

Nettinatiivit Muumilaaksossa

Tutkimus muumeista suomalaisissa verkkokulttuureissa
vastakulttuurisina esityksinä

Onerva Lepistö
Pro gradu -tutkielma
Turun yliopisto
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma
Digitaalinen kulttuuri
Huhtikuu 2015

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkistettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos / Humanistinen tiedekunta

LEPISTÖ, ONERVA: Nettinatiivit Muumilaaksossa. Tutkimus muumeista suomalaisissa verkkokulttuureissa vastakulttuurisina esityksinä

Tutkielma, 91 s.

Digitaalinen kulttuuri

Huhtikuu 2015.

Pro gradu -tutkielmani aiheena ovat suomalaisten verkkokulttuurien vastakulttuuriset muumiesitykset. Päättökysymykseni on, *miten muumiesitykset verkossa näyttäytyvät vastakulttuurisuutena*. Lisäksi kysyn alatuoksimuskysymyksinäni, *millaisin tavoin muumi näyttäytyy suomalaisissa verkkokulttuureissa ja mikä on kulttuuriperinnön ja vastakulttuurisuuden suhde verkon muumiesityksissä*.

Muumihahmot ovat tehneet ensiesiintymisensä suomalaisissa verkkoaineistoissa jo 1990-luvun loppupuolella, ja sosiaalisten medioiden sekä yhteisöpalveluiden ajalla ja mediakonvergenssin eli medioiden yhdistymisen ja monikanavaisuuden kiihtyessä verkon muumiaineisto on runsastunut ja monipuolistunut. Primaariaineistonani ovat kahdelle suomalaiselle viihdesivustolle ladatut muumiesitykset, suomen suurimman kuvalaudan toistuvat muumimeemit, reaktiokuvat ja -äänet sekä YouTuben muumivideot. Aineistoni pääpaino on kuvallisissa ja audiovisuaalisissa esityksissä sekä niihin sisältyvien kulttuuristen merkitysten analysoinnissa, ja tutkimukseni fokus painottuu niihin kulttuuriin prosesseihin, joissa muumista muotoutuu vastakulttuurisia esityksiä verkossa. Tutkimusmetodini on osallistumaton havainnointi, jonka tuloksena keräämäni aineiston tulkintaa määrittää hermeneutiikka; hermeneuttisen tutkimusstrategian päämääränä on ihmisen toiminnan ja kulttuurin syvälinen ymmärtäminen, johon tähdätään hermeneutiseksi kehäksi kutsutulla systemaattisella tulkintojen tekemisen prosessilla.

Tutkimukseni rakentuu johdantoluvun jälkeen kolmesta luvusta. Luvussa kaksi käsittelem muumia suomalaisissa verkkokulttuureissa kulttuuriperinnön ja kulttuurin perinnöllisyyden käsitteiden kautta. Tuon esille niitä tapoja, joilla muumi tutkimukseni kohteena olevilla verkkosivustoilla esiintyy sekä pohjustan lyhyesti näiden ulkopuolisen silmiin mahdollisesti hyvin triviaaleilta vaikuttavien kulttuurin fragmenttien merkityksellisyyttä niitä viestinnässään sekä ilmaisussaan käyttäville yksilöille ja heidän muodostamilleen yhteisöille. Esittelen lukijalle kulttuuriperinnön ja kulttuurin perinnöllisyyden käsitteiden lisäksi myös kulttuurisen kestävyuden käsitteen; nämä kolme yhdessä luovat pohjan aineistoni myöhemmälle käsittelylle valitsemani teoreettisen viitekehyksen puitteissa.

Luvussa kolme käsittelem muumia nettinatiivien folklorena esimerkiksi yhteisöllisen taiteen tekemisen ja institutionaalisen tuottamisen kanssa vastakkain asemoituvan fanikulttuurisuuden kautta. Luvussa neljä selvennän muumin vastakulttuurisuuteen kytkeytyviä esitystapoja ja niihin johtaneita prosesseja sekä pohdin kulttuuriperinnön ja vastakulttuurisuuden suhdetta verkon muumiesityksissä. Näissä kahdessa luvussa taustalla kulkevat koko ajan luvussa kaksi esille tuomani kulttuuriperintöön kytkeytyvät teemat, verkotilan kokeminen sekä yhteisöllisyyden tematiikka. Jatkotutkimusta ajatellen esille tuomiani näkökulmia, erityisesti toistaiseksi vähemmän tutkittuja, voisi entisestään syventää aineistollisen, analyttisen ja/tai menetelmällisen triangulaation avulla.

Asiasanat: muumit, internet, verkkoanarkismi, vastakulttuuri, tuottaja-kuluttaja, kulttuuriperintö

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	1
1.1 Muumit netissä ja aiheen valinnan taustaa	1
1.2 Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset	4
1.3 Teoreettinen viitekehys ja keskeiset käsitteet	5
1.4 Tutkimusaineisto	11
1.5 Tutkimusmenetelmät ja tutkimusetiikka	15
2. MUUMI PERINTEINÄ SUOMALAISESSA (VERKKO-) KULTTUURISSA	21
2.1 Esimerkkejä verkon muumiesityksistä ja niiden kulttuurisesta merkityksellisyydestä	21
2.2 Muumi kulttuuriperintönä, online ja offline	28
2.3 Verkko perinteen kulttuurisen kestävyuden takaajana	32
3. MUUMILAAKSON TARINOISTA NETTINATIIVIEN FOLKLOREKSI	35
3.1 Heimotaidetta remix-kulttuurissa	35
3.2 Muumifanit sukupolvikokemusta representoimassa	43
4. MUUMI VASTAKULTTUURISINA ESITYKSINÄ VERKOSSA	53
4.1 Heimot vastaan korporaatio: Tapaus SinäTuubaPaska ja Moomin Characters Oy Ltd.	53
4.2 Anarkiaa muumilaaksossa! Verkon vastakulttuuriset muumit	61
4.3 Nettinatiivien taistelu kulttuuriperinnöstä	74
5. LOPUKSI	79
LÄHTEET	82

1. JOHDANTO

1.1 Muumit netissä ja aiheen valinnan taustaa

Tiuhti ja Viuhti istuvat pipot ja lasit päässä ruohikolla varastamansa oluet vierellään. Muumimammalla on roikkuva kuono, silmäpussit ja tuskallista depressiivisyyttä huokuva olemus. Aiemmin vain uimaan mennessään vaatteisiin pukeutunut Muumipeikko sonnustautuu nyt Suomen lipulla koristettuun pilottitakkiin ja metrohousuihin. Hemuli tankotanssii Yellon kasarihitti Oh Yeahin tahtiin, mutta löytyisi Muumilaakson tarinoista tutuista kappaleistakin nyt tarkoitukseen sopivia versiointeja. Muumipappa on järjestänyt grillijonossa tappelun yön tunteina. Pikku Myy on vihreä ja muu muumiperhe oudon karvainen. Haisuli polttaa pilveä, Nuuskamuikkusta ei kiinnosta, ja Poliisimestarin mielestä on pakko ottaa. Muumit, tervetuloa internetiin!

Muumit ovat olleet osa suomalaista verkkomaailmaa jo internetin popularisoinnin alkua ajoilta, ja sosiaalisen median palveluiden sekä entistä moninaisempien toimintaympäristöjen myötä verkon muumisisältö on runsastunut ja monipuolistunut. Kiinnostuin muumista suomalaissa verkkokulttuureissa törmättyäni YouTubessa muumihahmoja käsitteleviin SinäTuubaPaskoiksi kutsuttuihin videoremixeihin, jotka jatkuvasti joutuivat muumien tekijänoikeudet omistavan yhtiön poistattamaksi ja joita siitä huolimatta niitä luova ja fanittava yhteisö palveluun itsepintaisesti latasi. Muumit olivat verkon kulttuurin virrassa tulleet vastaan ennenkin, mitä erilaisimpina esityksinä ja kuvauksina, ja SinäTuubaPaska-yhteisön kiivas taistelu taiteeksi kutsumastaan kulttuurin muodosta synnytti näkökulman verkon muumista vastakulttuurisuuden ja kapinahengen ilmentymänä.

Muumihahmoista luodaan omaehtoisia esityksiä erityisesti verkon suomalaisissa leikkisissä ja huumorillisissa nuorten ja nuorten aikuisten kulttuureissa. Niissä ne osin kytkeytyvät lapsuuden vaikuttavista mediakokemuksista ammentavaan nostalgiseen verkkomuisteluun, mikä näkemykseni mukaan muodostaa tärkeän, mahdollisesti kaikista tärkeimmän, motiivin muumin verkkoon viemiselle. Tässä tutkimuksessa tarkastelen

suomalaisten verkkokulttuurien representoimaa muumia vastakulttuurisuutena, jonka taustalla vaikuttavat heimoyhteisöllisyyden ja verkkotilan kokemukset, yhteisöllinen luominen ja leikki, tuottajan ja kuluttajan välisten raja-aitojen kaatumisen aikaansaama uusi kulttuurin paradigma sekä muumiin kytkeytyvät kulttuuriperintöprosessit verkossa ja sen ulkopuolella. Representaatiolla tarkoitetaan yksiselitteisimmillään esitystä, kuvasta tai uudelleen esittämistä. Nämä videoina, musiikkikappaleina, kuvina ja tekstuaalisina kuvailuina ilmenevät tulkinnat muumeista liitän tutkimuksessani myös fanikulttuuriin ja fanifiktioon erityisesti Henry Jenkinsin fanikulttuurin tulkintoihin pohjaten, jolloin niiden asemoituminen vastakkain tuotantokulttuurin kanssa tulee erityisen näkyväksi.

Johdantoluvussa avaan tutkimukseni teoreettisena viitekehyksenä anarkistisen filosofian, taiteen avantgarden ja informaatioteknologian kehityksen monisäikeistä yhteenkiötoutumaa sekä esittelen tutkimusaineiston ja -metodit. Luvussa kaksi käsittelen muumin kulttuurista merkitystä suomalaisille verkossa ja sen ulkopuolella. Alaluvussa 2.1 tuon esille niitä moninaisia tapoja, joilla muumi esiintyy verkon aineistoissa ja pohdin näiden ulkopuolisen silmissä todennäköisesti hyvin triviaaleilta näyttävien kulttuurin palasten merkitystä niitä kommunikaatiossaan käyttäville yksilöille ja yhteisöille muun muassa pakotetun meemin käsitteen sekä kollektiivisen suomalaisuuden kokemuksen kautta. Luvuissa 2.2 ja 2.3 esittelen lukijalle kulttuuriperinnön, kulttuurin perinnöllisyyden, kulttuuriperintöprosessin sekä kulttuurisen kestävyyden käsitteet, jotka kulkevat punaisena lankana läpi tutkimukseni.

Luvussa kolme haen syitä mummien runsaalle esiintymiselle verkkokulttuureissamme tarkastelemalla mummiesityksiä sosiologi Michel Maffesolin muotoileman sähköisen heimoyhteisöllisyyden ilmentyminä, 1990-luvulla lapsuutensa viettäneiden nostalgisoi-tuina mediamenneisyyden representaatioina sekä yhteisöllisenä leikkiin, taiteeseen ja rituaaliin palautuvana maailman merkitykselliseksi tekemisenä. Luvussa kaksi esille tuomiini kulttuuriperintöön kytkeytyviin näkökulmiin sekä Jenkinsin fanikulttuurin määrittelyihin nojaten totean, että verkon muumi on uutta vernakulaaria kulttuuria, nettinatii-vien folklorea.

Luvussa neljä pyrin vastaamaan päätutkimuskysymykseeni *miten mummiesitykset verkossa näyttäytyvät vastakulttuurisuutena*. Alaluvussa 4.1 esittelen tapauksen, jossa Sinä-TuubaPaskoiksi kutsuttujen videoremixien tekijä- ja fanikunta on päätenyt nokakkain

muumien tekijänoikeudet omistavan yhtiön Moomin Characters Oy Ltd:n kanssa sekä tuon esille verkon heimojen kokemuksia kulttuurinsa rajoittamisesta. Luvussa 4.2 eritellen verkon vastakulttuurista muumisisältöä ja pohdin tapoja, joilla esitysten anarkistinen ja vastakulttuurinen hauskuus tai kannanotto tuotetaan. Luvussa 4.3 palaan vielä kulttuuriperintöön pohtimalla, mikä on verkon vastakulttuuristen muumien ja kulttuuriperinnön suhde. Luvuissa kolme ja neljä esille tuomieni näkemysten tärkeänä määrittäjänä taustalla ovat koko ajan läsnä yhteisöllisyyden tematiikka sekä verkkotilan kokeminen, joka konkretisoituu esimerkiksi verkon taloudessa ja immateriaalioikeuksia koskevista legitimeistä käsityksistä poikkeavissa asenteissa.

Metodinani verkon kentällä on piilohavainnointi eli ei-osallistuva havainnointi. Piilohavainnoinnissa tutkijan läsnäolo ei ole välttämätöntä; hänellä ei ole tutkimassaan yhteisössä muita tärkeitä rooleja kuin havainnoijan rooli.¹ Piilohavainnointiin liittyy tutkimuseettistä problematiikkaa (kuten useimmiten tutkimuksen tekemiseen yleensäkin), jota käsittelen tutkimusmetodien yhteydessä luvussa 1.5. Pyrin tulkitsemaan aineistoani ymmärtäen sitä mahdollisimman syvällisesti, ja tässä avukseni tulee hermeneuttinen tutkimusstrategia. Tätä systemaattista tulkintojen tekemisen prosessia kutsutaan hermeneuttiseksi kehäksi, jossa yksityiskohtien tulkinta vaikuttaa kokonaisuuden tulkintaan ja toisin päin. Näin tehtyjen tulkintojen uudelleen tulkitseminen tuottaa yhä laajenevaa ymmärrystä kohteesta.

Tutkimukseni pääpaino on niissä prosesseissa, joissa muumista muotoutuu vastakulttuurisia esityksiä verkossa sekä näiden prosessien tuloksena syntyneisiin tuotoksiin niiden tekemisen aikana ja tuloksena tiivistyneissä kulttuurisissa merkityksenannoissa. Läpi tutkimukseni kulkee kvalitatiivinen tutkimusote, joka nojaa aineiston analysointiin hermeneuttisen ajattelun kautta. Koska internet tilana on inhimillisen kokemisen tila ja teknologiakulttuurit pohjaavat ihmistieteissä hyvin tunnettuihin sosiaalisiin ja kulttuurisiin olemisen ja tekemisen tapoihimme², on verkkoa mielekästä tarkastella kvalitatiivisin tutkimusmenetelmin, kulttuurintutkimuksellisten lähtökohtien kautta. Verkon yhteisöissä aikaansa viettävät saattavat itsekkin kuvata omaa ja toisten toimintaa kulttuuriseksi ja näin esiintuoda sen merkityksellisyyttä itselleen ja vertaisilleen: esimerkiksi kuvalauta Ylilaudalla puhutaan usein lautakulttuurista. Mikko Lehtonen on määritellyt kulttuurintutkimuksen olevan kulttuurin tutkimista sekä materiaalisena että symbolisena toiminta-

¹ Grönfors 2011, 50.

² Escobar 2000, 57.

na, jokapäiväisenä yhteiskunnallisena todellisuutena.³

Digitaalisen kulttuurin tutkijana tutkimukseni kytkeytyy humanistiseen tutkimusperinteeseen. Digitaalisella humanismilla ei ole monien muiden humanististen tieteiden tapaan vakiintuneita vuosikymmenien tai vuosisatojen perinteitä, vaan se on tutkijoiden itsensä aktiivisesti synnyttämä tieteenala tai tutkimusala, joka elää ja kehittyy sovelletujen teknologioiden mukana.⁴ Kulttuurihistorioitsija Jussi Parikka on hienosti muotoillut, että teknologia ei ole vain ajattelumme ja tunteidemme kohde, eikä se ole vain ihmisten väliin asettuva medioiva tekijä, vaan sitä pitäisi ennemminkin käsitellä eräänlaisena luontona.⁵ Teknologiaihin ja tietoverkkoihin niiden koko olemassaolon aikana kietoutuneet foucault'laiset diskurssit muistuttavatkin tutkimuksessani aika ajoin kulttuurirevolutiivisesta osallisuudestaan tässä materiaalis-teknisten ja aineettomien kulttuuristen kerrosten ekosysteemissä muovautuvan vastakulttuurisen muumin ilmenemistävoissa.

1.2 Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset

Päätutkimuskysymykseni on, *miten mummiesitykset verkossa näyttäytyvät vastakulttuurisuutena*. Alatutkimuskysymyksenäni kysyn, *millaisin tavoin muumi näyttäytyy suomalaisissa verkkokulttuureissa*. Näitä kysymyksiä haluan aineistoni tulkitsemisen kautta selvittää, koska olen havainnut muumin olevan niin suuressa osassa monien suosittujen kuvanjakosivustojen sekä Suomen suurimman kuvalaudan Ylilaudan ajatuksenvaihtoa, ja ilmiöitä tarkemmin seurattessani olen voinut alustavasti olettaa, että osaa näistä sekä verkon muista mummiesityksistä voisi luonnehtia vastakulttuuriseksi. Toinen alatutkimuskysymykseni on, *mikä on kulttuuriperinnön ja vastakulttuurisuuden suhde verkon mummiesityksissä*. Kulttuuriperinnön, kulttuurin perinnöllisyyden ja kulttuurisen kestävyuden osallisuutta verkon omaehtoisissa mummiesityksissä pohtimalla avautuu tutkimusaiheeni käsittelyyn hedelmällinen tulokulma.

³ Lehtonen 1994.

⁴ Haverinen & Suominen 2015.

⁵ Parikka 2004, 22.

1.3 Teorettinen viitekehys ja keskeiset käsitteet

Tutkimukseni teoreettisena taustana tarkastelen tässä luvussa anarkismia ja vastakulttuurisuutta liittäen ne informaatioteknologioiden kehityksen sekä avantgarden, jolla viitataan kokeileviin ja aikansa vakiintuneita suuntauksia rikkoviin ihmisiin tai teoksiin, kontekstiin. Verkkokulttuurien muumi kytkeytyy monin tavoin osaksi anarkistisen ajattelun, taiteen ja informaatioteknologian kompleksista yhteenkietoutumaa. Sen avaaminen on tärkeää, koska tutkimuksessani tulen käsittelemään muumia verkkoympäristöissä tapahtuvana yhteisöllisenä taiteen tekemisenä, taiteenmuotoisena aktivismina ja protestina, institutionaalisen vallankäytön vastustamisena sekä taistelemisena oikeudesta osallistua kulttuuriseen artikulaatioon ja luomiseen. Anarkismin teemat liittyvät myös yhteistyön teemoihin, joille koko internet-kulttuuri, kuten kulttuurit yleensäkin, pohjaa.

Charlie Geren mukaan kylmän sodan aseteknologiat, taiteen avantgarde, vastakulttuurin teknologinen utopismi ja uuden aallon alakulttuurinen tyyli ovat kaikki elementtejä, jotka nykyinen digitaalinen kulttuuri on ottanut omakseen. Vaikka niiden ominaispiirteet käyvätkin ajan myötä vaikeammin havaittaviksi, ne ovat läsnä käyttäessämme ja ajatellessamme teknologioita.⁶ Verkkohistorioitsija Jaakko Suominen on internetin nopeasti muuttuvaa ja uusintuvaa luonnetta kuvaillen osuvasti todennut, että verkko pakenee määrittelyä.⁷ Robert Kozinets huomauttaa verkkokulttuurien kantavan mukanaan useiden eri kulttuurien ja ajatussuuntien piirteitä niin online- kuin offline-maailmoistakin. Nämä piirteet ilmenevät moninaisin tavoin ja niistä muodostuu jatkuvasti uusia kulttuurisia yhteyksiä.⁸ Suominen sanookin, että pidemmät historialliset jatkumot on otettava huomioon internet-tutkimuksessa⁹: teoreettista ja historiallista kontekstia hahmottelemalla voi tutkimukseni sijoittua historian jatkumoon omaa aikaansa edustaen.

Tutkimuksessani tarkastelen muumeja nettinatiivien kulttuurina. Nettinatiivi on henkilö, joka on kasvanut aikana, jona internet ja tietoverkot ovat jo olleet olennainen osa yhteiskuntaa. He ovat siis digitaalisen maailman alkuperäisasukkaita. Englanninkielisen termin *digital native* sekä aikaisempia sukupolvia verkon siirtolaisina kuvaavan termin *di-*

⁶ Gere 2006, 201.

⁷ Suominen 2009, 11.

⁸ Kozinets 2010, 7.

⁹ Suominen 2009, 11.

gital immigrant keksijä ja popularisoija on amerikkalainen Marc Prensky. Termejä hän kuvaili artikkelissaan *Digital Natives, Digital immigrants* vuodelta 2001.¹⁰ John Perry Barlow tosin mainitsi verkon natiivit ja immigrantit jo vuoden 1996 *Kyberavaruuden itsenäisyysjulistuksessaan*.¹¹ Muun muassa Lynne S. McNeill on kirjoittanut nettinatii-veista kuvaillen internet-kommunikaatiota heille erityisen luonnollisena sosiaalisen kanssakäymisen muotona.¹²

Verkon tutkimuksessa on tutkittu ala- ja vastakulttuurisuutta jo varhain; verkossa toimimisen tapammehan pohjaavat aiemmalle, jo lähtökohtaisesti vastakulttuuriselle verkkokulttuurille. Hakkerikulttuurin ilmenemistapoja esimerkiksi kartoitti Steven Levy jo 1984 teoksessaan *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Nykymuotoista anonyymia, anarkistista verkkokulttuuria on tutkittu runsaasti tarkastelemalla 4Chan-kuvalaudan sisältöjä ja keskustelukulttuuria.¹³ Aihetta suomalaisesta näkökulmasta on lähestynyt Otto Uotila 2013 ilmestyneessä viestinnän pro gradu-tutkielmassaan *Anonyymit anarkistit: Suomalainen anonyymi verkkokulttuuri Ylilauta-sivustolla*.

Anarkismi on valtahierarkioista vapaata yhteiskuntaa tavoitteleva poliittinen ideologia, joka korostaa yksilönvapautta. Anarkismin tärkeimpien ajattelijoiden filosofia toimii luontevana teoriataustana tutkimukselleni peilattessani verkon muumiesityksiä vastakulttuurisuuteen. On kuitenkin huomioitava, että kaikki vastakulttuurisuus ei ole anarkismia, eivätkä sitä siis ole myöskään kaikki vastakulttuurisia piirteitä omaavat muumiesitykset verkossa. Juuriaan nämä esitykset ulottavat anarkistiseen ajatteluun niissä ilmenevän provosoinnin, normien rikkomisen kokeilujen, aktivismin ja protestin kautta. Anarkistisen filosofian juuret voi jäljittää englantilaisen Thomas Hobbesin (1588–1679) vahvaa hallintoa puoltavaan teokseen *Leviathan* (1651), jossa hän oletti ihmisten olevan niin kilpailuhenkisiä, että he kykenevät tekemään yhteistyötä vain kun toinen, voimakkaampi kilpailija sitä ehdottaa.¹⁴ Vaikuttavin vastaväite teorialle oli John Locken väite siitä, että ihmiset pystyvät ylemmän auktoriteetin sanelemien pakkoehto- jen lisäksi hallitsemaan itseään myös yhteisöllisten sopimusten avulla.¹⁵ Noista ajoista poliittisissa ja filosofisissa pohdinnoissa on kiistelty keskitetyn vallan roolista yhteiskunnassa, talou-

¹⁰ Prensky 2001.

¹¹ Barlow 2001, 29.

¹² McNeill 2009.

¹³ Mm. André et al. 2011 ja Jon Saklofske: *Inb4 404: Using 4chan.org to Challenge the Stasis Quo Illusion of Media Stability*, 2011.

¹⁴ Hobbes 1999 (engl. alkuteos 1651).

¹⁵ Locke 1995 (engl. alkuteos 1690).

nessa ja ihmisten välisissä suhteissa.

Anarkistisessa ajattelussa voidaan nimetä kaksi merkittävää aatesuuntaa. Englantilainen William Godwin (1756–1836) ja venäläinen Pjotr Kropotkin (1842–1921) edustivat valistuksellista suuntausta, jonka mukaan yhteiskunnasta oli mahdollista tehdä täydellinen. Romantiikan vaikutuksesta taas esimerkkejä olivat venäläinen Mihail Bakunin (1814–1876) ja saksalainen Max Stirner (1806–1856). Näistä ”koulukunnista” kehittyi kaksi anarkismin eri versiota: kommunistinen ja individualistinen.¹⁶ Godwinille ongelma ei ollut jokin tietty valtiomuoto, vaan valtio sinänsä, koska auktoriteetti on luonnonvastainen. Bakunin kyseenalaisti kaikki hallinnan muodot painottaen valtion ja sen lainsäädännön lakkauttamista vallankumouksessa, joka mahdollistaisi lopulta maailmanrauhan.¹⁷ Kropotkin oli vakuuttunut siitä, että ihmiset eivät tarvitse keskitettyä hallintoa, joka antaa heille esimerkin tai pakottaa toimimaan oikein, sillä ihmisethän olivat tehneet yhteistyötä jo ennen valtioiden syntyä. Itse asiassa hän väitti, että organisoitu hallintojärjestelmä heikentää ihmisen luonnollista taipumusta yhteistyöhön.¹⁸

Ranskalainen Pierre-Joseph Proudhon (1809–1865) katsoi, että anarkismi ei suinkaan merkitse epäjärjestystä vaan järjestystä. Hän esittelee anarkian positiivisena asioiden tilana poiketen näin filosofian traditiosta.¹⁹ Italialainen Errico Malatesta (1853–1932) näki anarkismin syntyynä moraalisen kapinan epäoikeudenmukaisuutta vastaan. Hänelle anarkia merkitsi yhteiskunnallisen elämän muotoa, jossa vallitsee täydellinen vapaus yhtäaikaaisesti täydellisen solidaarisuuden kanssa, ja kaikki intressit ja tarpeet ovat sopu-soinnussa keskenään. Yhteiskunta tulisi hänen mukaansa organisoida ilman vapauden pelkoon perustuvaa auktoriteetin henkeä.²⁰ Stirner taas lähti liikkeelle äärimmäisestä individualismista. Hän ei tunnustanut minkäänlaisia rajoituksia yksilön oikeudelle tehdä, mitä huvittaa, eikä myöskään mitään velvollisuuksia toimia sosiaalisesti: *Itse* oli toiminnan korkein laki.²¹

Bakuninin kuoleman jälkeen anarkisteiksi itseään kutsuneet syyllistyivät Venäjällä useisiin poliittisiin sabotaaseihin ja murhiin, ja väkivallan takia anarkismi sai kielteisen leiman terrorismiin turvautuvana fanaattisena ja nihilistisenä liikkeenä, joka katsoi oikeutetuk-

¹⁶ Weir 1997, 14.

¹⁷ Hirvonen 2007, 23, 25. Ks. myös Godwin 1793; McLaughlin 2002.

¹⁸ Kropotkin 2009 (venäj. Alkuteos 1897).

¹⁹ Hirvonen 2007, 24. Ks. myös Proudhon 2002 (alkuteos 1840).

²⁰ Malatesta 1994 (ital. Alkuteos 1891).

²¹ Stirner 2010 (saks. Alkuteos 1845).

si kaikkien keinojen käytön.²² Psykologi ja psykoanalytikko Eduardo Colombo kuitenkin näkee, ettei anarkia suinkaan merkitse kaikkien sääntöjen ja velvoitteiden poistamista, vaan organisaatioperiaatetta, joka vastustaa päällikkyyden, käskyvallan ja herruuden periaatteita. Anarkia ei siis ole anomia, normittomuuden tila.²³

1960-luvun lopulle tultaessa kehittyi liikkeitä, jotka vastustivat edellisten sukupolvien tapaa ajatella ja toimia. Tällaisia olivat esimerkiksi feministinen liike ja Mustat Panterit Yhdysvalloissa. Näiden radikaalien liikkeiden rinnalla kukoisti monia sovittelyvampia aatevirtauksia, joista huomattavin, ”vastakulttuuri”, eli vallitsevien arvojen vastainen yhteiskuntamalli, ilmeni monissa paikoissa ja eri tilanteissa. Sen tunnetuin piirre oli kiinnostus tajunnan laajentamiseen. Tähän liittyi huumeiden käyttöä sekä omistautumista rock-musiikille ja performanssitaiteelle.²⁴ Vastakulttuuri kukoisti useissa paikoissa, mutta se vakiinnutti asemansa Pohjois-Kaliforniassa, erityisesti San Franciscossa. Piilaakson maantieteellinen läheisyys toi hedelmällisellä tavalla yhteen uuden teknologian ja vastakulttuurisen ajattelutavan. Vaikka vastakulttuuriseen ajattelutapaan liittyi myös teknologiavastaisuus sekä yksinkertaisen luonnollisuuden idealismi, vastakulttuuri ja teknologiaorientoitunut, yrittäjäkeskeinen kapitalismi edustivat kumpikin omanlaistaan tulkintaa ”rajaseudun hengestä”. Näiden olosuhteiden seurauksena syntyi perusta henkilökohtaiselle tietojenkäsittelylle ja laajemmin nykyaikaiselle digitaaliselle kulttuurille.²⁵ Oli myös sellaisia vastakulttuurin edustajia, jotka vahvasti uskoivat tietokoneen soveltuvan kaikista siihen liittyneistä militaristisista ja kapitalistisista kytköksistä huolimatta myös vallankumouksellisten päämäärien toteuttamiseen.²⁶

Netin ottaessa ensi askeliaan koko maailman yhdistäväksi tietoverkoksi, hakkereiksi itseään kutsuneet teknologisten systeemien ja verkkojen kehittäjät, jotka samalla muodostivat myös suuren osan verkon käyttäjistä, ihannoivat tiedon vapaata liikkuvuutta ja saatavuutta koko yhteiskunnassa; he loivat tälle vapaudelle puitteet.²⁷ Hakkerismissa, joka Charlie Geren mukaan oli tietokonemaailman versio vastakulttuurista, oli kyse tietokoneiden suorituskyvyn rajoja hakevasta taidokkaasta ohjelmoinnista, ei tietokoneerikollisuudesta, johon se myöhemmin virheellisesti yhdistettiin. Vaikka suuren rahan tulo

²² Hirvonen 2007, 28.

²³ Colombo 1998.

²⁴ Gere 2006, 116-117.

²⁵ Gere 2006, 117-118.

²⁶ Gere 2006, 130.

²⁷ Ks. esim. Flichy 2007, 67-88.

henkilökohtaiseen tietojenkäsittelyyn syrjäytti informaatioteknologian alalta radikaalimmat ulottuvuudet, kuten alkuperäisen jakamista ja yhteisöllisyyttä korostaneen idealismin²⁸, ovat tietokoneet edelleen yhteistyön teknologioita ja yhteistyöhön perustuvat sosiaaliset sopimukset osa internetin perusrakennetta.²⁹

Verkon anarkistisen olemuksen voi toisaalta nähdä filosofisen pohjansa ja oikeutuksensa Stirnerin ajatuksista saavana individualismina. Synkissä nykypäivän näkymissä ja tulevaisuuden kuvissa tietoverkkojen anonyymiys ja hallitsemattomuus on näyttäytynyt äärimmäisen yksilökeskeisenä, yhteiskunnan ja yhteisöjen kustannuksella toimivien narsististen yksilöiden rajoittamattomina oikeuksina ”tehdä, mitä huvittaa”. Verkon diskurssia on sen popularisoitumisen alkutaipaleella luonnehtinut ja yhä edelleenkin luonnehtii sen suvereenista vapaa olomuoto, jota koskevissa pohdinnoissa on monesti esitetty pelko siitä, mitä yksilön rajoittamaton vapaus verkossa yhteiskunnille aiheuttaa. Jussi Parikka on todennut, että yksipuolisten utopioiden ja dystopioiden lomassa keskeisin teknologiaa määrittänyt piirre uudella ajalla on sen jatkuva häilyvyys näiden kahden välillä.³⁰

Toisena verkkoanarkismin haarana stirneriläisen individualistisuuden ohella näen poliittisemmän ja yhteiskunnallisemmän, solidaarisuutta painottavan anarkismin, joka pyrkii verkon suomien toimintamahdollisuuksien kautta muuttamaan yhteiskuntaamme ja vähentämään poliittisten ja taloudellisten instituutioiden valtaa yksilöihin sekä heidän muodostamiinsa yhteisöihin. Tällaista anarkismia edustaa esimerkiksi Anonymous³¹, vaikka löyhästi järjestäytyneellä liikkeellä ei mitään yhteistä poliittista agenda olekaan. 4Chan kuvalaudalta³² vuonna 2003 alkunsa saanut Anonymous keskittyi aluksi anarkistisessa verkkotoiminnassaan lähinnä pilailuun ja kiusantekoon. Tuolloin vielä hyvin järjestäytymättömän ja nihilistisen liikkeen toimintaa selittävä fraasi tai tunnuslause olikin ”4 the lulz”, vapaasti suomennettuna ”hauskuuden vuoksi”, mutta vuoden 2008 verkko-hyökkäyksiä ja mielenosoituksia käsittänyt operaatio skientologiaa vastaan käänsi liikkeen toiminnan yhä enemmän järjestäytyneemmän haktivismin³³ suuntaan. Anonymous

²⁸ Gere 2006, 129, 130, 133.

²⁹ Rheingold 2003, 53; Flichy 2007, 45-51.

³⁰ Parikka 2004, 20–21.

³¹ Anonymousia on tutkinut esim. antropologi Gabriella Coleman. Ks. Coleman: *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces of Anonymous*, 2014.

³² 4Chan on maailman käyttäjämäärältään suurin, alakulttuuriseksi ja anarkistiseksi luonnehdittava anonyymi kuvafoorumi. 4Chanilla on tärkeä asema internet-kulttuurin määrittäjänä sen ollessa useiden meemien ja internet-kulttuurin ilmiöiden syntypaikka.

³³ Haktivismi on verkossa tapahtuvaa aktivismia. Termi on koostettu sanoista hakkeri ja aktivismi.

on ollut Arabikevään ja Occupy-liikkeen varhaisia tukijoita, ja viime aikoina se on kohdistanut kyberhyökkäyksiä terroristijärjestö ISISiä vastaan sekä Israelin valtiota kohtaan Palestiinan tilanteen vuoksi. Suomessa Anonymousin jäseniksi tunnustautuvat jalkautuivat Helsingin kaduille marraskuussa 2014 muun muassa NATO:a ja nykyistä hallitusta vastustaen.³⁴ Anonymousissa jokainen edustaa herruuden periaatetta vastustavan anarkistisen ideologian mukaisesti itseään, mutta liikkeestä voisi yleisesti sanoa, että sen kannattajat vastustavat kaikenlaista verkkosensuuria ja verkon kontrollointia.

Mitä tulee anarkismin, taiteen ja teknologian suhteeseen, on niillä yhteistä taivalta takanaan — kahdella ensin mainitulla pitkä yhteinen historia.³⁵ 1890-luvulla Italiassa muotoutui stirneriläisestä anarkismista ideaalinen poliittinen suuntaus epäasosiaalisista esteetikoista muodostuneelle kirjalliselle suuntaukselle dekadentismille.³⁶ Stirnerin ajatukset tarjosivat teoreettisen lähtökohdan myös varhaisten modernistien poliittisille ja esteettisille periaatteille. Anarkismin pesiytymisestä taiteisiin seurasikin katkos eurooppalaisen taidehistorian perinteessä, kun modernismi ja avantgardistiset liikkeet romuttivat perinteiset arvot ja muotokielen. Äärimmäisen esimerkin taide-elämän anarkismista tarjoaa kaikkea vanhaa halveksinut ja modernia vastaavasti ihannoinut futurismi, joka oli yksi 1900-luvun merkittävimmistä avantgardistisista liikkeistä.³⁷ Avantgarde ja anarkistisuus yhdistyivät myös punkissa, joka syntyi Isossa-Britanniassa esteettisenä vastalauseena 1970-luvun poliittisille ja sosiaalisille epäonnistumisille. Se oli kokonainen alakulttuuri, jonka visuaaliseen tyyliin kuuluneet katkelmallisuus ja epäjärjestelmällisyys sekä tekstien painottaminen ja ikonisten kuvien käyttö ennakoivat myöhempää graafisen tietojenkäsittelyn hallitsemmaa maailmaa; punk oli osa sitä kontekstia, jonka kautta uudet tekemisen tavat tulivat yleisesti lähestyttäviksi.³⁸

Tietokoneita alettiin käyttää kuvien ja musiikin tuottamiseen vasta 1950-luvun lopulla, ja tätä harrastettiin lähinnä teknisen tutkimuksen hengessä, ei niinkään taiteellisena luomisena. Vasta 1960-luvun puolivälistä lähtien taiteilijat alkoivat käyttää television tapaisia teknisiä välineitä työssään, ja vuosikymmenen lopulla alettiin hyödyntää videokameran ja tietokoneen kaltaisten teknologioiden mahdollisuuksia, myös avantgarde-taiteessa. World Wide Webin kehitys 1990-luvulla johti uusmediaa ja teknologiaa hyödyntävän

³⁴ Finland: Faceless fury! Anonymous protesters hit Helsinki <www.youtube.com>.

³⁵ Lattunen 2013, 26. Ks. myös esim. Härmänmaa 2007; Kuparinen 2007; Vihanta 2007.

³⁶ Härmänmaa 2007, 103-104.

³⁷ Härmänmaa 2007, 112, 113.

³⁸ Gere 2006, 165-166, 168.

taiteen kukoistukseen.³⁹

Verkon ja sosiaalisten medioiden vaikutusta tapoihin, joilla katsomme kulttuuriperintöä sekä siihen, miten kulttuuriperinnön koemme, on tutkittu vasta suhteellisen vähän.⁴⁰ Kulttuurituotteen vernakulaaria eli kansanomaista haltuunottoa verkossa ei täten ole kulttuuriperinnön tai kulttuurisen kestävyuden osalta juuri eritelty. Informaatioteknologian kehityksen murtamaa tuottajan ja kuluttajan asemaa sekä instituutiot haastavaa ruohonjuuritason luomista verkossa sen sijaan on tarkasteltu useiden tutkijoiden toimesta usealla eri tieteenalalla.⁴¹ Siinä missä voin pohjata tutkimukseni muumeista suomalaisissa verkkokulttuureissa paljon tutkittuihin osa-alueisiin, joudun toisaalla turvautumaan vasta vähemmän jäsennehtyihin lähestymistapoihin. Itse tutkimusaiheeni sekä näkökulmani ovat tuoreita; muumeista ja niiden luojasta on kirjoitettu paljon, mutta verkon vastakulttuuriset muumit elävät vielä kartoittamattomalla alueella. Valitsemani aiheen tutkiminen valitsemistani näkökulmista on jo pelkästään sen vuoksi relevanttia, mutta kun tähän lisätään vielä ajatus muumista suomalaisille rakkaana kulttuuriperintönä ja muistellaan mennyttä vuotta *Tove Janssonin* elämää ja taidetta juhlistaneena 100-vuotisjuhluvuotena, on tutkimus muumeista suomalaissa verkkokulttuureissa erityisen ajankohtainen.

1.4 Tutkimusaineisto

Primaariaineistonani ovat yhteisöllisyyttä käsittäviin huumori- ja viihdesivustoihin Nau-runappulaan ja Riemurasiaan ladatut muumihahmoja käsittävät äänet, kuvat ja videot, kuvalauta Ylilaudalla toistuvat muumimeemit, reaktiokuvat ja -äänet sekä YouTubeen ladatut muumivideot. Aineistoni pääpaino on huumorillisissa ja leikillisissä kuvallisissa ja audiovisuaalisissa kulttuurituotteissa, joiden tarkastelussa fokukseni painottuu niiden kollektiivisen merkityksen analysointiin niitä tuottaville ja kuluttaville yksilöille sekä heidän muodostamilleen yhteisöille. Tutkimani kulttuurit ovat pääosin nuoriso- ja nuorten aikuisten kulttuureja. Päätelmiä muumisisältöä verkossa kuluttavien ja luovien iästä voi tehdä monen osan summana, tärkeimpänä online- ja offline-maailmoihin linkittyvi-

³⁹ Gere 2006, 76, 98, 109–110.

⁴⁰ Giaccardi 2012, 1.

⁴¹ Mm. Jenkins 1992 & 2006, Bruns 2008.

en kulttuurin osasten kautta välittyvien merkityksenantojen hermeneuttiseen ajatteluun kytkeytyvä analysointi ja kulttuuristen vihjeiden lukeminen. Varmoja oletuksia yksittäisten muumiesitysten luojaista ja niitä eteenpäin jakavista henkilöistä ei silti useinkaan ole mahdollista tehdä. Kuten Marjatta Jauhiainen on perinteentutkimuksen osalta todennut, internet-sisältöjä tutkiessa monet määrittävät tekijät jäävät syrjään: lähettäjän tietoja, kuten ikää ja sukupuolta sen paremmin kuin muutakaan kontekstia ei välttämättä voi tavoittaa, ja näin ”tietoverkoissa rönsyilevän perinteen analysoimiseksi joudutaan takomaan aivan uusia aseita.”⁴²

Naurunappula on syyskuussa 2007 perustettu kuva-, video-, flash-, teksti- ja linkkikirjastoja ympärille rakentunut viihdesivusto, jossa rekisteröityneet käyttäjät voivat lähettää sivustolle tiedostoja, kommentoida ja arvostella niitä sekä keskustella toistensa kanssa. Riemurasia on vuonna 2003 perustettu viihdesivusto, joka koostuu neljästä eri osalueesta. Sivuston muumisisältöä tarkastelen näistä yhdessä, Jylppy-galleriassa, joka käsittelee kuvia, videoita, tekstiä, ääniä ja flash-animaatioita. Naurunappulaa ja Riemurasiaa tutkin siis muumeja käsittävän kuvallisen, auditiivisen, tekstuaalisen ja audiovisuaalisen sisällön sekä siihen kietoutuvan yhteisöllisyyden osalta. Yhteisöllisyys palveluissa ilmenee kontribuomisena eli osallistumisena kokonaisuuden rakentamiseen tiedostoja lähettämällä sekä toisten käyttäjien lähettämän sisällön arvosteluna, kommentoimisena ja kommentteihin vastaamisena. Kummallakin sivustolla toimii myös chat rekisteröityneille käyttäjille. Itse en ole sivustoille rekisteröitynyt enkä täysin ulkopuolisen tutkijan roolin säilyttääkseni niin aio tutkimuksen teon aikana tehdä. Sivustoille ladatut tiedostot, niiden saamat arvosanat sekä niihin lähetetyt kommentit ovat nähtävillä rekisteröitymättäkin. Muumeja käsittävä aineisto löytyy helposti sivustojen omaa hakua käyttämällä. Hakusanoinani olen käyttänyt sanaa ”muumi” sekä Muumilaakson tunnetuimpien hahmojen⁴³ nimiä.

Vuonna 2011 perustettua kovalautta Ylilautaa havainnoin muumisisältöjen osalta pääosin sivuston aktiivisimmin toimivalla /b/ eli satunnainen-keskustelualueella. Aluetta olen selaillut vaihtelevasti muutamista kerroista viikossa alle kertaan kuukaudessa sen perustamisvuodesta alkaen. Tämän tutkimuksen puitteissa havainnoin satunnaista säännöllisesti kuukauden ajan marraskuun puolivälistä joulukuun puoliväliin vuonna 2014 muodostaakseni selkeämmän kuvan muumiaineuksen esiintymistiheydestä sekä usein toistu-

⁴² Jauhiainen 1999, 24–25.

⁴³ Hakemani nimet ovat Muumimamma, Muumipappa, Muumipeikko, Nipsu, Pikku-Myy (/Pikkumyy), Mörkö, Haisuli, Nuuskamuikkunen ja Niiskuneiti.

vista muumisisällöistä laudalla. Aiemmin ja myöhemmin laudalla kohtaamani muumisisältö toki vaikuttaa lopullisten päätelmien tekemiseen. Kuvafoorumit tai kuvalaudat ovat keskustelupalstoja, joiden sisällöissä keskeistä on kuvien käyttö viestinnän välineenä. Muumit näyttävätkin Ylilaudalla leviävinä ja kehittyvinä meemikuvina, sekä monesti reaktiokuvina tai -ääninä. Reaktiokuvat ja viestin lähettäjän reaktiota ilmentävät äänitiedostot tehostavat viestin lähettäjän mielialan tai viestin sävyn tulkintaa. Niitä käytetään myös ilman varsinaista tekstuaalista viestisisältöä, jolloin ne ovat sinällään viesti. Kuvalaudoilla reaktiokuvien (ja joskus siis myös -äänien tai reaktiota ilmentävien musiikkikappaleiden) käyttö on yleistä ja kulttuuriin kuuluvaa.

Ylilaudalla keskusteluja kutsutaan langoiksi. Keskustelu on usein nopeatempoista ja langan elinikä voikin kuvalaudoilla olla vain muutamia minuutteja.⁴⁴ Siinä missä Riemurasia ja Naurunappula säilyttävät sinne ladatun sisällön ja toimivat ikään kuin arkistoina, Ylilaudan aineistollisiin erityispiirteisiin kuuluu sen hektisyys. Paitsi että yksittäiset langat katoavat, myös laudan memeettinen kulttuurinen sisältö on osin melko nopeasti uudentuvaa; toisaalta vuosienkin takaisten meemi- ja reaktiokuvien käyttö ei ole ollenkaan harvinaista. Muumit ovat havaintojeni mukaan olleet osa laudan keskustelukulttuuria jo kauan, vaikkakin yksittäiset meemit tai reaktiokuvat ovat ”pinnalla” vaihtelevan ajan. Jo Ylilaudan edeltäjä Kuvalauta käsitti muumisisältöä — myös muille sivustoille, esimerkiksi tutkimaani Naurunappulaan, levinnyt Pakkomestari-niminen meemi⁴⁵ on syntynyt vuonna 2010 Kuvalaudalla.

YouTubea havainnoin kansalaislähtöisten muumivideoiden sekä niiden ympärille rakentuneen yhteisöllisyyden osalta. YouTube on Googlen omistama, vuonna 2005 perustettu videopalvelu. Sen kautta käyttäjä voi lisätä omia tai katsoa sekä ladata muiden käyttäjien lisäämiä videoita. YouTube on verkon suosituin suoratoistovideopalvelu, ja Suomessa se on neljänneksi suosituin verkkosivusto.⁴⁶ Palvelussa tarkastelen erityisesti *The Moomins* ja *Hippolaakson Tarinoita* -nimisiä animaatioiden sarjoja sekä *SinäTuubaPas-koiksi* kutsuttuja videoremixejä ja niiden ympärille syntyneitä yhteisöä. Myös muut verkossa huomiota osakseen saaneet YouTuben muumivideot kuuluvat aineistooni. Näitä ovat esimerkiksi uudelleen versioidut Muumilaakson tarinoita -televisiosarjasta tutut mu-

⁴⁴ Esim. André et. al. 2011, 50.

⁴⁵ Pakkomestari on Muumilaakson tarinoista tutun poliisimestarin hahmo, jonka mielestä on ”pakko ottaa”. Pakkomestaria alettiin elokuussa 2010 pakottaa meemiksi. Meemi irvaili samalla muille meemien pakottajille (Meemi.info, artikkeli: pakkomestari). Meemin pakottamisen käsitettä avaan luvussa 2.1.

⁴⁶ <www.alex.com> (Viitattu 6.3.2015)

siikkikappaleet. Vaikka pääosin suomalaista kulttuuria tutkinkin, olen sisällyttänyt primaariaineistooni myös yhden ruotsalaisen tekijän⁴⁷ muumeja käsittävät videot. Ne ovat mielenkiintoinen esimerkki alakulttuurisista muumiesityksistä ja verkossa muuttuneesta muumista. Muumilaakson tarinoita on esitetty myös Ruotsin televisiossa Barnkanalen sekä SVT1-kanavilla, ja Janssonin muumiteokset ovat alun alkaen ruotsinkielisiä. Jaamme naapurimaamme kanssa samoja kulttuuriperinnön piirteitä, myös muumissa. Internet on tilana teoriassa universaali, eikä tiukka nationaliteettien rajaaminen siis ole mielestäni tässä yhteydessä relevanttia. Emme myöskään voi haastattelemta tietää, mitkä ovat tekijän mahdolliset siteet Suomeen ja suomalaisuuteen.

YouTuben lisäksi tarkastelen myös muita videonjakopalveluita. En kuitenkaan etsi niistä uutta muumisisältöä, vaan havainnoin niissä sellaista sisältöä, joka on alun perin ladattu YouTubeen mutta sieltä tekijänoikeusrikkomuksen (tai mahdollisesti muun syyn) vuoksi poistettu. Lisäksi olen aineistonani tarkastellut SinäTuubaPaskoille omistettua yhteisöllistä wiki-sivustoa *SinäTuubaPaska Wikiä* sekä suomalaisia meemejä dokumentoivaa wiki-sivustoa *Meemi.infoa* kootakseni kokonaiskuvaa muumeja käsittävien internet-sisältöjen kulttuurisesta merkittävydestä niitä viestinnässään ja leikillisessä ja taiteellisessa ilmaisussaan käyttäville yhteisöille.

Vanhimmat tutkimusaineistooni sisältyvät esitykset ovat vuodelta 2007 ja uusimmat vuoden 2015 helmikuulta. Tämä aikarajaus tosin pätee vain aineistojen jäljitettävissä oleviin latauspäivämääriin sivustoille; fragmentin alkuperäisestä verkkoon ilmestymisen päivästä ei voi välttämättä saada tarkkaa tietoa, eikä aineistojeni aikarajaus näin voi olla täysin eksakti. Vuoden 2007 olen ottanut aikarajauksen alkupisteeksi, koska kyseinen vuosi näyttää olevan alkusysäys muumeja käsittävän huumorillisen ja leikillisen sisällön myöhemmälle runsastumiselle.⁴⁸ Muumin esiintymisen verkkoaineistoissa olen kuitenkin jäljittänyt jo 1990-luvun loppupuolelle sekä 2000-luvun alkuun, ja tutkimuksessani huomioinut tämän muumin verrattain pitkän historian osana suomalaisia verkkokulttuureja. Varsinaisena aineistonani en muita verkkosivustoja ja -palveluita tutki, mutta il-

⁴⁷ Nimimerkki Sweederlander asuu tai ainakin oleskelee nimimerkilleen omistetun Facebook-sivunsa mukaan Ruotsissa. Osa hänen videoistaan on englannin- ja osa ruotsinkielisiä.

⁴⁸ Naurunappulan ensimmäiset hakusanalla ”muumit” löytyvät kuvat (7 kappaletta) ovat palvelun perustamisvuodelta 2007. Yhdessä niistä Muumipeikko on piirretty makaamaan laakson mättäälle huumeriisku vierellään, ja yksi on asiayhteydestään irrotettu ja siten huumorilliseksi saatettu ruutukaappaus Muumilaakson tarinoita piirretystä. Riemurasiasta hakusanalla löytyy yhdet tiedostot jo vuosilta 2005 ja 2006: Muumilaakson tarinoita -piirretystä asiayhteydestään irrotettu ja näin huumorilliseksi muuttunut äänitiedosto sekä japanissa esitetyn muumipiirretyn tunnusmusiikki. Seuraavat hakusanalla löytyvät muumitiedostot palvelussa ovat vuodelta 2008.

miötä seurattessani olen kylläkin löytänyt muumin myös muualta kuin jo mainitsemiltani sivustoilta: se leviää verkossa esimerkiksi yhteisöpalveluihin kuten Facebookiin — siis sinne, missä ihmiset verkossa oleilevat. Lopullisten päätelmien tekemistä sekä kokonaiskuvan muotoutumista ilmiöstä on siis tukenut ja tukee kaikenlainen yhteisöllistä luovuutta käsittävä huumorillinen ja leikillinen muumiaines verkossa, johon olen ennen tutkimuksen tekemisen aloittamista ja sen tekemisen aikana törmännyt.

Ylilaudalla, Naurunappulalla ja Riemurasialla on omat Facebook-yhteisönsä ja jälkimmäisellä myös Instagram-yhteisö, joissa kyseisten sivustojen kuvia jaetaan. Näitä en kuitenkaan tutkaile, sillä aineistoni on saavuttanut saturaatiopisteensä: uusien sivustojen ottaminen tarkkailun alaiseksi ei toisi mitään uutta tutkimukseni näkökulmaa ajatellen. Valitsemani aineisto vastaa tämän tutkimuksen laajuuden huomioon ottaen hyvin tutkimuskysymyksiini; en siis niiden valinnan sekä tutkimuksen kulkua määrittävien ja tutkimuseettisten valintojen vuoksi ota mukaan muita sivustoja tai tee haastatteluja.

1.5 Tutkimusmenetelmät ja tutkimusetiikka

Koska pyrin kuvailemani ilmiön mahdollisen kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen valitsemani teoreettisen viitekehyksen puitteissa, on tutkimusmenetelmäni havainnointi, jota ylhäältä määrittää hermeneutiikka. Haaparanta ja Niiniluoto ovat todenneet, että tutkija joutuu työnsä edetessä esittämään jonkin koko tekstiä koskevan tulkintaehdotuksen, joka pyrkii ilmaisemaan tekstin merkityksen. Tämän ehdotuksen kautta yritetään tulkita yksittäisiä tekstinkohtia ja samalla yksittäisten tekstinkohtien annetaan vaikuttaa tulkintaehdotuksen muotoutumiseen. Tämä hermeneuttinen kehä, jossa edetään kokonaisuudesta osiin ja edelleen niistä takaisin kokonaisuuteen, tarjoaa mahdollisuuden ymmärtää syvällisesti tutkimuskohdetta.⁴⁹ Ihmistieteissä havaintoja tarjoutuu kaiken aikaa, lähes itsestään, mutta niiden oikea tulkitseminen, ymmärtäminen ja jäsentäminen on herkkyyttä vaativaa ja helposti tutkijan omien suosikkiteorioiden kautta piilevästi jäsentyvää.⁵⁰ Internetiä tutkiessa havaintojen määrä moninkertaistuu, ja sen tutkiminen vaatii siis erityistä herkkyyttä poimia oman tutkimusaiheen ja tutkimuskysymysten kannalta

⁴⁹ Haaparanta & Niiniluoto 1998, 63–64.

⁵⁰ Alanen 2014, 42.

olennaiset havainnot aineistoiksi. Tulee myös huomioida, että saatavilla olevan verkkomateriaalin runsaus aiheuttaa kattavuuden harhaa. Aineistot edustavat aina määrästään huolimatta tiettyä käyttäjäkuntaa ja käyttök kontekstia.⁵¹

Tutkimuksessa tai tieteellisessä ongelmassa on mukana sellaista etukäteistä tulkintaa, joka ohjaa meitä ja voi myös viedä harhaan sekä havainnoissa että tutkimusasetelman rakentamisessa. Tutkijan oma persoona, hänen historiansa, muistonsa ja kokemuksensa määrittävät aina taustalla myös hänen tekemäänsä tutkimusta. Tämä vaikutus on välttämätön, jotta tutkija voisi yleensäkin toimia. Sitä ei siis voi poistaa, mutta siitä tulee olla mahdollisimman hyvin tietoinen. Ellei ymmärtämiseen pyrkivä henkilö kiinnitä huomiota maailman jäsentämistapaansa, hän on vaarassa ymmärtää tarkastelukohdettaan väärin, koska oma tiedoton maailman jäsentymistapa automaattisesti asettuu tietoisien itse-refleksiivisen tarkastelun tilalle.⁵² Hermeneutiikan tunnuslauseeksi käykin Pentti Alasen mukaan saksankielinen lause *etwas als etwas verstehen* – jokin ymmärretään aina jonakin. Peruskäsityksenä voi pitää ajatusta siitä, että ihminen elää olemisen ymmärtämisen tilassa; olla ihminen on yhtä kuin olla jo ymmärtänyt maailman jollakin tavalla. Meillä on siis etukäteisesti, vaikkakaan ei aina tiedostetusti, hallussamme se näkökulma, jonka osaksi havainto jäsentyy ja jonka kautta se nähdään jonakin, als etwas.⁵³ Taustalla vaikuttavan esiymmärryksen lisäksi tutkimuksen asettelua määrittää jo tutkijalle muodostunut käsitys tutkittavasta kulttuurista. Kuten Steven Weinberg toteaa: ”Totuus lienee, että oleellisia kysymyksiä ei osata esittää ennen kuin on päästy riittävän lähelle oikeita vastauksia.”⁵⁴

Onkin hyvä tuoda tässä yhteydessä esille oma tutkijapositioni. 1980-luvun lopussa syntyneenä kuulun nettinatiiveihin. Verkon käyttöni alkoi ala-asteella 1990-luvun puolivälin jälkeen koulumme kirjaston tietokoneilla. Välituntisin selasimme ystävieni kanssa muun muassa lemmikkisivustoja ja sukelsimme ennakkoluulottomasti pian myös internet-välitteisen kommunikaation maailmaan verkosta löytämässämme chat-palveluissa. Tuolloin keskustelu rajoittui verkon uutuudenviehätyksen ja lapsuuden yhdistyessä lähinnä pelleilyyn erityisesti identiteeteillä. Varhainen kosketus verkkoon kasvatti heti ymmärtämään verkon olemusta auktoriteettittomana tilana. Auktoriteetti tuli verkkotilan ulkopuolelta: kirjastonhoitaja puuttui käyttöön, jos huomasi lasten puuhaavan jotakin

⁵¹ Laaksonen, Matikainen & Tikka 2013, 22–23.

⁵² Alanen 2014, 40, 60.

⁵³ Alanen 2014, 39, 43.

⁵⁴ Weinberg 1999, 167.

potentiaalisesti kyseenalaista ja koulun kellot tai kotiinlähdön hetken väistämättömyys pakottivat palaamaan kyberavaruuden kaistoilta. Noilta ajoilta muistan jo myös muumit: tieto *Taistelevat Muumit* -nimisestä pelistä verkossa levisi kaveripiiriimme, ja melko kankeasti toimivasta hiiriohjauksesta huolimatta kyseinen taistelupeli jaksoi innostaa tuttujen hahmojensa ja huumorillisuutensa vuoksi. Ensimmäinen verkkoyhteydellä varustettu kotitietokone perheeni talouteen tuli vuoden 2000 alussa, ja vuosikymmenen ensimmäisellä puoliskolla käytin verkkoa esimerkiksi pelaamiseen, sähköpostiviestintään, tiedonhankintaan sekä keskusteluun ystävien ja uusien tuttavuuksien kanssa erityisesti MSN Messenger-ohjelmalla.

Huomioitavaa on, että yksittäisellä verkkokulttuurilla on ominaislaatuiset ilmaisutapan-
sa ja sen sisäisellä viestinnällä omat semioottiset merkityksensä. Vaikka en aiemmin ole kovin aktiivisesti ollut läsnä tutkimillani sivustoilla, niiden kulttuuriset merkitykset ovat kuitenkin minulle melko ymmärrettäviä; ”kieltä” en näissä kulttuureissa välttämättä täysin natiivina puhu, mutta taitoni on kuitenkin sujuva. Tämä on kulttuurin osasten merkitysten ja kokonaiskuvan ymmärtämisen kannalta ehdottoman tärkeä seikka. Tietoverkkojen popularisoitumisen ja ubiikeiksi tulemisen ajalla kasvaneena erilaisissa verkko-ympäristöissä oleminen ja toimiminen on minulle luontevaa. 1800-luvun lopussa hermeneutiikasta historiaa ja kulttuuria koskevien ”hengentieteiden” oman tutkimusmetodin tekemään pyrkineen Wilhelm Diltheyn mukaan hengentieteissä pitää pyrkiä eläytymään tutkimuksen kohteen ajatustapaan ja kokemuksiin.⁵⁵ Eläytymistäni tutkittavien kulttuurin fragmenttien tuottajien kokemuksiin avittavat nettinatiivius, kulttuurien kielellisten merkitysten tunteminen sekä se, että muumit ovat kuuluneet myös minun lapsuuteeni erityisesti Muumilaakson tarinoita -piirrossarjan aktiivisena katsomisena.

Läsnäoloni tarkastelemillani sivustoilla voi määrittää lurkkimiseksi, ja sellaisena se tutkimuksen teon ajan pysyykin. Lurkkiminen (engl. *lurking*) tarkoittaa verkkosivustolla läsnä olemista vain lukien ja katsellen, ei siis itse näkyvästi osaa ottaen.⁵⁶ Lurkkijakaan ei silti ole vain katsoja, vaan jättää jälkiä esimerkiksi linkkejä valikoidessaan. Näin kaikki käyttäjät ovat aina verkon osia — tiedostivat he sen tai eivät.⁵⁷ Tästä syystä sekä verkon alkuperäisasukkuudestani johtuen koen verkon ympäristöt kenttänä ennemmin kuin kohteena, ja verkon kulttuurien ymmärtämiseksi harjoittamani observointi tällä kentällä on piilohavainnointia eli ei-osallistuvaa havainnointia. Martti Grönforsin mu-

⁵⁵ Haaparanta & Niiniluoto 1995, 65.

⁵⁶ White 2006, 8.

⁵⁷ Chun 2006, 98.

kaan osallistumattomassa havainnoinnissa kohteiden ja tutkijan välinen vuorovaikutustilanne ei ole tiedonhankinnalle merkittävä. Tutkija on ulkopuolinen osallistumaton tarkkailija. Osallistumattoman havainnoitsijan rooli tutkittavassa yhteisössä on etupäässä tutkijan rooli, eikä hänellä ole tuossa yhteisössä muita tärkeitä rooleja.⁵⁸

Aineistoa olen kerännyt muistiinpanoiksi niin tekstinä kuin kuvina, ja olen tallentanut kulttuurin visuaalista ja tekstuaalista sisältöä myös ottamalla ruudulta kuvakaappauksia. Tämänkaltainen aineiston käsittelytapa on välttämätön tutkiessa sellaisia hektisiä verkkoympäristöjä kuin kuvalaudat. Aineistoni koostuessa pääosin kuvallisista ja audiovisuaalisista esityksistä tulee minun kiinnittää erityistä huomiota keräämäni aineiston osasten katsomiseen ja näkemäni ja kuulemani tulkitsemiseen. Susanna Paasonen kirjoittaa kuvien tutkimisen olevan lähinnä katsomista, jossa keskitytään merkitysten rinnalla tai niiden sijaan tyylin, rytmin, sävyjen, kontrastien, teemojen, elementtien ja rinnastusten kaltaisiin piirteisiin, pysähdytään pohtimaan niiden tunnelmaa ja tuntua.⁵⁹ Pysin katsomaan ja tulkitsemaan aineistoani myös Paasonen yllä kuvailemin tavoin — esimerkiksi ala- ja vastakulttuuristen muumivideoiden mahdollisia piilossa olevia merkityksiä voi ehkä löytää niiden tunnelmaa tai rinnastuksia katsomalla ja tulkitsemalla.

Kuvien tulkinnassa on Paasonen mukaan välttämättä kyse kielellistämisestä, eli visuaalisten havaintojen ja aistimusten kääntämisestä sanoiksi ja symbolisiksi esityksiksi. Tämä käännoistyö on välttämättä epätäydellistä: näköaisti, kuten ei ääni-, tunto-, tai maku-aistikaan, käänny täysin kielelle.⁶⁰ Liitänkin tutkimustekstini lomaan kuvia, jotta lukija saisi kokonaisemman käsityksen tutkimastani kulttuurista. Pysäytyskuva YouTube-videosta kertoo monesti paljon enemmän kuin pelkkä sanallinen kuvailu, vaikka sekään ei anna täydellistä kuvaa näistä mahdollisesti monitulkintaisista audiovisuaalisista esityksistä. Kaikki tutkimuksessani mainitsemani sen tekohetkellä saatavilla olevat videot löytyvät verkko-osoitteiden muodossa tutkimukseni lähdeluettelosta.

Mitä tutkimusetiikkaan tulee, tutkin etupäässä kuvallista kulttuuria ja siihen liittyviä merkityksiä, en suoraan ihmisiä. Havainnoimani kulttuurin osat eivät ole arkaluontoista eli intiimiä sisältöä, ja niiden tekijät todennäköisesti mieltävät ne julkisiksi.⁶¹ Tut-

⁵⁸ Grönfors 2011, 50.

⁵⁹ Paasonen 2013, 42.

⁶⁰ Paasonen 2013, 43.

⁶¹ Julkisen ja intiimin sekä arkaluontoisen ja ei-arkaluontoisen sisällön hahmottamista verkossa auttaa

kittavana olevien sisältöjen tekijöitä en ole edellä luetelluista syistä johtuen kokenut tarpeelliseksi tutkimuksesta informoida, eikä informointi useimmissa tapauksissa olisi edes mahdollista. Meemien alkuperää ei voi yleensä jäljittää, eikä se meemikulttuurin ole-
musta ajatellen olisi edes järkeenkäypää. Myöskään YouTubeen muumivideoiden kohdal-
la osa tekijöistä ei ole tiedossa, sillä videoita on uudelleenladattu kyseiseen tai muihin
palveluihin useampaankin kertaan jonkun muun kuin alkuperäisen tekijän toimesta, eikä
tietoa alkuperäisestä tekijästä ole sisällytetty videon kuvaukseen.

Tutkimuseettisiin pohdintoihini on sisällynyt myös tekijyyden käsite: nimimerkki voi
olla yhtä kuin identiteetti. Michele White on kritisoinut Association of Internet Re-
searchersin vuonna 2002 julkaisemia eettisiä ohjeita, jotka painottavat verkkotutkimuk-
sessa tutkittavien ja tutkittavien aineistojen anonymiteetin säilyttämistä: esimerkiksi tai-
teentutkimuksessa olennaiset tekijyyttä koskevat kysymykset rajautuvat tällöin pois. Jos
ihmisten tunnistettavuus on eettinen ongelma, ei netissä julkaistujen kuvien, tekstien tai
videoiden tekijöitä voi mainita edes näiden käyttämien nimimerkkien muodossa. White
katsoo kuitenkin, että verkkotutkijat tutkivat pikemminkin tekstejä kuin ihmisiä, sillä
tutkijalla on pääsy ainoastaan käyttäjien tuottamiin julkisiin teksteihin, kuviin ja videoi-
hin — ei ihmisiin sinänsä.⁶²

Sari Östmanin ja Riikka Turtiaisen mukaan henkilöt yleensä kokevat verkkoon tuotta-
mansa sisällöt vahvasti omikseen, ja nimenomaan tämän kyseisen nimimerkin omistuk-
sessa oleviksi. Tällaisille tutkittaville peitenimien käyttö voi olla suorastaan tekijänoi-
keudellinen loukkaus.⁶³ Esimerkiksi SinäTuubaPaskoja niiden ympärillä todentuva yh-
teisö kutsuu taiteeksi.⁶⁴ Jotkin tutkimistani kuvallisista esityksistä ovat myös selkeästi
yksittäisen nimimerkin taiteellisen panoksen tuotoksia. Kuten mille tahansa muullekin
taiteellisen esityksen tekijälle, myös verkkoon ladattujen videoiden ja kuvien tekijöille
kuuluu osoittaa teoksestaan kunnia. Jos tekijä siis on tiedossani, mainitsen hänen nimi-
merkkinsä.

Siteeraamissani kommentteissa sen sijaan olen päättänyt melko pitkällisen pohdinnan
tuloksena jättää mainitsematta nimimerkit. Vaikka YouTubeen tai SinäTuubaPaska Wi-

Malin Sveningssonin, Mia Lövheimin ja Magnus Berqustin luoma (2003) ja Heidi McKeen ja James Porterin muokkaama nelikenttä (McKee & Porter 2009) tutkimuksen osapuolien välisistä suhteista ja siitä, miten ne vaikuttavat tutkimuseettisiin kysymyksiin ja ratkaisuihin.

⁶² White 2002.

⁶³ Turtiainen & Östman 2013, 58.

⁶⁴ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: SinäTuubaPaska.

kiin lisätyt kommentit julkista tietoa ovatkin, kommentin laatija on saattanut kuitenkin olettaa viestinsä saavuttavan vain tietyn videon katselijat tai wikin tapauksessa SinäTuubaPaskan fanit. Taiteellisen esityksen laadinnassa on myös todennäköisesti mukana pitkäjäisempää harkintaa esityksen muodosta sekä sen julkaisusta kuin ehkä hetken mieli-johteesta kirjoitetun kommentin sivustolle lähettämässä. Voi tietysti olla, että osa kommentoijista toivoisi nimimerkkinsä julkaisua, mutta koska kaikki kommentoijat eivät ole tavoitettavissani eivätkä kaikki mahdollisesti antaisi lupaa nimimerkkinsä julkaisuun, olen valinnut tutkimukseni yhtenäiseksi linjaukseksi kommenttien nimimerkkien julkaisematta jättämisen. Verkon tarkastelua koskeva tutkimusetiikka ei ole yksioikoista, joten se on mietittävä aina tapauskohtaisesti uudelleen.⁶⁵ Tutkimuseettiset pohdintani olen pohjannut koko tutkimuksen kulun ajan ajatukseen, että tutkittavien kunnioittaminen, heidän kulttuurinsa ja oikeuksiensa huomioiminen, on kaiken tutkimusetiikan perusta.⁶⁶

⁶⁵ Turtiainen & Östman 2013, 50.

⁶⁶ Ks. Östman & Turtiainen 2013, 55.

2. MUUMI PERINTEINÄ SUOMALAISESSA (VERKKO-) KULTTUURISSA

2.1 Esimerkkejä verkon muumiesityksistä ja niiden kulttuurisesta merkityksellisyydestä

Muumit ovat olleet osa suomalaisia verkkokulttuureja jo ennen aktiivista sosiaalisen median aikaa. *Doomilaakson tarinoita* -niminen sarja pilaili alatyylisesti Muumilaakson tarinoiden kustannuksella jo 2000-luvun alkupuoliskolla. Sarja koostui Muumilaakson tarinoita -sarjan jaksoista, jotka oli uudelleen dubattu. Sarjaa muistellaan ja jaetaan verkossa yhä edelleen; oivaltavuuden puutteesta ja infantiilista huumoristaan huolimatta se onkin saavuttanut jonkinasteisen kulttistatuksen. Omaehtoista luomista edusti myös selainpeli *Taistelevat Muumit: Muumipapan pojan kosto*⁶⁷ (kuva 1), jonka muoto kunnioitti perinteisten toimintapelien alalajityyppiä edustavia taistelupelejä. Pelaaja ohjasi Muumipeikkaa, joka kohtasi jokaisessa kentässä vastuksenaan yhden Muumilaakson asukkaan. Verkon keskustelupalstoilla kaihoisaa muistelua näihin päiviin saakka nostattaneen pelin kasasivat joukkovoimin kokoon Ylilaudan peliä käsittelevään keskusteluun⁶⁸ kortensa kantaneet anonyymit ja nimimerkki MuumiKoodari vuoden 2013 joulukuussa.⁶⁹

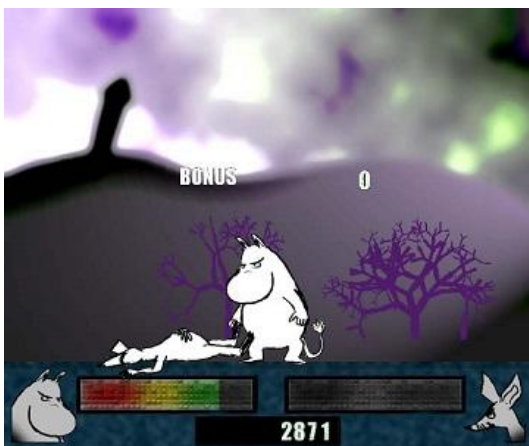
Kuten johdannossa jo lyhyesti totesin, muumit ovat osa Ylilaudan ajatuksenvaihtoa ja esiintyvät siellä meemi- ja reaktiokuvina tai lyhyinä viestin lähettäjän reaktiota ilmentävinä äänitiedostoina: eräs niistä on Matti Ruoholan Muumilaakson tarinoissa ääninäyttelemän Muumipapan vatsanpohjasta asti kaikuva nauru, ja toinen hyvin tunnettu ja kuvallisiakin muunnoksia saanut äänitiedosto on Muumilaakson poliisin samaisessa piirretyssä huudahtamat sanat ”Aha. Poliisitapaus!” ja niitä seuraava muutaman sekunnin kestävä dramaattinen musiikki. Reaktiona Muumipapan naurua käytetään luonnollisesti ilmaistaessa suurta huvittuneisuutta (joskus myös sarkastisesti ilmaistuna), ja poliisitapausta käytetään esimerkiksi laittomuuksista, kuten kannabiksen käytöstä keskusteltaessa tai irvailtaessa sisällöstä, joka vaatisi mahdollisesti ylläpidon toimia. Useat muu-

⁶⁷ Pelin loi vuonna 1997 Pekka Uronen.

⁶⁸ Keskustelu löytyy Ylilaudan arkistosta: <https://ylilauta.org/arkisto/24125732>.

⁶⁹ Peli löytyy osoitteesta nyymicode.web44.net/muumi.html.

meja käsittävät kuvalliset, kuten myös auditiiviset ja audiovisuaaliset, esitykset ovat levinneet eri sivustoille ja saaneet eri teksteillä, erilaisilla rajauksilla tai kuvamanipulatioilla varustettuja muunnoksia. Ne ovat siis internet-meemejä. Muumit myös muokkautuvat muussa internet-kulttuurin kontekstissa sekä yhdistyvät aiempaan, myös kansainväliseen internetin memeettiseen kulttuuriin (kuva 2).



Kuva 1. Muumipeikko on piessyt Nipsun. (Ylilauta, marraskuu 2014.)



Kuva 2. Muumilaakson tarinoista tuttu noidan oppitytär Aliisa kasvoinaan Redditistä ja 4Chanista lähtöisin oleva Me Gusta -meemi. (Naurunappula, lokakuu 2014.)

Käsite meemi on yleisessä merkityksessään lähtöisin Richard Dawkinsilta. Meemi on kulttuurinen vastine geenille; kulttuurin välittymisen yksikön eli matkimisen yksikön idea. Kun geenit toimivat replikaattoreina eli itseään kopioivina biologisina, eteenpäin siirtyvinä rakenteina, meemit ovat kulttuurin replikaattoreita.⁷⁰ Susan Blackmore on kuvannut meemiä käyttäytymisohjeena, jossa ”meemit varastoituvat aivoihin (tai muihin kohteisiin) ja siirtyvät eteenpäin jäljittelyn kautta”.⁷¹ Limor Shifman on määritellyt internet-meemien olevan merkityssisältöisten yksikköjen ryhmiä, joilla on yhteisiä tunnusomaisia piirteitä. Niitä luodaan toisistaan tietoisina ja niitä kierrätetään, jäljitellään ja muunnellaan verkossa useiden käyttäjien toimesta.⁷² Hän tuo esiin näkemyksensä verkkomeemi-kulttuurista uudenaikaisena kulttuurisen osallistumisen tapana kuvaillen internet-meemejä osaksi nykypäivän folklorea. Meemit ovat hänen mukaansa myös tärkeä osa verkko-pohjaista poliittista osallistumista, niin virallisella kuin ruohonjuuritasollakin.⁷³

⁷⁰ Dawkins 1993, 210.

⁷¹ Blackmore 2000, 75.

⁷² Shifman 2014, 39-54.

⁷³ Shifman 2014, 15, 122-123.

Suomalainen internet-meemeihin keskittyvä wiki-sivusto Meemi.info määrittelee internetin kuvalaudoilla meemin tarkoittavan tyypillisesti toistoelementtiä, esimerkiksi kuvaa tai tekstipätkää. Termi voi tarkoittaa myös esimerkiksi laajalle levinnyttä reaktiomakroa.⁷⁴ Esimerkkinä internetin memeettisen kulttuuriaineksen merkityksellisyydestä voisi mainita Meemi.info-sivuston itsessään. Suomalaisten meemien ja internet-kulttuurin ilmiöiden synty- ja kehitysvaiheet tarkasti raportoimaan pyrkivä wiki ilmentää näiden kulttuurin fragmenttien tärkeyttä niitä viestinnässään käyttäville yhteisöille. Internet-yrittäjä Ben Huh sanoikin New York Timesin haastattelussa, että triviaaleilta vaikuttavat nettisisällöt ovat monille alle 30-vuotiaille oleellisempaa kulttuuria kuin suurin osa siitä, mitä televisiossa näytetään.⁷⁵

Myös nk. *pakotetun meemin* saama vastaanotto kulttuurin sisällä indikoi näiden fragmenttien kulttuurista tärkeyttä ja viittaa myös tietynlaiseen kulttuurin aitouden vaatimukseen. Meemin pakottaminen tarkoittaa sitä, että sen syntyminen ja leviäminen ei kulttuurissa tapahdu luonnollisesti, vaan yksi henkilö (tai pari kaverusta) syöttää kuvaa ja/tai hokemaa toistuvasti kuvalaudalle (ja mahdollisesti muuhun sosiaaliseen mediaan). Meemi.infoon mukaan ”pakotusyritysten meemistatus on usein kiistan aihe”, ja ”usein meemikandidaatti alkaa tuntua pakotukselta kun sitä [- -] postataan /b/:lle sellaisenaan ilman minkäänlaista muuntelua tai mielikuvituksen käyttöä.”⁷⁶ Pakotettuja meemejä ei siis internet-kulttuurien sisällä yleensä nähdä saman arvoisina kuin kulttuurisen evoluution kautta kehittyneitä meemejä, mikä käy ilmi paitsi edellä mainitusta pakotettujen meemien tai meemien pakotusyritysten saamasta vastaanotosta ja kiistanalaisuudesta, myös Meemi.info:n varoitustekstistä. (Kuva 3.) Wikipedian vastaavista huomioteksteistä muotonsa lainaavassa tekstilaatikossa esiintyvät taas kerran verkkokulttuureissamme niin tutut muumihahmot, tällä kertaa toisen maailmansodan hengessä.

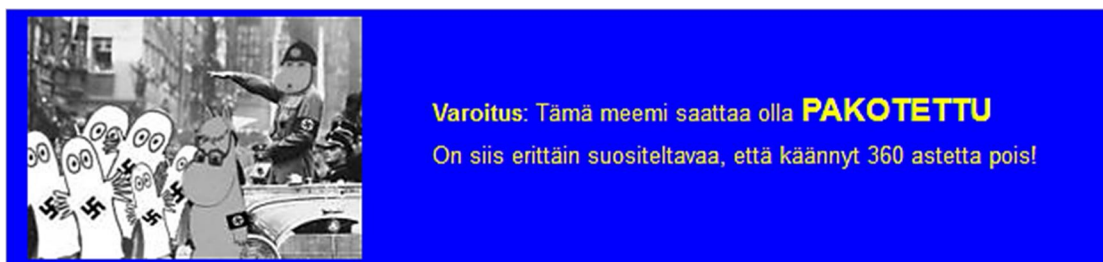
Muumihahmot ovat esiintyneet verkossa eri videonjakopalveluihin, niistä laajimmin YouTubeen, ladattuina. *Yksinäiset vuoret* ja sen jatko-osat *Yksinäiset vuoret 2: Miehet eivät itke* kuvasivat vuonna 2012 Nuuskamuikkusen ja Muumipeikon suhdetta Broke-

⁷⁴ Meemi.info, artikkeli: Meemi. Reaktiomakrolla tarkoitettaneen kuvalaudoilla laajaan käyttöön levinnyttä sanallista, kuvallista tai äänitiedostolla ilmennettyä reaktiota kuvalaudoilla ts. esim. reaktiokuvaa.

⁷⁵ Rob Walker: When Funny Goes Viral. The New York Times 16.7.2010.

⁷⁶ Meemi.info, artikkeli: Pakotus. Postata-verbiä käytetään verkossa kuvaamaan viestin, kuvan, videon tai muun viestivän sisällön lähettämistä internet-sivulle, yleisemmin viestin lähettämistä keskustelupalstalle.

back Mountain -elokuvan (2005) hengessä sekoittelemalla ja yhdistelemällä osia Muumilaakson Tarinoita -piirretystä. Videot saavuttivat nopeasti tunnettuutta ja suosiota verkossa.⁷⁷ Vuonna 2014 tarina sai jatkoa, kun kaksiosainen *Yksinäiset vuoret 3: Kaksoiselämää* ilmestyi. Muumilaakson tarinoista tuttuja musiikkikappaleita on myös versioitu YouTubeessa paljon. Käyttäjän dAbKey palveluun joulukuussa 2009 lataamaa *Muumit - Mamelukkikala (dAb-Key Edit)* -videota on katseltu yli 230 000 kertaa⁷⁸, ja löytyy samaisesta palvelusta sarjan musiikkia pop-, hard bass- ja metalliversioinakin.



Kuva 3. Varoitustekstin 360 asteen käänöksellä viitataan 4Chanista lähtöisin olevaan meemiin. (Meemi.info, huhtikuu 2014.)

Merkittävän osan kaikesta muumisisällöstä, johon verkossa törmää alkulähteenä on Suomen televisiossa useasti esitetty, alkuperältään japanilaissuomalainen sarja *Muumilaakson tarinoita*. Sarjaa on tehty vuosina 1990–1992, ja se on esitetty Suomessa ensimmäistä kertaa vuonna 1991 ja viimeksi heinäkuusta 2014 alkaen. Sarja koostuu tuotannollisesti kahdesta erillisestä anime-sarjasta, mutta aikaisempien (1990–1991) ja vuosina 1991–1992 tehtyjen jaksosten piirrostyleissä on huomattava ero, eikä jälkimmäisten sisältöä esiinny netin kulttuureissa siinä laajuudessa kuin aikaisemman ja myös ensin Suomessa esitetyn sarjan.⁷⁹ Näkemykseni muumeista suomalaisissa verkkokulttuureissa sukupolvikokemuksen representaatioina olen muodostanut osaksi tästä syystä; kollektiivisuus merkitsee legitiimiä asemaa yhteisössä.

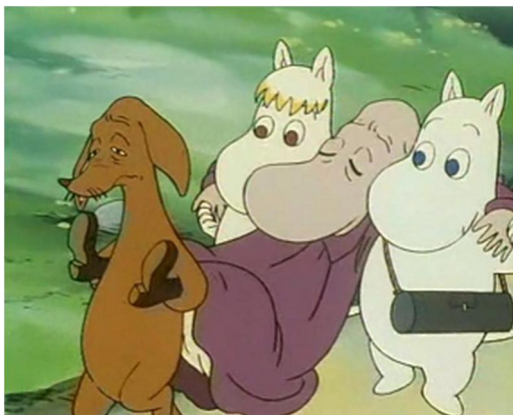
On pantava merkille, että moni suomalaisilla verkkosivustoilla esiintyvä, Muumilaakson tarinoista napattu kuva on sellaisenaan merkityksellinen ja itseselitteinen. Osassa kuvaa ei siis ole muokattu mitenkään, mutta kuvateksti tai asiayhteys (esimerkiksi kuva-

⁷⁷ Janos Honkonen huomioi videot Dome.fi:n uutisessa luonnehtien niitä ”nerokkaimmaksi kotimaiseksi mashup-kulttuuriksi mitä hyvään toviin on nähty”. Honkonen: *Yksinäiset vuoret — Muumilaakson vaiettu tarinoita*. 22.9.2012 <dome.fi>.

⁷⁸ 20.3.2015.

⁷⁹ Vuonna 1996 sarjaa alettiin esittää alusta saakka maanantaisin, ja ensimmäisten 76 jakson jälkeen esitettiin Suomen televisiossa ensimmäistä kertaa vuosina 1991-1992 tehdyn sarjan 25 jaksoa.

laudalle lähetetyn viestin teksti) antaa kuvalle merkityksen, tai sitten asiayhteydestään irrottamalla kuvalle tuotetaan merkitys. Naurunappulaan huhtikuussa 2010 ladattu otos on nimetty Muumien lauantaiamuksi (kuva 4), ja Tyrmääjäsieni-jaksosta kaapattu, jo vuonna 2008 Riemurasiaan ladattu ja edelleen esimerkiksi Ylilaudalla käytetty otos muuttuu yksinään humoristiseksi (kuva 5). Nämä kuvat ovat merkityksellisimpiä niille, joille Muumilaakson tarinoita -sarja ja sen tapahtumat ovat tuttuja.



Kuva 4. Hemuli on ilmeisesti juhlinut rannan kaavan kautta. (Naurunappula, kesäkuu 2014.)



Kuva 5. Sienimetsässä tapahtuu kummia. (Ylilauta, lokakuu 2014.)

Monissa verkon muumiesityksissä hahmot eivät kuitenkaan ole Janssonien tai japanilaisten animaattorien piirtämiä: esimerkiksi The Moomins -nimeä kantavassa, YouTubeen ja Riemurasiaan ladatussa animaatioiden sarjassa muumilaakson hahmojen ulkonäkö poikkeaa ratkaisevasti totutusta. Hahmot eivät myöskään toimi aivan niin kuin pastellinvärisiltä lasten sarjan sankareilta voisi odottaa: sarjan osassa nimeltä *Tervetuloa pimeyteen* synkän näköinen Hemuli (kuva 6) muuraa Viuhtin kellariinsa. Video loppuu muutaman sekunnin pätkään Rammstein-yhtyeen kappaleesta *Willkommen in der Dunkelheit*.

Suomalaisissa huumoria käsittävissä verkkokulttuureissa on yleistä käyttää ideoiden välittämiseen nimenomaan suomalaista kulttuurinainesta. Ylilaudallakin suuri osa meemeistä liittyy suomalaiseen (populaari-) kulttuuriin ja ajankohtaisiin ilmiöihin. Niinpä muumitkin löytää kyseisen sivuston keskusteluista usein, monesti aivan arkisissakin yhteyksissä (kuvat 7, 8). Muumit soveltuvat verkossa suomalaisena kulttuurituotteena myös ilmentämään suomalaisuuteen liitettäviä stereotypioita ja mielikuvia sekä vahvistamaan kansallista identiteettiä.

Eräässä Muumilaakson tarinoista napatussa meemikuvassa Muumipappa osoittaa taivasta kohden päättäväisen kiukkuinen ilme kasvoillaan. Kuvassa lukee ”Mitä perkelettä! Nyt pullo kouraan! Hauska ilman viinaa ei ole hauskaa!” Papan käteen on kuvaa käsittelemällä asetettu Koskenkorvapullo. Kuva on ladattu Naurunappulaan vuoden 2011 juhannusaattona ja selittäväksi kuvatekstiksi lähettäjä onkin kirjoittanut ”*Koska juhannus*”. Toisessa muumien illanvietto on ajautunut grillikioskitappeluun (kuva 10). Kuva on pyörinyt aktiivisesti netissä jo muutamia vuosia; se on siis paitsi hauska, myös osuva irtailu suomalaisesta juomakulttuurista. Muumin suomalaisuutta ”Let's finnish this.” -tekstin kautta korostaa Naurunappulaan ladattu fiktiivisen pelin aloitus- tai kansikuva, jossa muumihahmot yhdistyvät videopelihistorian merkittävään teokseen Doomiin (1993) (kuva 9).



Kuva 6. Videossa esiintyy selkeästi Hemuli violetteine kaapuineen ja kasvitieteilijän suurennuslaseineen, mutta hänen olemuksensa poikkeaa ratkaisevasti Muumilaakson tarinoiden tai muumikirjojen ja sarjakuvien kuvaamasta. (YouTube, huhtikuu 2014.)



Kuva 7. Joulukuun 2014 keskustelua rahkasta. Muumipapan hämmentynyt ilme kertoo viestin lähettäjän hämmennyksestä hänen ihmetellessään, ”Eikö normaali maustamaton rahka sitten ole terveellistä?”. (Ylilauta, joulukuu 2014.)



Kuva 8. Käyttäjät ilmentää kynnen alle menneen tikun aiheuttamia fyysisiä tuntemuksiaan sanallisen sadattelun lisäksi silminnähdessä tuskastuneen Hemulin kuvalla. (Ylilauta, helmikuu 2015.)



Kuva 9. Doomipeikko selviytymistaistelussa epäkuolleiden muumihahmojen keskellä. (Naurunappula, lokakuu 2014.)



Kuva 10. Muumipeikon turhautuneen harmistunut ilme vihjaa, että hän ei näe Papan riehuvan grillillä ensimmäistä kertaa. (Naurunappula, huhtikuu 2014.)

Muumit näyttäytyvät netissä usein yksinään tai muun Muumilaakson väen kanssa, mutta joskus laakson väki kohtaa muita kulttuurissamme tunnettuja hahmoja. YouTubeen ladatussa animaatiossa *Muumit ja lapsenvahti* Vesa-Matti Loirin 1980- ja 1990-luvuilla näyttelemä sketsihahmo Nasse-setä tulee muumeille lapsenvahdiksi. Muumien toiminta myös sijoittuu joskus omaan kulttuuriseen, jopa poliittiseen todellisuuteemme esimerkiksi Skinilaakson tarinoina tai Hommalaakson tarinoina tunnetuissa sarjakuvissa, jotka parodioivat suomalaista maahanmuuttokeskustelua monelta kantilta. Muumien ilmentäessä suomalaisuutta ja suomalaisen kulttuurin piirteitä verkkoaineistoissa voidaan osaltaan todeta muumin olevan osa kollektiivista suomalaisuuden kokemusta ja siten myös osa aineetonta ja aineellista kulttuurista perintöämme.

2.2 Muumi kulttuuriperintönä, online ja offline

Kulttuuri on Helsingin yliopiston folkloristiikan laitoksen Perinteentutkimuksen terminologian (toim. Apo ja Kinnunen) mukaan kulloisenkin yhteisön jäsenille ominaisten oppittujen käyttäytymispiirteiden ja -kaavojen sekä näiden tuotteiden integroitunut, yhtenäinen kokonaisuus. Se on pääosin sosiaalisen keksimisen tulosta, mutta biologiset tekijät ovat myöskin mukana. Kulttuuri siirtyy ja säilyy tiedonvälityksen ja oppimisen avulla.⁸⁰ Chen ja Starosta puhuvat kulttuurista yhteisesti neuvoteltuna joukkona jaettuja symbolisia järjestelmiä, jotka ohjaavat yksilöiden käytöstä ja saavat heidät toimimaan ryhmänä.⁸¹ Ulf Hannerz näkee kulttuurin annettujen ja vastaanotettujen kulttuuripiirteiden — joita siis ovat esimerkiksi maisemat, työtavat, rakennukset, leikit; myös taide ja taiteen tekeminen — alati muuttuvana virtana.⁸² Kulttuurin yksi keskeinen piirre on, että se on aina jaettua.⁸³

Useat tutkijat kuvailevat verkon rakennetta rihmastoksi; tällaisen rakenteen vastakohtana on puumainen rakenne, jossa informaatio kulkee alhaalta ylöspäin ennalta määrättyjä polkuja. Rihmaston käsite on lähtöisin Gilles Deleuzelta ja Félix Guattarilta.⁸⁴ Teknolo-

⁸⁰ Salmi-Niklander 1998.

⁸¹ Chen & Starosta 2005, 26.

⁸² Hannerz 1992, 4–6.

⁸³ Siivonen 2013, 322.

⁸⁴ Guattari & Deleuze 1980, ks. Gere 2002, 158.

gian ja kulttuurin suhdetta Robert Kozinets kuvaa painottaen, että teknologia ei määrittele kulttuuriamme vaan teknologia ja kulttuuri ovat yhdessä rakentuvia, määritteleviä ja määrittyviä voimia. Kulttuuri ei siis myöskään täysin kontrolloi käyttämäämme teknologiaa, vaan niiden vuorovaikutus on Kozinetsin sanoin ”monimutkaista tanssia”; koko ajan yhteen punoutuvaa.⁸⁵ Internet-kulttuureja voi määritellä aiempien kulttuurin määritelmien kautta, joskin niillä on myös fyysisestä maailmastamme poikkeavista tilan ja yhteisöllisyyden kokemuksista kumpuavia erityispiirteitä.

Howard Rheingold on kuvannut verkkotilan (*cyberspace*) olevan ihmisen ja tietokoneen liittymäkohta, mutta myös mielen tila (*mindspace*) samalla tavalla kuin matematiikka, musiikki tai myytit ovat mielen tiloja.⁸⁶ Wendy Chunin mukaan se, että olemme kutsuneet ja toisinaan edelleen kutsumme tietokonevälitteisen viestinnän tilaa ”kyberavaruudeksi” (*cyberspace*), on merkittävää. Toisin kuin median muotoa ja laatua kuvailevat sanat kuten televisio, kinematografi, elokuva tai radio, pyyhkii *cyberspace* näkymättömiin kaikki konkreettiset viittaukset sen luontoon tarjoten tilalle metaforan. Tätä symbolisin URL-osoittein käyttäjäystävällisyyden nimissä viitoitettua rajoittamatonta tilaa on mahdotonta kartoittaa ja paikantaa. Tieteisfiktio on antanut leimansa verkkotilan olemukseen William Gibsonin keksimän kyberavaruuden käsitteen sekä abstraktin datasta koostuvan ihmisen kykyjen teknologisen jatkeen kuvailujen kautta, minkä Chun selittää yhdessä ”paikattomuuden” kanssa vaikuttavan siihen, miten koemme verkkotilan.⁸⁷

Tulee kuitenkin huomata, että teknologioiden kietoutuessa yhä enemmän osaksi tavallista elämäämme tapahtuu tilojen sekoittumista ja yhteen sulautumista. Kozinets väittää, että siinä mitä online-ympäristöissä nykypäivänä tapahtuu ei ole mitään kovin erityistä, eikä täten ole mielekästä keskustella verkkokulttuurista erillään muusta ihmisen kulttuurista sen enempää kuin olisi järkevää puhua aakkoskulttuurista, pyöräkulttuurista tai sähkökulttuurista. Hän neuvookin puhumaan erinäisistä verkkokulttuureista niiden omaleimaisissa ilmenemismuodoissaan.⁸⁸ Myös Ulla Heinonen muistuttaa, että nyky-yhteisössä tilojen sekoittumista tapahtuu jatkuvasti teknologiavälitteisyyden tultua osaksi arkeamme. Elämämme piiri ja todellisuutemme ovat laajentuneet, emmekä aina enää välttämättä edes huomioi teknologian läsnäoloa.⁸⁹ Kulttuuristen prosessien ja tietoverkkojen historiassa vaikuttaneiden voimien heikkenevät mainingit puskevat silti vieläkin eteen-

⁸⁵ Kozinets 2010, 22.

⁸⁶ Rheingold 1990, 449.

⁸⁷ Chun 2006, 39, 41, 43–46.

⁸⁸ Kozinets 2010, 12.

⁸⁹ Heinonen 2008, 17.

päin vaikuttaen joiltain osin edelleen siihen, miten verkon tilan koemme.

Katriina Siivonen jäsentää kulttuurin perinteen, kulttuurin perinnöllisyyden ja kulttuuri-perinnön käsitteiden avulla. Perustaltaan kulttuuri on hänen mukaansa ihmisten kesken jaettuja aineellisia ja aineettomia perinteitä. Kulttuurin perinnöllisyys ilmenee perinteiden yhtäaikaaisesti yksilöperustaiseen ja globaaliin prosessiin syntyvien keskenään samankaltaisten aineellisten ja aineettomien perinteiden tihentymänä. Kukin ihminen voi kuulua samanaikaisesti useaan tällaiseen rajalliseen kulttuuriin, ja hän voi liittyä niihin ja erkaantua niistä.⁹⁰ Kulttuuriperintö käsitteenä voidaan jakaa virallisen ja arkisen perinnön kategorioihin sekä aineellisen ja aineettoman perinnön termein. Virallisiksi listatut tai sellaisiksi ymmärretyt kohteet ovat yhteisöllisesti tunnustettuja sekä laein ja kansallisin ja kansainvälisin sopimuksin suojeltuja. Perinnön arkisempi kategoria taas on byrokratian ja virallisen määrittelyn ulkopuolella.⁹¹ Kun virallisen kulttuuriperinnön kohteita ovat esimerkiksi museoiden, arkistojen ja kirjastojen kokoelmat sekä virallisen suojelumerkinnän saaneet rakennukset, epävirallista tavallisen suomalaisen arjen kulttuuriperintöä ovat esimerkiksi tapa saunoa, mämmin syönti tai kyläjuhla.⁹²

Aineelliseen kulttuuriperintöön luetaan kuuluvaksi aineelliset, säilyttämisen arvoiseksi koetut menneisyyden jäljet, esimerkiksi rakennukset ja luonnonperintökohteet. Aineettomalla perinnöllä taas tarkoitetaan vastaavasti tapoja: esimerkiksi tansseja, laulua ja ruoanvalmistuksen tapoja. Laurajane Smithin mukaan näitä kahta ei kuitenkaan voida erottaa toisistaan: aineellisella kulttuuriperinnöllä on aina aineeton puoli. Aineelliseen kulttuuriperintöön yhteisön jäsenet liittävät merkityksiä hyödyntääkseen sitä identiteettinsä rakennusprosessissa.⁹³

Muumeja voisi luonnehtia suomalaisiksi kulttuuriperinnöksi, koska muumihahmot ja niiden luoja tunnetaan kaikkialla Suomessa kaikenikäisten keskuudessa. Verkon osalta jo aiemmassa totesinkin, että muumit koetaan vahvasti suomalaisuuteen liittyviksi — tosin muumi ei heti saanut suosiota Suomessa, vaan muu Eurooppa kuhisi muumista muumin kotimaata ennen.⁹⁴ Muumi syntyi Tove Janssonin piirrettyä nuorena tyttönä perheensä kesäpaikan ulkokäymälän seinälle ensimmäisen Muumipeikkaa muistuttavan hahmonsä. Varsinainen Muumimaailman idea ja alku syntyivät talvisodan aikana. Tuula

⁹⁰ Siivonen 2013, 318.

⁹¹ West 2010, 1.

⁹² Tuomi-Nikula, Haanpää & Kivilaakso 2013, 15–16.

⁹³ Smith 2006.

⁹⁴ Karjalainen 2013, 198-199.

Karjalainen kertoo Toven kuvailleen satujensa syntyä: ”itse olen taidemaalari pohjimiltani, mutta 1940-luvun alussa tunsin itseni niin epätoivoiseksi, että aloin kirjoittaa satuja”. Prinssien ja prinsessojen sijaan Jansson valitsi kertomustensa hahmoksi pilapiirrostensa äikäisen tunnushahmon ja nimesi sen Muumipeikoksi. Ensimmäinen muumiteos Muumit ja Suuri Tuhotulva päättyi kustantajalle jatkosodan aikana ja ilmestyi heti rauhan tultua.⁹⁵

Siivonen kuvaa kulttuuriperintöä jaetuksi tietoisuudeksi omasta kulttuurisesta erityisyydestä suhteessa toisenlaisena pidettyyn kulttuuriseen erityisyyteen.⁹⁶ Mitään kulttuurin tuotetta ei kuitenkaan ole alun perin tehty kulttuuriperinnöksi, vaan kulttuuriperintö syntyy, kun jokin menneisyyden jälki päätetään valita säilyttämisen arvoiseksi. Tätä valintaa nimitetään kulttuuriperintöprosessiksi: kulttuuriperintöprosessilla tarkoitetaan siis tapahtumien ketjua, jossa yksilöt, yhteisöt tai erilaiset instituutiot valitsevat jonkin heille merkitykselliseksi koetun menneisyyden jättämän jäljen, vaalivat ja säilyttävät sitä ja tuottavat sen tietoisesti kulttuuriperinnökseen. Kulttuuriperinnölle on ominaista, että se elää ajassa ja mukautuu kunkin ajan haasteisiin.⁹⁷ Kukin aika tuottaa myös uusia tapoja välittää ja ylläpitää kulttuuriperintöä.⁹⁸

Tulee kuitenkin muistaa, että kulttuuriperinnön käsitteen määrittelemineen on haastava tehtävä, sillä kulttuuriperintö sekä sen englanninkielinen vastine *heritage* ovat levinneet myös yleiskieleen, ja kulttuuriperintöä käytetään muun muassa kulttuurin ja perinteen synonyymina. Käsitteen käytöstä tieteen instrumenttina on käyty debattia johtuen käsitteen laajasta ymmärtämisestä sekä sen käytöstä poliittisten tarkoitusperien ajamiseen ja taloudellisten intressien oikeuttamiseen.⁹⁹ Toisaalta se, mitä tänä päivänä nimitämme kulttuuriperinnöksi, on prosessina ollut olemassa ennen sen käsitteellistämistä, sillä tämä prosessi on olennainen osa ihmisen olotilaa ja kulttuuria.¹⁰⁰

Karjalainen maalaillee: ”On kuin Tove Janssonin sarjakuvissa olisi kuolematon sielu.” Hän huomauttaa, että sarjakuvat, kuten ei muumikaan, ole kauhtunut eikä niiden viehäytys ole kulunut. Niitä päinvastoin painetaan yhä uudestaan ja ne kestävät sukupolvien

⁹⁵ Karjalainen 2013, 130, 133–134, 140 .

⁹⁶ Siivonen 2013, 318.

⁹⁷ Tuomi-Nikula, Haanpää, Kivilaakso 2013, 13, 20.

⁹⁸ Grahn 2013, 314.

⁹⁹ Tuomi-Nikula, Haanpää, Kivilaakso 2013, 14–15; Ks. myös esim. Suonpää 2013; Smith 2006, 39.

¹⁰⁰ Harvey 2001, 2-3.

yli.¹⁰¹ Vaikka muumit onkin tuotteistettu, ne eivät ole pelkkiä tuotteita: Janssonin taiteena, kirjoina ja sarjakuvina sekä esimerkiksi Muumilaakson tarinoita -televisiosarjan tuottamana Suomen lasten yhteisenä kokemuksena ne välittävät kulttuurisia ja henkisiä arvoja. Muumien vieminen verkkoon näin suurella intensiteetillä osaltaan indikoi niiden tärkeyttä suomalaisille, tässä tapauksessa etenkin suomalaisille nuorille ja nuorille aikuisille. Kulttuuriperinnöstä nostetaan eri aikoina esille eri asioita;¹⁰² nyt muumit on viety verkkoon, erityisesti Muumilaakson tarinoita -piirrossarjan innoittamana.

2.3 Verkko perinteen kulttuurisen kestävyysden takaajana

Kulttuuriperintökeskustelussa puhutaan tällä hetkellä *Authorised Heritage Discoursesta*, AHD:sta. Sillä tarkoitetaan perinnön ylhäältäpäin saneltua validiteettia: instituutiot, kuten esimerkiksi UNESCO ja ICOMOS, määrittelevät tällä hetkellä sitä, mikä ymmärretään kulttuuriperinnöksi ja mikä siis on säilyttämisen arvoista.¹⁰³ AHD sulkee pois tiettyjä sosiaalisia toimijoita ja intressejä estäen näiden aktiivisen osallistumisen kulttuuriperintöprosesseihin. Asiantuntijoita ja kulttuuriperintöalan ammattilaisia käsittävien diskurssien lisäksi on kuitenkin olemassa joukko kansanomaisia diskursseja ja käytäntöjä jotka haastavat — toiset tarkoituksellisesti ja toiset yksinkertaisesti olemassaolollaan — vallalla olevaa diskurssia.¹⁰⁴

Katriina Siivonen kirjoittaa perinteestä jatkuvuutena ja luovuutena. Hänen mukaansa perustaltaan kulttuuri on ihmisten kesken jaettuina aineellisia ja aineettomia perinteitä, ja näitä perinteitä välittäessämme jokainen myös luo niitä jatkuvasti uusiksi: otamme ne omiksemme, kiistämme ne tai muokkaamme niitä meille sopiviksi ennen kuin välitämme niistä joitain edelleen. Kulttuurinen kestävyys onkin ensisijaisesti hänen mukaansa sitä, että kulttuurisen perinnöllisyyden prosessia vaalitaan sellaisena, että kaikilla on mahdollisuus tuottaa kulttuurin kokonaisuuteen uusia perinteen, kulttuurin perinnöllisyyden ja kulttuuriperinnön piirteitä.¹⁰⁵ Ulf Hannerz kirjoittaa kulttuurisesta kestä-

¹⁰¹ Karjalainen 2013, 202.

¹⁰² Grahn 2013, 314.

¹⁰³ Esim. Smith 2006, 29–34.

¹⁰⁴ Smith 2006, 5, 44.

¹⁰⁵ Siivonen 2013, 318.

vyydestä: ”[- -] only by being constantly in motion, forever being recreated, can meanings and meaningful forms become durable. [- -] To keep culture going, people as actors and networks of actors have to invent culture, reflect on it, experiment with it, remember it (or store it in some other way), debate it, and pass it on.”¹⁰⁶

Internetin muumiesityksissä on niiden luomisen prosessissa sekä prosessin tuloksena syntyneissä tuotoksissa tiivistyneenä tekijän tai tekijöiden kulttuurisia merkityksenantoja, jotka ovat myös yhteisesti jaettuina. Nämä kulttuurin fragmentit ovat osa Hannerzin luonnehtimaa kulttuurin virtaa, ja siis sen muodostavia yksikköjä, perinteitä. Kyse on siis kollektiivisesta perinneaineuksesta. Perinnettä voi Pasi Engesin ja Kaarina Kosken mukaan pitää kollektiivisena, kun se on yhteisössä yleisesti tunnettua ja hyväksyttyä. Päättyäkseen kollektiiviseksi perinneaineksen on oltava riittävän samankaltaista kuin jo olemassaoleva kollektiiviperinne. Lisäksi sen on erityisesti puhuteltava ja kiinnostettava yhteisön tavallisia jäseniä niin, että he haluavat ottaa asian toistuvasti esille ja välittää sitä eteenpäin.¹⁰⁷

Siivonen huomauttaa, että monesti vaalimme pelkästään pitkään ajallisesti jatkuneita perinteitä emmekä ota huomioon perinteen uutta tuottavaa ominaisuutta. Perinne käsitetäänkin usein sukupolvelta toiselle periytyväksi ja menneisyyttä ilmentäväksi kulttuuriseksi ainekseksi.¹⁰⁸ Nils Arvid Bringéukselle perinne kuitenkin on kulttuurisessa vuorovaikutuksessa keneltä tahansa ihmiseltä kenelle tahansa toiselle ihmiselle, siten siis myös nuoremmilta vanhemmille, välittyviä kulttuuripiirteitä. Hän sanoo perinteen voivan välittyä sekä pitkän ajan kuluessa diakronisesti että yhdessä aikatasossa synkronisesti.¹⁰⁹ Siivosen mukaan nämä Bringéuksen esille tuomat perinteen piirteet ovat globaalin vuorovaikutuksen aikana, nykyaikaa ja sen kulttuurisia prosesseja analysoitaessa yhä tärkeämpiä. Myös kulttuurisesta kestävydestä huolehdittaessa nämä kulttuurin piirteet ovat olennaisia, ja kulttuurisen kestävyuden kannalta on Siivosen mukaan oleellista painottaa muutosta ja luovuutta jatkuvina perinteen myönteisinä piirteinä.¹¹⁰

Bringéuksen ajatukset perinteen välittymisen tavoista muodostuvat tärkeiksi Internet-kulttuureja ja niiden nopeatempoista kulttuuri-piirteiden virtaa analysoitaessa. Internetissä korostuu kulttuuriperinteiden demokratisoituminen eli se, että jokaisella on mah-

¹⁰⁶ Hannerz 2002, 5.

¹⁰⁷ Enges & Koski 2003, 85.

¹⁰⁸ Siivonen 2013, 322; 323.

¹⁰⁹ Bringéus 1990, 103–107, Ks. myös Siivonen 2013, 322.

¹¹⁰ Siivonen 2013, 323–324.

dollisuus tuottaa kokonaisuuteen uusia kulttuurin perinnöllisyyden piirteitä. Siis myös muutoksen ja luovuuden myöntäminen kulttuurin ja perinteen positiivisiksi piirteiksi on oleellista internetin leikillistä ja taiteellista ilmaisua käsittävien kulttuurien ymmärtämisessä. Mörtberg ja Stuedahl sanovat, että aineeton perintö saa uusia muotoja digitaalisiksi representaatioksi kääntyessään, jolloin syntyy myös uusia kulttuurisen kestävyysmuotoja. Informaatioteknologian rooli perinnön säilyttäjänä ja kulttuurisen kestävyysmuotojen ylläpitäjänä on kuitenkin vielä suhteellisen vähän tutkittu alue,¹¹¹ ja kulttuuriperintödiskusseja joudutaan arvioimaan ja määrittelemään uudelleen digitaalisten medioiden synnyttäessä uusia kulttuuriperintökäytäntöjä.¹¹²

Siivosen mukaan perinteessä — siis myös kulttuurissa kaikkiaan — on yhtäaikaista läsnä sekä jatkuvuutta että uuden luomista, mutta usein perinteessä huomiotta kuitenkin jää aktiivinen yhteisöllinen ja yksilöllinen luovuus.¹¹³ Vaikka muumi niin sanotusti valmis kulttuurituote onkin, sen kulttuurinen kestävyys lepää ainakin osaksi yksilöllisessä ja yhteisöllisessä leikissä ja luovuudessa. Muumi perinteenä, kulttuurin osasena, välittyy siis eteenpäin osaksi juuri kulttuurituotteen omaehtoisen muuntelun kautta. Nettiin vietyinä muumi muuttuu koska toimintaympäristö muuttuu, mutta samalla muumin kulttuurinen selviäminen, siis kulttuurinen kestävyys, taataan.

¹¹¹ Mörtberg & Stuedahl 2012, 111; 108.

¹¹² Giaccardi 2012, 2.

¹¹³ Siivonen 2013, 322.

3. MUUMILAAKSON TARINOISTA NETTINATIIVIEN FOLKLOREKSI

3.1 Heimotaidetta remix-kulttuurissa

Tutkimusaineistoni löytyy sivustoilta, joihin muodostuneita käyttäjien verkostoja ei välttämättä selkeästi voi määritellä yhteisöiksi tai epäyhteisöiksi, sillä niistä löytyy yhteisöllisyyden piirteitä vaihtelevissa määrin. Ulla Heinonen on väitöskirjassaan *Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa* (2008) aiheellisesti muistuttanut termien yhteisö ja yhteisöllisyys erosta. Yhteisö voi hänen mukaansa olla olemassa ja siellä voi toimia erilaisia ihmisiä ilman, että he kokevat keskinäistä yhteisöllisyyttä. Yhteisö on siis tila tai paikka, yhteisöllisyys on sosiaalisista suhteista tunteina syntyvä kokemus. Heinonen muistuttaa yhteisöjen ja yhteisöllisyyden määrittelyjen olevan monisäikeisiä ja osin problemaattisia, ja yhteisöllä ymmärrettävän eri asioita määrittäjän omasta tiedetaustasta ja katsontakannasta riippuen.¹¹⁴

Yhteisöjen ja yhteisöllisyyden ollessa verkon paljon tutkittua sisältöä on verkkoviestinnän tutkimuksessa kiistelty siitä, millaista sosiaalisten suhteiden rakennelmaa lopulta voi kutsua yhteisöksi.¹¹⁵ Varsinaisia ihmisten välisiä vuorovaikutteisia kommunikointisuhteita tietoverkoissa alettiin tutkia 1980-luvun puolivälissä. Tutkijoista ja tutkimuksista tunnetuimpia ovat mm. Sherry Turklen *Life on the Screen* (1995) sekä Howard Rheingoldin teos *The Virtual Community* (1993).¹¹⁶ Rheingold määrittelee teoksessaan sähköisen yhteisön sellaiseksi, jossa jäseniä on riittävästi, yhteisön keskustelu on julkista, yhteisö on riittävän pitkäaikainen, mukana on inhimillisiä tunteita ja jäsenillä on tunne kuulumisesta yhteisöön.¹¹⁷ Merkittävän teoksesta on tehnyt se, että se oli ensimmäisiä julkisia verkkoyhteisön jäsenen omakohtaisia kuvauksia. Kuvaus on myös hyvä esimerkki internet-tutkimuksen ensimmäisestä vaiheesta.¹¹⁸

Heinonen on väitöskirjassaan päätenyt tapaustutkimustensa pohjalta tulkintaan, jossa verkon yhteisöllisyyden tärkeimmäksi määrittäjäksi ilmeni Rheingoldinkin jo 1990-lu-

¹¹⁴ Heinonen 2008, 14; 13.

¹¹⁵ Ks. esim. Heinonen 2008, 95.

¹¹⁶ Ks. Heinonen 2008, 92.

¹¹⁷ Rheingold 1993, 5.

¹¹⁸ Heinonen 2008, 55.

vun alussa mainitsema yksilön tunne kuulumisesta yhteisöön. Tunteen ohella tärkeimmiksi yhteisöllisyyden määrittäjiksi nousivat verkkoyhteisöjen jäsenten itsensä määrittelemänä luottamus yhteisön sisällä, yhteiset säännöt ja sopimukset sekä jäseniä yhdistävä asenne. Tosin Heinonen havaitsi luottamuksen olevan tärkeintä työ- ja koulutusyhteisöissä; vapaa-ajan virtuaaliyhteisöissä saattaa olla, että luottamusta ei katsota tarpeelliseksi rakentaa tai sitä ei koeta välttämättömäksi. Yhteisöllisyys voidaan siis nähdä yksilön tunteina ja kokemuksina erilaisissa teknologian mahdollistamissa virtuaalisissa sekä reaali maailman tiloissa. Heinonen on tulkinnut yksilön kokeman yhteisöllisyyden tunteen voivan voimistua tai heiketä.¹¹⁹ Robert Kozinets on niin ikään todennut suhteiden online-yhteisöissä voivan vaihdella intensiivisistä, syvällisistä ja henkilökohtaisista melko pinnallisiin, lyhytaikaisiin ja suhteellisen vähäpätöisiin.¹²⁰

Naurunappulassa ja Riemurasiassa yhteisöllisyys todentuu erityisesti sisällön tuottamisena sivustolle sekä muiden sisällön kuluttamisena ja kommentoimisena. Armstrong ja Hagel esittävät, että sisällön tuottaminen sivustoille lisää yhteisöllisyyden kokemusta: oman panoksensa kokonaisuuden luomiseksi antamalla yksilölle syntyy tunne osallisuudesta ja omistajuudesta, mikä kietoo hänet yhä tiukemmin osaksi yhteisöä sekä motivoi häntä sisällöntuotantoon vielä aktiivisemmin ajan kuluessa.¹²¹ Osa mainittujen palveluiden toiminnoista (oman sisällön lähettäminen, kommentointi ja muiden lähettämän sisällön arvosteleminen esimerkiksi) vaatii käyttäjältä nimimerkin luomisen eli konkreettisen rekisteröitymisen osaksi yhteisöä. Halu osallistua näihin toimintoihin voidaan nähdä Heinosen mainitsemana motiivina liittymisestä, joka tunteen ja asenteen lisäksi vaaditaan yhteisöllisyyden kokemuksen syntymiseksi.¹²² Yhteisöllisyyden kokemusta mahdollisesti lisää palveluiden ulottuminen muihin sosiaalisiin medioihin, kuten Facebookiin.

YouTubessa yhteisöllisyys todentuu edellä mainittujen sisällön tuottamisen, kuluttamisen ja kommentoinnin lisäksi kanavien kautta verkostoitumalla. Jean Burgess ja Joshua Green korostavat, että YouTube ei ole pelkkä julkaisualusta, vaan sen käyttö on nähtävä kokonaisuutena, jossa kaikki sivustolle jälkiä jättävät toimet kuten katsominen, kommentointi, vastaukset, jakaminen ja suosikiksi merkitseminen ovat sosiaalisesti merki-

¹¹⁹ Heinonen 2008, 7, 94, 96, 105.

¹²⁰ Kozinets 2010, 35.

¹²¹ Armstrong & Hagel 1997, 142.

¹²² Heinonen 2008, 94.

tyksellisiä tekoja.¹²³ Kaarina Koski on huomauttanut, että mahdollisuus kommentointiin ja sosiaaliseen verkostoitumiseen koskee palvelussa vain rekisteröityneitä käyttäjiä, ja heistä on muodostunut sivuston yhteyteen aktiivisia yhteisöjä.¹²⁴ Yhteisö, esimerkiksi tietyyppisten YouTube-videoiden ympärille kehkeytynyt fanikunta, ei kuitenkaan välttämättä toimi ainoastaan YouTubessa: SinäTuubaPaskoillekin on perustettu oma yhteisöllinen wiki-sivusto, ja suosituksia katsomisen arvoisista videoista sekä näiden videoremixien tekovinkkejä on jaettu eri foorumeilla.¹²⁵

Laajan ja heterogeenisen käyttäjäkunnan omaavana anonyymina keskustelualustana Ylilauta ei vaikuta erityisen yhteisölliseltä paikalta. Verkkoviestinnän tutkimuksissa onkin monesti väitetty anonyymiuden heikentävän yhteisöllisyyttä, mutta itse asiassa anonyymiin viestintään perustuvat verkkokulttuurit ovat kehittäneet vaihtoehtoisia mekanismeja yhteisöllisyyden ylläpitämiseen — käyttäjät tunnistautevat ja tunnistavat toisensa kulttuuriin kuuluvan kuvallisen ja tekstuaalisen sisällön avulla.¹²⁶ Ylilaudalla käyttäjät tunnistautevat kulttuurin sisäpiiriläisiksi osoittamalla tuntevansa laudan kulttuurisia merkityksenantoja sekä taitamalla tiettyjen näppäinyhdistelmien käytön erilaisten tekstityyppien tuottamiseksi¹²⁷, ja näin Ylilautaa voisikin luonnehtia alakulttuuriksi. Kuten tunne kuulumisesta yhteisöön, syntyy laudan käyttäjälle tunne kuulumisesta tähän alakulttuuriin edellä mainittujen sisäpiiriläiseksi tunnistauteutumisen tapojen kautta.

Sähköisen yhteisöllisyyden aikaa kuvaten Michel Maffesoli on väittänyt, että ihmiskunta on palannut tai palaamassa heimoaikaan.¹²⁸ Verkkoon muodostuu kommunikaatiomatriiseja, joissa erilaiset lähtökohdat ja päämäärät omaavat yhteisöt syntyvät, vahvistuvat ja katoavat; nämä yhteisöt toisintavat Maffesolin mukaan heimojen ja klaanien arkaaisia rakenteita.¹²⁹ Voisi siis ajatella, että järjestäydymme lajina verkon myötä taas tavoilla, joilla ihmiskunta järjestäytyi ennen valtiollista yhteisöllisyyttä. Heimoiksi voi yleisesti Adamsin ja Smithin mukaan kutsua minkä tahansa asian jakamisesta kiinnostuneiden ihmisten aktiivisesti toimivia keskittymiä, ja myös verkossa heimoja syntyy jonkin jaetun, kuten maantieteellisen sijainnin, aatteellisuuden, vapaa-ajan harrastusten,

¹²³ Burgess & Green 2009, 57.

¹²⁴ Koski 2011, 16.

¹²⁵ Mm. Jonneweb.net- ja suomi24-foorumeilla on keskusteltu SinäTuubaPaskoista. SinäTuubaPaskoja koskevaa keskustelua käytiin myös niille omistetulla, nyt jo sulkeutuneella foorumilla osoitteessa <http://sinatuubapaska.foorumit.fi/index.php>.

¹²⁶ André et. al. 2011, 51.

¹²⁷ Esimerkiksi vihertekstaaminen, eli vihreän värisen tekstin tuottamisen taito viestin sisällön sitä vaatiessa erottaa ”uushomot” eli uudet käyttäjät kulttuuriin jo vihkiytyneistä, täysivaltaisista jäsenistä.

¹²⁸ Maffesoli, 1996.

¹²⁹ Maffesoli 1996, 139.

koettujen vastoinikäymisten tai iän pohjalle.¹³⁰

Ronald E. Rice määrittelee antropologian termein heimon, myös verkossa toimivan sellaisen, järjestäytyneemmäksi kuin ryhmä, mutta vähemmän järjestäytyneeksi kuin päälikkökunta tai yhteisö. Heimokuntaisuuteen voi sisältyä fragmentaatiota, taistelua, keskinäistä kilpailua ja vihamielisyyttä, mutta vastaavasti heimoon kuuluminen voi voimaannuttaa yksilöä ja synnyttää tai vahvistaa yksilöiden identiteettejä. Verkossa heimot voivat jakaa samoja piirteitä verkkoyhteisöjen kanssa tai olla hyvin erilaisia kuin ne.¹³¹ Yochai Benkler on esittänyt, että sähköisen yhteisöllisyyden ajalla ihmiset muodostavat enemmän sellaisia verkostoja, joissa suhteet toisiin ovat löyhiä ja kontaktit palvelevat vain rajattua tarvetta. Tällaiset verkostot eivät vastaa ihannekuvaava yhteisöstä yksilön tukena ja tunnepohjaisena viiteryhmänä, mutta ne ovat yhtä lailla jäsentensä elämässä vaikuttavia ja merkityksellisiä.¹³² Nykymaailmassa heimot edustavat Rican mukaan sidosryhmien paluuta. Heimon jäsenten välille muodostuvat siteet voivat vaihdella vahvoista vähäisiin. Erona fyysiseen maailmaamme muodostuneisiin heimoihin verkossa toimivien heimojen jäsenet voivat helposti vaihtaa heimoaan ja kuulua useisiin heimoihin samanaikaisesti.¹³³

Verkkoon on muumin osalta muodostunut heimokuntaisuutta: muumeja käsittävä meemikulttuuri vaatii ymmärretyksi tullakseen ja eteenpäin levitäkseen vastaanottajalta ymmärrystä tietyistä kulttuurisista merkityksenannoista, usein myös kuulumista tiettyyn ikähaarukkaan ja kansallisuuteen kiinnostuksen muumia kohtaan lisäksi (kuvat 11, 12, 13). Kozinetsin mukaan verkossa toimivien yhteisöjen jäsenyyksien tunnistamista ja yksilön osallistumisesta voi ymmärtää paremmin tutkailemalla kahta avaintekijää. Ensimmäinen on henkilön suhde yhteisön keskiössä olevaan kulutustoimintoon (consumption activity), joka sanana tulee tässä Kozinetsin mukaan tulkita joustavasti. Toinen tekijä ovat sosiaaliset suhteet yhteisön sisällä. Suhde kulutustoimintoon määrittää yksilön suhteita myös muihin jäseniin – jos toiminto on tärkeä hänelle, sosiaaliset suhteet ryhmässä koetaan vahvemmin ja toisin päin.¹³⁴ Heimot verkossa muodostuvat kulutustoiminnon, kuten muumeja käsittävien SinäTuubaPaska-videoiden luomisen ympärille, ja yhteenkuuluvuuden tunne muihin heimon jäseniin muodostuu omaan identiteettiin peilautuvasta muiden kanssa jaetusta yhteisestä kiinnostuksen kohteesta.

¹³⁰ Adams & Smith 2008, 14–15.

¹³¹ Rice 2008, viii.

¹³² Benkler 2006, 357.

¹³³ Rice 2008, viii.

¹³⁴ Kozinets 2010, 31–32.



Kuva 11. Kulttuurisia merkityksiä tuntematon suomalainen henkilö näkee kuvassa todennäköisesti Tiuhtin ja Viuhtin aurinkolasit päässä alkoholia nauttimassa. Ylilaudalla aikaansa viettänyt huomaa sen sijaan vauhtilasit, vauhtipipon ja näitä merkkejä tulkitsemalla myös juoksu-kaljat, eli kaupasta mukaan maksamatta juosten napatut juomat. Hahmojen nimetkin vääntyvät mahdollisesti mielikuvissa tätä myöten Vauhdiksi ja Viuhtiksi tai Tiuhtiksi ja Vauhdiksi. (Ylilauta, marraskuu 2014.)



Kuva 12. Meemikuvina, fraasina, videoina ja musiikkikappaleina leviävä Nuuskamuikkusen Muumilaakson tarinoissa lakonisesti lausahama ”Jaa” on verkossa tullut niin, että ”Nuuskamuikkusta ei kiinnosta”. Lausumaa on tässä YouTube-videossa mahdollista laulaa karaokena: punainen piste seuraa videon haastavia lyriikoita bassomusiikin tahdissa. (YouTube, helmikuu 2014.)



Kuva 13. Naurunappulaan ladattu sarjakuva aukeaa sille, joka tuntee sekä Muumilaakson Tarinoita -piirrossarjan tapahtumat että tunnistaa aiempaan suomalaiseen meemikulttuuriin pohjautuvan Pakkomestarin hahmon. (Naurunappula, lokakuu 2014.)

Muumilaakson tarinoita lähdemateriaalina käyttävät SinäTuubaPaskat, kuten myös suurin osa muista muumiesityksistä verkon huumorillisissa kulttuureissa ovat osa kulttuurimme runsasta remix-ainesta. Remix tarkoittaa kulttuurituotteiden sekoittamista ja niiden yhdistelyä uusiksi luoviksi kokonaisuuksiksi.¹³⁵ Lawrence Lessig muiden muassa¹³⁶ on luonnehtinut kulttuuriamme remix-kulttuuriksi.¹³⁷ Hän on teoksissaan sekä puheenvuoroissaan ilmaissut useasti huolensa tämänhetkisestä immateriaalioikeuksien tilanteesta kulttuurin ja luovuuden rajoittajana — vuoden 2002 OSCONissa huomauttaen, että luovuus ja innovaatiot rakentuvat aina menneelle ja mennyt koettaa aina kontrolloida sille rakentuvaa luovuutta; vapaat yhteiskunnat mahdollistavat tulevaisuuden rajoittamalla menneen valtaa.¹³⁸ Ola Erstad toteaa Lessigin ja kumppaneiden luonnehdintojen pohjalta, että elämme remix-kulttuurissa, jossa kaikki osallistuvat tähän kulttuuriseen remiksaukseen sen yleisessä merkityksessä; remix on joka puolella ja sen voi määrittellä kulttuurisen kehityksen vallitsevaksi tilaksi. Remix-kulttuuri ei siis ole mitään uutta siinänsä — uutta ovat vain digitaalitekniikat.¹³⁹

Samaan aikaan, kun suuret yhtiöt pitivät tiukasti kiinni verkon ympäristöihin ajoittain hyvin huonosti soveltuvista immateriaalioikeuksista, verkossa leviää jatkuvassa sykkeessä kansalaislähtöinen ruohonjuuritason kulttuuri. Tuottaja-kuluttaja-asetelma on internetin kotikäytön myötä peruuttamattomasti murtunut. Susanna Paasonen kuvaa tapahtunutta murrosta huomauttamalla, että termillä sisällöntuottaja viitattiin 1990-luvulla vielä tuoreeseen uusmedia-alan ammattinimikkeeseen, kun taas 2000-luvun puolella sosiaalisen median viitekehyksessä sisällöntuottajina toimivat ensisijaisesti käyttäjät. Pallollisen toiminnan ja työnimikkeen sijaan termillä viitataan bloggaamiseen, kommentoinnin tai kuvien lähettämisen tapaisiin toimiin, joihin ei pääsääntöisesti liity taloudellista korvausta. Ammattilaisten ja harrastelijoiden välinen historiallinen ja hierarkkinen eronteko on siis kyseenalaistettu.¹⁴⁰ Tarpeesta vetää näitä rajoja uudelleen kielii uusien termien kehittäminen: Leadbeater ja Miller ovat ehdottaneet harrastelijoiden ja ammattilaisten käsitteiden rinnalle kolmatta, nämä yhdistävää termiä *prosumer* (tuottaja-kuluttaja),¹⁴¹ ja Axel Bruns on esittänyt bloggaamisen tapaisten toimintojen kuvaamiseksi ter-

¹³⁵ Knobel & Lankshear 2008, 22.

¹³⁶ Esim. Manovich 2003 & 2007.

¹³⁷ Lessig 2008.

¹³⁸ Lessig 2002.

¹³⁹ Erstad 2008, 185.

¹⁴⁰ Paasonen 2013, 36.

¹⁴¹ Leadbeater & Miller 2004.

miä *produsage* (tuottaja-käyttäjä).¹⁴²

Kaarina Koski kuvaa YouTubea yhdeksi tämän hetken luovan kuluttamisen ja remix-kulttuurin näkyvimmistä kentistä.¹⁴³ Kosken mukaan kulttuurinen yhdistely ei kuitenkaan ole perinteisissä yhteisöissä tarkoittanut eikä tarkoita internetissäkään sitä, että kenen tahansa persoonallista panosta pidettäisi sopivana kopioida. Hän liittää verkkokulttuurin kontekstiin Lauri Hongon määrittelemän luonnollisen tekijänoikeuden: Hongon esimerkit kyläyhteisöistä Utsjoelta Etelä-Intiaan näyttävät tiettyjen kertomusten tai runouden yksityiskohtien kuuluvan yhteisössä tietyille esittäjille, ja vain heidän suussaan ne ovat oikeanlaisia ja tosia.¹⁴⁴ Sama pätee Kosken näkemyksen mukaan YouTubea: jos muut kopioivat selvästi persoonallista panosta sisältäviä videoita, sitä paheksutaan¹⁴⁵. Verkossa tosiaan monesti toteutuu Hongon luonnehtima luonnollinen tekijänoikeus: esimerkiksi Ylilaudan langoissa, joissa käyttäjien omat kokemukset ovat keskiössä, toisten kokemusten esittäminen ominaan ei ole kulttuurisesti hyväksyttyä. STP-kulttuurissa taas videoiden tekijät saavat nimimerkilleen osoitettua korkeaakin arvostusta taiteellisesta, omaleimaisesta panoksestaan.

Rheingoldin mukaan internet on ympäristönä ”kolmas tila”, eli epämuodollinen yleinen tila, joka selvästi eroaa sekä kodista että työstä. Kolmannen tilan luonne on leikkisä, mikä on vastakkaista ihmisen paljon vakavammalle läsnäololle muilla inhimillisen elämän alueilla.¹⁴⁶ Hän esittää verkkotilassa olemisen tapamme, siellä luomiemme identiteettien, juontuvan syvältä ihmisluonnosta; sen siitä osasta, jolle tarinankerronta ja leikki tuottavat iloa.¹⁴⁷ Rheingold on muotoillut tämän näkemyksensä verkkotilasta kuitenkin jo parisenkymmentä vuotta sitten. Kysymykseen siitä, onko sosiaalisen elämän verkossa ja offline-maailmassa välillä jokin perustavanlaatuinen ero, Kozinets vastasi vuonna 2010 ei; verkko ja verkon ulkopuolinen maailma ovat hänen näkemyksissään yhtä yhteen sulautunutta maailmaa.¹⁴⁸ Läntisessä kulttuurissa teollisten vallankumousten jälkimainingeissa koko ajan lisääntynyt vapaa-aika ja sen arvostaminen on lisännyt leikkiainesta kulttuurissamme, ja tilojen sekoittumisesta huolimatta voisi Rheingoldin näkemyksiin nojaten väittää, että tämä aikuisten leikki näyttäytyy laajasti juuri verkossa

¹⁴² Bruns 2008.

¹⁴³ Koski 2011, 15.

¹⁴⁴ Honko 2002. Ks. myös Koski 2011, 21.

¹⁴⁵ Koski 2008, 21.

¹⁴⁶ Rheingold 1993, 25.

¹⁴⁷ Rheingold 1993, 147.

¹⁴⁸ Kozinets 2010, 2.

ja saa siellä kiistatta vain ”kolmanteen tilaan” sopivia ja vain sen mahdollistamia muotoja.

Johan Huizingan urauurtava teos *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemikseksi* vuodelta 1938 esitti, että lajiamme voisi kutsua *homo ludensiksi*, sillä kulttuurimme syntyy ja kehittyy leikkinä.¹⁴⁹ Rheingoldin kolmannen tilan ideaa täydentävästi Huizinga on sanonut, että leikki ei ole ”tavallista” eikä ”varsinaista” elämää, vaan päinvastoin siitä irtautumista tilapäisen aktiivisuuden ilmapiiriin, jolla on oma tarkoituksensa.¹⁵⁰ Myös Roger Caillois (1958) määritteli leikin ja pelin sosiologista teoriaa jo ennen varsinaisen digitaalisen kulttuurin syntymistä määrittäen leikin omaksi, muusta elämästä irrallaan olevaksi toiminnokseen, joka tapahtuu tietyn ajan ja paikan rajojen sisässä.¹⁵¹ Internetin memeettisen ilmaisun mieleen tuovasti Huizinga on väittänyt, että miltei kaikkiin korkealle kehittyneisiin leikkimuotoihin sisältyy toistoa, kertoa ja järjestyksen muuntelua.¹⁵² Muumitkin elävät internetin kulttuureissa nimenomaan huumorin ja leikin kontekstissa ja ovat siis osa verkossa ilmenevää inhimillisen kulttuurin leikkiainesta.

Evolutiivisen taideteorian uranuurtaja, tutkija Ellen Dissanayake uskoo taiteen aina olleen osan ihmisenä olemista, taiteen tekemisen taipumuksemme jo esipaleoliittisellä kaudella. Hänen mukaansa primitiivinen ihmiselle ominainen taiteen tekeminen on ollut yhteisöllistä ja läheisesti liittynyt yhteen leikin ja rituaalin kanssa, ja kuten Rheingoldin maalailema kolmas tila ja Huizingan ja Cailloisin leikin ja pelin tilat, muodostavat Dissanayaken näkemyksissä myös rituaali, leikki ja taide oman maailmansa, jossa asiat ovat toisin. Rituaalin yhteyden taiteeseen hän näkee niiden samankaltaisuudessa antaa tunteelle muoto sekä niiden tavassa kommunikoida symbolien kielellä. Kumpikin sekoittaa kontekstin ulkopuolisia elementtejä ilmaisuunsa, ja kummallekin on yhteistä liioittelu ja toisto tietyn vaikutuksen aikaan saamiseksi.¹⁵³

Lähtökohtaisesti Dissanayake näkee taiteen tekemisen ihmiselle luontaisena toimintana, jonka avulla ihminen merkityksellistää ympäröivää maailmaa; nostaa jotakin arkikokemuksen yläpuolelle tehden siitä erityistä. Evolutiiviselta kannalta katsottuna taide on

¹⁴⁹ Huizinga 1967, 5.

¹⁵⁰ Huizinga 1967, 17.

¹⁵¹ Caillois 2001, 6.

¹⁵² Huizinga 1967, 19.

¹⁵³ Dissanayake 1980, 399, 401. Ks. myös Dissanayake 1982 & 2008.

Dissanayaken mukaan vasta hyvin vähän aikaa sitten irrotettu alkuperäisestä leikin ja rituaalin yhteydestään — länsimainen taidekäsitteemme, jossa irrotamme taiteen omaksi elämänalueekseen ja nostamme osan yhteisön jäsenistä taiteilijoiksi toisten ollessa kriitikoita, katsojia tai ulkopuolisia, on siis verrattain uusi.¹⁵⁴ Internet on popularisoitueksaan demokratisoinut myös taiteen tuottamista ja mahdollistanut jokaiselle verkon käyttäjälle omien taiteellisten tuotostensa levittämisen laajalle yleisölle. Se on myös heimo-yhteisöllisyyden palauttajana tuonut takaisin yhteisöllisen taiteen tekemisen. Edellä esitettyjä taidenäkömukyksiä voi siis peilata mainiosti verkon huumorillisiin ja leikkilisiin kulttuurisen toiminnan tapoihin. Näin verkon muumiesityksetkin, niin populaarikulttuurin kuvastoa ja ilmiöitä Muumilaakson Tarinoita -piirrossarjaan luovasti sekoittelevat videoremixit kuin verkossa käyttäjien toimissa muokkautuvat meemikuvatkin näyttävät nettinatiivien yhteisöllisenä taiteen tekemiseen, leikkiin ja rituaaliin palautuvana maailman kokemisen merkitykselliseksi tekemisenä.

3.2 Muumifanit sukupolvikokemustaan representoimassa

Muumiaineksen runsauden verkkoaineistoissa, esitysten luomiseen ja muokkaamiseen käytetyn ajan sekä muumin verrattain pitkän historian osana suomalaisia verkkokulttuureja huomioon ottaen voi muumista suomalaissa verkkokulttuureissa puhua faniutena. Henry Jenkins määrittelee aiemmista akateemisista ja mediassa faniuteen liitetyistä yksipuolisista käsityksistä¹⁵⁵ poiketen faniuden monimuotoiseksi ja kompleksiseksi alkulttuuriseksi toiminnaksi. Fanit ovat hänen luonnehdinnoissaan mediatekstien lukijoita, jotka tarkoituksenmukaistavat suosittuja tekstejä uudelleen lukien ne tavoilla, jotka palvelevat heidän erilaisia intressejään. He ovat katsojia, jotka muuntavat katselukokemuksensa rikkaaksi ja kompleksiseksi osallistavaksi kulttuuriksi.¹⁵⁶ Verkon myötä fanikulttuurit itsessään eivät ole Jenkinsin mukaan niinkään muuttuneet, vaan ovat vain paremmin nähtävillä.¹⁵⁷

¹⁵⁴ Dissanayake 1980, 401; 403.

¹⁵⁵ Fanit on nähty usein antisosiaalisina, jopa infantiilin yksinkertaisina ja fanius epänormaalilla tavalla obsessoituneena käyttäytymisenä. (Jenkins 1992, 10, 277).

¹⁵⁶ Jenkins 1992, 23.

¹⁵⁷ Jenkins 2006, 131.

Jenkins määrittelee faniutta viiden kohdan kautta. Ensinnä, fanius sisältää tietyn vastaanottamisen käytännön: fani lukee mediatekstiä emotionaalisen läheisyyden tunteen ja kriittisen etäisyyden yhdistyessä, jakamattomin huomioin ja useita kertoja. Tämän vastaanottamisen prosessin he kääntävät sosiaalisesti vuorovaikutukseksi toisten fanien kanssa. Toiseksi faniuteen sisältyy kriittisiä ja tulkitsevia käytäntöjä; fanit eivät omaksu sellaisenaan heille valmiiksi annettua. Fanien kriittinen tekstien tarkastelu on leikillistä, pohdiskelevaa ja subjektiivista. Kolmanneksi Jenkins näkee faniuden asettuvan pohjaksi kuluttaja-aktivismille, joka juontuu kuluttajan voimattomuudesta osallistua kulttuuriin tuotantoon ja kulttuurin kiertokulkuun suhteessa instituutioihin. Neljänneksi, faniuteen kuuluvat tietynlaiset kulttuurisen tuottamisen muodot, esteettiset perinteet ja käytännöt, ja näissä toimissa muotoutuu kaupallisesta kulttuurista napatusta raakamateriaalista kansankulttuuria. Viidentenä fanius näyttäytyy vaihtoehtoisena yhteisöllisyyden muotona.¹⁵⁸

Muumilaakson tarinoita -piirrettyä katselleet, erityisesti 1990-luvulla lapsuutensa eläneet tuntevat sarjan tapahtumat erityisen hyvin sarjan katselun oltua monesti hyvin intensiivistä ja useasti toistuvaa. Verkkoon muumit viemällä he ovat kääntäneet kokemuksensa vuorovaikutukseksi vertaistensa kanssa. He ovat tarkastelleet tekstejä kriittisesti mutta leikillisesti, napaten niistä subjektiivisesti tärkeimmiksi koetut merkitykset ja tuottaneet niistä uusia tulkintoja, ja tällä toiminnallaan he ovat haastaneet institutionaalisen vallan kaatamalla tuottajan ja kuluttajan välisiä raja-aitoja. He ovat omista lähtökohdistaan, omimmakseen kokemillaan kulttuurisen luomisen tavoilla tuottaneet kulttuurisia artefakteja, jotka palvelevat heidän heimojensa jäsenten intressejä ja synnyttävät yksilölle niiden luomisprosessin aikana sekä sen tuloksena muotoutuvia vaihtoehtoisia yhteisöllisyyden kokemuksia. Moni verkon muumiesitys saattaa kulttuuriin vihkiytymättömän mielestä näyttää halveeraamiselta, mutta itse asiassa muumin tuominen verkkoon näin laajalla skaalalla ja suurella intensiteetillä on osoitus päinvastaisesta. Kuten Kaarina Nikunen toteaa, faniuksia on erilaisia, ja eri faniudet kuljettavat mukanaan erilaisia käytäntöjä ja toiminnan muotoja.¹⁵⁹

Joitakin verkon muumiesityksistä voisi luonnehtia jopa fanifiktioksi¹⁶⁰ sillä niissä alku-

¹⁵⁸ Jenkins 1992, 277–280.

¹⁵⁹ Nikunen 2008, 7.

¹⁶⁰ Fanifiktio on fanien tuottamaa fiktiivistä tekstiä, jossa lähtökohtana on käytetty jotakin populaari-

peräisellä mediatekstillä on suuri rooli. Heimottunut kokemus muumeista mahdollistaa fanikulttuurisen dialogin syntymisen. Naurunappulan käyttäjä Vumpalouska on marras-kuussa 2013 ladannut palveluun piirtämiään kuvia, joissa hän esittää vaihtoehtoja sille, miltä Muumilaakson Mörkö näyttää kaapunsa alla. Kommentteissa on virinnyt aiheesta syvällistäkin pohdintaa, jota ohjaavat kirjojen kertoma sekä alkuperäiset mediatekstit. Eräs käyttäjä on kirjoittanut pitkäköön tekstin kommenttilaatikkoon:

”Oma näkemykseni on, että Mörkö on itse itselleen aiheuttanut kyseisen tilan. Kerran kauan sitten Mörkö oli kaunis pikku otus Muumilaaksossa tai jossain sen naapurikunnista, mutta sitten elämä potki päähän, tämä otus masentui, ja ajanmittaa muuttui masennuksen, vihan, katkeruuden ja yksinäisyyden symboliksi, Möröksi. [- -] Veikkauskeni on, että Nyty Nytytäiselle olisi käynyt samoin, ellei olisi ruvennut etsimään Tuittua, rakastunut, ja löytänyt oman itsensä synkän kuorensa alta. [- -] Mörön viimeinen esiintyminen (Muumipappa ja meri kirjassa) näytti jo, että Mörkö ei ole paha, vain väärinymmärretty ja yksinäinen, joka kaipaa vain ystävää. Tämähän muuttui lämpimäksi, lauloi ja tanssei, kun oli saanut vuosien jälkeen ensimmäisen ystävänsä, Muumipeikon, ja näin hän oli taas askelen lähempänä todellista hahmoansa.”

Yksi käyttäjä vie ideat Mörön olemuksesta toisiin ulottuvuuksiin ja liittää kertomukseensa toisen 1990-luvun lapsia kauhistuttaneen hahmon, Morson¹⁶¹:

”Minä uskon että mörkö on itse asiassa pieni, kävelevä aukko toiseen ja paljon synkempään todellisuuteen. kaapu ei ole kaapu vaan jonkinasteinen tapahtumahorizontti jonka takana kuhisee alkumuotoista elämää kaikkeudesta jonka on viimeistä nanomillillä myöten täynnä. Kylmyys johtuu massiivisesta energiantarpeesta, eritoten lämpöenergian. Mistä tiedän? Mörkö otti yhteen Morson kanssa eikä kuollut. [- -]”

Jenkins kuvaa populaarikulttuurinarratiivien ja mediasisältöjen kulttuurisia tasoja läpäisevää luonnetta niiden vaikutuspiirissä kasvaneiden elämässä George Lucasin Star Warsia esimerkkinään käyttäen. Hän kirjoittaa tieteiselokuvasarjan fanien aikanaan nukkuneen Prinsessa Leia -lakanoissa, leikkineen Boba Fett -figuureilla ja halloween-asukseen valinneen Darth Vaderin kostyymin. Star Warsista on tullut heidän ”legendansa”,

kulttuurin tuotetta, kuten televisiosarjaa, elokuvaa, kirjaa, sarjakuvaa tai julkisuuden henkilöitä. Fanifiktio-materiaalissa alkuperäistekstin juonta, genreä ja näkökulmaa on yleensä muokattu tai laajennettu. Fanifiktio voi poiketa alkuperäisen tuotteen juonesta tai luonnekuvauksista.

¹⁶¹ Morso esiintyi Aasi, Morso ja Mouru-nimisessä lastenohjelmassa. Morso on alun perin kirjailija Tuula Kallioniemen keksimä hahmo. Facebookista löytyy ryhmä ”morso-trauma”, ja morson karmivuuatua muistellaan verkossa myös eri keskustelufoorumeilla.

ja nyt he määrätietoisesti haluavat luoda sen tarustoa uudelleen omilla ehdoillaan.¹⁶² Muumille näyttää käyneen samalla tavalla. Jenkins esittää, että kun television hahmot tunkeutuvat ihmisten olohuoneisiin, ne kuuluvat yleisölleen, eivät yksin luojilleen.¹⁶³ Verkon muumit ilmentävät populaarikulttuurin tuotteen kansanomaista haltuunottoa ja sen muuntumista uudeksi vernakulaariksi kulttuuriksi.

Muumi on toden totta verkon toimintaympäristöihin siirtyneenä läpäissyt tiensä syvem- mälle kollektiiviselle kulttuurin tasolle; myyttien maailmaan, sillä muumi näyttää ole- van osa nettinatiivien folklorea. Esiintyessään Ylilaudan *Paranormaali ja avaruuskult- tuuri* -keskusteluosiossa ”mörkölangoiksi”¹⁶⁴ kutsutuissa keskusteluissa Muumilaakson Tarinoita -piirretystä tuttu Mörkö tai siitä vaikutteita saanut hahmo on lähteenä kansan- perinteen ja uskomustarinoiden piirteitä sisältäville memoraatti-muotoisille kertomuk- sille. Ne sivuavat myös fanikulttuuria ja fanifiktiota, sillä alkuperäisellä mediatekstillä on näkyvä rooli kokemusten kuvailemisessa ja välittämisessä. Useassa kertomuksessa ja pohdinnassa toistuu Muumien mörön luoja Tove Janssonin väitetty kokemus ja tietä- mys möröistä, eli hänellä on tärkeä rooli alkuperäisenä kokijana ja kertojana. Lapsuuden vahvoista mediakokemuksista ammentavien mörkökertomusten kulttuurista merkityk- sellisyyttä ja arkikokemuksen ylittävää kokemista kuvaa erään mörkölankaan kirjoitta- neen viesti: ”Mörkö pitäisi luokitella suomalaiseksi taruolennoksi. Se ei ole mielestäni koskaan saanut samanlaista arvostusta suomalaisessa kulttuurissa kuin esim hiidet, pei- kot tai tontut.”

Yochai Benkler on väittänyt kansankulttuurin kadonneen kaupallisesti tuotetun populaa- rikulttuurin syrjäytettyä sen, eikä tällöin menetetty vain paikallista, kansanomaista kult- tuuria vaan myös osallisuuden tunteen mukanaan tuoma kulttuurinen artikulaatio.¹⁶⁵ Kaarina Koski maalailee kuitenkin myös toisenlaisen näkemyksen, jonka mukaan kansanomaisen luovuus ei koskaan kadonnut mihinkään. Se ei vain saanut samanlaista näkyvyyttä kuin massakulttuurin tuotteet, koska kotona tehdyt omat laulut, kertomukset, näytelmät ja videot myös pysyivät kotona ja lähipiirissä. Internetin kansanomaisen hal-

¹⁶² Jenkins 2006, 131.

¹⁶³ Jenkins 1992, 279.

¹⁶⁴ Mörkölanka on alalaji tai muunnos creepylangasta (engl. creepy = pelottava, karmiva). Creepylanka on tietävästi lähtöisin 4Chanista, ja sellaisen sisältö koostuu yleensä tarinoista, kuvista, videoista ja hyperlinkeistä, joilla pyritään pelottamaan ja pelottumaan. Käyttäjien omat kokemukset monesti pitävät langat parhaiten ”elossa”, ja niissä jaetaan aktiivisesti omien kokemusten lisäksi verkossa syntyneitä tai kehittyneitä uskomustarinoita (engl. creepypasta).

¹⁶⁵ Benkler 2006, 295–296.

tuunotto merkitsi siis jo olemassa olleen amatöörituotannon pääsyä laajaan levitykseen.¹⁶⁶

Jenkins kuvailee kaupallisen kulttuurin ja kansankulttuurin suhdetta määrittämällä niiden historian tärkeitä taitekohtia. Kaupallisesti tuotetun kulttuurin nousu alkoi hänen mukaansa 1800-luvun puolivälistä ja loppupuolelta, jolloin kaupalliset viihteen muodot kuten sirkus ja minstrelit alkoivat kilpailla kansankulttuurin kanssa. Tuolloin näiden raja ei ollut selkeä, ja kumpikin kulttuurin muoto lainasi sisältöä toiselta. 1900-luvulla massamedia syrjäytti kansankulttuurin: rakentamalla vahvan infrastruktuurin ja asettamalla kulttuurisen tuotteen vaatimukset teknisesti ja ammattimaisesti korkealle vain harva ruohonjuuritason toimija kykeni kilpailemaan kaupallisten kulttuurimuotojen rinnalla.

Jenkins huomauttaa kuitenkin Kosken esille tuoman näkemyksen mukaisesti, että kansankulttuuri ei missään vaiheessa kadonnut, se vain työnnettiin maan alle. Kuitenkin kasvavissa määrin kaupallinen kulttuuri synnytti ne tarinat, kuvat ja äänet, jotka muodostuivat kansalle tärkeimmiksi. Eli itse asiassa, Jenkins väittää, kansanomaisen kulttuurin haudatessaan kaupallisesta kulttuurista on tullut kansankulttuuria. Hänen mukaansa 2000-lukua luonnehtii kansankulttuurin ja kaupallisen kulttuurin jatkumossa julkinen ruohonjuuritason kulttuurinen luominen, jonka mahdollistivat videokasettien ja kopiokoneiden kaltaiset teknologiat ja joka nyt kulminoituu tuotteiden laajamittaisen jakamisen mahdollistamassa internetissä. Kansankulttuuri elää uutta kukoistuskauttaan.¹⁶⁷

Jenkins on kirjoittanut myös konvergenssikulttuurista, jossa eri mediasisältöjä tuottavat koneistot, kilpailevat mediatalous ja valtioiden rajat ylittävä kulttuurinen kiertoliikenne nojaa vahvasti kuluttajien aktiiviseen osallistumiseen. Hän ei yhdy yleiseen näkemukseen konvergenssista pääosin teknologisina, useita mediatoimintoja ja -toimijoita yhteen sulauttavina prosesseina, vaan konvergenssi merkitsee hänen mukaansa pikemminkin kokonaista kulttuurista siirtymää, jossa kuluttajat motivoituvat luomaan yhteyksiä hajallaan olevien mediasisältöjen välille. Osallistava kulttuuri¹⁶⁸ on siis tärkeä osa nykypäivän mediamaailmaa, jossa tuottajan ja kuluttajan asemien murros on osa sitä kulttuurista siirtymää, jota Jenkins nimittää konvergenssikulttuuriksi. Siinä

¹⁶⁶ Koski 2011, 21–22.

¹⁶⁷ Jenkins 2006, 135–137.

¹⁶⁸ Osallistavalla kulttuurilla (engl. participatory culture) tarkoitetaan tuottajan ja kuluttajan asemien murrosta heijastellen kulttuuria, jossa yksilöt eivät toimi vain kuluttajina ja yleisönä, vaan aktiivisesti osallistuvat kulttuuriseen tuottamiseen.

missä digitaalisen vallankumouksen paradigma oletti uuden median syrjäyttävän nk. vanhat mediat, konvergenssin paradigma olettaa vanhan ja uuden median vuorovaikuttavan toisiinsa ennustamattomilla, yhä monimutkaisemmilla tavoilla.¹⁶⁹ YLE:n esittämän lastensarjan innoittamana verkkoon vietynä ruohonjuuritason ilmaisuna muumit ovat vanhan median eli television ja uuden median, internetin leikkauspisteessä. Jenkins huomauttaa, että uusi konvergenssikulttuuri rakentuu lainauksista useista mediakasauksista, joihin sisältyy aiempi kansankulttuuri modernin massalle tuotetun mediasisällön rakentaessa sen palikoista.¹⁷⁰

Fanius synnyttää sellaisia kulttuurin jakamisen ja levittämisen käytäntöjä, jotka laajentavat luomusten saavutettavuutta ja hylkäävät taloudellisen tuoton mahdollisuuden.¹⁷¹ Tulostavoitteettomuudesta huolimattakin asemoituu fanius monesti vastakkain tuotantokulttuurin kanssa. Nikusen mukaan faniuden kenties merkittävin poliittinen potentiaali, vaihtoehtoisuus ja radikaalius, piileekin fanikulttuurien tuotannon ja vastaanoton rajoja häiritsevissä tai hämmentävissä tavoissa organisoitua, asettua julkisuuteen, kokoontua ja toimia.¹⁷² Jenkins on muotoillut, että välinpitämättöminä institutionaalisista auktoriteeteista ja asiantuntemuksesta fanit puolustavat omaa oikeuttaan muodostaa tulkintoja, esittää arvioita ja rakentaa kulttuurisia säännöstöjään. Hallitsevan, hyväksytyt maun perspektiivistä fanit näyttäytyvätkin pelottavan hallitsemattomana, kurittomana ja valvonnan ulkopuolella toimivana joukkona mediatekstien lukijoita.¹⁷³ Kun fani-tuotanto tulee julkiseksi, mediayhtiöt eivät voi jättää sitä huomiotta mutta eivät myöskään sisällyttää sitä omiin toimintatapoihinsa ja tulostavoitteisiinsa.¹⁷⁴ Oikeuttaan tulla täysivaltaisesti osallisiksi vaatimalla faneista tulee aktiivisia osallistujia tekstuaalisten merkitysten rakentamisessa ja eteenpäin viemisessä, eikä tämä toiminta ole mediayhtiöiden hallittavissa.¹⁷⁵

Michel Maffesoli on puhunut ihmisen heimoon kuulumisen kaipuusta, johon teknologian kehitys on voinut tuoda helpotusta.¹⁷⁶ Muumien tuominen internet-yhteisöihin osaltaan palvelee tätä heimoon kuulumisen kaipuuta niiden ollessa kaikille suomalaisille

¹⁶⁹ Jenkins 2006, 2-3, 6.

¹⁷⁰ Jenkins 2006, 137.

¹⁷¹ Jenkins 1992, 279-280.

¹⁷² Nikunen 2008, 9.

¹⁷³ Jenkins 1992, 18.

¹⁷⁴ Jenkins 2006, 134.

¹⁷⁵ Jenkins 1992, 23-24; 2006, 134.

¹⁷⁶ Maffesoli 1996, 139.

tuttuja hahmoja, mutta etenkin osa 1990-luvun lasten yhteistä mediakokemusmaailmaa. Teoksessa *Popular Culture, New Media and Digital Literacy in Early Childhood* (2009) Guy Merchant kirjoittaa, että jo pienet lapset tuottavat populaarikulttuurinarratiiveja jatkuvasti, ja että eri mediasisällöillä on suuri osa kasvavan lapsen maailmassa.¹⁷⁷ Havainnointini seurauksena aineistoista niiden hermeneuttiseen ajatteluun pohjautuvassa analysoinnissa on noussut näkemys siitä, että muumi on viety verkkoon ja seikkailee verkon moninaisissa aineistoissa osaksi nostalgian kokemisen kautta representoiden 1990-luvun lasten kollektiivista mediamenneisyyttä. Oma tutkijapositioni on varmasti vaikuttanut näkemyksen syntymiseen: oman kulttuurinsa tutkiminen asettaa tiettyjä potentiaalisia riskejä akateemiselle arvioinnille, mutta toisaalta se myös johtaa sellaisen ymmärryksen syntyyn ja avaa sellaisia lähestymisen muotoja, jotka ovat vaikeita tai jopa mahdottomia saavuttaa toisenlaisten positioiden kautta.¹⁷⁸

Riemuriasiaan loppukesästä 2014 on ladattu .gif-tiedostona muutaman sekunnin pätkä Muumilaakson tarinoita -piirrossarjasta, jossa Nipsu kävelee Muumitalon terassille ja katsoo hitaasti taakseen vain jähmettyäkseen kauhusta Mörön nähdessään. Lähettäjä on omistanut videon tietylle ikäryhmälle otsikoiden sen ”90-luvun lapsille”. Kommentteissa puidaan Muumilaakson tarinoiden aiheuttamia pelkotiloja: yksi kertoo kyseisen jakson ”kuumottelevan” eli olevan hänestä pelottava vielä 20-vuotiaanakin, toinen epäilee kaikkien elämänsä painajaisten kumpuavan tästä yhdestä sarjan kohtauksesta ja kolmas, käyttäjäprofiilinsa perusteella 25-vuotias mieshenkilö, kuvaa sarjassa nähtyä päätöntä aavelaivan keulakuvaa sen ilmestyessä sumusta lapsuutensa pelottavimmaksi muistoksi. Otsikointi ei ole kaikkien mieleen: yksi keskustelija tulee huomauttamaan, että hänen 2000-luvulla syntynyt serkkunsaakin katsoo muumeja. Kysymykseensä, miksi animaatiopätkä on omistettu vain 90-luvun lapsille, käyttäjä saa aggressiivissävytteisen, videon otsikoinnin luonnollistavan ja itsestään selväksi tekevän vastauksen toiselta käyttäjältä: ”fuck you, that’s why”.

Vaikka Muumilaakson tarinoita on lähetetty Suomen televisiossa viimeksi kesästä 2014 alkaen, näyttää siltä, että erityisesti 1990-luvulla lapsuutensa eläneet kokevat sarjan läheiseksi, todennäköisesti sen herättämien nostalgian tunteiden kautta. Sarja- ja elokuva-arvostelusivusto Leffatykki.comissa Muumilaakson Tarinoita on kirjoittanut runsaasti nostalgissävytteisiä kommentteja toistuvista ja intensiivisistä katselukokemuksista. Mo-

¹⁷⁷ Merchant 2009.

¹⁷⁸ Ks. Jenkins 1992, 6.

nissa kommenteissa tuodaan esille sarjan soveltuvuus aikuisellekin katsojalle ja useissa ilmaistaan antipatiaa uudempia, vuosien 1991–1992 jaksoja kohtaan:

”Loistava sarja ja pienempänä tuli kaikki jaksot katseltua moneen kertaan. Nyt kun näitä tutkii varttuneempana, niin nostalgian lisäksi huomaa, että sarja on oikeasti pirun hyvä. Jännitystä, huumoria ja draamaa. Tämä on yksi niistä harvoista lastenohjelmista, jotka eivät ole liian lapsekkaita aikuisellekaan.”

”Pienempänä muumeja tuli katsottua lähestulkoon päivittäin ja useita jaksoja kertahetimitä oli se vaan niin loistava ohjelma ja kyllä muumit toimii edelleen myös näin aikuisempanakin mikäli jaksoja sattuu televisiosta tai jostain pyörimään.”

”Voi hyvää päivää, miten olen saattanutkin unohtaa pisteyttää tämän sarjan, lapsuuteni numero unon! Muumeille pärähtää täydet viisi pistettä (siitä huolimatta että loppupuolen jaksot ovat typerää skeidaa). [- -] 90-luvun lapsille Muumeissa on omat nostalgia-arvonsa. [- -]”

”on kyllä sellanen nostalgiapaukku ettei paremmasta väliä. [- -] Varsinkin näin vanhemmiten on alkanut älymään asioita sarjasta joita ei silloin pienenä ymmärtänyt. Musiikit aivan täydelliset. Ja mörkö on edelleen pelottavimpia asioita mitä oon nähnyt. Ja oikeat muumithan tosiaan loppuu siihen Kohti etelään-jaksoon, sen jälkeiset jaksot ovat aivan hirveitä paskaa.”

Rossi ja Seutu ovat muotoilleet, että nostalgian kokemisessa on mukana lohdullisuutta, mutta lohdusta huolimatta siihen kuuluu tuskallinen tietoisuus siitä, että ”mennyt maailma on pysyvästi menetetty, eikä paluuta entiseen ole”.¹⁷⁹ Maffesolin muotoilema kaipuu heimoyhteisöllisyyteen todentuu tässä kollektiivisesti koetussa nostalgiassa, ja nostalgian yksi tunnusmerkkisistä piirteistä onkin Seudun ja Rossin mukaan kaipuu eheään yhteisöön.¹⁸⁰ Muumiin verkossa liittyy siis joskus heimokuntaista ”me vastaan ne”-ajattelua, mikä vahvistaa näihin keskusteluihin ja esityksiin sisältyvän nostalgisen muistelun kanssa oman ikäryhmän välisiä heimositeita sekä yksilön identiteettiä. Kuten Mathieu O’Neil on todennut, ei voi olla osallistumista ja kuulumista johonkin ilman poissulkemista ja eriyttämistä.¹⁸¹

Helposti saavutettavien ja vapaasti käytettävissä olevien sosiaalisten medioiden aika on edistänyt sosiaalista kollektiivista historian muistamista. Digitaalitekniikat ovat tarjonneet tuotteliaan tilan erilaisten ihmisten yhteen tuomiselle, ja näissä tiloissa ihmiset

¹⁷⁹ Rossi & Seutu 2007, 8

¹⁸⁰ Rossi & Seutu 2007, 8.

¹⁸¹ O’Neil 2008, 253.

osallistuvat vuorovaikutteiseen yhdessä muistamisen käytäntöön.¹⁸² Roger Simon kirjoittaa artikkelissaan *Remembering together. Social media and the formation of the historical present* (2012) yhteisestä verkkomuistelusta jonkin historiallisen tapauksen tarkoituksenmukaisena kollektiivisena muisteluna ja sen arkistointina tulevaisuutta varten.¹⁸³ Aineistoni tulkinnan pohjalta noussut näkemykseni käsittää yhteisen verkkomuistelun osalta kuitenkin myös aktiivisen uuden perinteen luomisprosessiin sisältyvän kollektiivisen muistelun, joka ei tapahdu tulevaisuutta varten, vaan juuri tämän hetken tarpeita palvelleen.

Tässä välissä on kuitenkin tarpeen muistuttaa, että muumi on vakiintunut osaksi suomalaisia verkkokulttuureja ja integroitunut osaksi suomalaista verkkomeemien maailmaa, joten sen kuluttaminen verkossa tuskin palautuu aina oman ja vertaisten mediamenneisyyden kertaamiseen. Muumi ei siis kaikissa tapauksissa ja kaikille sitä verkkokommunikaatiossaan tavalla tai toisella käyttäville todennäköisesti ole linkki menneisyyteen. Tulee myös huomata, että vaikka muumi on suomalaisten yhteistä kulttuuriperintöä, omaehtoista leikillistä muumisisältöä verkkoon luo vain osa maamme kansasta ja verkon huumorillisten kulttuurien muumit puhuttelevat vain rajattua ihmisryhmää. Näiden esitysten tunnettuus ja niiden välittämät ideat leviävät silti laajemmalle, sillä kuten Enges ja Koski toteavat, yhteisön jäsenenä yksilö ei voi välttyä tuntemasta myös sellaista perinnettä, joka ei puhuttele häntä henkilökohtaisesti.¹⁸⁴

Muumit sukupolvikokemuksen representaatioina muotoutuvat siis aktiivisesta verkon muumia käsittävien kulttuurituotteiden kulutuksesta; näiden tuotteiden luomisesta ja niiden jakamisesta, niiden muuntelemisesta yhteisöllisesti leikin ja taiteen keinoin sekä tämän toiminnan kautta tapahtuvasta toiminnan keskeisen, mahdollisesti ainakin osaksi tiedostamattoman motiivin muodostavasta yhteisen menneisyyden muistelusta. 1990-luvun lapset eivät silti suinkaan ole ainoita internetistä lapsuuden nostalgiaa etsiviä, onhan YouTubeen ladattu esimerkiksi 1960-luvun lopulta 1970-luvun puoliväliin TV 2:lla lähetettyä *Tenavatuokiota*. Nettinatiivit kuitenkin luovat verkossa heimokuntaisen yhteisöllisyyden kautta sukupolvikokemuksestaan monitahoisen ja vuorovaikutteisen. Dyson, Keyworth, Toffler ja Gilder ovat luonnehtineet verkkotilan muodostuvan ehkä yhdeksi tärkeimmistä yhä vapaampaa ja koko ajan eriytyvää yhteiskuntaa kannattelevista

¹⁸² Simon 2012, 89.

¹⁸³ Simon 2012.

¹⁸⁴ Enges & Koski 2003, 89.

pitimistä.¹⁸⁵ Nykyaikana, yksilöiden kokemusten ollessa yhä eriyvämpiä, verkkotilan mahdollistama sukupolvikokemusten yhteinen representointi ja yhdessä muistaminen muodostunevatkin yhä tärkeämmiksi.

¹⁸⁵ Dyson et. al. 1994.

4. MUUMI VASTAKULTTUURISINA ESITYKSIÄ VERKOSSA

4.1 Heimot vastaan korporaatio: Tapaus SinäTuubaPaska ja Moomin Characters Oy Ltd.

SinäTuubaPaskat, lyhyemmin STP:t, ”puupit” tai ”paskat”, ovat YouTubeen ladattuja erilaisia visuaalisia, audiovisuaalisia ja auditiivisia kulttuurituotteita sekoittelevia video-remixejä (engl. remix = uudelleenmiksaus), joilla on oma tekijä- ja fanikuntansa. SinäTuubaPaska on kehittynyt englanninkielisistä YouTubePoop-videoista, joita Kaarina Koski luonnehtii nonsense-tyyppisiksi, muun muassa piirrossarjoja, mainoksia ja YouTubesta tuttua materiaalia kiivastahtisiksi ja absurdeiksi kokonaisuuksiksi yhdistäviksi videoteoksiksi. Suomalaisen version lajityypistä hän määrittelee poikkeavan englanninkielisestä vastineestaan olemalla avoimemmin alatyylisiä.¹⁸⁶ SinäTuubaPaskoille omistettu yhteisöllinen wiki-sivusto SinäTuubaPaska Wiki mainitsee muutamia vakiintuneita editointitekniikoita SinäTuubaPaskojen luomiseksi, joskin sivuston mukaan tekniikoiden käytössä vain luovuus on rajana.¹⁸⁷

Tämän kulttuurimuodon tuotteet näyttänevät nopealla silmäyksellä täysin vailla rakennetta ja järjestystä olevilta sattumanvaraisilta sekoituksilta. Näin ulkopuolisen silmin kyseinen kulttuuri saattaa vaikuttaa intellektuaalisuuden vastaiselta, mutta itse asiassa kulttuuriin liittyy vahva taiteellinen aspekti. SinäTuubaPaska Wikissä runoillaan seuraavaa: ”*SinäTuubaPaska, tuo YouTubessa majailevan taidearten suomenkielinen versio... [- -]*”, sekä kiitetään tekijöitä taiteestaan: ”*Taiteenmuoto on varsin elinvoimainen, ja kaikki kiitos tästä kuuluu tietenkin innovatiivisille tekijöille, jotka jaksavat pyöräytellä uusia videoita aina silloin tällöin.*”¹⁸⁸ SinäTuubaPaska Wikistä löytyy artikkeli myös lajityypin ruotsinkieliselle muodolle DuRörBajsille. Artikkelin kielii yleisesti tämän kulttuurimuodon merkityksestä yhteisölle mainitessaan kyseisen taiteenmuodon olleen aina hyvin harvinainen ja sitä täydyttävän siksi suojella.¹⁸⁹

Koski on kuvannut, että sekä valmiista kuvamateriaalista koostetut että itse animoidut

¹⁸⁶ Koski 2011, 18 (alaviite).

¹⁸⁷ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: SinäTuubaPaska.

¹⁸⁸ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: SinäTuubaPaska.

¹⁸⁹ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: DuRörBajs.

tai näytellyt videot toimivat YouTubessa toisiaan kommentoivina sekä tekijöidensä persoonallista tyyliä ja kykyä esittelevinä performansseina.¹⁹⁰ Verkkokulttuurissa videomuodossa ilmenevänä mash-up -kulttuurina¹⁹¹ STP jatkaa luontevasti videotaiteen perinnettä; videotaide syntyi kapinassa äitiään televisiota vastaan, jonka kulta-aikana videointi välineenä oli ollut vain kaupallisessa ja institutionaalisessa käytössä.¹⁹² Nyt verkon toimintaympäristöissä syntyvät SinäTuubaPaskat heijastelevat internetin mahdollistamaa siirtymää passiivisesta kuluttamisesta aktiiviseen ja demokratisoituun tuottamiseen. Ne haastavat olemassa olevaa kulutusyhteiskuntaa koossa pitävän tuotannon ja kulutuksen yksisuuntaisuuden käytännön viitaten samalla kintaalla immateriaali- ja tekijänoikeuksille.

SinäTuubaPaskan lähdemateriaalia, joka voi koostua esimerkiksi mainoksista, piirretyistä ja näytellyistä televisiosarjoista sekä musiikkivideoista kutsutaan ”soossiksi”.¹⁹³ Muumit ovat suuri osa STP-kulttuuria, sillä Muumilaakson tarinoita -piirrossarja on monen ”puuppaajan” eli STP-videon tekijän (joihin viitataan kulttuurissa myös termillä paskisti) lähdemateriaalia. Niiden asema on niin merkittävä, että SinäTuubaPaska Wikin artikkeliin itse SinäTuubaPaskasta sisältyy muumeja käsittävälle SinäTuubaPaskoille eli ”muumipuupeille” omistettu kappale. Omankin artikkelinsa ovat muumit wikissä saaneet, kuten myös muumien tekijänoikeuksien haltija Moomin Characters Oy Ltd. Muumien tunnettuutta STP-kulttuurissa niiden runsaan käytön lähdemateriaalina lisäksi on vahvistanut erityisesti se, että muumeja käsittäneet STP-videot ovat päätyneet immateriaalioikeuksiin liittyvien erimielisyyksien kiistakapulaksi Moomin Charactersin ja ruohonjuuritason kulttuuria luovien välillä.

Moomin Characters Oy Ltd. on Muumi-tuotteiden ja tuotemerkin valvonnan virallinen taho. Muumin suomenkielisellä kotisivulla julistetaan, että kaikki Muumilaakson hahmot ovat maailmanlaajuisesti rekisteröityjä tavaramerkkejä ja että Moomin Characters Oy Ltd. vastaa kaikista Muumiin liittyvistä asioista.¹⁹⁴ Yhtiö on joutunut STP-yhteisön epäsuosioon poistattaessaan hanakasti YouTubesta muumeja käsittävät SinäTuubaPas-

¹⁹⁰ Koski 2011, 16.

¹⁹¹ Mash-upilla tai mash-up-kulttuurilla viitataan valmiiden kulttuurituotteiden, kuten esimerkiksi pelien, videoiden, muodin tai musiikin paloitteluun ja osasten sekoitteluun ja yhdistelyyn lopputuloksenaan täysin uusi kulttuurituote.

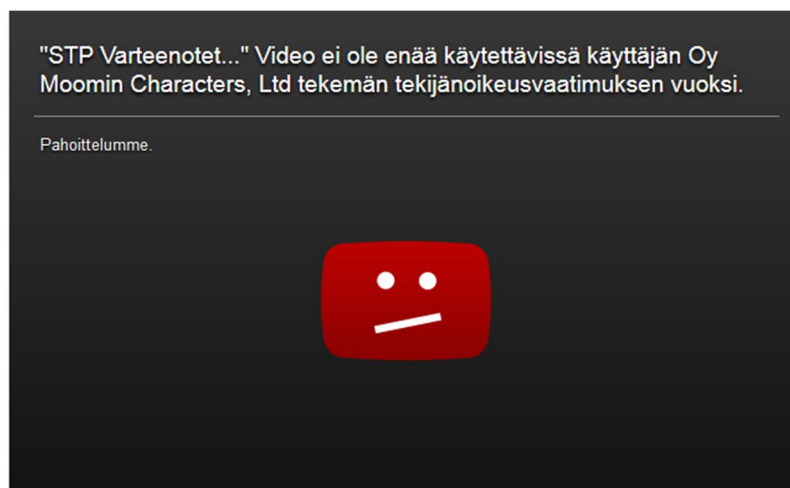
¹⁹² Tarkka 1985, 129.

¹⁹³ Soosilla tai soossilla viitataan STP-teoksen lähdemateriaalin lisäksi verkossa laajemmin alkuperäislähteeseen. Esimerkiksi Ylilaudalla tukea jollekin väitteelle vaaditaan usein pyytämällä sille soosia (engl. source).

¹⁹⁴ <www.moomin.com/fi/>

kat. Monet STP-artistit ovat menettäneet koko YouTube-tilinsä yhtiön tekemien vaateiden vuoksi useamminkin kuin kerran. SinäTuubaPaska Wiki ilmoittaakin SinäTuubaPaskojen tekemisen lopettamisen yhtenä syynä olevan käyttäjän kanavan poiston YouTubeista em. yhtiön toimeenpanemana.¹⁹⁵ Wikissä mainitaan kuitenkin, että ”*monet puuppaajat eivät ole siltikään luovuttaneet vaan jatkavat taistoaan, tehden aina uuden kanavan ja lisää puuppeja*”.¹⁹⁶ Yhteisö on löytänyt tilanteesta myös huumoria: Wikissä kerrotaan kuuluisan sanonnan kuuluvan, että ”*se ei ole kunnan paskisti, joka ei ole vähintään kerran menettänyt tiliään muumien käytön takia*”.¹⁹⁷

Monet käyttäjät tallentavat videoita omille tietokoneilleen, jolloin niitä voi jakaa yhteisön kesken muiden medioiden kautta. STP-videoita on ladattu myös muihin videonjakopalveluihin (kuva 15), joskin SinäTuubaPaska Wikiin on huhtikuussa 2014 ilmestynyt käyttäjän kommentti, jossa varoitetaan Moomin Charactersin ”hyökänneen” nyt myös Vimeoan.¹⁹⁸ Monia yhteisön edelleen kaipaamia STP-videoita on toimenpiteistä huolimatta kadonnut jäljettömiin niiden palveluista poistamisen seurauksena. Vaikka osaa muumeja sisältävistä STP-videoista voikin katsella muissa palveluissa, kulttuuriin kuuluva sosiaalisuus niiden ympärillä ei toteudu palvelujen erilaisuuden vuoksi samalla tavalla kuin YouTubeissa. SinäTuubaPaska Wikissä artikkelissa YouTubeista mainitaankin sen olevan SinäTuubaPaskan pääasiallinen jakopaikka ja myös niiden soossin lähde.¹⁹⁹



Kuva 14. Muumeja käsittävän SinäTuubaPaskan URL-osoitetta YouTubeen seurannutta kohtaa monesti tämänkaltainen näky. (YouTube, maaliskuu 2014.)

¹⁹⁵ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: Syitä lopettaa puuppaaminen.

¹⁹⁶ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: SinäTuubaPaska.

¹⁹⁷ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: Oy Moomin Characters Ltd.

¹⁹⁸ Vimeo on englanninkielinen, vuonna 2004 perustettu videopalvelu, jonne rekisteröityneet käyttäjät voivat lisätä omia videoitaan, kirjoittaa kommentteja videoiden yhteyteen sekä liittää profiiliinsa käyttäjäkuvan

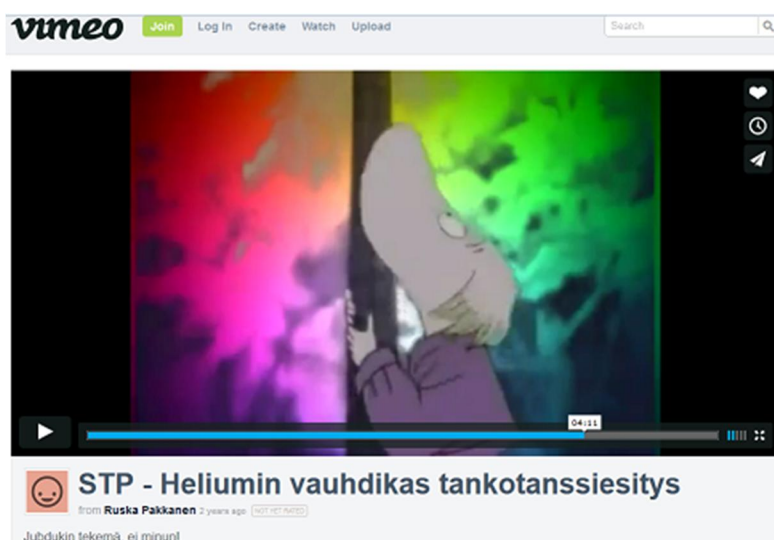
¹⁹⁹ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: YouTube.

Kuten SinäTuubaPaska Wikikin mainitsee, SinäTuubaPaskoja ladataan kulttuurin säilyttämiseksi aika ajoin myös itsepintaisesti takaisin YouTubeen. Yksittäisten SinäTuubaPaskojen merkitys niitä luoville ja kuluttaville henkilöille käy ilmi YouTubeen elokuussa 2014 uudelleenladatun Hirvijahti-nimisen SinäTuubaPaskan kommenttiosion keskustelusta, jossa eräs käyttäjä huomauttaa videoiden kuvanlaadun huononevan jokaisella ”reuppaamisella” eli uudelleenlatauskerralla. Videon palveluun ladannut on vastannut kommenttiin:

”Niin no vähän vaikee saada alkuperäistä hyvää laatua:(mutta tää pitää säilyttää tällä tubessa koska kaikki re uploadit poistetaan”

Hän saa vastauksen käyttäjältä:

”arvostan tietysti tämän kansallisaarteiden säilyttämistä myös jälkipolville :)”



Kuva 15. Pidetyin STP-artistin Jubdukin tekemää videota Heliumin vauhdikas tankotanssiesitys ei ole voinut monien muiden muumeja käsittävien SinäTuubaPaskojen tapaan vuosiin katsoa YouTubeessa tekinänoikeusvaateiden vuoksi, mutta Vimeossa se on toistaiseksi säilynyt jo kolmisen vuotta. (Vimeo, huhtikuu 2014.)

Mitä tulee ruohonjuuritason ilmaisuun verkossa, on Jenkins erottanut kaksi yhtiöille tyypillistä tapaa toimia. Toinen niistä on harjoittaa sodankäynnin termein ”poltetun maan taktiikkaa”, eli kriminalisoida monet faniuden ja osallistumisen tavat. Tällaisia yhtiöitä Jenkins kutsuu ”kieltäjiksi” (prohibitionists), ja hänen mukaansa kieltäjiin lukeutuvat monesti vanhemmat mediayhtiöt elokuvan, television ja ääniteteollisuuden aloilta. Toinen suhtautumistapa näkyy vastaavasti uuden median, kuten internet-, peli- ja jossain

määrin myös kännykkäyhtiöiden lähestymistavassa kansalaislähtöiseen ilmaisuun. Nämä yhtiöt, joita Jenkins nimittää yhteistyön etsijöiksi (collaborationists), näkevät fanit tärkeänä osana sisällöntuotantoa ja ruohonjuuritason toimijat mahdollisuutena lisätä yhtiön positiivista näkyvyyttä.²⁰⁰

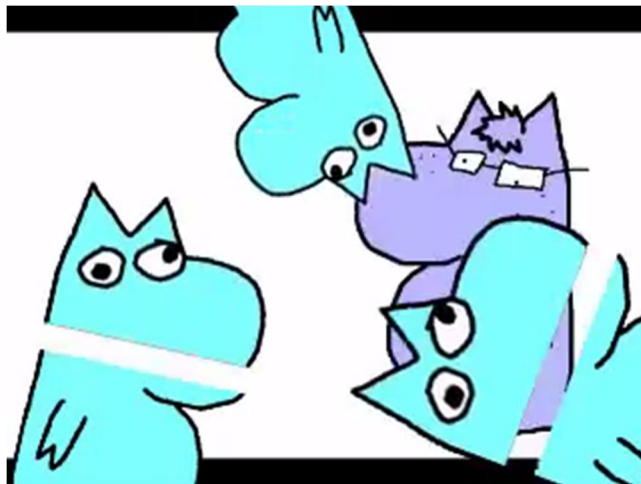
SinäTuubaPaskoissa esiintyvät kulttuurissamme tunnetut hahmot *Elvis Presleystä* Nalle Puhiiin ja Ismo Laitelasta Alfred J. Kwakiin. Kuitenkin muumit vaikuttavat olevan niitä todellisia kapinallisia, jotka näissä videoissa esiintyessään saavat suuren korporaation liikahtamaan — jopa YouTubePoopit *Donald Duckista* ja kumppaneista näyttävät majaillevan url-osoitteissaan häiriöttä. Moomin Characters valvoo hahmojensa käyttöä erittäin tiukasti verkkotilassa, mutta myös offline-maailmassa: yhtiön toiminta päättyi otsikoihin joulukuussa 2014, kun pirkanmaalainen koulu ei saanut tehdä joulunäytelmää muumeista tekijänoikeudella suojattujen hahmojen vuoksi.²⁰¹ Yhtiö ei tietenkään ole ainoa ”poltetun maan taktiikkaa” harjoittava yritys, eikä hanakka tekijänoikeudella suojattujen hahmojen valvominen ole uusi, internetin myötä syntynyt ilmiö. Disney muistetaan aiheen tiimoilta vuoden 1989 tapauksesta, jossa Floridassa sijainnut Very Important Babies -päiväkoti joutui yhtiön tekemän ukaasin vuoksi poistamaan sen ulkoseinään maalatut Disney-hahmot. 1970-luvulla yhtiö haastoi amerikkalaisen underground-sarjakuvataiteilijan Dan O’Neillin oikeuteen tämän sarjakuvakollektiivin Air Piratesin piirrettyä parodiasarjakuvaa Mikki Hiirestä ja muista tekijänoikeuksilla suojatuista Disneyn hahmoista. O’Neill nousi yhtiötä vastaan ”Hiirenvapautusrintama”-kampanjalla (Mouse Liberation Front) korostaen sananvapautta.

Moomin Characters ei siis ole ainoa yhtiö, joka poistattaa tekijänoikeusloukkausten nojalla käyttäjien lisäämää materiaalia verkon palveluista. Erityisen muumien tekijänoikeuksia valvovan yhtiön toimintatavasta tekee kuitenkin se, että poiston kohteeksi ovat joutuneet sellaisetkin YouTuben suomalaiset muumivideot, joissa tekijänoikeudella suojattua materiaalia kuten Muumilaakson tarinoita -piirrettyä ei käytetä, mutta muumihahmoja tai niitä muistuttavia hahmoja kylläkin. The Moomins -piirretyn osia sekä animaatio Nasse-sedästä muumien lapsenvahtina on poistettu vähintään kertaalleen. Erikoisin esimerkki poiston kohteeksi joutuneista esityksistä lienee Hippolaakson tarinat, joka on täysin absurdiksi luonnehdittava, MS Paint -ohjelmaa hyödyntävä Hippolaakson elämästä kertova videoiden sarja. Sarja ei liity

²⁰⁰ Jenkins 2006, 134.

²⁰¹ Soila Saroniemi: Koulu ei saanut tehdä muuminäytelmää. Iltalehti 5.12.2014.

muumeihin mitenkään, paitsi että hahmot muistuttavat etäisesti Muumilaakson väkeä. (Kuva 16.)



Kuva 16. Penis, penis, penis, toistelee monistunut Hippopoika toisen Hippolaakson asukin Nuhiksen mumistessa taustalla. (Naamapalmu, joulukuu 2014)

Maaliskuun 2014 lopulla on YouTubessa eräs käyttäjä vastannut toisen käyttäjän kysymykseen, miksi muut The Moomins-jaksot ovat kadonneet: ”Tosiaan deletoitiin ja koko kanavakin sitten jäädytettiin Moomin charactes ltd:n toimesta vaikka parodia onkin oikeastaan laillista. Hmm. Mutta ne löytyy kaikki Riemurasiasta flash-muodossa jos haluaa saada päivittäisen annoksensa pimeyttä :)” Herkko Hietanen on artikkelissaan *Pelleily sallittu? Parodia tekijänoikeuden rajoituksena* (2009) avannut tekijänoikeuslain poikkeuksiin kuuluvan parodian tekemisen problematiikkaa erityisesti verkon kontekstissa. Hän mainitsee teknologian kehityksen tekevän parodiakysymyksestä erityisen kiinnostavan internetin ja kotitietokoneiden mahdollistettua kuluttajille vaivattoman teosten muokkaamisen ja levittämisen.²⁰² Myös Katariina Sorvari on käsitellyt verkkoa ja immateriaalioikeuksia teoksessaan *Vastuu tekijänoikeuden loukkauksesta - erityisesti tietoverkkoympäristössä* (2005). Tässä tutkimuksessa näkökulmani on kulttuurintutkijan, enkä käsittele tekijänoikeutta tämän enempää juridiselta kannalta. Kaiken kaikkiaan voisi kuitenkin todeta, että immateriaalioikeuksien fokus on siirtynyt kuluttajan suojelemisesta petoksilta yhtiöiden oikeuden tavaramerkkeihinsä suojelemiseen,²⁰³ ja että lain tulkinta erityisesti internetin ympäristöissä ja epäselvissä, kuten juuri parodian tekemisen tapauksissa on kompleksista ja oikeuden päätökset on monissa käsittelyissä

²⁰² Hietanen 2009, 149. Ks. myös Sorvari 2005.

²⁰³ Ks. esim. Gaines 1991, 208–227; Lessig 2002.

tehty tapauskohtaisesti.²⁰⁴

Kuten edellä jo lyhyesti toin esille, SinäTuubaPaska-kulttuurin sisällä Moomin Characters Oy Ltd:n toimet eivät ole jääneet ilman heimon reaktiota. Yhteisön kokemus kulttuurinsa rajoittamisesta tulee selvimmän esille SinäTuubaPaska Wikin artikkeleissa ja artikkeleihin lähetetyissä kommentteissa. Maaliskuussa 2014 Wikin yhtiötä käsittelevään artikkeliin on tullut anonyymi kommentti poistetusta videosta:

”Tänään sitten lähti mun 'Muumipeikon kakkakekkerit' -video ulos YouTubesta, kiitos nimeltä mainitsemattoman Moomin Characters Ltd:n! Reilut 5000 näyttökertaa oli alle kahdessa kuukaudessa tullut. Kiitos, herranjestas, KIITOS!!!”

Toissavuoden marraskuussa ovat samaan artikkeliin kommentoineet kaksi wikin rekisteröitynyttä jäsentä toisen heistä kommenttiin, jossa tämä mainitsee erään Muumilaakson tarinoista koostetun SinäTuubaPaskan poistuneen YouTubesta:

”No nyt kyllä itken ja aivan saatanasti kyllä itkenkin (en kyllä kyseisen videon takia). Saatanan muumikorporaatio ;_;”

”Vaikka olinkin jo henkisesti valmistautunu tähän hetkeen, nii kyllähän se sattuu silti. Voi saatanan paska.”

Muumien aseman vahvistumista Moomin Charactersin toimien seurauksena kuvataan artikkelissa, jossa mainitaan muumien olevan niiden lähdemateriaalina käyttämisen ohella ”myös siitä tunnettuja, että muumien ilkeä oikeuksienomistaja Oy Moomin Characters Ltd pitää niistä kenties vähän liiankin hyvää huolta”.²⁰⁵ SinäTuubaPaskat ovat melko tunnettu kulttuurin muoto teini-ikäisten ja osin myös nuorten aikuisten keskuudessa, ja verkon mahdollistaessa yhtäaikaista kuulumista useisiin heimoihin voi olettaa SinäTuubaPaskojen tekijä- ja fanikuntaa toimivan aktiivisesti myös muissa verkkoyhteisöissä; näin muumin asema saattaa olla vahvistunut ja vahvistua yhtiön toimien seurauksena myös muissa verkon huumorillisissa ja leikillisissä ympäristöissä. Paitsi muumin asema, vahvistuvat todennäköisesti myös heimositeet yhteisten vastoinkäymisten edessä. Erään käyttäjän mainittua wikissä, että hän on menettänyt viisi videota kanavaltaan, tulee yksi ylläpitäjistä pahoittelemaan tilannetta:

”Osanottoni koko wikin ylläpidon puolesta.”

²⁰⁴ Ks. Hietanen 2009.

²⁰⁵ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: SinäTuubaPaska.

Tähän toinen ylläpitäjä vastaa:

”Aika tyhmää tällainen toisten puolesta puhuminen. Mistä sinä tiedät, itkinkö minä lattialla sikiöasennossa monta tuntia Muumi-natsien suorittamien terrori-iskujen jälkeen. Eikun...”

Ensin kommentoinut ylläpitäjä on vastannut tähän solidaarisuutta videonsa menettänyttä kohtaan osoittaen:

”Jos aijot olla tommonen itsekäs kusireikä, et oo sen parempi kuin moomin characters ltd.”

Myös videoiden omalle koneelleen tallentamisesta eräs käyttäjä on kommentteihin huomauttanut:

”Voihan niitä videoita olla tallessa ihan senkin takia, että joku muu saattaa pitää kyseisestä videosta. Ei aina tarvitse olla itsekkäitä ajatuksia itselleen lataamisen taustalla.”

Joulukuussa 2013 SinäTuubaPaska Wikiin kommentoinut käyttäjä esittää vastakkaisen näkemyksen immateriaalioikeuksia puoltaville argumenteille luomisen rajoittamisen seurauksista. Hän tuo esille myös kokemuksensa yhtiön ymmärryksen puutteesta koskien STP-kulttuuria (jonnella tarkoitetaan varhaisnuorta/teiniä ja jonnejuomalla energiajuomaa):

”Tämä on kuitenkin korkeakulttuuria, josta Moomin Characters Oy ltd ei ymmärrä mitään, eikä halua selvästikään nuorisoa kannustaa luovuuteen. Vain kulutus näyttäisi olevan tärkeää, vaikka tässä he ampuvatkin itseään jalkaan. Väittäisin, että kaikki (kaikki) jonnet kävisivät Muumilaaksossa vierilemassa ja juomassa sitä kuuluisaa jonnejuomaa, jos tätä kaikkea olisi saanut jatkaa ja ostaneet varmaan pari muumimukia viikossa (joista voi myös juoda sitä jonnejuomaa).”

Ymmärryksen tai sen puuttumisen kulttuurin toimintatavoista ja merkityksenannoista kautta voidaan sisällyttää ja eriyttää heimosta sekä erotella validit kritiikin antajat niistä, joiden kritiikillä ei ole validiteettia yhteisön sisällä. Moomin Charactersin kannalla, vaikka lailla suojellulla, näyttääkin olevan hyvin vähän jos ollenkaan painoarvoa nettinatiivien oikeuden yhteisölliseen, omaehtoiseen luomiseen edessä.

4.2 Anarkiaa Muumilaaksossa! Verkon vastakulttuuriset muumit

”Teollisen maailman hallitukset, te lopen uupuneet lihan ja teräksen jättiläiset! Tulen Kyberavaruudesta, Mielen uudesta kodista. Puhun tulevaisuuden puolesta kun pyydän teitä, menneisyyttä, jättämään meidät rauhaan. Ette ole tervetulleita joukkoomme. Teillä ei ole yksinvaltaa siellä, missä me kokoonnumme.

Meillä ei ole valittua hallitusta, ja tuskin meille sellaista tuleeakaan, joten en puhuttele teitä sen suuremmalla auktoriteetilla kuin sillä, millä vapaus itsessään aina puhuu. Julistan rakentamamme globaalin sosiaalisen tilan olemaan luonnollisesti vapaa niistä tyrannioista, joihin tahdotte meidät määrätä. Teillä ei ole moraalista oikeutta hallita meitä, eikä sellaisia pakkokeinoja, joita meillä olisi todellista syytä pelätä.”²⁰⁶

Näin kuuluvat kaksi ensimmäistä kappaletta esseistin, runoilijan ja poliittisen aktivistin John Perry Barlow'n Kyberavaruuden itsenäisyysjulistuksesta vuodelta 1996. Kyberpunk-tieteiskirjallisuuden mieleen tuovin sanankääntein verkkoon laskettu julistus oli julkinen vastine ja vastareaktio Yhdysvalloissa tuolloin säädettyyn lakiin²⁰⁷, jolla pyrittiin suitsimaan netin ”säädystä” sisältöä ja siinä samalla sananvapautta. Barlow väitti verkon laillisen järjestyksen muodostuvan eettisistä pohdinnoista syntyneistä yhteisöjen käsityksistä, ja vetäen selkeän rajan online- ja offline-maailmojen välille hän huomautti, että verkossa ”identiteeteillä ei ole kehoja” eikä sen vuoksi ”lihan ja teräksen jättien” säätämällä laeilla tässä tilassa uskottavuutta. Se oli verkon kansalaisen tilan kokemuksesta kumpuava lausunto mielensä asuttaman maailman sisäisen suvereniteetin säilyttämiseksi taloudellisten mutta myös kulttuuristen imperialististen voimien edessä.

Barlow'n monelta kantilta anarkistiselle filosofialle ideaalista yhteiskuntajärjestyksestä heijastelleen julistuksen kaltainen ajatusmaailma ja varhaisen hakkerietiikan perintö elävät edelleen digitaalisessa kulttuurissamme ja vaikuttavat siihen, millaisia kansoittamamme verkkoympäristöt ovat ja miten toimimme niissä. Steven Levy on täsmentänyt alkupeleistä hakkerietiikkaa määrittäneen ajatusten, että auktoriteetteihin ei pidä luottaa, että

²⁰⁶ Barlow 2001, Suomennos Riku Rantala 2014 (Docventures 15.10.2014).

²⁰⁷ Communications Decency Act.

kaiken tiedon tulisi olla vapaata ja että vallan hajauttaminen on kannatettavaa.²⁰⁸ Vaikka verkkotila yhä enemmän sulautuva offline-maailmaan onkin, verkon kokemukseen liittyy edelleen vapaus ja vapauden rajoittamisesta tai rajoittamisen uhkasta kumpuava anarkistisuus.²⁰⁹ SinäTuubaPaskojen ja Moomin Charactersin tapaus kertoo STP-yhteisön haluttomuudesta taipua yhtiön tahtoon. Rice on huomauttanut, että verkossa toimivat heimot eivät ole vastaanottavaisia keskitetylle vallalle ja suostuttelulle, ja niiden sisässä vallitsee heterarkia ennemmin kuin hierarkia.²¹⁰ Gregor Stronach puolestaan toteaa, että lukuisiin, erityisesti anonyymeihin verkkokulttuureihin liittyy halu rikkoa yleisiä normeja ja niissä myös ihannoidaan täydellistä sananvapautta.²¹¹ Muumit verkossa epäsovinnaisissa yhteyksissä esiintyessään, poiketessaan niihin liitetystä totutusta ilmentävät verkkokulttuurien vastakulttuurisia ja anarkistisia piirteitä.

Heinonen on sanonut virtuaaliyhteisön taustalla olevan usein populaarikulttuuristen tai kaupallisten tekijöiden, mutta yksilöt muokkaavat näitä alkuperäisiä taustoja omiin tarkoituksiinsa sopivalla tavalla.²¹² Kun nettinatiiveille verkko on luonnollinen olemisen tila, kumpuaa asetelmasta helposti ristiriitoja jos luovuutta ja toimintaa heidän rakentamissaan yhteisöissä rajoitetaan — etenkin silloin kun rajoitukset koetaan väärin tai epäoikeudenmukaisin perustein asetetuiksi. Muumit verkkokulttuureissamme näyttäytyvätkin useissa tapauksissa vastakulttuurisina esityksinä ja normien rikkomisen kokeiluina; jopa tahallisenä provokaationa ja anarkismina erityisesti silloin, kun muumiesityksiä tehtaileva heimo on kokenut joutuneensa kulttuurin ulkopuolelta tulevan hyökkäyksen kohteeksi.

Tästä vastakulttuurisesta provokaatiosta hyvänä esimerkkinä toimii kulttimainetta YouTubeissa nauttanut Hippolaakson tarinat. Aiemmin STP-artistina verkossa tunnetuksi tulleen nimimerkki metalsonic3333:n luoman sarjan tahallisen kehnosti piirretyt hahmot muistuttavat muumeja ja hahmojen nimet, kuten Hippomamma ja Hippopappa sekä heidän asuttamansa Hippolaakso vetävät vielä selkeämmin yhteyden Moomin Charactersin omistamiin hahmoihin niiden kuitenkin olematta muumeja. Kun vielä täydellinen juonettomuus ja absurdius irrottavat sarjan kaikesta muumiin liittyvästä lienee se täyttänyt ainakin yhden tehtävistään Moomin Charactersin poistatettua sarjan YouTubeista use-

²⁰⁸ Levy 2001, 40–43.

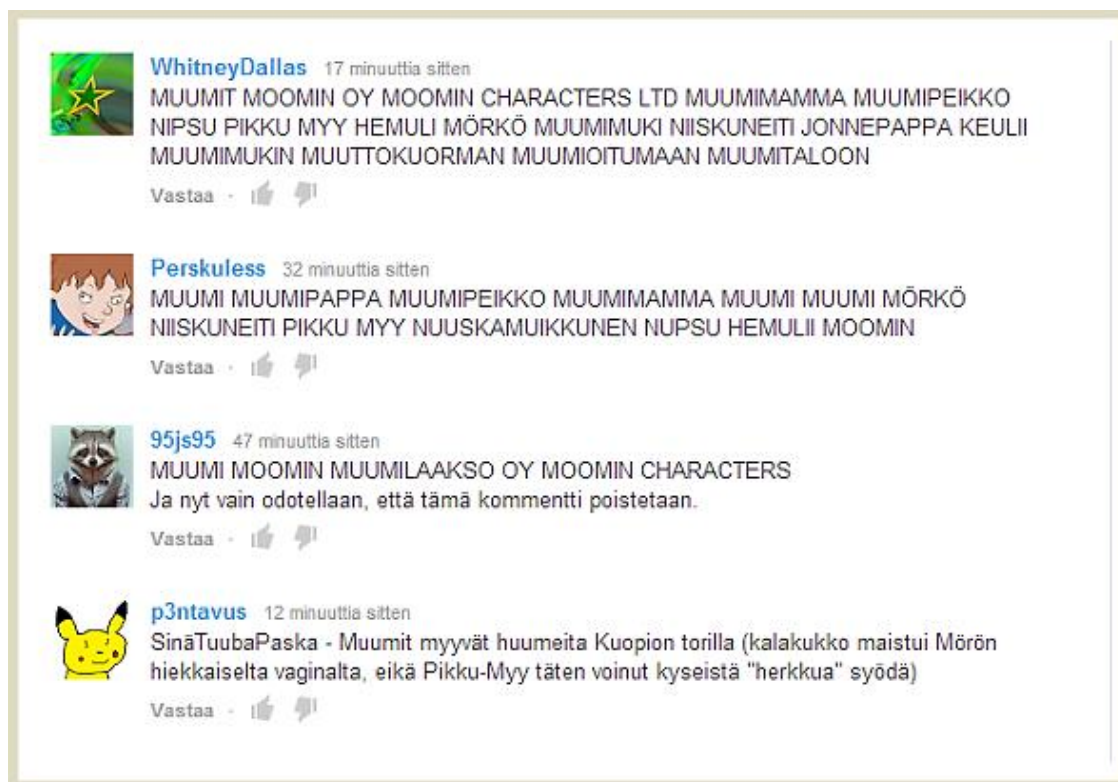
²⁰⁹ Kuten esimerkiksi Anonymous-liikkeen toiminta ja kannanotot osoittavat.

²¹⁰ Rice 2008, viii.

²¹¹ Stronach 2010, 15–19.

²¹² Heinonen 2008, 95.

aan otteeseen. Kantaa yhtiötä vastaan otetaan sellaisissakin videoissa, joissa eivät muumit esiinny — Teletapeista pääosin koostetun SinäTuubaPaskan lopussa maapallo räjähtää ja ruudulla näkyy teksti ”Ja näin ilkeä Moomin Characters Ltd tuhosi maailman:D”. SinäTuubaPaska Wikin Oy Moomin Characters Ltd:stä kertovan artikkelin yhteyteen ladatussa otoksessa yhtiötä provosoivista YouTube-kommenteista esille pilkahtelevat kannanotot sananvapauden puolesta. (Kuva 17).



Kuva 17. SinäTuubaPaska Wikiin lisätyn otoksen kuvateksti kuuluu: ”Kommentteja, jotka todennäköisesti tulevat moderoiduiksi niiden Muumi-sisällön takia.”. (SinäTuubaPaska Wiki, marraskuu 2014.)

SinäTuubaPaska-yhteisön kritiikki ei kohdistu ainoastaan Moomin Charactersiin, vaan arvostelu ulottuu tämän toiminnan mahdollistavaan alustaan YouTubeen sekä sen omistajaan Googleen. YouTubea luonnehditaan muun muassa sanalla ”natsitube”, ja wikin artikkeliin palvelusta on liitetty piirroskuva käsiään hamuavasti ojentavasta lihavasta vanhemmasta miehestä, jonka suuren mahan pingottaman liivin päällä lukee teksti ”big business”. Miehen jalkojen alla on säkkejä, joissa on tuottoja esimerkiksi sotatarvikkeista ja myrkyllisistä kemikaaleista. Palvelun alkuaikojä kuvaillaan eri termein paremmiksi ja käyttäjälähtöisemmän toiminnan ajoiksi, kun sivustoa nykyisellään luonnehditaan ”rahanahneen” ja kapitalistisen Googlen omistamaksi ja sitä myöten palvelun käytettävyyttä koko ajan huononevaksi. Alkujaan YouTube suunniteltiin helpoksi ja tavalli-

silla kotitietokoneilla toimivaksi levityskanavaksi käyttäjien omille videoille.²¹³ Ulla Heinonen sanoo verkon ryhmien ja verkostojen toimintaan olennaisesti liittyvän sosiaalisen ulottuvuuden lisäksi teknisen ulottuvuuden, ja jos käytettävät välineet toimivat vajavaisesti, ne vaikuttavat vuorovaikutukseen ja sen kautta yhteisöllisyyden kokemukseen.²¹⁴ SinäTuubaPaskojen muumiesityksiin myös tätä kautta liittyvä vastakulttuurisuus pilkahtelee näiden palveluiden toimintatapojen sekä muumivideoidenkin poistojen taustalla nähdyin vallitsevan taloussysteemin arvosteluna esille.

The Moomins -animaatio on hävinnyt YouTubeista ainakin kerran tekijän kanavan poistamisen seurauksena; syynä oli muumihahmojen käyttö. Sitten sarja on ladattu Riemurasiaan ja vuoden 2014 huhtikuussa neljä sarjan osaa on ladattu takaisin YouTubeen tekijän/tekijöiden²¹⁵ luomalle kanavalle THE APPINS (Möömit) Virallinen kanava. Videoiden kuvaukseen on lisätty vastuuvapauslausekkeet, joissa tuodaan julki videoiden parodiastatus ja täten oikeutetaan niiden säilyminen YouTubeessa. Julkilausumat on osoitettu selkeästi Moomin Characters -yhtiölle. Birds-nimisen jakson vastuuvapauslauseke kuuluu seuraavasti: *”This is parody don't take it too seriously ok? Can't u guys at Moomins just take a break ok lol geez”*, ja Feed Nispu -nimisen jakson kuvauksessa vedotaan: *”This is a fucking parody alright, it has every right to be on Youtube so please don't start pulling these off again, am I right??”*

The Moomins -sarja on alakulttuurinen, vaihtoehtoinen esitys Muumilaaksosta sisäänpäin kääntyneenä periferiana. Perinteisen kauhuelokuvan mieleen tuova asetelma nähdään AP-nimisessä osassa, jossa mieshenkilö kävelee laaksoon huomioimatta puskiensa peittämää kylttiä, joka varoittaa Muumilaakson rajasta. Hän kohtaa ruttuisen, pitkäkuonoisen, verestäväsilmäisen, möreällä äänellä puhuvan hahmon, joka esittelee itsensä Muumipapaksi. Mies lähtee juoksemaan karkuun uhkaavaa olentoa vain törmätäkseen omalakiselle Poliisimestarille, joka raudoittaa kauhistuneen matkalaisen ja lukitsee tämän synkkään selliin pakkopaidassa, ojentaen tälle rikkonaisen ja likaisen astian vaatien sen olevan täynnä miehen kyyneliä aamulla.

Toisessa, englannin kielellä puhutussa osassa Feed Nispu (kuva 18) Muumipapaksi it-

²¹³ Burgess & Green 2009, 1

²¹⁴ Heinonen 2008, 16

²¹⁵ The Moominsin tekijöitä ovat nimet tai nimimerkit Anton Lipasti ja Juha Lankinen. Animaatiot ovat syntyneet yhteispelillä: yhden videoista lopussa hahmosuunnittelijoiksi mainitaan Mr. Anton, Juha ja ”eräitä muita koiria”.

sensä esiteltyt olento lukee lehteä, jolloin Muumipeikolta etäisesti näyttävä hahmo tulee kertomaan, että Nispu pitäisi mahdollisesti ruokkia. Pappa alkaa kutsua Muumimammaa matalalla äänellä, toistellen tiukalla äänensävyllä ”Woman!”. Ilmeisen depressiivinen Mamma löytyy harmaasävyisen keittiön nurkasta seinää tuijottamasta. Hän vastaa ape-alla äänellä ”What dear?”, ja Papan pyytäessä ruokkii lattialla tutisten istuvan Nispun koiranmuonapaketilta näyttävästä pakkauksesta, jossa lukee Nispun nimi. Nispulla on lattialla myös oma koirankupilta näyttävä, ”Nizpu”-nimikoitu astia. Sarjan huumori on mustaa, ja tunnelma ajoittain ahdistava.



Kuva 18. Yhtä iloisen värikäs kuin Muumilaakson tarinoita ja osin hilpeällä taustamusiikilla ryyditetty on huumoriltaan musta ja teemoiltaan synkkä The Moomins. (YouTube, tammikuu 2015.)

Toinen esimerkki alakulttuurisista muumivideoista löytyy nimimerkki Sweederlanderin YouTube-kanavalta. Vuoden 2012 kesällä hän on ladannut kanavalleen kaksi The Adventures of Moomon -otsikolla kulkevaa videota, joiden alaotsikkoina on ”Dolans visit” ja ”Dolans BBQ”. Jälkimmäisenä mainittu on ensimmäisen jatko-osa, ja kummassakin esiintyy muumien lisäksi suomalaisen verkkokulttuurin synnyttämä, Aku Ankasta muo-

tonsa saanut Dolan.²¹⁶ Sweederlander on aiemmin tehnyt The Uncle Dolan Show –nimiä videoita 4Chan-kuvalaudan Dolan-sarjakuvista, ja näiden visuaalista, tekstuaalista ja auditiivista muotoa mukailee myös hänen tulkintansa muumeista. Videoissa MS Paint -ohjelmalla piirretyt kuvaruudut seuraavat toisiaan, ja tahallisesti väärin kirjoitetut englanninkieliset vuorosanat lausuu puhesyntetisaattorilla tuotettu ääni. Videoiden taustalla soi Disneyn MMORPG-peli Toontown Onlinesta napattu lapsekas musiikki. Osassa Dolans Visit Dolan tulee ensi kertaa vieraaksi Muumitaloon. Vierailu johtaa lopulta siihen, että Dolan ampuu Moomonia nuolella päähän (kuva 19). Toisessa osassa Moomonpappa esittelee Dolanille perheensä (kuva 20) ja grillaa arvatenkin Mikki Hiiren koiraa Plutoa versioivan ”Pruton”. Videoissa viljellään anarkistista, absurdia mustaa huumoria.

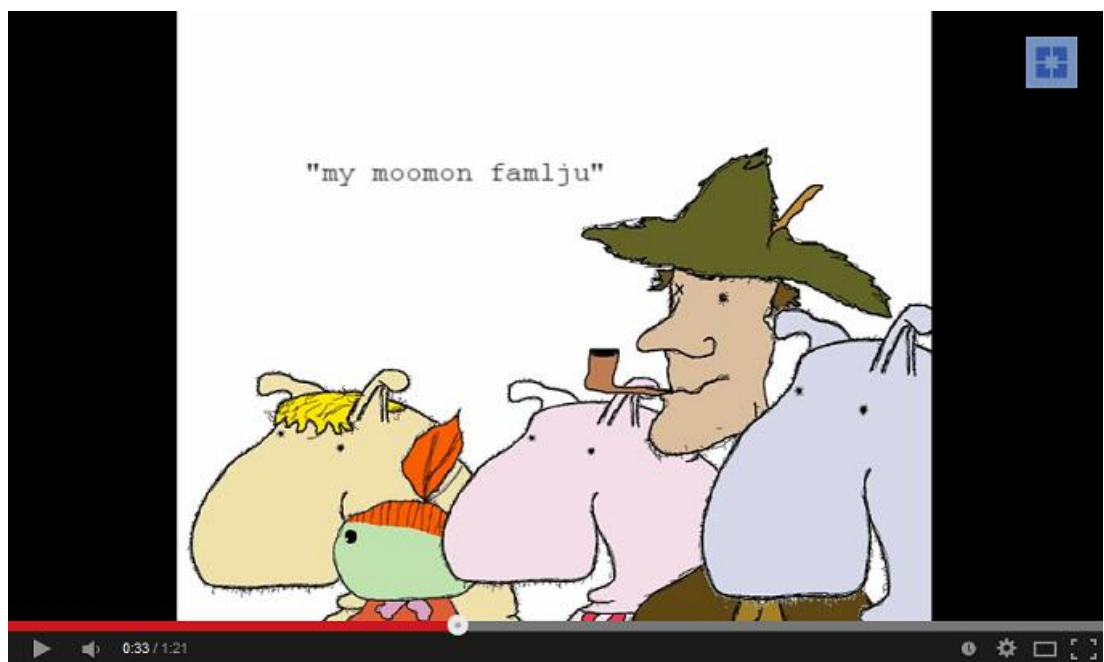
Sweederlanderin Adventures of Moomon -pätkät alkavat Muumilaakson tarinoita –piirretyn introlla, joka etenee muutaman sekunnin ajan hidastuen, lopuksi niin paljon että kappale muuttuu tunnistamattomaksi. Lisäksi hahmojen ulkomuodosta, vaikka ne hyvin erinäköisiä esikuviinsa verrattuna ovatkin, on huomattavissa yhteys Muumilaakson tarinoita -piirrettyyn. Myös The Moomins -animaatioissa Muumilaakson ja Muumitalon visuaalinen ilme sekä muumihahmojen ulkonäkö ja sarjassa käytetyt värit kertovat tekijöiden imeneen suurimmat vaikutteensa muumeista Muumilaakson tarinoita -sarjasta. Tarkkasilmäinen katsoja löytää myös viittauksia sarjaan sekä Muumipeikko ja pyrstötähti -elokuvaan vuodelta 1992. The Moomins ja The Adventures of Moomon asettuvat näin osaksi nettinatiivien mediakokemusmaailman toisintoja verkossa.

Muumin olemus ei poikkea totutusta ainoastaan verkon videoissa, vaan myös kuvallisissa esityksissä on nähtävissä vaihtoehtoisia kuvauksia muumihahmoista. Naurunappulaan kesäkuussa 2013 ladattu ”Muumepeikko” on karvaisempi ja poimuisempi kuin esikuvansa (kuva 21), ja Poliisimestarin tunnistaa Muumilaakson asukiksi vain taustalla näkyvän Muumitalon ansiosta (kuva 22). Välillä suoraan televisiosarjasta napatuissa ruutukaappauksissa muumihahmoilta puuttuu ne tunnistettaviksi tekeviä vartalon osia tai hahmot ovat muulla tavoin mutatoituneita (kuvat 23, 24). Videoiden ja kuvien anarkistinen hauskuus tuotetaan yleisimmillään absurdia ja/tai mustaa huumoria viljelemällä ja muumihahmoja muuntelemalla; niiden ulkonäkö, olemus, puheääni tai käytös poikkeaa muumiin yleisissä mielikuvissa liitetystä sekä virallisen tahon painottamasta.

²¹⁶ Kehnosti MS Paint-ohjelmalla piirrettyjä Disneyn hahmoja käsittävä, alunperin sarjakuvamuotoinen meemi on syntynyt Kuvalauta-foorumilla vuoden 2010 loppukesällä. Dolan esiintyy rakastettavasta Disneyn luomasta esikuvastaan poiketen mm. seksiaddiktina ja murhaajana, ja hänen käyttöksensä on psykopaattista. <knowyourmeme.com/memes/dolan/>



Kuva 19. Kaksi suomalaisen kulttuurin maailmalle levinnyttä tuotetta yhdistyvät The Adventures of Moomon -videoissa: muumit sekä suomalaisen kuvalautakulttuurin synnyttämä Uncle Dolan. (YouTube, tammikuu 2015.)



Kuva 20. Sweederlanderin tulkinta muumiperheestä. (YouTube, tammikuu 2015.)



Kuva 21. Muumipeikko näyttää tässä tulkin-
nassa pahoin rappeutuneelta. (Naurunappula,
tammikuu 2015.)



Kuva 22. Muumilaakson poliisi ase kädessään
ja SS-merkki kauluksessaan. (Naurunappula,
huhtikuu 2014.)



Kuva 23. Onkohan Nipsu ilman korvia ja kuonoa
Nipsu? (Ylilauta, joulukuu 2014.)



Kuva 24. Verkon harvalukuista uudempien
muumijaksojen ainesta edustava, muokattu
kuva. (Naurunappula, marraskuu 2014.)

Jotkut muumeista tehdyt vaihtoehtoiset esitykset verkossa leikittelevät yleisesti huonoksi luokitellulla maulla tai ne liitetään sellaisen kontekstiin, kuten räävittömästä sisällöstään erityisesti mediassa tunnetuksi tulleella Ylilaudalla (kuvat 25, 26). Sosiaalisten erojen tuottamasta korkeakulttuurisen ja populaarikulttuurisen maun yhteiskunnallisesta dikotomiasta kirjoittanut Pierre Bourdieu väittää, että sietämättömintä niille, jotka näkevät itsensä legitimiin kulttuurin omistajina on eri makujen rienaava yhdistely.²¹⁷ Yhdistämällä muumin, johon liitettävät diskurssit sen virallisesti omistava taho haluaa itse määrittää, alakulttuurisiin viitekehyksiin luovat verkon nuoret kansalaiset siitä vastakulttuu-

²¹⁷ Bourdieu 1996, 56–57.

risia esityksiä, tiedostaen tai tiedostamattomasti. Tässä yhteisöllisessä taiteen tekemisessä ja levittämisessä voisi ajatella elävän palan avantgarde-taiteen henkeä, sillä kyseisen taidesuuntauksen perinteeseen on kuulunut porvarien ja keskiluokan hämmentäminen (ransk. *épater le bourgeois*).²¹⁸

Saatanan saatana taas saanut koko...

22.11.2014 20:06:33 Nro. 32211690

130254841536 (PNG, 5,82 Kt, 386x386px)



Saatanan saatana taas saanut koko illan piilotella homolankk täyttyy. Tappakaa paskakyrvät itsenne ja tietäkää että teitä vi paskansyöjähintit.

Ei vastauksia, luettu 3 kertaa, 0 seuraajaa, 5 käyttäjää piilottanut

Kuva 25. Purkaukseensa ”homolangoista” Ylilaudan käyttäjä on alatyylisen ilmaisunsa tehosteeksi päättänyt lisätä Muumipappaan muistuttavan lonkerokätisen hahmon, joka näyttää keskisormeaan katsojalle. (Ylilauta, marraskuu 2014.)

1.12.2014 0:37:00 Nro. 32419204

image (JPG, 208,48 Kt, 1327x955px)



Vuoden tai kahden takainen lanka, jossa irc-galleriassa olevan trakt

Joku sarjakuva joskus kuvalaudalta bongattu. Siinä poika on koneel hetkeä aikaisemmin tämän äidin vaginassa. /r/ tälle kuvalle.

>Splöts prlrllssshhhh :D -pakotus.

Joku sankarikakskko spämmäsi öisin Pelle Pelottoman kuvaa, jossa mainita.

Sitten vielä se, kun USP teki itsestään langan.

Vastaukset: >>32425832

Kuva 26. Käyttäjät muistelivat joulukuussa 2014 vanhoja, mieleen painuneita lankoja Ylilaudalla. Yksi käyttäjä on liittännyt muisteloihinsa Season's greetings -toivotuksella silatun ja siten postikortin mieleen tuovan alatyylisen kuvan Noidasta ja Nuuskamuikkuksesta. (Ylilauta, joulukuu 2014.)

Mikki Hiirestä parodiasarjakuvaa 1970-luvulla tehnyt O'Neill on kertonut tehneensä piilaa Disney-hahmoista suurimmaksi osaksi siksi, että Disney oli hänen näkemyksessään

²¹⁸ Gere 2002, 80. Fraasi *épater le bourgeois* on lähtöisin Ranskan 1800-luvun lopun Strinerin ajatukset omaksuneilta dekadenttirunoilijoilta.

hanakin käyttämään raastupaan viemistä parodian ja muun tekijänoikeuslain fair use -poikkeuksen²¹⁹ alle asettuvan kommentaarin tukahduttamisessa.²²⁰ Moomin Character-sin toiminta on synnyttänyt vastaavan motiivin verkon muumiesitysten luomiselle. Joskus koettujen epäkohtien kritiikki on löydettävissä itse tuotoksesta, joskus sen voi lukea taustoja, kuten SinäTuubaPaska-kulttuurin taistelua ”muumipuupeista” tutkimalla, ja toisinaan se näkyy vain häilyvänä mahdollisuutena rivien välistä. Usein poliittista vastarintaa edustavia merkityksiä alakulttuurisissa esityksissä on hyvin vaikea lukea; ne on koodattu kulttuurin sisään niin, että vain vertaiset voivat niitä ymmärtää tai ne on ilmaistu epäsuorasti vaatiessa vastaanottajalta kyseisen kulttuurin aiempaa tuntemusta.²²¹

Taiteenmuotoisena protestina muumit verkkokulttuureissa sivuavat kulttuurihäirintää (engl. culture jamming), jonka käsitteen perustana on situationistisen liikkeen perintö. Situationistinen internationaali oli radikaalimarxilainen ja avantgardistinen liike, jonka tavoitteena oli kieltää koko olemassa oleva yhteiskunta poistamalla kaikki, mikä on olemassa yksilöstä erillisenä järjestelmänä.²²² Tuija Lattunen määrittelee kulttuurihäirinnän olevan taiteen ja aktivismin rajapinnassa tapahtuvaa yhteiskunnallista kommentaaria, jossa valtarakenteet kyseenalaistetaan luovan vastarinnan keinoin. 1990-luvun puolivälissä käyttöön vakiintuneesta termistä on muodostunut sateenvarjokäsite, jonka alle asettuu teoksia ja tekoja mainosten muokkaamisesta performanssiin ja graffiteihin. Kulttuurihäirinnässä pyritään häiritsemään varsinkin kulutuskulttuurin ilmiöiden ja kulutusyhteiskunnan käytäntöjen kyseenalaistamista vastaanottoa.²²³ Kulttuurihäirintä mahdollistaakin dialogin syntymisen.²²⁴ Sen ilmaisussa on mukana dadan²²⁵ ja sen aikalaisen fluxuksen²²⁶ antitaidetta ja huumoria. Viittaussuhde löytyy myös 1990-luvun yhteisötaiteeseen, jossa poliittisten päämäärien ohella tärkeiksi nousevat yleisön osallistuminen ja aktiivinen vastaanotto sekä taiteen rooli ihmisten jokapäiväisen kokemuksen ja lähiympäristön merkityksellistäjänä.²²⁷

²¹⁹ Fair use on Yhdysvaltojen tekijänoikeuslainsäädännössä määritelty käsite, jonka perusteella voi poikkeustapauksissa (kuten kritiikki, kommentti, uutisraportointi, opetus, opinnäyte ja tutkimus) käyttää tekijänoikeuden muuten suojaamaa materiaalia.

²²⁰ RiP!: A Remix Manifesto 2008, 37:30–37:50.

²²¹ Ross 2002, 260.

²²² Sederholm 1994, 34.

²²³ Lattunen 2013, 26.

²²⁴ Tamminen 2013, 29.

²²⁵ Dada oli Sveitsissä ensimmäisen maailmansodan aikana kehittynyt taidesuuntaus, joka oli ennen kaikkea vastalause sodan raakuutta sekä taiteen ja jokapäiväisen yhteiskunnan painostavaa älyllistä jäykkyyttä vastaan. Dada-töille on tyypillistä tahallinen järjettömyys ja vallitsevien taiteen sääntöjen hylkääminen.

²²⁶ Fluxus on kansainvälinen taiteilijoiden verkosto, jolle keskeistä on intermediaalisuus, epäkaupallisuus, anti-taide ja taiteen tekemisen sekä tuotosten hauskuus.

²²⁷ Lattunen 2013, 27.

Kuten situationisteilla aikanaan, myös vastakulttuurisia muumiesityksiä tehtailevilla henkilöillä on vallalla olevan järjestyksen vastustamisen keinonaan valjastaa kulttuurin kuvat kritiikkiin tarkoituksiin muokkaamalla niitä ja yhdistelemällä niitä uusiin konteksteihin.²²⁸ Yhteyden voi tässä nähdä löytyvän myös punkin ja vastakulttuuristen muumiesitysten väliltä: punk ei esittänyt vastalausestaan vain keskittymällä kuvaamaan tiettyjä teemoja, vaan myös omaksumalla metodeikseen leikkelyn, montaaasin ja muilta lainaamisen.²²⁹ Tullessaan tulkituksi osana kulttuurihäirinnän kenttää teot ja teokset voivat Lattusen mukaan saada poliittisia merkityksiä tekijöidensä intentioista riippumatta.²³⁰ Olen tutkimuksessani tehnyt tulkintoja muumista vastakulttuurisuuden valossa, mikä osassa tapauksista todennäköisesti eroaa tekijän tietoisesti teokselleen antamista merkityksistä. Lattusen mukaan kulttuurihäirintä ei esitä selkeitä argumentteja tai vaatimuksia, eivätkä sen sanomat ole useinkaan palautettavissa lähettäjiinsä tai heidän tarkoitukseksi, sillä tekijät jäävät usein anonyymeiksi tai piilottelevat pseudonyymien takana.²³¹ Kulttuurihäirinnän teosten ja verkon muumiaineksen yhteys löytyy myös alaja vastakulttuurisuudesta, joista taidekentän ilmiöiden ohella kulttuurihäirintäkin Lattusen mukaan ammentaa.²³²

Helsinki-Vantaan lentokentälle keväällä 2014 saapuessani törmään muumimyymälän pehmoleluihin, vaaleansinisiin avaimenperiin ja kukkien keskellä istuvan Niiskuneidin kuvilla varustettuihin lastenvaatteisiin. Lähes jokaisessa suomalaisessa tavaratalossa myydään Arabian muumimukeja, ja päivittäistavarakaupoista saa lapsille tarkoitettuja hammastahnatuubeja muumihahmojen kuvilla. Kulttuurissamme muumit näkyvät vahvasti tuotteistettuna, ja nämä tuotteet ovat positiivisia ja iloisia mielikuvia herättäviä. Hempeästi väritetty muumien virallinen internet-sivu www.moomin.com painottaa muumeja erityisesti lastenkulttuurin ja suomalaisen taiteen ja designin kautta. Hahmokuvausissa tosin kerrotaan Muumipapan pitävän ”kyseenalaisten kavereiden seurasta ja viskistä”, mutta muuten muumien historiasta jätetään mainitsematta erityisesti sarjakuvissa esiintyneet paheellisuudet viinan salapoltosta, huumausaineiden käytöstä ja syrjähyppyistä salakuljetukseen, lahjuksiin ja poliisin pakoiluun.

Se, mitä virallinen taho ei muumista ainakaan tällä hetkellä painota, elää kuitenkin ai-

²²⁸ Ks. Lattunen 2013, 27.

²²⁹ Gere 2002, 167.

²³⁰ Lattunen 2013, 26.

²³¹ Lattunen 2013, 26

²³² Lattunen 2013, 27.

neettomana perintönä kansalaisten mielikuvissa muumista. Muumin erityisesti Toven ja Larsin sarjakuvissa läsnä ollut anarkistinen henki on nähtävissä osana verkon provokatiivisten muumiesitysten taustaa, ja se on löydettävissä myös yksittäisistä kuvista, videoista ja verkkomeemeistä. Anomuumi (kuva 27) on meemi, joka viittaa Anonymous-liikkeeseen: yksi liikkeen tunnusomaisista fraaseista ”We are Anonymous” vääntyy muotoon ”Me olemme Anomuumi”, ja Muumipeikon monistunut olemus toisintaa liikkeen ajatusta kaikista verkon käyttäjistä voimakkaana anarkistisena entiteettinä. Muumihahmot myös harjoittavat kansalaistottelemattomuutta verkossa niiden toiminnan poiketessa yhteiskuntamme yleisesti hyväksymästä (kuvat 28, 29, 30).



Kuva 27. ”Anomuumi on leguaani”, kuuluu sanonta verkossa erityisesti suomalaista kuvalautojen anonyymiä joukkoa kuvailtaessa. Lausahdus juontuu Anonymous-liikkeen ”We are legion” –fraasista, ja sillä on toisinaan myös pilkallinen kaiku. (Ylilauta, tammikuu 2014.)



Kuva 28. Hommalaakson tai Skinilaakson tarinoista tuttuja äärioikeistolaisia muumi-hahmoja. Näissä sarjakuvissa harmia Muumilaakson asukkaille aiheuttaa niin hallitsematon maahanmuutto, kehitysapurahat kuin laaksoon perustettu ulkomaalaisen pyörittämä pizzeriakin. (Naurunappula, lokakuu 2014.)



Kuvat 29, 30: Hemuli ja Haisuli kannabiksen vaikutuksen alaisina. Ensin mainittu selailee Tyrmääjäsieni-jaksosta napatusta ja kuvankäsittelyn avulla muokatussa kuvakaappauksessa kirjaa sienistä, mikä lisää kuvan viittaussuhdetta huumausainekulttuuriin. (Ylilauta, helmikuu 2015 ja lokakuu 2014.)

Suomessa muumin suosio kirvoitti jo vuosikymmeniä sitten muitakin kuin ylistäviä mielipiteitä: muumeja on paheksuttu liian porvarillisen perhekäsityksen ilmentyminä ja niiden kasvatuksellinen sopivuus oli kuuma puheenaihe jo kirjojen ensimmäisinä ilmestymisvuosina. Muumien kielenkäyttö, palmuviinin juonti ja tupakanpolto herättivät pahennusta. Lisäksi he puhuivat sopimattomia, melkein kiroilivat. Tove itse sanoutui kuitenkin irti tuotantonsa kasvatuksellisista tarkoituksista.²³³ Muumin kapinointi vallitsevia normeja vastaan lähtikin niiden luojasta itsestään. Tuula Karjalainen kirjoittaa, miten yhteiskunnan ja ihmisten säätämät kiellot ovat näkyvimmit jokapäiväisessä arjessa, ja niihin Tove usein suhtautui kirjoissaan avoimen kielteisesti. Hän ei asettanut sopivaisuussääntöjä lukijoilleen, ei edes lapsille. Muumimaailman rakkautta ja huolenpitoa täynnä olevassa elämässä ei oikeastaan ollut mikään kiellettyä, paitsi kieltäminen. *Vaarallisessa juhannnuksessa* Nuuskamuikkunen näkee kaikkialla puistossa kieltotauluja: nauraminen, tupakoiminen, nurmella istuminen ja tasajalkaa hyppiminen ovat kiellettyjen toimien listalla. Niitä katsoessaan hän päättää repiä alas jokaisen julisteen.²³⁴ Nettinatiivien verkkokalvoille kohtaaminen on piirtynyt Muumilaakson tarinoita -sarjan jaksosta Kadonneet lapset.

²³³ Karjalainen 2013, 136.

²³⁴ Karjalainen 2013, 130, 192.

4.3 Nettinatiivien taistelu kulttuuriperinnöstä

Euroopan neuvoston Faron sopimuksessa (2005) kulttuuriperinnön yhteiskunnallisesta merkityksestä määriteltiin, että jokaisella ihmisellä on oikeus, muiden oikeuksien ja vapauksien kunnioittamista unohtamatta, yhteyteen valitsemansa kulttuuriperinnön kanssa. Sopimus painotti tarvetta saada jokainen yhteiskunnan jäsen osallistumaan kulttuuriperinnön määrittelyyn ja ylläpitoon sekä kulttuuriperinnön monimuotoistumista yhteisöjen monimuotoisuuden tunnistamisen ja tunnustamisen kautta.²³⁵ Kun populaarikulttuurista tulee kansankulttuuria ja mediakuvastoista populaarikulttuurinarratiivien keskellä kasvaneiden tarustoa, voidaan perustellusti esittää kysymyksiä oikeudesta näihin kulttuurituotteisiin liittyviin kulttuurisiin prosesseihin osallistumisesta. Kulttuuriperinnön eettisiin kysymyksiin kuuluu, kuka omistaa menneisyyden, kuka saa sitä tuotteistaa ja kuka voi saada siitä taloudellista voittoa.²³⁶ Kysymys omistajuudesta muumin ja verkon tapauksessa pystyttää paksuinta muuria virallisten tahojen ja verkon nuorten kansalaisten välille.

Yhtiöiden ”poltetun maan taktiikasta” seuraa ristiriitoja tilan kokemuksista kumpuavassa verkon taloudessa. Verkon talous, jota voisi monilta osin luonnehtia lahjataloudeksi, vaikuttaa internetin ympäristöihin ja niissä toimimiseen oleellisesti. Mediahistorioitsija Patrice Flichy kuvailee verkkoon luonnollisesti syntynyttä taloutta ennen markkinavoimien sinne rymistämistä luonnehtien sen samankaltaisuutta oravannahkatalouteen. Vaih-dantataloutta muistuttava tasapainotettu informaation vaihto oli yksi alkuperäisen internet-kulttuurin elementeistä — ”koodattu netikettiin”. Pitkän aikaa vapaa tiedostonjako ei siis ollut ongelma, vaan selviö.²³⁷ Hakkerit ja muut tietoverkon pioneerit kannattivat vapaan koodin ja lahjatalouden mallia, kun taas toisenlaiset ajattelijat näkivät verkossa potentiaalin suurelle bisnekselle: nykyinen verkon talous onkin tavallaan hybriditalous, jossa nämä kaksi ajattelutapaa yhdistyvät.²³⁸

Tuottajan ja kuluttajan välistä rajanvetoa häivyttävää, mediakonvergenssin kiihdyttämää ja erityisesti internetin toimintaympäristöissä toteutuvaa remix-kulttuuria voi luonnehtia

²³⁵ Faron sopimus 2005.

²³⁶ Haanpää, Kivilaakso & Tuomi-Nikula 2013, 22.

²³⁷ Flichy 2007, 179, 189.

²³⁸ Flichy 2007, 179–180; Lessig 2008.

uudeksi kulttuurin paradigmaksi sen läpäistessä useita kulttuurin tasoja; tämä kulttuurinen siirtymä heijastuu erityisesti heidän, jotka ovat kasvaneet näkyvän ja osallistavan kulttuurisen remiksauksen ympäristössä, maailman kokemiseen. Pekka Gronow väitti vuoden 1985 kirjoituksessaan *Taiteet, uusi teknologia ja tekijänoikeus* tekijänoikeuden vaikutuksen olevan melko huomaamatonta ja monen tekijänoikeuspykälän olevan mielestämme itsestään selviä tai oikeutettuja. Ristiriitatilanteita syntyi hänen mukaansa tuolloin harvoin.²³⁹ Nyt, aktiivisen kansalaislähtöisen tuottamisen ja internetin mahdollistaman laajamittaisen tiedostonjaon aikana on toisin. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen 2012 julkaiseman kyselytutkimuksen yhdeksäsluokkalaisille mukaan 71 prosenttia nuorista oli vuoden aikana ladannut internetistä musiikkia, ohjelmia tai pelejä luvattomasti, ja kolmasosa kertoi lataavansa luvattomasti verkosta vähintään kerran viikossa. Luvut ovat miltei identtisiä vuoden 2008 raportissa nuorten rikoskäyttäytymisestä.²⁴⁰

Tutkimukset tuskin osoittavat yhteiskunnassamme kasvavan rikollisten sukupolven, vaan selvää pikemminkin on, että nuoret eivät koe ”warettamista” eivätkä sen puoleen muumien käyttöäkään netissä levittämässään kuvissa ja videoissa vääräksi. Merkittävimmässä moderneissa sukupolviteorioissa ikäryhmän jäseniä yhdistävät historialliset kokemukset katsottiin lähtökohtaisesti tärkeämmiksi kuin mitkään muut sosiaaliset erot, jotka saattoivat jakaa yhteiskuntaa. Näin teoriat tulivat esittäneeksi, että yhteiskunnan todellisia konflikteja ei käydä esimerkiksi yhteiskuntaluokkien välillä, vaan ne koskevat ikää ja nuoruutta.²⁴¹ Tämä korostuu nyt erityisesti verkon ja immateriaalioikeuksien kontekstissa nuorten haastaessa toiminnallaan ”vanhan maailman” menettelytavat. Ola Erstad mainitsee remix-kulttuuria luonnehtiessaan nimenomaan nuorten näyttävän tietä luovien käytäntöjen soveltamisessa digitaalisiin medioihin.²⁴²

Barlow kirjoitti vuonna 2000 Wired-lehdessä tekijänoikeuslakeja kommentoiden, että mitään lakia ei onnistuneesti voida asettaa suurelle ihmisryhmälle, joka ei moraalisesti seiso sen takana ja omaa vieläpä helpot keinot tämän lain kiertämiseen.²⁴³ Anarkisti Mikhail Bakunin niin ikään luonnehti aikanaan yhteisön oikeussääntöjen olevan yhteisön tapojen kautta vähitellen kehittyneitä, ne eivät siis voineet syntyä minkään suvereenin lainsäätäjän ajattelun, tahdon ja tekojen seurauksina.²⁴⁴ Fanikulttuureihin on syntynyt o-

²³⁹ Gronow 1985, 171.

²⁴⁰ Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos.

²⁴¹ Purhonen 2008, 15–16.

²⁴² Erstad 2008, 185.

²⁴³ Barlow 2000.

²⁴⁴ Bakunin 1895, 267. Ks. Hirvonen 2007, 29.

mat kulttuuriset säännöstönsä: Jenkins toteaa, että fanit eivät lannistu legitiimien immateriaalioikeuskäsitysten edessä, vaan tekevät "ryöstöretkiä" massoille suunnattuun kulttuuriin vallaten sen materiaalia omiin käyttötarkoituksiinsa, uudelleen käyttäen sitä pohjana sosiaaliselle vuorovaikutukselleen ja omille kulttuurisille tulkinnoilleen.²⁴⁵ YouTubeen uudelleenladattuun SinäTuubaPaskaan Hirvijahti lähetetystä kommentista ilmenee faniyhteisön lannistumattomuus sekä oman toimintansa oikeutetuksi kokeminen: ”Niin, moomin characters LTD on perseestä. Miksei ne vaan jo luovuta? :D Fan-creationit kuuluu nykyään internettiin, that's it.”

SinäTuubaPaska Wikin artikkeli Oy Moomin Characters Ltd:stä alkaa seuraavanlaisella kappaleella, joka on lainattu muumien suomenkielisiltä virallisilta verkkosivuilta SinäTuubaPaska-yhteisön näkemyksiä muumien omistajuudesta esille tuovia yliviivattuja osia lukuun ottamatta: ”Oy Moomin Characters Ltd. on osakeyhtiö, joka ~~vääntää olevansa~~ on virallinen muumien tekijänoikeuksien valvoja. Kaikki Muumilaakson hahmot ovat rekisteröityjä tavaramerkkejä maailmanlaajuisesti, ~~tai niinhän nämä ainakin vääntävät~~, joten kaikissa muumeja koskevissa asioissa on käännyttävä Oy Moomin Characters Ltd:n puoleen ja ~~vähintäänkin piestävä heidät sorkkaraudoilla.~~”²⁴⁶ Otsikon Historia alla artikkelissa kuvataan ”Vuoden rauhana” aikaa, jona noin vuoden kestäneellä aikavälillä Moomin Characters ei suorittanut videoiden poistoja. Vuodesta 2013 nykyhetkeen ulottuvaa aikaväliä taas luonnehditaan otsikolla ”Saatana saapuu kotiin”. Vaikka huumorilla, osaksi kieli poskessa luonnehdittuja artikkelien tekstit ovatkin, vahvoja mielikuvia herättävät sanavalinnat niissä sekä wikin kommentteissa kielivät tunnepohjaisista reaktioista, joita kulttuurisen osallistumisen ja luomisen rajoittaminen on synnyttänyt. Tekstien sodankäynnin retoriikka osoittaa heimon kokeneen tulleen ulkopuolisen hyökkäyksen kohteeksi — ja ryhtyneen vastatoimiin.

Nettinatiivien henkinen omistussuhde muumiin tulee selkeästi esille tutkimukseni aiheistona olevien visuaalisten ja audiovisuaalisten kulttuurin fragmenttien sekä niihin kytkeytyvän tekstuaalisen sisällön kautta, ja sen todentamista vahvistaa yllä siteeraamani SinäTuubaPaska Wikin artikkeli Moomin Characters Oy Ltd:stä, jossa STP-yhteisö osoittaa torjuvansa yhtiön väitöksen muumien tekijänoikeuksien haltijuudesta. Merkillepantavaa on, että SinäTuubaPaskojen lähdemateriaaliksi on tarjolla lukematon määrä

²⁴⁵ Jenkins 1992, 18.

²⁴⁶ SinäTuubaPaska Wiki, artikkeli: Moomin Characters Oy Ltd.

muuta kulttuurista aineistoa, eikä mummien käyttö ei ole mitenkään välttämätöntä kulttuurin olemuksen ja kulttuurin säilymisen kannalta; silti mummia halutaan käyttää ”soosina”, ja oikeudesta sen käyttöön halutaan aktiivisesti taistella.

Maarit Grahn sanoo yhteisöjen ja ryhmien käyttävän aineellista ja aineetonta kulttuuriperintöä kulttuurinsa ylläpitämiseksi ja vahvistamiseksi.²⁴⁷ Enges ja Koski luonnehtivat yksilön voivan soveltaa perinneaineiksia aktiivisesti minäkuvansa ja maailmasta tekemensä tulkintojen pohjana. He huomauttavat, että eri elämänvaiheissa yksittäiset perinnetuotteet ovat erilaisessa asemassa, ja kauankin latenttina ollut aihe maailmasta saattaa jostakin syystä aktuaalistua, ja päinvastoin.²⁴⁸ Muumin käyttökelpoisuus merkitysyhteyksissä kieli sen legitimoimista asemasta verkkokulttuureissa. Kun muumi esiintyy kulttuurissa säännöllisesti, arkisissakin toiminna ja yhteyksissä, se integroituu osaksi kollektiiviperinteitä — näin syntyy sellainen muumin kulttuuriperintö, joka tuottaa tietyille ryhmille Siivosen luonnehtiman tietoisuuden omasta kulttuurisesta erityisyydestä suhteessa toisenlaisiin kulttuurisiin erityisyyksiin²⁴⁹, ja joka palvelee juuri näiden yksilöiden ja yhteisöjen tarpeita tässä ajassa.

Suomalaisten nuorten mummifanien itsensä tuottama, merkitysyhteyksien kasaamisessa ja aineellisten ja aineettomien perinteiden tihentymisissä aktualisoitua muumin kulttuuriperintö verkossa rakentuu aiemmalle kulttuurin mumiaineikselle, eritoten Muumilaakson tarinoita -piirretyn kertomuksille ja siitä kumpuaville kokemuksille ja muistoille, mutta myös esimerkiksi muumikirjoille ja -sarjakuville. Alkulähteenä tälle perinnön virralle on Tove Jansson — muumin haltuunotto verkon kulttuureissa ei siis poista Hongon määrittelemää luonnollista tekijänoikeutta, sillä mummien luojalle osoitetaan verkossa suurta arvostusta. Ylilaudan mörkölangoissa hänellä on alkuperäisen tarinankertojan tärkeä rooli, ja hänen merkityksensä verkon hauskojen ja yhteisöllisyyden kokemuksia tuottavien mummiesitysten olemassaololle on verkkokulttuureissa hyvin tiedetty ja tunnustettu. Toven kunnioittamista kuvaa Muumilaakson tarinoiden introa versioivan ”Virallisen alkuhymnin” esittelevä musiikillinen The Moomins -animaatio, jossa pyydetään Tovelta anteeksi: ”*Olen todella pahoillani, Tove Jansson*”, lukee ruudulla videon lopussa.

Grahn on huomauttanut, että liiketaloudellisissa kontekstissa kulttuuriperinnöllä on aina

²⁴⁷ Grahn 2013, 293.

²⁴⁸ Enges & Koski 2003, 89.

²⁴⁹ Siivonen 2013, 318.

strateginen merkitys.²⁵⁰ Kaupallisessa, globaalissa kontekstissa kulttuuriperinnön tuotteistaminen toimii sen tehokkaana säilyttäjänä, mutta samalla myös yhdenmukaistaa sitä.²⁵¹ Kun kulttuuriperintötuote on lailla suojeltu niin tarkasti ja nimenomaan kaupallisuuden kaanonissa kuin muumi, se yhdenmukaistuessaan voisi supistua vain tuotteeksi. Näin ei päässe käymään, sillä muumin kulttuuriperintöprosessi on aktiivisesti käynnissä verkossa ja myös sen ulkopuolella. Vaikuttaakin siltä, että muumi eriytyy erityisesti verkkoaineistojen myötä kahdenlaiseksi perinnöksi: toisaalla on tuotteistettu ja virallisen tahon säilyttämä ja sen itsensä kulttuuriperinnöksi määrittelemä²⁵² muumi ja toisaalla kulttuurin luonnollisessa virrassa perinteinä elävä ja muokkautuva muumi. Tähän dikotomiaan kytkeytyvät kysymykset perinnön aitoudesta. Outi Tuomi-Nikula kirjoittaa kysymyksen ”aidosta” ja epäaidosta askarruttavan, sillä kulttuuriperintöprosessin aikana kulttuuriperintökohteet muuttuvat taloudellisten, esteettisten ja moraalisten syiden tai poliittisten voimien vuoksi siitä, mitä ne ovat alun perin olleet.²⁵³

Tuotemerkki onkin jotain, jolla voidaan varmistua ”aidosta ja alkuperäisestä”. Toisaalta muumia kulttuurisessa ilmaisussaan käyttävien nettinatiivien ainakin osaksi hylätessä muumin virallisen omistajuuden voisi ajatella, että muumi on ”aitoa” kulttuuria heille tuotemerkillä tai ilman. Tietyn yrityksen omistama tuotemerkki ei ole heille kulttuurisen aitouden tae, vaan sitä on pikemminkin kulttuurinen luonnollisuus²⁵⁴; jos muumiesityksen laskee internetiin tietyn verkkokulttuurin sisäpiiriläinen, huomaavat vertaiset tämän lukemalla esityksen merkityksiä ja täten luotu on aitoa, eteenpäin vietävää kulttuuria ja nämä fragmentit ovat siten osan kulttuurin virrassa eläviä perinteitä. Laurajane Smith muistuttaa, että perintö on jotakin elämälle välttämätöntä ja elävää. Se on tekoja ja se elää hetkessä; perintö ei ole jotain ”materiaaliseen muotoon jäätynyttä”.²⁵⁵ Digitaalitekniologiat ja internet muokkaavat ja muuttavat väistämättä niitä kompleksisia sosiaalisia käytäntöjä, joissa muistot, materiaaliset jäljet ja performatiiviset elementit punoutuvat yhteen ja antavat nykyhetkessä merkityksen menneelle.²⁵⁶

²⁵⁰ Grahn 2013, 313.

²⁵¹ Jaakola 2013, 260, 262-263.

²⁵² Moomin Characters Oy Ltd:n pääosakas Sophia Jansson mm. Sveriges Radiolle 7. maaliskuuta 2014.

²⁵³ Tuomi-Nikula 2013, 51.

²⁵⁴ Vrt. pakotetun meemin käsite, jota avasin luvussa 2.1.

²⁵⁵ Smith 2006, 83.

²⁵⁶ Giaccardi 2012, 1.

5. LOPUKSI

Muumiin suomalaissa verkkokulttuureissa kytkeytyy institutionaalisuuden ja kansalaislähtöisyyden, ruohonjuuritason ja ammattimaisen tuottamisen sekä alakulttuurin ja legitiimin kulttuurin vastakkainasetteluja. Niiden olemus muotoutuu verkon tilan ja heimo-yhteisöllisyyden kokemuksista, verkkokulttuureihin koodatuista käytännöistä, lapsuuden mediamuistoista ja eri taiteenmuodoista. Muumi saa internet-ympäristöihin vietynä ja niissä kulttuurin virrassa muokkautuessaan vastakulttuurisia, provokatiivisia, aktivismiin viittaavia ja jopa anarkistisia piirteitä. Yksittäisten esitysten tulkinta jää usein kuitenkin katsojalle ja kuuntelijalle niiden antamatta valmiita vastauksia ja esittämättä selkeitä argumentteja.

Errico Malatesta (1891) näki, että anarkistisuus syntyy epäoikeudenmukaisuuden kokemuksesta. Verkon anarkistinen ja vastakulttuurinen muumi on osoitus verkon heimojen haluttomuudesta taipua sellaisen auktoriteetin tahtoon, jonka toimet ne kokevat epäreiluiksi tai mielivaltaisiksi. Nettinatiivien taistelu oikeudesta kulttuuriseksi omaisuudekseen kokemaansa muumiin on siis täydessä käynnissä verkossa. Koettelemalla institutionaalisen vallan rajoja, muuntelemalla mummia meemikuvissa ja muissa visuaalisissa esityksissä omia kulttuurisia intressejään palvelevaksi nämä muumifanit neuvottelevat itselleen osallisuutta muumiin liittyvissä kulttuurisissa prosesseissa. Verkon vastakulttuurinen muumi asettuu vastustamaan ylhäältä päin saneltuja ja kulttuurin ulkopuolelta tulevia toiminnan ehtoja sekä institutionaalisen vallan ulottumista verkon heimo-yhteisöihin. Hyvän maun rajat ylittämällä, absurdilla huumorillaan kulttuurin ulkopuolisia tahoja hämmentäen ilmentää se verkkokulttuurien anarkistisia piirteitä — toisaalta tuotannon ja kuluttamisen rajat häivyttämällä ovat muumiesitykset verkossa vastakulttuuria tekijänsä intentioista riippumatta jo pelkällä olemassaolollaan.

Kulttuurisia tasoja sen kanssa kasvaneiden kokemusmaailmassa läpäisevänä populaarikulttuurin tuotteena ja suuren osan suomalaista Y-sukupolvea kollektiivisena, nostalgisoituna mediakokemuksena mummista on verkossa tullut uutta vernakulaaria kulttuuria, joka entisestään rohkaisee laajaa osanottoa, ruohonjuuritason luovuutta ja kaupankäyntiä lahjataloudessa. Muumihahmot ovat saaneet uudenlaisia ulkomuotoja, ne käyttäytyvät uusilla tavoilla ja niiden toiminta sijoittuu mitä erilaisimpiin ympäristöihin. Silti ne ovat

muokkaajiensa ja näiden muokattujen ideoiden levittäjien mielissä nimenomaan Tove Janssonin muumeja — annoksella japanilaisten animaattorien näkemystä, kuvalautakulttuurissa lionneina ja ripauksilla anarkiaa kuorrutettuina. Muumin kulttuuriperintöprosessi on vahvana käynnissä, ja muumin voisi ajatella elävän uudenlaista kulttuurista aikakauttaan verkon toimintaympäristöissä.

On tärkeää huomata, että vaikka nämä kulttuurin osat vaikuttavat todennäköisesti monissa tapauksissa ulkopuolisen silmissä täysin triviaaleilta, turhalta ”verkkoroskalta”, ovat ne niitä ilmaisussaan ja viestinnässään käyttäville yksilöille ja yhteisöille hyvinkin merkityksellisiä. Yhtä tärkeä on se oivallus, että muumi suomalaisissa verkkokulttuureissa ei missään nimessä ole halveeraamista ja pilkkaa muumia tai sen luoja kohtaan, vaan tulkittava pikemminkin kunnianosoitukseksi. Muumista on tullut suuri osa huumorillisia ja leikillisiä suomalaisia verkkokulttuureja, ja se jos mikä on verkon muuttuvassa ja nopeatempoisessa kulttuurin virrassa selkeä osoitus muumin tärkeydestä suomalaisille nuorille.

Nämä verkon sykkeessä syntyvät ja muokkautuvat kulttuurin osat ovat nuorten omista lähtökohdistaan itselleen sekä vertaisilleen luontevalla tavalla luomaa ja representoimaa perinnettä, joka on aktiivisessa vuorovaikutuksessa ympäröivään sähköiseen ja ei-sähköiseen sosiaaliseen ja kulttuuriseen kontekstiin. Ne lainaavat ja muokkaavat sisältöä populaarikulttuurista ja erilaisista kulttuurituotteista, ja syvimmän olemuksensa ammentavat lapsuuden vaikuttavista kollektiivisista mediakokemuksista tuoden ne tähän elämään, hetkeen ja aikaan. Taiteellisenä ja leikillisenä merkityssisältöisenä ilmaisuna muumi ei ole jähmettynyt paikalleen. Verkon suoman mahdollisuuden jokaiselle tuottaa kulttuurin virtaan uusia perinnön piirteitä ja osallistua kulttuuriseen luomiseen kautta löytyy takuu muumin kulttuuriselle kestävyydelle.

Verkon muumien maailmaan sukeltaminen on ollut ennen kaikkea mielenkiintoista. Ilmiön käsittely useiden eri osa-alueiden kautta oli hedelmällistä tutkimukselleni, mutta myös hyvin antoisaa itselleni tutkijana. Digitaalinen kulttuuri tutkimusalana kehittyy ja syntyy tutkijoidensa toimissa, elää sovellettujen teknologioiden mukana. Tieteenalan tiukka sitoutumattomuus tiettyihin traditioihin toi oman vaativuutensa tutkimusprosessiin, sillä huomasin useasti vaikeaksi rajojen vetämisen: kiinnostavia käsitteitä, aineistoja, aiheita ja tutkimuskirjallisuutta kun tuntui löytyvän aina vain lisää. Enemmän se kuitenkin antoi tutkijalle ja tutkimukselle; saatoinkin käsitellä aiheitani tuloksellisesti niin

verkon talouden, remix-kulttuurin, perinteen välittymisen tapojen kuin evolutiivisen taideteoriankin kautta.

Tutkimuskirjallisuuteni oli hyvin runsasta ja laaja-alaista ja aineistokin melko suuri ja erityisiä menettelytapoja vaativa. Pro gradu -tutkimuksen laajuus salli juuri ja juuri näin useiden aiheiden ja käsitteiden käytön, ja jatkotutkimuksessa voisikin eri osa-alueisiin paneutua yhä syvemmin. Jos nyt aloittaisin prosessin uudelleen, asettaisinkin todennäköisesti tiukemmat rajat sille, mitä otan mukaan ja mitä jätän pois tutkimuksesta. Toisaalta on sanottava, että tällaisenaan tutkimukseni tuotti hermeneuttisen tutkimusstrategian pyrkimyksenä olevan laaja-alaisen ja syvällisen ymmärryksen tutkimuksen kohteena olevista kulttuureista.

Populaarikulttuurin ja kansankulttuurin suhde verkon muumiesityksissä kertoo kiehtovalla tavalla niistä tavoista, joilla mediasisällöt vaikuttavat meihin ja sulautuvat kauttamme osaksi aiempaa kansankulttuuria ja vernakulaareja käytäntöjä. Koska verkon ja kulttuuriperinnön suhdetta on tutkittu vasta vähänlaisesti, ehdotan jatkotutkimusaiheeksi syvempää perehtymistä niihin kulttuurisiin prosesseihin, joissa jostakin kulttuurituotteesta, tässä tapauksessa muumista, muodostuu uutta vernakulaaria kulttuuria verkon nopeatempoisissa toimintaympäristöissä. Ylilaudan mörkölankojen kansanperinteestä ja uskomustarinoista muotoaan perineissä, fanifiktiota sivuavissa kertomuksissa kulminoi-tuu mediasisältöjen ja populaarikulttuurinarratiivien kulttuurisia tasoja läpäisevä vaikutus. Ne, kuten useat muutkin verkon muumisällöt, kertovat kiinnostavalla tavalla teoriassa suvereenista vapaaseen toimintaympäristöön siirtyneestä ihmisestä ja niistä tavoista, joilla koemme ja merkityksellistämme ympäröivää maailmaa.

Kulttuurisessa kiertoliikkeessä langan päät ovat löytäneet toisensa: verkon anarkististen muumien voisi ajatella lähenevän erityisesti Lars ja Tove Janssonin sarjakuvissa sekä Toven alkuperäisissä muumiteoksissa läsnä ollutta yhteiskunnan kieltojen kyseenalaistamisen ja vapauden henkeä. Ihka ensimmäinen, Toven perheensä kesäpaikan huussin seinälle taiteilema muumi esitti Immanuel Kantia, ja Tove oli kirjoittanut sen yhteyteen lauseen ”Vapaus on paras asia”. Vapaus eri olomuotoineen askarrutti häntä ja sen tutkiminen oli vahva ja koko hänen tuotantonsa läpi kulkeva asia.²⁵⁷ Millaisiksi esityksiksi verkossa vapautta tutkivien kansalaisten toimissa muumi vielä muokkautuu, jää nähtäväksi.

257 Karjalainen 2013, 130.

LÄHDELUETTELO

Kaikki internet-osoitteet on tarkistettu 20.3.2015.

Tutkimusaineisto

Verkkosivustot:

Naurunappula <<http://naurunappula.com/>>

Riemurasia <<http://www.riemurasia.net/>>

Ylilauta <<http://ylilauta.org/>>

SinäTuubaPaska Wiki. <http://sintuubapaska.wikia.com/wiki/SinäTuubaPaska_Wiki>

Meemi.info <<http://meemi.info/index.php/>>

Ylilaudan mörkölanka tallennettuna Pastebin-palveluun, aloitusviesti 12.8.2012.
<<http://pastebin.com/BWbV0nJL>>

Ylilaudan mörkölanka, aloitusviesti 28.10.2012
<<http://ylilauta.org/paranormaali/14134370>>

Muumilaakson tarinoita -sarjan kommentit Leffatykki.comissa.
<<http://www.leffatykki.com/sarja/muumilaakson-tarinoita/kommentit>>

Videot:

Hippolaakson tarinoita -kokoelma. Naamapalmu 22.10.2011.
<<http://naamapalmu.com/file/10786>>

Muumit - Mamelukkikala (dAb-Key Edit). YouTube 17.12.2009.
<<https://www.youtube.com/watch?v=puBVRHEDkxM>>

Muumit ja lapsenvahti. YouTube 8.8.2014.
<<https://www.youtube.com/watch?v=nrVRJBi91Vo>>

Nuuskamuikkunen – Jaa [Remix] With Lyrics HD. YouTube 17.3.2013.

<https://www.youtube.com/watch?v=GbD1_HbcVqs>

SinäTuubaPaska: Heliumin vauhdikas tankotanssiesitys. Vimeo.
<<https://vimeo.com/28545937>>

SinäTuubaPaska: Hirvijahti. YouTube 5.8.2014.
<<https://www.youtube.com/watch?v=mFtD5ecBAOk>>

The Adventures of Moomon: Dolans Visit. YouTube 20.6.2012.
<<https://www.youtube.com/watch?v=582syY4cQFw>>

The Adventures of Moomon: Dolans BBQ. YouTube 1.7.2012.
<<https://www.youtube.com/watch?v=IHcxS7XfWfU>>

The Moomins: Birds. YouTube 4.4.2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=xF_qZuDqLyM>

The Moomins: Feed Nispu. YouTube 4.4.2014.
<<https://www.youtube.com/watch?v=vj8Xiea8jtg>>

The Moomins: Tervetuloa pimeyteen. YouTube 4.5.2013.
<<https://www.youtube.com/watch?v=TgTj4oC-LDs>>

Yksinäiset vuoret. Dailymotion 8.11.2013.
<http://www.dailymotion.com/video/x12yk8s_yksinaiset-vuoret_fun>

Yksinäiset vuoret 2: Miehet eivät itke. Dailymotion 8.11.2013.
<http://www.dailymotion.com/video/x12ykg8_yksinaiset-vuoret-2-miehet-eivat-itke_fun>

Yksinäiset vuoret 3: Kaksoiselämää. Osa 1 / 2. Riemurasia 15.11.2014.
<<http://www.riemurasia.net/video/Yksinaiset-vuoret-3-Kaksoiselamää-osa-12/152220>>

Yksinäiset vuoret 3: Kaksoiselämää. Osa 2 / 2. Riemurasia 15.11.2014.
<<http://www.riemurasia.net/video/Yksinaiset-vuoret-3-Kaksoiselamää-osa-22/152221>>

Elokuvat,TV-ohjelmat ja radio-ohjelmat

Docventures. To: Riku Rantala ja Tuomas Milonoff. Risto Kuulasmaa/Yle & GimmeYaWallet Productions. YLE TV2. E: 15.10.2014.

RiP: A Remix Manifesto. Sk & O: Brett Gaylor. National Film Board of Canada & EyeSteelFilm. E: 23.11.2008.

Sophia Jansson pitää huolta Muumien oikeuksista. To. Kirsi Blomberg. Sveriges Radio 7.3.2014. <<http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=185&artikel=5803534>>

Kyselyt

Katsaus nuorten rikoskäyttäytymiseen ja uhrikokemuksiin 2012. OPTL:n verkkokatsauksia 27/2012 - Venla Salmi.

<http://www.optula.om.fi/material/attachments/optula/julkaisut/verkkokatsauksia-sarja/6X40o3djj/Katsaus_nuorten_rikosk_ytt_ytymiseen_verkkokatsaus_27.pdf>

Nuorten rikoskäyttäytyminen 1995-2008. OPTL:n verkkokatsauksia 9/2008 - Venla Salmi.

<http://www.optula.om.fi/material/attachments/optula/julkaisut/verkkokatsauksia-sarja/6BvhMXfUN/nuorten_rikoskt_1995-2008.pdf>

Sanoma- ja aikakauslehdet:

Iltalehti 2014. <<http://www.iltalehti.fi/>>

The New York Times 2010. <<http://www.nytimes.com/>>

Videot:

Finland: Faceless fury! Anonymous protesters hit Helsinki.

<<https://www.youtube.com/watch?v=CszW3T28J-8#t=43>> RuptlyTV 5.11.2014.

Tutkimuskirjallisuus

Adams, Tyrone, Smith, Stephen: "A Tribe by Any Other Name...". Teoksessa: Adams, Tyrone, Smith, Stephen (toim.): Electronic Tribes. The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers. University of Texas Press, Austin 2008.

Alanen, Pentti: Hermeneuttinen kehä ja kokeellinen tutkimus. Kustannus HD, Tallinna 2014.

André, Paul, Bernstein, Michael, Harry, Drew, Monroy-Hernández, Andrés, Panovich, Katrina, Vargas, Greg: 4chan and /b/: An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community. Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media 2011.

<<http://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM11/paper/view/2873/4398>>

Armstrong, Arthur & Hagel, John: Net gain. Expanding Markets through Virtual Communities. Harvard Business School Press, Boston 1997.

Barlow, John Perry: A Declaration of the Independence of Cyberspace. Teoksessa

Ludlow, Peter (toim.): *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias*. The MIT Press, Cambridge 2001. (Alun perin sähköpostiviestinä lähetetty 1996.)

Barlow, John Perry: *The Next Economy of Ideas*. Wired Issue 8.10. October 2000.
<<http://archive.wired.com/wired/archive/8.10/download.html>>

Benkler, Yochai: *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press 2006.

Blackmore, Susan: *Meemit – kulttuurigeenit*. Suom. Osmo Saarinen. Art House, Jyväskylä 2000.

Bourdieu, Pierre: *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*. Transl. Richard Nice. Harvard University Press, Cambridge 1996.

Bruns, Axel: *Blogs, Wikipedia, Second life, and beyond : from production to produsage*. Peter Lang, New York 2008.

Burgess, Jean, Green, Joshua: *YouTube : online video and participatory culture*. Digital media and society series. Polity, Cambridge 2009.

Caillois, Roger: *Man, Play and Games*. University of Illinois Press 2001.
Ranskankielinen alkuteos 1958.
<<http://townsendgroups.berkeley.edu/sites/default/files/roger-caillois-man-play-and-games-1.pdf>>

Chen, Guo-Ming, Starosta, William: *Foundations of Intercultural Communication*. University Press of America, 2005.

Chun, Wendy Hui Kyong: *Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*. The MIT Press 2006.

Colombo, Eduardo: *Anarchisme, obligation sociale et devoir d'obeissance*. RéfractioNs No. 2, printemps 1998. <<http://refractions.plusloin.org/spip.php?article270>>

Dawkins, Richard: *Geenin itsekkyyys*. Suom. Kimmo Pietiläinen. Art House, Jyväskylä 1993.

Dissanayake, Ellen: *Aesthetic experience and human evolution*. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 41(2): 145-155. 1982.

Dissanayake, Ellen: *Art as a human behavior: toward an ethological view of art*. *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 38(4): 397-406. 1980.

Dissanayake, Ellen: *The Birth of Arts*. Greater Good 1st December 2008.
<http://greatergood.berkeley.edu/article/item/the_birth_of_the_arts>

Dyson, Esther, Gilder, George, Keyworth, George, Toffler, Alvin: *Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age*. The Progress and Freedom Foundation. Future Insight Release 1.2. August 1994. Sivustolla The Progress and Freedom Foundation: <<http://www.pff.org/issues-pubs/futureinsights/fi1.2magnacarta.html>>

Enges, Pasi, Koski, Kaarina: Uskomusperinne, yksilö ja yhteisö. Sananjalka 45, 79–96. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Vammala 2003.

Erstad, Ola: Trajectories of Remixing: Digital Literacies, Media Production, and Schooling. Teoksessa Knobel, Michele, Lanshear, Colin: Digital Literacies. Concepts, Policies and Practises. Peter Lang Publishing, New York 2008.

Escobar, Arturo: Welcome to Cyberia. Notes on the anthropology of cyberculture. Teoksessa Bell, David ja Kennedy, Barbara M. (toim.): Cybercultures Reader. Routledge, Cornwall 2002.

Faron sopimus: Euroopan neuvoston puiteyleissopimus kulttuuriperinnön yhteiskunnallisesta merkityksestä 27.10.2005. Council of Europe Treaty Series - No. 199. <<http://faronsopimus.org/wp-content/uploads/2014/09/Faron-sopimus.pdf>>

Flichy, Patrice: The Internet Imaginaire. The MIT Press, Cambridge 2007.

Gaines, Jane: Contested Culture: The Image, the Voice, and the Law. The University of North Carolina Press 1991.

Gere, Charlie: Digitaalinen kulttuuri. Eetos ry, Tampere 2006.

Giaccardi, Elisa: Introduction. Teoksessa Giaccardi, Elisa (toim.): Heritage and social media. Understanding heritage in a participatory culture. 2012 Routledge.

Godwin, William: Enquiry Concerning Political Justice and its Influence on Morals and Happiness. J. Watson, London, England 1842. Anarchy Archives: <http://dwardmac.pitzer.edu/anarchist_archives/godwin/PJfrontpiece.html> (alkuteos 1793)

Grahn, Maarit: Virstanpylväitä ja aikamatkoja. Kulttuuriperintö yrityksen voimavarana. Teoksessa Haanpää, Riina; Kivilaakso, Aura, Tuomi-Nikula, Outi (toim.): Mitä on kulttuuriperintö? Tietolipas 243. SKS, Vantaa 2013.

Gronow, Pekka: Taiteet, uusi teknologia ja tekijänoikeus. Teoksessa Mitchell, Ritva (toim.): Uusi Teknologia, taiteet, taidepolitiikka. Valtion taidehallinnon julkaisuja No. 28, Helsinki 1985.

Grönfors, Martti: Laadullisen tutkimuksen kenttätömenetelmät. SoFia-Sosiologi-Filosofiapu Vilka, Hämeenlinna 2011. <http://vilka.fi/books/Laadullisen_tutkimuksen.pdf>

Haanpää, Riina, Kivilaakso, Aura, Tuomi-Nikula, Outi: Kulttuuriperintökysymysten jäljillä. Teoksessa Haanpää, Riina, Kivilaakso, Aura, Tuomi-Nikula, Outi (toim.): Mitä on kulttuuriperintö? Tietolipas 243. SKS, Vantaa 2013.

Haaparanta, Leila, Niiniluoto, Ilkka: Johdatus tieteelliseen ajatteluun. Helsingin yliopiston filosofian laitoksen julkaisuja, Helsinki 1998.

Hannerz, Ulf: Flows, boundaries and hybrids: Keywords in transnational anthropology. Department of Social Anthropology, Stockholm University.

<<http://www.transcomm.ox.ac.uk/working%20papers/hannerz.pdf>> Published in Portuguese as "Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional", *Mana* (Rio de Janeiro), 3(1): 7-39, 1997.

Harvey, David: Heritage pasts and heritage presents: Temporality, meaning and the scope of heritage studies. *International journal of heritage studies*. Vol. 7, No. 4, pages 319-388. December 2001. Pdf:

<<https://ore.exeter.ac.uk/repository/bitstream/handle/10036/47550/Heritage%20pasts.pdf?sequence=1>>

Haverinen, Anna, Suominen, Jaakko: Koodaamisen ja kirjoittamisen vuoropuhelu? — Mitä on digitaalinen humanistinen tutkimus. Ennen ja Nyt 19.2.2015

<<http://www.ennenjanyt.net/2015/02/koodaamisen-ja-kirjoittamisen-vuoropuhelu-mita-on-digitaalinen-humanistinen-tutkimus/>>

Heinonen, Ulla: Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, koulutuksen ja työn yhteisöistä verkossa. Väitöskirja, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XIV, 2008.

<<https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/39380/diss2008heinonen.pdf?sequence=1>>

Hietanen, Herkko: Pelleily sallittu? - parodia tekijänoikeuden rajoituksena. 148-155. *Defensor Legis* 1/2009.

Hirvonen, Ari: Anarkismi: valtion ja lain tuolla puolen? Teoksessa Härmänmaa, Marja, Mattila, Markku: Anarkismi, avantgarde, terrorismi. Muutamia strategioita järjestyksen sotkemiseksi. Gaudeamus, Helsinki 2007.

Hobbes, Thomas: Leviathan eli kirkollisen ja valtiollisen yhteiskunnan aines, muoto ja valta. Suom. Tuomo Aho. Vastapaino, Tampere 1999.

Honko, Lauri: Perinneaineistojen tekijänoikeuksista ja käytösäännöistä. Luonnollisesta tekijänoikeudesta. *Elore* 2/2002. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry.

<http://www.elore.fi/arkisto/2_02/hon202.html>

Huizinga, Johan: Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi. Suom. Sirkka Salomaa. WSOY:n kirjapaino, Porvoo 1967.

Härmänmaa, Marja: Kulttuurianarkiaa 1900-luvun alun Italiassa. Teoksessa Härmänmaa, Marja, Mattila, Markku (toim.): Anarkismi, avantgarde, terrorismi. Muutamia strategioita järjestyksen sotkemiseksi. Gaudeamus, Helsinki 2007.

Jaakola, Birgit: Perinteestä brändiksi. Kiikoisten purpuri kulttuuriperintöprosessina. Teoksessa Haanpää, Riina, Kivilaakso, Aura, Tuomi-Nikula, Outi (toim.): Mitä on kulttuuriperintö? Tietolipas 243. SKS, Vantaa 2013.

Jauhiainen, Marjatta: Suomalaiset uskomustarinat. Tyypit ja motiivit. Tarkistettu ja laajennettu laitos Lauri Simonsuuren teoksesta Typen- und Motivverzeichnis der finnischen mytischen Sagen. (FF Communications No. 182. Helsinki 1961.) *Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia* 731, Saarijärvi 1999.

Jenkins, Henry: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York

University Press 2006.

Jenkins, Henry: Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture. Routledge 1992.

Karjalainen, Tuula: Tove Jansson. Tee työtä ja rakasta. Tammi, Helsinki 2013.

Knobel, Michele, Lankshear, Colin: Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. Journal of Adolescent & Adult Literacy 52(1), 22-33. September 2008.

Koski, Kaarina: Mediakulttuurin murros, YouTube ja folklore. Elore vol. 18 – 1/2011. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry.
<http://www.elore.fi/arkisto/1_11/kats_koski.pdf>

Kozinets, Robert: Netnography. Sage, London 2010.

Kropotkin, Pjotr: The State: Its Historic Role. The Anarchist Library 2009.
Englanninos Vernon Richards 1986. <<http://theanarchistlibrary.org/library/petr-kropotkin-the-state-its-historic-role.pdf>> (Venäjänkielinen alkuteos 1897)

Kuparinen, Eero: Saksan rappiotaide ja avantgardismi. Teoksessa Härmänmaa, Marja, Mattila, Markku (toim.): Anarkismi, avantgarde, terrorismi. Muutamia strategioita järjestyksen sotkemiseksi. Gaudeamus, Helsinki 2007.

Laaksonen, Salla-Maaria, Matikainen, Janne, Tikka, Minttu: Tutkimusotteita verkosta. Teoksessa Laaksonen, Salla-Maaria, Matikainen, Janne, Tikka, Minttu (toim.): Otteita Verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Vastapaino, Jyväskylä 2013.

Lattunen, Tuija: Mitä kulttuurihäirintä on? Teoksessa Tamminen, Jari (toim.): Häiriköt. Kulttuurihäirinnän aakkoset. Into, Riika 2013.

Leadbeater, Charles, Miller, Paul: The Pro-Am Revolution: How enthusiasts are changing our economy and society. Demos 24.11.2004.
<<http://www.demos.co.uk/files/proamrevolutionfinal.pdf>>

Lehtonen, Mikko: Kulttuurintutkimus modernin kritiikkinä. Filosofinen aikakauslehti niin & näin 1/94. 1994.
<http://netn.fi/194/netn_194_leht.html>

Lessig, Lawrence: Free Culture. Keynote from OSCON 2002.
<<http://archive.oreilly.com/pub/a/policy/2002/08/15/lessig.html>>

Lessig, Lawrence: Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. Bloomsbury, The Penguin Press 2008.

Levy, Steven: Hackers: Heroes of the Computer Revolution. Penguin Books 2001.

Locke, John: Tutkielma hallitusvallasta. Tutkimus poliittisen vallan oikeasta alkuperästä, laajuudesta ja tarkoituksesta. Suom. Mikko Yrjönsuuri. Gaudeamus, Helsinki 1995.

Maffesoli, Michel: *The Time of the Tribes: Decline of Individualism in Mass Society*. Sage publications 1996.

Malatesta, Errico: *Anarchy*. 1994.

<<http://www.anarchija.lt/images/pdf/Errico%20Malatesta%20-%201891%20Anarchy.pdf>> (Italiankielinen alkuteos 1891)

Manovich, Lev: *New Media and Remix Culture*. Introduction to the Korean edition of *The Language of New Media*. 2003. Sivustolla Manovich.net:

<<http://manovich.net/index.php/projects/article-2003>>.

Manovich, Lev: *What Comes After Remix?* 2007. Sivustolla Manovich.net:

<<http://manovich.net/index.php/projects/what-comes-after-remix>>.

McKee, Heidi, Porter, James: *Playing a Good Game: Ethical Issues in Researching MMOGs and Virtual Worlds*. *International Journal of Internet Research Ethics*. Vol.2(1) Helmikuu 2009. <http://ijire.net/issue_2.1/mckee.pdf>

McLaughlin, Paul: *Mikhail Bakunin: The Philosophical Basis of His Anarchism*. Algora Publishing, New York 2002

McNeill, Lynne S. *The End of the Internet: A Folk Response to the Provision of Infinite Choice*. Teoksessa Trevor J. Blank (toim.): *Folklore and the Internet: vernacular Expression in a Digital World*. Utah State University Press 2009.

Merchant, Guy: *Barbie meets Bob the Builder at the Workstation: Learning to write on screen*. Teoksessa Marsh, Jackie (toim.): *Popular Culture, New Media and Digital Literacy in Early Childhood*. Routledge 2005.

Mörtberg, Christina, Stuedahl, Dagny: *Heritage knowledge, social media and the sustainability of the intangible*. Teoksessa Giaccardi, Elisa (toim.): *Heritage and social media. Understanding heritage in a participatory culture*. 2012 Routledge.

Nikunen, Kaarina: *Uusia katseita faniudesta faniuksiin*. Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.): *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylän yliopisto 2008.

O'Neil, Mathieu: *Radical Tribes at Warre: Primitivists on the Net*. Teoksessa Adams, Tyrone L.; Smith, Stephen A. (toim.): *Electronic Tribes*. University of Texas Press 2008.

Paasonen, Susanna: *Ihmisiä, kuvia, tekstejä ja teknologioita*. Teoksessa Laaksonen, Salla-Maaria, Matikainen, Janne, Tikka, Minttu (toim.): *Otteita Verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Vastapaino, Jyväskylä 2013.

Parikka, Jussi: *Koneoppi. Ihmisen, teknologian ja median kytkennät*.

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 1, Tampere 2004.

Prensky, Marc: *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon* Vol. 9 No. 5. MCB University Press October 2011. <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>

Proudhon, Pierre-Joseph: *Qu'est-ce que la propriété? Recherche sur le principe du droit*

- et du gouvernement. Jean-Marie Tremblay, Quebec 2002
<http://classiques.uqac.ca/classiques/Proudhon/la_propriete/La_propriete.pdf> (alkuteos 1840)
- Purhonen, Semi: Johdanto: suuret ikäluokat sukupolvena? Teoksessa Hoikkala, Tommi, Purhonen, Semi (toim.): Kenen sukupolveen kuulut? Suurten ikäluokkien tarina. Gaudeamus Helsinki University Press 2008.
- Rheingold, Howard: What's the big deal about cyberspace? Teoksessa Laurel, Brenda ja Mountford S. Joy (toim.): The Art of Human-Computer Interface Design, Addison-Wesley, 1990.
- Rice, Ronald: Foreword. Teoksessa: Adams, Tyrone, Smith, Stephen (toim.): Electronic Tribes. The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers. University of Texas Press, Austin 2008.
- Ross, Andrew: Hacking away at the counter-culture. Teoksessa Bell, David, Kennedy, Barbara (toim.): Cybercultures Reader. Routledge, Cornwall 2002.
- Rossi, Riikka, Seutu, Katja: Nostalgian lukijalle. Teoksessa Rossi, Riikka, Seutu, Katja (toim.): Nostalgia. Kirjoituksia kaipuusta, ikävästä ja muistista. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia 1137, Helsinki 2007.
- Salmi-Niklander, Kirsi: Kulttuuri. Perinteentutkimuksen terminologia (toim. Apo, Satu, Kinnunen, Eeva-Liisa). Helsingin yliopisto 1998.
<<http://www.helsinki.fi/folkloristiikka/opiskelu/terminologia.htm>>
- Sederholm, Helena: Intellektuaalista terrorismia : Kansainväliset situationistit 1957-72. Jyväskylä studies in the arts, 0075-4633; 44. Jyväskylän Yliopisto 1994.
- Shifman, Limor: Memes in Digital Culture. MIT Press, Cambridge 2014.
- Siivonen, Katriina: Kestävä aineellinen ja aineeton kulttuuri. Perinne, kulttuurin perinnöllisyys ja kulttuuriperintö Myrsky-taidehankkeessa. Teoksessa Haanpää, Riina, Kivilaakso, Aura, Tuomi-Nikula, Outi (toim.): Mitä on kulttuuriperintö? Tietolipas 243. SKS, Vantaa 2013.
- Simon, Roger: Remembering together. Social media and the formation of the historical present. Teoksessa Giaccardi, Elisa (toim.): Heritage and social media. Understanding heritage in a participatory culture. Routledge 2012.
- Smith, Laurajane: Uses of Heritage. Routledge 2006.
- Stirner, Max: The Ego and His Own. The Project Gutenberg 2010. Englanninos Steven T. Byington 1907. <<http://www.gutenberg.org/files/34580/34580-h/34580-h.htm>> (Saksankielinen alkuteos 1845)
- Stronach, Gregor: We are Anonymous –But Not for Long. Julkaisussa 7PM Journal of Digital Research and Publishing. The University of Sydney 2010.
<http://www.artichokewebdesign.com/ARIN6912/7PMjournal_2010s2.pdf#page=14>
- Suominen, Jaakko: Johdannoksi: netin kulttuurihistoriaa. Teoksessa Saarikoski, Petri,

Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka, Östman, Sari (toim.): Funetista Facebookiin: Internetin kulttuurihistoria. Gaudeamus, Helsinki 2009.

Suonpää, Mika: Kulttuuriperintö-käsite ja sen käyttö Britannian poliittisessa keskustelussa. Teoksessa Haanpää, Riina, Kivilaakso, Aura, Tuomi-Nikula, Outi (toim.): Mitä on kulttuuriperintö? Tietolipas 243. SKS Vantaa, 2013.

Tamminen, Jari: Miksi kulttuurihäirintää tarvitaan? Teoksessa Tamminen, Jari (toim.): Häiriköt. Kulttuurihäirinnän aakkoset. Into, Riika 2013.

Tarkka, Minna: Video-taide elektronisen viestinnän aikakaudella. Teoksessa Mitchell, Ritva (toim.): Uusi Teknologia, taiteet, taidepolitiikka. Valtion taidehallinnon julkaisuja No. 28. Helsinki 1985.

Tuomi-Nikula, Outi: Perintönönä perinnön vaikeus. Keskusteluja kulttuuriperinnöstä saksankielisellä alueella. Teoksessa Haanpää, Riina, Kivilaakso, Aura, Tuomi-Nikula, Outi (toim.): Mitä on kulttuuriperintö? Tietolipas 243. SKS, Vantaa 2013.

Turtiainen, Riikka, Östman, Sari: Verkkotutkimuksen haasteet: Armi ja anoreksia. Teoksessa Laaksonen, Salla-Maaria, Matikainen, Janne, Tikka, Minttu (toim.): Otteita Verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Vastapaino, Jyväskylä 2013.

Vihanta, Ulla: Surrealismien anarkistiset taustat ja tavoitteet. Teoksessa Härmänmaa, Marja, Mattila, Markku (toim.): Anarkismi, avantgarde, terrorismi. Muutamia strategioita järjestyksen sotkemiseksi. Gaudeamus, Helsinki 2007.

Weinberg, Steven: Unelma viimeisestä teoriasta. Suom. Jukka Maalampi. Art House, Jyväskylä 1999.

Weir, David: Anarchy & Culture. The Aesthetic Politics of Modernism. University of Massachusetts Press 1997.

West, Susie (toim.): Understanding heritage in practice. Manchester University Press 2010

White, Michele: Representations of people? Internet Research Ethics. New York University 2002 <http://www.nyu.edu/projects/nissenbaum/ethics_whi_full.html>.

White, Michele: The Body and the Screen. Theories of Internet Spectatorship. The MIT Press, Cambridge 2006.