ortografi*, och *ordlek som baserar sig på syntax*. 12 olika kategorier nämns i bara en av de tre forskarnas kategoriseringar:

- *homografi* (Delabastita)
- *kombination* (Nash)
- *assimilering* (Nash)
- *neologism* (Leppihalme)
- *portmanteux* (Nash)
- *konkretisering av ett idiomatiskt uttryck* (Delabastita)
- *metafor* (Nash)
- *kontextuell modifiering* (Leppihalme)
- *lexikal modifikation* (Leppihalme)
- *etymologisk ordlek* (Nash)
- *kontamination* (Leppihalme)

Alla 20 kategorier som behandlas i detta avsnitt utnyttjas i kategorisering av ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Skriftliga ordlekar klassificeras på basis av dessa 20 kategorier och kategoriseringen av multimodala ordlekar utgår också från dessa 20 kategorier. Eftersom multimodala ordlekar inte har klassificerats tidigare är kategorierna av Nash, Delabastita och Leppihalme först och främst avsedda för skriftliga ordlekar (jfr avsnitt 1.2). I sådana fall där dessa 20 kategorier inte är lämpliga för kategoriseringen av multimodala ordlekar skapar jag nya kategorier utgående från undersökningsmaterialet. För att kunna skapa kategorier för ordlekar som baserar sig på bilder behandlar följande kapitel olika sätt att skapa betydelser med hjälp av bilder, med andra ord bilder som semiotiska resurser.

## 4 En bild som semiotisk resurs

*En bild* är en flerdimensionell *fysisk representation*, med andra ord en *framställning* av verklighet (Pettersson 2008:13). I denna undersökning utgår jag som sagt från semiotiken där språket förstås som ett teckensystem och ett sätt att representera världen (se kapitel 2). På samma sätt som till exempel ett ord kan också en bild uppfattas som *en semiotisk resurs*, med andra ord "det 'byggmaterial' som finns tillgängligt vid skapandet av betydelser och texter" (Björkvall 2009:13–14). Bilder kan alltså såsom skrift ses som "kodade meddelanden, som fungerar i ett visst socialt sammanhang och under en bestämd tidsperiod" (Pettersson 2008:46). I denna avhandling granskar jag hur bilder används för att skapa humoristiska effekter. Men såsom inte all skrift är humoristisk används inte heller alla bilder för att uttrycka humor. För att kunna skilja mellan bilder med humoristiska effekter och bilder som uttrycker något annat behandlas Gert Z. Nordströms bildspråkliga funktioner i avsnitt 4.1. Efter detta följer en diskussion om bildspråkliga medel som används i boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* för att uttrycka betydelser i bilder (jfr avsnitt 4.2).

Till skillnad från tal- och skriftspråk har bilder inga generella och särskiljande betydelsebärande enheter (Pettersson 2008:46). Pettersson (ibid. s. 47) uppräknar *punkter*, *linjer* och *areor* som bildens grundelement men konstaterar att de kan varieras på flera olika sätt. Till exempel kan punkter vara betydelsebärande eller inte, och de kan förekomma i olika former, färger, lägen, storlekar, strukturer och valörer (ibid. s.48). Bildernas minsta enheter kan alltså inte motsvara fonem i talspråket och grafem i skriftspråket, och bilder kan därför inte framställa verkligheten lika "systematiskt" som skrift. Till exempel det skrivna ordet *penna* syftar på 'ett skrivredskap', och begreppet kan uppfattas som ett överbegrepp för olika slags pennor. Ordet består av fyra olika bokstäver, och om vi kombinerar dessa bokstäver i samma ordning i en annan kontext får vi säkert detsamma resultat: *penna*. Vi kan dock inte följa motsvarande principer och bestämma till exempel att en bestämd bild framställer 'en björn' och består av en bestämd mängd av punkter, linjer eller areor.

I multimodala texter deltar inte bara skrift och bilder i betydelseskapandet utan *grafisk utformning* spelar också en viktig roll i helhetsintrycket. Med grafisk utformning



syftas på layouten, det vill säga sammanbindning av skrift och bilder som en helhet (Pettersson 2008:15). Pettersson (ibid. s. 58) konstaterar att samband eller släktskap mellan skrift och bild bland annat kan markeras med motsvarande färger. Björkvall (2009:126) talar om *typografi* som är en del av grafisk utformning och som enligt Björkvall har betydelsepotential i sig. Typografi handlar i praktiken om olika stilar av tryckta bokstäver, siffror och andra tecken på pappret, och sådana här olika stilar kallas för *typsnitt* (ibid.). Till exempel Times New Roman som används i denna avhandling är ett typsnitt. Eftersom jag i denna avhandling primärt gör en kvantitativ undersökning (jfr avsnitt 1.1) kommer jag inte att koncentrera mig på typografiska deltaljer i min analys. Jag kommer ändå att utnyttja dessa begrepp, och därför har jag valt att presentera dem kortfattat.

Slutligen anser jag att det är relevant att göra en skillnad mellan en bild och *en symbol*. Alling-Ode (2000:149) definierar en symbol som "ett överenskommet tecken som måste läras in". Björkvall (2009:73) förklarar användning av symboler genom att exemplifiera att kristet kors placerat bredvid den avbildade kan förmedla betydelsen 'denna person är kristen'. Enligt Nordström (1986:146) är en symbol "ett tecken som representerar sitt innehåll genom en social överenskommelse, en konvention." Symboler representerar alltså oftast motsvarande betydelser för flera personer (åtminstone för personer inom samma kultur). Till exempel ett hjärta kan tolkas i många västerländska kulturer oftast som en representation för kärlek.

## 4.1 Bildspråkliga funktioner

Enligt SO (2009: bildspråk) syftar ordet *bildspråk* både på:

1. "språkligt uttryckssätt som kännetecknas av rikedom på bilder och liknelser" och
2. "sätt att uttrycka sig i (synliga) bilder".

I skriftlig framställning är det först och främst fråga om den första betydelsen (1) men i denna avhandling talar jag om bildspråk som ett sätt att uttrycka sig i bilder (2). Enligt Pettersson (2008:42) är bildernas vanligaste syften i skolan att visa, förklara, åskådliggöra, illustrera, informera, sammanfatta, förtydliga, förmedla, belysa samt

underlätta inlärning. Utöver dessa syften kan bilder lätt kommunicera nyanser och omedvetna budskap, värderingar och ställningstaganden (ibid.). Petterson (ibid. s. 41) tillägger dock att forskare inte är helt eniga om syften med bilder. I sin undersökning om syften med bilder, *Image functions in information design*, visar Petterson (1998, citerad i Petterson 2008) att olika forskare har noterat till och med 169 olika syften med bilder. Som konstaterades i kapitel 1 representerar boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* ett nytt sätt att utforma tryckta läromedel. Därför utnyttjar jag i denna avhandling Nordströms (1989:46–47) beskrivning om bildspråkliga funktioner som inte bara förekommer i läromedel utan också i bildkonst och reklambilder.

Nordström (1989:45–47) har utnyttjat en funktionsmodell för talspråket utvecklad av den ryske språkforskaren Roman Jakobson och reviderat modellen till en bildspråklig modell. Nordström (ibid.) skiljer mellan fyra bildspråkliga funktioner:

1. *emotiv* funktion
2. *informativ* funktion
3. *poetisk* funktion
4. *konativ* funktion

Om bilden har en emotiv funktion (1), ligger bildens hela funktionella tyngdpunkt på *sändaren*. Nordström (ibid. s. 46–47) förklarar att en bild med emotiv funktion representerar i första hand bildmakarens egna attityder, känslor och viljor medan det eventuella temat underordnas konstnärens eget själsliga tillstånd. Vid informativ funktion (2) ligger den funktionella tyngdpunkten däremot på själva *ämnet*. Enligt Nordström (ibid. s. 47) förmedlar informativa bilder information om hur någonting fungerar, hur det ser ut, var det finns och om andra typer av sakförhållanden. I bilder med poetisk funktion (3) ligger den funktionella tyngdpunkten på *meddelandet* (ibid.), och i sådana här bilder experimenterar bildskaparen med material och tekniker och skapar nya metaforer och symboler (jfr avsnitt 4.2). Bilder med poetisk funktion är enligt Nordström (ibid.) frekventa till exempel inom bildkonsten, och i sådana här bilder får själva teckenkonstellationen ett värde i sig. Slutligen i bilder med konativ funktion (4) ligger den funktionella tyngdpunkten på *mottagaren*. Nordström (ibid.) tillägger att i detta fall har bilden som främsta uppgift att väcka reaktioner hos mottagaren som ska

till exempel förändra sin attityd eller inse något. Till exempel reklam- och propagandabilder är typiska bilder som är inriktade på mottagaren (ibid.).

Utöver de här fyra bildspråkliga funktionerna av Nordström (1989:45–47) tar Petterson (2008:42) upp *dekorativa* bilder som oftast inte anses vara bra i läroböcker. Dekorativa bilder har ett huvudsyfte att vara skön utsmyckning utan att samtidigt ge något pedagogiskt bidrag (ibid.). Slutligen ska det påpekas att jag anser att det är påfallande att varken Nordström eller Petterson kommenterar om en bild kan anses ha flera än en bildspråklig funktion. I denna avhandling kommer jag att behandla dessa fem bildspråkliga funktioner på det sättet att de inte nödvändigtvis utesluter varandra (jfr avsnitt 7.2).

## 4.2 Bildspråkliga troper

I detta avsnitt diskuteras bildspråkliga *troper* som utnyttjas inom bildkonst för att beskriva betydelser som uttrycks genom bilder (Nordström 1989:348). Även om motsvarande troper också utnyttjas inom litteraturvetenskap fokuserar jag i detta avsnitt på deras användning inom bildkonst. I detta avsnitt behandlar jag sådana bildspråkliga troper som förekommer i undersökningsmaterialet och som jag använder för att kategorisera multimodala ordlekar (jfr kapitel 3). Min kategorisering av multimodala ordlekar utgår från materialet eftersom ordlekar i bilder inte har undersökts tidigare (jfr avsnitt 1.2 och se vidare om forskningsmetoder i kapitel 6). I detta avsnitt diskuteras följande bildspråkliga troper:

- metafor
- metonymi
- personifikation
- allegori

Metafor och metonymi har behandlats som bildspråkliga troper av Nordström (1986 och 1989) och Alling-Ode (2000). Personifikation och allegori utnyttjas som begrepp bland annat inom litteraturvetenskap men de också är lämpliga för kategorisering av multimodala ordlekar i mitt material.

*Metafor* är inte bara bildspråkligt eller litteraturvetenskapligt begrepp eftersom

som det framgår av figur 2 utnyttjar också Nash (1985:146) begreppet i sin kategorisering av ordlekar. I SO (2009: metafor) definieras metafor som "uttryck som används om något som liknar det som uttrycket egentligen står för". Petterson (2008:83) anser att metaforiska bilder åskådliggör någonting abstrakt som liknar eller påminner om det avbildade. Enligt Alling-Ode (2000:149) står metafor för "en förkortad liknelse" som kan exemplifieras med att en trädkrona blir en metafor för ett digitalt nätverk. *Liknelse* syftar på ett språkligt fenomen där uttrycket och det som avbildas jämförs genom ordet *som*. Genom att utnyttja Alling-Odes exempel på metafor kunde skillnader mellan metafor och liknelse exemplifieras i skriftlig form på följande sätt:

- "en trädkrona är ett digitalt nätverk" → metafor
- "en trädkrona är som ett digitalt nätverk" → liknelse

Också Nordström (1986:144) definierar metafor som förkortad liknelse men tillägger ytterligare att den bygger på likhet. Metafor kan alltså inte uppfattas om de två tecken inte har något gemensamt semantiskt. Till exempel både trädkronan och nätverket i Alling-Odes (2000:149) exempel ovan kan anses ha "grenar" i viss mån. Till skillnad från metafor behöver ord eller uttryck som jämförs i liknelser inte ha något gemensamt semantiskt.

I stället för likhet bygger *metonymi* på närhet (Nordström 1989:349). Alling-Ode (2000:149) anser att metonymi syftar på att delen representerar helheten och exemplifierar detta med att trädkronan kan stå för hela trädet. Enligt SO (2009: metonymi) står metonymi för "(oegentlig) användning av ett ord som innebär att ordet får beteckna något som på något sätt står i samband med den företeelse ordet egentligen betecknar".

*Personifikation* betyder däremot utnyttjandet av "en stilfigur varigenom ett föremål eller en abstrakt företeelse framställs som en person" (SO 2009: personifikation). Det är alltså fråga om ett fenomen som framställer till exempel ett livlöst föremål som en levande figur. *Allegori*, å anda sidan, är "berättelse eller bildframställning vars olika detaljer har en dold innebörd" (SO 2009: allegori). Eftersom allegorins innebörd är dold ska åskådaren (eller läsaren) inse den. På grund av detta skiljer sig allegori från metafor vars dolda betydelse oftast kan läsas ut eftersom metafor bygger på likhet mellan de två tecken.

## 5 Material

Senja Larsen grundade Facebooksidan *Senja opettaa sinulle ruotsia* den andra januari 2011, och då hade hon för avsikt att starta en sida som hon själv ville följa (Salminen 2012). Larsen förklarar i intervjun för Yle Puhe (Turtola 2012) att hon syftade till att lära sig några svenska ord per dag men fick lägga märke till att efter en vecka hade sidan redan samlat över tusen medlemmar. Sidan fick så småningom ännu mer medlemmar, och för att kunna publicera texter dagligen på Facebooksidan började Larsen rekrytera hjälp via sidan. Vid tidpunkten för den tidigare nämnda intervjun (Turtola 2012) hade Larsen samlat cirka tjugo personer för att hjälpa till med texter som ännu i dag publiceras dagligen på Facebooksidan. Larsen hänvisar till sina medhjälpare som *kanslistor*, och tillsammans utformar de *en inledande text* om ett bestämt tema som sedan publiceras på Facebooksidan. I boken kallas den här inledningen också för *lärotext*.<sup>14</sup>

Redan den inledande lärotexten är alltså ett resultat av samarbete, och efter att den kommenteras av till exempel tiotals Facebook-medlemmar<sup>15</sup> är antalet personer som har påverkat innehållet i diskussionen redan relativt stor. Eftersom lärobokens texter är konstruerade på Facebook i samverkan med hundratals människor talar jag inte i denna avhandling om Senja Larsen som bokens författare. Larsen (2012:9) använder själv finska ordet *parviäly* för att syfta på ett fenomen där en grupp människor samlas, och experter från olika domäner gör sina insatser i ett gemensamt projekt. I denna avhandling använder jag ordet *svärmintelligens* för att syfta på detta fenomen, eftersom begreppet motsvarar innehållet i finska ordet.

Svärmintelligensen möjliggör att en individ kan erbjuda sin egen kompetens i en bestämd domän för att utveckla ett gemensamt projekt. I sociala media betyder det här att man också relativt snabbt kan samla in olika synvinklar till ett ämne. Eftersom flera

---

<sup>14</sup> I läroboken används finska ordet "opetusteksti" (Larsen 2012:9), och *en lärotext* är min egen översättning av detta ord som syftar på den inledande delen av varje text skriven av sidans administratörer. På Facebook kallas denna inledande del också för *inlägg* eller *publicering*.

<sup>15</sup> Lärotexterna kan läsas även om man inte är medlem på Facebook men för att kunna kommentera inlägg ska man vara Facebook-medlem.

individer deltar i diskussioner på Facebooksidan kan det dock vara utmanande att upprätthålla språkriktigheten i texterna. I boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* har man korrigerat de allvarligaste språk- och stavningsfelen för att underlätta läsning (ibid.), men det är alltså möjligt att också felaktigt språkbruk förekommer i läroboken. Om det här är acceptabelt i en lärobok eller inte tar jag ingen ställning till i denna avhandling. Som det konstaterades i avsnitt 3.1 kan ordlekar basera sig på avsiktlig modifiering. Om det alltså förekommer avvikande språkbruk i mitt material och om ett sådant språkbruk är orsaken till att en ordlek uppstår tolkar jag detta som avsiktlig modifiering.

Läroboken i fråga har som sagt för avsikt att uppmuntra läsaren att leka med språket och förmedla att språkinläring kan vara roligt (jfr kapitel 1). Larsen (2012: passim.) kallar sådan här rolig svenskinläring för *älsklingssvenska*. Som konstaterades i kapitel 1 syftar tvångssvenska på att alla finska barn med finska som modersmål måste delta i svenskundervisning i grundskolan. Eftersom begreppet tvångssvenska är ett bekant begrepp för många finländare (till och med FSO känner till ordet) kan det tolkas så att begreppet älsklingssvenska är konstruerat på basis av tvångssvenska (Facebook, Senja opettaa sinulle ruotsia 2014). Larsen förklarar i intervjun för Yle Puhe (Turtola 2012) att syftet med begreppet älsklingssvenska inte är att skapa någon motståndsrörelse eller kampanj mot tvångssvenskan utan att hon anser att kunskaper i vilka språk som helst alltid kan ses som en positiv resurs.

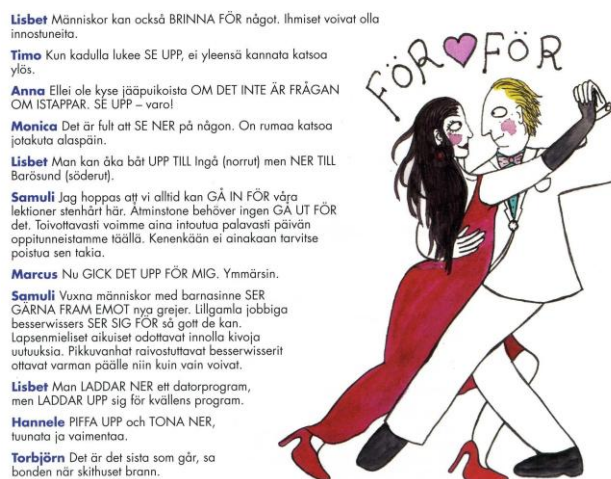
## 5.1 Textelement i multimodala texter

Boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* omfattar 178 multimodala texter, det vill säga texter som består av både skrift och bilder, och bokens bilder är alltså tecknade av Nadja Andersson (jfr avsnitt 1.1). I multimodala texter är urskiljandet av olika *textelement* en förutsättning för analys (Björkvall 2009:24). Med textelement syftar Björkvall på enheter som utgör själva den multimodala texten, och enligt Björkvall (ibid.) kan multimodala texter omfatta tre typer av textelement:

- *skriftliga textelement*
- *visuella textelement*
- *kombinationer av skriftliga och visuella textelement*

Det finns olika verktyg som hjälper till att särskilja och dra gräns mellan textelement. Sådana här särskiljande verktyg kallar Björkvall (2009:24) för *visuella avgränsare*, och i praktiken kan det vara synligt till exempel genom att en bild inramas med en linje, kontrastering med olika färger eller varierande storlek på olika element eller avståndet mellan olika textelement.

Multimodala texter i *Senja opettaa sinulle ruotsia* omfattar skriftliga textelement, med andra ord textelement skrivna med tryckbokstäver men också visuella textelement, som i detta fall är teckningar. Utöver dessa två typer av textelement förekommer det också textelement som är kombinationer av skriftliga och visuella textelement i de 178 multimodala texterna. Figur 5 visar en del av multimodala texten *Partikkeliverbi* (För hela texten, se bilaga 1) och presenterar hur olika typer av textelement skiljer sig från varandra.



Figur 5. Olika typer av textelement i *Senja opettaa sinulle ruotsia* (Larsen 2012:155, bild: Nadja Andersson).

I figur 5 ligger det skriftliga textelementet skrivna med tryckta bokstäver till vänster. Detta textelement omfattar kommentarer publicerade på Facebooksidan. Teckningen i figur 5 beskriver ett par som dansar, och teckningen är ett visuellt textelement. Men hur är det med ordet *för* som är skrivet två gånger ovanför paret och med hjärta-symbolen (jfr kapitel 4) som ligger mellan dessa två *för*-ord? I figur 5 är *för* skrivet med betydligt större bokstäver och med tecknade i stället för tryckta bokstäver. Elementet som omfattar de två orden *för* är också placerat i närheten av bilden i stället för det skriftliga elementet på vänster sida. Sådana här textelement med *teknad skrift* kallar jag för

kombinationer av skriftliga och visuella textelement. För att bestämma att det är fråga om en kombination av skriftliga och visuella textelement har jag alltså utnyttjat både avstånd och varierande storlek och typsnitt som visuella avgränsare.

I var och en av de 178 multimodala texterna i *Senja opettaa sinulle ruotsia* förekommer det olika slags skriftliga textelement. Först och främst är alla texter identifierade med en rubrik, såsom till exempel *Partikkeliverbi* i bilaga 1, *Suosikkisana* i bilaga 2 och *Heterofoni* i bilaga 3. Rubrikerna i boken är skrivna med betydligt större bokstäver och också varierande färger och typsnitt utnyttjas. I denna avhandling definierar jag *en multimodal text* som en betydelsebärande helhet som har identifierats med en rubrik och som består av varierande mängd textelement. Rubrikerna förekommer inte på Facebooksidan utan de har skapats för boken för att illustrera temat som diskuteras i texterna. Utöver rubriken består varje text också av *en inledande del*, med andra ord *lärotext* (jfr kapitel 5). Dessa lärotexter är också skriftliga textelement (se bilaga 2).

Efter lärotexten följer i alla texter en balk med antalet *gillar*<sup>16</sup> och *kommentarer*<sup>17</sup> som inlägget har samlat på Facebook. Som framgår av bilaga 2 presenteras antal gillar med en liten "tummen upp" -symbol. Balken kan uppfattas som en kombination av skriftliga och visuella textelement. Nedanför balken följer några kommentarer av Facebookmedlemmar tillsammans med första namnet på kommentatorn. Första namnet på kommentatorn presenteras framför hans eller hennes kommentar och är skriven med fetstil. En medlems kommentar räknas här som ett skriftligt textelement. Alla kommentarer till ett inlägg har inte blivit tryckta i boken eftersom ett inlägg till och med kan samla över 200 kommentarer på Facebook (se till exempel Larsen 2012:77).

Utöver de skriftliga textelementen och kombinationer av skriftliga och visuella textelement förekommer det som sagt visuella textelement i *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Dessa utgörs av teckningar av Nadja Andersson och förekommer inte på Facebooksidan. En teckning kan i vissa fall tolkas antingen som ett eller två visuella

---

<sup>16</sup> På nätverkstjänsten Facebook kan medlemmarna "gilla" varandras inlägg. Det finns en hypertextlänk nedanför varje inlägg där det står "Gilla", och om medlemmen klickar på denna länk uppstår det en bild av en liten hand med tummen upp. Efter detta förekommer detta "tummen upp" -tecken nedanför inlägget tillsammans med antalet medlemmar som har klickat på "gilla".

<sup>17</sup> På nätverkstjänsten Facebook kan medlemmarna kommentera varandras inlägg.



textelement. På grund av avståndet mellan teckningar kan det ifrågasättas om det i bilaga 4 förekommer ett visuellt element som framställer ett äpple, ett päron samt ett plommon tillsammans med tre pratbubblor eller om det är fråga om två visuella element varav det första framställer ett äpple och päron tillsammans med två pratbubblor och det andra ett plommon med sin egen pratbubbla. I sådana här problematiska fall har jag utnyttjat innehållet i bilderna som en visuell avgränsare, och i multimodala texten *Hedelmiä* (ibid. s.91. Jfr bilaga 4) anser jag att alla teckningar ingår i ett visuellt element. De 178 multimodala texterna i *Senja opettaa sinulle ruotsia* omfattar sammanlagt 273 visuella textelement.

I denna avhandling är antalet visuella element inte lika relevant som identifierandet av ett visuellt element som en del av en multimodal text. Detta beror på att undersökningsmaterialet är begränsat till texter som omfattar både skrift och bilder. Teckningarna i boken är oftast placerade i närheten av texten som de beskriver, och oftast är hela multimodala helheten placerad på en sida. Det förekommer dock också undantag, eftersom till exempel texten 7700 (jfr bilaga 4) kan räknas som en multimodal text även om teckningen som beskriver texten inte är på samma sida. Orsaken till detta är att det visuella elementet som ingår i texten 7700 av någon anledning har placerats på följande sida. I texten 7700 nämns en maträtt som heter Flygande Jakob, och på följande sida finns det en teckning av en pojke som har en skjorta där det står "JACOB" (se bilaga 5). Avståndet kan alltså inte utnyttjas som visuell avgränsare helt problemfritt utan den omgivande kontexten är avgörande då man försöker bestämma vad som omfattar en multimodal text.

Som jag konstaterade ovan spelar antalet bilder i boken inte lika stor roll i denna undersökning som det gör att identifiera vilken bild som beskriver vilken text. Eftersom undersökningsmaterialet omfattar multimodala texter är det nödvändigt att veta att boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* omfattar 178 multimodala texter. Såsom Björkvall (2009:24) konstaterar är det också nödvändigt för analysen att veta vad som räknas som ett textelement. Om forskaren kan utnyttja lämpliga begrepp kan själva analysen genomföras systematisk. I följande avsnitt (se avsnitt 5.2) presenterar jag hur undersökningsmaterialet har samlats för denna undersökning.

## 5.2 Insamling och avgränsning av materialet

Syftet med denna undersökning är som sagt att ta reda på hurdana ordlekar som förekommer i boken *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Som det konstateras i kapitel 1 omfattar boken diskussioner på Facebooksidan och några bloggar som behandlar svenskan i Finland. Boken är uppdelad i följande sektioner varav jag kommer att fokusera på den första och den andra:

1. Joka päivä
2. Helsingin Sanomien sunnuntaisarja
3. Alkeiskurssi
4. Blogit

Den första sektionen, *Joka päivä* (Varje dag), omfattar diskussioner från Facebooksidan, och den andra sektionen texter som ursprungligen är från Facebooksidan men som också har publicerats i den finska tidningen Helsingin Sanomat. De två sista sektionerna, *Alkeiskurssi* (Nybörjarkursen), och sektionen som omfattar olika bloggtexter som behandlar svenskan i Finland ingår inte i min undersökning. Jag har begränsat materialet till Joka päivä- och Helsingin Sanomien sunnuntaisarja -sektioner för att texterna som analyseras ska ha motsvarande struktur. Då texterna som ingår i materialet har samma utformning kan det också vara meningsfullt att fundera på vad eventuella likheter eller skillnader beror på. Ju mer det förekommer konsekvens i materialet desto mer systematiskt kan jag analysera mina resultat.

I sektionen *Joka päivä* och i sektionen med texter publicerade i Helsingin Sanomat förekommer det sammanlagt 277 texter, varav 178 som sagt är multimodala (jfr avsnitt 5.1). Eftersom undersökningsmaterialet omfattar så stor mängd multimodala texter kommer jag sagt att genomföra en kvantitativ undersökning. För att kunna skapa en pålitlig översikt av hurdana ordlekar som förekommer i materialet har jag inte uteslutit några av de 178 texterna från analysen. Genom att analysera dessa texter samlar jag in alla ordlekar som förekommer i texterna. Undersökningsmaterialet omfattar alltså alla ordlekar som förekommer i de 178 multimodala texterna i *Senja*

*opettaa sinulle ruotsia.* I följande kapitel behandlas forskningsmetoder som jag har utnyttjat för att excerpera ordlekar i undersökningsmaterialet och analysera och kategorisera ordlekarna.

## 6 Forskningsmetoder

Syftet med denna undersökning är som sagt att utreda hurdana ordlekar som förekommer i boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* (jfr avsnitt 1.1). Eftersom jag strävar efter att få så omfattande resultat som möjligt och samtidigt granskar texter som multimodala helheter utnyttjar jag två forskningsmetoder för att exciperera och kategorisera ordlekar: *kvalitativ innehållsanalys* och *semiotisk bildanalys* (se avsnitt 6.2). I kategoriseringen av ordlekar utnyttjas ytterligare *semantisk-strukturell metod* som bygger på kategorierna av Nash (jfr avsnitt 3.2), Delabastita (jfr avsnitt 3.3) och Leppihalme (jfr avsnitt 3.4) och semiotisk bildanalys. Analysen utgår alltså från en *semiotisk* syn på språket och analysmetoden bygger därför på *pragmatisk semiotik* (jfr kapitel 2).

Efter att ha definierat vilka texter i *Senja opettaa sinulle ruotsia* som är multimodala genom att utnyttja olika visuella avgränsare (jfr avsnitt 5.1) har jag valt ut dessa 178 texter och insamlat materialet för undersökningen i följande faser:

1. Analys av skriftliga textelement genom kvalitativ innehållsanalys
2. Analys av visuella textelement genom semiotisk bildanalys

Genom kvalitativ innehållsanalys har jag först excipererat alla skriftliga ordlekar i de 178 multimodala texterna. I andra fasen av analysen fokuserar jag på de visuella textelementen som analyseras genom semiotisk bildanalys. På grund av att bilder kan uttrycka olika bildspråkliga funktioner försöker jag exciperera bilder som framställer ordlekar, med andra ord bilder med poetisk funktion (jfr avsnitt 4.1). Alla ordlekar ska uppfylla de krav som ställs i definition 3 (jfr s. 18).

Alla upptäckta ordlekar sparas i en databas, med andra ord en korpus, som jag sedan utnyttjat för att kategorisera ordlekarna. I databasen citerar jag den del av texten som innehåller ordleken och beskriver vilka betydelser som kontrasteras i ordleken, med andra ord varför är det fråga om ordlek. Samtidigt antecknas också texten där ordleken förekommer för att den är lättare att hitta senare. I praktiken har jag utnyttjat Microsoft Office Excel -tabeller för att skapa en korpus över de exciperade ordlekarna. Eftersom alla ordlekar ingår i databasen kan jag räkna hur många ordlekar förekommer det sammanlagt och inom varje kategori.

Jag har genomfört min semantisk-strukturell analys och kategorisering av ordlekar i följande faser:

1. Innehållsanalys av skriftliga ordlekar utifrån kategorierna av Nash, Delabastita och Leppihalme
2. Semiotisk bildanalys av multimodala ordlekar utifrån materialet

Som konstateras i avsnitt 3.5 förekommer det sammanlagt 20 olika kategorier i Nash, Delabastitas och Leppihalmes kategoriseringar för ordlekar. Kategorisering av skriftliga ordlekar har gjorts så att jag har analyserat om ordlekarna i materialet passar i någon av dessa 20 kategorier.

Eftersom multimodala ordlekar inte har underökts tidigare har jag relaterat mina resultat av semiotisk bildanalys till kategorierna av Nash, Delabastita och Leppihalme. Jag har anpassat deras kategorier efter multimodala ordlekar i sådana fall, där det är möjligt. I sådana fall, där dessa kategorier inte är lämpliga har jag skapat egna kategorier för multimodala ordlekar på basis av bildspråkliga troper (jfr avsnitt 4.2). Dessa bildspråkliga troper omfattar metafor, metonymi, personifikation och allegori, och de har valts på basis av vad som finns i materialet.

Både multimodala och skriftliga ordlekar har analyserats och klassificerats i databasen också med hänsyn till språk. Som det framgår av min tredje forskningsfråga (jfr avsnitt 1.1) försöker jag också utreda hur olika språk utnyttjas i ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Därför har jag kategoriserat alla ordlekar genom att analysera om det är svenska, finska eller både svenska och finska som utnyttjas för att skapa dem. Om det förekommer andra språk i ordlekar har jag antecknat de också i databasen. Med hjälp av databasen har jag räknat hur många finska eller svenska ordlekar materialet omfattar och hur frekvent är det att båda språk utnyttjas i en och samma ordlek.

## 6.1 Kategorisering av skriftliga ordlekar

Efter att jag har insamlat materialet, med andra ord ordlekar som förekommer i multimodala texter av boken *Senja opettaa sinulle ruotsia*, är det dags att bestämma hurdana ordlekar förekommer det i materialet (jfr avsnitt 1.1). Detta börjar jag med att analysera ordlekar i databasen. Ordlekar analyseras utifrån pragmatisk semiotik vilket

betyder att varje ordlek analyseras utgående från de tre beståndsdelar av tecken: representamen, objekt och interpretant (jfr kapitel 2). Att analysera ordlekar utifrån dessa tre synvinklar betyder att jag (interpretant) strävar efter att bestämma vad orsaken är till att ett ord eller uttryck (representamen) har två olika betydelser (det vill säga två olika objekt i verkligheten). Tolkarens roll är av vikt först och främst i insamling av material då det ska bestämmas vad som räknas som en ordlek (jfr definition 3 på s. 18).

Kategorisering av skriftliga ordlekar bygger alltså på de 20 kategorierna av Nash, Delabastita och Leppihalme. Att bestämma om en ordlek passar i någon av dessa 20 kategorier utgår från att jag har bestämt vad som är mekanismen bakom att representamen syftar på två olika objekt. Jag har indelat de 20 ordlekkategorier i fyra olika ordlekstyper som jag har själv utformat: *ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper*, *ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk*, *ordlekar som baserar sig på modifiering av språk* och *ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter*. Homonymi, homofoni, homografi och polysemi baserar sig på språkens inre egenskaper eftersom de är ordlekar som kan förekomma i språkbruk även om man inte avsiktligt försöker att skapa ordlekar. Etymologiska ordlekar används avsiktligt (jfr avsnitt 3.2) men de inkluderas också i ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper eftersom de baserar sig på kontrastering mellan ordets etymologiskt besläktade betydelser.

Om man däremot avsiktligt skapar ordlekar kan det vara fråga om ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk, ordlekar som baserar sig på modifiering av språk eller ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter. Ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk omfattar paronymi, avvikelse i fonologi, avvikelse i ortografi, avvikande morfologisk regel och avvikande lexikaliskt val. Ordlekar som baserar sig på modifiering av språk inkluderar kombination med ett idiomatiskt uttryck, assimilering av idiomatiska uttryck, neologismer, portmanteux och kontamination. Slutligen klassificerar jag konkretisering av ett idiomatiskt uttryck, metaforer, tolkningsvarianter i syntax samt intertextuella ordlekar såsom kontextuell modifiering och lexikalisk modifikation under ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter. Alla kategorier för skriftliga ordlekar sammanfattas i bilaga 6.

## 6.2 Kategorisering av multimodala ordlekar

Som konstaterades i kapitel 6 riktar sig den andra fasen av analysen mot visuella textelement som undersöks genom semiotisk bildanalys. Den generella utgångspunkten för semiotisk bildanalys är att bilden kan tolkas som tecken (Eriksson & Göthlund 2004:38). Eriksson och Göthlund (ibid.) förklarar ytterligare att semiotiken som metod innebär att man tolkar bildens olika element som tecken för någonting. Detta betyder att man identifierar bildens betydelsebärande delar, analyserar dem var för sig och i relation till varandra och tolkar slutligen deras innebörd i relation till bildens kontext (ibid.). Syftet med semiotisk bildanalys är enligt Eriksson och Göthlund (ibid.) att fråga vad bilderna representerar och på vilket sätt, såsom vilka idéer och värden dessa representationer uttrycker. I denna undersökning har jag använt semiotisk bildanalys för att utreda hurdana ordlekar som representeras i bilderna.

I min semiotiska bildanalys har jag granskat teckningar i *Senja opettaa sinulle ruotsia* en i taget. Först har jag försökt bestämma vad som finns i bilden eller vad som händer i bilden. Om det förekommer textelement som är kombinationer av skriftliga och visuella textelement, såsom tecknad skrift (jfr avsnitt 5.1) har jag också tagit hänsyn till deras innehåll. Efter detta har jag försökt bestämma vilken bildspråklig funktion bilden i fråga har (jfr avsnitt 4.1). Om teckningen har en poetisk funktion, det vill säga tyngdpunkten ligger på meddelandet, och bildskaparen experimenterar med material och tekniker och skapar nya metaforer och symboler har jag konstaterat att bilden uttrycker ordlekar.

Sedan behöver jag förstås bestämma vilka betydelser som bilden representerar. Efter att ha analyserat vilka betydelser kontrasteras i ordleken har dessa betydelser antecknats i databasen. Slutligen har jag också fäst uppmärksamhet på bildens kontext. Detta betyder att jag har läst igenom också skriftliga textelement som ingår i samma multimodala text som teckningen i fråga och fastställt om det förekommer ordlekar som skapas i samspelet mellan skrift och bild. Om sådana förekommer har dem naturligtvis antecknats i databasen.

För att kategorisera multimodala ordlekar har jag (interpretant) först bestämt vad är orsaken till att en teckning (representamen) har två olika betydelser (objekt). I sådana fall, där jag har hittat orsaken utifrån de 20 kategorierna som är ursprungligen skapade

för att kategorisera skriftliga ordlekar har jag utnyttjat kategorin i fråga men syftat på den med prefixet *multimodal* för att göra en skillnad mellan skriftliga och multimodala ordlekar. Till exempel homonymi också är lämplig för att kategorisera multimodala ordlekar, och därför kallar jag alltså multimodala ordlekar som baserar sig på homonymi för *multimodal homonymi*. I sådana fall där de 20 kategorierna av Nash, Delabastita och Leppihalme inte är lämpliga för att beskriva en multimodal ordlek har jag utnyttjat bildspråkliga troper som behandlades i avsnitt 4.2 för att skapa egna kategorier. Mina kategorier för multimodala ordlekar sammanfattas i bilaga 7.

Betydelser som representeras i bilder kan delas upp på två meningsnivåer: den uppenbara och den underliggande betydelsen, varav den första kallas för *denotation* och den andra för *konnotation* (Wærn m.fl. 2004:38). Denotation är alltså det uppenbara innehållet av bilden (eller ordet) som Eriksson och Göthlund (2004:38) också kallar för tecknets "grundförståelse". Konnotation syftar på de kulturbundna tolkningar som bilder eller ord väcker hos den som granskar tecknet i fråga (Wærn m.fl. 2004:38). Eriksson och Göthlund (2004:38) kallar konnotationer också för "merbetydelser". Konnotationer behöver inte vara endast kulturbundna utan det kan också förekomma personliga konnotationer, som många människor ändå kan vara överens om (Wærn m.fl. 2004:40). Eriksson och Göthlund (2004:38) tillägger att konnotationer kan vara starkt knutna till kulturella konventioner och på ett djupare plan till personliga erfarenheter.

Utöver humorns subjektiva natur (jfr kapitel 3) präglas denna undersökning också av forskarens personliga konnotationer, för att bildanalysen baserar sig på mina egna tolkningar av bokens teckningar. Det kan därför ifrågasättas om en annan forskare även har förutsättningar att kunna nå samma resultat som jag, eftersom tolkningar av andra forskare präglas av deras kulturella konventioner och personliga erfarenheter. Genom systematiska tillvägagångssätt kan man ändå nå de mest objektiva tolkningarna (Nilsson 2000:113–114). Därför anser jag att den objektivaste bildanalysen kan genomföras genom att vara så systematisk som möjligt.



## 7 Analys

På basis av mina semantisk-strukturella analyser av ordlekar i skrift kan jag konstatera att undersökningsmaterialet omfattar sammanlagt 251 skriftliga ordlekar. Med hjälp av semiotisk bildanalys har jag kunnat hitta 107 multimodala ordlekar, vilket betyder att det i undersökningsmaterialet sammanlagt förekommer 358 olika ordlekar. Både skriftliga och multimodala ordlekar utgår från definition 3 på s. 18, vilket betyder att alla dessa 358 ordlekar fyller de krav som ställs för ordlekar i definitionen. I 40 av de 178 multimodala texterna förekommer det inte några ordlekar alls, vilket betyder att ordlekar förekommer i 138 multimodala texter. Av de 138 texterna inkluderar 113 skriftliga ordlekar och 84 multimodala ordlekar.

Indelning i skriftliga och multimodala ordlekar bildar redan i sig två kategorier för ordlekar: ordlekar som förekommer bara i skrift och ordlekar som skapas genom samspelet mellan skrift och bilder. Jag har vidare uppdelat båda typer i underkategorier och utnyttjat Nash, Delabastitas och Lappihalmes kategoriseringar för att kategorisera skriftliga ordlekar (jfr avsnitt 3.2, 3.3 och 3.4). Dessa kategoriseringar har också utnyttjats för att kategorisera multimodala ordlekar men i sådana fall där de inte lämpliga kategorierna utnyttjas bildspråkliga troper (jfr avsnitt 4.2). Skriftliga ordlekkategorier beskrivs i avsnitt 7.1 nedan och kategorier för multimodala ordlekar presenteras i avsnitt 7.2.

Som det framgår av mina forskningsfrågor (jfr avsnitt 1.1) ska jag också utreda hur olika språk utnyttjas i ordlekar. Jag kallar detta för *språklig distribution* och presenterar den samt antalet ordlekar inom varje kategori med hjälp av figurer.

### 7.1 Skriftliga ordlekar

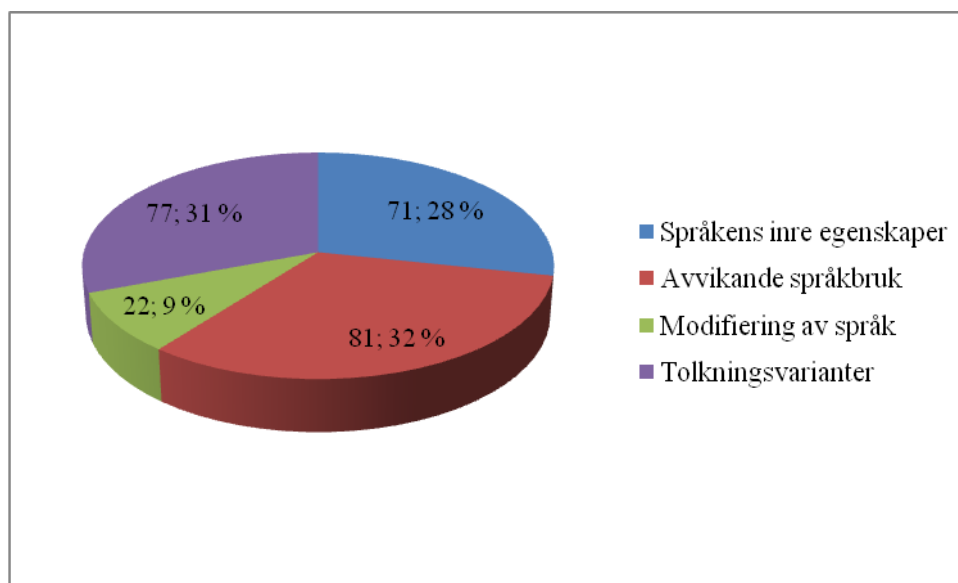
Som konstaterades ovan omfattar undersökningsmaterialet 251 skriftliga ordlekar. Dessa 251 ordlekar omfattar därtill åtta sådana ordlekar som upprepas en eller flera gånger i materialet. I exempel 2 nedan presenteras en ordlek som förekommer sammanlagt fyra gånger i materialet och som baserar sig på att uttryckets bokstavliga

betydelse kontrasteras med dess idiomatiska betydelse (se avsnitt 7.1.4):

- Exempel 2: (1) **Mia** UPP TILL BEVIS [...] MEN DÅ TROR JAG NOG ATT FRÖKEN SENJA FÅR ÄTA UPP SIN BLOMMIGA HATT [...] **Senja** [...] Fröken alkoi heti suunnitella ihanaa kukkahattua, joka *leivotaan suklaasta* [...] (Larsen 2012:44. I: 356. suosituin. Egna kursiveringar.)
- (2) Sitten kun tavoite saavutetaan, Fröken *syö kukkahattunsa* ÄTER UPP SIN BLOMMIGA HATT [...] FRÖKEN BEHÖVER EN ÄTBAR HATT [...] (Ibid. s. 46. I: Kukkahattu. Egna kursiveringar.)
- (3) Kun on koossa 8000 jäsentä, Fröken *syö kukkahattunsa*. Osaisiko joku vinkata *syömäkelpoisia kukkalajeja*? (Ibid. s. 50. I 361. suosituin. Egna kursiveringar.)
- (4) Nyt täytyy NU MÅSTE HON *syöä hattunsa* ÄTA SIN HATT. [...] **Satu** *Smaklig måltid!* (Ibid. s. 96. I: 8000. Egna kursiveringar.)

I exempel 2 är det fråga om att samma ordlek förekommer på fyra olika ställen, med andra ord som fyra olika variationer. Var och en av dessa fyra förekomster omfattar ett idiomatiskt uttryck, äta sin hatt, som kontrasteras med uttryckets bokstavliga betydelse (se mer om konkretisering av idiomatiska uttryck i avsnitt 7.1.4). Av dessa fyra varianter av samma ordlek räknas bara den första med i de 251 ordlekar, eftersom syftet med undersökningen är att ta reda på hurdana ordlekar som förekommer i materialet. Jag anser alltså att det är fråga om en och samma ordlek som förekommer flera gånger i materialet. På samma sätt har jag också förhållit mig med de andra ovannämnda sju ordlekar som upprepas i materialet.

Jag har indelat de 251 skriftliga ordlekarna i fyra olika typer beroende på om ordleken baserar sig på *språkens inre egenskaper*, *avvikande språkbruk*, *modifiering av språk* eller *olika tolkningsvarianter* (jfr avsnitt 6.1). Dessa fyra typer har jag benämnt så att namnen skulle beskriva typernas innehåll så omfattande som möjligt. Figur 6 nedan presenterar antalet och den procentuella andelen ordlekar i de fyra överkategorierna: ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper (se avsnitt 7.1.1), avvikande språkbruk (se avsnitt 7.1.2), modifiering av språk (se avsnitt 7.1.3) eller olika tolkningsvarianter (se avsnitt 7.1.4).



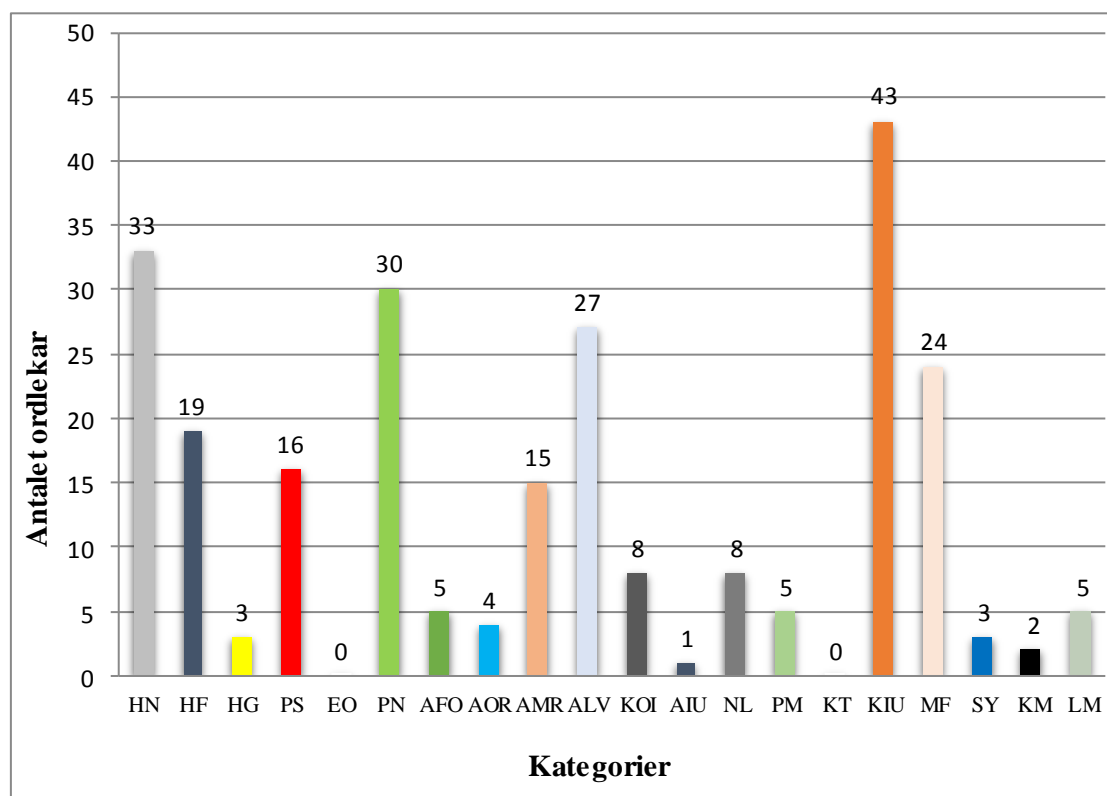
Figur 6. Antalet skriftliga ordlekar och deras procentuella andel i fyra ordlekstyper.

Som det framgår av figur 6 är de tre andra kategorierna betydligt mer frekventa än ordlekar som baserar sig på modifiering av språk: kategorin omfattar bara 22 ordlekar (se också KOI, AIU, NL, PM och KT i figur 7) som representerar 9 procent av de sammanlagda 251 skriftliga ordlekarna. Mellan ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper, på avvikande språkbruk eller på olika tolkningsvarianter är det inte lika stora skillnader i antalet ordlekar. Största gruppen är ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk (81 ordlekar).

Som det konstateras i avsnitt 6.1 inkluderar de fyra typer av ordlekar sammanlagt 20 underkategorier. I figur 7 presenteras antalet skriftliga ordlekar i var och en av de 20 kategorier. För tydlighetens skull visar figur 7 alla kategorier som förkortningar. Homonymi (HN), homofoni (HF), homografi (HG), polysemi (PS) och etymologiska ordlekar (EO) är ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper och behandlas mer omfattande i avsnitt 7.1.1. Paronymi (PN), avvikelse i fonologi (AFO), avvikelse i ortografi (AOR), avvikande morfologisk regel (AMR) samt avvikande lexikaliskt val (ALV) är ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk och diskuteras vidare i avsnitt 7.1.2. Kombination av ett idiomatiskt uttryck (KOI), assimilering av idiomatiska uttryck (AIU), neologismer (NL), portmanteux (PM) och kontamination (KT) behandlas som ordlekar som baserar sig på modifiering av språk och granskas mer grundligt i avsnitt 7.1.3. Slutligen diskuteras ordlekar som baserar sig på olika tolkningsvarianter i avsnitt 7.1.4 och den här typen omfattar konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (KIU),

metafor (MF), tolkningsvarianter i syntax (SY), kontextuell modifiering (KM) samt lexikal modifikation (LM).

Som det framgår av figur 7 är konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (KIU) den ordlefskategori som är mest frekvent i materialet:



Figur 7. Antalet skriftliga ordlekar i 20 ordlefskategorier.

Utöver konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (KIU) är andra frekventa ordlefstyper homonymi (HN) och paronymi (PN), varav den första förekommer 33 och den andra 30 gånger i materialet. Avvikande lexikaliskt val (ALV) inkluderar 27 ordlekar och metafor (MF) förekommer i 24 ordlekar. Som det framgår av figur 7 är det stor variation mellan antalet ordlekar i olika kategorier. Etymologiska ordlekar (EO) och kontamination (KT) förekommer inte i materialet.

### 7.1.1 Ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper

Ordlekar som baserar sig på inre egenskaper i ett eller flera språk är homonymi, homofoni, homografi, polysemi och etymologiska ordlekar. Genom dessa fem typer av ordlekar kan man skapa flertydigheter och humoristiska effekter utan att använda avvikande former eller modifierade uttryck. Som påpekas i avsnitt 6.1 är de alla utom etymologiska ordlekar också ett fenomen som kan förekomma även om man inte avsiktligt strävar efter att skapa ordlekar. I denna undersökning tar jag dock som sagt ingen ställning till ordlekarnas avsiktlighet (jfr kapitel 5). Som det konstaterades i avsnitt 7.1 och som det framgår av figur 7 (se s. 56) är homonymi (HN) en av de frekventaste skriftliga ordlekkategorier i materialet (33 ordlekar). Homofoni (HF) förekommer 19 gånger i materialet medan bara tre exempel på homografi (HG) förekommer i de analyserade lärotexterna. Polysemi (PS) förekommer i 16 olika ordlekar i mitt material och etymologiska ordlekar förekommer inte alls i materialet.

Som det konstaterades i avsnitt 3.5 inkluderar homonymi sådana ord som är identiska men har olika betydelser, och dessa betydelser har inte nödvändigtvis någonting gemensamt. Polysemi kan utnyttjas på samma sätt för att skapa ordlekar men avviker från homonymi i att de annorlunda betydelsevarianterna har någonting gemensamt. Skillnader mellan homonymi och polysemi exemplifieras i exempel 3 och 4:

Exempel 3:        Jos olet *elossa*, *LEVER* sinulla on toimiva *maksa* *LEVER*. (Larsen 2012:16. I: Keuhkoilua. Egna kursiveringar.)

Exempel 4:        *Kieli* ja sanat sopivat *suuhun*. Niitä voi maistella  
SMAKA PÅ, kääntää VÄNDA ja vääntää VRIDA kielellään PÅ SIN  
TUNGA. (Larsen 2012: 15. I: Suosikkisana. Egna kursiveringar.)

I exempel 3 är det fråga om homonymi eftersom en flertydig effekt skapas genom att kontrastera substantivet *lever* som syftar på 'en organ' och 'presensformen av verbet leva'. Dessa två ord uttalas och stavas identiskt men deras betydelser är helt annorlunda. I exempel 4 skapas humoristiska effekter med två olika betydelser av finska ordet *kieli* som betyder både 'det talade språket' och 'talorganet', med andra ord 'tungan'. Eftersom *tungan* används för att uttrycka sig språkligt har de två betydelserna av finska ordet *kieli* likheter även om det ändå är fråga om två olika betydelser. I avsnitt 3.2 konstateras att

Nash (1985:140–142) gör en skillnad mellan homonymi av enstaka ord och homonymi där flera ord är delaktiga. I de 33 ordlekar som baserar sig på homonymi förekommer det två exempel på homonymi där flera ord är delaktiga.

Exempel 5: **Marcus** [...] Medan jag satte potatis *satte jag en rova*. Kun istutin perunoita *kaaduin*. (Larsen 2012:36. I: Laittaa. Egna kursiveringar.)

I exempel 5 ovan baserar sig flertydigheten på att uttrycket *sätta en rova* kan både betyda att man 'planterar en rotsak' som heter rova eller att man 'ramlar tungt' (SO 2009: rova).

Såsom Nash (1985:138–139) gör jag också en skillnad mellan homofoni av enstaka ord och homofoni där flera ord är delaktiga. Homofoni betyder som sagt fenomen där ord uttalas identiskt även om de stavas på olika sätt och har varierande betydelser (jfr avsnitt 3.5 och bilaga 6). Av de 19 exemplen på ordlekar som är skapade med hjälp av homofoni kan två kategoriseras som homofoni där flera ord är delaktiga:

Exempel 6: **Minni** Kysymys: "*Kumman kaa?*" Vastaus: "*Ei kummankaa*". (Larsen 2012:45. I: Ei. Egna kursiveringar.)

Exempel 7: **Timo** Det här är en gammal PUUJALKAVITSI [...] Den sämsta bärplockaren i Finland heter *INGA LINGONEN*. (Larsen 2012:188. I: Kaksia kärpäsiä. Egna kursiveringar.)

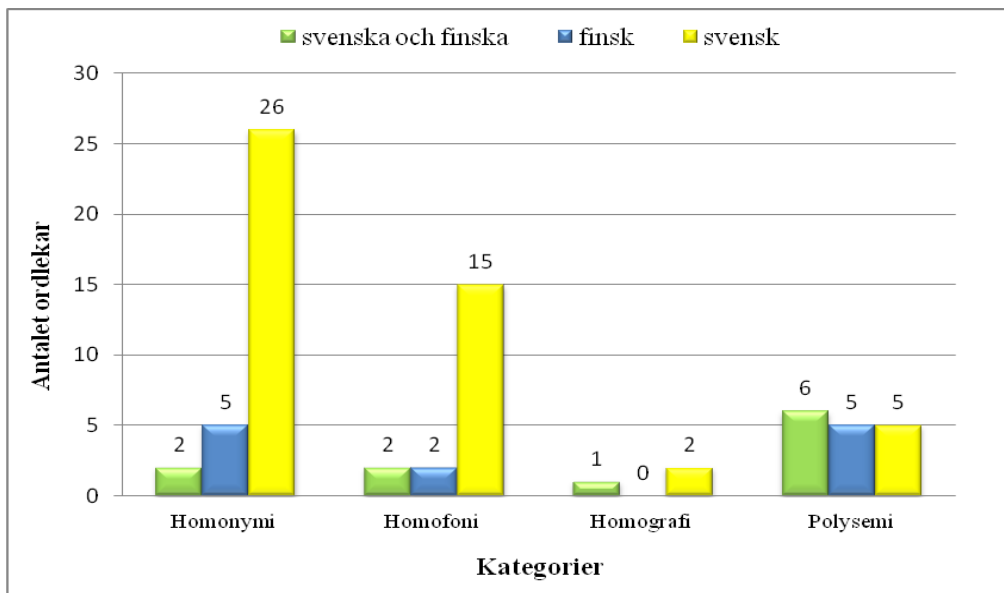
Exempel 6 inkluderar en ordlek som bara gäller på finska. Talspråkiga uttrycket *kummankaa* eller *kumman kaa* kan syfta på två olika betydelser beroende på stavningen: som särskriven syftar man på frågan *Kumman kanssa?*, 'Med vilkendera?' men som sammanskriven är det fråga om ett uttryck som skriftspråkligt borde stavas *Kummankaan kanssa*, 'Med ingendera'. Att skapa och förstå ordleken och vitsen i exempel 7 kräver dock kunskaper inte bara i finska utan också i svenska: "*INGA LINGONEN*" kan både syfta på ett finskt kvinnonamn och förstås också bokstavligen på svenska då uttrycket bär meningen 'inte några lingon'.

Homografi förekommer som sagt bara tre gånger i materialet. Homografi syftar som sagt på fenomen där ord stavas identiskt men uttalas på annorlunda sätt och har olika betydelser (jfr avsnitt 3.3). Exempel 8 visar att genom homografi kan till och med betydelser från olika språk kontrasteras med varandra:

Exempel 8: [...] Jos parilalla tirisee *MOROT*, kyseessä ei ole *tamperelainen tervehdys* vaan *porkkana*. [...] (Larsen 2012:89. I: Grillaus. Egna kursiveringar.)

I exempel 8 baserar flertydigheten på att svenska ordet *morot*, 'en typ av rotsak', kan också syfta på en hälsning om ordet uttalas enligt finsk uttal. Om ordet uppfattas som finsk syftar *morot* på hälsning som är en typisk drag av dialekten i Tammerforstrakten. En mer typisk version av denna hälsning är *moro* men eftersom formen *morot* också används har jag kategoriserat ordleken som homografi.

Som konstaterades i kapitel 6 ska jag i denna avhandling kategorisera ordlekar på basis av språk som utnyttjas i dem. Exempel 8 tjänar som ett exempel på fall där både svenska och finska utnyttjas för att skapa en ordlek. Svenska ordlekar är mest frekventa i vad som gäller homonymi, homofoni och homografi. Ordlekar som kategoriseras som homografi förekommer dock som sagt bara tre gånger i materialet, och som det framgår av figur 8 nedan kan man därför inte dra några omfattande slutsatser om språkliga distributionen i ordlekar som skapas genom homografi. Ordlekar som utnyttjar både svenska och finska är mest frekventa av ordlekar som skapas genom polysemi. Som figur 8 visar är språkliga skillnader dock inte stora i denna kategori. Etymologiska ordlekar har utelämnats från figur 8 eftersom de inte förekommer i materialet.



Figur 8. Språklig distribution i skriftliga ordlekar som baserar sig på inre egenskaper av ett eller flera språk.

Leppihalme (1997b:142) konstaterar att polysemi är typisk medel för skapandet av ordlekar i finska (jfr avsnitt 3.4), och mina iakttagelser verkar alltså stödja denna påstående. I undersökningsmaterialet är finsk polysemi åtminstone lika frekvent som svensk polysemi. Det måste dock påpekas att Leppihalmes definition av polysemi (jfr avsnitt 3.4) är inte särskilt omfattande. Leppihalmes exempel (jfr s. 29) föreslår ändå att polysemi i hennes kategorisering motsvarar Delabastitas definition av polysemi (jfr avsnitt 3.3). Som det konstateras i avsnitt 3.2 nämner Nash inte alls polysemi.

Skillnader mellan svenska och finska språkssystem tjänar som en orsak till att finska inte är lika frekvent i skapandet av homofoni eller homografi som svenska. Eftersom i finskan uttalas ord oftast som de stavas (jfr avsnitt 3.1) är det logiskt att ordlekar där ord uttalas identiskt och stavas på olika sätt inte är så frekventa. Såsom figur 8 visar förekommer det dock också två exempel på finsk homofoni och två exempel på homofoni där både svenska och finska utnyttjas.

### 7.1.2 Ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk

Jag har uppdelat ordlekar som har skapats på basis av avvikande språkbruk i fem olika kategorier: paronymi (PN), avvikelse i fonologi (AFO), avvikelse i ortografi (AOR), avvikande morfologisk regel (AMR) samt avvikande lexikaliskt val (ALV). Paronymi (PN) och avvikande lexikaliskt val (ALV) är mest frekventa ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk (jfr kapitel 7). Som figur 7 visar förekommer paronymi 30 gånger och avvikande lexikaliskt val (ALV) 27 gånger medan avvikelse i fonologi (AFO) förekommer fem gånger och avvikelse i ortografi (AOR) fyra gånger i materialet. Ordlekar med avvikande morfologisk regel (AMR) omfattar 15 ordlekar.

Som det diskuterades i avsnitt 3.5 är relationen mellan paronymi och avvikelser i fonologi eller ortografi inte helt problemfri. I denna avhandling behandlas paronymi som överkategori som vidare kan indelas i avvikelse i fonologi eller avvikelse i ortografi (jfr avsnitt 3.5). Paronymi baserar sig på att avvikelsen handlar om ett fonem eller grafem, och om det förekommer flera skillnader mellan betydelsevarianterna talar jag om avvikelse i fonologi eller avvikelse i ortografi (se bilaga 6). I exempel 9 nedan är det fråga om paronymi där ordet *basservis* utnyttjas felaktigt i betydelsen 'basservice'



även om servis syftar på 'matservis':

Exempel 9: **Pontus** Har ni märkt att nästan alla Finlands partiledare vill ha bättre *basservis*. (Larsen 2012:54. I: Ruokailuvälineet. Egen kursivering.)

Denna ordlek kategoriseras som paronymi eftersom i uttal skiljer servis och service från varandra med ett fonem. I detta fall förekommer det också skillnader i betoning av de två betydelsevarianterna, men eftersom jag definierar att ett fonem drar gränsen mellan paronymi och avvikelse i fonologi kallar jag denna ordlek för paronymi.

Skillnader mellan avvikelse i fonologi och avvikelse i ortografi är inte heller oproblematiske. Att placera en ordlek i dessa två kategorier kan vara utmanande eftersom ord som uttalas likadant liknar också oftast varandra vad som gäller stavning. I sådana här problematiska fall har jag försökt analysera om de två betydelsevarianterna har färre likheter i antingen uttal eller stavning. Om två betydelsevarianter av en ordlek skiljer sig från varandra till exempel med två fonem och tre grafem räknas ordleken som avvikelse i fonologi. Om det däremot förekommer mera skillnader i uttal än vad som förekommer i stavning är det fråga om avvikelse i ortografi. I exempel 10 är det fråga om avvikelse i fonologi, och exempel 11 handlar om avvikelse i ortografi:

Exempel 10: **Tarja** Siivosin kesätöinäni pienessä hotellissa Tukholmassa. Eräänä aamuna minulta katosi respaa puunatessani *pesuainesumutepullo*. Kyselin respan työtöltä reippaasti: Har ni sett min *SPRITFLASKA* här? (Larsen 2012:22. I: Kielikukkasia. Egna kursiveringar.)

Exempel 11: *Senjan* koulusta löytyy takaperinoppimisen *ajneS*. (Larsen 2012:173. I: Vastahankaan. Egna kursiveringar.)

Exempel 10 tjänar som ett exempel på ett särskilt problematiskt fall eftersom ordet *spritflaska* och den korrekta formen *sprejflaska* har lika många likheter i uttal och stavning. De två betydelsevarianterna skiljer sig från varandra med två fonem och två grafem. I sådana här problematiska fall tar jag hänsyn till kontexten och försöker att förstå orsaken till att en betydelse har använts i stället för en annan. Ordleken i exempel 10 förekommer i en diskussion där man behandlar språkgrödor, det vill säga språkfel som man har gjort. Om tar hänsyn till hela berättelsen i exempel 10 och analyserar situationen där språkgrödan har uppstått kan orsaken till att använda ordet *spritflaska* i stället för *sprejflaska* vara att personen i fråga har försökt formulera ordet på basis av

ljudet som hörs när man använder flaskan. Genom att utnyttja pragmatisk semiotik och inkludera interpretanten i analysen (jfr kapitel 2) har jag kategoriserat denna ordlek som avvikelse i fonologi. Exempel 10 är alltså särskilt problematiskt fall och sådana här fall är inte frekventa i materialet.

Exempel 11 är ett exempel på anagram som enligt Delabastita (1996:130) kategoriseras som ordlek som baserar sig på ortografi (jfr avsnitt 3.3). Jag har också klassificerat denna ordlek som avvikelse i ortografi. Som det konstaterades i avsnitt 3.4 kan ordlekar också skapas genom att utnyttja blandformer (Leppihalme 1997b:142), och även om ordleken i exempel 11 ingår i avvikelser i ortografi utnyttjar den också svenskt uttal av j-bokstaven som /i/-ljud i en finsk kontext. Orsaken till att *ajneS* i exempel 11 uppfattas som finska ordet *aines*, 'material' eller 'ämne', är att läsaren tolkar automatiskt det sista ordet i meningen på det sättet att ordet passar i sammanhanget.

Avvikande morfologisk regel (AMR) utnyttjas alltså 15 gånger i materialet, och denna ordlekstyp syftar som sagt på felaktig användning av avledningar eller sammansättningar (jfr avsnitt 3.5). I exempel 12 förekommer en ordlek som baserar sig på ordbildning och uppfinning av nya tempusformer:

Exempel 12: En oo tehny mitään – oon hengailut Facebookissa [SENJAS TEMPUS PERFECTUS]. (Larsen 2012:176. I: Kielioppi. Egen kursivering.)

Ordleken i exempel 12 kunde också kategoriseras som neologism (jfr avsnitt 3.4), eftersom till en viss grad är det också fråga om skapandet av nya ord. Jag anser dock att ordleken bygger i detta fall på ordet *perfektus* som är skapad genom att tillägga det latinska suffixet *-us* efter ordet *perfekt*. Flertydigheten i denna ordlek baserar sig ytterligare på de två betydelsevarianter av ordet *perfekt* som kan antingen används som adjektiv, 'fullkomlig', eller som språkvetenskaplig begrepp för att syfta på tempusformen *perfekt*.

Ordlekar som skapas genom avvikande lexikaliska val (ALV) bildar en ordlekstyp som mest motsvarar Leppihalmes (1997b:142) ordlekar som baserar sig på lexikon och som kan uppdelas vidare i ordlekar som fungerar i en- eller tvåspråkiga kontexter (jfr avsnitt 3.4). Avvikande lexikaliskt val omfattar alltså 27 ordlekar, och exempel 12, 13, 14 och 15 exemplifierar denna kategori:

- Exempel 13: **Monica** Jag var en gång [...] telefonsäljare för tidningar, puhelinmyyjä. Jag började samtalet med att säga, "Soitinko *pahasti*?". "Et, soitit *hyvästi*!" och luren i örat. (Larsen 2012:129. I: Erikoistarjous. Egna kursiveringar.)
- Exempel 14: **Senja** Muistakaa että *BÄRRAKET* on kantoraketti eikä mikään *marjaraketti*. (Larsen 2012:72. I: Marjat. Egna kursiveringar.)
- Exempel 15: **Sari** Ganska ofta vill folk ge gift till varandra, t.ex. *födelsedagsgift*. GIFT on *myrkkyyä*. (Larsen 2012:22. I: Kielikukkasia. Egna kursiveringar.)
- Exempel 16: **Mikael** Ruokapöydästä noustessa Tack, jag är *FULL*. Kiitos, olen *humalassa*. (Larsen 2012:22. I: Kielikukkasia. Egna kursiveringar.)

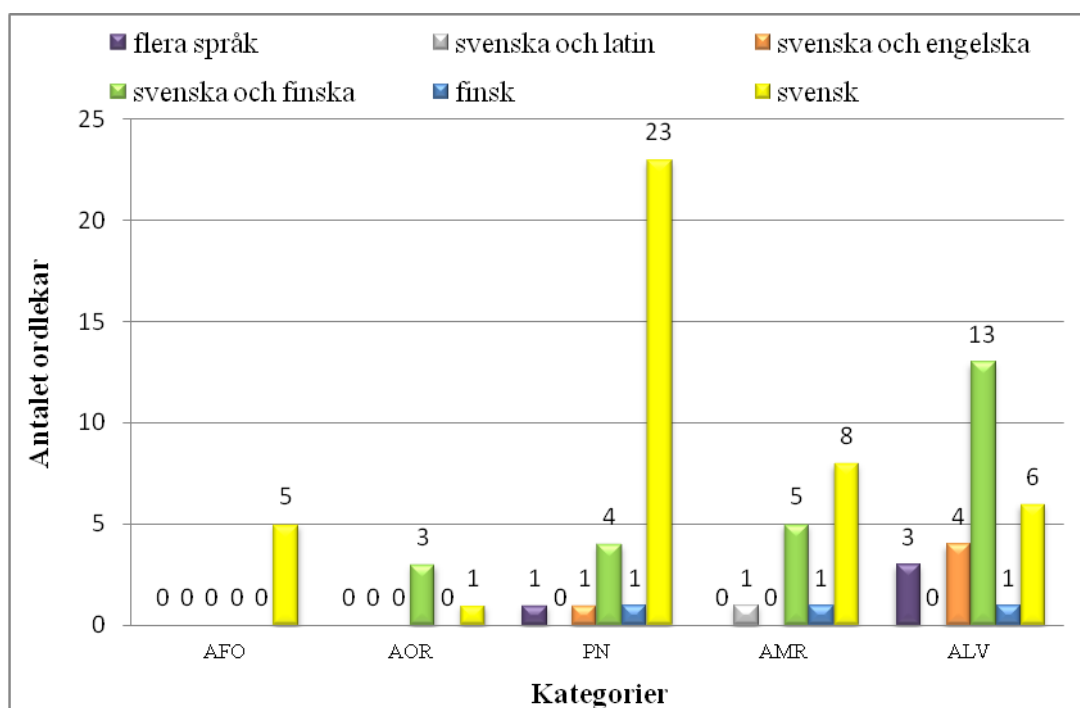
Exempel 13 representerar ett finskt exempel på avvikande lexikaliskt val, där ordet *pahasti* används i avvikande kontext. Det korrekta eller åtminstone det tydligare uttrycket är "Soitinko pahaan aikaan?" I exempel 13 skapas flertydigheten med hjälp av ordet *hyvästi*, som i detta fall kan betyda både 'adjö' och 'bra' (se mer om flertydigheter i ordet *hyvästi* i avsnitt 7.1.4). Orsaken till denna flertydighet är att *pahasti*, 'på dåligt sätt' utnyttjas i stället för den tydligare formen *pahaan aikaan*, 'i dålig tid'.

I exempel 14 erbjuds läsare med en annan betydelse för ordet *bärraket*. Skribenten påpekar att en bärraket betyder 'en raket som man kan bära' och inte 'en raket som är fylld med bär'. Resultatet är ändå att läsaren börjar fundera på hur en raket som innehåller bär skulle se ut. I exempel 15 skapas ordleken genom att engelska betydelsen av ordet *gift* används i en svensk kontext. På engelska syftar *gift* på 'present' eller 'gåva' men på svenska betyder gift "ämne som redan i liten mängd genom sina kemiska egenskaper har skadlig eller dödlig inverkan på levande organismer" (SO 2009: gift). I exempel 16 utnyttjas också ord som har olika betydelser på olika språk. I exempel 16 används adjektivet *full* som om det skulle ha samma betydelse som adjektivet *mätt*. På svenska syftar *full* på 'berusad' och ett annat ord (*mätt*) används när man vill säga att man har ätit tillräckligt. På finska kan man ändå använda adjektivet *täynnä* både om man vill säga att en låda är full av någonting och om man har ätit tillräckligt.

Flera olika språk kan alltså utnyttjas i ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk. Som det framgår av exempel 13, 14, 15 och 16 utnyttjas flera språk i ordlekar som baserar sig på avvikande lexikaliskt val. Exempel 13 utnyttjar finska och exempel 14 både svenska och finska. I exempel 15 baserar sig ordleken på svenska och

engelska. I exempel 16 utnyttjas inte bara finska och svenska utan också engelska. Det här beror på att avvikande betydelsen av ordet full också kan ha lånats från engelska, och det är inte möjligt att bestämma om det ena språket (finska eller svenska) påverkar mer än det andra.

Figur 9 visar den språkliga distributionen i ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk. Figuren visar också antalet ordlekar i de fem ordlekstyperna som har behandlats i detta avsnitt.



Figur 9. Språklig distribution i skriftliga ordlekar som baserar sig på felaktigt språkbruk.

Även om i materialet förekommer det bara fem exempel på avvikelser i fonologi (AFO) kan man påpeka att alla dessa exempel baserar sig på svenska. I ordlekar som baserar sig på avvikelser i ortografi (AOR) förekommer det sammanlagt fyra ordlekar varav tre är skapade genom svenska och finska. Avvikelser i ortografi (AOR) är dock inte heller så frekvent i materialet att det skulle löna att dra några omfattande slutsatser om typens språkliga distribution. Vad som gäller paronymi (PN) är svenska ordlekar enligt figur 9 den mest frekventa typen av paronymi. Utnyttjandet av svenska och latin i exempel 12 är ett enskilt exempel på kombinationer av dessa språk och används bara i kategorin avvikande morfologisk regel (AMR). Som det framgår av figur 9 och exempel 13, 14,

15 och 16 är avvikande lexikaliskt val (ALV) en ordlekstyp där flera olika språk utnyttjas.

### 7.1.3 Ordlekar som baserar sig på modifiering av språk

Det konstaterades redan i avsnitt 7.1 att ordlekar som baserar sig på modifiering av språk inte är lika frekventa som de tre andra kategorierna (jfr figur 6 på s. 55): det förekommer sammanlagt bara 22 ordlekar som kan klassificeras i kombinationer med ett idiomatiskt uttryck (KOI), assimileringar av idiomatiska uttryck (AIU), neologismer (NL) och portmanteux (PM). Kontamination (KT) förekommer som sagt inte i materialet. De mest frekventa kategorierna av ordlekar som baserar sig på modifiering av språk är kombination med ett idiomatiskt uttryck och neologism (båda kategorier omfattar åtta ordlekar). Portmanteux förekommer fem gånger i materialet och assimilering av idiomatiska uttryck bara en gång.

Som konstaterades i avsnitt 3.2 är det enligt Nash (1985:142) fråga om kombination med ett idiomatiskt uttryck då ordlek har skapats genom att "låna" semantiska element från ett idiomatiskt uttryck.

Exempel 17: - Passa dig! Annars kommer *EVRON* och tar dig! (Larsen 2012:34. I: Haaste. Egen kursivering.)

I exempel 17 ovan förekommer ordleken *euron tar dig* som har skapats genom att låna element från uttrycket *annars kommer djävulen och tar dig* och kombinera uttrycket med ordet *euro*. Resultatet är den nya bibetydelsen att eurosystemet har negativa konsekvenser. I exempel 18 är det däremot fråga om assimilering av idiomatiska uttryck, som enligt Nash (1985:142) betyder att ordlekar konstrueras genom att foga samman två idiomatiska uttryck.

Exempel 18: **Asko** *Mitt liv utan svart* skulle vara ganska så vitt. Elämäni ilman mustaa olisi kolailla valkoista. (Larsen 2012:74. I: Väriloisto. Egna kursiveringar.)

I exempel 18 fogas frasen *livet utan* samman med den idiomatiska betydelsen av adjektivet *svartvit* som kan både syfta på 'den svartvita färgen' och på 'entydighet'.

Samma ordlek förekommer i exempel 18 både i svensk och finsk form.

I exempel 19 förekommer en neologism som skapar humoristiska effekter genom att ett nytt ord skapas utifrån ett ord med en idiomatisk betydelse.

Exempel 19: **Asko** Förr var jag ett riktigt *STRANDLEJON*, nuförtiden känner mig som en dålig *PIRATKOPIA* av en *STRANDVALROSS*.  
(Larsen 2012:76. I: Rannalle. Egna kursiveringar.)

Strandlejon används i idiomatisk betydelse för att syfta på "en man som har en snygg figur och visar sig själv på badstranden" (FSO: rantaleijona. Egen översättning.). I exempel 19 talar Asko däremot om strandvalross som i exemplet utnyttjas för att syfta på en massiv version av strandlejon.

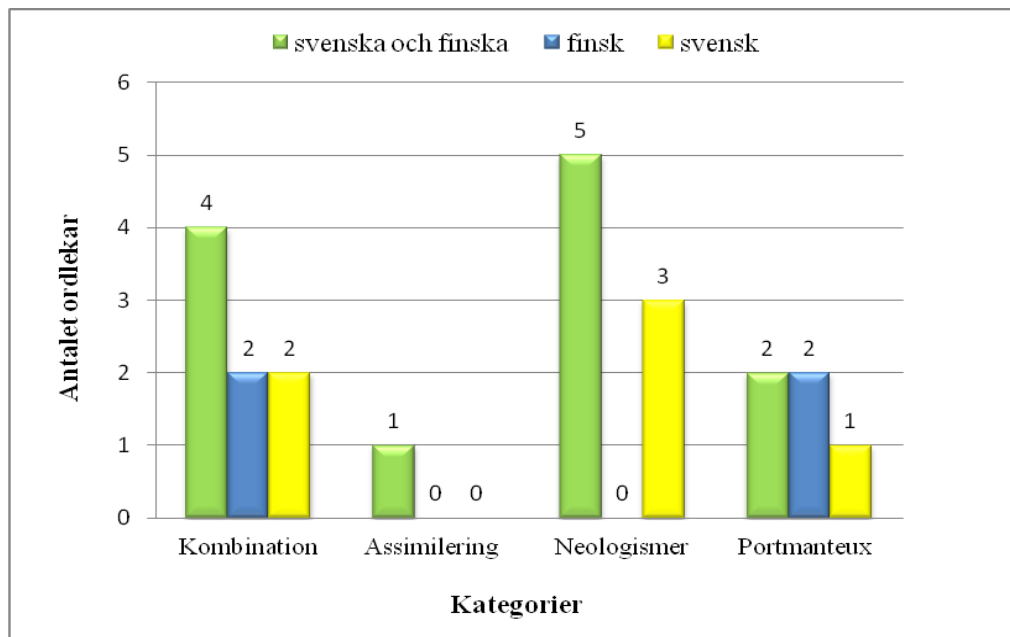
Portmanteux förekommer i exempel 20 och 21 där både ett svenskt och ett finskt exempel på portmanteux presenteras:

Exempel 20: **Asko** Varning för blodtörstiga *svampyrer*, som letar efter älgar och allt som rör sig i skogarna. (Larsen 2012:82. I: Sienet. Egen kursivering.)

Exempel 21: **Hannele** Senjas status är [...] *urbaani*, vai pitäisikö oikeastaan sanoa *mariini legenda?* (Larsen 2012:136. I: SKR-sanat. Egna kursiveringar.)

I exempel 20 baserar sig ordleken på ordet *svampyrer* som är konstruerat genom sammankoppla betydelser av *svamp* och *vampyr*. Resultatet är nya ordet *svampyr* som bland annat kan syfta på en ivrig svampplockare. I exempel 21 däremot sammankopplas de finska betydelserna av *urbaani legenda*, 'en vandringsägen', samt *mariini* som i detta fall syftar på något som 'har med havet att göra'. Ordleken bildar en ny betydelse: en vandringsägen som behandlar havet".

Figur 10 visar den språkliga distributionen i ordlekar. Som det framgår av figur 10 omfattar kombination med ett idiomatiskt uttryck inte bara svenska (exempel 17) och finska ordlekar utan också ordlekar där både svenska och finska utnyttjas. I det enda exemplet på assimilering av idiomatiska uttryck (exempel 18) utnyttjas både svenska och finska för att skapa densamma ordlek.



Figur 10. Språklig distribution i skriftliga ordlekar som baserar sig på språkutveckling.

Som det framgår av figur 10 förekommer det inga finska neologismer i materialet. Största delen av neologismer (fem ordlekar) baserar sig på både svenska och finska men det förekommer också tre svenska neologismer (jfr exempel 19). Portmanteux skapas två gånger med hjälp av både svenska och finska och två gånger genom att avända finska ord (exempel 21) och uttryck. En ordlek baserar sig också på att portmanteux skapas genom svenska ord (exempel 20).

Slutligen ska det påpekas att eftersom det förekommer så få exempel på ordlekar som baserar sig på modifiering av språk i materialet kan man inte dra några generella slutsatser om dessa ordlekar. Till exempel på basis av ett exempel på assimilering kan jag inte fastlå något allmänt om assimilering som ordlefskategori.

#### 7.1.4 Ordlekar som baserar sig på olika tolkningsvarianter

Av de 251 skriftliga ordlekar baserar sig 78 ordlekar på varierande tolkningar. Sådana ordlefskategorier är som sagt konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (KIU), metafor (MF), tolkningsvarianter av syntax (SY) samt de intertextuella ordlekarna som inkluderar kontextuell modifiering (KM) och lexikal modifiering (LM). Konkretisering av ett idiomatiskt uttryck är den mest frekventa ordlefskategorin som baserar sig på

tolkningsvarianter (43 ordlekar). Som det konstaterades i avsnitt 7.1 är konkretisering av ett idiomatiskt uttryck också den mest frekventa kategori av alla skriftliga ordlekkategorier (jfr figur 7 på s. 56). Metaforer är också relativt frekventa, eftersom de förekommer sammanlagt 24 gånger i materialet. De andra ordlekkategorier som baserar sig på tolkningsvarianter, med andra ord tolkningsvarianter av syntax, kontextuell modifiering och lexikal modifiering förekommer inte lika frekvent i materialet som konkretisering av ett idiomatiskt uttryck och metafor. Tolkningsvarianter av syntax omfattar tre ordlekar, kontextuell modifiering två ordlekar och lexikal modifiering fem ordlekar.

I exempel 22 presenteras en ordlek där ett idiomatiskt uttryck konkretiseras på grund av omgivande kontexten:

Exempel 22: **Marcus** Sitt inte i *bastun* för länge. Du kan bli *LAVABRÄND*. (Larsen 2012:114. I: Hirvi. Egna kursiveringar.)

I exempel 22 konkretiseras idiomatiska betydelsen av *lavabränd* på grund av den omgivande texten behandlar bastun. Lavabränd som idiomatiskt betyder 'tokig' erbjuds en ny betydelse i exempel 22: 'bränd på laven i bastun'. Exempel 23 omfattar flera finska metaforer som utnyttjas som ordlekar:

Exempel 23: Olipa kerran *prinssi*, jonka nimi oli *Pörssi BÖRSE*N. Hän rakastui *prinsessaan* nimeltä *Kurssi KURSE*N. [...] Sitten tuli hurja *hirviö Matalasuhdanne LÅGKONJUKTUR*, joka söi prinsessan suuhunsa. Prinssi lähti *sukeltamaan DYKA*. Sen pituinen se. (Larsen 2012:189. I: Pörssi ja kurssi. Egna kursiveringar.)

I exempel 23 används prinsen som metafor för börsen, prinsessan som metafor för kursen och monstret som metafor för lågkonjunktur. Dykandet kan i exempel 23 antingen syfta på konkret dykande eller på att börskurserna går ner (detta exempel diskuteras vidare i avsnitt 7.2.4).

Tolkningsvarianter av syntax förekommer i exempel 24:

Exempel 24: **Samuli** Jos joku poimii neljätoista *lakkaa* niin *lakkaako satamasta*? Om någon plockar *FJORTON hjortron* i regn *upphör* regnet då? [...] (Larsen 2012:103. I: Neljätoista. Egna kursiveringar.)

I exempel 24 ligger orsaken till syntaktiska tolkningsvarianter på flertydigheten av finska formen *lakkaa* som antingen kan syfta på 'hjortron' eller på presensformen av



finska verbet *lakata*, alltså 'upphör'. Flertydigheten av formen *satamasta* påverkar också till de olika syntaktiska variationerna, eftersom *satamasta* kan betyda 'från hamnen' eller syfta på böjningsformen av ordet *regnandet*. På grund av dessa flertydigheter kan första meningen i exempel 24 tolkas på flera olika sätt:

- 'Om någon plockar fjorton hjortron upphör regnet då?'
- 'Om någon plockar fjorton hjortron, så är det hjortron som ska hämtas från hamnen?'

Intertextuella ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia* baserar sig till exempel på finsk litteratur. I exempel 25 utnyttjas kontextuell modifiering med hjälp av citaten som är bekant för många finländare från Väinö Linnas verk *Täällä pohjantähden alla*:

Exempel 25: *Alussa oli suo KÄRR ja kuokka GRÄFTA. Tänään sakset KLOR ja rapu KRÄFTA. [...]* (Larsen 2012:95. I: Rapujuhlat. Egna kursiveringar.)

I exempel 25 har citaten "Alussa oli suo ja kuokka" flyttats till en annan kontext. Det är inte fråga om lexikal modifiering även om det svenska ordet KÄRR har placerats bland citaten. Detta beror på att versaler används på enstaka ord i alla texter i *Senja opettaa sinulle ruotsia*, och ordet KÄRR avbryter inte citaten. Eftersom det ursprungliga citaten är "Alussa olivat suo, kuokka – ja Jussi" har citaten ändå modifierats. På grund av detta kunde ordleken i exempel 25 kategoriseras som en kombination av kontextuell modifiering och lexikal modifiering. Jag har dock valt att klassificera ordleken i exempel 25 som kontextuell modifiering eftersom själva ordleken baserar sig på att kärr och kräfte kontrasteras med klor och kräfte.

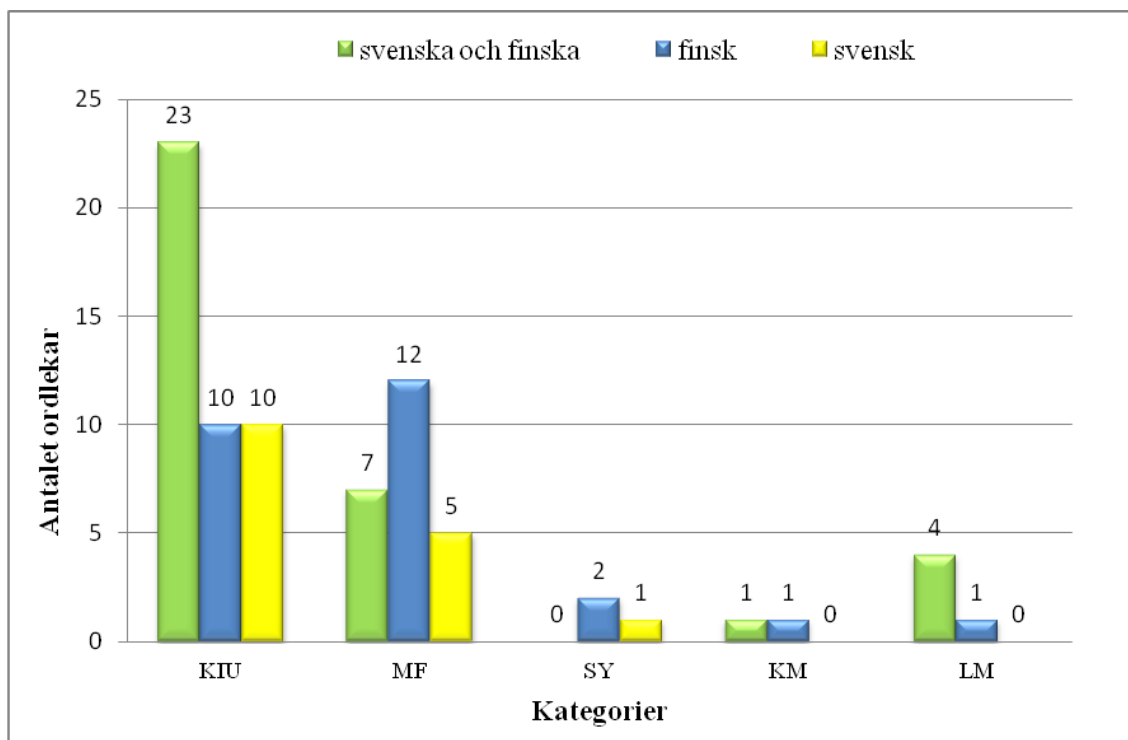
I exempel 26 förekommer däremot ordlekar som baserar sig på lexikal modifiering:

Exempel 26: **Asko** Henry Miller har skrivit en bok, som heter *Kräftans vändkrets KRAVUN KÄÄNTÖPIIRI*. Olisiko *krapulän kääntöpiiri* jotenkin kotoisampaa?  
**Monica** *Krabbisens vändkrets*, eller vänkrets, *krapulän ystäväpiiri*. (Larsen 2012:95. I: Rapujuhlat. Egna kursiveringar.)

I Askos kommentar i exempel 26 utnyttjas finska för att skapa en ordlek som baserar sig på lexikal modifiering: *krapulän kääntöpiiri* eller "krabbisens vändkrets" är modifierat av namnet på boken *Kräftans vändkrets*. I Monicas kommentar utformas en annan

ordlek på basis av Askos kommentar: ”krabbisens vändkrets” modifieras till ”krabbisens vänkrets”. I båda kommentarer modifieras ramen (namnet på boken) till något annat (jfr avsnitt 3.4).

Figur 11 visar språkliga distributionen i ordlekar som baserar sig på konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (KIU), metafor (MF), tolkningsvarianter av syntax (SY), kontextuell modifiering (KM) och lexikal modifiering (LM):



Figur 11. Språklig distribution i skriftliga ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter.

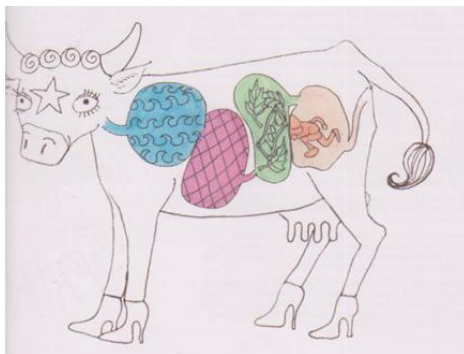
Konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (KIU) är alltså det mest frekventa kategorin av skriftliga ordlekar och detta syns också i figur 11. I 23 ordlekar som baserar sig på konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (KIU) utnyttjas både svenska och finska. Som det framgår av figur 11 förekommer det också 10 finska och 10 svenska exempel (exempel 22) på ordlekar som baserar sig på konkretisering av ett idiomatiskt uttryck. Som figur 11 visar används finskan oftast för att skapa metaforer (MF) i undersökningsmaterialet (12 ordlekar). I sju ordlekar utnyttjas både svenska och finska för att skapa metaforer (exempel 23). Svenskan förekommer i fem ordlekar som baserar sig på metaforer (MF).

Tolkningsvarianter av syntax (SY) är inte frekventa, och det förekommer bara två exempel på ordlekar där finskan utnyttjas för att skapa flertydigheter i syntax (exempel 24). En ordlek utnyttjar svenskan för att skapa tolkningsvarianter i syntax (SY). Kontextuell modifiering (KM) och lexikal modifikation (LM) är som sagt inte heller frekventa, och det förekommer bara ett finskt exempel (exempel 25) på kontextuell modifiering (KM) och ett exempel där både svenska och finska utnyttjas för att skapa en ordlek som baserar sig på kontextuell modifiering. Lexikal modifikation förekommer bara en gång i en finsk ordlek, och i fyra ordlekar används både svenska och finska för att skapa en lexikal modifikation (exempel 26).

## 7.2 Multimodala ordlekar

Som konstateras i avsnitt 6.2 genomfördes excerperingen av multimodala ordlekar utifrån en semiotisk bildanalys. Bilder med poetisk funktion omfattar alltså ordlekar, och därför är det relevant att först analysera bildspråkliga funktioner av teckningarna. I boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* förekommer det sammanlagt 273 visuella textelement, alltså teckningar. Jag har uppdelat dessa 273 teckningar på basis av deras bildspråkliga funktioner och utnyttjat Nordströms bildspråkliga modell (1989:46–47) och en bildspråklig funktion av Petterson (jfr avsnitt 4.1). Nordström uppräknar emotiv, informativ, poetisk och konativ funktion och Petterson nämner dekorativ funktion.

Figur 12 visar visuella textelementet i texten *Lehmä* (Larsen 2012:125. För hela texten, se bilaga 8). Som konstateras i avsnitt 6.2 börjar insamling av materialet med semiotisk bildanalys genom att betrakta vad bilden beskriver. Figur 12 representerar en ko, och efter att ha läst det skriftliga textelementet i texten (bilaga 8) har jag bestämt att teckningen också representerar kons fyra magar: "Lehmällä KO on neljä vatsaa MAGAR. Pötsi VÄMMEN, verkkomaha NÄTMAGEN, satakerta BLADMAGEN ja juoksutusmaha LÖPMAGEN."



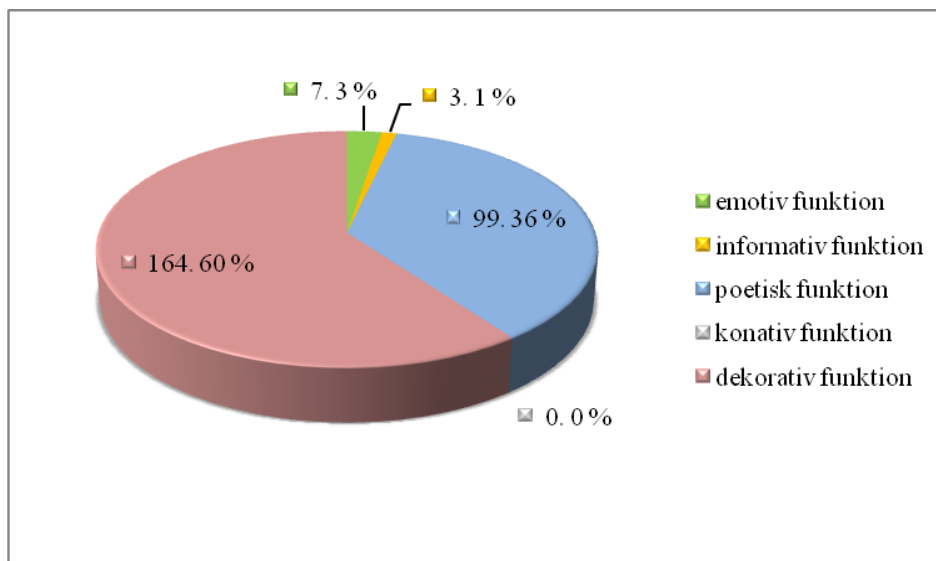
Figur 12. Visuella textelementet i multimodala texten *Lehmä* (Larsen 2012:125, bild: Nadja Andersson).

Tyngdpunkten i figur 12 ligger på bildens innehåll. Teckningen berättar ingenting om bildmakarens egna attityder, känslor eller viljor, och därför kan det konstateras att bilden inte har emotiv funktion (jfr avsnitt 3.1). Figur 12 försöker inte heller förändra mottagarens attityder mot kor eller övertyga betraktaren om hur många magar kor har. Bilden har alltså inte heller konativ funktion (jfr avsnitt 3.1). Figur 12 har däremot informativ funktion eftersom tyngdpunkten ligger på själva ämnet eller innehållet och eftersom teckningen försöker att informera betraktaren om kons fyra magar och deras namn. Som det framgår av figur 12 presenteras varje mage med olika typer av linjer (jfr kapitel 4) eller små teckningar. Också olika färger utnyttjas för att skilja mellan fyra olika magar.

Om vi tar hänsyn till namn på kons fyra magar (våmmen, nätmagen, bladmagen och löpmagen) kan det konstateras att i figur 12 uttrycks dessa fyra ord till exempel genom olika typer av linjer. I bilden är fyra magar i samma ordning som i texten och till exempel nätmagen presenteras som mage som består av nät. Nätet beskrivs i figur 12 med korsade linjer. I figur 12 förmedlar bildmakaren alltså inte bara denotativa betydelser (jfr avsnitt 6.2) utan skapar också nya betydelser. Tyngdpunkten ligger på meddelandet som i detta fall är till exempel den nya betydelsen av nätmagen, 'en mage som består av nät'. Figur 12 har alltså inte bara informativ utan också poetisk funktion (jfr avsnitt 3.1) och omfattar alltså en ordlek. Slutligen kan det konstateras att figur 12 inte har dekorativ funktion. Teckningen kan uppfattas att vara skön utsmyckning men eftersom den informerar betraktaren om namnet på kons fyra magar har den också pedagogiskt bidrag (jfr avsnitt 3.1). Figur 12 är alltså inte *bara* en skön utsmyckning, och därför har den inte dekorativ funktion.

Figur 13 visar den primära bildspråkliga funktionen i de 273 teckningar, och i

figuren framställs bara en funktion för varje teckning.



Figur 13. Bildspråkliga funktioner i undersökningsmaterialet.

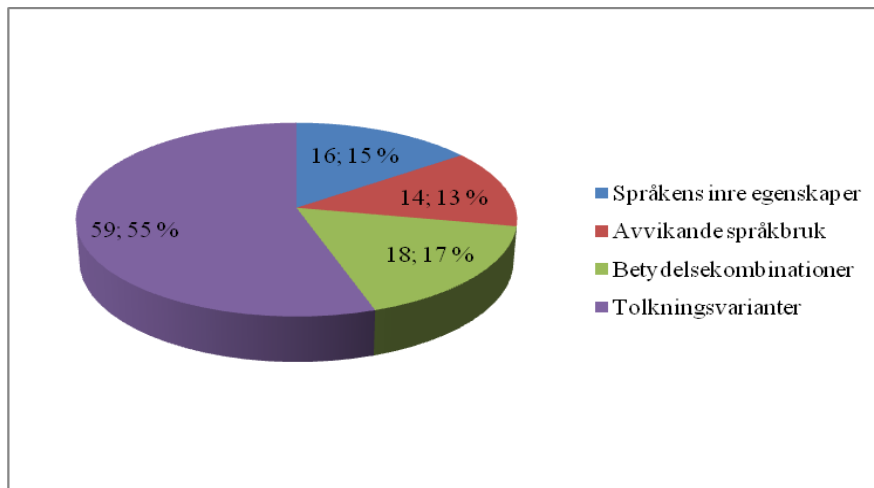
Som framgår av Figur 12 ovan är den dekorativa funktionen frekventaste i visuella textelement i *Senja opettaa sinulle ruotsia*. 60 % av alla 273 teckningar har denna funktion som är alltså den primära funktionen i 164 teckningar. Figur 13 visar ytterligare att inget av de 273 visuella element har en konativ funktion. En bild med konativ funktion har som sagt som främsta uppgift att väcka reaktioner hos mottagaren som ska till exempel förändra sin attityd (Nordström 1989:46–47). Även om förändrade attityder mot svenska språket kan anses vara en funktion med hela boken *Senja opettaa sinulle ruotsia* förekommer den konativa funktionen inte i enskilda bilder. Som konstaterades i avsnitt 4.1 är den konativa funktionen särskilt vanlig i reklam- och propagandabilder (ibid. s. 47). Därför är det inte så oväntat att bilder med sådan funktion inte förekommer i boken, eftersom största delen av visuella textelement i materialet beskriver skriftliga textelementet som ligger bredvid bilden.

Figur 13 visar att 99 av de 273 teckningar har poetisk funktion. Detta betyder att det förekommer 99 teckningar i boken (36 % av alla teckningar) som innehåller ordlekar. Som det konstaterades om bildspråkliga funktioner i figur 12 kan en teckning ha flera bildspråkliga funktioner. Som det påpekas i avsnitt 4.1 är det oväntat att varken Nordström eller Petterson tar någon ställning till om en teckning kan ha flera bildspråkliga funktioner. På basis av min analys om figur 12 har jag bestämt att teckningen i texten *Lehmä* (Larsen 2012:125) har både poetisk och informativ funktion.

I denna avhandling behandlar jag alltså bildspråkliga funktioner så att en teckning kan ha flera bildspråkliga funktioner. Figur 13 visar bara primära bildspråkliga funktioner och avslöjar ingenting om teckningarnas eventuella sekundära funktioner. Eftersom syftet med min semiotiska bildanalys är att samla in multimodala ordlekar som uttrycks i teckningar tolkar jag alltid den poetiska funktionen som primär bildspråklig funktion. Annars är den primära funktionen den som enligt min tolkning bäst beskriver teckningens funktion.

Efter att ha samlat in teckningar med poetisk funktion har betydelser i dessa 99 visuella textelement antecknats i databasen (jfr avsnitt 6.2). Jag har hittat sammanlagt 107 multimodala ordlekar som uttrycks antingen bara med teckningar eller med samspelet mellan skrift och bild. Jag har jämfört dessa 107 ordlekar med varandra och försökt bestämma om de kan delas i kategorier på basis av tekniker som används för att skapa ordlekar (jfr avsnitt 6.2). Indelning i fyra ordlekstyper är lämplig för kategorisering av inte bara skriftliga utan också multimodala ordlekar. *Multimodala ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper* behandlas i avsnitt 7.2.1. *Multimodala ordlekar med avvikande språkbruk* diskuteras i avsnitt 7.2.2 och *multimodala ordlekar med betydelsekombinationer* i avsnitt 7.2.3. Slutligen betraktas *multimodala ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter* i avsnitt 7.2.4. Eftersom i tidigare forskning ligger tyngdpunkten på kategorisering av skriftliga ordlekar har jag utformat dessa fyra typer utgående från materialet (jfr avsnitt 6.2). Termerna för dessa fyra överkategorier har alltså också utformats efter att jag har kategoriserat alla multimodala ordlekar som ingår i materialet.

Figur 14 visar hur multimodala ordlekar fördelas mellan de fyra olika typerna:

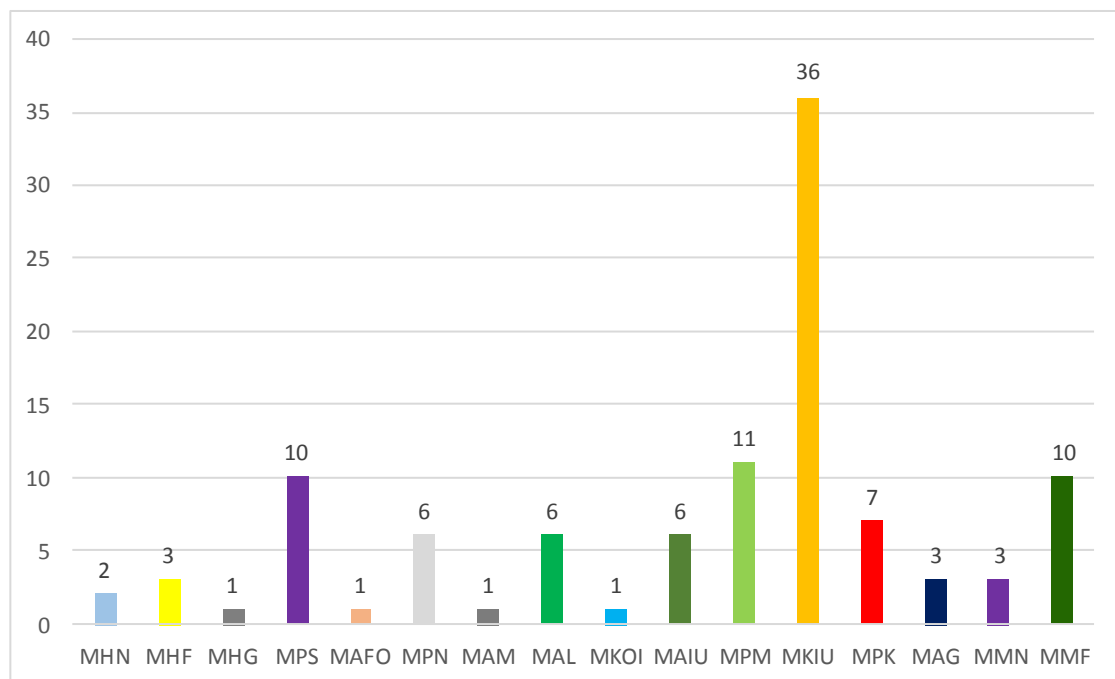


Figur 14. Antalet multimodala ordlekar och deras procentuella andel i fyra ordlekstyper.

Som det framgår av Figur 14 utgör ordlekar med tolkningsvarianter den största gruppen av multimodala ordlekar med över hälften (55 %) av alla multimodala ordlekar. De tre andra grupper är nästan lika stora: multimodala ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper förekommer 16 gånger (15 %), multimodala ordlekar med avvikande språkbruk omfattar 14 ordlekar (13 %) och multimodala ordlekar med betydelsekombinationer 18 ordlekar (17 %).

Efter att ha genomfört analysen av teckningar i *Senja opettaa sinulle ruotsia* med hjälp av pragmatisk semiotik upptäckte jag att homonymi, homofoni, homografi och polysemi också förekommer som multimodala ordlekar. För tydlighetens skull hänvisar jag alltså till dessa som *multimodal homonymi* (MHN), *multimodal homofoni* (MHF), *multimodal homografi* (MHG) samt *multimodal polysemi* (MPS). Multimodala ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk indelas vidare i *multimodal avvikelse i fonologi* (MAFO), *multimodal paronymi* (MPN), *multimodal avvikelse i morfologi* (MAM) samt *multimodal avvikelse i lexikon* (MAL). Multimodala ordlekar som baserar sig på betydelsekombinationer omfattar *multimodal kombination med ett idiomatiskt uttryck* (MKOI), *multimodal assimilering av idiomatiska uttryck* (MAIU) samt *multimodal portmanteux* (MPM). Slutligen är multimodala ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter uppdelade i *multimodal konkretisering av idiomatiskt uttryck* (MKIU), *multimodal personifikation* (MPK), *multimodal allegori* (MAG), *multimodal metonymi* (MMN) och *multimodal metafor* (MMF), varav de fyra sistnämnda har jag skapat på basis av bildspråkliga troper (jfr avsnitt 4.2).

Figur 15 visar antalet multimodala ordlekar i alla dessa 16 kategorier:



Figur 15. Antalet multimodala ordlekar i 16 ordlekkategorier.

Som det framgår av figur 15 är multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (MKIU) tydligt den frekventaste kategorin av de multimodala ordlekarna (36 ordlekar). Detta påverkar säkert också till det att multimodala ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter omfattar över hälften (55 %) av alla multimodala ordlekar. Multimodal portmanteux (MPM) förekommer 11 gånger i materialet och multimodal polysemi (MPS) och multimodal metafor (MMF) 10 gånger i materialet. Slutligen ska det påpekas att skriftliga ordlekar omfattar 251 ordlekar och multimodala ordlekar 107 ordlekar, och detta bidrar också till det att enskilda multimodala ordlekkategorier omfattar färre ordlekar än skriftliga ordlekar.

### 7.2.1 Språkens inre egenskaper i multimodala ordlekar

Multimodala ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper omfattar alltså sammanlagt 16 ordlekar som ingår i fyra underkategorier. Multimodal polysemi (MPS) är frekventaste av ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper (10 ordlekar). Multimodal homonymi (MHN) omfattar två ordlekar och multimodal homofoni (MHF)



tre ordlekar. Multimodal homografi (MHG) förekommer bara en gång i materialet.

Bilaga 2 visar olika textelement i texten *Suosikkisana* (Larsen 2012:15) men om vi granskar själva multimodala texten kan vi upptäcka två exempel på multimodal polysemi. Figur 16 visar teckningen i texten *Suosikkisana*:

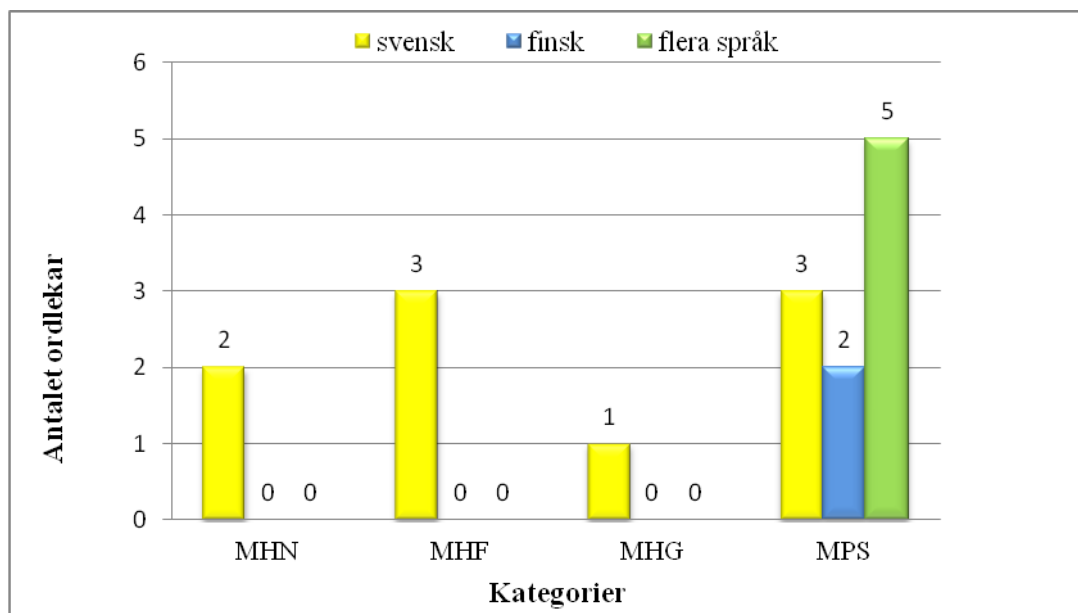


Figur 16. Visuella textelementet i texten *Suosikkisana* (Larsen 2012:15, bild: Nadja Andersson).

Det konstaterades redan i avsnitt 7.1.1 att polysemi förekommer som skriftlig ordlek i lärotexten av *Suosikkisana* och ordleken baserar sig på flertydigheten av ordet *kieli* eller *tunga* (jfr exempel 4 på s. 57). Densamma ordlek uttrycks dock också i det visuella textelementet som representerar en ödla med en lång tunga. Eftersom tecknade ord har placerats på och under ödlans tunga avbildas flertydigheten av *tunga* som 'talorgan' eller tunga som 'språksystem'.

Ett annat exempel på multimodal polysemi i texten *Suosikkisana* baserar sig på att man kan *smaka på* ord. Det här förekommer på svenska och finska i lärotexten men uttrycks också i bilden, för att de tecknade ord har placerats på och under ödlans tunga. Flertydigheten baserar sig på att *smaka på* i detta fall kan både syfta på att man konkret känner en smak på tungan och att man funderar på eller överväger något. Den här multimodal polysemi inte kan uppfattas utan de bredvidliggande skriftliga textelementen. Flertydigheten som baserar sig på ordet *kieli* eller *tunga* kan dock enligt min analys också uppfattas utan de omgivande skriftliga textelementen.

Figur 17 visar språket som utnyttjas i multimodala ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper:



Figur 17. Språklig distribution i multimodala ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper.

I ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper utnyttjas svenska i nio ordlekar, finska i två ordlekar och både svenska och finska i fem ordlekar. Multimodal polysemi (MPS) är den mest frekventa kategorin av multimodala ordlekar som baserar sig på språkens inre egenskaper och detta syns också i den språkliga distributionen mellan de fyra kategorierna. Det förekommer två finska exempel på multimodal polysemi (MPS), tre exempel på svensk multimodal polysemi samt fem exempel där ordleken baserar sig på samverkan av svenskan och finskan. Alla andra kategorier innehåller bara svenska ordlekar. Som det framgår av figur 17 förekommer det två svenska exempel på multimodal homonymi (MHN), tre svenska exempel på multimodal homofoni (MHF) och ett svenskt exempel på multimodal homografi (MHG).

### 7.2.2 Avvikande språkbruk i multimodala ordlekar

Undersökningsmaterialet omfattar fyra olika kategorier av multimodala ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk. Såsom i avsnitt 7.2.1 ska jag för tydlighetens skull kalla dessa kategorier för *multimodal avvikelse i fonologi* (MAFO), *multimodal paronymi* (MPN), *multimodal avvikelse i morfologi* (MAM) samt *multimodal avvikelse i lexikon* (MAL) för att skilja dessa kategorier från deras skriftliga motsvarigheter (jfr

avsnitt 7.1.2). Multimodal avvikelse i fonologi och multimodal avvikelse i morfologi förekommer bara en gång i materialet. Sammanlagt sex ordlekar har jag kategoriserat som multimodal paronymi och multimodal avvikelse i lexikon förekommer också sex gånger i materialet (jfr figur 15 på s. 75).

På basis av min analys kan jag konstatera att till och med avvikelse i fonologi kan uttryckas i bilder för att skapa ordlekar. I figur 18 nedan förekommer ett exempel på multimodal avvikelse i fonologi (MAFO) som är också det enda belägg på denna kategori i materialet.



Figur 18. Visuella textelementet i texten *Roistot i Senja opettaa sinulle ruotsia* (Larsen 2012:48, bild: Nadja Andersson).

Figur 18 visar att multimodal avvikelse i fonologi kräver textelementet med tecknad skrift för att flertydigheten kunde uppstå. I figur 18 kontrasteras betydelsen av ordet *lögnhals* med betydelsen som uttrycks genom teckningen: *lång hals*. Teckningen framställer en giraff, och för att de två betydelser kunde uppfattas ha något gemensamt har den tecknade skriften placerats precis vid giraffens långa hals. Kontrastering av dessa två betydelser (*lögnhals* och *lång hals*) baserar sig på att fonologiskt liknar de två uttrycken varandra, och därför anser jag att teckningen tillsammans med det tecknade skriftliga textelementet tjänar som exempel på multimodal avvikelse i fonologi. Eftersom *lögnhals* och *lång hals* skiljer från varandra med mer än ett fonem och ett grafem kan ordleken inte klassificeras som multimodal paronymi.

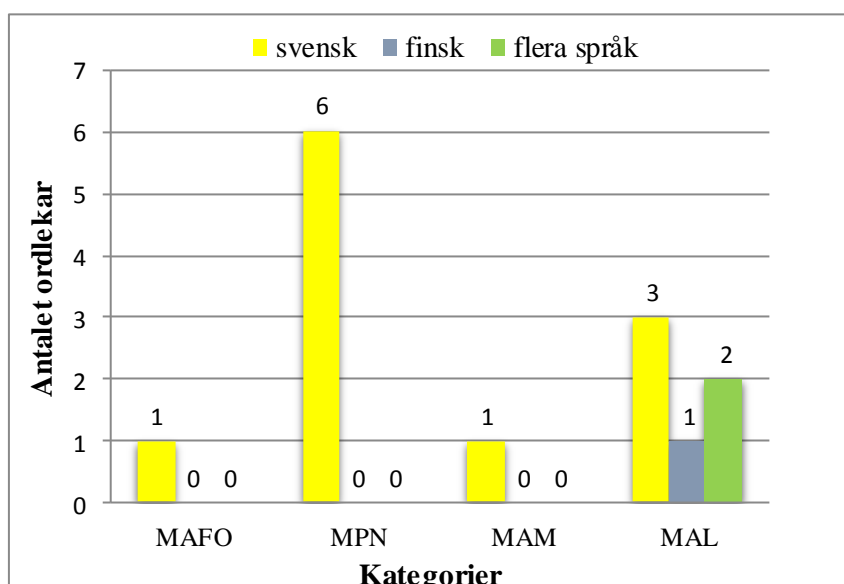
Såsom multimodal avvikelse i fonologi förekommer alltså multimodal avvikelse morfologi också bara en gång i materialet. Figur 19 visar en teckning där multimodal avvikelse i morfologi skapas genom samverkan av tecknad skrift och bildens betydelse.



Figur 19. Visuella textelementet i texten *Nesteessä i Senja opettaa sinulle ruotsia* (Larsen 2012:33, bild: Nadja Andersson).

I figur 19 framställs adjektivet *läskigt* som om ordet hade två betydelser. Utöver den korrekta betydelsen, 'skrämmande', uttrycker bilden ett adjektiv som är bildat enligt avvikande morfologiska regler och som har betydelsen 'som har med läsk att göra'. I detta fall kräver ordleken också information om bredvidliggande textens tema: texten *Nesteessä* behandlar olika drycker, och ordet *läsk* nämns också i texten. Jag anser att det är fråga om multimodal avvikelse i morfologi eftersom den felaktiga betydelsen av adjektivet *läskig* baserar sig på ordbildning. I svenskan skapas flera adjektiv genom att tillägga *ig*-ändelsen efter ett substantiv. Det vill säga, om man tar hänsyn till den arbiträra naturen av semiotiska tecknet (jfr kapitel 2) kan det konstateras att ordet *läskig* lika väl kunde betyda någonting annat än 'skrämmande' också.

Figur 20 visar språkliga distributionen i multimodala ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk. Som det framgår av figur 20 förekommer det ordlekar som baserar sig på svenska i alla fyra kategorier (MAFO, MPN, MAM och MAL). Bara multimodal avvikelse i lexikon (MAL) skapas också genom att utnyttja finska eller genom att utnyttja både svenska och finska.



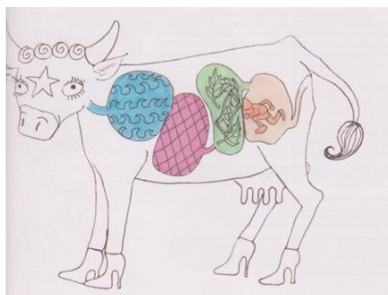
Figur 20. Språklig distribution i multimodala ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk.

Som det konstateras i avsnitt 7.2 omfattar multimodala ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk sammanlagt bara 14 ordlekar (13 % av alla multimodala ordlekar). Detta påverkar säkert också till detta att multimodala avvikelser i fonologi (MAFO) och multimodala avvikelser i morfologi (MAM) inte är så frekventa. Därför är det svårt att dra några omfattande slutsatser på basis av ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk.

### 7.2.3 Betydelsekombinationer i multimodala ordlekar

Som konstaterades i avsnitt 7.2 förekommer det sammanlagt 18 multimodala ordlekar som baserar sig på betydelsekombinationer i *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Dessa 18 ordlekar ingår i tre kategorier som jag kallar för *multimodal kombination med ett idiomatiskt uttryck* (MKOI), *multimodal assimilering av idiomatiska uttryck* (MAIU) samt *multimodal portmanteux* (MPM). Det förekommer bara ett exempel på multimodal kombination med ett idiomatiskt uttryck, sammanlagt sex exempel på multimodal assimilering av idiomatiska uttryck och sammanlagt 11 exempel på multimodal portmanteux. Multimodala portmanteux är alltså mest frekventa av ordlekar som baserar sig på betydelsekombinationer.

I avsnitt 7.2 diskuterades multimodala texten *Lehmä* (Larsen 2012:125) och bildspråkliga funktioner i textens visuella textelement. Det konstaterades att teckningen i figur 12 har poetisk funktion och används alltså att skapa ordlekar. Figur 12 visas för tydlighetens skull också nedan (för hela texten, se bilaga 8), eftersom genom teckningen skapas en ordlek som baserar sig på multimodal portmanteux.



Figur 12. Visuella textelementet i multimodala texten *Lehmä* (Larsen 2012:125, bild: Nadja Andersson).

Visuella textelementet i figur 12 är inte bara ett exempel på multimodal portmanteux utan den också representerar multimodal paronymi (MPN) och multimodal avvikelse i lexikon (MAL). Utöver dessa förekommer det också ett exempel på multimodal konkretisering av idiomatiska uttryck (MKIU) som behandlas vidare i följande avsnitt (se avsnitt 7.2.4). Multimodal portmanteux i figur 12 baserar sig på ordet *bladmagen* som förekommer i lärotexten (jfr bilaga 8) och som framställs i teckningen som grön mage. I teckningen innehåller bladmagen en 100-euro-sedel och några blad. Detta representerar multimodal portmanteux eftersom det visuella elementet skapar en ny betydelse som består av den finska betydelsen *satakerta* och av den svenska motsvarigheten *bladmagen*. Resultatet är en ny betydelse: 'en mage med sedel och blad'.

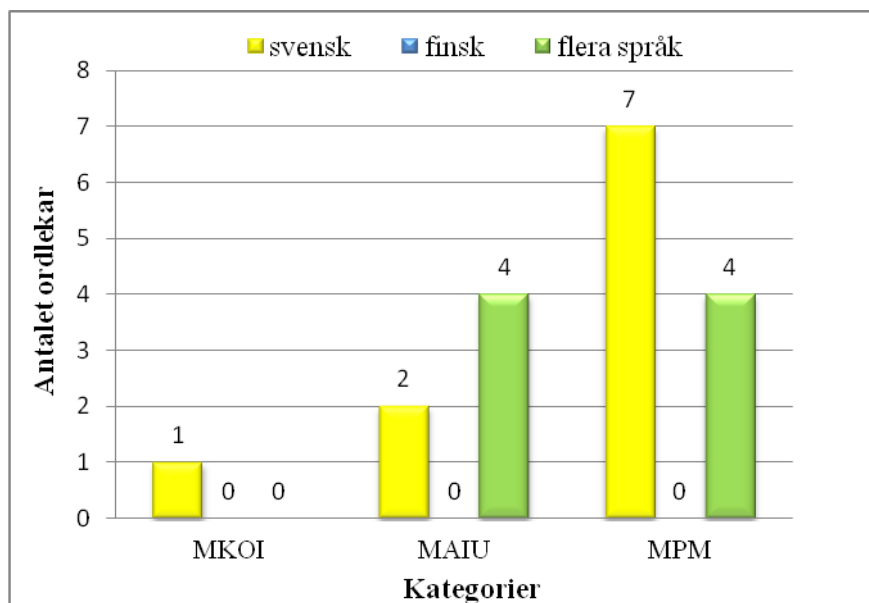
I multimodal assimilering av idiomatiska uttryck (MAIU) är det också fråga om att flera betydelser kombineras men till skillnad från multimodal portmanteux behandlar assimilering av idiomatiska uttryck som sagt att två idiomatiska uttryck fogas samman (för definitioner av multimodala ordlekar, se bilaga 7). Figur 21 framställer ett exempel på multimodal assimilering av idiomatiska uttryck där ett finskt idiomatiskt uttryck assimileras med ett svenskt idiomatiskt uttryck.



Figur 21. Visuella textelementet i texten *Makkara i Senja opettaa sinulle ruotsia* (Larsen 2012:85, bild: Nadja Andersson).

För att multimodal assimilerings av idiomatiska uttryck kunde uppstå i figur 21 krävs också samverkan med de omgivande tecknade skriftliga textelement. I figur 21 assimileras det finska uttrycket *homma on hanskassa* med det svenska uttrycket *saken är biff*. Bildens denotation kan därför påstås vara *saken är en biff i handsken*.

Figur 22 visar språkliga distributionen i multimodala ordlekar som baserar sig på betydelsekombinationer. Som det framgår av figur 22 är ingen multimodal ordlek som baserar sig på betydelsekombination skapad på finska. Det förekommer fyra exempel på både multimodal assimilerings av idiomatiska uttryck (MAIU) och multimodal portmanteux (MPM) där både svenska och finska utnyttjas. Multimodala portmanteux som skapas på svenska förekommer sju gånger i materialet.



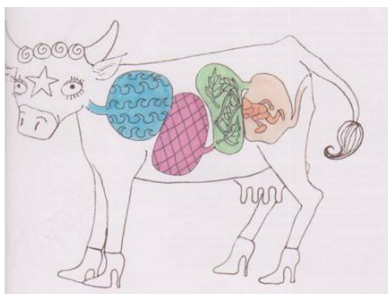
Figur 22. Språklig distribution i multimodala ordlekar som baserar sig på betydelsekombinationer.

## 7.2.4 Tolkningsvarianter i multimodala ordlekar

Som påpekades i avsnitt 7.2 omfattar multimodala ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter över hälften (55 %. Jfr figur 14 på s. 74) av de sammanlagda 107 multimodala ordlekar. De här ordlekarna har jag vidare uppdelat i fem underkategorier varav två kan anses motsvara kategorier för skriftliga ordlekar: *multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck* (MKIU), *multimodal personifikation* (MPK), *multimodal allegori* (MAG), *multimodal metonymi* (MMN) samt *multimodal metafor* (MMF).

Som det konstateras i avsnitt 7.2 är multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (MKIU) tydligt den mest frekventaste kategorin av multimodala ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter. Utöver detta är multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck också den mest frekventaste kategori vad som gäller alla multimodala ordlekar, eftersom sammanlagt 36 av de 107 ordlekarna baserar sig på konkretisering av ett idiomatiskt uttryck. Multimodal metafor (MMF) är den näst största kategorin av multimodala ordlekar baserade på tolkningsvarianter för kategorin omfattar tio ordlekar. Multimodal personifikation (MPK) förekommer sammanlagt sju gånger i materialet och både multimodal allegori (MAG) och multimodal metonymi (MMN) inkluderar tre ordlekar.

Som det påpekades i avsnitt 7.2.3 utnyttjas visuella textelementet i texten *Lehmä* (Larsen 2012:125) för att skapa flera olika ordlekar. Utöver multimodal portmanteux (MPM), multimodal paronymi (MPN) och multimodal avvikelse i lexikon (MAL) representerar figur 12 också ett exempel på konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (MKIU). Figur 12 visas för tydlighetens skull nedan (för hela texten, se bilaga 8):

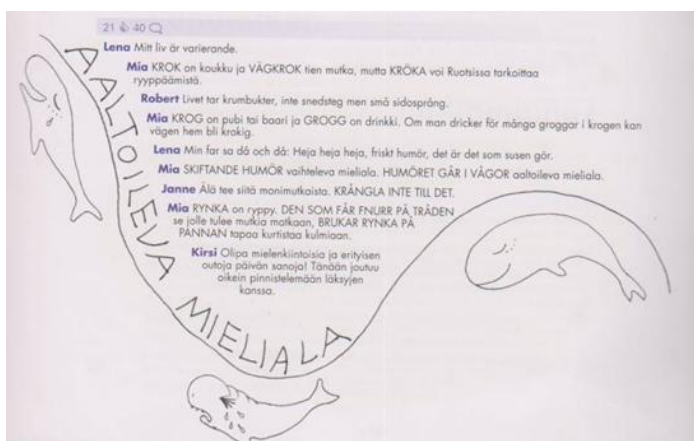


Figur 12. Visuella textelementet i multimodala texten *Lehmä* (Larsen 2012:125, bild: Nadja Andersson).



I figur 12 beskrivs *löpmagen* med orange färg, och i teckningen ligger den bredvid den gröna *bladmagen*. I figur 12 framställs *löpmagen* som 'mage där någon springer'. Betydelsen av ordet *löpmagen* konkretiseras i figur 12 och därför är det fråga om multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck.

Figur 23 och 24 som beskriver texten *Mutkia* (Larsen 2012:47. För hela texten, se bilaga 9) visar två exempel på multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck, eftersom de idiomatiska betydelserna av "humöret går i vågor" och "brokigt liv" kontrasteras med deras bokstavliga betydelser.



Figur 23. "Humöret går i vågor".



Figur 24. "Brokigt liv".

*Figur 23–24. Visuella textelement i texten Mutkia (Larsen 2012:47, bilder: Nadja Andersson).*

Som det framgår av figur 23 representeras det vågiga humöret bokstavligt i bilden. De avbildade valarna ser glada ut då vågen är hög och sorgsna ut då vågen är låg. Som det framgår av exempel 27 beskrivs det vågiga humöret däremot idiomatiskt i skriftliga textelementet:

Exempel 27: **Mia** SKIFTANDE HUMÖR vaihteleva mieliala. HUMÖRET GÅR I VÅGOR aaltoileva mieliala. (Larsen 2012:47. I: *Mutkia*. Egna kursiveringar.)

I lärotexten (se bilaga 9) beskrivs brokigt liv både skriftligt och genom färger och ett sådant liv framställs som spontant. I figur 24 framställs adjektivet brokigt däremot som färggrant, det vill säga som egenskapen med flera färger.

Personifikation betyder att till exempel ett livlöst föremål framställs som levande figur (jfr avsnitt 4.2). Figur 25 visar ett exempel på multimodal personifikation eftersom

den presenterar två champagneglas varav den ena är sorgsen och den andra glad.



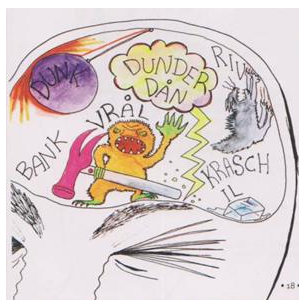
Figur 25. Visuella textelementet i texten *Laskuja* i *Senja opettaa sinulle ruotsia* (Larsen 2012:92–93, bild: Nadja Andersson).

Figur 25 beskriver texten *Laskuja* (Larsen 2012:92–93) och baserar sig på kommentaren som presenteras i exempel 28. I viss mån behandlar också denna ordlek konkretisering av ett uttryck men jag anser dock att först och främst ligger tyngdpunkten på personifikation.

Exempel 28: **Anja** Mitt skumpaglas är alltid *halvtomt!* Varför, fastän jag är en *positiv* person? Minun skumppalasin on aina *puoliksi tyhjä*. Miksiköhän, vaikka olen oikein *positiivinen* persoona? (Larsen 2012:93. I: *Laskuja*. Egna kursiveringar.)

Som det framgår av exempel 28 utnyttjas både svenska och finska i denna personifikation. Den multimodala ordleken baserar sig på att champagneglas representeras som levande figurer i bilden fast i korrekt språkbruk är det inte fråga om glasens egenskaper utan människornas sätt att förhålla sig negativt eller positivt till olika händelser.

Multimodal allegori (MAG) förekommer tre gånger i materialet, och figur 26 visar ett exempel på multimodal allegori som baserar sig på svenska (för hela texten, se bilaga 10).



Figur 26. Visuella textelementet i texten *Äänet* (Larsen 2012:18, bild: Nadja Andersson).

Figur 26 representerar en allegori av huvudvärk för bilden utnyttjar visuella textelement samt tecknad skrift för att beskriva hur huvudvärk ser ut och hur känns den. Allegori betyder att detaljer i bildframställningen har en dold innebörd (jfr avsnitt 4.2). Figur 26 inkluderar sju detaljer, med andra ord sju ljud som utnyttjas för att beskriva huvudvärk. Dessa ljud är skrivna med tecknad skrift men de framställs också med visuella textelement placerade i det avbildade huvudet. Alla dessa detaljer tillsammans bildar en allegori av huvudvärk, och i bilden kontrasteras alltså de bokstavliga betydelserna av de sju ljud-beskrivande orden med den allegoriska helhetsbetydelsen av bilden.

Som det konstaterades i avsnitt 4.2 utnyttjas i denna avhandling begreppet metonymi för att syfta på bilder där en del av det som bilden står för kontrasteras med bildens helhetsbetydelse (för definitioner av multimodala ordlekar, se bilaga 7). Figur 27 visar en teckning där både svenskan och finskan utnyttjas för att skapa en ordlek som baserar sig på multimodal metonymi:



Figur 27. Visuella textelementet i texten *Kesäloma i Senja opettaa sinulle ruotsia* (Larsen 2012:66–67, bild: Nadja Andersson).

I figur 27 utnyttjas både det finska och svenska ordet för en blåklocka för att skapa en kontrastering mellan representamen och objektet (jfr kapitel 2). Objektet är alltså i detta fall en blomma som vi känner till som blåklocka. Det finska ordet *kissankello* och det svenska ordet *blåklocka* är båda representamen för en blåklocka. Det är fråga om multimodal metonymi eftersom helhetsbetydelsen ('en blomma') kontrasteras med bokstavliga betydelser av första led i representamen *kissankello* och *blåklocka*. Med andra ord, teckningen visar också en katt (*kissan-kello*) och den blåa färgen (*blå-klocka*).

Slutligen, förekommer det som sagt tio exempel på multimodal metafor (MMF) i materialet. Figur 28 visar en teckning som beskriver texten *Pörssi ja kurssi* (Larsen

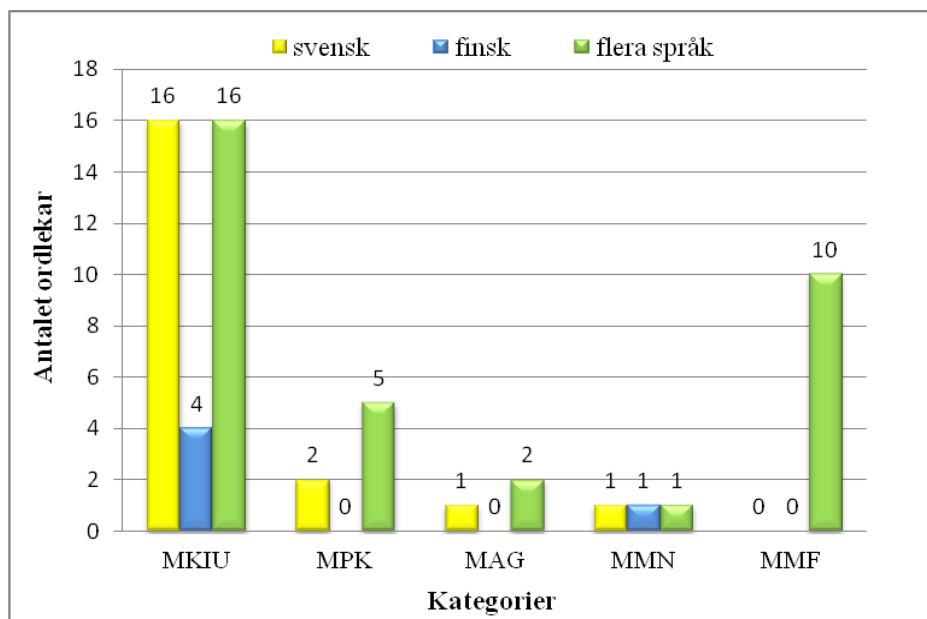
2012:189) och omfattar flera metaforer som behandlar ekonomi.



*Figur 28. Visuella textelementet i texten Pörssi ja kurssi i Senja opettaa sinulle ruotsia (Larsen 2012:189, bild: Nadja Andersson).*

Metaforer i figur 28 går inte att uppfattas utan att läsa lärotexten som den beskriver (jfr exempel 23 på s. 68). Lärotexten är huvudsakligen skriven på finska men också svenska ord förekommer i texten, och eftersom de svenska orden framställer metaforer som förekommer i bilden anser jag att både svenska och finska utnyttjas i ordlekar. I exempel 23 förekommer fyra ord som utnyttjas metaforiskt i figur 28: prinsen står för börsen, prinsessan står för kursen, monstret står för lågkonjunkturen och dykandet står för att börskurserna går ner. Dessa fyra metaforer kan dock bara uppfattas i denna kontext eftersom även om metaforer baserar sig på likhet (jfr avsnitt 4.2) har till exempel prinsen och börsen semantiskt inte några gemensamma egenskaper. Genom samspelet mellan figur 28 och lärotexten framgår det dock tydligt att sagan inte ska uppfattas bokstavligen för att den används bildligt för att beskriva en ekonomisk situation.

Figur 29 visar språkliga distributionen i multimodala ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter:



Figur 29. Språklig distribution i multimodala ordlekar som baserar sig på tolkningsvarianter.

Som det framgår av figur 29 omfattar alla fem kategorier ordlekar där både svenska och finska utnyttjas. I multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (MKIU) är ordlekar som skapas på finska (4 ordlekar) inte lika frekventa som ordlekar på svenska (16 ordlekar) och ordlekar där både svenska och finska utnyttjas (16 ordlekar). I multimodal personifikation (MPK), multimodal allegori (MAG) och multimodal metafor (MMF) förekommer inte ordlekar som baserar sig bara på finska. Multimodala metaforer (MMF) skapas bara genom att utnyttja både svenska och finska. I multimodal metonymi (MMN) skapas en ordlek på svenska, en ordlek på finska och en ordlek genom att använda både svenska och finska.

### 7.3 Sammanfattning av analysen

Genom att kategorisera ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia* har jag skapat en typologi där inte bara skrift utan också teckningar används för att uttrycka ordlekar. Det är intressant att flera kategorier som först och främst är avsedda för skriftliga ordlekar

också är lämpliga för att kategorisera multimodala ordlekar. Jag hade inte förväntat mig att till och med avvikelser i språkbruk kunde användas för att skapa multimodala ordlekar (jfr avsnitt 7.2.2). Multimodala ordlekar som baserar sig på avvikelser i språkbruk är dock inte lika frekventa som skriftliga ordlekar som baserar sig på avvikande språkbruk, och att skapa multimodala ordlekar genom avvikande språkbruk kan alltså vara mer utmanande än att skapa motsvarande ordlekar i skrift.

På basis av de 20 kategorierna som presenteras i avsnitt 3.5 och genom att utnyttja bildspråkliga troper (jfr avsnitt 4.2) har jag skapat min egen kategorisering för ordlekar. Denna kategorisering har jag diskuterat i kapitel 7 och kategoriseringen sammanfattas i bilagorna 6 och 7. Skriftliga ordlekar i materialet (bilaga 6) omfattar 18 kategorier och multimodala ordlekar (bilaga 7) 16 olika kategorier. Etymologiska ordlekar (Nash 1985:144) och kontamination (Leppihalme 1997b:142) förekommer inte i materialet.

Som konstaterat i kapitel 7 förekommer det sammanlagt 358 ordlekar i det analyserade materialet, varav 251 är skriftliga ordlekar och 107 multimodala ordlekar. Både skriftliga och multimodala ordlekarna kan indelas i fyra typer. Av skriftliga ordlekar är konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (KIU) den mest frekventaste kategorin. Det förekommer sammanlagt 43 ordlekar i materialet i denna kategori. Det som är påfallande är att av de 16 kategorier för multimodala ordlekar är multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck (MKIU) den mest frekventaste kategorin. Det förekommer sammanlagt 36 ordlekar i materialet som representerar denna kategori. Om vi tar hänsyn till både skriftliga och multimodala konkretiseringar av idiomatiska uttryck omfattar dessa två kategorier sammanlagt 79 ordlekar, vilket representerar 22 procent av de alla 358 ordlekar. Detta betyder att i *Senja opettaa sinulle ruotsia* presenteras idiomatiska uttryck ofta genom att beskriva deras bokstavliga betydelse.

På basis av undersökningen kan det konstateras att största delen av de 358 ordlekar som förekommer i materialet uttrycks på svenska. Svenska ordlekar omfattar sammanlagt 163 ordlekar och de är den största språkgruppen i både skriftliga och multimodala ordlekar. I materialet förekommer också 53 finska ordlekar samt 132 ordlekar där både svenska och finska krävs för att ordleken kan uppfattas. Utöver dessa har jag kunnat upptäcka fem ordlekar där både svenska och engelska utnyttjas och till och med en ordlek där svenska och latin används samtidigt. I fyra ordlekar utnyttjas mer än två olika språk.

## 8 Avslutning

Syftet med denna undersökning är att utreda hurdana ordlekar som förekommer i läroboken *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Som det framgår av forskningsfrågorna (s. 4) har jag haft för avsikt att ta reda på hur ordlekar uttrycks skriftligt i materialet och hur ordlekar uttrycks genom bilder i materialet. Utöver detta ville jag utreda hur olika språk utnyttjas i ordlekar. Undersökningsmaterialet insamlades genom att analysera 178 multimodala texter med hjälp av innehållsanalys och semiotisk bildanalys. Samma metoder har använts för att kategorisera de upptäckta ordlekarna. Analysmetoden baserades på pragmatisk semiotik, och kategorisering av ordlekar byggdes på ordlekkategoriseringar i tidigare forskning och på bildspråkliga funktioner och troper (jfr avsnitt 4.1 och 4.2). Tidigare forskning och ordlekkategorier av Walter Nash (avsnitt 3.2), Dirk Delabastita (avsnitt 3.3) och Ritva Leppihalme (avsnitt 3.4) utnyttjades som utgångspunkt för att skapa en typologi för ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia*.

Även om tyngdpunkten i Nash, Delabastitas och Leppihalmes kategorier ligger på engelskan är deras kategorier lämpliga för att kategorisera ordlekar som skapas genom att utnyttja svenska och finska. Bara etymologiska ordlekar av Nash (jfr avsnitt 3.2) och kontaminationer av Leppihalme (jfr avsnitt 3.4) förekommer inte i materialet, vilket betyder att särskilt Delabastitas kategorisering är lämplig för ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Delabastitas kategorisering (jfr avsnitt 3.3) omfattar ändå inte alla kategorier som förekommer i materialet. Till exempel Nash portmanteux och Leppihalmes intertextuella ordlekar förekommer också i materialet, och därför är Delabastitas kategorisering inte tillräckligt omfattande för att beskriva ordlekar i materialet.

Ett värdefullt bidrag av denna undersökning är att jag har sammanfattat tre olika kategoriseringar för ordlekar och utformat en omfattande typologi på basis av tidigare forskning och undersökningsmaterialet. Forskning om ordlekar har haft sin tyngdpunkt på engelska och översättningsvetenskap (jfr avsnitt 1.2), men jag har skapat min typologi ur lingvistisk synvinkel. Min undersökning har ändå visat att kategorier som har skapats ur översättningsvetenskaplig och lingvistisk synvinkel är lika lämpliga för

att kategorisera ordlekar i läroboken *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Nash har skapat sin typologi för ordlekar ur lingvistisk synvinkel (jfr avsnitt 3.2) men eftersom Nash kategorisering publicerades nästan trettio år sedan finns det ännu luckor i forskning om ordlekar. Jag hoppas att min avhandling kan hjälpa till att åtminstone några sådana här luckor kommer att fyllas.

Jag anser att jag har lyckats att skapa en relativ tydlig kategorisering för olika ordlekstyper även om kategoriseringen av alla ordlekar inte har lyckats helt problemfritt. Eftersom undersökningen primärt är kvantitativ och materialet omfattar ett stort antal ordlekar har jag inte redovisat detaljerade analyser av till exempel alla teckningar. Jag har utifrån min första analys kunnat excerpera 358 ordlekar, vilket är ett tecken på att ordlekar förekommer frekvent i *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Eftersom undersökningsmaterialet bara omfattar multimodala texter i *Senja opettaa sinulle ruotsia* är det möjligt att lärobokens texter som inte består av visuella textelement innehåller skriftliga ordlekar som inte diskuteras i denna avhandling.

Eftersom insamling av materialet baserar sig på mina egna tolkningar av vad som ska tolkas som humoristiskt och vad inte kunde undersökningen också utvidgas i en receptiv riktning genom att forska i hurdana ordlekar som upplevs som humoristiska enligt andra människor. Eftersom bilder inte tidigare har undersökts i skapandet av ordlekar krävs det också mer undersökning om detta innan resultaten i denna avhandling kan generaliseras. Eftersom ordlekar inte har undersökts så omfattande på svenska i tidigare undersökningar (jfr avsnitt 1.2) anser jag att de svenska termerna till exempel för ordlekskategorier är ett värdefullt bidrag av denna avhandling.

Med hjälp av denna undersökning kan forskning om svenska ordlekar fortsättas på basis av de termer och den typologi som jag har skapat för olika ordlekskategorier. Eftersom ordlekar är ett sätt att skapa humoristiska effekter genom språkliga flertydigheter erbjuder denna undersökning också resultat som kan utnyttjas i forskning om humor i framtiden. *Senja opettaa sinulle ruotsia* består av lämpligt material för forskning om ordlekar eftersom ordlekar är så frekventa i boken. Det här är inte oväntat eftersom syftet med boken är att visa att språkinläring kan vara roligt (jfr kapitel 1). Läroboken har inte undersökts tidigare men eftersom ordlekar förekommer så frekvent i boken är det möjligt att också andra typer av humor (jfr kapitel 3) förekommer i boken. Därför tycker jag att både boken och Facebooksidan *Senja opettaa sinulle ruotsia* borde



tas hänsyn till i vetenskapliga undersökningar. Eftersom boken representerar ett nytt sätt att skapa läroböcker och böcker över lag kan forskning om boken bidra med ny information över hur läroböcker kan utformas i framtiden.

Min undersökning visar att bilder också spelar en viktig roll i skapandet av nya betydelser och att de kan användas för att uttrycka flera betydelser samtidigt. I forskning om ordlekar borde man fästa uppmärksamhet på texter som multimodala helheter och ta hänsyn till hur bilder kan utnyttjas för att uttrycka humor. Även om jag har kunnat hitta till och med 358 ordlekar behövs ännu mer undersökning av ordlekar eftersom min analys visar omfattar några ordlekskategorier bara en ordlek. Därför kan jag inte dra några slutliga resultat av alla ordlekskategorier på basis av denna undersökning.

Både skriftliga och multimodala ordlekar i *Senja opettaa sinulle ruotsia* kan utnyttjas särskilt i språkundervisningen, och denna avhandling kan vara en nyttig källa för språklärare som strävar efter att hitta nya medel för att motivera sina elever. Som det diskuteras i kapitel 1 finns det åtminstone i Finland stora behov för nya medel att motivera elever i samband med svenskundervisning. Utöver att skapa en uppmuntrande stämning genom att uttrycka humor kan ordlekar också utnyttjas på många andra sätt i språkundervisning. Till exempel kan teckningar där ett idiomatiskt uttryck konkretiseras eller flera idiomatiska uttryck fogas samman utnyttjas i språkinlärning för att underlätta inlärning av idiomatiska uttryck. En bild säger ofta mer än tusen ord, och därför kan multimodala ordlekar fungera som värdefulla läromedel i språkundervisning.

## Referenser

### Undersökningsmaterial

Larsen, Senja & Andersson, Nadja 2012. *Senja opettaa sinulle ruotsia*. Keuruu: Otava.

### Övriga källor

Alling-Ode, Bitte 2000. Bildanalys. I: *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Ekström, Mats & Larsson, Larsåke (red.). Lund: Studentlitteratur. S. 140-150.

Anttila, Pirkko 1998. *Tutkimisen taito ja tiedon hankinta*. Hämtad den sjätte januari 2014 från:

[http://www.metodix.com/fi/sisallys/01\\_menetelmat/01\\_tutkimusprosessi/02\\_tutkimisen\\_taito\\_ja\\_tiedon\\_hankinta/](http://www.metodix.com/fi/sisallys/01_menetelmat/01_tutkimusprosessi/02_tutkimisen_taito_ja_tiedon_hankinta/)

Berger, Arthur Asa 1993. *An Anatomy of Humor*. New Brunswick, New Jersey: Transaction Publishers.

Björkvall, Anders 2009. *Den visuella texten: multimodal analys i praktiken*. Hellgren & Fallgren.

Delabastita, Dirk 1996. Introduction. *The Translator* 2 (2), s. 127-139

Delabastita, Dirk 1997. Introduction. I: Delabastita, Dirk (red.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 1–22. Manchester: St. Jerome Publishing.

*English Cobuild Dictionary*. Hämtad den 23 februari 2014 från:

<http://dictionary.reverso.net/english-cobuild/>

Eriksson, Yvonne & Göthlund, Anette 2004. *Möten med bilder: Analys och tolkning av visuella uttryck*. Lund: Studentlitteratur

Facebook 2014. Senja opettaa sinulle ruotsia. Hämtad den 21 mars 2014 från:

<https://www.facebook.com/Senjaopettaa/info>

Finlands facklitterära författare rf.

<http://www.suomentietokirjailijat.fi/jasenyy/liittyminen/tietokirjallisuuden-lajit/>

Finska språkbyrån. Finska språkbyråns elektroniska ordbok. Hämtad den 4 december 2013.

Gottlieb, Henrik 1997. You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay. I: Delabastita, Dirk (red.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 207-232. Manchester: St. Jerome Publishing.

Hosiaislouma. Yrjö 2003. *Kirjallisuuden sanakirja*. Helsingfors: WSOY.

Jylhä, Anna 2006. *Verkko-oppimateriaalin multimodaalisuus: kohteena YLE:n Kansalaisen ABC -verkko-oppimateriaalit*. Pro gradu-avhandling. Helsingfors universitet. Hämtad den 18 januari 2014 från:

<https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/19918/verkkoop.pdf?sequence=1>

Järvelä, Hanna, Keinänen, Anna, Nuutinen, Pirjo & Savolainen, Erkki 2004. *Huumori opettajan työvälteenä*. Joensuu universitet. Hämtad den 26 september från:

<http://sokl.uef.fi/verkkojulkaisut/opehuumori/opehuumori.pdf>

Kress, Günther & van Leeuwen, Theo 2006. *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

Leppihalme, Ritva 1997a. *Kallis meni halpaan: sanaleikkien kääntämisestä*. Utgiven av Finlands översättar- och tolkförbund i Kääntäjä – Översättaren 3 (s. 3 & 8).

Leppihalme, Ritva 1997b. Sanaleikit kääntäjän päänvaivana. I: *Kontrastiivinen tarkastelu kääntäjän apuna*. Korimo-Girod, Nina (red). Helsingfors: Yliopistopaino. S. 141-151.

Löbner, Sebastian 2002. *Understanding semantics*. London: Hodder Arnold.

MTV 2013. *Ruotsin kielen suosio ennätysalhaalla – erityisesti pojat karttavat*.

Publicerad den 28 maj 2013 och hämtad den tionde februari 2014 från:

<http://www.mtv.fi/uutiset/kotimaa/artikkeli/ruotsin-kielen-suosio-ennatysalhaalla--erityisesti-pojat-karttavat/1910002>

Nash, Walter 1985. *Language of humor*. London: Longman.

Nilsson, Åsa 2000. Kvantitativ innehållsanalys. I: *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Ekström, Mats & Larsson, Larsåke (red.). Lund: Studentlitteratur. S. 111-139.

Nordström, Gert Z. 1986. *Påverkan genom bilder: En studie av olika bildtypers påverknings effekter*. Stockholm: Styrelsen för psykologiskt försvar.

Nordström, Gert Z. 1989. *Bilden i det postmoderna samhället*. Stockholm: Carlssons.

Nyyssölä, Kari 2008. *Mediakultuuri oppimisympäristönä*. Helsingfors: Opetushallitus - Utbildningsstyrelsen.

Peltoniemi, Anne & Kautto, Jenni 2006. *Selvää kärpännahkaa - Oppikirjan kuvituksen muutos ja käyttö opetuksessa*. Pro gradu-avhandling. Tammerfors universitet.

Petterson, Rune 2008. *Bilder i läromedel*. Tullinge: Institutet för infologi.

Pitkänen, Suvi 2012. *Bilddidaktik i svenskläroböckerna Galleri 1, 2, 3*. Pro gradu-avhandling. Tammerfors universitet.

Pönkä, Harto m.fl., (red.) 2012. *Sosiaalisen median opetuskäyttö: Oppimisen teoriaa ja kokemuksia DevelOPE-hankkeesta*. Uleåborgs universitet.

Raukko, Jarno 1994. *Polysemia: Merkitysten verkosto – merkitysten verkko*. I: Kieli 8, Näkökulmia polysemiaan – Suomen kielen kognitiivista kielioppia 2. Leino, Pentti & Onikki, Tiina (red.). Helsingfors: Helsingin yliopiston suomen kielen laitos. S. 36–69.

Ritala, Elina 2010. *Sanaleikkien kääntäminen televisiosarjassa Sex and the City*. Pro gradu-avhandling. Tammerfors universitet

Salminen, Oili 2012. *Fröken Senja ja ruotsin oppimisen ihanuus*. Utgiven av Suomen eOppimiskeskus ry i SeOppi 2/2012. Hämtad den sjätte januari 2014 från:

<http://www.slideshare.net/eOppimiskeskus/seoppi-22012>

Sandblom, Morgan och Zetterlund, Tommie 2006. *Bilden som verktyg – en pedagogisk analys av bilder i läroböcker i historia*. Göteborgs universitet. Sociologiska institutionen.

Savolainen, Erkki 2001. *Verkkokielioppi*. Suomen kielen äänne-, muoto- ja lauseoppia. Finnlectura. Hämtad den 18 januari 2014 från:

<http://www.finnlectura.fi/verkkosuomi/Fonologia/sivu19.htm>

Sjöström, Sören 2006. *Språkets struktur, betydelse och användning*. Stockholm: Norstedts Akademiska Förlag.

Studentexamensnämnden 2006. *Ylioppilastutkinto 2006. Tilastoja ylioppilastutkinnosta*. Hämtad den tionde februari 2014 från:

[http://www.ylioppilastutkinto.fi/images/sivuston\\_tiedostot/stat/ylioppilastutkinto\\_2006.pdf](http://www.ylioppilastutkinto.fi/images/sivuston_tiedostot/stat/ylioppilastutkinto_2006.pdf)

Studenexamensnämnden 2014

a) *Historia*. Hämtad den 22 mars 2014 från:

<http://www.ylioppilastutkinto.fi/fi/yleistae/historia>

b) *Ilmoittautuneet eri kokeisiin 2005–2014*. Hämtad den tolfte februari 2014 från:

[http://www.ylioppilastutkinto.fi/images/sivuston\\_tiedostot/stat/FS2014A2005T20\\_10.pdf](http://www.ylioppilastutkinto.fi/images/sivuston_tiedostot/stat/FS2014A2005T20_10.pdf)

Svensk ordbok utgiven av Svenska Akademien 2009. Stockholm: Norstedts & Svenska Akademien.

Turtola, Kati 2012: muntl. Intervju. *Pakkoruotsi. Senja opettaa sinulle ruotsia.* Återgiven i Yle Puhe den 18 maj 2012. Hämtad den sjätte januari 2014 från:

[http://www.youtube.com/watch?v=MraHirEK\\_kw](http://www.youtube.com/watch?v=MraHirEK_kw)

Veivo, Harri & Huttunen, Tomi 1999. *Semiotiikka: merkeistä mieleen ja kulttuuriin.* Helsinki: Edita.

Viljala, Maiju 2013. *Lost in Translation? — att översätta allusioner och ordlekar i Gilmore Girls.* Pro gradu-avhandling. Jyväskylä universitet.

Wærn, Yvonne m.fl. 2004. *Bild och föreställning - om visuell retorik.* Lund: Studentlitteratur.

Yule, George 2006. *The Study of Language.* Tredje upplaga. Cambridge: Cambridge University Press.

## Bilagor

### Bilaga 1 *Partikkeliverbi* (Larsen 2012:155, bild: Nadja Andersson)

## Partikkeliverbi

Oppilaiden pyynnöstä: PARTIKELVERB. Epäloogisuudessaan ja hupsuudessaan ne ovat open lempiaihe. Hurrien SKJUTA UPP on lykätä, mutta SKJUTA NER on ampuu alas. Mitä eroa on termeillä BRINNA UPP ja BRINNA NER? Ei mitään! Molemmat tarkoittavat samaa, palaa poroksi.

83 👍 42 💬

**Jorma** STÄNGA AV sulkea, sammuttaa, hiljentää. AVSTÄNGA antaa pelikielto, erottaa, sulkea ulkopuolelle.

**Tanja** Käppen GICK AV, keppi katkesi. Chefen AVGICK efter skandalen, pomo erosi skandaalin jälkeen.

**Anna** En människa kan inte BRINNA NER och inte heller ett djur, men ett hus kan BRINNA BÅDE UPP OCH NER.

**Lisbet** Människor kan också BRINNA FÖR något. Ihmiset voivat olla innostuneita.

**Timo** Kun kadulla lukee SE UPP, ei yleensä kannata katsoa ylös.

**Anna** Ellei ole kyse jääpuikoista OM DET INTE ÄR FRÅGAN OM ISTAPPAR. SE UPP – varo!

**Monica** Det är fult att SE NER på någon. On rumaa katsoa jotakuta alaspäin.

**Lisbet** Man kan åka båt UPP TILL Ingå (norrut) men NER TILL Barösund (söderut).

**Samuli** Jag hoppas att vi alltid kan GÅ IN FÖR våra lektioner stenhårt här. Åtminstone behöver ingen GÅ UT FÖR det. Toivottavasti voimme aina intoutua palavasti päivän oppitunneistamme täällä. Kenenkään ei ainakaan tarvitse poistua sen takia.

**Marcus** Nu GICK DET UPP FÖR MIG. Ymmärsin.

**Samuli** Vuxna människor med barnasinne SER GÄRNA FRAM EMOT nya grejer. Lillgamla jobbiga besserwissers SER SIG FÖR så gott de kan. Lapsenmieliset aikuiset odottavat innolla kivoja uutuuksia. Pikkuvanhat raivostuttavat besserwisserit ottavat varman päälle niin kuin vain voivat.

**Lisbet** Man LADDAR NER ett datorprogram, men LADDAR UPP sig för kvällens program.

**Hannele** PIFFA UPP och TONA NER, tuunata ja vaimentaa.

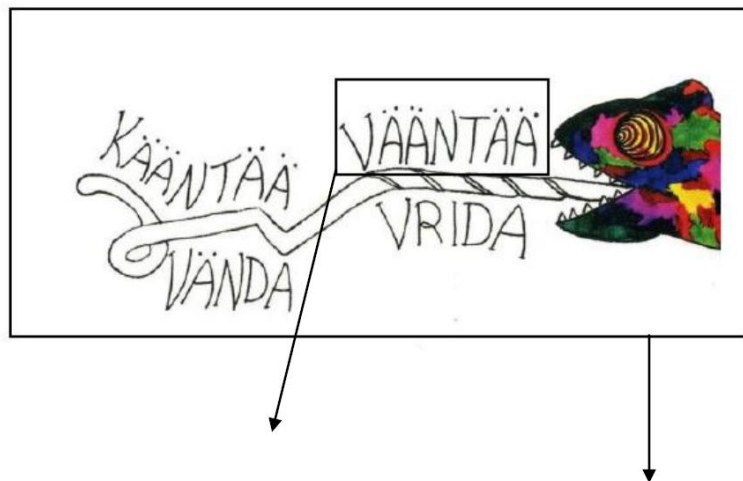
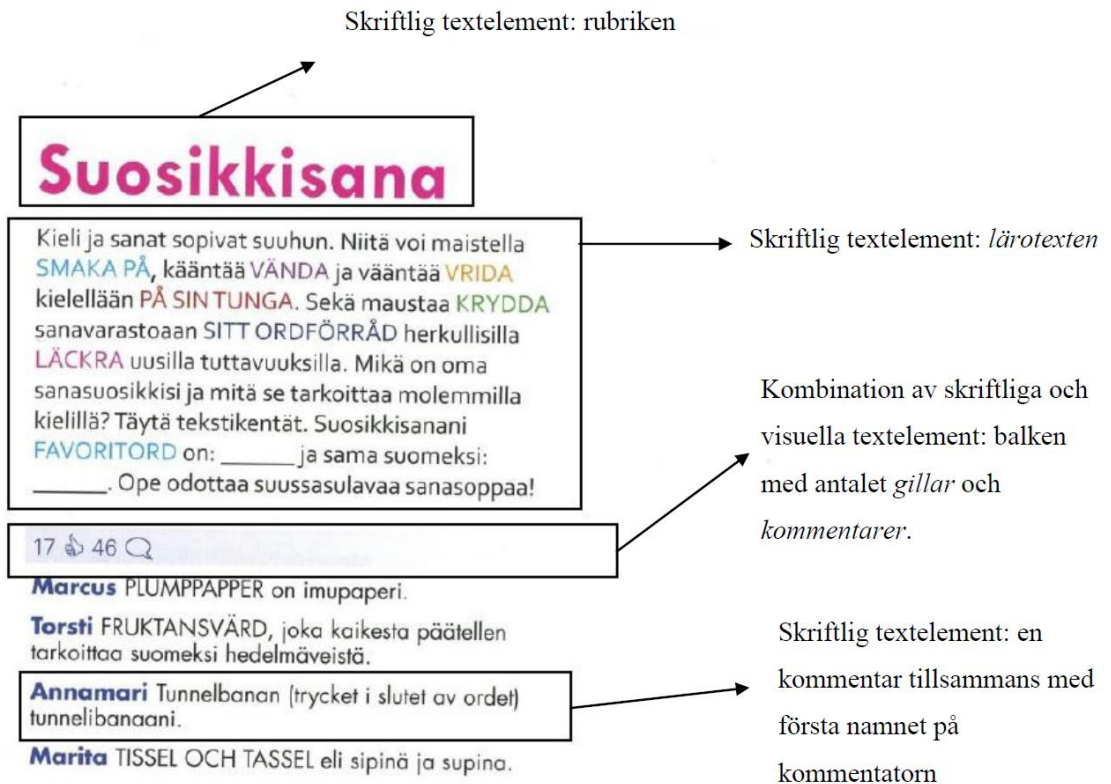
**Torbjörn** Det är det sista som går, så bonden när skithuset brann.

**Otto** Det är toppen att den här saken har TAGITS FRAM. Partikelverben är också mitt favoritämne.



## Bilaga 2 Textelement i den multimodala texten *Suosikkisana*

(Den ursprungliga texten *Suosikkisana* från Larsen 2012:15, bild: Nadja Andersson.)



Kombination av skriftliga och visuella textelement: tecknad skrift

Visuell textelement: teckning





## Heterofoni

Hejsan heterofoni. Sama kirjoitusasu, eri ääntäminen ja merkitys. Asuu BOR [buur], boori BOR [boor]. Talviunipesä IDE [iide], idea IDE [idee]. Eläimen harja MAN [maan], mies MAN [mann]. Kortti KORT [kuurt], lyhyesti KORT [kortt]. Rata BANAN [baanan], banaan **BANAN** [banaan]. Jono KÖN [kөөn], sukupuoli KÖN [tšөөn]. Kuoro KÖR [kөөr], ajaa KÖR [tšөөr]. Perinteikkäät ANRIKA [aanriikka], rikastuttaa ANRIKA [annriikka]. Antautuu jonkin valtaan HÄNGER (SIG ÄT) [heenjeer], roikkuu HÄNGER [hengär].

130 47 Q

**Jonna** Äiti MODERN [muudärn], moderni MODERN [mudäärn].

**Hannele** LOV [lääv] loma. LOV [luuv] kiertotie.

**Marcus** DAM [daam] nainen, DAM [dam] (spel) tammipeli.

**Samuli** DAMMSUGARE [damsyggare] pölynimuri DAMSUGARE [daamsyggare] daaminimuttaja. Lukion ruotsinmaikkamme Irma J:n vakioivitsi.

**Hannele** Suurkaani STORKHANEN [stuurkhaanen]. Haikarauros STORKHANEN [stärkhaanen].

**Marcus** Lukenut LÄST [leest]. Lesti LÄST [lest].

**Hannele** Ystävä VÄN [venn]. Lempeä, viehkeä VÄN [veen].

**Marcus** Hiiwa JÄST [jest]. Käynyt tai noussut taikina JÄST [jeest].


**Tanja** JAPAN [jaapan] landet. Japanilainen JAPAN [japaan].

**Heli** Laidun BETE [beette] käyttäytyä BETE [bete] SIG. Tonttu TOMTEN ja tontti TOMTEN, vain intonaatio riikinruotsissa paljastaa kummasta on kyse.

**Jaakkima** Lienee kyse homografiasta sanojen yhteisen kirjoitusasun ja homofoniasta yhteisen äänneasun osalta.



## Bilaga 4 Hedelmiä (Larsen 2012:91, bild: Nadja Andersson)



### Hedelmiä

Omena **ÄPPLÉ** maistuu makealta **SÖTT**, mutta päärynä **PÄRON** on makeampi **SÖTARE**. Makein **SÖTAST** on luumu **PLOMMON**. Suurin **STÖRST** on omena. Päärynä on suurempi kuin **STÖRRE**.  
ÄN luumu, joka on pienin **MINST**. Kesä on lyhyt **KORT**, loma lyhyempi **KORTARE** ja hetki lyhyin **KORTAST**.  
Englanti **ENGELSKA** on kivaa **ROLIGT** mutta onko saksa **TYSKA** kivempää **ROLIGARE**? Ainakin ruotsi **SVENSKA** on sekä kivointa **ROLIGAST** että **TREVLIĞAST**. Vai mitä **ELLER HUR**?

63 63 73 Q

**Jaana** **SÖTAST** ÄR DET SOM MAN TYCKER BÄST OM makeinto on se mistä eniten pitää.


**Minna** Ett äpple kan vara sött, så också min hund. Ändå har jag inte tänkt att smaka på henne.

**Kerkko** Vad är skillnaden mellan **ROLIG** och **TREVLIĞ** – kan inte hitta De är några nyanser jag som finskatalande bara icke förstår.

**Riitta** Hauska ja mukava. Han är inte bara trevlig, han är också rolig.

**Kerkko** Kan båda, människor och saker vara trevliga eller och roliga?

**Riitta** En sten kan ha en rolig **FORM** muoto. **STÄMNINGEN** tunnelma på en fest kan vara trevlig. **FRAMST** etupässä, används orden om människor och **UPPLEVELSER** kokemus. Samoin kuin hauska ja mukava.



# 7700

Luokassa on 7 700 oppilasta, joka on ilmailun yleinen hätäkoodi **NÖDKOD**. Onko paikalla yhtään lennonjohtajaa **FLYGLEDARE**?

45 45 25 Q

**Riitta** Anna rahat niin johdan sinut lentäen minne vaan!

**Maisa** Ei ole lennonjohtokokemusta, mutta ratikassa muuan rouva antoi reseptin lastenlastensa herkkuruokaan, joka oli **FLYGANDE JAKOB**. I spåran gav en dam ett recept på mat som hennes barnbarn tyckte mest om: Flygande Jakob.

**Annika** Vad är Flygande Jakob?

**Jussi** Flygande Jakob on ruotsalainen kananbanaaniruoka.

**Kirsi** Fröken är den bästa flygledaren för oss tycker jag. Grattis! Skulle vi börja ha övningar i hur man klarar i nödsituationer? Om Fröken flyger till en annan skola.

**Senja** Älkää huolestuko **OROA ER INTE**. Fröken har **NÖDSITUATIONSUTBILDNING** hätätilannekoulutus. Laskun **RAKNINGEN** tullessa etsimme lähimmän varauskäytävän **NÖDUTGÅNG**.

**Jan-Erik** Jag har **C1-KOMPETENS** kelpuus for att vara flygledare på Vatsim, ett **NATVERK** verkasto för **FLYGSIMULERING** lentosimulointi verkossa.

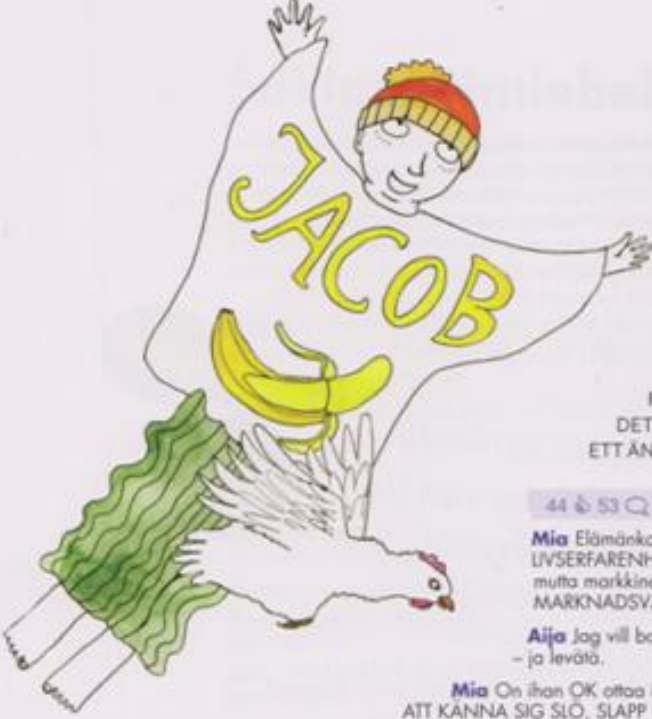
**Mia** **FLYGSIMULERING** BÄR VÄL BRA lentosimulointihan sopii vällan mainiosti, bittivaruudessa kun kerran eilellään **EFTERSOM SO HÄLLER HUS I CYBERRYMDEN**.

**Kirsi** Den här språkskolosimuleringen, som Fröken erbjuder oss på passar mig jätätelint! Tammelan, om någon vågar ha en annan äsikt.

• 91 •

## Bilaga 5 Avstånd som en visuell avgränsare

(Ur: Larsen 2012:92, bild: Nadja Andersson.)



### Kulttuuria

Kulttuuri kukoistaa KULTUREN BLOMSTRAR. Juhlia FESTER ja festivaaleja FESTIVALER joka kolkassa I VARJE HÖRN. Yleisö PUBLIKEN kiirehti SKYNDAR SIG elämyksestä UPPLEVELSE toiseen. Teatteria TEATER, konserttia KONserter, markkinoita MARKNADER ja kotiseutujuhlia HEMBYGDSFESTER. Älä myöhästy KOM I TID TILL näytökseen FÖRESTÄLLNINGEN. Vai onko oikea elämäsi DET VERKLIGA LIVET vielä huikeampi draama ETT ÄNNU MER RAFFLANDE DRAMA?

44 53 Q

**Mia** Elämäkokemuksia ei voi rahassa mitata LIVSERFARENHET GÄR INTE ATT MÅTA I PENGAR, mutta markkina-arvo nousee ehdottomasti iän myötä MARKNADSVÄRDET STIGER DEFINITIVT MED ÅLDERN.

**Aija** Jag vill bara leva – och levätä. Haluan just nyt vain olla – ja levätä.

**Mia** On ihan OK ottaa iisisti eikä tehdä mitään IBLAND ÄR DET OK ATT KANNA SIG SLO, SLAPP OCH INATVAND.

**Elina** Jag GILLAR INTE en tykkää FOLKSAMLINGAR ihmismassoista. Men om det är FRAGAN OM BÖCKER eller TEATER kysymys kirjoista tai teatterista, ÄR JAG REDO FOR olen valmis att UTHÄRDA kärsimään lite folk också.

**Mia** Olen menossa katsomaan juniorin jalkapallo-ottelua SKA OCH SE PÅ JUNIORENS FOTBOLLSMATCH. Siellä vasta draamaa ja dramatiikkaa riittääkin DÄR KAN MAN VERKLIGEN SNACKA OM DRAMA OCH DRAMATIK.

### Laskuja

Ajattele positiivisesti TÄNK POSITIVT. Miinus kertaa miinus on plus MINUS GÄNGER MINUS ÄR PLUS. Parempi murtoluku BRÄKTAL kuin riita BRÄK. Helpompi laskea luku RÄKNA ETT TAL kuin pitää puhe HÄLLA ETT TAL. Matematiikassa nollakin pärjää ÄVEN EN NOLLA REDER SIG. Elämän yhtälössä EKVATION on yhteenlaskua ADDITION, kertolaskua MULTIPLIKATION ja potenssia POTENS. PLUS PUSS, sanoo Fröken Senja!

71 118 Q

**Joona** PUSS PLUS PUSS OCH EN KRAM ÄR LIKA MED JAG TYCKER SÅ MYCKET OM DIG pussu + pussu ja halaus on yhtä kuin tykkään susta niin paljon.

**Anna** TYCKER OCKSÅ OM DIG! Pidän myös sinusta BLIR DET ALLMÄN KRAM – OCH PUSSFEST I KLASSEN IDAG? Onko tästä tulossa luokan yleinen holi- ja pussupäivä?

• 92 •

## Bilaga 6 Skriftliga ordlekar i avhandlingen

**Tabell 3** Typer, kategorier och definitioner samt frekvensen för skriftliga ordlekar

Ordlekstyp	Ordlefskategor	Förkortning	Definition	Frekvens
Baserar sig på språkens inre egenskaper	Homonymi	HN	Två ord eller uttryck med identiska uttal och stavning men annorlunda betydelser.	33
	Homofoni	HF	Två ord eller uttryck med identiska uttal men annorlunda stavningar och betydelser.	19
	Homografi	HG	Två ord eller uttryck med identiska stavningar men annorlunda uttal och betydelser.	3
	Etymologisk ordlek	EO	Kontrastering mellan ordets nuvarande och etymologisk betydelse.	0
	Polysemi	PS	Två ord eller uttryck med identisk uttal och stavning men annorlunda betydelser. Betydelser har något gemensamt.	16
Baserar sig på felaktigt språkbruk	Paronymi	PN	Två ord eller uttryck med likheter i uttal eller stavning. Skillnaden mellan två betydelsevarianter är en fonem eller en grafem.	30

	Avvikelse i fonologi	AFO	Två ord eller uttryck med likheter i uttal. Skillnaden mellan två betydelsevarianter är mer än en fonem eller en grafem.	5
	Avvikelse i ortografi	AOR	Två ord eller uttryck med likheter i stavning. Skillnaden mellan två betydelsevarianter är mer än en fonem eller en grafem.	4
	Avvikande morfologisk regel	AMR	Kontrastering av två betydelsevarianter baserar sig på felaktig användning av avledningar eller sammansättningar.	15
	Avvikande lexikaliskt val	ALV	Kontrastering av två betydelsevarianter baserar sig på felaktig ordval.	27
Baserar sig på modifiering av språk	Kombination med ett idiomatiskt uttryck	KOI	En ny betydelsevariant skapas genom att "låna" semantiska element från ett idiomatiskt uttryck.	8
	Assimilering av idiomatiska uttryck	AIU	En ny betydelsevariant skapas genom att assimilera två idiomatiska uttryck.	1
	Neologism	NL	En ny betydelsevariant skapas genom att skapa ett nytt ord.	8
	Portmanteux	PM	Två annorlunda betydelser sammanfattas i ett nytt ord som inkluderar de båda	5

			ursprungliga betydelser.	
	Kontamination	KT	Två ord eller uttryck fogas samman utan att det nya ordet inkluderar de två ursprungliga betydelser. Nya betydelsen kan t. ex. vara ett nytt ord (jfr neologism).	0
Baserar sig på tolkningsvarianter	Konkretisering av ett idiomatiskt uttryck	KIU	Kontrastering mellan den bokstavliga och idiomatiska betydelsen av ett idiomatiskt uttryck.	43
	Metafor	MF	Kontrastering mellan den bokstavliga och symboliska betydelsen av ett ord eller uttryck. Inte gemensamma för alla språkbrukare.	24
	Tolkningsvarianter i syntax	SY	Hela satser eller meningar har flera betydelsevarianter beroende på kontexten.	3
	Kontextuell modifiering	KM	En ny betydelsevariant skapas genom att byta kontexten av ramen <sup>18</sup> .	2
	Lexikal modifiering	LM	En ny betydelsevariant skapas genom modifiera ramen.	5
<b>Sammanlagt</b>	20 kategorier			251

<sup>18</sup> Begreppet *ram* har lånats från Nash (1985:164. Egen översättning. eng. *frame*) och det syftar på en välbekant namn, titel eller uttryck som i detta fall utnyttjas intertextuellt.

## Bilaga 7 Multimodala ordlekar i avhandlingen

**Tabell 4** Typer, kategorier och definitioner samt frekvensen för multimodala ordlekar

Ordlekstyp	Ordlefskategor	Förkortning	Definition	Frekvens
Baserar sig på språkens inre egenskaper	Multimodal homonymi	MHN	Representation av två ord eller uttryck med identiska uttal och stavning men annorlunda betydelser.	2
	Multimodal homofoni	MHF	Representation av två ord eller uttryck med identiska uttal men annorlunda stavningar och betydelser.	3
	Multimodal homografi	MHG	Representation av två ord eller uttryck med identiska stavningar men annorlunda uttal och betydelser.	1
	Multimodal polysemi	MPS	Representation av två ord eller uttryck med identisk uttal och stavning men annorlunda betydelser. Betydelser har något gemensamt.	10

Baserar sig på avvikande språkbruk	Multimodal avvikelse i fonologi	MFFO	Representation av två ord eller uttryck med likheter i uttal. Skillnaden mellan två betydelsevarianter är mer än en fonem eller en grafem.	1
	Multimodal paronymi	MPN	Representation av två ord eller uttryck med likheter i uttal eller stavning. Skillnaden mellan två betydelsevarianter är en fonem eller en grafem.	6
	Multimodal avvikelse i morfologi	MFM	Representation av två betydelsevarianter varav i den andra utnyttjas avvikande morfologisk regel.	1
	Multimodal avvikelse i lexikon	MFL	Representation av två betydelsevarianter varav den andra används i avvikande betydelse.	6
Baserar sig på betydelse-kombinationer	Multimodal kombination med ett idiomatiskt uttryck	MKOI	Representation av en ny betydelse som skapas genom att "låna" semantiska element från ett idiomatiskt uttryck.	1
	Multimodal assimilering av idiomatiska uttryck	MAIU	Representation av två idiomatiska uttryck assimilerade som en ny betydelse.	6



	Multimodal portmanteux	MPM	Representation av två annorlunda betydelser sammanfattade som en ny betydelse. Resultaterande betydelse inkluderar de båda ursprungliga betydelser.	11
Baserar sig på tolknings- varianter	Multimodal konkretisering av ett idiomatiskt uttryck	MKIU	Representation där den bokstavliga och idiomatiska betydelsen av ett idiomatiskt uttryck kontrasteras med varandra.	36
	Multimodal personifikation	MPK	Representation där ett föremål eller en abstrakt företeelse framställs som en person.	7
	Multimodal allegori	MAG	Representation där den bokstavliga och allegoriska betydelsen av ett ord eller uttryck kontrasteras med varandra.	3
	Multimodal metonymi	MMN	Representation där sammansättningens första del konkretiseras och kontrasteras med ordets helhetsbetydelse.	3
	Multimodal metafor	MMF	Representation där den bokstavliga och metaforiska betydelsen av ett ord eller uttryck kontrasteras med varandra.	10
<b>Sammanlagt</b>	16 kategorier			107

## Bilaga 8 *Lehmä* (Larsen 2012:125, bild: Nadja Andersson)

### Lehmä

Lehmällä KO on neljä vatsaa MAGAR. Pötsi VÄMMEN, verkkomaha NÄTMAGEN, satakerta BLADMAGEN ja juoksutusmaha LÖPMAGEN. Se syö korsirehua STRÄFODER ja laiduntaa BETAR PÅ ÄNGEN. Sonni on TJUR, härkä OXE, sarvi HORN, nuti KULLIG, häntä SVANS ja sorkka KLÖV. Maito on MJOLK, utare JUVER ja lypsäminen MJOLKA. Lehmä poikii KALVAR, mutta vasikointi TJALLERI on ihmisten touhua FÖR MÄNNISKOR. Asuuko sinussa pieni märehitijä GRUBBLARE?

84 53 Q

**Hannu** Ei asu. Bara en mage har jag. Mutta mulla on kyllä lehmän hermot.

**Marcus** Grubblare? Det måste jag ta en funderare på.

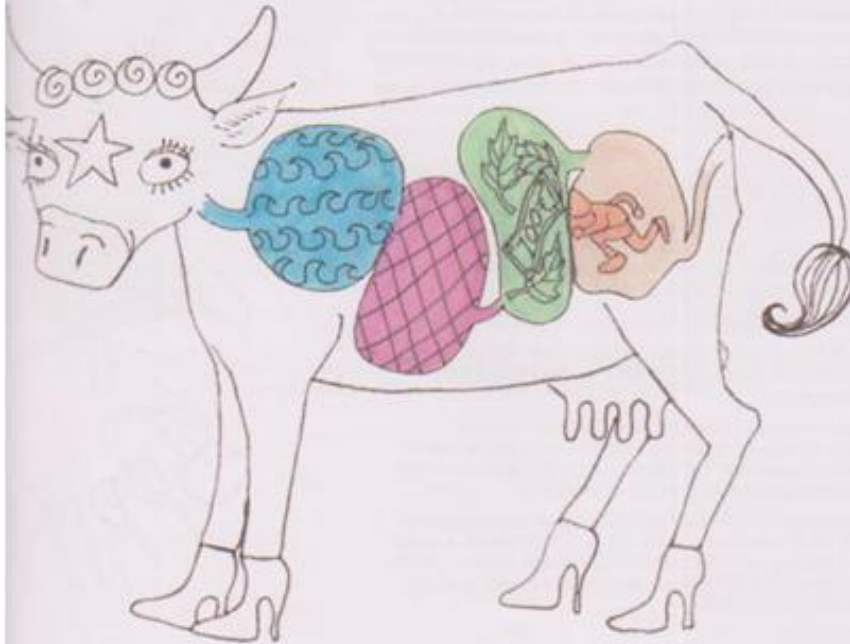
**Samuli** Men säg mig kära vänner, vad är poängen om man funderar på livet på ängen?  
Mutta kertokaa hyvät ystävät, mitä merkitystä on niityllä tapahtuvalla elämän pohdiskelulla?

**Marcus** Kon IDISSLAR, märehitii.

**Ninja** En ko kallas också KOSSA och KUDDA, både som smeknamn och skällsord.

**Nina** En ko som ännu inte kalvat kallas för KVIGA hieho.

**Elina** KON ÄR DET ENDA DJUR SOM BYTER KÖN NÄR DEN ÄTS. Lehmä on ainoa eläin, joka vaihtaa sukupuolta kun se syödään. EN KOFILE BUR OXFILE lehmänfileestä tulee häränfilee.



## Kielireformi

Ruotsin kieli on hauska, leikkisä, romanttinen ja tehokas. Mutta joskus tuntuu, että siinä on turhia mutkia ONÖDIGA KRUMBUKTER. Voisiko kielen koukeroita hieman ajanmukaistaa MODERNISERA? Fröken Senja on valmis ehdottamaan Ruotsin Akatemialle luopumista sanojen suvusta GENUS yleisen hyödyn nimissä. Kaikki sanat voisivat olla en-sanoja – EN BORD, EN HUS jne. Mistä muista uudistuksista REFORMER voisimme unelmoida?

22 24

**Isa** Kokkolanmurteella PÅ KARLEBYDIALEKT kaikki on "ein" – ein öl, ein hus, ein bil.  
**Kari** Kokkolasprååtsi sku vara den enda som vi alla behöver!  
**Mårten** HJÄRTA (sydän) voitaisiin kirjoittaa JÄRTA. IHJÄL kuulioaksi voisi olla UJÄL.  
**Ingrid** Katajapöytä? Katajatalo? Nej, jestas.  
**Tommi** Näää, jotakin hoastetta pitää olla! Men han + hon > hen.  
**Kirsi** Fröken, jag vill inte modernisera. Jag tycker om att prata urordentligt – ikkunnollista? – svenska.

## Mutkia

Elämässä asiat eivät aina etene suoraviivaisesti RÄTLINJIGT. Tässä hyödyllisiä sanoja mutkikkaisiin KRÖKTA ja KROKIGA tilanteisiin. Lommainen BUCKLIG, kaareva BUKTIG ja aaltoileva BÖLJANDE. Vino on SNED tai VIND. Kiero tai vääntynyt on SKEV ja kirjava BROKIG. Jos vietät värikästä ja spontaanista elämää, voit aina todeta, että JAG FÖR ETT KROKIGT OCH BROKIGT LIV. Älä kuitenkaan ole riitaisa, BRÄKIG.

21 40

**Lena** Mitt liv är varierande.

**Mia** KROK on koukku ja VÄGKROK tien mutka, mutta KRÖKA voi Ruotsissa tarkoittaa ryyppäämistä.

**Robert** Livet tar krumbukter, inte snedsteg men små sidospår.

**Mia** KROG on publi tai baari ja GROGG on drinkki. Om man dricker för många groggor i krogen kan vägen hem bli krokig.

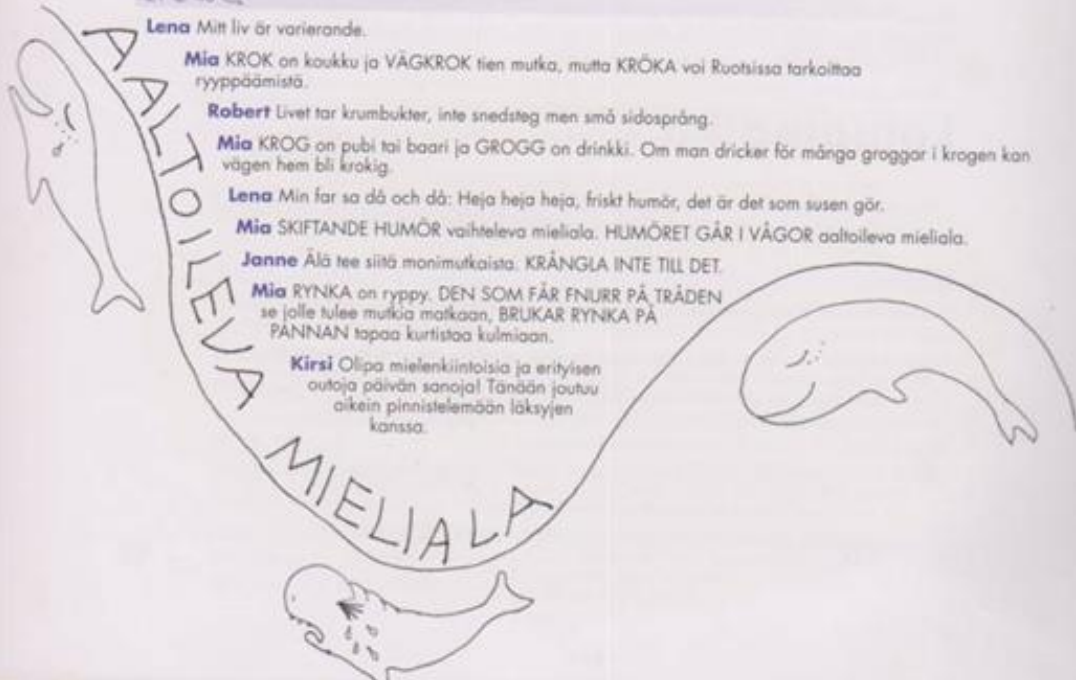
**Lena** Min far sa då och då: Heja heja heja, friskt humör, det är det som susen gör.

**Mia** SKIFTANDE HUMÖR vaihteleva mieliala. HUMÖRET GÅR I VÄGOR aaltoileva mieliala.

**Janne** Älä tee siitä monimutkaista. KRÄNGLA INTE TILL DET.

**Mia** RYNKA on ryyppy. DEN SOM FÅR FNIURR PÅ TRÄDEN se jolle tulee mutkia matkaan, BRUKAR RYNKA PÅ PANNAN tapaa kurtistaa kulmiaan.

**Kirsi** Olipa mielenkiintoisia ja erityisen outoja päivän sanoja! Tänään joutuu oikein pinnistelemaan löksyjen kanssa.



## Bilaga 10 Allegori av huvudvärk

(Ur: Larsen 2012:18. Äänet, bild: Nadja Andersson.)

### Kielioppi

Kielen opettelu on oivaa aivojumbppaa. Kielioppi GRAMMATIKEN on esterata. Ratkaisut mystisiä MYSTISKA ja kryptisiä KRYPTISKA kuin sokkelossa. Siirrot konstikkaista KNEPIGA ja ovelia KLURIGA kuin shakkipelissä. Kun luulee osaavansa, pöytään lyödään mustapekka SVARTE PETTER, nokkelan sukkelia poikkeus FINURLIGT UNDANTAG. Mutta kimpassa TILLSAMMANS meillä on voimaa ja viisautta, jonka avulla ratkomme visaisetkin virkkeet.

31 100 Q

**Mia** Aniharva on monikielinen ilman kovaa työtä ja jatkuvaa harjoittelua DET KRÄVER HÅRT ARBETE OCH MYCKET ÖVNING ATT BU FLERSPRÅKIG.

**Marcus** Jag kan inte fikonspråk men VEDE-kieltä. Vemåtade venode veuskaahade. Tämä on hauskaa. Man sätter vede efter varje ord och så "vänder" man det. Vemmärräköyde?

### Äänet

Miltä kuulostaa HUR LÄTER DET? Tuuli suhisee SUSAR. Pienet eläimet inisevät PIPER ja sähisevät VÄSER. Isot karjut röhisevät ROSSLAR. Vanhat puuveneet ja ikävät ihmiset narisevat KNARRAR. Kuluneet esineet ja ihmissuhteet nitisevät GNISSLAR. Ukkonen jyskyy DÄNAR. Liikenne jylisee BULLRAR. Yleinen meteli on OLJUD. Kauneinta on hiljaisuus TYSTNAD. Se on musiikkia korville MUSIK FÖR ÖRONEN. Mikä on sinun suosikkiaänesi?

37 84 Q

**Inga** Tomma tunnar bullrar mest.

**Maria** Mitt favoritljud är då snön knarrar under fötterna den gör i dag, eller på sommaren då vågorna aallat, b mot strandkanten. Däremot tycker jag inte om läder ni som knarrar.

**Riitta** SNÖLJUDEN lumiäänet i Savolax: knirr, kna svusch, schäsch, mirr, njaurr. SAVOLAXKAN savon är onomatopoetisk: det FONETISKA ämnetäyksellä muoto är UTTOMMANDE BESKRIVANDE täysin kuvaileva och en översättning är ONÖDIG tarpe

**Mia** Huvudvärk kan upplevas låta som: DUNK, BANK, KRASCH, RIV, IL, VRAL, DUNDER, DÄN. Päänsärlyn voi kokea monella eri lailla.



• 18 •