

Ja ruudulle piirtyi uusi minä

Sarjisbloggaamisen merkityksistä identiteettityön välineenä

Pro gradu -tutkielma
Tiia Salmelin
Ohjaaja: Tuula Vanhatapio
Opponentti: Johanna Saarenpää
Lapin yliopisto
2017

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta, kuvataidekasvatus

Työn nimi: Ja ruudulle piirtyi uusi minä: Sarjisbloggaamisen merkityksiä identiteettityön välineenä

Tekijä: Tiia Salmelin

Työn laji: Pro gradu –tutkimus

Sivumäärä: 72, liite (1)

2017

Tiivistelmä:

Tutkielman tarkoituksena oli selvittää sarjisbloggaamisen merkityksiä yksilön identiteettityölle. Tutkimus rajautuu 17 sarjisbloggaajaan, jotka suostuivat osallistumaan tutkimukseen. Tutkimuksen tavoitteena oli yksilön identiteettityön tarkastelu taidetyöskentelyn, tässä tapauksessa sarjisbloggaamisen näkökulmasta.

Tutkimus on laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus ja aineisto kerättiin teema-haastattelun keinoin tutkimukseen osallistuneilta sarjisbloggaajilta. Haastattelut tapahtuivat sähköpostin välityksellä. Lähetin jokaiselle osallistujalle listan avoimia kysymyksiä, joihin he saivat vastata kirjallisesti omin sanoin. Aineiston keräämisen jälkeen se litteroitiin ja teemoiteltiin. Vastaus tutkimuskysymykseen rakentui tutkimuksessa löydettyjen teemojen kautta.

Tutkimuksessa selvisi, että sarjisbloggaaminen ollessaan omaelämäkerrallista toimintaa voi toimia osaltaan yksilön identiteettityön välineenä. Identiteetti on vastaus kysymyksiin kuka olen? ja millaisena muut minut näkevät? Yksilö joutuu pohtimaan näitä kysymyksiä omaelämäkerrallisessa työskentelyssä elämäntarinaa muodostaessaan. Muodostaakseen elämäntarinan, on yksilöllä oltava kontakti omaan sisäiseen maailmaansa. Tämä on myös sosiaalisen identiteettityön edellytys. Identiteetti ei synny tyhjiössä, vaan on yhdistelmä yksilön henkilökohtaista prosessia ja yhteisön kanssa tapahtuvaa vuorovaikutusta. Yhteisö toimii sekä rajoittajana, että voimavarana. Se, millaisen kuvan itsestään halusi välittää vaikutti siihen mitä kerrottiin ja miten se kerrottiin. Sarjisbloggaamisen avulla yksilö voi myös pyrkiä kehittymään kohti ihanneminäänsä tavoitteenaan asiantuntijaidentiteetti. Bloggaaminen toimi toisinaan myös terapeuttisena apuna ja identiteetin tukena.

Tutkielman tarjoamat tulokset tuovat näkyväksi sarjisbloggaamisen ja toivon mukaan sarjakuvan yleensä, potentiaalinen itseymmärryksen ja itsensä kehittämisen apuvälineenä.

Avainsanat: Identiteetti, sarjakuva, sarjakuvapäiväkirja, omaelämäkerrallisuus, elämäjulkaisu.

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi: X

University of Lapland, Faculty of Art and Design, Art education

Title: And a New Self Was Drawn On the Screen: The Significance of Comic Blogging As a Tool For Identity Building

Author: Tiia Salmelin

Type of the work: Pro gradu -thesis

Number of pages: 72, attachment (1)

2017

Summary:

The purpose of this thesis was to find out ways in which comic blogging could be used as a tool for building one's identity. The study is confined to 17 bloggers who agreed to participate in this research. The aim of the study was to examine the process of building one's identity through art, in this case from the perspective of comic blogging.

This is a qualitative thesis and its data was gathered with semi-structured interview of comic bloggers who were willing to participate on the research. Overall 17 bloggers took part and the interviews took place via e-mail. I sent a list of open questions to each participant. The questions were formed so that they could answer in their own words as freely as possible. The gathered data was then thematized and analyzed in the light of found main themes. The answer to the main question of the research was based on the themes found in the research data.

In the study, it was found that comic blogging being autobiographical by nature could contribute to one's identity building process. Identity is the answer to questions such as who am I? and how do other people see me? Individuals have to consider these issues in their autobiographical work as they are forming their life story. To create a life story, an individual must be in contact with his own inner world. This is also a prerequisite for social identity work. Identity is not formed in a vacuum but with interaction with the society and other people. The community works both as a limiter and an inspiration for bloggers. What kind of image of self one wanted to display influenced what was told and how it was told. By comic blogging, an individual could also try to develop one's ideal self for example towards professional experts. Blogging sometimes also served as a therapeutic aid and as a support for identity.

The results of this thesis serve as an overview for understanding comic blogging and hopefully comics in general as an important resource or a tool for self-developing and building one's understanding of self. Both are important aspects in all education but not least in art education.

Keywords: Identity, comic, comic diary, autobiographical nature,

I give a permission for the pro gradu thesis to be used in the library:

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	5
2. TEOREETTINEN VIITEKEHYS	10
3. SARJAKUVA.....	13
3.1 Sarjakuvan määrittelystä ja historiasta	13
3.2 Sarjakuvan monet kasvot.....	17
3.3 Omaelämäkerrallisuus, sarjakuva ja sarjakuvapäiväkirja	19
3.4 Sarjakuvien ja internetin liitto	21
4. IDENTITEETTI	25
4.1 Minuus ja identiteetti elämäntarinana.....	25
4.2 Minuus ja media – monikasvoinen identiteettimme.....	27
4.3 Elämäjulkaisuidentiteettinä	29
5. TAIDE, IDENTITEETTI JA TAIDETERAPIA	31
6. TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	33
6.1 Tutkimushenkilöt	33
6.2 Tutkijan positio ja tutkimusetiikka	34
6.3 Tutkimusmenetelmä ja analyysi.....	35
7. TULOKSET JA ANALYYSI.....	38
7.1 Elämäntarina ja itseymmärrys	38
7.2 Mitä kerrotaan ja miten kerrotaan	43
7.3 Yhteisöllisyys rajoittajana ja voimavarana	45
7.4 Ammatti- ja asiantuntijuusidentiteetti.....	54
7.5 Sarjakuvan terapeuttisuus.....	56
8. POHDINTA JA YHTEENVETO.....	62
LÄHTEET	66
LIITE 1	71

1. JOHDANTO

Tarkastelen tässä pro-gradu tutkielmassa yksilön mahdollisuutta tukea ja muokata omaa identiteettiään sarjakuvabloggaamisen avulla. Sarjakuvabloggaamisella tarkoitan omaelämäkerrallisen sarjakuvapäiväkirjan säännöllistä julkaisemista internetissä, esimerkiksi blogipalveluita (esimerkiksi blogger.com, vuodatus.net, sarjakuvablogit.com) hyväksikäyttäen. Tutkimuskysymykseni on: *Millä tavoin sarjisbloggaaminen voi liittyä yksilön identiteettityöhön?* Aihe on osaltaan jatkoa kandidaatin tutkielmalleni, jossa käsittelin motivaatiota pitkän nettisarjakuvan julkaisuun Suomessa. Tutkimustuloksissa selvisi tuolloin, että pitkän nettisarjakuvan tekijöitä motivoivat ennen kaikkea aito kiinnostus sarjakuvaan ja sen tekemiseen, lukijoilta saatu palaute, sekä puhtaasti tarve jakaa luomansa tarina, maailma ja hahmot muiden ihmisten kanssa. Lähestyin kandissani tutkittavaa aihetta sekä nettisarjakuvan kuluttajana, että tekijänä. Minulla oli taustallani myös opistotason opintoja sarjakuvan parissa. Tämä henkilökohtainen suhde nettisarjakuvaan on luonnollisesti vaikuttanut myös tutkimusaiheen valikoitumiseen tälläkin kertaa.

Tämän tutkimuksen teoriaosuus, varsinkin sarjakuvaa koskien, on pitkälti yhtenäinen edellä mainitun kandidaatintutkielmani kanssa. Uusi teoria tulee mukaan ennen kaikkea näkökulman vaihdoksen myötä, sillä olen siirtynyt motivaation tarkastelusta identiteetin tarkasteluun. Lisäksi on mainittava, että vaikka katseeni kohdistuu edelleen nettisarjakuvaan ja sen tekijöihin, on painopiste tällä kertaa omaelämäkerrallisuudessa puhtaan fiktion sijaan. Alun teorian lisäksi yhteneväinen kandidaatintutkielmani kanssa on myös edelleen ajankohtainen perusteluni sarjakuvantutkimuksen tarpeellisuudesta nykypäivän akateemisella tutkimuskentällä.

Tutkimukseni on laadullinen, eli *kvalitatiivinen* tutkimus. Laadullisessa tutkimuksessa pyritään kuvaamaan kohdetta mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Tutkija aivan kuin löytää tai paljastaa tosiasioita tutkittavasta kohteesta. Hän ei pyri todentamaan jo olemassa olevia totuusväittämiä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 157; 2007.)

Käytän aineistona keräämiäni 17 sarjisbloggaajan haastatteluja. Lisäksi taustatutkimuksena tutustun heidän blogiensa sisältöön, sarjakuvapäiväkirjamerkintöihin. Aineisto kertoo tekijöiden näkemyksistä ja kokemuksista suhteessa sarjisbloggaamiseen. Vastauksia tarkastelemalla kysymys kysymykseltä käyvät ilmi usein toistuvat asiat, jotka näin ollen vaikuttavat myös tutkimuksen kannalta keskeisiltä teemoilta. Haastattelulomakkeen keskeiset kysymykset (Liite 1) käsittelevät muun muassa syitä sarjisbloggaamisen aloittamiseen ja sitä miten tekijät itsensä ja muut kuvaavat blogeissaan ja miksi.

Syyt sarjakuvantutkimukseen nousevat niin nykyisen mediayhteiskunnan tarpeesta, kuin myös sarjakuvan yleisimagon jatkuvasta kehittymisestä yhä yleisesti hyväksyttävämpään suuntaan. Tarkoitin tässä kehitystä niin sanotusta roskataiteen asemasta vakavasti otettavaksi mediaksi, jonka on mahdollista vedota kaikenikäisiin lukijoihin. Iipo Lagersteldin mukaan sarjakuvamaailma teki 1980-luvulla uutta nousua niin Yhdysvalloissa kuin Suomessakin. Tapahtui markkinoiden vilkastumista, laajentumista ja lopulta vakiintumista. Niin sanotut aikuisten sarjakuvat elivät kukoistuskauttaan sarjakuvan muuttuessa rohkeammaksi. Nyt kuvattiin asioita, joita sarjakuvassa ei ennen oltu juuri käsitelty. (Lagersteld 1996, 181–182.)

Alkaen viime vuosikymmenistä myös suuren yleisön tietoisuuteen on noussut aikuiselle lukijakunnalle suunnattuja sarjakuvateoksia, jotka käsittelevät vaikeita ja rankkoja aiheita, kuten Art Spiegelmanin *Maus* (1980) kansanmurhaa ja Joe Saccon *Palestiina* (1996) lähi-idän kriisiä. Kotimaisista nimistä mainittakoon Ville Tietäväisen Sarjakuva Finlandia -palkittu *Näkymättömät kädet* (2011), joka käsittelee laitonta siirtolaisuutta, sekä Hanneriina Moisseisen *Kannas* (2016), joka kuvaa Karjalan evakuointia jatkosodan loppuvaiheilla. Juha Herkman nostaa esille sen seikan, että sarjakuvat nauttivat kaikesta huolimatta kansan keskuudessa suuresta suosiosta. Ihmiset lukevat paljon sarjakuvia ja näin ollen sarjakuvat vaikuttavat, liikuttavat ja ovat läsnä ihmisten elämässä. Ilmiö, joka vaikuttaa moniin ihmisiin on Herkmanin mukaan aina tutkimuksen arvoinen. (Herman 1998, 12–13.)

Petri Laukka käsittelee kulttuurihistorian väitöskirjassaan *Kekkoslovakian kuninkaat – Hurriganes 1970-luvun suomalaisen kulttuurin tuotteena, tekijänä ja nostal-*

giana populaarikulttuurin, muuttumista yleisessä keskustelussa hyväksytyksi kulttuuriksi. Laukan tutkimuksessa esimerkkinä toimii rockmusiikki ja sen niin sanottu taiteellistuminen. Alun perin marginaaliin ja nuorisokulttuuriin kuuluneen ilmiön kulttuurinen arvo kohoaa sitä mukaan, kun nuorisosukupolvet kasvavat aikuisiksi ja säilyttävät mielessään arvostuksen kyseistä ilmiötä kohtaan. Ilmiö siis vanhenee sukupolvensa mukana. Väite ei Laukan mukaan koske vain rock-kulttuuria vaan koko taiteen kenttää. (Laukka 2013, 209–210.) Näin ollen on mielestäni perusteltua yhdistää kyseinen tapahtumaketju myös sarjakuvaan.

Myös Arthur Asa Berger kirjoittaa teoksessaan *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life* (1997) jaottelusta populaarin taiteen ja niin sanotun eliittitaiteen välillä. Eliittitaiteeksi tai korkeaksi taiteeksi mielletään perinteisesti sellaiset taidemuodot kuten ooppera, baletti, klassinen musiikki, vakava runous sekä tietynlainen kirjallisuus. Populaarikulttuuri käsittää Bergerin näkemyksen mukaan rock-musiikin, sarjakuvat, tieteiskirjallisuuden, ja niin edelleen. (Berger 1997, 107.) Hän jatkaa kuitenkin, että itse asiassa sarjakuvilla on suurempi vaikutus ihmisten elämään, kuin yleensä tiedostetaan. Sarjakuvasankareiden kanssa kasveetaan vuosien ajan. Sarjakuvat ovat monessa suhteessa osa ihmisten elämää. (Berger 1997, 108–109.)

Juha Herkman nostaa tekstissään esille tähän liittyvän seikan, jonka mukaan sarjakuva-ammattilaiset joutuvat vielä nykyäänkin usein tilanteeseen, jossa heidän on puolustettava sarjakuvan asemaa. Nuoremmat ikäluokat, jotka ovat eläneet kuvien kanssa koko elämänsä, arvostavat helpommin sarjakuvia kuin sellaiset ihmiset, jotka eivät lapsuudessaan ole törmänneet niihin. (Herkman 1996, 10).

Sarjakuvaa nuoruudessaan kuluttaneiden ja arvostaneiden henkilöiden kasvaessa aikuisikään moni heistä saattaa päätyä suorittamaan akateemista loppututkintoa. Jos he tällöin edelleen arvostavat sarjakuvaa vakavasti otettavana taiteellisena ilmaisumuotona kokevat he mahdollisesti myös tieteellisen tutkimuksen aiheesta täysin mahdolliseksi, jopa toivottavaksi. Näin kävi ainakin omalla kohdallani. Sarjakuvaan suhtautuminen saattaa siis riippua sukupolvesta ja toisaalta taas suku-

polvesta riippumattomasti yksinkertaisesti yksittäisen henkilön kokemushistorias-
ta.

Kun kiinnostus sarjakuvaa kohtaan heräsi tiedemaailmassa 1900-luvun loppupuolella, olivat lähestymistavat ja asenteet hyvin maakohtaisia. Esimerkiksi Ruotsissa 1980-luvulla julkaistut sarjakuvantutkimukset suhtautuivat sarjakuvaan lähinnä moralisoivasti ja kriittisesti osana lasten ja nuorten kulttuuria. Ranskassa taas suhtautuminen sarjakuvaan on ollut yleisesti myönteisempää ja näin ollen niistä on tuolloin tehty esimerkiksi semioottista tutkimusta melko runsaasti. (Herkman 1998,10–11.)

Nettisarjakuvaa, kuten sarjakuvaa yleensäkin on tutkittu Suomessa suhteellisen vähän. Vaikka sarjakuva on taiteenlajina elokuvan kanssa saman ikäinen, on elokuva hyväksytty osaksi akateemista ja taiteellista maailmaa jo paljon sarjakuvaa aikaisemmin. Sarjakuva on pitkään mielletty, ja mielletään osin edelleenkin, kevyenä ja pääosin lapsille suunnattuna viihteenä. Juha Herkmanin (1998) sanoin: ”Sarjakuva on aikoinaan leimattu massa – ja lastenkulttuuriksi, mikä on vaikuttanut sen kulttuuriseen arvoon” (Herkman 1998, 10).

Kuten todettu, kehitystä on kuitenkin tapahtunut sarjakuvan kannalta parempaan suuntaan. Viimeaikoina uutta sarjakuva-aiheista tutkimusta on syntynyt tasaisin väliajoin. Ylen sarjakuvantutkija Katja Kontturiä käsittelevässä artikkelissa *Don Rosan Aku Ankoissa ei pelasteta kirkuvaa naista, vaan kiroileva mies* (2014) Kontturi nostikin puheenvuorossaan esiin sarjakuvan medialukutaitoa parantavat ominaisuudet ja sen, että tähän on herätty myös koulumaailmassa: sarjakuvatehtäviä on nähty ylioppilaskirjoituksissa jo useampana vuotena. (Savela 2014, Yle.fi.) Kontturin oma väitöskirja käsittelee suomalaisille tuttuun ankkasarjakuvien maailmaa; *Ankkalinnna – portti kahden maailman välillä. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana* (2014). Sattuman kautta Kontturin tuorein tutkimushanke sivuaa vahvasti tätä pro-gradua ollessaan sarjisbloggaajiin kohdistettu kyselytutkimus. Se on osa Sarjakuvamuseon Suomi 100-vuotta-yhteistyöhanketta, jossa historiaa tutkitaan nykysarjakuvan keinoin. (Suomi 100.)

Kontturin lisäksi suomalaisia sarjakuvasta väitelleitä ovat ainakin Pekka A. Manninen, jonka väitöskirja on nimeltään *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä* (1995), jossa Manninen havainnoi sarjakuvan ja kouluopetuksen mahdollista yhteistyötä. Hän käy läpi myös sarjakuvan historiaa pääpiirteittäin eri maanosien näkökulmasta. Päivi Affman puolestaan käsittelee kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta yhdysvaltalaisista underground-sarjakuvaa vuosina 1967–1974 teoksessaan *Comics go underground* (2004). Sarjakuvasta on siis moneksi ja sen tutkimuksesta löytyy avaimia lukemattomiin näkökulmiin kuvakerronnasta semiotiikkaan ja tekijöiden omista kokemuksista moninaisiin eri sisältöihin.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää niitä asioita, mitkä sarjakuvan tekemisessä tukevat yksilön identiteetin ja minäkäsityksen kasvua ja kehitystä. Käytän termiä *sarjisbloggaaja* puhuessani sarjakuvapäiväkirjaa netissä julkaisevista henkilöistä muun muassa siitä syystä, että se on kielellisesti miellyttävämpi käyttää, kuin esimerkiksi *sarjakuvabloggari* tai *sarjakuvabloggaaja*. Sari Östmanin (2015) kehittämä käsite *elämäjulkaisija* on tämän tutkimuksen kannalta tärkeä termi, joka pitää sisällään kaikenlaisen omaelämäkerrallisen julkaisemisen internetissä.

2. TOORETTINEN VIITEKEHYS

Tukeudun tässä tutkimuksessa vahvasti Sari Östmanin väitöskirjaan ”*Millaisen päivivityksen tästä sais*” *Elämäjulkaisijuuden kulttuurinen omaksuminen* (2015). Östman puhuu internetissä tapahtuvasta omaelämäkerrallisesta julkaisemisesta luomallaan termillä *elämäjulkaisijuus*. Se kattaa sekä bloggaamisen, että useat muut internetissä mahdolliset sisällöntuottamisen muodot. Onkin nähdäkseni perusteltua lukea myös sarjisbloggaajat osaksi elämäjulkaisijoiden kasvavaa ryhmää. Östman kuvaa teoksessaan seikkaperäisesti elämäjulkaisijuuden omaksumisen vaiheita, jotka kulkevat jossain määrin käsi kädessä internetin yleistymisen kanssa. Hedelmällistä saattaa olla myös tämän tutkimuksen aineiston vertaileva vuoropuhelu Östmanin tutkimuksen tulosten kanssa.

Identiteetin ja minuuden käsitettä pyrin valottamaan Pertti Raution ja Mikko Saastamoisen toimittaman teoksen *Minuus ja identiteetti* (2006) avulla. Siinä käsitellään identiteetin työstämistä nykyisen maailman valinnanmahdollisuuksien viidakkossa, sosiologisesta ja sosiaalipsykologisesta näkökulmasta käsin. Samalta tieteenalalta mainittakoon myös Peter L. Bergerin ja Thomas Luckmannin teos *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen* (1995), joka luo katsauksen myös identiteetin ja vuorovaikutuksen merkityssuhteisiin. Inkeri Sava ja Virpi Vesanen-Laukkanen ovat toimittaneet teoksen *Taiteeksi tarinoitu oma elämä* (2004), joka osaltaan auttaa avaamaan taiteen tekemisen ja itsensä kohtaamisen mahdollisuuksia. Se ottaa osaltaan kantaa myös identiteetin määrittelyyn ja tuo tähän tutkimukseen taidepedagogisen näkökulman.

Tärkeistä identiteettiin ja mediaan liittyvistä lähdeteoksista on tässä mainittava Risto Heinosen teos *Digitaalinen minä* (2001) ja Teppo Turkin esseekokoelma *Minuus mediassa – uusia identiteettejä metsästävässä* (1998) joissa molemmissa ilmenee vahvasti vielä digitalisaation alkuaajan hämmennys ja pelko minuuden pirstoutumisesta sen jäädessä vaille yhtä pysyvää kiinnekohtaa. Hienoisesta vanhenneisuudesta huolimatta tarjoavat nämä teokset mielestäni tarpeellisen näkökulman ei niin kaukaiseen menneisyyteen, jolloin suhtautuminen teknologiaan vielä henki uutuudenviehätystä ja lapsenomaista innostusta. Hieman tuoreempaa näkö-

kulmaa edustaa esimerkiksi Tuija Aallon ja Marylka Yoe Uusisaaren teos *Nettielämä – sosiaalisen median maailmat* (2009). Teknologian kehitys on ollut kuluneena vuosikymmenenä niin nopeaa, että se on hyvä muistaa kaikkea aiheeseen liittyvää kirjallisuutta tarkasteltaessa.

Taideterapeuttista näkökulmaa tutkimukseeni tuovat Inkeri Savan ja Virpi Vesänen-Laukkasen toimittama *Taiteeksi tarinoitu oma elämä* (2004), jossa pohditaan muun muassa yksilön identiteetin ja elämäntarinan suhdetta toisiinsa, sekä Mimmu Rankasen, Hanna Hentisen ja Meri-Helga Manteren toimittama *Taideterapian perusteet* (2007).

Tärkeänä sarjakuvan tutkijana ja teoreetikkona on syytä mainita amerikkalaisen sarjakuvantekijän Scott McCloudin teokset *Sarjakuva - näkymätön taide* (1994) ja *Reinventing Comics* (2000). Teoksissaan McCloud käsittelee analyttisesti sarjakuvan historiaa, ominaispiirteitä ja itse sarjakuvantekoa. McCloud on parhaiten tunnettu juuri kahdesta edellä mainitusta tutkielmastaan ja niihin viitataan suurella osalla suomalaista ja ulkomaista sarjakuvantutkimuksen kirjallisuutta, jota käytän lähdeaineistonani. McCloud on myös yksi verkkosarjakuvan uranuurtajista ja näin ollen hänen teoksensa ovat olennainen osa tutkimukseni lähdeaineistoa.

Nettisarjakuvaa käsittelee Steve Hortonin ja Sam Romeron teos *Webcomics 2.0: An Insiders Guide to Writing, Drawing and Promoting Your Own Webcomics*. Se avaa aiheettaan varsin laajasti, vaikkakin amerikkalaisesta näkökulmasta. Se on tästä huolimatta mielestäni sovellettavissa mainiosti koko nettisarjakuvan kenttään, mukaan lukien Suomen. Oman kokemukseni perusteella nykyinen nettisarjakuvakulttuuri on verrattain yhtenäinen ja sen ilmiöt toistuvat samankaltaisina maanosasta tai maasta riippumatta. Vaikka Hortonin ja Romeron teos on opas nettisarjakuvan tekemiseen, tuodaan siinä nähdäkseni hyvin esille keskeisiä asioita ja ilmiöitä liittyen aiheeseen.

Suomalaisesta sarjakuvantutkimuksesta nostettakoon esille yksi varhaisimmista korkeakoulutason sarjakuvatutkimuksista. Se on Pekka A. Mannisen väitöskirja *Vastarinnan välineistö, sarjakuvaharrastuksen merkityksiä* (1995), jossa Manninen

havainnoi sarjakuvan ja kouluopetuksen mahdollista yhteistyötä. Hän käy läpi myös sarjakuvan historiaa pääpiirteittäin eri maanosien näkökulmasta. Lisäksi Manninen pohtii tutkimuksessaan muun muassa sitä miten sarjakuva voisi toimia ns. oheiskasvattajana? Muita suomalaisia sarjakuvaa käsitteleviä teoksia ovat esimerkiksi Juha Herkmanin *Sarjakuvan kieli ja mieli* (1998) sekä Harto Hännisen ja Petri Kemppaisen toimittama *Lähtöruutu sarjakuvaan* (1994).

Sarjakuvan eri käsitteiden määrittelyn apuna käytän myös brittiläisen sarjakuviin erikoistuneen toimittajan ja tietokirjailija Paul Gravettin tuotantoa sarjakuvan eri lajeista. Käytössäni ovat olleet teokset *Sarjakuvaromaani ja miten se voi muuttaa elämäsi* (2007) sekä *Manga: 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa* (2004). Nämä kirjat käsittelevät pääpiirteittäin myös sarjakuvan historiaa.

3. SARJAKUVA

Tämä luku on sekä pyrkimys määritellä sarjakuvan käsitettä tarkemmin, että käydä läpi sarjakuvan historia pääpiirteittäin. Lopuksi käyn läpi lyhyesti myös sarjakuvan eri lajit, joista erityistä huomiota kiinnitetään tämän tutkimuksen kannalta tärkeään omaelämäkerralliseen sarjakuvaan, sekä sarjakuvan ja internetin liittoon.

3.1 Sarjakuvan määrittelystä ja historiasta

Sarjakuvan käsite on muuttunut ja laajentunut ajan saatossa kattaen yhä laajemman skaalan erilaisia sarjakuvan tekemisen tapoja. Se ei tänäkään päivänä ole yksinkertaisesti määriteltävissä. Sarjakuvan alistaminen yksiselitteisesti jonkin tietyn kategorian alle ei onnistu. Tämän vuoksi on tarpeen seuraavaksi tarkastella käsitettä useasta näkökulmasta. Marja Ala-Ketola kirjoittaaakin osuvasti sarjakuvasta suhteessa modernin kulttuurin aikaan:

Sarjakuva kaiken kaikkiaan on oman vuosisatamme kulttuurituote. Sen lajit ulottuvat kaikkein helpoimmasta kaupallisesta tajuntateollisuustuotteesta korkeatasoiseen kulttuuridokumenttiin samoin kuin sekä brutaaliin että esteettiseen, elitistiseen ja joskus hyvinkin vaikeatajuiseen undergroundiin (Ala-Ketola 1988, 980).

Sarjakuva on taidemuotona vähintäänkin yhtä monimuotoinen kuin esimerkiksi sille läheistä sukua oleva elokuva tai kirjallisuus. Sarjakuva yhdistelee elementtejä molemmista edellä mainituista ja näin ollen voitaisiinkin havainnollisesti puhua kuvan ja sanan liitosta, vaikka sarjakuvan kerronnan keinot eivät aina sanoja kaipaakaan. Sarjakuvateoreetikko Scott McCloudin mukaan sarjakuvan voisi määritellä seuraavasti:

Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma (McCloud 1994, 5).

Tämä määritelmä saattaa olla niin lähellä kaiken kattavuutta, kuin on yleensä mahdollista päästä. McCloud palaakin vielä itse termin tarkkaan sisältöön. Suomenkielinen ilmaus *sarjakuva* on varsin toimiva ja kuvaava verrattuna englanninkielen ongelmalliseen ja riittämättömään käsitteeseen *comic*. Amerikkalainen sarjakuvataiteilija Will Eisner kehittikin käsitteen harhaanjohtavuuden vuoksi uuden ilmaisun *sequential art* (sarjakuvallinen taide), jolla kuvailla sarjakuvaa (McCloud 1994, 5). McCloudin mukaan tämäkään ratkaisu ei ole ongelmaton ja hän kysyykin, että eikö esimerkiksi animaatioelokuvakin ole juuri *sarjakuvallista* taidetta? McCloud vastaa tähän vertaamalla elokuvan ja sarjakuvan tilaa ja aikaa: tila merkitsee sarjakuvalla samaa kuin aika elokuvalla. Voisi myös sanoa, että ennen kuin elokuva esitetään, se on vain hyvin hitaasti etenevä sarjakuva (McCloud 1994, 7–8).

Elokuvahan loppujen lopuksi koostuu peräkkäisistä kuvista, joissa tapahtuu toisiinsa nähden aina pieni muutos. Tapahtuma muuttuu liikkeeksi, kun kuvia esitetään nopealla tahdilla toinen toisensa perään. Sarjakuva ja elokuva ovat suunnilleen saman ikäisiä taidemuotoja. Niissä on myös ilmaisullisesti hyvin paljon samaa. Yhteneväisyyksiä voi todeta esimerkiksi elokuvien kuvakäsikirjoituksista, joiden avulla lopulliset kohtaukset sitten kuvataan. Niissä on usein hyvin paljon sarjakuvallisia elementtejä.

Myös Scott McCloud tuo esille Herkmaninkin (1996, 10) käsittelemän aiheen; varsinkin menneisyydessä yleisesti vallalla olevan käsityksen siitä, että sarjakuvat ovat ”tökeröitä, huonosti piirrettyjä, huonoa kieltä sisältäviä, halpoja, kertakäyttöistä lasten ajanvietettä.” Onko niiden kuitenkin pakko olla sitä? McCloudin mukaan ongelman ydin oli siinä, että ihmiset määrittivät sarjakuvan liian ahtaasti. Oikeasti sarjakuvien mahdollisuudet ovat rajattomat ja jännittävät. (McCloud 1994, 3.) Tähän viittaa myös Kaj Mikkonen artikkelissaan *Kuvan ja sanan vuorovaikutus ja sarjakuva psykoanalyysin viitekehityksessä*. Mikkonen kirjoittaa, että sarjakuvan kertovaa merkitystä ei luo pelkästään kertova kuva ja kieli tai palkin ja ruudun väliset siirtymät, vaan myös kuvan ja tekstin välinen vuorovaikutus, vuorottelu ja toisiinsa viittaavuus. (Kaj Mikkonen. toim. Herkman 1996, 83).

Sarjakuvakielessä on sellaisia piirteitä, jotka toistuvat sarjakuvassa kuin sarjakuvassa lajityypistä tai julkaisumuodosta riippumatta. Yksittäisen sarjakuvan kerrontaan, siihen, kuinka ruudut kytkeytyvät toisiinsa, vaikuttavat sarjakuvan lajityyppi ja varsinkin julkaisuyhteys (Herkman 1998, 104).

Mahdollisuudet kertoa oma tarinansa ja tuoda äänensä kuuluviin ovat sarjakuvan avulla kenen tahansa ulottuvilla. Tarvitaan periaatteessa vain kynä ja paperia. Tällaista mahdollisuutta ei ole esimerkiksi elokuvantekijällä tai näytelmäkirjailijalla, jotka painivat paljon suurempien esteiden edessä yrittäessään tuoda työnsä esille. Sarjakuvan maailma on kaikille avoin ja kaikkia lähellä (McCloud 1994, 197). Väittämä on nykyään entistä ajankohtaisempi internetin ollessa merkittävä väline sarjakuvan julkaisualustana. Palaan tähän nettisarjakuvaa käsittelevässä luvussa.

Ensimmäiset yhdysvalloissa julkaistut sarjakuvat olivat sanomalehtisarjakuvaa. Ne olivat huomattavasti suurikokoisempia, kuin nykyiset sanomalehtisarjakuvat saat- taessaan olla kokonaisen sivun mittaisia. Sarjakuvia julkaistiin lehtien sunnuntai- numeroissa monesti täysissä väreissä väripainatuksen ollessa tuolloin juuri kehitty- nyt teknillisesti suurin harppauksin. Ensimmäinen päivittäin strippimuodossa esiintyvä sarjakuva oli Bud Fisherin piirtämä *Mutt and Jeff*. Kun sarjakuvan kaupallinen potentiaali 1900-luvun alkupuolella huomattiin, perustettiin asiaa hoitamaan erillisiä sarjakuvasyndikaatteja, jotka mahdollistivat saman sarjakuvan levittämisen lehtiin ympäri Pohjois-Amerikkaa. Varsin varhain amerikkalaista sarjakuvaa lähdettiin levittämään myös muualle maailmaan, myös Suomeen. (Manninen1995, 14.)

1900-luvun alussa Suomeen levisivät amerikkalaiset sanomalehtisarjakuvat, joi- den julkaisu oli alussa hyvin satunnaista, mutta yleistyi 1930-luvulta lähtien. En- simmäiset varsinaiset sarjakuvalehdet julkaistiin Suomessa vuonna 1949. (Kauko- ranta & Kemppinen 1982, 191.) Suomessa julkaistavista kotimaisten tekijöiden sarjakuvista suuren yleisön tietoisuuteen nousevat useimmiten strippimuotoiset huumorisarjakuvat. Tämä saattaa johtua muun muassa siitä, että sarjakuvalehti- ja albumimuotoisiksi tarkoitettujen pidempien kotimaisten sarjakuvien perinne on

Suomessa ollut varsin ohut. Ne pidemmän sarjakuvan nimikkeet, joita Suomessa on julkaistu, ovat olleet pääosin eurooppalaista tai amerikkalaista alkuperää. (Manninen 1995, 24.)

Mannisen mukaan menestyksellä sarjakuva-albumien julkaisu alkoi Suomessa 1960- ja 1970-lukujen taitteessa, kun markkinoille laskettiin eräitä eurooppalaisen sarjakuvan tunnetuimpia nimikkeitä, joista mainittakoon Hergén luoma *Tintti* sekä René Goscinny ja Albert Uderzon *Asterix*. Euroopan tärkeimpiä sarjakuvantuottajamaita ovat Ranska ja Belgia, joista myös kyseiset sarjakuvat ovat lähtöisin. Maat myös muodostavat tuotannon ja organisoinnin kautta varsin yhtenäisen alueen. Suuri osa Suomen kotimaisista albumijulkaisuista julkaistiin tekijöiden omakustanteina, sillä kustantamot eivät olleet valmiita ottamaan riskiä tuntemattoman sarjakuvan julkaisuun. Kuitenkin sarjakuvan arvostus on Suomessa ollut noususuunnassa jo pitkään, joka näkyi jo 1980-luvulla esimerkiksi siinä, että sanomalehdet julkaisivat kotimaisia sarjakuvia mahdollisesti enemmän kuin koskaan aikaisemmin. (Manninen 1995, 21–25.)

Japanissa sarjakuvalla eli mangalla on pitkä historia ja kulttuurisesti erittäin vankka asema. Sitä kulutetaan valtavat määrät henkilöä kohden: lähes 40 prosenttia kaikista Japanissa myydyistä kirjoista ja lehdistä on mangaa. (Gravett 2003, 18.) Eri tyylilajeja sekä alalajeja on paljon. Manga pystyy Japanissa vakavaan kilpailuun jopa televisiotuotannon ja elokuvien kanssa, sillä suuri osa kummankin median menestyneimmistä tuotteista pohjautuu johonkin mangaan. Sarjakuvia sovelletaan animaatioiksi tai elävien näyttelijöiden tähdittämiksi live action-elokuviksi. (Gravett, 2003, 11.)

Ennen avautumistaan länsimaille, oli Japani hyvin sulkeutunut ja varjeltu yhteiskunta. Kun tietotaito ja tavat maan avautumisen jälkeen alkoivat virrata idän ja lännen välillä osoittautuivat japanilaiset erittäin kykeneväisiksi omaksumaan vieraan aatteen tai tuotteen, muokkaamaan ja kehittämään sitä ja sitten viemään sen takaisin ulkomaille. Tämä päti niin tehdastyöhön, autoihin, mikrosiruihin kuin myös sarjakuvaan. Amerikkalainen sarjakuva antoi paljon vaikutteita japanilaisten omaan ilmaisuun. Länsimaisesta sarjakuvasta lainattiin perusasioita, kuten kuvan,

ruudun ja sanan väliset suhteet. Nämä yhdistettiin omaleimaiseen japanilaiseen populaaritaiteeseen. (Gravett 2003, 10.)

Manga on vapaa sanomalehtistripin ja amerikkalaisen sarjakuvalehden 32 sivun formaateista. Tuhansia sivuja jatkuvat tarinat mahdollistavat tekijöille hyvin vapaamuotoisen kerronnan tavan. Tarinat voivat käsitellä lähes mitä tahansa aihetta ja sopia kummallekin sukupuolelle iästä tai yhteiskuntaluokasta riippumatta. (Gravett 2003, 10.) Japanilainen sarjakuva on noussut käännöksinä esille varsinkin Yhdysvalloissa 1980-luvun loppupuolelta lähtien (Manninen 1995, 26). Englanninkieliseksi kääntämisen myötä tuli japanilainen sarjakuva myös muiden länsimaisten kuluttajien ulottuville. Japanilainen sarjakuva on myös yksi suurimmista länsimaistenkin nettisarjakuvan tyyliuuntiin vaikuttaneista tyyleistä. (Horton & Romero 2008, 46–47).

Otto Sinisalo on todennut, että nykyisin Suomessa suuren yleisön tavoittamiseen vaaditaan nimenomaan humorististen sanomalehtisarjakuvien piirtämistä (Sinisalo 2004, 37). Väitettä voidaan tarkastella esimerkiksi vuotuisista kustantamoiden julkaisemista myyntitilastoista. Niistä nähdään, että esimerkiksi vuonna 2015 kotimaisista sarjakuvista menestyivät nimenomaan strippikokoelmat. 20 myydyimmän sarjakuva-albumin joukossa oli esimerkiksi 9 Pertti Jarlan *Fingerpori*-albumia. (Suomen kustannustyhdistys 2015.) Myyntimäärät vaikuttavat luonnollisesti kustantamoiden julkaisupolitiikkaan ja sitä kautta siihen, millaisena sarjakuva näytetään suurelle yleisölle.

3.2 Sarjakuvan monet kasvot

Sarjakuva on, kuten aiemmin todettu, äärimmäisen monimuotoinen taiteenlaji. Sarjakuvasta puhuttaessa ei voida yhtä tiettyä tyyliä tai lajia nostaa tyyppiesimerkiksi, joka edustaisi koko sarjakuvan kenttää. Tyyllilajeja ja kerronnan tapoja on sarjakuvassa moneksi, aivan kuten perinteisessä kirjallisuudessa tai elokuvateollisuudessa. Tyylejä voidaan ajatella olevan yhtä monta kuin tekijöitäkin. Tässä tutkimuksessa yksinkertaistamisen nimissä nostan esille sarjakuvan kentältä vain

kaksi eri sarjakuvan lajia, joiden voisi kerronnaltaan ajatella edustavan kahta eri ääripäätä. Nämä lajit ovat *sarjakuvaromaani* sekä *strippisarjakuva*. Lisäksi käyn läpi myös tutkimuksen kannalta oleellisimman eli nettisarjakuvan, joka voi pitää sisällään oikeastaan kaikki mahdolliset sarjakuvallisen ilmaisun tyyliä.

Paul Gravett tarkastelee kirjassaan *Sarjakuvaromaani ja miten se voi muuttaa elämäsi?* (2007) käsitettä *graphic novel*, joka suomennetaan useimmiten *sarjakuvaromaaniksi*. Termin keksi amerikkalainen sarjakuvakriitikko ja lehtikustantaja Richard Kyle vuonna 1964. Niin laajamittaiseen käyttöön, kuin termi onkin yleiskielessä levinnyt, on se Gravettin mukaan osoittautunut varsin ongelmalliseksi tulkita. Nimikkeen alle mahtuu lukuisia erilaisia piirrostyylejä, tarinoita ja sivumääriä. Varsinkin sana *romaan*i johtaa virheellisesti ajattelemaan sarjakuvaromaania vain kuvitettuna kirjana, jossa kerrotaan yksi pitkä fiktiivinen tarina. Sarjakuvaromaaneja on toki monituhatsivuisia, mutta myös hyvin paljon ohuempia tai sellaisia, jotka koostuvat useammasta lyhyestä tarinasta. Tärkein ero perinteisiin romaaneihin on kuitenkin se, että sarjakuvaromaanit eivät läheskään aina ole fiktiivisiä. (Gravett 2007, 8.)

Markku Soikkeli kirjoittaa artikkelissaan *Yön ritari kohtaa Auschwitzin hiiret - Kulttuurin karikatyyrit ja sarjakuva* (1996) sarjakuvaromaanille ominaisista piirteistä. Soikkelin analyysin mukaan sarjakuvaromaanille on ominaista, että yksi sarjakuvasivu sisältää useita kerronnan tasoja. Esimerkkeinä Soikkeli käyttää Alan Mooren *Watchmen*- ja *Dark Knight Returns* -teoksia. (Soikkeli 1996, 136-137.) Vaikka nämä teokset ovat hyvin varteenotettavia esimerkkejä sarjakuvaromaaneista lienee kuitenkin varsin hätäistä yleistää niiden ominaisuuksia koskemaan koko sarjakuvaromaanien kenttää. Toisaalta Soikkeli yrittää tekstissä nimenomaan tehdä eroa perinteisen, lapselliseksi mielletyn sarjakuvan, ja aikuismaisuuden välille. Sekä *Watchmen* että *Dark Knight Returns* luovat uudenlaisen kuvan perinteisestä supersankariuudesta: ”--Mutta naamion takana on kärsivä persoona, joka yrittää ymmärtää, mistä häntä ympäröivässä kertomuksessa oikein on kyse.” (Soikkeli 1996, 139).

Strippi- ja sanomalehtisarjakuvat ovat yleensä yhdestä viiteen ruutua pitkiä, humoristisia kokonaisuuksia. Yleinen mielikuva sarjakuvastripistä on usein se, että stripin tehtävänä on olla hauska ja naurattaa lukijaa. Vaikka sitä ei aina tule ajatella, on kuitenkin myös sarjakuvastrippejä paljon erimuotoisia ja -tyylisiä. Ne ovat Juha Herkmanin mukaan verrattavissa tv-sarjoihin (Herkman 1997, 104). Strippien vitsit voivat olla lopussa sulkeutuvia, niin kuin esimerkiksi Jim Davisin *Karvisessa*, tai sitten stripit voivat olla osa jatkuvajuonisia pidempiä tarinoita, kuten Peter O'Donnellin *Modesty Blaisessa*.

Tunnettuja suomalaisia strippisarjakuvia ovat esimerkiksi Pertti Jarlan *Fingerpori* sekä Juban *Viivi ja Wagner*. Vaikka huumori on yleisin strippisarjakuvien tyyli, edustaa esimerkiksi aiemmin mainittu *Modesty Blase* vakavampaa rikosgenreä. Edellisistä esimerkeistä poiketen Suomessa suosittu islantilainen sarjakuvataiteilija Hugglekur Dagssonin sarjakuvastripit mahtuvat yleensä vain yhteen ruutuun. Hän käyttää ilmaisussaan hyväkseen muita sarjakuvallisia keinoja ruutujen sijaan. Näitä ovat esimerkiksi erilaiset puhekuplien muodot.

3.3 Omaelämäkerrallisuus, sarjakuva ja sarjakuvapäiväkirja

Kun puhutaan omaelämäkerrallisesta kirjoittamisesta, ensimmäisten joukossa mieleen tulevat varmasti ainakin päiväkirjat. Perinteisesti ajatellen päiväkirja on jotain hyvin henkilökohtaista ja tarkoitettu ainoastaan tekijänsä luettavaksi. Esimerkiksi populaarikulttuurissa toisen henkilökohtaisen päiväkirjan lukeminen esitetään usein suurena loukkauksena yksityisyyttä kohtaan, tunkeutumisena alueelle, jonne ei olisi mitään asiaa. Miia Vatkan (2005) sanoin: ”Oma sisin on päiväkirjassa alastomimmillaan ja kukapa meistä haluaisi aatamin asussa yleisön eteen” (Vatka 2005, 14). Nykyisen mediakulttuurin kehityksen muassa on tämä perinteinen asetelma alkanut rakoilla. Osana tätä kehitystä on syntynyt niin sanottu elämäjulkaisu, josta myöhemmin lisää aihetta käsittelevässä luvussa.

Vatka kirjoittaa päiväkirjojen historiasta, että henkilökohtainen kirjoittaminen on jo vuosikymmeniä jatkunut harrastus myös suomalaisten keskuudessa, mutta vii-

me vuosina rajat julkisen ja yksityisen välillä ovat alkaneet kaventumaan ja sekoitumaan. Votka mainitsee muun muassa päiväkirjojen käyttämisen terapiamenetelmien apuvälineenä. (Votka 2005, 11–12.)

On hyvä selventää käsitteitä *omaelämäkerrallinen sarjakuva* ja *sarjakuvapäiväkirja*. Ne ovat merkityksiltään hyvin lähellä toisiaan mutta eivät kuitenkaan aina täysin toistensa synonyymejä. Voidaan kuitenkin todeta, että kaikki sarjakuvapäiväkirjat ovat yleensä omaelämäkerrallisia, mutta kaikki omaelämäkerralliset sarjakuvat eivät ole sarjakuvapäiväkirjoja. Vertailukohtaksi perinteisen kirjallisuuden puolelta voitaisiin ottaa vaikka henkilökohtainen päiväkirja ja omaelämäkerta. Perinteisestä päiväkirjasta poiketen omaelämäkerta on alusta pitäen tarkoitettu yleisön luettavaksi. Omaelämäkerrallista sarjakuvaa edustavat esimerkiksi Marjane Satrapin *Persepolis* (2000), Keiji Nakazawan *Hiroshiman poika* (suom. 1985), Katja Tukiaisen *Rusina* (2008) sekä tuoreempaan esimerkkinä Viivi Rintasen *Mielisairaalan kesätyttö* (2015).

Näissä edellä mainituissa teoksissa tekijä kuvaa tapahtumat sellaisena, kuin hän ne muistaa käyttäen yleensä hyväkseen jonkinlaista ajallista etäisyyttä. Apuna hänellä saattavat olla esimerkiksi tapahtuman ajalta kerätyt muistiinpanonsa. Katja tukiainen kuvailee kustantajansa sivuilla *Rusina* -albumin työstämistä näin:

Sadoista muistiinpanoistani piirustuspöydälleni päätyivät mehevimmät vauvankakat, suloisimmat pahoinvoinnit ja liikuttavimmat hormonimyrskyt. Muutaman vuoden etäisyys tapahtumiin teki hyvää, koska aluksi mieleni teki valaa joka ikinen vauvankakka hartsiin (Tukiainen, <http://like.fi/kirjat/rusina/>).

Tukiaisen *Rusina* on omaelämäkerrallinen sarjakuva-albumi, joka ilmaisunsa puolesta voisi toisaalta olla myös sarjakuvapäiväkirja.

Jos eroja näiden kahden käsitteen välillä lähtee metsästäämään, niin omaelämäkerrallisessa sarjakuvassa harvoin esimerkiksi puhutellaan suoraan lukijaa. Sarjakuvapäiväkirjallisessa kerronnassa tämä on melko yleinen, joskaan ei pakollinen tehokeino. Toki loppujen lopuksi myös sarjakuvapäiväkirjan tekemistapoja on yhtä

paljon kuin on tekijöitä. Toisinaan tyyli on viimeistellynpää, joskus taas nopeasti toteutettua ja sellaisenaan julkaistavaksi saatettavaa.

Puhtaasti sarjakuvapäiväkirjoina pidettäviä teoksia on julkaistu myös perinteisinä versioina. Näistä mainittakoon esimerkiksi Karri Laitisen *Kafkan tutti* (2008). Suomessa ovat muutamat alun perin suurimmaksi osaksi netissä julkaistut sarjakuvat saavuttaneet niin laajan suosion, että myös perinteinen albumijulkaisu on tullut niiden kohdalla mahdolliseksi. Tällaisia sarjakuvia ovat esimerkiksi Heta Happonen *Harmaan pupun päiväkirja* (2012), Milla Paloniemen *112 osumaa. Sarjakuvataiteilijan päiväkirja* (2016) ja jo kolmanteen osaan ehtinyt Tea Teen *Mad Tea Party 3* (2016). Näille kaikille viimeksi mainitulle yhteistä on se, että ne ovat ilmestyneet alun perin tekijöidensä sarjiblogeissa.

Kuten on huomattavissa, sarjakuvapäiväkirjan ja omaelämäkerrallisen sarjakuvan määrittely ja erottaminen toisistaan ei ole ongelmattonta. Se mitä kerrotaan ja miten kerrotaan risteävät ja limittyvät tyyllilajien sisällä niin, että yksiselitteistä vastausta on aiheesta vaikeaa antaa. Joka tapauksessa tässä tutkimuksessa käsiteltävät omaelämäkerralliset sarjakuvat ovat kaikki yleisön luettavaksi tarkoitettuja sarjakuvapäiväkirjoja. Niissä, kuten myös muussa elämäjulkaisuissa hämärtyvät rajat julkiseksi ja yksityiseksi miellettävien sisältöjen välillä. Internet julkaisualustana on ollut suuressa osassa vauhdittamassa tätä kehitystä.

3.4 Sarjakuvien ja internetin liitto

Sarjakuvan julkaisemistapana on toiminut perinteisesti lehti- ja albumimuoto, mutta internetin yleistyessä huomasivat monet tekijät heti sen mahdollisuudet oman tekemisen, myös taiteen ja sarjakuvan ilmaisena ja laajana julkaisukanavana. Kenen tahansa oli yhtäkkiä mahdollista saavuttaa verrattain helposti lukijoita ympäri maata ja mahdollisesti jopa ympäri maailmaa. Netissä julkaistavia, perinteisesti yleensä kolmen ruudun mittaisia sarjakuvia kutsutaan julkaisukanavasta huolimatta sarjakuvastripeiksi. Pidempiä tarinoita taas kutsutaan pitkiksi nettisarjakuviksi käsitteen ”sarjakuvaromaani” ollessa ongelmallinen ja kankea ilmaus jo

painetusta sarjakuvastakin puhuttaessa. On ehkä epäoleellista edes miettiä vaihtoehtoisia ilmaisia netissä julkaistaville sarjakuvalajeille. Yleensä pelkkä etuliite ”netti-” on osoittautunut varsin toimivaksi tavaksi ilmaista sarjakuvan julkaisu-muoto.

Nettisarjakuva käsitteenä pitää sisällään kaikki edellä mainitut sarjakuvan tyyli- ja tekotavat. Se voi olla lyhyitä strippejä tai satoja sivuja pitkiä sarjakuvaromaaneja tai -novelleja. Yhteistä kaikelle nettisarjakuvulle on kuitenkin nimensä mukaisesti julkaisu-ympäristö.

Steve Horton ja Sam Romero kirjoittavat teoksensa *Webcomics 2.0: An Insiders Guide to Writing, Drawing and Promoting Your Own Webcomics*:

Web is like the ultimate printing press. It's also the ultimate advertising, promotion, and revenue engine for comics, and it cannot be overlooked (Horton & Romero 2008, 12).

Horton ja Romero erottelevat kolme suosittua nettisarjakuvien kategoriaa: Huumorilähtöiset nettisarjakuvat, seikkailuhenkiset nettisarjakuvat sekä mangavai-kutteiset nettisarjakuvat. (Horton & Romero 2008, 13.) Monet parhaista ja suosituimmista nettisarjakuvista ovat humoristisia. Ne voivat olla verrattavissa rakenteeltaan ja sisällöltään perinteisiin sanomalehtisarjakuviin, mutta netissä julkais-tavalla huumorisarjakuvalla on mahdollisuus paljon monimuotoisempiin esitysta-poihin puhuttaessa esimerkiksi ruutujaosta, ruutujen muodosta ja koosta (Horton & Romero 2008, 14).

Nettisarjakuvalla on ominaista myös perustaa huumori populaarikulttuurien ilmi-öiden ja tuotteiden, pelien, elokuvien, sarjojen ja toisten sarjakuvien parodiointiin. Huumorisarjakuvien kategoriaan voidaan lukea myös osittain tai kokonaan oma-elämänkerralliset nettisarjakuvat ja sarjakuvapäiväkirjat. Sarjakuvapäiväkirjoissa on tavallista dramatisoida ja humorisoida tapahtumia tekijän elämässä. (Horton & Romero 2008, 15-20.) Lisäksi sarjakuvapäiväkirjoille on tyypillistä nopea ja huo-limatonkin piirrostyylä. Tarkoituksena on usein yksinkertaisesti vain piirtää jotain päivittäin ilman suunnittelua tai luonnostelua.

Suomen nettisarjakuvakentällä sarjakuvapäiväkirjamuotoiset blogit ovat viime vuosien aikana saavuttaneet valtaisan suosiota. Suosituimmilla blogeilla on satoja seuraajia. Monet sarjakuvantekijät piirtävät pelkästään sarjakuvapäiväkirjamerkintöjä blogeihinsa, toiset taas työstävät tämän lisäksi pitkää nettisarjakuvaa. Blogeja pitävät myös monet sarjakuvanpiirtämisen ammattilaiset. Suomalaisia sarjakuvablogeja voi löytää niin Facebookin Sarjisbloggaajat -ryhmästä, kuin myös Sarjakuvablogit.com -verkkopalvelusta.

Seikkailusarjakuvat ovat Hortonin ja Romeron mukaan kriitikoiden eniten suosimia nettisarjakuvia. Suomessa asia vaikuttaisi olevan toisin päin strippisarjakuvien ollessa yleisesti paljon pidempiä sarjakuvia tunnetumpia. Onnistuneen seikkailusarjakuvan luontiin tarvittavat asiat ovat selkeä tarinankerronta, teknisesti pätevä taide ja värit (Horton & Romero 2008, 30-31).

Yksi kaikkein näkyvimmin esillä olevista nettisarjakuvan tyypeistä on Manga. Käsite tarkoittaa japanilaista sarjakuvaa (japaniksi manga = sarjakuva), mutta on laajentunut tarkoittamaan myös ei-japanilaisten tekijöiden samalla tyyllillä toteuttamaa sarjakuvaa (Horton & Romero 2008, 46-47). Toisinaan puhutaan myös pseudo-mangasta, joka merkitsee länsimaista japanilaisella tyyllillä toteutettua sarjakuvaa. Käsite on kuitenkin kömpelö ja harvemmin käytetty.

Hortonin ja Romeron mukaan hahmokeskeisyys on nettimangassa usein tärkeämpää kuin itse juoni. Hyvin rakennetun hahmon ympärille syntyy helposti suuri fanijoukko, joka saattaa suhtautua mieltymyksensä kohteeseen erittäin suurella innolla. Manga vaikuttaakin vetoavan eniten juuri naispuolisiin lukijoihin (Horton & Romero 2008, 47). Runsaslukuisella ja intohimoisella ihailijajoukolla on suuri voima lisätä asian tunnettavuutta. Olkoon se sitten sarjakuva, elokuva, tv-sarja tai jokin muu kulttuurin tuote. Varsinkin naispuolisten fanien vaikutuksesta kirjoittaa kiinnostavasti amerikkalainen koomikko Brett White mielipidekirjoituksessaan *Women Avegers...Assemble?:*

Women engage in fandom to levels that men do not. When women get behind something, their sheer numbers and passion force it into the mainstream (White 2013).

Mangatyylisen nettisarjakuvan suuresta suosiosta voidaan ottaa esimerkiksi amerikkalaisten Rodney Castonin ja Fred Gallagerin luoma *Megatokyo*. *Megatokyo* on tyyliltään selkeästi mangavaikutteinen

Vaikka nettisarjakuva ei lajiensa puolesta poikkea juurikaan niin sanotusta perinteisestä sarjakuvasta, siihen liittyvä maailma on täynnä aivan uusia mahdollisuuksia, joista tärkeimmät liittyvät kerrontaan. Nettisarjakuvan mahdollisuuksia on pohtinut muun muassa Scott McCloud. Hänen mukaansa sarjakuva on ollut ehkä kaikkein rajoittunein taidemuoto jo pitkään. Sarjakuvasisivun sommittelu- ja täten myös kerrontamahdollisuudet ovat perinteisesti rajalliset. (McCloud 2000, 220-229.) Tietokoneen monitori voi McCloudin mielestä toimia myös niin sanotusti ikkunana, ei vain sivuna. Sen sijaan, että sarjakuvan kerronta ahdettaisiin ruutuihin jotka puolestaan ahdettaisiin A-kokoisille sivuille, voi nettisarjakuvan tekijä kokeilla erilaisia kerronnan tapoja paljon vapaammin. Sähköinen julkaisumuoto on McCloudin sanoin parhaimmillaan ”kuin loputon canvas.” Ääretöntä kerronnallista vapautta rajoittavat vielä tekniset seikat, kuten prosessorien teho ja nettiyhteyksien nopeus. Tulevaisuus on kuitenkin avoin, kun mahdollisuudet ovat paikoillaan. (McCloud 2000, 222, 224.)

4. IDENTITEETTI

Tässä luvussa avaan identiteetin moniselkoista käsitettä tämän tutkimuksen kontekstissa. Se, miten identiteetti tässä tapauksessa ymmärretään liittyy olennaisesti eri tutkijoiden käsitykseen siitä, miten yksilö ymmärtää itsensä suhteessa henkilökohtaisiin toiveisiinsa ja muihin ihmisiin. Pysin myös tarkastelemaan yksilön minuuden ja identiteetin suhdetta nykymediaan, erityisesti internetiin. Tämä on aihe, josta vuosituhannen alun tutkijat ovat olleet erityisen kiinnostuneita.

4.1 Minuus ja identiteetti elämäntarinana

Pekka Kuusela kirjoittaa, että identiteetti ja minäkuva ovat olleet eri tieteenaloilla, varsinkin sosiologiassa ja sosiaalipsykologiassa suosittuja tutkimuskohteita. Ne eivät ole helposti tai yksiselitteisesti aukeavia käsitteitä ja tutkimuksen suuntaukset ulottuvatkin aina 1900-luvun alun filosofiasta, postmodernismiin ja postpositivistiseen realismiin. (Kuusela 2006, 36–37.) Myös eroja käsitteiden välillä voi olla hankalaa määritellä. Mikko Saastamoisen mukaan identiteetin käsite on aina hyvin läheisessä yhteydessä minuuden käsitteen kanssa. Monet kirjoittajat käyttävät niitä myös toistensa synonyymeinä. Voidaan kuitenkin sanoa, että kun minuutta aletaan määritellä ja arvottaa, puhutaan tällöin identiteetistä. (Saastamoinen 2006, 172.)

Saastamoinen avaa länsimaalaista minuutta Psykologi Dan P. McAdamsin jaotteen avulla, jonka mukaan (1) minuus on ymmärrettävä yksilöllisenä projektina, jota (2) yksilö työstää jokapäiväisessä arjessaan. Minuus on myös (3) monikerroksinen ja (4) ajan myötä kehittyvä. Lisäksi minuus toimii (5) etsien yhtenäisyyttä ja jatkuvuutta ihmisen pyrkiessä tekemään elämästään ymmärrettävää. Tämä tapahtuu elämäntarinan rakentamisen avulla. Tämä elämäntarina, tai elämänkerta suhteutetaan ympäröivässä kulttuurissa vallitseviin malleihin elämäntavasta. (Saastamoinen 2006, 171–172.)

Myös Stuart Hall toteaa identiteetin kumpuavan siitä, että yksilön minä muuttuu kertomuksiksi. (Hall 1999, 251.) Hall pyörittelee identiteettiä määritellessään myös psykoanalyttistä näkökulmaa, jonka mukaan ihminen etsii jatkuvasti identiteettiään ja rakentaa elämänkertoja, joiden avulla jakautunut minuus rakentuu käsiteltäväksi ja käsitettäväksi kokonaisuudeksi. (Hall 1999, 39.) Hän on kuitenkin myös sitä mieltä, että identiteetti rakentuu loppujen lopuksi myös suhteessa toisiin. Se ei ole siis pelkästään yksinäinen prosessi. (Hall 1999, 11.) Samaa mieltä tuntuu olevan Mary Stuart, joka kirjoittaa, että yksilön on mahdollista ikään kuin luoda itsensä uudelleen, uudistaa identiteettinsä suhteessa muihin, sillä identiteetti ei ole milloinkaan täysin pysyvä, vaan jatkuvassa muutoksen tilassa. Siihen vaikuttavat eritoten ihmisten- ja ryhmienvälinen kanssakäyminen. (Stuart 1998, 144.)

Identiteetin ja omaelämäkerrallisuuden toisiinsa kietoutumisesta kirjoittavat myös Pia Houni ja Pentti Paavolainen. Heidän mukaansa identiteetti on jatkuvasti liikkeellä oleva ja muovautuu vuorovaikutuksessa toisten kanssa ja suhteessa ympäröivään kulttuuriin. Ihminen muuttuu ajan ja ympäristön myötä, joten myös identiteetti on ymmärrettävä suhteessa tähän muutokseen. (Houni & Paavolainen 1999, 8.)

Pekka Kuuselan mukaan yksilön yhteys omaan sisäiseen maailmaansa syntyy siitä, että hän tulkitsee elämäntapahtumiaan kognitiivisesti. (Kuusela 2006, 43.) Asioiden kognitiivinen työstäminen on esimerkiksi joidenkin elämäntapahtumien tietoista prosessointia. Tällainen tietoinen toiminta ja jäsentely on myös omaelämäkerrallisen kertomuksen syntyedellytys. Tarina vaatii kertojan, jolla on jonkinlainen käsitys tapahtuneesta. Oli tämä käsitys sitten täysin totuudenmukainen tai ei.

Inkeri Sava ja Arja Katainen (2004) ovat luetelleet minuudelle keskeisiä kysymyksiä, joihin he uskovat omaelämäkerronnallisen työskentelyn antavan vastauksia. Näitä kysymyksiä ovat: ”Kuka minä olen? Mistä tulen? Mitä toivon ja tarvitsen elämältäni? Mikä minun elämässäni on tärkeitä ja olennaista? Mikä on minun elämäntarinani?” (Sava & Katainen 2004, 24). Näitä kysymyksiä joutuu yksilö kysymään itseltään yhä uudestaan ja vastaukset harvoin pysyvät samana vuosikausia, saati sitten koko elämää. Vastauksiin vaikuttavat niin muuttuva ympäristö ja ihmiset,

kuin myös elämäntilanne. Bergerin ja Luckmannin (1995) mukaan identiteetti, joka on yksilön subjektiivisen todellisuuden keskeinen elementti, on jatkuvassa vuorovaikutussuhteessa yhteiskuntaan. Se syntyy muodostuu sosiaalisissa prosesseissa ja sen on mahdollista muotoutua aina uudelleen sosiaalisissa suhteissa. (Berger & Luckmann 1995, 195.)

Identiteetin muotoutumista vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa korostaa myös Päivi Fadjukoff, joka toteaa identiteetin rakentuvan aina tällaisessa vuorovaikutussuhteessa yksilön ja ympäröivän todellisuuden kesken. Yhteiskunta ja lähiyhteisö asettavat myös ne rajat, joiden puitteissa identiteettiä on yleensäkin mahdollista rakentaa. (Fadjukoff 2009, 147.) Fadjukoffin mukaan identiteetin rakentaminen alkaa näkyä yksilössä jo lapsena, kun hän alkaa tehdä minäänsä liittyviä päätöksiä muun muassa siitä, kuka ja millainen hän haluaa olla ja mihin yhteisöön kuulua. (Fadjukoff 2009, 148.)

Identiteetti on siis sekä ihmisen henkilökohtainen prosessi, joka voitaisiin mieltää myös omaelämäkerralliseksi työstämiseksi, mutta on myös jatkuvasti muokkautuva suhteessa ympäristöön ja sosiaaliseen kanssakäymiseen. Tämä on se tapa, jolla miellän identiteetin tässä tutkimuksessa. Yksilön yhteys sisäiseen maailmaansa, minuuden eri osien eheys ja sosiaalinen kanssakäyminen ovat kaikki identiteetin rakentamisen kannalta tärkeitä tekijöitä.

4.2 Minuus ja media – monikasvoinen identiteettimme

Median kehittyminen ja erityisesti internetin synnyn ja kasvamisen vaikutukset näkyvät myös identiteetin käsitteen tulkinnoissa ja merkityksenannoissa. Teppo Turkki kirjoitti jo 1990-luvun lopulla, että ihmisen käsitys identiteetistä on uuden median myötä muuttunut. Tämä uusi minuus on hänen mukaansa jatkuvasti muuttuva, monikasvoinen ja pirstaleinen. Turkki kuvaa identiteetin rakentamista nykyihmiselle jopa pakkomielteiseksi tavoitteeksi. (Turkki 1998, 12.) 1990-luvun alussa, kun internet oli löytänyt vasta aivan ensimmäiset käyttäjänsä, puhuttiin verkkoympäristöstä varsin mystisesti *kyberavarautena*. Termi on auttamatta van-

hentunut teknologian arkipäiväistyessä. (Aalto & Yoe-Uusisaari 2009, 85.) Nykyään oma tietokone ja tietysti nettiyhteys ovat käytännössä edellytyksiä sujuvaan asioiden hoitamiseen.

Myös tuoreemmassa aihetta käsittelevässä kirjallisuudessa otetaan kantaa nykyajalle tyypilliseen identiteettien pirstaleisuuteen. Sava ja Katainen toteavat, että nykypäivänä identiteetin rakentamiselle ei ole samalla tavalla kuin ennen saatavilla yhtenäisiä kulttuurisia malleja. Sen sijaan vaihtoehtojen paljous ja monet mahdollisuudet saattavat hämmentää ja aiheuttaa epävarmuutta. Moninaisuus on toisaalta vapautta, toisaalta taas saattaa synnyttää turvattomuuden tunnetta. (Sava & Katainen 2004, 22.)

Risto Heinonen (2001) jakoi aikanaan identiteetin vahvasti digitaaliseen ja fyysiseen. Hänen mukaansa fyysisessä maailmassa minuudelle on olemassa luonnollinen perusta. Tästä näkökulmasta tärkeintä ja välttämätöntä identiteetin rakentumiselle on nimenomaan ruumiillisuus. (Heinonen 2001, 14.)

Sava ja Katainenkin nostavat ruumiillisuuden tärkeäksi osaksi ihmisen identiteettiä. Heidän mukaansa ajatuksen tasolla tapahtuvan kognition lisäksi identiteetin tarinallisuus on vahvasti myös kehollista. Menneet tapahtumat ja tulevaisuus ovat läsnä kehomme nykyhetkessä näin ollen identiteettimme rakentuu myös rationaalisen käsittelyn ulottumattomiin jäävistä kokemuksista. Samalla tavalla kuin mieli, myös keho muistaa. (Sava & Katainen 2004, 28.)

Heinosen näkökulmasta katsottuna virtuaalisessa ympäristössä, johon keholla ei ole asiaa, identiteetti näyttäytyy epäselvänä ja monimerkityksellisenä. Heinosen mukaan fyysinen maailma pitää sisällään monia keskeisiä persoonallisuuden ja sosiaalisten roolien merkkejä, jotka ovat tärkeitä identiteetin eheydelle. Nämä merkit loistavat poissaolollaan virtuaalisessa todellisuudessa. (Heinonen 2001, 14.) Toisaalta Heinonen myöntää, että internet on paikka, jossa ihmiset tulevat ehkä eniten todeksi. (Heinonen 2001, 17.)

Tutkijat puhuvat identiteetin pirstaleisuudesta, valintojen hämmennystä aiheuttavasta paljoudesta ja valinnanvaikeudesta. Tämän perusteella vaikuttaa siltä, että ihmiset saattavat tarvita apuvälineitä kyetäkseen tehokkaasti käsittelemään näitä nykypäivän haasteita. Tällaisena apuvälineenä voi toimia esimerkiksi elämäjulkaisijuus.

4.3 Elämäjulkaisijuus identiteettityönä

Östman tukeutuu teoksessaan sosiologi Richard Jenkinsin näkemykseen identiteettistä prosessina, jossa hankimme tietoa siitä, keitä me olemme, keitä muut ovat, keitä he ajattelevat meidän olevan ja keitä haluaisimme heidän ajattelevan meidän olevan ja niin edelleen. (Jenkins 2008, 5. Östmanin 2015, 33 mukaan.)

Elämäjulkaisijuus on Östmanin kehittämä käsite, jota hän avaa väitöskirjassaan toisaalta teknologian kehityksen ja toisaalta taas ihmisten teknologian omaksumisen kautta. Vaikka itse elämäjulkaisijuus on uudehko käsite, ei sen merkitys ole lainkaan uusi ja tuntematon. Elämäjulkaisijuudesta voitaisiin puhua jo varhaisimpia kotisivuja ajatellessa. Internetin alkuaikoina harrastajajoukko oli tosin pienempi. Östman toteaa, että esimerkiksi 1990-luvulla lähes kaikki suomalaiset verkkopäiväkirjaa pitävät tunsivat toisensa henkilökohtaisesti ja omalla nimellä esiintyminen oli tavallista. Sitten internetin suosio kasvoi ja sitä mukaa varovaisuus äkkiä lisääntyi. (Östman 2015, 85.)

Varovaisuuden nimissä otettiin käyttöön anonymiteetti ja voitiin kokea sen mukanaan tuoma uusi vapaus. Teppo Turkki kuvaa lähes haltioituneena verkkomaailman ja nettiyhteyden olevan uusi todellisuuden kenttä, jossa on mahdollista irrottautua sosiaalisen todellisuuden kahleista. Internetissä toimiessa yksilön on mahdollista luoda uusia identiteettejä ja häivyttää itsestään niin halutessaan ei-toivotut piirteensä. (Turkki 1998, 37.) Elämäjulkaisijuus onkin kiinnostavasti muuttunut julkisesta yksityiseen ja viime vuosina jälleen entistä julkisempaan suuntaan. (Östman 2016, 85–85.)

Bloggaus oli alun perin kiinnostavien verkkolinkkien keräämistä ja jakamista tar koittanutta verkkokirjanpitoa. Se on hiljalleen muuttunut uutisten kertomisen ja muun tiedonvälittämisen välineeksi, kuten myös julkisen päiväkirjan pitämiseksi. Avainasemassa on kuitenkin yhteisöllisyys. (Aalto & Yoe-Uusisaari 2009, 62.) Östman jakaa elämäjulkaisemisen omaksumisen eri asteille, jotka ovat (1) alustava omaksuminen, jossa on kyse vielä käytännön kokeilusta ja totuttelusta. Syvenevän omaksumisen (2) vaiheessa elämäjulkaisijat luovat suhteen ympäröivään yhteisöön ja lukijoihin. Syväomaksuminen (3) pitää sisällään jo kehityskaaren huipentuman; elämäjulkaisijuuden siirtymisen toimijatyypistä rooliksi ja roolista identiteetiksi. (Östman 2015, 77; 141–143; 195; 204.)

Alustavassa omaksumisessa on kyse käytännön kokeilusta ja julkaisuvälineen hal tuunotosta. Syvenevä omaksuminen taas liittyy yhteisön jäseneksi kasvamiseen ja oman paikan löytämiseen. Vastavuoroinen, intiimi suhde kanssabloggaajiin ja luki joihin syntyy ja vaikuttaa osaltaan myös blogin sisältöön ja tyyliin. Intiimi tunnel ma on Östmanin mukaan myös edellytys sosiaaliselle identiteettityölle. Syväomak sumisessa elämäjulkaisija, tässä tapauksessa sarjisbloggaaja kokee jo toimintansa osaidentiteetikseen. Elämäjulkaisijuus on siis mahdollista ymmärtää sekä osana ihmisen sosiaalista identiteettityötä, että identiteettityön lopputuloksena, yhtenä osaidentiteettinä. (Östman 2015, 195.)

5. TAIDE, IDENTITEETTI JA TAIDETERAPIA

Keskeiseksi lähtökohdaksi taiteen tekemisessä ja kokemisessa ovat nykytaiteessa nousseet henkilökohtaisuus ja kontekstuaalisuus. Suurista kehityskuluista ja kansallisen identiteetin pönkityksestä on siirrytty arjen näkökulmaan, henkilökohtaiselle alueelle. Tarinan ei tarvitse olla elämää suurempi eepos, yksilön oma kokemus ja näkökulma koetaan yhtä arvokkaina. (Sava & Katainen 2004, 31.)

Sava ja Katainen jatkavat, että taiteen voima identiteetin rakentamisessa kumpuavat sille ominaisesta kokeilevuudesta ja leikinomaisuudesta. Lisäksi heidän mukaansa taiteellisen työskentelyn avulla on mahdollista parhaimmillaan palauttaa mieleen jo unohtuneita kokemuksia, muistoja ja fyysisiä tuntemuksia uudelleen käsiteltäväksi. (Sava & Katainen 2004, 32–33.)

Yksilön identiteetistä on tullut sekä tutkimuksen, että taiteen avainkäsitteitä jo vuosia sitten. Identiteetin tutkiminen taiteen keinoin ja päinvastoin on ymmärretty hedelmälliseksi lähestymistavaksi. Yksilön henkilökohtaiset kokemukset on mahdollista kerronnallistaa taideprosessissa. Toinen toisiaan seuraavat kertomukset muodostavat lopulta yksilön itseymmärryksen ja identiteetin. Näin ollen taide on oiva työkalu identiteettityössä. (Houni & Paavolainen 1999, 6–8.)

Kun puhutaan identiteetistä, itsetutkiskelusta, elämäntarinan läpikäymisestä ja eheytymisestä taiteen keinoin, aletaan nopeasti sivuamaan taideterapiaa. Taiteella on paljon annettavaa ja monia käyttömahdollisuuksia myös terapeutisessa kontekstissa. Mantereen mukaan on erityisesti huomattavaa, että vastoinkäymiset ja negatiiviset kokemukset ovat muunnettavissa taiteen keinoin siedettäväksi tai jopa myönteisiksi. (Mantere 2007, 17.)

Mantere käyttää esimerkkinä negatiivisesta kokemuksesta stressiä. Hän kirjoittaa, että yksilön on mahdollista muuttaa stressi voimavaraksi. Tällöin ihmisen usko siihen, että hän voi vaikuttaa itse omaan kohtaloonsa vahvistuu. Tärkeää ei ole oman ympäristön täydelliseen hallintaan pyrkiminen, vaan toimiminen harmoniassa sen

kanssa. Sen sijaan, että tarkkaileva katse suunnattaisiin koko ajan omaan itseensä, käännetään se maailmaan. (Mantere 2007, 17.) Tämän strategian avulla yksilö kääntyy ulospäin itsestään. Ympäröivän maailman tarkkailu ja havainnointi, pelkäänsen huomiointi, vähentävät stressin tuhoisia vaikutuksia. Havaintojensa avulla ihminen saattaa jopa löytää uusia ongelmanratkaisutapoja. (Mantere 2007, 19.)

Taide onkin yksi monista keinoista suunnata katse ympäristön havainnointiin. Omaelämäkerrallinen taidetyöskentely mahdollistaa kuitenkin samalla tapahtuvan itsetutkiskelun. Mimmu Rankanen kirjoittaa, että taidetyössä voi olla havaittavissa ikään kuin heijastumia yksilön henkilökohtaisista ominaisuuksista. Teos itsessään ei kuitenkaan koskaan toimi suorana henkilökuvana, vaan sisältää myös ympäröivän maailman vaikutukset. Tällaisia ovat esimerkiksi elämäkokemukset, itselle tärkeät ihmiset. Nämä kaikki yhdessä heijastuvat valmiista teoksesta. (RANKANEN 2007, 43.)

Rankanen jatkaa puhettaan taideterapiasta kuvailemalla sitä, miten asiakas siirtää sisäistä maailmaansa taidetyöskentelyyn ja lopulliseen teokseen. Tämä mahdollistaa yhtäaikaaisesti oman sisimmän tuottamisen näkyvään muotoon ja sen tutkimisen. Erityisen hyödyllistä taidetyöskentely on asioiden parissa, joita ei yksilö syysytä tai toisesta ole kyennyt sanallistamaan. Taiteen kautta aikaisemmin ilmaisematon saa näkyvän muodon. (RANKANEN 2007, 43.)

Varsinaisessa taideterapiassa on kyse terapeutin ja asiakkaan vuorovaikutuksellisesta toiminnasta. Monet edellä mainitut kirjoittajat puhuvatkin taiteen terapeutisuudesta nimenomaan taideterapian yhteydessä. (esim. Rankanen 2007, 43.) Kuitenkin myös yksilön itsenäinen taidetoiminta, tämän tutkimuksen kontekstissa sarjibloggaus, voi olla luonteeltaan terapeutista. Terapeutisuus onkin pitkälti subjektiivinen tunne ja kokemus oman toiminnan merkityksellisyydestä itselle.

6. TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

6.1 Tutkimushenkilöt

Aineiston keräämisprosessi alkoi tutkittavien henkilöiden valinnalla ja sen jälkeen kyselylomakkeen laatimisella. Lähestyin kaikkia mahdollisia haastateltavia Facebookin ”sarjisbloggaajat”-ryhmän kautta, jonka jäsen itsekin olen. Haastateltavien valintaan vaikutti heidän bloggaushistoriansa (vähintään vuosi merkintöjä), sekä vaatimus täysi-ikäisyydestä. Halusin tutkimuksessani kohdentaa katseeni nimenomaan sarjisbloggaajiin, joiden bloginpito vaikutti jo jokseenkin vakiintuneelta. Lähestyin yksityisviestillä 22 ”sarjisbloggaajat” -ryhmän jäsentä joista 17 lopulta suostui osallistumaan tutkimukseen.

”Sarjisbloggaajat” -ryhmässä on tällä hetkellä (marraskuussa 2016) 551 jäsentä ja näin ollen 17 henkilön otanta edustaa varsin pientä joukkoa kokonaisuudesta. Koen kuitenkin, että aineistoni on laadukas ja että valitsemani tutkimushenkilöt edustavat pitkän linjan sarjisbloggaajia, eli heitä, jotka ovat olleet mukana jo ilmiön alkuvuosista asti (2000-luvun ensimmäinen vuosikymmen). Näiden seikkojen vuoksi uskon, että tutkimuksessani kykenen aineistostani saamaan selville joitakin sarjisbloggaamiselle keskeisiä asioita ja elementtejä, jotka ovat ainakin jossain määrin yleistettävissä otantaryhmää laajemmallekin.

Kaikki haastatelluista yhtä lukuun ottamatta antoivat luvan nimensä käyttämiseen tutkimustulosten yhteydessä. Analyysiprosessin edetessä tulin kuitenkin siihen tulokseen, että haastateltaviin viittaaminen heidän omalla nimellään ei olisi tutkimuksen kannalta relevanttia. Päätin siis viitata heihin yksinkertaisesti kirjainnumeroyhdistelmällä. Esimerkiksi ensimmäinen haastateltava = H1, toinen haastateltava = H2, ja niin edelleen.

Haastattelut tapahtuivat sähköpostin välityksellä. Lähetin jokaiselle haastateltavalle listan avoimia kysymyksiä, joihin he saivat vastata kirjallisesti omin sanoin. Tällä tavalla henkilöt saivat pohtia kysymyksiä ja muotoilla vastauksensa rauhassa. Toi-

saalta tällainen haastattelun muoto nojaa vahvasti vastaajien kykyyn ja haluun tuottaa kirjoitettua tekstiä. Kaikille ei ole yhtä helppoa tuoda ajatuksiaan esiin kirjallisesti. Suurimmalta osalta koen kuitenkin saaneeni varsin kattavia ja laadukkaita vastauksia. Tämän vuoksi niukkasanaisimpienkin tekstit on mahdollista paremmin ottaa huomioon tarkasteltaessa aineiston laajempaa kokonaisuutta.

6.2 Tutkijan positio ja tutkimusetiikka

Omaakohtainen kokemus sarjakuvantekijänä ja nettijulkaisijana tuottaa minulle vahvat omiin kokemuksiin perustuvat ennako-oletukset ja esiyymmärryksen aiheesta. Myös aikaisemmin toteuttamani kandidaatintutkielma nettisarjakuvaan liittyen toimii luonnollisesti osaltaan tiedollisena taustana nyt tutkittavasta aiheesta. Toisaalta minun on tutkijana myös mahdollista reflektoida havaintojani omiin kokemuksiini ja muodostaa sen pohjalta uusia mielikuvia ja näkemyksiä. Tutulta vaikuttavasta aiheesta saattaa paljastua huomattavasti paljon itselleni uutta tietoa. Asioita, joita en ole itse tullut edes ajatelleeksi ja näin ollen ymmärryshorisonttini laajenee tutkimuksen edetessä. Tärkeää on kuitenkin alusta alkaen tietoisesti erottaa omat kokemukseni ja ajatukseni varsinaisesta tutkimusaineistosta. Omat kokemukseni eivät ole osa aineistoa, vaikka saattavat sisältää muuten tutkimukselle hyödyllistä taustatietoa.

Käsiteltäessä internetistä löydettyä aineistoa on tärkeää pitää mielessä tutkimusettiset lähtökohdat, joita korostaa myös Östman väitöskirjassaan. Tutkittaessa digitaalista kulttuuria on huomioitava alan nuoruus ja monitieteisyys sekä se, ettei ole toistaiseksi olemassa totunnaiskäytäntöjä ja ohjesääntöjä, joihin vedota. Internetissä lähes kaikki julkaisut ovat kaikkien nähtävillä ja tarkasteltavissa, mutta tutkijan on kaikesta huolimatta kunnioitettava tutkittavien vapaaehtoisuutta osallistua tutkimukseen. (Östman 2015, 70–71.)

Lähestyin mahdollisia tutkimushenkilöitä Facebookin ”Sarjisbloggaajat” -ryhmän kautta. Eettisestä näkökulmasta oli minun tutkijana varmistettava, että (1) tutkittavat tietävät, mihin ovat osallistumassa ja (2) heiltä on saatava lupa aineiston kä-

sittelyyn. Tärkeää on se, että kirjoituspyynnössä on tuotava selkeästi esille aineistonkeruun tavoite ja ehdot (Hänninen, 125). Oman tutkimuksen kohdalla helpointa on myös jo tutkimushenkilöiden valintavaiheessa pitää huolta siitä, että osallistujat ovat 18-vuotta täytäneitä, jolloin he eivät tarvitse huoltajan lupaa osallistua tutkimukseen. Koen, että esimerkiksi koulumaailmassa vanhempien luvan saaminen olisi helpompaa, mutta internetissä tapahtuvan tutkimushenkilöiden valinnan sattumanvaraisuuden vuoksi lupien hankinta voisi osoittautua toivottua työläemmäksi. Koska mitään erityistä syytä tutkia nimenomaan nuorempia sarjisbloggaajia ei ole, voin rajata otannan täysi-ikäisiin.

6.3 Tutkimusmenetelmä ja analyysi

Haastattelumuotona käytin teemahaastattelua, jossa mielestäni sain parhaiten esille tekijöiden omat kokemukset ja heidän ajatuksiaan aiheesta. Käyttämäni kysymykset antoivat vastaajille mahdollisuuden mahdollisimman vapaaseen ajatustensa julkituontiin. Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran mukaan teemahaastattelu on eräänlainen välimuoto lomakehaastattelulle ja avoimelle haastattelulle. Tyypillistä teemahaastattelulle on se, että haastattelun aihepiirit ovat tiedossa, mutta kysymysten tarkka muoto ja järjestys puuttuu. Siitä saatuja tutkimustuloksia voidaan analysoida ja tulkita monin eri tavoin (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 203; 2007). Haastattelukysymykseni koskivat haastateltavien kokemuksia sarjisboggamisesta. Esimerkiksi siitä, mitä he kokevat saavansa bloggaamisesta ja mitä tyylikeinoja he käyttävät viestinsä perille saattamiseksi. (Liite 1.)

Kerättyäni vastaukset kaikilta haastateltavilta litteroin aineiston jonka jälkeen siirryin teemoittelemaan sitä. Teemoittelussa kirjasin ylös haastateltavien vastauksissa eniten esille nousseet asiat, teemat (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 203; 2007). Tärkeimmiksi teemoiksi nostaisin tässä sarjisbloggaamisen merkityksen itseymmärryksen kehittäjänä, yhteisön toiminnan rajoittajana ja voimavarana, ammatti-identiteetin kehittämisen, sekä terapeuttisuuden ja sen, että yksilön identiteetti on yhteydessä hänen muodostamaansa elämäntarina.

Laadulliselle tutkimukselle keskeistä on sen tutkija- ja aineistolähtöisyys. Tutkija itse toimii aineistonkeruun välineenä ja tutkimusprosessin edetessä kehittyvät tutkijan tietoisuudessa samalla myös aineistoon liittyvät näkökulmat ja tulkinnat. Tämän vuoksi tutkijan onkin tärkeää tiedostaa oman tietoisuutensa kehitys tutkimusprosessin kuluessa. (Kiviniemi 2015, 74–75.) Tiedostavaa tutkimusotetta on esimerkiksi tutkijan oman position tarkka määrittely, lähtökohtien ja ennakkoletusten kuvaaminen tekstissä. Omaa positiotani sarjakuvantekijänä ja kuluttajana avasin jo aikaisemmin. Lisäksi esiymmärrystäni tutkimaani aiheeseen on lisännyt aikaisemmin toteuttamani kandidaatintutkielma nettisarjakuvan julkaisuun liittyvästä motivaatiosta.

Laadullisessa tutkimuksessa on tyypillistä, että tutkimusongelma ei ole välttämättä vielä täysin selkeästi muotoutunut tutkimuksen alkuvaiheessa, vaan se täsmentyy hiljalleen koko tutkimuksen ajan. Vaikka tutkimusongelma voi olla jatkuvassa muutoksessa ja aineistoa voidaan käsitellä avoimin mielin, ei se merkitse suunniteltujen ja etukäteen pohdittujen johtajatusten puutetta. (Kiviniemi 2015, 75, 77.)

Esimerkiksi haastatteluaineistoa kerätessä tutkija on jo jollain tavalla rajannut tutkimusasetelmaansa ennakkolettamustensa perusteella haastattelukysymyksiä laatiessaan. Silti lopullisissa vastauksissa, eli aineistossa esiintyvät asiat usein tuovat tutkimukseen jotain uutta ja yllättävää. Tämä johtaa taas siihen, että tutkijan on kasvatettava ymmärrystään kyseisistä esiin nousseista asioista esimerkiksi aiheeseen liittyvän teoriakirjallisuuden avulla. Laadullisen tutkimuksen voitaisiin katsoa olevan ikään kuin oppimiskokemus myös tutkijalle, joka laajentaa tietoisuuttaan tarkasteltavasta asiasta tutkimuksen avulla. (Kiviniemi 2015, 80.)

Aineistolähtöisyys tarkoittaa, että tutkijan mielenkiinnon kohteena on se yksilöllinen merkityksenanto, jota tutkittavat henkilöt eri ilmiöille antavat. Laadullisessa tutkimuksessa liikutaan ikään kuin yksityiskohdista kohti yleisempää kokonaiskuvaavaa tutkittavasta ilmiöstä. Keskeistä aineiston analyysissä on löytää tutkittavaa kohdetta kuvaavat keskeiset ydinkategoriat ja perusulottuvuudet. Kun nämä on

selvitetty, voidaan niiden varaan rakentaa tutkimustulosten varsinainen analysointi. (Kiviniemi 2015, 83.)

Analyysivaiheessa tutkijan itsensä tekemät tulkinnat ovat vahvassa roolissa. Se, miten ja mitä asioita aineistosta nostetaan esille on hyvin tutkijakohtaista. Laadullinen tutkimus onkin luonteeltaan tulkinnallista ja tutkimusraportti on yhden tutkijan konstruktio tutkittavana olleesta ilmiöstä. (Kiviniemi 2015, 84.) Samasta aineistosta saatava tieto voi olla kahden eri tutkijan käsissä hyvinkin erilaista tai ainakin eri asioihin painottuvaa. Tärkeää on prosessin avoimuus ja auki kirjoittaminen niin, että lukijan on mahdollista havaita tutkijan ajatuksenjuoksu ja tulkintojen teon perusteet ja sitä kautta myös mahdollisuus haastaa ja kyseenalaistaa tutkimustulosten oikeellisuus. (Kiviniemi 86–87.)

7. TULOKSET JA ANALYYSI

Käsittelen tässä luvussa tutkimustuloksiani aineistoa analysoidessani löytämieni viiden teeman kautta. Nämä teemat ovat:

- elämäntarina ja itseymmärrys
- mitä kerrotaan ja miten kerrotaan
- yhteisöllisyys rajoittajana ja voimavarana
- kohti asiantuntijuutta
- sarjakuva terapiana

Jokainen teemoista tarjoaa hieman erilaisen näkökulman identiteettityöhön ja siihen vaikuttaviin asioihin sekä yksilössä itsessään, että yhteisössä johon hän kokee kuuluvansa. Teemojen kautta pyrin osoittamaan sarjisbloggaamisen merkityksiä yksilön alati jatkuvalla identiteettityölle.

7.1 Elämäntarina ja itseymmärrys

Sava ja Katainen kirjoittavat, että kun yksilö on vieraantunut itsestään, ei hänellä näytä olevan kerrottavana elämäntarinaa, tai tarinan osaa, jonka kokisi niin tärkeäksi, että sen voisi jakaa muiden kanssa. Näin ollen oman elämäntarinan luominen vaatii nimenomaan ihmiseltä kyvyn tutkiskella omaa sisäistä maailmaansa. Tämä ihmisen yhteys itseensä on identiteettityön edellytys. (Sava & Katainen 2004, 26.) Vaikka pelkän tekstin tuottamisen saatetaan kokea vaikeaksi, onnistuu toisinaan tarinan välittäminen muilla keinoin:

En ole koskaan omannut kummoisia tarinointiskillejä, ja sarjisfanina sarjisten teko tuntui luontevalta (H6).

Kysyttäessä sarjisbloggaamisen merkityksistä monet vastaajista korostivatkin toimintansa hyötyjä nimenomaan itseymmärryksen kehittäjänä. Kun itselle tapah-

tuneet asiat käsiteltiin sarjakuvan keinoin, eli tarinallisesti, tuntui se monesti helpottavan vaikeistakin asioista selviämistä. Kerran tehtyihin sarjakuviin oli lisäksi mahdollista palata aina uudelleen:

Merkintöjä uudelleen lukemalla saatan oppia itsestäni jotain, tai ymmärtää itseäni paremmin (H6).

Useat tutkijat ovat korostaneet identiteetin ja elämäntarinan rakentamisen yhteyttä toisiinsa. (ks. Esim. Hall 1999; Saastamoinen 2006.) Saastamoisen mukaan elämäntarinan rakentamisen avulla minuus toimii etsien yhtenäisyyttä ja jatkuvuutta. (Saastamoinen 2006, 171–172.) Kun yksilön minä muuttuu kertomuksiksi, kumpua tästä identiteetti. Toiminnan keskiössä on pyrkimys muodostaa itsestä kokonaisuus, joka on sekä käsitettävä, että käsiteltävä. (Hall 1999, 39; 251.)

Elämäntarinan jäsentämisen keinoja on monia. Yleisesti ottaen elämäntarinaa rakennetaan omaelämäkerrallisessa työskentelyprosessissa, joka voi olla yksinkertaisimmillaan vaikka päiväkirjan kirjoittamista. Sharan B. Merriam, Rosemary Caffarella ja Lisa Baumgartner kirjoittavat, että muun muassa portfolio työskentely ja päiväkirjan kirjoittaminen ovat tyypillisiä ja suosittuja apukeinoja esimerkiksi koulutuksessa ja muussa itseä kehittävässä toiminnassa. Molemmille näille metodeille yhteistä on niiden refleктоiva ote asioiden käsittelyyn. Yksilön on niitä käyttäessään pohdittava syvällisesti tapahtumien syitä, omaa reagointiaan, tapahtumien kontekstia ja muita mahdollisia vaikuttavia tekijöitä. Näiden pohdintojen johdosta on mahdollista oppia jotain uutta ja soveltaa sitä myöhemmin uusissa tilanteissa. (Merriam; Baumgartner & Caffarella 2007, 176.)

Tapahtumien käsittely sarjakuvan keinoin on yhtä lailla omaelämäkerrallista työskentelyä, joka kannustaa tekijän refleктоimaan kokemaansa eri näkökulmista. Tämä prosessi jo itsessään saattaa antaa tyydytyksen tunteen, kaikkea ei ole tarvetta julkaista:

Saan käsiteltyä asioita paremmin, kun piirrän ne paperille. On joitakin merkintöjä, jotka jäävät julkaisematta ja ovat vain itseäni varten (H14).

Stuart Hallin mukaan identiteetti itsessään kumpuaa siitä, kun yksilön minä muuttuu kertomuksiksi. (Hall 1999, 251.) Omaelämäkerrallisessa työskentelyssä, oli kyseessä sitten sarjakuvapäiväkirja tai ei, puhutaan yksilölle merkityksellisten tapahtumien saattamisesta tarinan muotoon. Oman elämäntarinan luominen edellyttää, kuten Sava ja Katainenkin totesivat aikaisemmin, yksilöltä yhteyttä omaan sisäiseen maailmaansa. Tämä yhteys toimii myös identiteettityön edellytyksenä (Sava & Katainen 2004, 26.) Se, että tarinoita tuotetaan jo pelkästään itseä varten niin sanotusti pöytälaatikkoon, kuten H14 kertoi tekevänsä, kertoo siitä, että tarve tarinoiden näkyväksi saattamiseksi on olemassa ja että jo pelkkä työstämisprosessi voi olla yksilölle jossain määrin antoisa. Tämä siitäkin huolimatta, ettei kukaan muu tulisi lopputuloksia koskaan näkemään. Sarjakuvapäiväkirjan kohdalla voimauttava tunne tuntui olevan lähtöisin ennen kaikkea piirtämisestä.

Piirtäminen koettiin kirjoittamista helpommaksi tavaksi ilmaista itseään ja ajatuksiaan. Osa vastaajista kertoi alun perin pitäneensä myös tekstiblogia, mutta siirtyen sittemmin sarjakuvaan. Monilla oli taustallaan pitkä piirustushistoria ja osa oli tehnyt sarjakuvaakin jo kauan ennen varsinaisen blogin perustamista. Toisinaan muutos kävi pikkuhiljaa ikään kuin luonnollisena kehityskaarena, kuten H3 asiaa kuvailee:

Tai ehkä on parempi sanoa että olin kuvittanut päiväkirjojani aina, mutta vuonna 2008 päiväkirja alkoi muuttumaan yhä enemmän sarjakuvaliseksi (H3).

Juuri *luontevuus* tai *luonnollisuus* toistuivat useissa vastauksissa kuvailtaessa piirtämistä valittuna ilmaisukeinona blogin toteuttamiseen. Luontevuus on tärkeä osatekijä prosessissa, jossa omaa elämäntarinaa saatetaan jäsennettyyn, näkyvään muotoon. Jos liikaa aikaa ja energiaa tuhlaantuu taistellessa itselle vaikean ilmaisutavan kanssa, jää varsinaisen sisällön prosessointi helposti pinnalliseksi. Asioita ei saada tällöin myöskään välttämättä ilmaistua halutulla tavalla. Tapahtumien piirtäminen on monelle vastaajista ollut ratkaisu niin sanottuun kirjoittamisen ongelmaan. Piirtämisen on ilmaisumuotona mahdollista saattaa näkyväksi tarinoita, joita ei muuten tulisi kerrottua. H1 kuvailee omaa kokemustaan seuraavasti:

Olen aina kokenut piirtämisen luontevimpana itseni ilmaisun muotona. Tekstin tuottaminen on tuntunut kömpelöltä ja väkinäiseltä (H1).

Savan ja Kataisen mukaan oman itsen tuntemisessa on käytännössä kysymys sen löytämisestä, mikä on totta itselle. Kun yksilö kertoo itsestään hän väistämättä valikoi asioita, joita kertoo, mutta myös joita jättää kertomatta. Tällä tavalla omaelämäkertaa, tarina itsestä, on sekoitus faktaa ja fiktiota, yksityistä ja yleistä. Itseys ja identiteetti ikään kuin rakentuu ja muuttuu jatkuvassa tarinoinnin kehässä. (Sava & Katainen 2004, 26, 34.)

Vaikka tosielämän tapahtumat saattoivatkin sarjisblogeissa muokkautua jonkin verran ja joukkoon sekoittua myös keksittyjä elementtejä sekä erityisesti ilmeiden, eleiden ja reaktioiden liioittelua, halusivat haastatellut sarjisbloggaajat korostaa oman elämän tapahtumien käyttöä sarjisblogiensä tarinoiden pohjana:

Saatan liioitella reaktioita, ilmeitä ja muuta sellaista. Mutta yleisesti tapahtumat ovat muuten totta (H3).

Vaikka tapahtumien tyyllittely ja liioittelu ovat yleisiä sarjakuvakerronnan keinoja, suhtautuivat jotkut sarjisbloggaajista niihinkin varauksella:

Sanotaan, että pyrin aina todenmukaisuuteen. Joskus tekisi mieleni sortua liioitteluun, koska olen mielestäni tylsä henkilö, mutta olen kokenut, että se ei ole reilua lukijoita kohtaan (H11).

H11 tuntuu rinnastavan liioittelun suoranaiseen lukijoille valehteluun puhuessaan reiluudesta. Toisaalta taas liioittelu on sarjakuvalla erittäin tyypillinen tehokeino esittää totuuteen pohjaavia tapahtumia. Franklin Bishop kirjoittaa paljon liioittelusta ilmaisukeinona teoksessaan *Sarjakuvapiirtäjän käsikirja* (2007). Hänen mukaansa erityisesti tunnetilojen liioittelulla pyritään perinteisesti varmistamaan se, että lopputulos on tehokas ja hauska eikä lukijalle jää mahdollisuutta ohittaa jutun juonta (Bishop 2007, 50.) Siihen, miten asioita haastattelemini henkilöiden sarjisblogissa käsiteltiin saattoi vaikuttaa pyrkimys mahdollisimman luettavaan ja toimivaan sarjakuvaan:

Luulenpa että olen yrittänyt lähteä siitä miten tapahtumat saa tehtyä toimivaksi sarjakuvaksi. Asioita pitää tiivistää ja rytmittää ellei ole kyseessä jokin lyhyt hetki. --Haluaisin saada aikaan mukavan lukukokemuksen aiheesta riippumatta (H8).

Tämä pyrkimys mukavan lukukokemuksen tarjoamiseen voidaan rinnastaa myös Östmanin tutkittavien toivomukseen tuottaa lukijoita kiinnostavaa ja laadukasta sisältöä. Tätä Östman kutsuu hyväksi hyvän viihdyttäjän taidoksi, joka on osa onnistunutta elämäjulkaisijuutta. (Östman 2015, 175.) Onnistuneen elämäjulkaisijuuden koettiin Östmanin tutkimuksessa liittyvän niin hyvään viihdyttämiseen, kuin myös asialliseen sisällöntuottamiseen. Muun muassa liian intiimeistä asioista puhuminen koettiin huolestuttavaksi ja osaksi niin sanottua epäonnistunutta elämäjulkaisijuutta. Epäonnistunut elämäjulkaisijuus näyttäytyi tämän lisäksi tutkimuksessa yleisenä huonotapaisuutena ja huonolaatuista sisältöä tuottavana. Siihen liitettiin lopulta todennäköinen kasvojen menetys ja sen myötä sosiaalisen identiteettityön epäonnistuminen. (Östman 2015, 178.)

Elämäntarinan rakentaminen omaelämäkerrallisen työskentelyn avulla liittyy siis monesta näkökulmasta katsottuna kiinteästi identiteetin muodostumiseen. Sarjibloggaaminen on omaelämäkerrallisena toimintana näin ollen mahdollisesti keskeisessä roolissa tekijänsä identiteettityössä. Sarjakuva ilmaisumuotona on valikoitunut monelle tässä tutkimuksessa haastatellulle juuri luontevuutensa vuoksi. Sen avulla oma tarina koetaan mahdolliseksi tuoda näkyvään muotoon, yhteisön luettavaksi tai vain omaksi iloksi pöytälaatikkoon.

Toki se, miten koetut tilanteet sarjakuvassa esitetään heijastelee vahvasti sitä, miten yksilö on tilanteen itse henkilökohtaisesti kokenut. Hän saattaa tiedostaa, ettei esimerkiksi jonkun henkilön reaktio ollut todellisuudessa niin voimakas, mutta sarjakuvassa tuota tunnetta liioitellaan näkyvästi. Erityisesti henkilökohtaisia tunteuksia puretaan avoimemmin sarjakuvassa. Henkilö antaa lukijoille ikään kuin vilauksen omasta sisäisestä maailmastaan: tällä tavoin todella tunsin siinä tilanteessa, vaikka naamani säilyi peruslukemilla. Kaiken kaikkiaan se, *mitä* halutaan kertoa määrittää pitkälti sen, *miten* asiasta kerrotaan.

7.2 Mitä kerrotaan ja miten kerrotaan

Aihe saattoi toisinaan määritellä hyvin pitkälle sen, miten asioita haluttiin sarjisableissa kuvata. Käytännössä tämä tarkoitti yleensä piirrostyylä. Kevyemmät asiat saatettiin kuvata humoristisesti ja liioitellusti, kun taas vakavammat aiheet tuntuivat vakavoittavan myös merkinnän tyylin realistisempaan suuntaan:

Yleisin hahmo on varmaan sellainen vauhdikkaasti sutaistu pallosilmäinen, ilmeikäs karikatyyri. Vakavammassa jutussa piirrän itseni vähän hitaammin ja realistisemmin (H17).

Toisaalta poikkeuksiakin oli. Eräs vastaajista kertoi, että:

Piirtotyylini on vähän sellainen yksinkertainen ja höpsö, ja siksi merkintäni vaikkapa seksuaalisesta väkivallasta voivat vaikuttaa helpomilta käsitellä kun en piirrä realistisia kamalia tapahtumia vaan korvaan ne suttuineni (H6).

Erittäin vaikean aiheen käsittely voi siis jossain määrin helpottua ei-realistisen sarjakuvailmaisun avulla. On mahdollista, että myös lukijan on helpompaa todella ”kuunnella” mitä sarjisableblogaajalla on sanottavanaan, kun huomiota ei varasta asian realistinen kuvitus. Kuitenkin yksi sarjisableblogaajista pohti, että jo kuvan ja sanan liitto itsessään toimivat keventävänä asiana viestin läpiviemisessä:

Minun on helpompi kuvata asioita ja tapahtumia hyödyntäen sekä kuvaa että sanaa. Vaikeatkin asiat kevenevät kun tekstin tukena voi käyttää piirrettyä kuvaa (H2).

Moni vastaajista kertoi kuitenkin vaihtelevansa piirrostyylään aiheen mukaan ainakin silloin tällöin. Käsiteltävä aihe saattoi myös vaikuttaa esimerkiksi ajankäyttöön. Syvällisemmät pohdinnat ja tapahtumat vaativat syntyäkseen pidemmän työaikaajan. H17 kertoo, että hänen sarjakuvansa syntyvät varsin intuitiivisesti, liikoja toteutustapaa miettimättä:

Riippuu tapahtumasta. Vakavammat ja diipimmät pohdinnat on usein hitaammin tehtyjä. Mutta toisaalta välillä piirrän hyvinkin raskaita jut-

tuja myös karrikoiden, siinäkin on oma kontrastinsa. Ylipäättään mietin aika vähän minkä tyylin valitsen. Ne vaan tulee. Oon piirtänyt koko ikäni tosi tunteella ja vauhdilla, enkä juuri jäänyt kelailemaan tekniikkajuttuja tai kerrontaa tai yhtään mitään (H17).

Vastaajien tapa piirtää itsensä sarjisblogissaan vaikutti melko yhtenäiseltä. Monet mainitsivat tyyliin, yksinkertaistuksen, pallopään ja suuret silmät. Liioittelu ja ilmeikkyyden koettiin tärkeinä. Suuri osa kertoi muiden henkilöiden, esimerkiksi kavereiden esiintymisen sarjisblogissaan haasteelliseksi siinä mielessä, että bloggaja koki joutuvansa miettimään toisen henkilön piirtämistä enemmän kuin itsensä piirtämistä. Osa mainitsi piirtävänsä muut henkilöt aina itseään kauniimpina versioina, osa kertoi käyttävänsä vain epämääräisiä hahmoja ja osa taas totesi piirtävänsä muut samalla tavalla kuin itsensä. Jotkut vastanneista bloggaajista kokivat tarpeelliseksi kysyä lupaa asianomaisilta ennen heihin liittyvän sattumuksen piirtämistä blogiin. Varovaisuus muiden loukkaamisesta oli läsnä lähes kaikissa vastauksissa.

Jos blogissa haluttiin käsitellä toisia ihmisiä negatiivisessa valossa, vaikutti myös se piirrostahtoon. Usein muut blogissa esiintyvät ihmiset pyrittiin joka tapauksessa esittämään anonyymisti. Monet vastaajista tunsivat huolta siitä, että kohteet saattaisivat loukkaantua esimerkiksi siitä, miten heidät on sarjakuvaan piirretty:

Riippuen piirrettävästä aiheesta tai tilanteesta, henkilö saattaa olla vain harmaa anonyymihahmo. Toisinaan taas anonyymikin voi olla tarkemmin piirretty, mutta kuitenkin räätälöity tunnistamattomaksi. --Kaveri voi pyytää, että piirtäisin hänet anonyymisti. Pysin siis näin tekemään jos asia voi olla kiusallinen asianomaiselle, tai jos haluan vain välttää sen mahdollisuuden, että tulee myöhemmin sanomista (H3).

Tämä huomaavaisuus muita ihmisiä kohtaan tuntuu liittyvän selkeästi myös Östmanin käsittelemiin elämäjulkaisijuuden hyviin käytöstapoihin. Muut huomioon ottamalla annetaan itsestä kuva fiksunä ihmisenä. (Östman 2015, 142–143.) Haastatellut tuntuivat pohtivan paljon sitä, miten elämänsä muut henkilöt esittäisivät blogeissaan. Toisinaan henkilöiden teot ratkaisivat asian. H6 esimerkiksi puhuu menneisyyden haamuista ja tietystä tavasta kuvata ne:

Riippuu henkilöstä. Mikäli käsittelen vaikka menneisyyden ”haamuja” tai ihmisiä jotka ovat jotenkin minua vaikkapa satuttaneet, piirrän heidät yleensä tunnistamattomina piirteettöminä möykkyinä (H6).

Kaiken kaikkiaan tärkeää tuntui olevan olennaisen viestin välittäminen lukijoille ja sarjakuvan toimivuus. Piirrostyylillä mukautui näiden tarpeiden mukaan:

Minulla on ollut tapana muutenkin vaihdella sitä (piirrostyylä) sen mukaan, miten jokin asia on helpoin piirtää tai miten saan ilmaistua asian parhaiten (H3).

Lähes kaikissa vastauksissa korostui ainakin jossain määrin jako huumorin ja realismin välillä.

Yleensä käsittelen aiheitani huumorin kautta, mutta jos aihe vaatii vakavaa lähestymistä niin jätän sellaisesta merkinnästä huumorin pois (H16).

Huumori ja realismi tuntuivat vastauksissa nousevan toistensa ääripäiksi ja myös sisällöllisesti vastakohtiksi. Toisaalta huumorin keinoin oli myös mahdollista pehmentää viestiä. Se, miten haastatellut käyttivät erilaisia tehokeinoja sarjakuvissaan vaihteli loppujen lopuksi yksilöllisten mieltymysten ja tilanteiden mukaan. Toiset olivat järjestelmällisempiä kuin toiset. Suurin osa vastaajista tuntui kuitenkin ainakin jossain määrin tiedostavan tyyliseikkojen vaikutukset viestin perillemenoon. Tämän takia niiden pohtimiseen saatettiin uhrata paljon ajatustyötä. Suurimpana vaikuttimena siihen mitä ja miten kerrottiin oli kuitenkin sarjakuvan lukijakunta ja yhteisö, johon sarjisbloggaaja tunsi kuuluvansa.

7.3 Yhteisöllisyys rajoittajana ja voimavarana

Suuri osa haastatelluista kertoi aloittaneensa sarjisbloggaamisen jonkun toisen kehotuksesta tai muiden esimerkin innostamana. Toivomuksissa haastateltavilla oli niin ”--jakaa arjen seikkailut muidenkin nähtäväksi”, kuin myös saada rakenta-

vaa kritiikkiä. Toisaalta sarjisbloggaamisen koettiin olevan myös kannustin, joka auttaisi motivoimaan säännölliseen piirtämiseen, kuten eräs haastateltava totesi: ”Muiden aktiivisuus inspiroi itseäkin olemaan aktiivinen”. Vaikuttimena saattoi toimia myös itsensä ylittäminen ja halu näyttämisenhalu:

Tavallaan sitä halusi näyttää sekä itselle että muille, että musta on johonkin itselle ihan uuteenkin juttuun. Olin tuolloin niin hukassa ja epävarma, joten uuden alueen valloittaminen taiteen saralla merkitsi ehkä eniten itselle (H9).

Yhteisöllisyyden kokeminen positiivisena asiana nousi esiin monissa vastauksissa kysyttäessä suoraan kokemuksia sarjisbloggaamisesta. Yhteisö antaa voimaa ja kannustusta. Se saa aloittamaan sarjisbloggaamisen ja jatkamaan sitä. Keskinäinen vertaistuki ja kommentointi koettiin yhteisön voimavaroiksi.

Yhteisöllisyys liittyy kiinteästi myös identiteettityöhön, sillä kuten todettu, ei identiteetti synny tyhjiössä. Vuorovaikutus ryhmän jäsenten kesken vahvistaa ja muokkaa yksilöiden käsityksiä itsestään ja siitä, millaisena muut heidät näkevät. Etienne Wenger (1998) kutsuu identiteettityötä kuvaavasti myös neuvotteluksi, *negotiating*. Wengerin mukaan yksilö määrittelee itsensä pitkälti tutun ja tuntemattoman kautta. Tiedämme keitä olemme sen perusteella mikä on tuttua, ymmärrettävissämme, käytettävissämme ja neuvoteltavissamme. Samaan tapaan tiedämme keitä emme ole meille tuntemattoman ja vieraan kautta. (Wenger 1998, 152–155.)

Eräs haastateltava kertoi, että sarjakuvan avulla on mahdollisuus toisinaan myös nauraa itselleen ja että oma olo usein paranee muita hauskuuttamalla. Toisaalta fyysisen kontaktin puuttuminen saattoi toisinaan johtaa joidenkin vastanneiden kokemusten mukaan ongelmatilanteisiin lukijoiden kanssa:

Lähinnä bloggaamisessa on aina se ongelma, että lukijahan ei tunne sinua oikeasti henkilökohtaisesti, ja siksi heillä on ehkä joskus vaikea suhtautua tiettyihin asioihin (H7).

Fyysisyyden puuttuminen internetissä tapahtuvassa kommunikaatiossa ja identiteettityössä on tärkeää ottaa huomioon. Ruumiillisuuden tai kehollisuuden merkitystä identiteettityössä ovat korostaneet monet tutkijat. Keho tuntee ja keho muistaa, joskus sellaisiakin asioita, jotka yksilö on työntänyt mielestään unohduksiin. (Esim. Heinonen 2001, 14; Sava & Katainen 2004, 28.)

Koska suora kontakti lukijoihin puuttuu ja kommunikointi tapahtuu ilman sanattoman vuorovaikutuksen viestejä, vakavammat aiheet tai esimerkiksi yksinkertaiset väärinymmärrykset saattoivat toisinaan aiheuttaa blogien lukijoissa vahvoja reaktioita. Kun lukijat reagoivat näkemäänsä on heillä myös halutessaan mahdollisuus nopeaan merkinnän kommentointiin. Väärinymmärryksistä ja kommentien keskustelemisesta mainitsee esimerkiksi H8 seuraavasti:

Mutta toisinaan en ole sarjakuvassa selittänyt jotain tarpeeksi selvästi, ja sarjakuva on ymmärretty väärin. Tätä ollaan sitten puitu kommentissa (H8).

H8 jatkaa kuitenkin, että ongelmatilanteista ja niistä syntyneestä keskustelusta on mahdollista aina oppia jotain itsestään ja ajattelutavastaan. Tällaisissa tilanteissa on hänen mukaansa myös tekijän hyvä todella pohtia syitä sille, miksi sarjakuva ymmärrettiin väärin. Henkilön siirtyessä yksityisestä (sarjakuva)päiväkirjan pitäjistä elämäjulkaisijaksi, sarjibloggaajaksi asettaa hän ajatuksensa ja mielipiteensä julkisiksi ja periaatteessa kaikkien nähtäville. Östmanin mukaan se, kuinka julkista toiminta (bloggaaminen) lopulta on ei ole kiinni varsinaisten lukijoiden määrästä, vaan siitä, että julkaisija itse tiedostaa ja mahdollistaa lukijoiden pääsyn hänen teksteihinsä. (Östman 2015, 44.)

Vaikka omakohtaisia kokemuksia sarjibloggaamisen ongelmista, kuten ilkeistä kommentista ei olisikaan ollut, tuntuivat vastaajat silti tiedostavan konfliktitilanteiden mahdollisuuden yhteisössä:

Oon kyllä tietoinen siitä, että jotkut bloggaajat ovat saaneet kärkeästäkin palautetta julkaisemistaan sarjakuvista, ja esimerkiksi Facebookin sarjibloggaajien ryhmässä sanaharkkaa on joskus ollut. Itse en ole siihen

osallistunut tai kohteeksi joutunut, mutta ihan hyvä on tiedostaa, että varmaan kaikissa yhteisöissä on olemassa omat ongelmansa (H9).

Östman havaitsi omassa tutkimuksessaan haastateltaviensa mainitsevan toistuvasti työnantajan tai perheenjäsenen hahmon mahdollisena lukijana vaikuttavan julkaisun tyyliin. Tämä niin sanottu ”äidin ja pomon pelko” sai elämäjulkaisijat haluamaan näyttäytyä entistä fiksumpana. Tämä tietyn lukijaryhmän varominen liittyy Östmanin mukaan siihen, että itsestä haluttiin rakentaa käsitystä varteenotettavana ammattilaisena ja hyvänä työntekijänä (Östman 2015, 147–148.)

Östman puhuu tutkimuksessaan äidin ja pomon pelon yhteydessä elämäjulkaisijoiden *kasvotyöstä*, joka Erving Goffmanin (2012) mukaan tarkoittaa arkisissa vuorovaikutussuhteissa tapahtuvaa minän esittämistä. Kasvotyön kautta elämäjulkaisijat tekevät näkyväksi yksilöllistä identiteettikäsitystään, mutta nimenomaan sellaisena kuin haluaisi muiden näkevän itsensä. Kasvotyön käsitteen kautta on myös helpompaa ymmärtää äidin ja pomon pelkoa elämäjulkaisijuuden säätelijänä, kun tarkoituksena kasvutyössä on nimenomaan esittäytyä fiksunä ihmisenä. (Goffman 2012, 23–64; Östman 2015, 151.)

Tiettyjen vaikeiksi koettujen aiheiden välttely liittyy Goffmanin mukaan yhteen kasvotyön perusmuodoista, välttelyyn. Välttelyn avulla yksilö pyrkii välttämään kontakteja, koissa kasvoihin kohdistuvaa uhkaa voisi syntyä. Toisin sanoin pyritään välttämään konflikteja hienovaraisuudella ja sanomatta jättämisellä. (Goffman 2012, 33–34.)

Myös tämän tutkimuksen aineistossa toistuivat huolet siitä, ketkä omaa sarjisblogia kävivät oikein lukemassa. Mahdolliset työnantajat ja läheiset ihmiset mainittiin useampaan otteeseen, mutta erityisesti perheenjäsenillä tuntui olevan rajoittava vaikutus sarjisblogien sisältöön:

Sarjakuvablogiani lukevat sekä äitini että anoppini. Tämän koen ehkä rajoittavimmaksi tekijäksi blogin sisällön suhteen (H8).

Kun sarjisblogia kävivät lukemassa läheiset ja jopa työkaverit, koettiin henkilökohtaisten asioiden puiminen varsin hankalaksi. Periaatteessa sisällön julkaisukelpoisuus määräytyi sen mukaan, mitä kehtaisi myös kasvatusten tutuille ihmisille kertoa. Niin sanotusti fiksuna ihmisenä haluttiin säilyä internetyhteisön lisäksi myös reaali maailmassa. Myös yksityisyydensuojaan kiinnitettiin huomiota, kun blogia pidettiin yllä omalla nimellä:

Sarjakuvablogiani lukee mm. appivanhempani ja mahdollisesti myös työkavereitani. En siis halua käsitellä sarjakuvablogissani mitään kovin henkilökohtaista. Jätän suoraan pois tiedot siitä missä asun, työskentelen, opiskelen, jne. -- (T)ehtyäni päätöksen liittyä facebookin julkiseen Sarjisbloggaajat -ryhmään ja jakaa siellä postauksiani, piilotin vanhoja merkintöjä sillä silmällä, että blogiani voisi jatkossa lukea vaikka esimieheni (H1).

Monet vastaajista halusivat kaikesta huolimatta piirtää sarjakuvapäiväkirjamerkintöjä vaikeistakin aiheista, mutta läheisille näitä päivityksiä ei välttämättä haluttu jakaa. Tähänkin pääsyynä oli usein juuri oma lähipiiri, jonka ei välttämättä haluttu tietävän kaikista elämäjulkaisijalle tapahtuneista asioista:

Myös oma vaihteleva mielenterveys on sellainen aihe vielä, josta en haluaisi sukuni lukevan. Nämä asiat ovat sellaisia, joista haluaisin tehdä sarjakuvaa. Mutta haluaisin myös välttää turhan huomion vanhemmilta ja suvulta. Joten tällä hetkellä yritän pitää kaikista rankimmat jutut itselläni ja muuten arkaluontoiset päivitykset jätän jakamatta omalla Facebook -seinälläni (H3).

Yksityisyys ja julkisuus törmäävät elämäjulkaisemisessa toisiinsa. Toisaalta omien ongelmien ja tunteiden käsittely sarjisbloggaamisen avulla koettiin voimauttavaksi, mutta toisaalta kaikkein yksityisimpiä asioita ei haluttu jakaa nimenomaan perheen kesken. Kysyttäessä aiheita, joita sarjisbloggaajat eivät mielellään halunneet käsitellä mainittiin vastauksissa useimmin esimerkiksi perhe, seksuaalisuus, politiikka ja oma maailmankatsomus. Yksi haastateltavista halusi selventää eroa sen väillä mitä hän piirtää ja mitä lopulta julkaisee.

--(K)yse on omalla kohdalla ehkä enemmän siitä mitä viitsin blogissani julkaista. Tämä johtuu suurimmalta osin siitä, että tiedän monen sukulaisen ja perhetuttavien lukevan blogiani niin en halua heidän tietävän kaikkia asioitani (H16).

Tasapainoilu avoimuuden ja yksityisyyden välillä toistui usein aineistossa. Eräs haastateltava kertoi suoraan alkaneensa viime aikoina vakavasti pohtimaan sitä, kuinka paljon omasta arkielämästään hän yleensä haluaa raportoida. Kaksijakoisuus toistui myös toisen haastateltavan pohdinnassa rehellisyydestä ja yksityisyydestä sekä siitä, millaisen kuvan itsestään haluaa maailmalle antaa:

Haluaisin pystyä piirtämään mahdollisimman rehellisesti, mutta jätän piirtämättä paljon asioita. En halua levitellä liikaa omia tai muiden yksityisasiota, en halua piirtää niistä hetkistä, kun on tosi paha olla enkä haluaisi antaa itsestäni liian masentunutta kuvaa (H15).

Toisaalta itsesensuurilla pyritään suojaamaan itseään ja läheisiään, mutta toisaalta taas sarjisblogit, joissa asioista kerrotaan avoimesti ja niiden oikeilla nimillä peittelemättä ja kaunistelematta mielletään ainakin erään vastaajan mukaan paljon samaistuttavimmiksi:

Ihailen itse niitä sarjisblogeja, joissa asiat uskalletaan tuoda julki niin kuin ne ovat, peittelemättä ja kaunistelematta. Sellaiset blogit ovat yleensä samaistuttavimpia (H9).

Eräs toinen vastaajista on samoilla linjoilla verraten itseään muihin, avoimemmin omista asioistaan bloggaaviin:

Moni muu sarjisbloggaaja piirtää hyvinkin avoimesti rankoistakin asioista. Ihailen tällaista rohkeutta suuresti ja mielestäni siinä tehdään yhteiskunnallisestikin tärkeää työtä esimerkiksi mielenterveysongelmiin liittyvien tabujen purkamiseksi (H1).

Reaalimaailman läheisten ja tuttujen ihmisten lisäksi jotkut sarjisbloggaajista kertoivat ottavansa huomioon nimenomaan oman bloginsa lukijakunnan preferenssit. Eräs bloggaajista kertoi, että hänen bloginsa lukijoihin kuuluu ihmisiä, jotka saataisivat pahastua liian kovasta materiaalista. Tämän vuoksi hän toteaa sivuavansa ”seksuaalisuutta ja väkivaltaa muilla tavoin, joten aiheet eivät ole kokonaan tabu”.

Itsesuojelu ja siitä johtuva jonkinasteinen itsesensuuri eivät ole tyhjästä temmattu- ja varotoimia tai ainoastaan netissä tapahtuvalle elämäjulkaisemiselle tyypillisiä

ilmiöitä. Goffmanin näkemyksen mukaan yksilö jatkuvasti suojaa itseään salailulla, puolitotuuksilla, harhakuvitelmillä ja rationalisoinneilla, oli hänen yhteiskunnallinen tai sosiaalinen asemansa mikä tahansa. Lisäksi Goffman toteaa yksilön yleensä vapaaehtoisesti välttelevän tilanteita, joissa he eivät ole toivottuja ja joissa on mahdollisuus joutua pilkan kohteeksi. (Goffman 2012, 61–62.) Näin ollen minää suojaavat toimet ovat ihmiselle varsin luonnollisia ja myös tärkeänä osana yhteisössä toimimista. Oli kyseessä sitten nettiyhteisö tai ei.

Internetissä on mahdollista tuoda mielipiteensä julki anonyymisti, mutta myös käyttää anonyymiteettiä toisten loukkaamiseen. Bloggaajien toisinaan saamaa kärkestäkin palautetta sivuttiin aikaisemmin, mutta lisäksi monet sarjisbloggaajista kokivat, että jollain tasolla heiltä oletusarvoisesti vaadittiin nimenomaan hauskuutta. Tässä saattaa olla osittain taustalla käsitys valtavirtasarjakuvan huumoristrippipainotteisuudesta. Bishopin mukaan sarjakuvan tai pilapiirroksen huumori syntyy monesti siitä, että lukija muistaa sarjakuvasta vastaavanlaisen tilanteen tosielämästä ja yhdistää sen piirrokseen. (Bishop 2007, 109.) Kun tämä samaistumiskokemus ja sen kautta syntyvä huumori on se, mitä yleisö tottuu näkemään muuttuu se äkkiä oletusarvoksi sille, millaista esimerkiksi strippisarjakuvan kuuluisi olla. Näin siitä huolimatta, että todellisuus on huomattavasti moninaisempi.

Sarjisbloggaaja tuntuu asettavan itsensä alttiiksi arvostelulle, mikäli hän hauskojen juttujen sijaan piirsi esimerkiksi vahvasti kantaaottavista tai henkilökohtaisista aiheista. Toive hauskaasta sisällöstä saattaa toisinaan ilmetä konkreettisina vaatimuksina bloggaajia kohtaan:

Välillä tyypit kommentoi ja ”vaatii” että piirtäisin hauskoja juttuja. Mutta mitä jos elämäni ei ole hauskaa? Blogini on kuitenkin päiväkirjani, en tunge sinne pakottamalla hauskuutta jos ei tee mieli (H6).

Vaatus hauskuudesta tulee ongelmalliseksi myös elämäntarinan rakentamisessa jos bloggaaja itse ei koe huumoria omanlaiseksi tai itselleen oikeaksi ilmaisutavaksi. Päiväkirjan henkilökohtaisuuteen liittyy myös vapaus valita se, miten asioista kerrotaan. Mikäli tätä aletaan ulkoa säädellä, tuntuu, että tuotetusta sisällöstä katoaa jotain olennaista: aito henkilökohtaisuus.

Internetin anonyymiteetin suojista tapahtuva kommentointi saattaa toisinaan äityä ilkeäksi huuteluksi. Tällaisesta tapauksesta kertoo yksi haastatelluista:

Oli kerran tapaus, jossa yksi anonyymi henkilö nauroi minulle ja merkinnöilleni sekä sivalтели sarkastisin kommentein minua ja elämääni. Silloin tunsin päivittämisen lopahtavan ja enkä uskaltanut enää kertoa tulenarkoja aiheita itsestäni (paniikkihäiriö, ahdistuneisuushäiriö ja masennus), ettei niitä voitaisi käyttää minua vastaan (H14).

Tällainen itseen kohdistunut hyökkäys voi Goffmanin mukaan johtaa häpeän tunteeseen, mikä liittyy tunteeseen kasvojen menettämisestä. Yksilö kokee tällöin, että kohtaamiselta, tässä tapauksessa elämäjulkaisija-lukija suhteelta, puuttuu arvostuspohja. Elämäjulkaisija on luottanut siihen, että kohtaaminen tukisi sellaista kuvaa hänestä itsestään, johon hän on jo itse emotionaalisesti sitoutunut. Kun näin ei käy, hän kokee minänsä uhatuksi ja saattaa tehdä hänet väliaikaisesti kykenemättömäksi jatkamaan toimintaansa. (Goffman 2012, 26.)

Ilkeämielinen anonyymina kommentointi oli erään vastaajan mukaan hänelle hyvinkin tuttu asia, jota hän nimitti ”anovihaksi”. Pahaksi äityessään se johti lopulta blogin hetkelliseen poistamiseen:

Anoviha on aika tuttu juttu, en ole siltä säilynyt. Kerran se meni niin pahaksi että poistin blogini täysin muutamaksi kuukaudeksi, mutta lopulta aloitin bloggaamisen uudestaan julkisesti, mutta ilman kommentointimahista (H6).

Haastateltava jatkaa pohtien sitä, mistä vihakommentit kumpuavat:

Kun kirjoittaa aroista ja vaikeista aiheista, se sytyttää joissakin ärtymistä, joka sitten puretaan piirtäjään kommentoimalla kurjuuksia. -- Vaikka positiivisia kommentteja tulee, ne vihakommentit jäävät kovasti mieleen. Ei kaikkia miellytä avoimesti kaikesta puhuminen. Taboo-aiheet pitäisi jättää piiloon sisuksiin sen sijaan että niistä kertoisi netissä piirustusten kautta (H6).

Elämäjulkaisemisen liittyessä yksilön sosiaaliseen identiteettityöhön syntyy väistämättä ristiriita yksityisen ja julkisen välille. Sosiaalinen tilanne, joka sopi kaikille

yhteisön jäsenille vaati pintapuolista, intiimistä riisuttua kerrontaa blogeissa. Arkipäiväisyys ja viihdyttävyyys osoittautuvat yleensä sisällön tyyleinä ei-provokatiivisiksi ja ongelmia harvemmin syntyi niiden johdosta, kuten eräs haastateltu toteaaakin:

Tähän asti olen tehnyt hauskoja juttuja, joten palaute on ollut positiivista (H13).

Myös Östmanin tutkimushenkilöt painiskelivat yksityisen ja tahdikkaaseen seurusteluun sopivan materiaalin välillä. Se, miten rajat vedettiin yksityisen elämänalueen ja julkisen välille riippui pitkälti yksilöstä. Joku saattoi ahdistua jo pienestä, kun taas toinen koki sopivaksi kertoa itsestään aivan kaiken. (Östman 2015, 165.)

Olen kokenut sarjakuvabloggaamisen hyväksi keinoksi purkaa omia ajatuksia. Sarjakuvablogit tarjoavat minulle vertaistukea, ja toivon että oma blogini tarjoaa samaa tukea muille (H2).

Yhteisöllisyys on tärkeä osa yksilön identiteetin kehitystä ja muovautumista. Identiteetti ei synny tyhjiössä, vaan vuorovaikutussuhteessa muihin ihmisiin, olivat he sitten fyysisesti läsnä tai eivät. On kuitenkin mielenkiintoista huomata, että sarjibloggaajat tuntuvat olevan valmiita jakamaan elämästään arkaluontoisimpia asioita nimenomaan heille itselleen vieraiden ihmisten kanssa. Suurella osalla kynnyks vakavammista aiheista puhumiseen on yhteydessä nimenomaan lukijakuntana oleviin vanhempiin, ystäviin ja sukulaisiin ja muihin läheisiin ihmisiin.

Bergerin ja Luckmannin (1995) mukaan toinen ihminen tulee yksilölle todelliseksi sanan varsinaisessa merkityksessä vasta tämän ollessa kasvotusten hänen kanssaan. (Berger & Luckmann 1995, 39–40.) Tämän ajatuksen mukaan voidaan siis tulkita, että blogin kasvottomat, oikeassa elämässä bloggaajalle tuntemattomat ihmiset, pysyvät ikään kuin epätodellisena massana. Heitä ei tarvitse välttämättä koskaan todellisessa elämässä kohdata. Goffman ottaa kantaa tähän ilmiöön puhumalla toiminnanvapaudesta. Vapaus toimia eri tavalla, esimerkiksi puhua tabu-aiheista syntyy kohdatessa ihmisiä, joiden kanssa ei jatkossa olla missään tekemisissä. (Goffman 2012, 25.)

7.4 Ammatti- ja asiantuntijuusidentiteetti

Cheryl Moskowitz puhuu luovan kirjoittamisen tekniikasta ”The Self as Source” ja toteaa sen nojaavan pitkälti yksilön henkilökohtaiseen reflektointiin. Tekniikassa hyödynnetään itseä pääasiallisena inspiraation lähteenä luovalle työlle. Metodi juontaa ajatuksesta, jonka mukaan yksilön kehitys vaatii itsetutkiskelua ja –ymmärrystä. Kun katse suunnataan itseen ei synny vain mahdollisuuksia taiteen tekemiselle, vaan myös kontakti henkilökohtaisiin piiloiisiin totuuksiin itsessämme. (Moskowitz 1998, 37.)

Itse piirtäminen ja omasta elämästä ammentaminen tuntui olevan monilla lähtökohtana sarjibloggaamiselle. Säännöllinen blogin päivittäminen johti myös säännölliseen piirtämiseen ja taitojen kehittymiseen, mikä koettiin tavoiteltavana päämääränä. Eero Ropo sivuaa tämänkaltaista päämääräasettelua puhuessaan minuudesta ja oppimisesta. Yksilö käynnistää oppimisprosessin voimakkaasti koetun ’unelman’ tai päämäärän toteuttamiseksi. Konkreettisesti unelma on Ropon mukaan usein toive joksikin tulemisesta ja näin ollen liittyy kiinteästi yksilön tulevaisuudenkuvaan. Unelmaan liittyvää tietämystä tallennetaan sitä varten luotuun paikkaan yksilön minuusavaruudessa. Tämä minuuden laajennus tapahtuu ainoastaan aktiivisen työskentelyprosessin kautta. (Ropo 1999, 159.) Tulevaisuudenhaaveistaan kertoi H16 näin:

Olen aina pitänyt piirtämisestä ja omissa haaveissa on aina ollut oman sarjakuvan teko tulevaisuudessa, joten sarjiblogi tuntui hyvältä tavalta alkaa harjoitella sarjakuvien tekemistä (H16).

Oman itsen kehittäminen myös taiteellisesti koettiin tärkeäksi sarjibloggaamista puoltavaksi tekijäksi. Sarjiblogi motivoi piirtämään säännöllisesti ja tätä kautta edesauttoi myös taitojen kehittymistä. Eräs vastaajista mainitsee sarjiblogin pitävän yllä yleistä inspiraatiota piirtämiseen nähden. Vastauksissa mainittiin myös pääseminen takaisin piirtämisen makuun tauon jälkeen sarjiblogin avulla, sekä mahdollinen lukijapalaute, joka sekin osaltaan auttaisi kehittymään, kuten H8 selkeästi ilmaisee:

Toivoin että sitä kautta voisin saada rakentavaa kritiikkiä joka auttaisi kehittymään sarjakuvakertojana (H8).

Elämäjulkaisemisesta kokonaisuudessaan on Östmanin mukaan puhuttu myös itsebrändäyksenä, millä tarkoitetaan oman minän rakentamista ikään kuin tavaramerkiksi verkkojulkaisemisen keinoin (Östman 2015, 101.) Itsebrändäyksen voidaan katsoa olevan myös oman osaamisen markkinointia. Internetnäkyvyyden voimasta oltiin tietoisia myös omien haastateltavieni kesken:

Sarjakuvani olivat hänestä (ystävästä) hauskoja ja ne voisivat piristää muidenkin päivää ja voisin saada sillä (blogilla) näkyvyyttä (H12).

Blogin avulla ajateltiin olevan mahdollista kehittyä ja saavuttaa näkyvyyttä. Netinäkyvyyden lisäksi sarjakuvat ja mahdolliset muut teokset toimisivat samaan aikaan konkreettisina työnäyteinä tekijänsä osaamisesta.

Aikomukseni on tulla joskus alan ammattilaiseksi ja paras tapa levittää omaa osaamistaan on pitää jotain sivustoa. Oma blogini toimii myös ikään kuin paikkana mihin voin heittää kaiken mitä olen milloinkin piirtänyt (H5).

Kuten aikaisemmin todettu, yksilön identiteetti pitää sisällään jatkuvat kysymykset siitä kuka olen? Missä olen? ja kuka haluaisin olla? Asiantuntijaksi tai ammattilaiseksi pyrittäessä yksilö pyrkii kohti ihannettaan eli sitä, millainen haluaisi olla. Kuten Ropokin toteaa ei pelkkä unelma tai halu riitä muutokseen, vaan muutos tapahtuu työskentelyprosessin kautta. (Ropo 1999, 157.) Päämäärätietoiset sarjisbloggaajat pyrkivät toimintansa avulla kohti unelmaansa itsensä kehittämistä.

Sarjisbloggaajat työstävät sarjakuvaa omasta elämästään käyttäen tositapahtumia inspiraation lähteinä. Osa suuremmin osa enemmän soveltaen.

Halusin piirtää sarjakuvia, mutta en oikein saanut aikaiseksi mitään ns. kunnollista sarjakuvaa. Ajattelin, että omasta elämästä voisi helposti löytää jotain kerrottavaa (H15).

Fadjukoff kirjoittaa, että identiteetin rakentamiseen liittyy erilaisiin rooleihin liittyviä valintoja, joita ihminen identiteettiään rakentaessaan tekee. Niitä ovat esimerkiksi kysymykset kotiäitiydestä, työssäkäynnistä, sinkkuudesta tai perheellisyydestä. Nämä valinnat juontavat juurensa siitä, millaiseksi yksilö kokee haluavansa tulla. (Fadjukoff 2009, 148.)

Edellä käsittelemäni sarjisbloggaajat identifioivat itsensä vahvasti sarjakuvantekijöiksi ja toivoivat kehittyvänsä sillä saralla tullen ehkä jopa ammattilaisiksi. Myös tämä on tietoisesti valittu rooli, joka omaksutaan ja jota kohtiin pyritään, kunnes se lopulta muuttuu osaksi identiteettiä. Näin ollen toiminta oman taiteellisen tekemisen ja ammatti-identiteetin kehittämiseksi ovat osaltaan pyrkimyksiä vastata tuohon identiteetin rakentamiselle keskeiseen kysymykseen. Kuka olen? – Sarjakuvantekijä.

7.5 Sarjakuvan terapeutisuus

Vaikka sarjisbloggaaminen koettiin pääsääntöisesti hauskaksi ja mukavaksi, sekä piirtämisen itsessään kivaksi ja rentouttavaksi, oli se osalle vastaajista myös paikka purkaa ahdistustaan ja muita negatiivisia asioita. Sarjakuvan tekemisen rinnastaminen myös muuhun taidetyöskentelyyn avaa ovia sen tarkastelemiseksi taide-terapeuttisessa kontekstissa. Sarjisbloggaaminen on luonteeltaan taidetyöskentelyä siinä missä esimerkiksi maalaaminen, vaikka tekijä ei itse kokisi varsinaisesti tekevänsä taidetta. Mimmu Rankanen kirjoittaa taidetyöskentelystä, että se on terapeuttisena prosessina mahdollistaa yksilön omaan elämään liittyvän, mutta samaan aikaan siitä irrallisen asioiden käsittelyn. (Rankanen 2007, 45.) Sarjakuvan avulla on mahdollista siis ikään kuin peilata oman elämän tapahtumia ja katsoa niitä uudesta näkökulmasta, kuten jo aikaisemmissa luvuissa on todettu. Tämä voi toimia elämäntarinan luomisen lisäksi yksilön kannalta terapeuttisena prosessina.

Suhtautuminen rehelliseen avautumiseen julkisesti oli, kuten aiemmin sivuttu, kuitenkin vastaajien kesken kaksijakoista. Toisaalta ei haluttu antaa itsestään liikaa muiden nähtäväksi, mutta avoimia sarjisbloggaajia tunnuttiin kunnioittavan. Erään

haastateltavan sanoin: ”Ihailen ihmisiä, jotka piirtävät rohkeasti vaikeista aiheista”. Jotkut bloggaajista olivat aloittaneet bloginsa kevyemmällä aiheilla, mutta sittemmin siirtyneet kertomaan myös elämänsä synkemmistä puolista. Tällainen suunnanvaihdos saattoi aiheuttaa levottomuutta myös tekijässä itsessään, mutta tarve avautua tuntui olevan pelkoa suurempi:

Nyt sarjisblogissani on uudet tuulet ja alan julkaisemaan siellä mielen-terveysongelmaani liittyen merkintöjä. Odotan jännittyneenä, että mitä ihmiset sanovat niistä, jos mitään sanovat. Onhan se vaikea aihe puhua varsinkin, kun valtaosa ajattelee, että niistä asioista ei juurikaan voi puhua. Mutta minä laitan ne merkinnät blogiini juuri siitä syystä. Minä haluan puhua (H13).

Suhtautuminen avoimuuteen oli kaiken kaikkiaan ristiriitaista. Erityisesti vaatimus hauskuudesta tuntui monista turhautavalta ja jopa ahdistavalta. Vaikka avoimissa, erilaisia elämän ongelmia käsittelevissä sarjakuvablogeissa haluttiin usein käyttää myös huumorin keinoja, koettiin aiheet toisinaan sellaisiksi, ettei niistä saanut hauskoja merkintöjä tekemälläkään:

Sellainen itselleen nauraminen on hyvä juttu ja muiden hauskuuttaminen voi parantaa omankin fiiliksen. Joskus sitten meno on taas sellaista, että kaikesta siitä kurjuudesta ei vaan saa irti mitään hauskaa (H3).

Sava ja Katainen kirjoittavat taiteen parantavuuden ja terapeuttisuuden syntyvän taiteen ominaisuudesta pitää mieli liikkeessä. Kun taideteos, tässä tapauksessa sarjakuva, on omaelämäkerrallinen, tapahtuu ”liikettä itsestä ulos”. Tällöin henkilökohtainen kokemus saa konkreettisen muodon ja tulee näkyväksi. (Sava & Katainen 2004, 30.) H13 kuvaa sarjakuviansa muistuttavan omaa sisäistä maailmaansa tunnelmaltaan:

Nykypäivänä olen alkanut piirtämään/käsittämään mielen-terveysongelmiani sarjakuvapäiväkirjassani ja niin niissä kerron raa’an suorasti asioistani eikä niissä ole mitään huumoria. Ei masentuneen mielestä saa huumoria irti (H13).

Taideterapeuttisessa kontekstissa kuvan tekeminen on läheisessä suhteessa nimenomaan yksilön kontaktiin omaan sisäiseen maailmaansa. Tämän kontaktin

fyysinen manifestaatio on syntyvä taideteos. (Mantere 2007, 12.) Tästä näkökulmasta on ymmärrettävää, että esimerkiksi oman masennuksen käsittely taiteen, tässä tapauksessa sarjakuvan keinoin, saattaa olla yksilön kannalta voimauttavaa ja antaa jonkinlaista hallinnan tunnetta suhteessa omiin ongelmiin.

No, kun sairastuin masennukseen, niin juuri siitä en halunnut piirtää. En halunnut että kukaan saa tietää, en halunnut tehdä iloisesta blogistani masentuneen mielen paikkaa. --Nyt vuonna 2016 olen todennut, että on terapeutista kirjoittaa /piirtää ylös masentuneen mielen tuotoksia (H13).

Taidetoimintaa voidaan käyttää antamaan apua esimerkiksi masennuksesta ja lamaannuksesta poispääsemiseen. Yksilön houkuttelu omaehtoiseen ilmaisuun, oli se kuinka yksinkertaista tahansa, voi olla jo askel parempaan päin. Taiteellinen työskentely vaatii tarkkaavaisuuden kohdentamista ja tämä tarkkaavaisuus on ikään kuin psyykkistä energiaa, jonka avulla yksilö luo itseään käsitellen muistojaan, ajatuksiaan ja tunteitaan. Kaiken lisäksi taiteen keinoin syntyneisiin kuviin on tekijän mahdollista palata yhä uudelleen. (Mantere 2007, 17.)

Sava pohtii esimerkiksi sitä miten ihmismielen eheydessä on kysymys myös siitä, miten näemme itsemme ja elämänhistoriamme kokonaisuutena, osana kulttuuriamme. Iloa, hyvänolon tunnetta, surua, kipua ja ahdistusta ei tulisi yksiselitteisesti lokeroida toivottuihin ja ei-toivottuihin tunteisiin, vaan nähdä myös luonnolliseksi osaksi elämää. (Sava 2004, 49–50.) Sarjisbloggaamisen terapeuttisuus tuntuu kietytyvän hyvin erään haastatellun vastauksessa:

Tuntuu hyvältä saada vaikka jokin paska fiilis ulos itsestä paperille, jokinlaiseksi taiteeksi, tuntuu, että silläkin paskalla fiiliksellä on jokin merkitys, eikä siihen jää niin helposti silloin vellomaan (H17).

Oman pahan olon käsittely ja tuominen näkyväksi ovat itsessään terapeutista toimintaa. Tällöin yksilö ei ainoastaan jää pyörittelemään negatiivisia asioita yksin päänsä sisällä, vaan konkretisoi ne osaksi rakentamaansa elämäntarinaa. Sarjakuvablogissa tapahtumat asettuvat osaksi suurempaa kokonaisuutta, joka usein tuo uutta perspektiiviä niiden tarkasteluun. Näin ollen sen sijaan, että keskityttäisiin

vain negatiivisiin tapahtumiin ja tunteisiin, voidaan nähdä oman elämäkirjon moninaisuus ja myös ne paremmat hetket.

Rankanen tuo esille myös taiteellisen työskentelyn tiettyjen vaiheiden yhteydestä leikkiin. Luovuus ja leikki kulkevat käsi kädessä molempien vaatiessa toteutuakseen joustavuutta ja uskallusta uuden kokeiluun. Lisäksi leikki, kuten myös taide usein heijastaa arkielämän kokemuksia. Suhtautumisemme itseemme ja meille tapahtuviin asioihin voi olla muutettavissa leikin kautta kokeilemiemme ratkaisumallien avulla. (Rankanen 2007, 38.) Taiteen avulla on siis leikin tavoin mahdollista katsoa asioita mielikuvituksellisesti uudesta näkökulmasta ja etsiä sekä kokeilla uusia toimintatapoja tosielämän tilanteisiin. Leikillisyyttä puoltavat myös Sava ja Katainen. Heidän mukaansa taiteen voima identiteetin rakentamisessa kumpuaa sille ominaisesta kokeilevuudesta ja leikinomaisuudesta. (Sava & Katainen 2004, 32.)

Perinteisemmän taidetyöskentelyn tavoin myös sarjakuvailmaisuus itsessään antaa tilaa yksilön luovuudelle ja juuri mainitulle leikillisyydelle. Arkielämän tapahtumat heijastuvat sarjakuvaan liioiteltuina, huumorilla höystettyinä ja joskus vakavina pohdintoina. Joka tapauksessa kuitenkin prosessoituina ja enemmän tai vähemmän mietittyinä kokonaisuuksina. Omasta elämästä muodostetaan konkreettisia tarinoita – ei vain yksittäisiä kuvia.

Mantereen mukaan esimerkiksi jo taiteen parissa tehtävä työskentelyprosessi voi toimia voimaannuttavana kokemuksena. (Mantere 2007, 11.) Kun pahan olon saa jollain tavalla ulos itsestä, saattaa maailma vaikuttaa hieman valoisammalta:

Itseäni helpottaa usein kun saan piirrettyä jonkun turhautumista aiheuttaneen asian paperille (H4).

Voimaannuttamisesta puhuu myös Graham Hartill artikkelissaan *The Web of Words: Collaborative Writing and Mental Health* (1998). Hartill kertoo huomaaneensa luovan kirjoittamisen työpajoja vetäessään niiden olevan hyväksi ihmisille, myös hänelle itselleen. Hän toteaaakin kirjoituksessaan, että olisi hyvä haastaa perinteiset käsitykset terapiasta ja tunnistaa luovan työn mahdolliset psyykkiset

hyödyt ja terapeutinen arvo (Hartill 1998, 48–49.) Hartillin työpajoissa ihmiset työskentelivät sekä yksilöinä, että osana ryhmää. He jakoivat tuottamiaan tekstejä toisilleen ja keskustelivat niistä. Tällöin oli mahdollista hyödyntää sekä henkilökohtainen prosessointi, että yhteisön tuoma tuki ja palaute. (Hartill 1998, 53.)

Taiteen keinoin on mahdollista tarinoida elämäänsä näkyvään muotoon. Sava ja Katainen rinnastavat tarinoinnin eettiseen ”laboratorioon”, joissa yksilön on mahdollista kokeilla erilaisia tarinan kulkuja ja mahdollisuuksia todellisuudesta riippumatta. Tällä tavalla omien toimintatapojen ja ajatusmaailmojen arvioiminen syvällisellä tasolla tulee mahdolliseksi. (Sava & Katainen 2004, 34.)

Taiteen ja mielenterveyden kentällä on Hartillin mukaan käyty pitkään väittelyä luovuudesta, voimaantumisesta ja terapiasta. Taiteilijoiden työt tulkitaan helposti merkiksi psyykkisestä sairaudesta tai patoutuneista ongelmista. Tästä huolimatta taiteilijoiden pitäisi olla vapaat luomaan kokemuksiinsa pohjautuvaa taidetta ilman, että lopputulos leimataan vain sairauden oireeksi. Hartill toteaa myös, että pelkkä puhe *sairaudesta* terapeutisuuden yhteydessä on rajoittava. Pelkkä kiinnostus oman kokonaishyvinvoinnin varjelemiseen on toimiva alusta terapeuttille toiminnalle. (Hartill 1998, 48.)

Perinteisestä taideterapiasta puhuttaessa on esitetty erinäisiä näkemyksiä siitä, onko luova kokemus itsessään riittävä ollakseen tehokasta terapiaa ja onko kokemus sanallistettava oikeiden merkitysten esiin saamiseksi. (Rankanen 2007, 38.) Tässä mielessä sarjakuva on ainutlaatuinen taiteen tekemisen muoto. Siihen on mahdollista liittää sanoja kertomuksen ilmaisemiseksi, mutta tarinan voi rakentaa myös pelkkien kuvien avulla. Tämä tukee kaikenlaisia terapiaa tarvitsevia. Niitä, joille sanat ovat tärkeitä ja heitä, jotka eivät kykene tai ole halukkaita ilmaisemaan itseään sanallisesti. Tämä on toki yhteistä kaikelle taideterapialle. Rankanen toteaa, että taideilmaisun on mahdollista olla suurempaa ja osuvampaa, kuin selittävät sanat ja että taiteen avulla on mahdollista selittää selittämätön. (Rankanen 2007, 42.)

Kaikesta huolimatta eräs haastatelluista kertoi, että toisinaan asioiden käsittely piirtämällä ei johtanut olon kohentumiseen, vaan pikemmin päinvastoin:

Sarjakuvien piirtäminen auttaa välillä ahdistukseen, toisinaan triggeröi sitä entisestään (H6).

Aina asioiden pyörittely yhä uudelleen ei poista tai helpota ongelmia. Saattaa olla myös aiheita, joita ei edes sarjakuvan avulla kykene käsittelemään, kuten H6 eräessä vastauksessaan mainitsee:

Toki, on joitakin traumakokemuksia joita en yksinkertaisesti pysty piirtämään selvänä tarinana, aiheiden ollessa äärimmäisen arkoja itselleni (H6).

Sarjakuva ei toimi ihmelääkkeenä, joka automaattisesti pyyhkisi pois yksilön ahdistuksen ja menneisyyden traumat. Sen on kuitenkin mahdollista toimia, kuten taiteen yleensäkin, kommunikaation välineenä. Tarve jakaa omat kokemukset muiden kanssa on ihmiselle ominainen selviytymiskeino. Tämän lisäksi identiteetti on osiensa summa. Se käsittää myös yksilön itseensä kohdistamat negatiiviset tunteet ja ajatukset. Näiden ajatusten purkaminen ja käsittely sarjisblogissa saattavat olla väylä edes jonkinlaiseen helpotukseen tai ainakin uudenlaisen perspektiivin hankkimiseen.

-- blogini toimi minulle väylänä purkautua masennukseen ja muihin mielenterveysongelmiin liittyen (H10).

Taiteesta terapiana on kirjoitettu sekä kuvataiteen, että kirjallisuuden näkökulmasta. Sarjakuvassa on mahdollista yhdistää useampien taidemuotojen parhaat puolet. Omat ajatukset on samaan aikaan mahdollista sekä sanallistaa, että kuvittaa. Sarjakuva on tyyllilajeiltaan ja ilmaisutavoiltaan niin monimuotoinen, että jokaiselle löytyy jokin oma tekemisen tapa, jolla ilmaista itseään. Toki sama koskee myös kuvataiteita, mutta tässä tapauksessa sarjakuvalla saattaa olla etua sen statuksesta niin sanottuna matalan kynnyksen taidemuotona. Sarjakuvassa kuva ja teksti tukevat toinen toisiaan ja aina sanoja ei edes tarvita.

8. POHDINTA JA YHTEENVETO

Tämän tutkimuksen otanta käsitti 17 vastaajaa Facebookin tällä hetkellä (25.4.2017) 618 jäsenen Sarjisbloggaajat –ryhmästä. Pienestä määrästä huolimatta uskon, että tutkimustulos ja tärkeimmät esille nostetut teemat ovat ainakin jossain määrin yleistettävissä suurempaan joukkoon sarjisbloggaajia. Laadulliselle tutkimukselle keskeistä on liikkuminen yksityiskohdista kohti yleisempää kokonaiskuvaavaa tutkittavasta ilmiöstä. Tämän tutkimuksen otanta edustaa yksityiskohtaa suuremmasta kokonaisuudesta, mutta tutkimusprosessissa on ollut mahdollista erottaa keskeisiä teemoja, joiden voi katsoa kuvaavan ilmiön perusulottuvuuksia, sillä ne toistuivat haastateltavien vastauksissa.

Tässä tutkielmassa pyrittiin selvittämään asioita, joiden kautta sarjisbloggaaminen liittyisi yksilön identiteettityöhön. Aineistosta löytyneet teemat toivat jokainen osaltaan esiin uusia puolia tähän liittyen. Sarjisbloggaaminen ja identiteettityö kiertoutuivat toisiinsa ennen kaikkea elämänkerrallisen työskentelyn kautta. Sarjisbloggaaminen on jo perusluonteeltaan omaelämäkerrallista toimintaa. Identiteetti puolestaan muodostuu osaltaan yksilön itseymmärryksestä hänen rakentaessa itselleen elämäntarinan. Tämä kaikki on mahdollista vain yksilön ollessa kontaktissa omaan sisäiseen maailmaansa. Yksilön sisäinen ymmärrys omasta itsestä, kyky jäsentää itselle tapahtuneita kokemuksia ja luoda elämäntarina ovat identiteettityön edellytyksiä.

Olen tässä tutkimuksessa tukeutunut käsitykseen, jonka mukaan identiteetti on jatkuvassa liikkeessä oleva, moninainen ja alati muuttuva. Identiteetin rakentaminen on sekä jokaisen yksilön henkilökohtainen projekti, että jatkuvassa vuorovaikutuksessa muihin ihmisiin. Identiteetti rakentuu näin ollen sekä yksityisesti että julkisesti. Käsitys itsestä, ihanneminä, millaisena yksilö tahtoo muiden näkevän hänet ja tähän liittyvä kasvotyö ovat kaikki yhteydessä siihen, miten sarjisbloggaajat elämäjulkaisijoina esittävät itsensä mediassa. Tämä kaikki kumpuaa heidän yksityisestä itseymmärryksestään.

Yhteisöllisyys ja yhteisössä tapahtuva vuorovaikutus nousivat henkilökohtaista identiteettityötä tukeviksi ja muokkaaviksi kokonaisuuksiksi. Yhteisön vaikutus, sieltä saatava tuki ja toisaalta sen asettamat rajoitukset vaikuttivat suuresti sarjibloggaajien toimintaan ja jo pelkästään siihen, millaisena toimintana bloggaaminen koettiin itselle. Haastattelemani bloggaajat tuntuivat linkittävän toimintansa merkityksellisyyden vahvasti yhteisöön ja sieltä kumpuavaan vastavuoroiseen vertaistukeen ja palautteeseen. Oma toiminta koettiin erityisen merkitykselliseksi silloin, kun joku oli samaistunut sarjakuvamerkinnän tapahtumiin tai saanut siitä lohtua. Tunne siitä, ettei ole yksin ongelmiansa kanssa oli tällöin positiivisella tavalla läsnä.

Toisaalta bloggaamisen arkeen ja identiteettityöhön olivat vaikuttamassa myös yhteisöllisyyden negatiiviset puolet, jotka liittyivät ennen kaikkea kasvokkain tapahtuvan vuorovaikutuksen puutteeseen ja siitä johtuviin väärinymmärryksiin, sekä siihen seikkaan, että internetissä kärkäskin kommentointi on monesti huomattavasti helpompaa, kuin se olisi reaali maailmassa. Lisäksi omien sisimpien tuntojen käsittelyä blogeissa rajoittivat läheiset ihmiset blogin lukijoina. Kaikkia puolia itsestä ei välttämättä haluttu jakaa esimerkiksi vanhemmille tai vaikka mahdolliselle työnantajalle. Tämä liittyy ennen kaikkea kysymykseen siitä, millaisena yksilö haluaa muiden näkevän itsensä. Säätelemällä itsestään kertovaa informaatiota hän pyrkii vaikuttamaan tähän muille piirtyvään kuvaan. Tätä prosessointia kutsutaan myös kasvotyöksi.

Itseymmärryksen kasvu, oman itsen kehittäminen ja terapeutisuus ovat sarjibloggaamisen tärkeitä identiteettityön muotoja. Itsen kehittäminen kohti ihanne-minää tapahtui varsin konkreettisesti omien piirtämis- ja tarinankerrontataitojen hiomisen kautta. Säännöllinen sarjibloggaaminen ikään kuin pakotti tai vähintäänkin antoi hyvän syyn taidetoiminnalle ja näin loi pohjan omien taitojen kehittymiselle kohti asiantuntijuutta.

Vaikka varsinaisesta terapiasta ei olekaan kyse ilman asiantuntevaa ohjausta, on terapeutisuus mahdollista jossain määrin toteutua myös yksilön omaehtoisen toiminnan kautta. Ainakin arkikielessä voidaan sanoa, että terapeutista on se, mi-

kä parantaa yksilön oloa ja tunnetta itsestään tai auttaa ymmärtämään itseään tai kokemaansa jollain tavalla paremmin. Sarjakuvan potentiaali taideterapiassa on nähdäkseni valtava ja suurelta osin vielä hyödyntämätön. Siinä yhdistyvät taiteen ja kirjoittamisen eri osa-alueet, joita yksilön on myös mahdollista muokata omien mieltymystensä mukaan. Tärkeää taideterapeuttisessa toiminnassa on mielestäni myös tekemisen tietty luontevuus. Kun valittu tekniikka ei ole ylitsepääsemättömän vieras tai vaikeasti lähestyttävä, voidaan toiminnassa keskittyä itse sisältöön ja siihen, mitä halutaan sanoa.

Kuvataidekasvatuksen näkökulmasta tämän tutkimuksen anti näyttäytyy selkeänä. Lapsi ja nuori on elämässään suurten kysymysten äärellä ja varhaisen identiteetti-työnsä myllerryksessä. Jos sarjakuva on osoittautunut tehokkaaksi matalan kynnyksen välineeksi tuoda näkyväksi yksilön sisäistä maailmaa, miksei sitä hyödynnettäisi myös kouluympäristössä? Itse asiassa sarjakuvan mahdollisuudet eheyttävässä taidetoiminnassa on jo huomattu. Tästä esimerkkinä toimi mielenterveystyötä tukevat *Rikki* –sarjakuvatyöpajat (rikkiproject.com), joissa pyritään osallistujien kuulluksi ja nähdyksi tulemiseen. Kaiken kaikkiaan sarjakuvan mahdollisuudet monipuolisena ja helposti lähestyttävänä taidemuotona voitaisiin ottaa tulevaisuudessa paremmin huomioon. Sarjakuvasta on potentiaalia moneen asiaan, eikä vähiten yksilön oman sisimmän tutkimiseen.

Tässä alati muuttuvassa maailmassamme, jossa ihmiset rakentavat ja pitävät yllä lukemattomia eri identiteettejä on tarve uudenlaiseen itsetutkiskeluun ja –ymmärrykseen kenties suurempi kuin koskaan ennen. Tämä kaikki on haaste myös kuvataidekasvatukselle, jonka olisi hyvä löytää aina uusia keinoja käsitellä jatkuvasti kehittyvän visuaalisen toimintaympäristön osia. Olemme olemassa yhtäaikaaisesti reaali- ja virtuaalisessa todellisuudessa jakaen minämme useaan eri sosiaalisen median kolkkaan. Luomme itsestämme kuvan, jota säätelemme erilaisten valintojen kautta. Jos voimme käyttää hetken aikaa näiden valintojen pohittamiseen ja analysoimiseen, niin kenties voimme jollain tapaa myös tuntea itseämme hieman paremmin ja sitä kautta myös olla armollisempia itseämme kohtaan. Sarjibloggaus elämäjulkaisuutena tukee tätä itseymmärryksen kehittämistä ollessaan pohjimmiltaan omaelämäkerrallista toimintaa. Kun yksilö joutuu pohti-

maan ei vain sanallista- vaan myös kuvallista representaatiota itsestään ja elämäntapahtumistaan hän tulee käsitelleeksi minäänsä pintaa syvemmällä tasolla.

Koin tämän tutkimuksen toteutukseltaan tällaisenaan toimivaksi kokonaisuudeksi. Mahdollisuuksia sukeltaa syvemmälle tutkimuksen maailmaan olisi toki useita, mutta pro gradu -tutkielman laajuuden huomioon ottaen en tässä tapauksessa esimerkiksi lähtenyt analysoimaan sarjisblogien kuvallista materiaalia osana aineistoa, vaan jätin ne itselleni ikään kuin taustatiedon rooliin. Tämä valinta liittyy toisaalta myös osin siihen, että päätin käsitellä tutkimukseen osallistuneita bloggaajia anonyymeinä. Tunnen, että tämän ansiosta kykenin käsittelemään aineistoa objektiivisemmalla otteella.

Tulevaisuudessa sarjakuvantutkimus voisi toivoakseni pureutua yhä syvemmälle sarjakuvan erilaisiin sovellusmahdollisuuksiin. Hedelmällistä olisi sen tarkastelu eri tieteenalojen näkökulmasta, kuten tässä tutkimuksessa ovat läsnä niin kuvataidekasvatus, kuin myös sosiologia ja taideterapia. Tämä tutkielma onnistuu raapaisemaan vain pintaa sarjisbloggaamisen merkityksistä identiteettityölle. Tulokset puhuvat kuitenkin sen puolesta, että akateemisen maailman mielenkiinnon kohdentamista sarjakuvaan on syytä jatkaa. Kuten aiemmin todettu, on sarjakuva moninaisuudessaan minkä tahansa muun taidemuodon veroinen, joten mahdollisia tutkimusnäkökulmia on riittämiin aina semioottisesta analyysistä kerronnan, tarinoiden ja erilaisten merkitysten tarkasteluun. Erityisesti kuvataidekasvatuksen näkökulmasta sarjakuvan tarkastelun soisi yleistyvän tieteenalan tutkimuskentällä.

LÄHTEET

Aalto, Tuija & Yoe Uusisaari, Marylka 2009. *Nettielämää–sosiaalisen median maailmat*. BTJ Kustannus.

Ala-Ketola, Marja 1988. *Modernin kulttuurin maailma*. Teoksessa *Maailmanhistorian pikkujättiäinen*. Toim. Seppo Zetterberg. WSOY.

Berger, Arthur Asa 1997. *Narratives in popular culture, media, and everyday life*. Sage. London & New Delhi.

Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas 1995. *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen*. Gaudeamus.

Bishop, Franklin 2007. *Sarjakuvapiirtäjän käsikirja*. Kustannus-Mäkelä Oy.

Fadjukoff, Päivi 2009. *Identiteetti persoonallisuuden kokoavana rakenteena*. Teoksessa *Meitä on moneksi: persoonallisuuden psykologiset perusteet*. Toim. Riitta-Leena Metsäpelto & Taru Maarit Feldt. PS-kustannus.

Goffman, Erving 2012. *Vuorovaikutuksen sosiologia*. Vastapaino.

Gravett, Paul 2004. *Manga- 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa*. Otava.

Gravett, Paul 2007. *Sarjakuvaromaani ja miten se voi muuttaa elämäsi*. Otava.

Hall, Stuart 1999. *Identiteetti*. Vastapaino.

Heinonen, Risto 2001. *Digitaalinen minä*. Edita.

Herkman, Juha 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes Pirkko & Sajavaara, Paula 1997. *Tutki ja kirjoita*. 13., osin uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Horton, Steve & Romero, Sam 2008. *Webcomics 2.0: An Insiders Guide to Writing, Drawing and Promoting Your Own Webcomics*.

Houni, Pia & Paavolainen, Pentti 1999. "Pääsisikö pään sisään?" Teoksessa Taide, kertomus ja identiteetti. Toim. Pia Houni & Pentti Paavolainen. Teatterikorkeakoulu.

Kiviniemi, Kari 2015. *Laadullinen tutkimus prosessina*. Teoksessa Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Toim. Raine Valli & Juhani Aaltola. Ps-kustannus.

Lehtinen Jari. 2007 *Matka länteen*. Teoksessa Kemppe, Janne, Lehtinen, Jari & Vanamo, Outi: *Mangan mestarit*. BTJ Kustannus.

Lagerstedt, Iipo 1996. *Sarjakuvan tekijälähtöinen tutkiminen: Tähtäimessä Masi*. Artikkelikokoelmassa *Ruutujen välissä – Näkökulmia sarjakuvaan*. Toim. Juha Herkman. Tampereen yliopistopaino.

Laukka, Petri 2013. *Kekkoslovakian kuninkaat – Hurriganes 1970- luvun suomalaisen kulttuurin tuotteena, tekijänä ja nostalgiana*. Lapin yliopistokustannus.

Manninen, Pekka A. 1995. *Vastarinnan välineistö, sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*. Tampere: Tampereen yliopistopaino.

Mantere, Meri-Helga 2007. *Taiteen ja terapian yhteinen kuva – Taide on sielun ruokaa. Ilman ruokaa sielu näivettyy*. Teoksessa Taideterapian perusteet. Toim. Mimmu Rankanen, Hanna Hentinen & Meri-Helga Mantere. Duodecim.

McCloud, Scott 1994. *Sarjakuva-näkömätön taide*. The Good Fellows KY.

McCloud, Scott 2000. *Reinventing Comics*. New York: HarperCollins Publishers Inc.

Merriam, Sharan; Caffarella, Rosemary & Baumgartner, Lisa 2007. *Learning in Adulthood*. John Wiley & Sons, Incorporated.

Moskowitz, Cheryl 1998. *The Self as Source. Creative Writing Generated from Personal Reflection*. Teoksessa *The Self on the Page. Theory and Practice of Creative Writing in Personal Development*. Toim. Celia Hunt & Fiona Sampson. Jessica Kingsley Publishers.

Rankanen, Mimmu 2007. *Taideterapiassa vaikuttavia ydinprosesseja*. Teoksessa *Taideterapian perusteet*. Toim. Mimmu Rankanen, Hanna Hentinen & Meri-Helga Mantere. Duodecim.

Ropo, Eero 1999. *Minuus, muutos ja oppiminen: Elinikäisen oppimisen lähtökohtien teoreettista tarkastelua*. Teoksessa *Taide, kertomus ja identiteetti*. Toim. Pia Houni & Pentti Paavolainen. Teatterikorkeakoulu.

Ruohotie, Pekka 1998. *Motivaatio, tahto ja oppiminen*. Oy Edita Ab.

Saastamoinen, Mikko 2006. *Minuus ja identiteetti tutkimuksen haasteina*. Teoksessa *Minuus ja identiteetti: sosiaalipsykologinen ja sosiologinen näkökulma*. Toim. Pertti Rautio & Mikko Saastamoinen. Tampereen yliopistopaino.

Sava, Inkeri 2004. *Kasvattajan oikeus – ja vastuu – omaan elämään*. Teoksessa *Taiteeksi tarinoitu oma elämä*. Toim. Inkeri Sava ja Virpi Vesalainen-Laukkanen. PS-kustannus.

Sava, Inkeri & Arja Katainen 2004. *Taide ja tarinallisuus itsen ja toisen kohtaamisen tilana*. Teoksessa *Taiteeksi tarinoitu oma elämä*. Toim. Inkeri Sava ja Virpi Vesalainen-Laukkanen. PS-kustannus.

Savela, Sanna 2014. *Don Rosan Aku Ankoissa ei pelasteta kirkuvaa naista, vaan ki-roileva mies*. <<http://yle.fi/uutiset/3-7654906>> Luettu 8.4.2017.

Sinisalo, Otto 2004. *Arkipäivän marttyyri kantaa ristiään töissä ja kotona*. Teoksessa Kotimaisia sarjakuvantekijöitä. Toim. Ville Hänninen. BTJ Kirjastopalvelu.

Stuart, Mary 1998. *Writing, the Self and the Social Process*. Teoksessa *The Self on the Page. Theory and Practice of Creative Writing in Personal Development*. Toim. Celia Hunt & Fiona Sampson. Jessica Kingsley Publishers.

Suomi 100. *Suomi 100 vuotta sarjakuvassa – historian tutkiminen nykysarjakuvan keinoin*. <<http://suomifinland100.fi/project/suomi-100-vuotta-sarjakuvassa-historian-tutkiminen-nykysarjakuvan-keinoin/>> Luettu 8.4.2017.

Suomen kustannusyhdistys 2015. *Myydyimmät kotimaiset sarjakuvat vuonna 2015*. <<http://www.kustantajat.fi/files/output/1102/bestsellerit+2015.pdf>> Luettu 10.2.2017.

Turkki, Teppo 1998. *Minuus mediassa – uusia identiteettejä metsästävässä*. Atena Kustannus.

Valaskivi, Katja 2009. *Pokemonin perilliset: japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampereen yliopistopaino.

Vatka, Miia 2005. *Suomalaisten salatut elämät. Päiväkirjojen ominaispiirteiden tarkastelua*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Wenger, Etienne 1998. *Communities of Practise. Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press.

White, Brett. 2013. *IN YOUR FACE JAM: Women Avegers...Assemble?*
<<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=40849>>

Luettu 22.2.2014.

Östman, Sari 2015. *"Millaisen päivityksen tästä sais?" Elämäjulkaisijuuden kulttuurinen omaksuminen.* Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 119. Jyväskylän yliopisto.

LIITE 1**KYSELYLOMAKE**

Olen Tiia Salmelin ja opiskelen Lapin yliopistossa pääaineenani kuvataidekasvatus. Teen Pro-gradu -tutkielmaa, jossa tarkastelen sarjakuvabloggausta ilmiönä ja tutkimukseni ohjaajana toimii Tuula Vanhatapio (TaT), + 358 40 484 4412. Ohessa on lista avoimia kysymyksiä, johon toivon Sinun vastaavan mahdollisimman vapaasti. Pituusrajaa vastauksille ei ole, joten voit kirjoittaa kaiken, mikä tulee mieleen.

Palauta täytetty lomake liitetiedostona 16.5. mennessä osoitteeseen

tsalmeli@ulapland.fi

Vastaan myös mielelläni kaikkiin tutkimusta koskeviin kysymyksiin.

Suuret kiitokset tutkimukseen osallistumisesta!

1. Kuinka kauan olet piirtänyt sarjakuvapäiväkirjaa? Piirsitkö jo ennen, kuin aloit julkaisemaan merkintöjä blogissa?
2. Miksi aloitit sarjakuvabloggaamisen?
3. Miksi juuri sarjakuvablogi, eikä 'tavanomaista' tekstiblogia?
4. Kuvaile, miten piirrät itsesi sarjakuvablogissasi. Onko tapa muuttunut ajan kuluessa?
5. Miten piirrät muut henkilöt, jotka esiintyvät blogissasi? Eroaako tapasi piirtää heidät siitä, miten piirrät itsesi?
6. Millä tavoin käsittelet elämäsi tapahtumia sarjakuvablogin avulla? (Esim. realistisesti, huumorin kautta, jne.)
7. Mitä asioita et halua piirtää sarjakuvablogiisi?
8. Saatko inspiraatiota muiden sarjakuvablogeista?

9. Millaisia ovat kokemuksesi sarjakuvabloggaamisesta?

10. Mitä koet saavasi sarjakuvabloggaamisesta?

