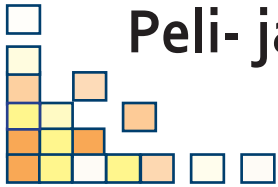


Artikkeli



Peli- ja leikkimieli internetin elämäjulkaisukulttuurissa

SARI ÖSTMAN
sari.ostman@gmail.com
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tässä artikkelissa tarkastelen peli- ja leikkimielen ilmentymiä elämäjulkaisuiksi kutsumissani blogeissa. Tällaisia ilmentymiä voivat olla esimerkiksi virtuaaliset pelit, kielellä ja kerronnalla leikittely, tyylikokeilut ja muut yksin- ja yhdessä leikkimisen muodot. Elämäjulkaisemisella tarkoitan yksityishenkilöiden arkielämään keskittyviä verkkosisältöjä. Toiminta on uudenlaista elämäkirjoittamista, omaehtoista verkkojulkaisemista, jonka yleistymistä sosiaalisen median sovellukset ovat edesauttaneet. Aineistolleni esitän kysymyksen: *miten peli- ja leikkimieli ilmenevät näissä seitsemässä blogissa?* Aloitan määrittelemällä käsitykseni peli- ja leikkimielestä. Tämän jälkeen analysoin verkkosisältöjä pohtien, millainen asema pelillä ja leikillä näissä elämäjulkaisuissa on.

Asiasanat: blogit, elämäjulkaiseminen, huumori, internet, sosiaalinen media, peli- ja leikkimieli

Abstract

In this article I will explore the game- and play-mood in seven life-publishing blogs. Game- and play-mood may appear for example in virtual games, playful language and narration, experimenting with styles and in other forms of playing alone and together. By life-publishing I mean web contents which focus on every-day actions of individual persons. Life-publishing is life-writing, but in a new way: it is voluntary internet publishing activity, the generalizing of which has been advanced (yet not caused) by the rapid rise of social media technology. To my research material, I will present the question: *in which ways does the game- and play-mood appear in these seven life-blogs?* I will start by defining what is meant by game- and play-mood in this article. After this, the blogs will be analyzed with thorough consideration of the position of game and play in these publications.

Keywords: blogs, life-publishing, humor, internet, social media, game- and playmood

Aluksi

Erittäin harvoin kirjoitan facebookiin mitään erityisen henkilökohtaista. [-] Se on lähinnä aikuisten ihmisten leikkikenttä, jossa voi lähetellä typeriä viestejä ja tetristä. Mitään varsinaista hyötyä siitä ei ole. (Niina, TK.)

Sosiaalisen median sovelluksia ja foorumeja kuvaillaan joskus aikuisten hiekkalaatikoiksi tai leikkikentiksi (ks. esim. Heljakka 2011, ilmestyy). Yllä lainaamani Niina yhdistää ilmauksen Tetris-peliin ja ”typeriin viesteihin”. Hänen näkemyksensä on tyyppiesimerkki usein kohtaamastani asenteesta. Leikki ja

pelaaminen ovat olennainen, vaikka eivät aina hyödylliseksi ja hyväksyttäväksi koettu osa sosiaalisen median käyttöä.

Tässä artikkelissa tarkastelen seitsemää suomalaista blogia. Kysyn: *miten peli- ja leikkimieli ilmenevät näissä elämäjulkaisuissa?*¹ Elämäjulkaisija on yksityishenkilö, joka kertoo tai esittää osia elämästään julkisesti (ainakin jollain tasolla) mediassa, tässä tapauksessa internetissä. Sisällöt ovat pääasiassa kolmentyyppisiä: elämäjulkaisija voi kertoa

1. käytännön toimistaan
2. tunteistaan, ajatuksistaan ja tuntemuksistaan
3. havainnoistaan

Nämä elementit voivat olla läsnä samassakin sisältöfragmentissa. Tämä riippuu osittain julkaisualustasta: blogissa on helpompi kertoa monipuolisesti ja monesta asiasta yhdellä kertaa kuin esimerkiksi Facebook-statuksessa. (Ks. myös Östman 2011, 27–42.)

Aiemmassa tutkimuksessani olen muotoillut elämäjulkaisemiselle kolme pääelementtiä tai -ulottuvuutta: *reflektio*, *performanssi* ja *leikillisuus*. (Näiden ulottuvuuksien yhteen kietoutuneesta suhteesta ks. erit. Östman 2008.) Leikillisyyden olen aiemmin ajatellut edustavan pääasiassa ”meitä”, elämäjulkaisemisen sosiaalisuutta. Myöhemmin olen alkanut nähdä sen enemmänkin suhtautumistapana tai kokemuksena kuin muista elementeistä erillisenä elämäjulkaisemisen ulottuvuutena.

Brenda Danet tutki tietokone- ja internet-leikkiä jo 2000-luvun vaihteessa (ks. Danet 2001). Hän löysi tietokoneleikille monia muotoja: työpöydän kustomoinnin, virtuaalilemmikit, sanaleikit ja eritoten spontaanin leikillisyyden ja luovuuden muodot varsinaisessa kommunikaatiossa. (Danet 2001, 19–23.) Hänen painotuksensa oli kuitenkin taiteellisen leikin, kuten virtuaalisten tervehdysten (visualisoidut toivotukset, virtuaalikortit yms.), ASCII-taiteen ja Usenet-teatterin tarkastelussa. (Danet 2001, 24–36.) Verkkoleikillisyyden muotojen ja motiivien pohtiminen on 1990–2000 -lukujen vaihteessa ollut paitsi relevanttia, myös uutta. Ihmisen motiivit mihin tahansa perustoimintaan, jollaiseksi leikin ymmärrän, ovat kuitenkin pääosin samat minä tahansa aikakautena. Danetin tutkiman 1990-luvun tekstipohjaisen internetin pienehköstä käyttäjäpiiristä on siirrytty monien suurten ja pienten muutosten kautta vuoden 2011 tilanteeseen, jossa monipuoliset sosiaalisen median palvelut ja sovellukset ovat useimpien länsimaisten arkipäivää. Siksi kysymykseni peli- ja leikkimielen ilmentymistä on edelleen – tai taas – ajankohtainen.

Tutkimusaineisto: seitsemän elämäjulkaisijaa, seitsemän blogia

Valmisteilla olevaa väitöskirjaani varten olen vuosina 2008–2011 koonnut 30 suomalaisen verkkoaineistoja, teemakertomuksia ja haastatteluja elämäjulkaisemisesta. Tuon kokonaisuuden sisältämistä yli 70 verkkojulkaisusta

olen erottanut tässä käyttämäni empiirisen aineiston teemaan ja mittasuhteisiin sopivien erityiskriteerien avulla. Heti alussa päätin keskittyä vain blogeihin, joiden tutkimus on vähentynyt vuoden 2008 jälkeen, vaikka itse toiminta elää aktiivisena. Mukaan olen valinnut arjesta ja vapaa-ajasta kertovat, vuonna 2011 aktiiviset ja tutkijalle avoimet julkaisut, jotka alustavassa tarkastelussa ovat osoittaneet merkkejä kepeästä sävystä, pelaamisesta, leikkittelystä tai vähintään siitä, että ne ovat tekijälleen viihdyttävää ajanvietettä. Jos yhdellä henkilöllä on ollut useita julkaisuja, olen valinnut yhden, joka täyttää nämä kriteerit parhaiten. Tällaisia julkaisuja on seitsemän:

”Nimi ”(tutkittavan tai tutkijan antama)	Ikä vuosina v. 2011
Eerika	36–50 (ei ilm. tarkemmin)
Jani	21–35 (ei ilm. tarkemmin)
Jenni	33
Marikki	30
Niina	31
Raisa	21–35 (ei ilm. tarkemmin)
Tarmo	28

Taulukko 1. Elämäjulkaisijat, joiden blogeja artikkelissa tarkastelen.

Tutkittavat esiintyvät itse valitsemallaan tai tutkijan antamalla nimellä. Aineisto muodostuu pääosin nuorista aikuisista (21–35-vuotiaat), eikä siis tarjoa vertailukohtia esimerkiksi ikäryhmien välillä. Aiemmissa tutkimuksissani olen kuitenkin todennut, että elämäjulkaisemisen käytännöt perustuvat pääpiirteissään samantyyppisille asioille iästä, sukupuolesta tai muista taustoittavista tekijöistä riippumatta. (Ks. esim. Östman 2008.) Tarkoitukseni onkin pyrkiä tiheän kuvauksen² keinoin suppean aineiston mahdollisimman perusteelliseen analyysiin. Tutkittavien toimintaa taustoittamaan olen lisäksi käyttänyt heidän *teemakertomuksiaan*³. Sitaatit olen viitoittanut seuraavasti:

- a. (Marikki 11.1.2009), eli nimi ja julkaisuajankohta
- b. (Niina, TK), missä TK merkitsee teemakertomusta

Kaikki seitsemän blogia ovat keskenään erityyppisiä, kirjoittajiensa näköisiä. Eerika on käsityöbloggaaja, joka kuitenkin väläyttää tuokiokuvia elämästään (esim. Eerika 2.9.2010). Jani esittelee blogiaan opintoihin keskittyvänä, mutta kirjoittaa ainakin yhtä paljon muista mietteistään ja toimistaan, kuten pikavip-pimainoksen herättämistä ajatuksista (Jani 19.2.2011). Jenni on perhebloggaaja ja kolmen lapsen äiti, joka kertoo ja reflektoi monia eri arjen alueita edeten vaika-pa samana päivänä juhannustaioista vatsataudin kautta verenluovutukseen. (Jenni 25.6.2011 klo 12.34 ja 12.55.) Marikki on hieman Janin tapaan pohdiske-leva bloggaaja, joka on alusta asti reflektoinut myös blogikirjoittamisen suh-detta yksityiseen kirjoittamiseen ja omaa suhdettaan molempiin (esim. Marikki 18.12.2006).

Niina pitää koirablogia, jossa kuitenkin näkyy myös ihmiselämä. Niinan kaskumainen kerronta soveltuu tämän artikkelin teemaan erinomaisesti. Raisa kertoo elämästään ulkosuomalaisena. Teksti on yksinkertaista, mutta runsaasti ja värikkäästi kuvitettua. Tarmon useista julkaisuista tarkastelen tässä sarjaku-vablogia, joka on virkistävä poikkeus aineistoni tekstipainotteisten blogien vir-rassa ja ensivilkaisulla helposti määriteltävissä leikkimieliseksi elämäjulkaisuksi. Mitä leikkimielinen sitten merkitsee digitaalisen kulttuurin tutkijalle, jolla ei juuri ole aiempaa kokemusta pelin ja leikin näkökulmista; miten hän peli- ja leikkimielitä lähestyy?

Peli- ja leikkimielinen digitaalisen kulttuurin tutkijan silmin

Näytelmä, leikki, turnaus, huvi, näytellä, pelata, leikkiä, soittaa (soitinta), taistella (ks. turnaus), telmiä, ilmaista, häivähtää, ... Mitä yhteistä näillä verbeillä ja substantiiveilla on? Kaikkia niitä vastaa englannin kielessä sana *play*. Sanan merkitys käy ilmi asiayhteyksistä. Suomessa ei ole sanaa, joka kuroisi yhteen pelin ja leikin. Kuitenkin ne ovat erottamattomasti sidoksissa toisiinsa. Arkikielessä ilmauksia on joskus vaikea erottaa toisistaan (ks. esim. Turunen

1981, 197–203). Lapsena muuttaessani murrealueelta toiselle hämmennyin, kun uudet toverit ehdottivat: ”Pelataan piilosta!” Etsin vaihtokäsitteitä läheltä pelilautaa tai -aluetta, ja ihmettelin, miten piiloleikistä on tehty lautapeli. Myöhemmin opin käyttämään sanoja yhtäläisessä merkityksessä, mutta edelleen miellän *pelin* joksikin ”raamitetuksi”, kun taas *leikki* voi levittäytyä, muuttua, kehittyä, jatkua katkojen jälkeen viikkojakin myöhemmin, eikä vaadi tiettyä hetkeä ja tilaa. Ruotsin kielessä sanoja *lek* ja *spel* käytetään samalla tavoin synonyymisinä (Sotamaa 2009, 100).

Tarttuessani paljon tutkimaan elämäjulkaisemiseen nyt ensimmäistä kertaa pelin ja leikin näkökulmasta, yllätyin siitä, että käsitteiden välinen suhde tai edes niiden määrittelyt eivät ole tutkimusmielessäkään itsestään selviä.⁴ Osi-tain tämä johtuu sanojen välisestä mutkikkaasta suhteesta – kuten Olli Sotamaa toteaa, ne ovat suomen kielessä ”aktiivisessa metaforisessa käytössä”. Sotamaa muistuttaa myös, että pelitutkimuksen niin kotimainen kuin kansainvälinenkin kenttä on vasta muotoutumassa. ”Alkuja” on ollut jo useita, mutta yhtenäisenä oppialana pelitutkimus on 2000-luvun lapsi. (Sotamaa 2009, 100–101.) Tämän vaikuttaa osaltaan määritelmien moninaisuuteen. Hypermedia- ja pelitutkija Frans Mäyrä on todennut, että saavuttaakseen toimivan pelitutkimuksellisen kehysnäkökulman peliin, pelaajaan ja kulttuuriin tutkijan on yhdisteltävä useita jo esiintyviä pelin määritelmiä (Mäyrä 2008, 50).

Suuri osa blogeissa tapahtuvasta toiminnasta on yleisölle suunnattua itse-reflektiota. Sitä on kutsuttu tutkimuksessa identiteettileikiksi (esim. Rettberg 2008), mutta sisällöt ovat moninaisia: niihin voi kuulua esimerkiksi kiertäviä haasteita, joita yksi tutkittavani on vuonna 2007 nimittänyt *blogipeleiksi* (Jenni, TK). Näillä meemeillä⁵ on tietty, bloggaajien tuntema ja uusienkin helposti ymmärtämä muoto ja säännöt. Niistä tulevat mieleen muun muassa pullonpyö-rityspelit ja kiertokirjeet. Pitäisikö tällaista toimintaa nimittää sen toiminnal-listen kehysten mukaan peliksi, vai niiden identiteettiä esittävän ja rakentavan luonteen perusteella leikiksi, ja onko nimityksellä merkitystä? Pelitutkimuksessa on todettu pelaamisen olevan osa leikkiä tai päinvastoin (ks. esim. Mäyrä 2008, 44). Ne voivat siis limittyä tai asettua toinen toistensa sisään – niiden suhde on muuttuva ja tapauskohtainen, mutta toisiinsa sidonnainen.

Jaakko Suominen ja kumppanit (2009, i) esittävät yhden pelin määritelmän: se on ajanvietettä, jossa noudatetaan sääntöjä ja tehdään peliin vaikuttavia valintoja. Leikki, he toteavat, viittaa vapaamuotoisempaan toimintaan, mutta *peliiä ja leikkiä ei voi erottaa toisistaan*. Bo Kampmann Walther tekee eroa näiden kahden välille muun muassa kuvaten leikkiä avoimeksi, ”aidattomaksi” (open-ended) alueeksi, jossa kuvittelu ja maailmojen luominen ovat olennaisia. Pelit hän näkee alueellisesti ja ajallisesti määritellympinä; niihin liittyvät olennaisesti säännöt ja taktiikat. (Kampmann Walther 2003.) Antropologi Riitta Hänninen, yksi harvoista aikuisten leikkiä käsitteenä ja ilmiönä tarkastelleista, painottaa Gadamerin määritelmää: *kokemus* siitä, että jokin toiminta on leikkiä (spiel), tekee siitä leikkiä. Hänninen huomauttaa, että lähettämällä metaviestiä ”Tämä on leikkiä!”, mikä tahansa voidaan muuttaa leikiksi. (Hänninen 2003, 49–50.) Tätä ajatusta tukee myös pelin ja leikin klassikotutkija Roger Caillois’n ajatus leikin ”ikään kuin” -metasäännöstä (Caillois 2001, 8). Myös Brenda Danet (2001, 7–8) näkee kybertilan leikin paikkana erityisesti siksi, että se tukee kaikenlaista kuviteltua (”pretend” ja ”make-believe”) toimintaa.

Hyödylliseltä pelin ja leikin suhteen määrittelyyn oman tutkimusmatkani yhteydessä vaikuttaa esimerkiksi Caillois’n esittämä ludus–paidia -jatkumo, jossa *paidia* viittaa strukturoimattomimpaan, spontaaneimpaan leikin muotoon, kun taas *ludus* on lähinnä sitä, minkä ymmärrän peliksi. (Caillois 2001, 13; 27) On muistettava, että Caillois’n alkuperäinen, ranskankielinen termi *jeux* ei erottele peliä ja leikkiä, vaan sen merkitys selviää asiayhteydestä kuten englanninkielien *play*-sana. Siksi toteankin ludus-käsitteen tulevan lähelle sitä, minkä *ymmärrän* peliksi (Caillois’n englanninkielinen käännös toki tämän *play/game* -erottelun tekee). En syvenny tässä enempää Caillois’n käyttämiin neljään pelin/leikin kategoriaan (Caillois 2001, 14–26; 36), vaan hyödynnän paidiaa ja ludusta pelin ja leikin erojen käsittämisessä. Vaikka käsitteet ovatkin saaneet hahmonsia jo vuosikymmeniä sitten (Caillois’n alkukielinen teos *Les Jeux et les Hommes* ilmestyi 1958) ja Caillois’n näkemyksiä on myös paljon kritisoitu (ks. esim. Sotamaa 2009, 101), ne ovat selkeitä ja helposti sovellettavissa: edellä puhuin pelistä ”raamitetuna”, sääntöihin sidottuna ja leikistä levittäytyvänä, muuttuvana ja ”vapaana”.

Caillois’n käsitepari tarjoaa operointisanoja, ja muiden edellä mainittujen näkemykset monipuolistavat ymmärrystäni eteenpäin.

Paidia tulee nähdäkseni lähimmäksi sitä, mistä Frans Mäyrä puhuu termillä leikkilisyys (ks. esim. Mäyrä 18.2.2011 *Aikalainen*-lehden haastattelussa)⁶ ja Kampmann Walther käsitteellä *play-mood*. Play-mood, ”pelituuli”, on Kampmann Waltherille jotain muuta kuin varsinainen käynnissä oleva peli. 2010-luvun digitaalisten pelien ja leikkien maailmassa tällaista pelituulta voisivat osoittaa esimerkiksi modajaat, joiden harrastuksena on muokata digitaalisten pelien hahmoja ja esimerkiksi kertoa niillä tarinoita, jotka eivät toteuta pelin suunniteltua tarkoitusta (Sims-modajaista ks. esim. Tanja Sihvonen 2009.) Kampmann Walther erittelee monipuolisesti leikin ja pelin yhtäläisyyksiä ja eroja tukeutuen myös Gregory Batesonin 1972 esittämään käsitykseen leikistä tiettyjen toimintojen kehystenä enemmän kuin empiirisenä toimintana itsessään. (Kampmann Walther 2003.) Artikkelini on erittäin kiinnostava ja monitahoinen. Tätä tekstiä ajatellen sen tärkein anti on kuitenkin juuri termissä *play-mood*. Kampmann Walther erottelee game-moodin ja play-moodin⁷. Asko Nivala muistuttaa Friedrich Schillerin puolestaan liittäneen pelit ja leikit yhteen – Schiller käytti yläkäsitteenä *paid(e)iaa*, ja puhui Nivalan mukaan ”leikkisästä kasvatuksesta” (Nivala 2011, 23–24). Tässä olen hyödyntänyt Kampmann Waltherin käsitteitä yhdistäen ne kaksoistermiksi *pelii- ja leikkimieli*, sillä alustavien havaintojeni perusteella vaikuttaa siltä, että elämäjulkaisemisessa ne liittyvät yhteen.

Tämän pelii- ja leikkimielen ymmärrän tekijän mielentilana tai lähestymistapana; rentoutuneena ”pilkkeenä silmäkulmassa” joka joillakin julkaisijoilla aktualisoituu lelurotan seikkailuissa (Marikki 30.10.2010), toisilla leikinlaskuun ja ironiaan pyrkivänä blogikerrontana (erityisesti Jennin blogi) – tai samalla tekijällä eri kerroilla eri tavoin. Tällainen leikkittely, kielellinen ja visuaalinen värikkyys voitaisiin ymmärtää myös huumoriksi, joka vitsien lisäksi käsittää monenlaista hienovaraisempaakin leikinlaskua ja ”pilke silmäkulmassa” esiintymistä.⁸ Haluan kuitenkin kiinnittää huomion erääseen yksityiskohtaan. Viestinnäntutkija Dineh Davis kirjoittaa huumorin ja *huumorintajun* eroista. Huumorin hän liittää kiinteästi ulosantiin, toisille suunnattuun verbaaliin tai visuaaliseen ilmaisuun⁹, kun taas huumorintaju on monisyisempää, perustuu yksilön omaan kokemukseen ja

on usein yleisölle näkymätöntä. (Davis 2008, 543–568.) Ajattelen elämäjulkaisijoiden asennetta nimenomaan huumorintajuisena; he eivät esimerkiksi sano vit- sailevansa tai viljelevänsä huumoria, mutta kertovat pyrkivänsä viihdyttämään tai kirjoittamaan hauskaasti. Huumorintaju on kuitenkin erittäin laaja käsite. Tässä artikkelissa tarkastelemissani elämäjulkaisuissa huumorintaju ilmenee pääasiassa peli- ja leikkimielenä, joille on ollut luontevaa hakea taustatukea mieluummin pelin ja leikin kuin huumorintutkimuksesta.

Brenda Danet muistuttaa vielä eräästä internet-leikille ominaisesta edellytyksestä. Hänen laillaan tarkastelen pääasiassa tekstejä (huomioiden, että mediateksti voi olla kirjoitusta, valo- tai piirroskuvaa, videota, linkitettyä materiaalia tai mitä tahansa näiden yhdistelmiä). Danet toteaa: ”Puheella tai kirjoituksella leikkiminen on pyrkimistä taiteellisuuteen viestin muotoilussa.” (Danet 2001, 10.) Tällainen kokeilemisen elementti näkyy omassa laajassa aineistossani luontevana osana arkista kommunikaatiota, joten on todennäköistä, että sillä on jokin rooli myös peli- ja leikkimielen näkökulmasta.

KOLMENLAINEN LEIKKIMIELI

Artikkeliin poimimani blogit ovat sisällöltään hyvin erityyppisiä, mikä on hyvä: näin on mahdollista saada esimerkkejä mahdollisimman monenlaisesta peli- ja leikkimielestä. Tässä tutkimani seitsemän bloggaajaa edustavat pääasiassa kolme elämäjulkaisijatyyppeä: *dokumentoijia*, *pohdiskelijoita* ja *tarinanis- kijoita*. Tyyppien väliset erot ovat ajoittain hyvin hienovaraisia. Tutkittavistani kukaan ei ole täydellisen puhtaasti vain yhtä tyyppiä, sillä he kaikki kirjaavat ylös arkinsa tapahtumia. He refleктоivat ja puntaroivat ajatuksiaan silloin tällöin, ja myös kerronnallinen luovuus pilkahtelee useimpien teksteissä ajoittain. Peli- ja leikkimieli näkyy erityyppisillä julkaisijoilla eri tavoin, ja siksi luokittelu toimii tässä yhteydessä.

DOKUMENTOIJAT

Eerikan käsityöblogin sävy on hyvin neutraali ja kuvaileva. Leikkimieli painottuu dokumentoinnin aiheeseen eli blogin sisällöllisiin teemoihin:



Kuva 1. Munamies-virkkaustöitä Eerikan blogissa 8.4.2011.

Munamies-amigurumeja¹⁰ lienee suorastaan pakko virkata pilke silmäkul- massa. Lisäksi tekijä on halunnut julkaista kuvan tuotoksista blogissaan, minkä tarkoituksena on – paitsi antaa yleisölle amigurumi-ideoita – viihdyttää katsojia ja esittää Eerika luovana, idearikkaana, humoristisenakin virkkaajana. Useissa yhteyksissä hän mainitsee virkanneensa tietyn leluhahmon lahjaksi lapsilleen tai heidän ystävilleen: jotkut ideat voivat siis olla lähtöisin Eerikan lapsilta, mikä ei kuitenkaan vähennä niiden taiteellista kokeilu-arvoa millään tavoin.

Monet käsityö- ja muut taidebloggaajat (runoilijat, valokuvaajat jne.) osal- listuvat aktiivisesti viikkohaasteisiin, kuten Valokuvatorstai (<http://inspis.vuo- datus.net>) tai Tarinamaanantai (lopettanut 5.11.2010: <http://www.tarinointi. vuodatus.net>). Eerikan luovat kokeilut huomioiden yllätyin ensin siitä, että hän ei ole kertaakaan ottanut osaa näihin viikkotehtäviin. Kyse voi olla ajanpuut- teesta. Eerikalla on aktiivinen ammattiura. Jos virkkaaminen ja muut käsityöt ovat hänen henkireikänsä, hän ei ehkä halua lisäpainetta ”pakollisista” tehtä- vistä. Viikkohaasteet on toki tarkoitettu hauskanpidoksi, mutta aktiivisuus (jota esimerkiksi kommenttien saaminen ja yhteisöllisyyden tunteen saavutta- minen muiden osallistujien kanssa edellyttävät jossain määrin) vaatii niissäkin sitoutumista ja säännöllisyyttä. Tämä on toisaalta ominaista bloggaajalle, joka

paneutuu dokumentoimaan jo tehtyä. Ulkopuolelta tulevaan tehtävään vastaa-
minen olisi poikkeus tässä linjauksessa.

Niinan blogi kertoo elämästä ja tekemisestä koirien kanssa. Sisällöt kes-
kittyvät harrastustoimintaan ja kouluttamiseen (yksi Niinan koirista on tullut
taloon ongelmalsena, mikä on johtanut blogin perustamiseen), ja kerronta on
pääosin asiatyylisistä. Niinakaan ei osallistu viikko- tai kiertäviin haasteisiin, eikä
hänellä näytä olevan juuri kommentoijia. Syy kiertävien haasteiden eli meemien
puuttumiseen voikin olla paitsi oman mielenkiinnon vähyyks myös verkoston väl-
jyys: meemeihin on tapana haastaa, niitä ei yleensä ”napata” itse.

Leikkimielisen metsästäjälle Niinan blogi on silti helppoa työmaata: lähes
jokainen leikkimielinen ja/tai hauskuttamaan tarkoitettu lausahdus on mer-
kitty hymiöllä. Hymiöitä on muuallakin, kuten hyvästä kilpailumenestyksestä
kertovan lauseen perässä (Niina 21.5.2011) ja hyvän mielen osoituksina (mm.
Niina 14.2.2011). Valtaosa niistä on kuitenkin keventämässä humoristisesti liioit-
televaa tai ironista kommenttia tai painottamassa vitsailevaa sävyä.

Liioittelulla tarkoitan esimerkiksi tapausta, jossa Niina kertoo voimakkein
sanoin toisen koiransa inhosta toista kohtaan ja keventää sitten ilmaustaan
hymiöllä. Hymiö voi myös ilmentää Niinan huvittuneisuutta koirien välistä
välien- tai arvonselvittelyä kohtaan, mutta se selvittää myös, että puhuessaan
vihaamisesta Niina käyttää tarkoituksellisen voimakasta ilmausta: jos koirat
todella vihaisivat toisiaan, ne eivät varmastikaan voisi asua samassa kodissa.
Tällaisia kaksitulunkintaisia hymiötilanteita on paljon. Niiden kohdalla ilmaisutapa
on selvästi leikillinen ja erottuu hyvin muusta kerronnasta, joka on yleensä asia-
tyylistä. Kerronnan kohteena voi olla koiran hassu teko, odottamaton onnistu-
minen, kummellus tai muu vastaava arjesta poikkeava (ei välttämättä tapahtu-
mahetkellä hauska) pienikin tapaus. Hymiö voi siis olla liennyttävä, huvittunei-
suuden ilmaus tai osoitus lemmikkien tuottamasta ilosta.¹¹

Raisa on päiväkirjabloggaaja. Hän kertoo arjestaan ulkosuomalaisena:
työstä, harrastuksista, kokemuksista, matkoista... Raisa ei juuri reflektoi tuntei-
taan ja ajatuksiaan, vaan on pääasiassa dokumentoija. Hänen tyyliinsä on jutus-
televan asiallinen; arjen kummellukset saavat itse puhua puolestaan:

Matkanjärjestäjä ei ilmeisesti ole tottunut [ulkomaalaisiin] asiakkai-
siin. Pian varauksen teon jälkeen soi puhelin: Kuulkaa rouva, olet-
teko varmasti kirjoittaneet etunimenne oikein? Siinä on [kuvailee
nimen kirjoitusasua], kyseessä on ilmeisesti kirjoitusvirhe?
Tänään tuli sähköpostia passeista: Kunnioitettava rouva, varaus-
tanne tarkistettaessa huomasimme etteivät antamanne passinu-
merot pidä paikkaansa. [Tämän maan] passin numero ei voi alkaa
kirjaimella P, eikä se voi myöskään olla kokonaan kirjaimeton.
Katsotaan mitä muuta ne vielä keksivät. (Raisa 29.11.2011.)

Sitaatista, etenkin sen loppulauseesta, on aistittavissa ”kuiva hymy”: mat-
kanjärjestäjä, joka ei osaa kohdata kansainvälisyyttä, lienee ärsyttävä mutta ei
kovin vakava hankaluus. Tyyliilleen ominaisesti Raisa ei kuitenkaan kommentoi
tapausta omia ajatuksiaan, tuntemuksiaan tai muistojaan reflektoimalla. Blogia
rikastaa runsas kuvitus (Raisa ei ole antanut lupaa kuvien julkaisemiseen). Vas-
taavalla tavalla kuin yllä oleva sitaatti, kuvasarja työpaikan aulaan rakentuvasta
kanalasta (kyseessä on taidenäyttelyn teos, joka tulee sisältämään eläviä kanoja)
puhuu puolestaan, ja päivityksen päättää kommentti:

Että ei sitä ihan joka työpaikalla kanalaa olekaan. (Raisa 27.10.2009)

Leikkimielistä asennetta ilmentävät myös poikkeamat asiatyylisestä ker-
ronnasta. Esimerkiksi kissakaverin kyläilystä kertovassa kuvasarjassa Raisa kir-
joittaa kissan suulla: ”Mulla on vähän pullea massu mutta hyvin tässä pääsee
liikkeelle.” (Raisa 13.9.2009.) Pelimieltäkin Raisalta löytyy: 16.5.2011 hän kertoo
kuvien kera edellisen illan kisakatsomosta, jossa monien kansalaisuuksien
voimin todistettiin Suomen maailmanmestaruutta. Tyyli on tässäkin asiallinen,
mutta omakuva ilmeestä viidennen maalin jälkeen kertoo kevyestä, ilottelevasta
suhtautumisesta. Kertomuksen päättävä suuri, kursivoitu ja sininen ”Ihanaa Lei-
jonat ihanaa!” -teksti on ulkoisella tyyllillä leikittelyä, jolla Raisa korostaa mui-
takin toivotuksiinsa:

Iloista tuplafinaaliviikonloppua! (Raisa 14.5.2011.)

Mukavan rauhallista sunnuntaita teillekin! (Raisa 22.5.2011.)

Raisa ei nykyisessä blogissaan (2008→) ole osallistunut haasteisiin tai esimerkiksi ottanut vastaan blogipalkintoja. Hänen aiempi bloginsa on ollut toisella palvelimella, eikä Raisa tarjoa siihen linkkiä, joten en voi arvioida onko hän toiminut eri tavoin aiemmin. Muussa aineistossani näkyy jonkin verran samaa kuin Facebook-käytön nopeammassa kehityksessä: toimintaan tutustumisvaiheessa kokeillaan enemmän pelejä ja tehdään meemejä. Käytön vakiintuessa omalle, luontevalle tasolle, tällainen ”ulkopuolelta tuleva” toiminta vähenee ja jää joillakin kokonaan pois. (Ks. myös Östman 2009, 259–263.)

POHDISKELIJAT

Toinen selvä tyyppi aineistossani ovat pohdiskelijat. Jani kertoo itsekin olevansa ”kova poika pohtimaan” (Jani, blogin esittelyteksti), mikä näkyy hänen nykyisen bloginsa sävyssä. Edellinen, vuonna 2010 päättynyt blogi oli esittelyn mukaan ”höpinää [- -] arjesta ja huomioista. Näkökulmat vaihtelevat syvällisemmistä pohdinnoista kevytkenkäisiin ostosesittelyihin.” (Jani, vanhan blogin esittelyteksti.) Nämä kuvaukset eivät ole ristiriidassa keskenään, mutta sisältö on muuttunut asiapitoisempaan suuntaan. Opiskelukertomusten edelle menee nykyään elämänhallintaan liittyvä pohdinta. Tähän näyttää vaikuttaneen keväällä 2011 tapahtunut vakava onnettomuus, joka on saanut kirjoittajan arvostamaan elämänlaatua uudella tavalla:

[M]ietin paljon elämän teemoja ja tulin ajatelleeksi, mitkä asiat vaikuttivat lääkäreidenkin hämmästelemään supervauhdikkaaseen kuntoutumiseeni (etenkin alkuarvioita vasten). Elämässäni on paljon asioita, joiden vuoksi haluni elää päivästä toiseen vie ajoittain jopa yöunia. Kuoleman läheisyys ei tuota elämähalua voita millään tapaa. (Jani, 10.5.2011.)

Janin leikkimielistä saakin etsiä pääasiassa vanhemmista teksteistä. Niissäkin opinnot, liikunta ja terveys saavat paljon huomiota, ja kevyt sävy pilkahtelee esiin lähinnä puolikryptisissä lausahduksissa: ”Pikkujoulut pidettiin [- -] illa ja ilta eteni nyyttärimeiningillä[.] Ilta oli taattua [maisteriohjelman nimi]-meininkiä.” (Jani 24.11.2010.) Nimenomaista opiskelijakulttuuria tunteva osanne lukea rivien väleistä merkitykset ja muistot, jotka saavat hymyilemään (toivottavasti). Poikkeuksena asiatyylisiä on nykyisen blogin ensimmäinen päivitys, jonka opiskelukaupunkiin muuttokertomuksessa on kaskumaista tarinointia ja häivähdys ironiaa:

Kuin muuton ihmettä korostaakseen, taloyhtiössämme vieraili amfetamiinipäinen pariskunta[.] Jos pariskunta olisi innostunut tulemaan omaan rappuuni [- -] olisivat nuo huumausaineiden piristämät otukset saaneet kouraansa mm. jo kätevästi valmiiksi pakattua viihde-elektroniikkaa. Lauantaina lunastettiin haltuun siis tuo valkoinen pakettiratsu[.]

[- -] Käteen paukaistiin perehdytysopas ja jos jonkinlaista liparettia. Tämän jälkeen lunastin (toimimattomat) käyttäjätunnukset[.] (Jani 23.8.2010.)

Marikki on toinen reflektiopainotteinen tutkittava. Hän osallistuu meemeihin silloin tällöin. Hänelle ne vaikuttavat olevan ainakin hauskanpidon hetkiä vakavamman pohdinnan ohella, kuten ”Think Pink”-haaste osoittaa. Siinä Marikki (joka ei ole antanut lupaa kuviensa käyttöön) kuvaa itsensä vaaleanpunaisissa tossuissa ja pyjamahousuissa; hän myös kirjoittaa tavallista kepeämmin vaihtaen vapaalle:

Think pink -haaste oli niin ihana, että tuli tarve osallistua. Niinpä tähänkin blogiin päättyy täten postaus, jossa minä esittelen vaatteita. Viiva seinään, tämäkin on siis nähty! (Marikki 11.1.2009.)

Georg Simmeliä (1999, 112–131) mukaillen meemit ovat kohteliasta seurallisuutta, yhteyksien ylläpitoa, mutta myös leikkimielisen luomista ja vahvistamista;

ne voivat houkutella bloggaajan, kuten Marikin, leikittelemään omilla sisällöillä ja kokeilemaan jotain uutta (vrt. esim. Danet 2001, 7–8, 10). Marikki kertoo paljon arkisista ja arkea tauottavista tapahtumista (työstä, ystävien tapaamisesta, matkoista, kirjoista ja niin edelleen). Hän on siis myös dokumentoija. Marikki kertoo (TK), että toivoo bloginsa kuvastavan hänen elämäänsä koko kirjossaan iloine ja suruineen. Lukijalle välittyykin Marikista ja eritoten hänen työstään ja harrastuksistaan monipuolinen ja luonteva kuva. Ilon hetkinäkään Marikki ei juuri vitsaile tai ”kaskuile”: hänen sävynsä on pääasiassa pohdiskeleva. Siitä saa kuvan, kuin hän katsoisi kertoessaan sisäänpäin enemmän kuin yleisöihinsä, vaikka saattaakin päättää tekstin esimerkiksi sanoihin: ”Kerron lisää sitten kun se on ohi[.]” (Marikki 12.6.2011.)

Kepeän kerronnan puute blogissa ei tarkoita leikkimielen puuttumista kertojan elämästä. Marikin kirjoitukset esimerkiksi ystävien luona vietetyistä viikonlopuista välittävät kyllä naurua ja hauskoja muistoja, vaikkei niissä mahdollisesti koettuja peli- ja leikkikokemuksia erikseen mainitakaan. Marikki ei suinkaan välttele leikkimielen esiin tuomista: hän kertoo kuvan kera helteisen työpäivän katkaisseesta mölkkyturnauksesta (Marikki 3.7.2011), ja suurempaa pilkettä löytyy silmäkulmasta silloin, kun teksti on tagattu nimekkeellä ”hassutuksia”:

Kuinka ollakaan, mukaani lähti [toisen bloggaajan] luona asustavien Herra ja Rouva Rätan maalaisserkku, Jyväjemmari, joka oli loman tarpeessa ja lähti siksi kyläilemään [Marikin kotikaupunkiin]. Tässä vähän kuvaterveisiä [- -]: hyvin menee!

Jyväjemmari on kertonut olleensa vähän masentunut viime aikoina, mutta täällä hänen olonsa on kohentunut selvästi. Hän kuuntelee vain lempinimeä Jyvis, ja on rennompempi ja nauravaisempi kuin ensimmäisen kerran tavatessamme. Jyvis on ollut mukanani alakaupungilla (ja kamppaajallakin, mutta siitä ei sen enempää...). (Marikki 30.5.2010.)

Sitaattia seuraa pitkä päivitys kuvien kera: Jyvis siemailemassa jääteetä, kiipeilemässä puussa, soutelemassa, papukaijoja katsomassa, maaseudulla... Tekstin päätteeksi Marikki toteaa, että koska Jyvis on vain vierailulla, talouteen on liittynyt oma ystävä, Taisto Rätta. Nämä Rätan perheen jäsenet ovat samettipintaisia pehmorettia. Tällainen lelujen elollistaminen ja blogitarioiden kerronta niiden välityksellä on aikuisten medioitunutta leluleikkiä, jota Suomessa on tutkinut esimerkiksi leluleikin ja taiteen tutkija Katriina Heljakka. Hänen mukaansa tällainen leikki on sosiaalisen median aikakaudelle tyypillistä. Internet-palvelut tarjoavat mahdollisuuksia tuoda yksityinen leluleikki osaksi laajempaa yhteisöllistä ilmiötä, joka näin muuttuu oudosta ja epäkypsästä toiminnasta hyväksytyksi fanittamiseksi. (Heljakka 2011, ilmestyy.)

Tarmo on tässä tutkimistani julkaisijoista monipuolisin. Valitsemani sarjakuvablogin lisäksi hänellä on ajankohtaisiin asioihin painottuva ”yleisblogi”, käsi-työblogi, Twitter- ja Flickr-tilit sekä aktiivinen Facebook-profiili. Muissakin blogeissa leikkimieli näkyy, mutta sarjakuvablogi täyttää alussa esittämäni kriteerit parhaiten ja on lisäksi kiinnostava muotopoikkeus. Elämä- ja arkipainotteiset sarjakuvablogit eivät suinkaan ole harvinaisia (tunnetuin Suomessa lienee Milla ”keroileva siili” Paloniemen En vaan osaa!¹²), ja tekijöistä muodostuu samantyyppisiä verkostoja kuin muistakin teemabloggaajista. Siksi meemit ja muut yhteisleikit kiertävät aktiivisemmin sarjakuvapiirtäjillä kuin väljempien ”piirien” bloggaajilla.

Hieman yllättäen Tarmon ”haasteita” -kategoriassa on vain yksi haaste. 15.2.2011 hän aloitti 30 päivän piirustushaasteen, jossa tarkoituksena on piirtää joka päivä jostain henkilökohtaisesta teemasta, esimerkiksi paras ystävä, lempileffa tai inspiraation lähde. Vaikka näihin tehtäviin yleensä odotetaan haastetta, Tarmo toteaa: ”Tämmöinen tuli vastaan internetin syövereissä. Otan osaa.” Koska toteamuksessa ei ole linkkiä kenenkään toisen blogiin, Tarmoa ei ilmeisesti ole ”virallisesti” haastettu, mikä tekee hänestä hieman epätavallisen pelaajan. Tehtävä jäi kesken 11. päivän kohdalla (Tarmo 25.2.2011), minkä jälkeen blogissa on muutenkin vain kaksi päivitystä: erään käsityöalan lehden kolumniksi tehdyt stripit.

Pienellä etsimisellä löytyy toinenkin, tagaamaton haaste, "50 faktaa minusta" (marras-jouluk. 2008), joka on myös jäänyt kesken. Näiden kahden väliin jäävänä aikana Tarmo ei osallistunut yhteenkään haasteeseen. Sisällöt, muodostaan huolimatta, ovat enimmäkseen pohdiskelevia ja samaan tapaan omaan itseen kääntyneitä kuin Marikilla. Loppuvuoteen 2010 sentään mahtuu yksi "fingerporismi"¹³:



Kuva 2. "Fingerporismi" Tarmon sarjakuvablogissa 4.12.2010.

Tässä vitsisarjakuvassa Tarmon leikkimielisyys näkyy parhaiten, samoin kuin käsityölehden kolumnisarjakuvissa, jotka hän on julkaissut lehden ilmestyttyä (3.3.2011 ja 10.4.2011). Muulloin leikkimielisyys näkyy lähinnä kuvateksteissä. Tämä pätee myös haastesisältöihin, joissa tyylin voisi olettaa olevan kevyempikin. Esimerkiksi 30 päivän haasteen neljännen päivän lempipaikkana on sauna ja tekstinä: "Kuka olisikaan osannut arvata?" (Tarmo 18.2.2011.) Tästä lukija voi päätellä, että Tarmon läheiset tietävät erittäin hyvin hänen nauttivan suuresti saunomisesta. Kyseessä on epäsuoralla tavalla leikkilinen kommentti, joka aiheeltaan tai ilmaisultaan häijympänä olisi ironiaa; toisentyylinen bloggaaja olisi voinut höystää sitä silmänisku- tai kulmienkohotushymillä. Tarmo on pääasiassa pohdiskelija, mutta hänen hauskuuttamaan tarkoitetut kolumnisarjakuvansa ja "fingerporismi" eli sanaleikkistrippi tulevat lähelle kolmatta tässä aineistossa esiintynyttä elämäjulkaisijatyypistä, armoitettua tarinankertojaa.

TARINANISKIJÄ(T)

Jenni, perhebloggaaja, kirjoittaa yleensä väsyttävistä ja vakavistakin aiheista kepeään ja humoristiseen sävyyn. Hänen tuntemuksensa ja mielipiteensä tulevat leikkimielisestä kerronnasta huolimatta lukijalle aivan selviksi. Vauvajan väsymys ja oman ajan puute ovat intiimejä, herkkiä aiheita, jotka Jennin blogissa pukeutuvat itseironiaan:

Niin ja samaanaikaan voisin itekin viettää taas pari tuntia kahvilan terdellä latteä siemaillen. Tosin tositositosi mielellään edes niin, että mukana olisi taas vain [vauva] ja se nukkuisi tällä kertaa TAI ei edes [vauvaa] ja voisin mennä ees taas kädet vaan taskuissa. Ootas... Kalenterissa olisi heti 6.7. hyvä rako... (Jenni 13.6.2009.)

Tyyli on säilynyt samana. Edeltävä sitaatti on vuodelta 2009, ja tämän vuoden juhannuksena Jenni kertoo, kuinka lasten yllätysjuhannusvieraisiksi saapuivat "Ykä ja Pirre":

Allekirjoittanut oli [- -] yrjössä ja pirressä ja ripulikakassa ja jesjesjes.
[- -] Ei, me ei niin olla näkemässä ketään. Paitsi varmaan Ykää ja Pirreä.
(Jenni 25.6.2011.)

Tekstistä selviää kyllä, että lasten vointi on ollut huono ja suunnitelmien peruuntuminen harmittaa, mutta yleissävy on silti kevyt, vitsailevakin. Jennin kerronta on leikkimielistä, kirjoittaminen on selvästi hänelle itselleen viihdyttävä vapaahetki ja perustuu pitkälti humorististen elementtien, mustienkin, korostamiseen. Humoristisuus, leikkisyys tekstissä on monipuolista tavalla, joka vastaa Brenda Danetin kuvailemaa spontaania¹⁴ leikillisyyttä ja luovuutta verkkokommunikaatiossa (Danet 2001, esim. 23). Se syntyy arjen pienistä hetkistä, ja pukeutuu kaskumaisiksi kertomuksiksi:

[Keskimmäinen] on ihan mahdoton. Tää on niihin tää kesä kun [Keskimmäinen] on kaksivuotta! Voi mun muistojenlaatikko. Ai niin, [Keskimmäinen] ei halua olla [Keskimmäinen]. Vaan Tyttö. Tyttö on nimi ja sillä selvä ja kyllä sillä pärjätään. Eikä haittaa, että tyttöjä on muitakin, koska Tyttö on Tyttö, isolla Teellä. Ei auta selittää, että [Keskimmäinen] tarkoittaa kukkaa, kaunista, ihanaa kukkaa. Ei! Ihan tymmä, tymmä, TYMMÄ! Fain, mutta minä pidän kiinni nimivalinnasta ja siitä että minun tytäreni on kuin kukka! Katsotaan kumpi jaksaa sitten 16 vuoden päästä vielä ja onko [Keskimmäinen] vaihtanut nimensä. Tytöksihän se ei sitä ainakaan saa vaihtaa, BUAHAAA HAA, sen estää nimilaki. Niih! (Jenni 23.5.2011.)

Jennin ”haasteet” -tagin alta löytyy arjen haastavuuden rinnalla muutamia meemejä tai, kuten Jenni itse vielä vuonna 2007 näitä nimittää, *blogipelejä*. Kovin moneen haasteeseen Jenni ei näytä osallistuneen. Vuodesta 2007 alkaen ”haasteissa” on neljä meemiä: ”Kuusi vaatetta” (2010), ”Neljä” (2007), ”Mennyt, nykyinen, tuleva” (2007) ja ”7 faktaa” (2007). On luultavaa, että meemejä on muilla merkinnöillä tagattujen tekstien sisällä, sillä vaikuttaa epätodennäköiseltä,

että osallistumisessa olisi ollut kolmen vuoden täydellinen katko. Juuri näihin neljään osallistumisen syytä Jenni ei juuri erittele. Hän vaikuttaa osallistuvan peleiksi mieltämiinsä meemeihin kohteliaisuudesta. Joku on sattunut haasteen heittämään ja on netiketin mukaista ottaa se vastaan. Oman kokemukseni ja laajemman aineiston perusteella tämä on melko tavallinen syy osallistua. Toinen on tarjota yleisölle enemmän tietoa (tai triviaa) itsestään – ja saada oikeus jatkaa meemiä niille, joista puolestaan haluaa tietää lisää.

Jenni on myös saanut ”Gorgeous Blogger”-palkinnon. Tällaisia bloggaaja-palkintoja on useita. Varsinaisia kilpailuja ne eivät ole, niihin ei voi ilmoittautua tai ”osallistua”, eikä palkinnon myöntämiselle ole ehtoja. Tunnustukset ovatkin lähellä meemejä: edellytyksenä palkinnon (”badge”) hallussa pitämiselle on eteenpäin jakaminen ja – kuten Gorgeous Blogger-palkinnossa – kysymyksiin vastaaminen. Kukaan ei kuitenkaan tule palkintoa poistamaan, vaikka bloggaaja sen linkittäisikin sivupalkkiinsa täyttämättä vaadittuja tehtäviä. Jenni kiittää kunniasta, kertaa säännöt ja vastaa kysymyksiin.



The Gorgeous Blogger - palkinto on suunnattu kaikille upeille bloggaajille. Jokainen vastaa viiteen blogiinsa liittyvään kysymykseen ja jakaa tämän palkinnon viidelle, jotka mielestään sen ansaitsevat.

Kuva 3. Gorgeous Blogger -merkki ja säännöt Jennin blogissa 24.2.2011.

Tässä seitsemän hengen aineistossani ei ollut muita tarinaniskijöitä¹⁵ kuin Jenni. Arkikokemus ja laajempi aineistoni kuitenkin osoittavat, että heitä on suunnilleen yhtä paljon kuin dokumentoijia ja pohdiskelijoitakin. Tarinaniskijä on päätyypeistä näkyvimmin (vaikka ei eniten) leikkimielinen ja kuten Jenni, osallistuu todennäköisesti mahdollisimman monipuolisesti myös verkoston yhteisiin leikkeihin, kuten meemeihin ja palkintoihin. On mahdollista, että elämäjulkaisijoissa esiintyy muitakin perustyyppejä – heidän leikkimielensä voi ilmentyä eri tavoin kuin näiden kolmen. Dokumentoijat, pohdiskelijat ja yksi tarinaniskijä ovat kuitenkin tarjonneet monenlaisia esimerkkejä peli- ja leikkimielestä. Meemien ja haasteiden eräs osa-alue, kiertokirjeet¹⁶, kuitenkin puuttuu. Aineistossani ei ole yhtään kiertokirjeeksi määriteltävää sisältöä. Vertailuaineisto Facebook-profiileista olisi tarjonnut valaistusta tähän asiaan. Katson tarpeelliseksi mennä tämän verran aineistoni ulkopuolelle: kiertokirjeet ovat olleet olennainen osa verkkokommunikaatiota, mutta blogeista ne ovat nopeuden ja laajemman jaettavuuden vuoksi täysin tai lähes täysin siirtyneet Facebookiin, jossa niitä näkee päivittäin.

Näiden lisäksi on mainittava eräs leikkimielien ilmentymä, jota esiintyy kaikilla jossain muodossa, enkä siksi ole sitä jokaisen kohdalla erikseen esimerkein havainnollistanut. Kyseessä ovat *tyylilikokeilut*, jotka voivat olla sisällöllisiä tai ulkonäöllisiä. Sisällöllisiä ovat esimerkiksi luovien tyylien kokeilut (kuten runo proosablogissa tai Tarmon ”fingerporismi”) ja vaikkapa ajoittainen murteella kirjoittaminen. Myös kuvakertomus Jyvis Rätasta on tyyllinen sisältökokeilu. Marikilla ei ole vastaavia kuvakertomuksia aiemmin, vaikka hän muuten kuvit- taakin paljon. Ulkonäöllinen leikki on blogeissa varsin tavallista, vaikka siitä ei aina jää jälkiä. Bloggaajat vaihtelevat layoutinsa värejä, fontteja, muotoa (esim. palstojen määrä ja koko) ja jopa bloginsa nimeä. Usein nämä muutokset kirjoitetaan auki niitä seuraavaan blogipäivitykseen: yleisöltä odotetaan joskus myös reaktiota ja palautetta. Tällainen metabloggaaminen¹⁷ ei kuitenkaan ole välttämätöntä, ja siksi en voi olettaa kykeneväni jäljittämään kaikkia vanhoja muutoksia. Yleensä bloggaaja muuttaa ulkoista tyyliä vähintään silloin, jos hän siirtää blogin uudelle alustalle tai aloittaa kokonaan uuden julkaisun. Tällaiset leikkittelyt tunnisti jo Brenda Danet. Hän luokitteli työpöydän kustomoinnin

yhdeksi tietokonevälitteisen leikin muodoksi, ja vastaavasta seikasta on kyse myös yksilön omien verkkotilojen, kuten blogien, personoinnissa. (Danet 2011, 19–20.) Sitä voitaisiin nimittää myös performanssiksi ja identiteettileikiksi; onhan värien ja muun ulkoisen tarkoitus ilmentää mahdollisimman hyvin käyttäjänsä.¹⁸

Elämäjulkaisut peli- ja leikkimielien ilmentyminä

Suuri osa internet-pelaamisesta ja -leikistä on aikuisten leikkiä, ja omatkin tutkittavani ovat vähintään 21-vuotiaita. Aikuisten leikki on ollut viime aikoihin asti suhteellisen vähän tutkittu aihe (ks. esim. Sotamaa 2009, 103). Aivan viime vuosina sitä on Suomessa käsitelty muun muassa väitöskirjaansa valmisteleva taiteilija ja lelututkija Katriina Heljakka. Myös hän on todennut, että leikki määritellään lasten kokemusmaailmaan kuuluvaksi. Eräs suomenkielinen lelu määritelmä kuuluu: ”varta vasten valmistettu esine, jolla *lapset* leikkivät”. (Heljakka 2011, ilmestyy.) Vaikuttaa siis siltä, että aikuisten leikki pyrkii piiloutumaan. Heljakan Blythe-nukkea käsittelevän artikkelin (2011, ilmestyy) mukaan sosiaalisen median arkistuminen on vaikuttanut aikuisten leikin näkyvyyden lisääntymiseen hänen tutkimansa Blythe-nuken tai tässä esiintyvän Rätan perheen kaltaisten leluasetelmien ja -tarinoiden rakentamisen ja julkaisemisen kautta. Tällaisten toimintojen ja näkökulmien myötä aikuisten pelaaminen ja leikkiminen on tulossa hyväksyttävämmäksi. Silti edelleen vaikuttaa siltä, että aikuisten keskinäinen¹⁹ leikki piiloutuu ja pakenee. Leikkijät eivät mielellään puhu siitä – ehkä he eivät aina edes tunnista (vai tunnusta?) omaa leikkimielitään. Tämä näkyy huomiota herättävällä tavalla verkko- ja teemakertomusaineistojeni eroissa.

Kun paneuduin saamiini teemakertomuksiin ensimmäistä kertaa, oletin²⁰ löytäväni niistä runsaasti leikillisyyteen tai ainakin viihtymiseen ja hauskanpitoon viittaavia kuvauksia. Yllätyin, kun kertojat halusivatkin korostaa kontrolloita: sitä, miten he pyrkivät laatuun, hyvään kieleen, säännöllisyyteen, siis *yleisöjensä* viihdyttämiseen. Lisäksi he kertomustensa mukaan panevat paljon painoa sille, että kertovat itsestään tarkkaan rajattuja asioita tarkkaan rajatuilla tavoilla. Poikkeuksia ei juuri ollut – nekin, jotka sanoivat kertovansa melkein

mitä vain, palasivat parin kappaleen päästä jonkintasoiseen kontrollipuheeseen. (Ks. Östman 2010 ja 2011.) Muun muassa tämän vuoksi teemakertomusten rooli on tässä artikkelissa jäänyt taustoittavaksi. Leikkimieli näkyy julkaisuissa, mutta tekijät eivät puhu siitä tai jopa kieltävät sen korostamalla ”tiedon jakamista”, ”hyvän kuvan antamista”, ”laatusisältöihin pyrkimistä” ja muita vakavaan asia-tyyliin viittaavia määreitä.

Tarkoitukseni oli taulukoida tutkittavat osoittaakseni, mihin kohtaan suunnilleen kukakin julkaisija sijoittuu paidia-ludus -jatkumolla eniten ja vähiten esiintyvien peli- ja leikkimielen ilmentymien perusteella. Se osoittautui kuitenkin epäkiitolliseksi tehtäväksi. Kaikkien bloggaajien ensisijainen tarkoitus on jokin muu kuin leikkimielen osoittaminen, ja siksi on mahdotonta ja epärelevanttia määritellä julkaisijakohtaisesti, onko Tarmon toiminta lähempänä paidiaa ja Jennin ludusta. Jennin leikkimieli näkyy avoimemmin kuin Tarmon (tai kenenkään muun), mutta hänkin pyrkii ensin kertomaan arjestaan, vasta sitten kertomaan arjestaan *hauskasti*. Siinä mielessä kaikki tutkittavani ovat ensin dokumentoijia, joista sitten tyylinsä kautta kehittyä jotain muuta.

Yksikään tässä tarkastelemani elämäjulkaisu tai -julkaisija ei ole yksinomaan neutraali dokumentoija, vakava pohdiskelija tai vitsikäs tarinaniskijä. Kukin tekijä saattaa painottaa pyrkimystä tiettyyn suuntaan, mutta kaikissa tutkimuskohteissa on piirteitä useammasta tyypistä. Ne eivät millään muotoa sulje toisiaan pois. Pohdiskelu tai dokumentoiva asiatyylit eivät estä leikkimielistä pilkkaamista, tarkoituksella tai puolisolaa. Millaisia leikkimielen ilmentymiä siis olen löytänyt? Aineiston tarjonnasta olen erottanut seuraavat lajit:

Luovat kokeilut	Kielellinen ja sisällöllinen leikki, vitsailu	Meemit / blogipelit	Blogipalkinnot/-tunnustukset
tyyllilliset	kaskumainen kerronta	”totuudet” eli 100 faktaa -tyyppiset kysymyslistat	Ei erillisiä alatyyppejä
ulkonäölliset	liioittelu	”tehtävät” eli esimerkiksi viikkohaasteet tai 30 päivää -tyyppiset jatkokertomustehtävät	Ei erillisiä alatyyppejä
sisällölliset	ironia, ”naureskelu” (ilmennetään usein hymiöillä)	Kadonneet: Kiertokirjeet (Siirtyneet blogeista Facebookiin)	Ei erillisiä alatyyppejä

Taulukko 2. Aineiston peli- ja leikkimielen ilmentymien päätyypit.

Näistä kaksi ensimmäistä pääkohtaa ovat verkoston tai yhteisön luomista ja ylläpitämistä edistäviä leikkimielen ilmentymiä. Ne tulevat myös lähimmäksi pelimielitä. Meemeillä ja haasteilla on selkeät säännöt, joita oletusarvoisesti noudatetaan. Jos bloggaaja rikkoo tai kiertää jotain tiettyä sääntöä, mutta haluaa silti osallistua, hän tekee väärinpeluunsa näkyväksi kirjoittamalla esimerkiksi, ettei nyt merkitse ketään, napatkoon haasteen kuka haluaa (tällaisesta vastauksesta Tarmokin on kenties ottanut omat meeminsä). Blogipalkintojen pelillisyyys on väljempää, mutta niilläkin on säännöt ja selkeä ”kulku”, vaikka pelaajat saavat tietää osallistumisesta vasta voittaessaan. Nämä pelimielen ilmentymät ovat merkityksiltään samankaltaisia kuin esimerkiksi Valentina Raon tarkastelemat Facebook-pelit, jotka hän määrittelee sosiaalisiksi leikiksi.

Jos meemit ja tunnustukset ovat yhdessäleikkiä, niin kaksi jälkimmäistä leikkimielen ilmentymää ovat puolestaan lähempänä yksinleikkiä. Luovat kokeilut ovat pääasiassa identiteettiominaisuuksilla leikittelyä, tyylillistä ja ulkonäöllistä kokeilua, kun taas humoristinen kerronta on eräänlaista rinnakkainleikkiä. Olen lainannut nämä käsitteet kehityopsykologiasta. Aivan pieni lapsi leikki yksin, eikä huomioi muita ihmisiä omassa leikkitalassaan. Noin 2–3-vuotiaana (riippuen sosiaalisen yhteisön laajuudesta) lapsi oppii leikkimään vierekkäin muiden lasten läheisyydessä, ottaen kontaktia mutta keskittyen pääasiassa omaan leikkiinsä.

Vasta leikki-ikäinen, eli noin 4-vuotias lapsi alkaa hallita yhdessäleikin periaatteet ja sosiaalistuu leikkiryhteyden jäseneksi.²¹ En tarkoita, että vasta meemeihin osallistuva bloggaaja hallitsisi harrastuksensa täydellisesti – käsitteet kertovat tässä lähinnä siitä, miten suuressa roolissa verkkoyhteisö on kunkin leikkimielen ilmentymän kohdalla.

Löytämäni leikkimielen ilmentymien päätyypit on mahdollista sijoittaa paidia–ludus -jatkumolle, joskin väljästi. Kuten totesin, meemit, haasteet ja bloggaajien jakamat tunnustukset ovat yhteisöllisiä ja pelillisiä internet-leikin muotoja. Sääntöjä noudattavina, helposti muodoltaan hahmotettavina ja toistettavina ne ovat lähempänä ludus- kuin paidia-päätä. Meemit ja haasteet ovat pidemmällä kohti ludusta kuin blogipalkinnot:

Meemit/haasteet		
Paidia	Palkinnot	Ludus

Jana 1a. Pelimielen ilmentymät tutkituissa elämäjulkaisuissa paidia–ludus -akselilla.

Luovat kokeilut ja humoristinen kerronta puolestaan ovat strukturoimattomia ja säännöttömiä leikkimielen ilmentymiä. Ne sijoittuvat hyvin lähelle paidia-päätä, vaikka on toki huomioitava, että eritoten ulkonäöllisiä kokeiluja rajoittavat käytettävän palvelun teknologiset edellytykset. Toisaalta kerronnallista leikkimieltä taas rajoittavat kielen ja kulttuurin normistot. Kaikkia elämäjulkaisijoiden toimintoja rajoittavat lisäksi heidän itse luomansa ja ylläpitämänsä kontrollimekanismit, jotka määräävät muun muassa sitä, mistä kerrotaan ja millä tavoin: hyvän kuvan antaminen – mitä se sitten kullekin tarkoittaa – on ensiarvoisen tärkeää. Joka tapauksessa, kahdella jälkimmäisellä päätyypillä täydennettynä elämäjulkaisemisen paidia–ludus -jatkumo näyttää tällaiselta:

Paidia	Luovat kokeilut	Meemit / haasteet	
	Humoristinen kerronta	Palkinnot	Ludus

Jana 1b. Peli- ja leikkimielen ilmentymät tutkituissa elämäjulkaisuissa paidia–ludus -akselilla.

Eräät leikin määritelmät esittävät leikin arjesta ja rutiineista irrotettuna (ks. esim. Kaun 2010, 95). Elämäjulkaiseminen taas on luonteeltaan sekä arkeen kiinnittyvää että leikkimielistä ("arjen" määrittelystä tässä yhteydessä ks. Östman 2008, 1). Leikki ei näissä julkaisuissa hyljeksi arkea, vaan ottaa sen osaksi itseään vieden sen samalla uudelle kerrotulle ja koetulle tasolle. Sille ovat ominaisia performanssi ja narratiivisuus, jotka esimerkiksi Richard Schechnerin tutkimuksissa ovat olleet avainroolissa (Schechner 2006, ks. erityisesti performanssijatkumo s. 49–50). Elämäjulkaisijat ilmentävät leikkimieltä tilanteesta riippuen itselleen ja yleisöilleen, heitä varten ja heidän kanssaan.

Viitteet

- 1 Olen käsitellyt kehittämäni käsitettä ja sen kuvaamaa ilmiötä vuodesta 2007 lähtien. Ks. lisää Östman 2007, 2008, 2009, 2010 ja 2011.
- 2 Käsitteen luojana pidetään yleisesti antropologi Clifford Geertziä. Näin ei ole, mutta hänen esseensä Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture (1973) saattoi tiheän kuvauksen yleisesti tunnetuksi analyysimenetelmäksi. Teemakertomuksella tarkoitetaan monipuolisempaa versiota *teekirjoituksesta*. Teemakirjoitus on aineistontuotantomenetelmä, jossa tutkija antaa informanteille tutkimusteeman tai -teemoja, joita assosioiden tutkittavat kirjoittavat aiheesta vapaasti. (ks. esim. Apo 1995.) Oma menetelmäni toimii samoin, mutta digitaalisen tutkimuksen tarpeisiin olen laajentanut ”kirjoituksen” kertomukseksi: tutkittava voi tuottaa vaikkapa piirroskertomuksen, valokuvasarjan tai muun vastaavan. Kriteerinä on, että tutkijan on oltava mahdollista ”lukea” kokonaisuus koherenttina kertomuksena. Tässä mukana olevista tutkittavista Tarmo osallistui videokertomuksella, muut tekivät kirjoitelman.
- 4 Tästä ei tietenkään olisi pitänyt yllätyä. Toivoin kenties saavani helpot selitykset peruskäsitteille, ja katsoin samalla erään perusasian ohi: humanistisen tutkimuksen tehtävä on juuri kyseenalaistaa, pohtia, filosofoida, polemisoida ja uudelleen määritellä, ei hakata kiveen absoluuttisia totuuksia.
- 5 Tieteen kielessä meemi tarkoittaa kulttuurista piirrettä tai ideaa, joka siirtyy jäljittelyn tai muun ei-ruumiillisen siirtymän myötä kantajalta (toimijalta) toiselle. Ks. esim. Dawkins 1976, Blackmore 2000 tai Kamppinen 2004. Kamppinen käyttää esimerkkinä meemistä sitä, miten uskonto ”kopioituu” uskovilta toisille. Internet-kielen meemi merkitsee kiertohaastetta: kysymyslistaa tai tehtävää, johon blogisti tai vaikkapa facebookaaja vastaa, merkiten puolestaan oman verkostonsa jäseniä ja kiertäen näin vastausvuoron heille. Kopioitumisen ja siirtymisen teema siis toteutuu aivan kuin tieteen meemissä. Arjen vertailukohtaa voisimme hakea vaikkapa totuus ja tehtävä -leikistä ja leikkimielisistä kiertokirjeistä.
- 6 Vertaa myös Sutton-Smithin käsitys leikillisyydestä ”metaleikinä”, joka leikittelee leikin itsensä rajoilla (Sutton-Smith 1997, 148).

- 7 Hän käyttää *moodien* lisäksi vielä käsitteitä *game-* ja *play-mode*. Tekstin perusteella ymmärrän käsitteet *mood* ja *mode* siten, että *mood* on ”tuuli”, ”-mieli”; halu pelata ja leikkiä, kun taas *mode* on ”vaihte”, koneellisempi, toiminnallisempi tila jossa tekijä pelaa ja leikkii.
- 8 Ks. esim. Attardo 2008, 101–155.
- 9 Tämä näkemys vaikuttaa olevan myös huumorintutkimuksen tunnetuimmilla hahmoilla. Victor Raskin hyödynsi pääasiassa vitsejä ja vitsailemista kehittäessään huumorin semanttisen skriptiteorian (Semantic-Script Theory of Humor), mitä Salvatore Attardo puolestaan jossain määrin kritisoi. Hän liittyy inkongruenssin, eli odottamattomat asiayhteydet tärkeäksi osaksi huumoria. Tutkijat ovat yhteistyössä kehittäneet Raskinin teoriaa eteenpäin Verbaalin huumorin yleiseksi teoriaksi (GTVH). Molemmissa vaiheissa käsitellään pääasiassa ilmaistua, esitettyä huumoria. (Ks. esim. Raskin 2008, 1–15, missä hän kommentoi 1985 kehittämäänsä teoriaa ja Attardo 2008, 101–155.)
- 10 Amigurumi on japanilaisen kulttuurin tuote: söpö, pyöreämuotoinen, lelumainen virkkuuhahmo.
- 11 Niina ei ole antanut siteerauslupaa, joten en voi havainnollistaa tämän tarkemmin.
- 12 <http://norpatti.sarjakuvablogit.com>.
- 13 Fingerpori on suomalaisen Pertti Jarlan strippisarjakuva, jonka vitsit ovat kielellisiä sanaleikkejä ja perustuvat esim. sanojen kaksoismerkityksiin. Fingerpori ilmestyy useissa suomalaislehdissä. Ks. esim. Helsingin Sanomat: <http://www.hs.fi/fingerpori>.
- 14 Spontaania siitäkkin huolimatta, että useimmat tutkittavani (30 hengen koko aineisto) kertovat kontrolloivansa tarkkaan, mitä ja miten kertoa elämäjulkaisuissaan.
- 15 Tarinaniskijällä tarkoitan tässä nimenomaan tyyllitelevään humoristisuuteen pyrkivää kaskumaista kerrontaa. Kaikki elämäjulkaisijat toki kertovat tarinoita itsestään ja elämästään, mutta tarinaniskijä tekee kertomuksista kaunokirjallisia fragmentteja.
- 16 ”Miksi kurkku on parempi kuin mies?” -tyyppiset hupijutut. Tähän osioon sisältyy myös varsinaisia kiertokirjeitä (”lähetä miehesi ylimpään osoitteeseen ja saat kuukaudessa 50 komeaa nuorukaista”-tyyppisiä aiheita), joiden ohjeita ei ole tarkoitukseen noudattaa toisin kuin 1980-luvulla suosittujen vastineiden, kuten ”suklaakirje”.

- 17 Bloggaamisesta ja siihen liittyvistä seikoista bloggaaminen.
- 18 Olen kohdannut myös bloggaajia, joilla on ollut tapana vaihtaa ulkoasua esim. vuodenajan tai jopa kuukausittaisen mielentilan mukaan. Vastaavia oman identiteettinsä antaumuksellisia performanssiteilijoita ei kuitenkaan ole mukana tämän artikkelin aineistossa.
- 19 Erotuksena esimerkiksi lasten tai eläinten kanssa leikkimisestä; leikittämisestä, jossa aikuisen toiminta tulee hyväksyttävämmäksi koska toinen osapuoli ”tarvitsee” leikkiä kehityksensä ja hyvinvointinsa turvaamiseksi.
- 20 Tämä oletamus perustui pitkälti omaan kokemukseeni elämäjulkaisijana ja julkaisujen (blogien, Facebookin, kuvagallerioiden) seuraajana.
- 21 Luokittelusta yksin-, rinnakkain- ja yhdessäleikkiin ks. Parten 1932. Partenin luokitteluun sisältyvät myös mm. osallistumattomuus ja tarkkailu.

Lähteet

- 7 elämäjulkaisublogia. Havainnoitu vuonna 2011.
- 7 elämäjulkaisijan teemakertomukset. Tutkijan hallussa.

KIRJALLISUUS

(Kaikki digitaaliset lähteet tarkistettu 7.7.2011.)

Attardo, Salvatore (2008). A primer for the linguistics of humor. Teoksessa Victor Raskin (toim.) (2008). *Primer of Humor Research*. Berliini: Mouton de Gruyter. 101–155.

Blackmore, Susan (2000). *Meemit - kulttuurigeenit*. Käänt. Osmo Saarinen (2000). Helsinki: Art House. (Engl. alkuteos *The Meme Machine* 1999.)

Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*. Käänt. Meyer Barash (1961). Urbana & Chicago: University of Illinois Press. (Tansk. alkuteos 1958.)

Dawkins, Richard 1976: *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.

Danet, Brenda (2001). *Cyberpl@y. Communicating Online*. Oxford: Berg.

Davis, Dineh (2008). Communication and humor. Teoksessa Victor Raskin (toim.) (2008). *Primer of Humor Research*. Berliini: Mouton de Gruyter. 543–568.

Geertz, Clifford (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.

Hakala, Jarkko (2011). Pelillisyyden voi parantaa maailmaa. Frans Mäyrän haastattelu. *Aikalainen* 18.2.2011. <http://aikalainen.uta.fi/2011/02/18/pelillisyyden-voi-parantaa-maailmaa>.

Heljakka, Katriina (2011). Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi. Teoksessa Petri Saarikoski, Riikka Turtiainen & Ulla Heinonen (toim.) (2011). *Digirakkaus II*. Ilmestyy.

Hänninen, Riitta (2003). *Leikki: ilmiö ja käsite*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 76. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kampmann Walther, Bo (2003). Playing and Gaming. Reflections and Classifications. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*. Volume 3, issue 1. May 2003.

Kamppinen, Matti (2004). *Meemejä ja uskonnollisia robotteja*. Helsinki: Yliopistopaino.

Kaun, Anne (2010). Playful Public Connectivity. *Transforming Culture in the Digital Age. International conference in Tartu 14-16 April 2010*. University of Tartu. <http://hdl.handle.net/10062/14768>. 89–99.

Multisilta, Jari, Marjo Mäenpää & Jaakko Suominen (2010). ”Mitä on mobiili sosiaalinen media?” Teoksessa Jari Multisilta et. al. (toim.): *Yhdessä ja liikkeellä. Mobiili sosiaalinen media*. Pori: Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja 21. 7–19. Saatavilla myös sähköisenä <https://www.doria.fi/handle/10024/62911>.

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Los Angeles: SAGE Publications.

Nivala, Asko (2011). Leikistä uhkapeliksi. Filosofisista *Spiel*-teorioista ja 1800-luvun alun romanttisesta uhkapelikulttuurista. Teoksessa Silja Laine et. al. (toim.): *Historian aikakoneessa. Onnittelukirja Hannu Salmelle*. Turku: k&h-kustannus.

Parten, Mildred (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 28, 136–147.

Rao, Valentina (2008). Facebook Applications and Playful Mood: the Construction of Facebook as a “Third Place”. *MindTrek '08: Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*. New York: ACM. 8–12.

Raskin, Victor (2008). Theory of humor and practice of humor research: Editor's notes and thoughts. Teoksessa Victor Raskin (toim.) (2008). *Primer of Humor Research*. Berliini: Mouton de Gruyter. 1–15.

Rettberg, Jill Walker (2008). *Blogging (Digital Media and Society)*. Polity Press: Cambridge.

Schechner, Richard (2006). *Performance Studies: an Introduction*. 2. painos. Lontoo: Routledge.

Sihvonen, Tanja (2009). *Players Unleashed! Modding the Sims and the Culture of Gaming*. Annales Universitatis Turkuensis B 320. Turku: Turun yliopisto. <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/44913/AnnalesB320.pdf?sequence=2>.

Simmel, Georg (1999): *Pieni sosiologia*. Käänt. Kauko Pietilä. Helsinki: Tutkijaliiton julkaisu 93. (saks. alkuteokset 1908 ja 1917.)

Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (2010). Johdanto. Teoksessa Jaakko Suominen et. al. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. 1–6. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-00.pdf>.

Sotamaa, Olli (2009). Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Jaakko Suominen et. al. (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. 100–105. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-09.pdf>.

Turunen, Aimo (1981). Sanat, peli ja leikki. Pelit ja leikit. *Kalevalatutkimuksen vuosikirja 61*. Helsinki: SKS, 197–203.

Östman, Sari (2007): *Avaudutaan arjesta. Suomalaisnaisten Internet-elämäjulkaiseminen ja maskuliinisuuden esittämisen keinot*. Pori: Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos. Kulttuuriperinnön tutkimuksen pro gradu -tutkielma, julkaistu sähköisenä: <http://smostm.files.wordpress.com/2007/11/avaudutaan-arjesta.pdf>.

— (2008). Elämäjulkaiseminen – omaelämäkerrallisten traditioiden kuopus. *Elore* 15:2. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. http://www.elore.fi/arkisto/2_08/ost2_08.pdf.

— (2009). Leikilliset verkkoympäristöt – tapaus Facebook. Teoksessa Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen & Sari Östman. *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus. 259–263.

— (2010). What is a good life publisher made of – and why? *The International Journal of Interdisciplinary Social Sciences*. 5:5. 93–104.

— (2011). Mistä on hyvä elämäjulkaisija tehty? *Kulttuurintutkimus* 28 (2011): 1. 27–42.

INTERNET-SIVUSTOT

Valokuvatorstai. <http://inspis.vuodatus.net>.

Tarinamaanantai (lopettanut 5.11.2010). <http://www.tarinointi.vuodatus.net>.

Paloniemi, Milla: *En vaan osaa*. Sarjakuvablogi. <http://norpatti.sarjakuvablogit.com>.

Helsingin Sanomat: *Fingerpori*-sarjakuva. <http://www.hs.fi/fingerpori>.