

# Vent art – Mielen­terveys­ongelmien romanti­sointia vai taideterapiaa?

Katsaus vent artin ympärillä käytävään keskusteluun sen merkityksistä ja etiikasta

Pro gradu -tutkielma

Idamaria Pajala

Taiteiden tiedekunta

Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma

Lapin yliopisto

Kevät 2024

## **Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta**

Työn nimi: Vent art – Mielensterveysongelmien romantisointia vai taideterapiaa? Katsaus vent artin ympärillä käytävään keskusteluun sen merkityksistä ja etiikasta

Tekijä: Idamaria Pajala

Koulutusohjelma: Kuvataidekasvatus

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 56

Vuosi: 2024

### **Tiivistelmä:**

Vent art on internetistä löytyvää taidetta, jonka kautta taiteilija purkaa negatiivisia tunteitaan. Tutkielmassani tarkastelen vent arttiin liittyvää keskustelua diskurssianalyysin keinoin. Tutkimuskysymykseni on: ”Minkälaisia merkityksiä vent artille annetaan onlinediskurssissa?” ja jatkokysymyksenä ”mitä ne kertovat ihmisten suhtautumisesta ristiriitaiseen taiteeseen ja sen etiikkaan?”. Tutkimuksen aineisto koostuu julkisesti saatavilla olevista viestiketjuista eri sosiaalisen median alustoilla.

Keskusteluissa vent artille annettiin monenlaisia, myös toistensa kanssa ristiriidassa olevia merkityksiä yksilön ja yhteisön tasolla. Vent art nähtiin keskusteluissa yksilön kannalta taideterapiallisena ja sen arvoa määriteltiin sen herättämien tunteiden pohjalta. Vent artin etiikkaa arvioitiin myös yhteisöllisellä tasolla, jolloin se sai merkityksen mielensterveysongelmia romantisoivana toimintana. Keskusteluissa pohdittiin myös taiteilijuutta ja sitä, kuka saa tehdä vent artia.

Merkitysten kautta tarkastelen, miten keskusteluissa arvioidaan vent artin etiikkaa. Sijoitan keskustelun vent artista myös osaksi laajempaa sosiokulttuurista ja historiallista keskustelua taiteen etiikasta. Lopuksi pohdin myös vent arttiin liittyvää keskustelua kuvataidekasvatuksen näkökulmasta.

### **Avainsanat:**

vent art, diskurssianalyysi, sosiaalinen media, internet, visuaaliset taiteet, etiikka

## **University of Lapland, Faculty of Art and Design**

Title: Vent art – Art therapy or romanticization of mental health issues? A look at the discourse surrounding vent art, its meanings, and its ethics

Author: Idamaria Pajala

Degree programme: Art education

Type of Work: Master's thesis

Number of pages: 56

Year: 2024

### **Abstract:**

Vent art is art form that is mostly found on the internet and social media in which the artist can vent their negative feelings. This study is a discourse analysis on the online conversation surrounding vent art. My aim is to examine what kind of meanings vent art is given in those conversations and what it tells about how people see art and ethics.

Vent art holds many different meanings to different people and those meanings may also contradict each other. Vent art can be therapeutic for the individual but also trigger memories of traumatic experiences. The ethics of vent art were also assessed by its effects on society. A common point of concern was the possible romanticization of mental health issues.

The discourse on vent art is also a part of the larger sociocultural and historical conversation about the ethics of art. I also consider the importance of vent art for art education as vent art is an important part of internet culture and the lives of young people.

### **Keywords:**

vent art, discourse analysis, social media, internet, visual art, ethics

## Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 Teoriaa .....	4
2.1 Taide ja internet .....	4
2.2 Taide ja tunteet.....	7
2.3 Taiteen etiikka.....	11
3 Tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen toteutus .....	17
3.1 Diskurssianalyysi.....	17
3.2 Konteksti ja genre.....	19
3.3 Tutkimuksen toteutus ja aineisto .....	22
4 Vent art ja yksilö .....	29
4.1 Taideterapiaa vai ongelmissa muhimista? .....	29
4.2 Vent art herättää tunteita .....	31
5 Vent artin sosiaalinen ulottuvuus ja sen etiikka.....	34
5.1 Vent art ja oikea yleisö.....	34
5.2 Kuka saa tehdä vent artia? .....	37
6 Johtopäätökset .....	42
7 Pohdinta.....	46
Lähteet .....	48

## 1 Johdanto

Sosiaalisessa mediassa käytävää keskustelua seurattaessa yksi aihe pompahtaa esiin aina aika ajoin: mielenterveysongelmien romantisointi. Sarjat ja elokuvat saavat osakseen vahvaakin kritiikkiä siitä, miten mielenterveyden eri ongelmat on niissä esitetty, ja miten kuvaukset ovat haitallisia oikeasti mielenterveyden kanssa kamppaileville. Yksi puhuttavin esimerkki on ollut vuonna 2017 julkaistu Netflix-sarja, *13 Reasons Why*. Sarjassa seurataan, kun itsemurhan tehneen 17-vuotiaan Hannah Bakerin ystävät ja tutut kuuntelevat Hannahin heillä jättämiä äänitteitä. Viesteissään hän listaa tavat, jolla kaikki äänitteen saaneet ovat olleet osallisena hänen kärsimyksensä ja päätöksensä tehdä itsemurha. Campbellin (2017) artikkelin mukaan suurin osa kritiikistä on kohdistunut siihen, että teineille suunnatussa sarjassa Hannahin itsemurha esitettiin sen suuremmin sensuroimatta ja kritiikkiä perusteltiin sillä, että nuoret voivat pahimmillaan ottaa tekotavasta vaikutteita. Toinen suurimmista kritiikin kohteista on ollut se, miten Hannahin teon seuraukset on esitetty jonkinlaisena kostofantasia, jossa Hannah saa viimeiset naurut (Campbell, 2017).

Sarjan vaikutuksia on tutkittu myös paljon. Yhdysvaltain mielenterveyden tutkimukseen keskittyvän laitoksen, National Institute of Mental Healthin (NIMH) mukaan sarjalla oli suora linkki yhdysvaltalaisien 10–17-vuotiaiden itsemurhien lukumäärän kasvuun sarjan julkaisun jälkeen (NIMH, 2019). Brittilehden *the Guardianin* mukaan sarjan kirjoittaja, Nick Sheff, perusteli valintaansa esittää Hannahin itsemurha ruudulla juuri sen shokeeraavuuden kautta. Itsekin itsemurhaa yrittäneenä hän sanoi tarkoitukseseen näyttää katsojalle, kuinka kamala teko se oikeasti on ja koki vastuuttomammaksi olla kuvaamatta kuolemaa suoraan. Sarjan tarkoitus oli sen tekijöiden mukaan siis auttaa itsetuhoisten ajatusten kanssa kamppailevia (Campbell, 2017). Kaikista vastaiskuista huolimatta sarjaa on tuotettu yhteensä neljä kautta, joten sitä kohtaan on myös kiinnostusta ja voi hyvinkin olla, että joidenkin kohdalla sarja on toiminut siten, kuten tekijät halusivat.

Mielenterveyden ongelmien kuvaukset ja niiden esittämistapojen eettisyys taiteessa siis selkeästi puhuttavat ihmisiä ja aihe koetaan tärkeäksi, ja siitä halutaan keskustella. Myös taiteen vastuullisuus ja eettisyys herättää paljon kysymyksiä. Onko taiteilija vastuussa siitä, miten hänen taiteensa tulkitaan? Onko taiteilijan intentiolla väliä? Onko tällaisella kiistanalaisella taiteella oikeutta olla olemassa, vai onko parempi sensuroida se kokonaan,

jos se aiheuttaa ihmisille negatiivisia tunteita? Kuvataidekasvatuksen näkökulmasta tällainen taiteen eettisyyden pohdinta on mielenkiintoista ja sitä olisi mielestäni syytä käsitellä myös kuvataideluokassa, sillä näille kysymyksillä harvoin löytää yhtä selkeää vastausta. Sosiaalisessa mediassa keskustelut äityvät aina kovin mustavalkoisiksi ja harmaan sävyjen tarkastelu unohtuu. Lisäksi sosiaalisen median merkitys nuorten elämässä kasvaa jatkuvasti ja yhä nuoremmilla on pääsy internetiin.

Keskustelu mielenterveyden ongelmien käsittelystä taiteen kautta toi mieleeni samankaltaisen netistä löytyvän ilmiön, vent artin. Vent artiksi kutsutaan taidetta, jossa tunteita, useimmiten negatiivisia, puretaan taiteen kautta. Englannin kielen sana ”venting” tarkoittaa juuri tunteiden purkamista. Sisällöltään vent art on hyvin monipuolista, ja voi vaihdella alakuloisista ja itkevistä hahmoista hyvinkin väkivaltaisiin ja seksuaalisävytteisiin kuviin. Kuvissa voidaan käsitellä monenlaisia asioita, kuten masennusta tai muita mielenterveyden ongelmia ja jopa itsetuhoisuutta. Vent artin ympärillä käydään kiivasta keskustelua, ja olen tutkimuksessani kiinnostunut juuri tästä diskurssista. Tutkimuskysymykseni on: ”Minkälaisia merkityksiä vent artille annetaan onlinediskurssissa?” ja jatkokysymyksenä ”mitä ne kertovat ihmisten suhtautumisesta ristiriitaiseen taiteeseen ja sen etiikkaan?”

Vent Artiksi voidaan kutsua melkein mitä tahansa taidetta, jossa käsitellään tunteita jollakin tavalla, mutta tässä tutkimuksessa määrittelen vent artin nimenomaan visuaalisena taiteena, jonka tekijä on itse määritellyt sen vent artiksi, eli taiteilija on itse tehnyt sen siihen tarkoitukseen tietoisesti. Tutkimuksessa tarkastelen vent artin ympärillä käytävää diskurssia useammalla eri sosiaalisen median kanavalla, kuten Redditissä ja X:ssä. Vent artilla on monta yhtymäkohtaa eri taiteen ja psykologian aihealueisiin, kuten esimerkiksi taiteen kokemiseen, filosofiaan, taideterapiaan, sekä taiteen etiikkaan, joiden teoriaan peilaan vent arttiin liittyvää diskurssia.

Keskustelu vent artistista on myös tärkeää pohdintaa taiteen etiikasta ja varsinkin taitelijan vastuusta. Sosiaalinen media on mahdollistanut sen, että kuka tahansa voi postata taidettaan internetiin mahdollisesti jopa tuhansien silmäparien eteen. Somessa kukaan ei ole niin sanotusti kuratoimassa näyttelyä, joten periaatteessa internetistä voi löytyä kaikenlaista taidetta. Somealustoilla on tietysti omat käyttöehtonsa, joita täytyy noudattaa, vaikka onkin eri asia, kuinka paljon niitä somealustoilla valvotaan. Käyttöehdot voivat somealustasta riippuen esimerkiksi kieltää seksuaalisen ja väkivaltaisen sisällön. Useimmilla sivustoilla on

mahdollisuus ilmiantaa sellaista sisältöä, joka rikkoo sen käyttöehtoja. Vastaavasti kaikilla on myös mahdollisuus kertoa mielipiteensä eri somekanavissa julkaistusta taiteesta, oli palaute sitten positiivista tai negatiivista. Internet myös tarjoaa tietynlaisen anonymiteetin ja usein jopa ajatellaankin, että ruudun takaa voi pelotta sanoa melkein mitä vaan. Diskurssia siis syntyy aiheesta kuin aiheesta. Tutkimuksessa tarkastelen eri sosiaalisen median alustoilta englanniksi löytyvää vent arttiin liittyvää diskurssia. Onlinetilat ovat paljon käytettyjä, mutta tarjoavat silti ainutlaatuisen tutkimuskohteen, sillä niissä navigoimiseen ja toimimiseen ei ole kirjoitettuja sääntöjä ja eri yhteisöillä on aivan omat toimintatapansa. Tutkijana navigoin tiloissa sen perusteella, mitä olen niistä vuosien varrella oppinut sellaisena ihmisenä, joka käyttää somea juuri taidetarkoituksiin. Olen myös seurannut taiteeseen liittyvää onlinediskurssia pitempään.

Vent artia ei ole juurikaan tutkittu sellaisena ilmiönä, miten se on tässä tutkimuksessa määritelty, eli osana internetkulttuuria. Taiteen vaikutuksia tunteisiin ja taiteen etiikkaa on kuitenkin tutkittu ja peilaan vent arttiin liittyvää diskurssia niiden teoriaan. Tutkielman 2. luvussa esittelen teoriaa liittyen taiteeseen internetissä, taiteeseen ja tunteisiin sekä taiteen etiikkaan. 3. luvussa esittelen tutkimusmenetelmän eli diskurssianalyysin ja avaan tutkimuksen toteutusta. Luvuissa 4 ja 5 esittelen aineiston ja avaan sieltä löytyviä teemoja. Aineistoluvut on jaettu yksilöllisiin ja yhteisöllisiin merkityksiin, joiden kautta vent artin etiikkaa arvioidaan. 6. luvussa esittelen tutkimuksen pohjalta tekemäni johtopäätökset ja vastaan tutkimuskysymyksiin, sekä 7. luvussa arvioin tutkimuksen luotettavuutta, sekä pohdin aihetta kuvataideopettajan näkökulmasta ja vent arttiin liittyvän keskustelun merkityksiä kuvataidekasvatuksen kannalta.

## 2 Teoriaa

### 2.1 Taide ja internet

Internet on keskeisessä osassa nykyajan taidemaailmaa. Kleinin (2021) mukaan digitalisaatio ei ole pelkästään teknologian kehittymistä eteenpäin, vaan sen myötä muuttuu myös kulttuuri ja sen sosiaaliset, poliittiset ja historialliset ulottuvuudet. Digitalisaatio ei ole ollut yhtäkkinen prosessi, vaan myös sen taustalla ovat olleet sosiaaliset ja poliittiset muutokset yhteiskunnassa. Kehittyvä tieto- ja viestintäteknologia mahdollistaa nämä muutokset. Esimerkiksi kirjapainon keksiminen lisäsi kansan lukutaitoa, jolloin taas syntyi tarvetta uusille instituutioille, kuten kouluille ja kirjastoille (Klein, 2021, 27–28). Digitalisaation myötä myös taidemaailma on muuttunut. On syntynyt uusia taiteen muotoja, kuten esimerkiksi digitaalinen piirtäminen ja maalaus, kuvanmuokkaus ja 3D-mallinnos. Muutoksia on tapahtunut myös siinä, missä taide on esillä ja kuka sitä näkee. Taide on myös helpommin saatavilla kuin koskaan.

Myös taiteilijuus on muuttanut muotoaan. Amatöörin ja ammattilaisen rajat ovat hämärtyneet (Sweeney, 2009, 209) ja kuka tahansa voi menestyä taiteilijana, myös kaupallisesti. Taiteilija Michelle Czapkowskiin huippusuositettu websarjakuva *Ava's Demon* on kerännyt joukkorahoituspalvelu Kickstarterin kautta useamman kampanjan aikana yli 500 000 dollaria ja sarjakuva on ilmestynyt myös painetussa muodossa (Kahn, 2015). Myös 2024 tammikuussa Prime Video-suoratoistopalvelun kautta julkaistu aikuisille suunnattu animaatio-sarja *Hazbin Hotel* perustuu taiteilija Vivienne Medranon vuonna 2019 YouTubessa julkaistuun Patreonin kautta joukkorahoitettuun websarjapilottiin, joka on kerännyt ainakin 100 miljoonaa katselukertaa julkaisunsa jälkeen. Sarjan olemassaolon mahdollisti Medranon online-seuraajakunta ja *Hazbin Hotel*-pilotin valtava suosio. (Ziemba, 2024.)

Vuorovaikutus on keskiössä sosiaalisessa mediassa. Kang, Chen & Kang (2019) esittävät, että sosiaalinen media tarjoaa myös useampia uusia tapoja vuorovaikutukseen ihmisen ja taideteoksen välillä. Taiteen rajat ovat laajentuneet, kuten myös yleisön odotukset. Myös taiteen rooli on yhteiskunnassa muutoksessa ja sosiaalinen media vaikuttaa siihen, miten taidetta luodaan, miten sitä markkinoidaan ja miten sitä kuratoidaan. Sosiaalisen median



myötä taiteesta on tullut yhä demokraattisempaa ja taideteoksesta on tullut jaettu kokemus, jonka taiteilija mahdollistaa. Vuorovaikutuksen kautta voidaan myös arvioida taideteoksen suosiota. Yleisöllä on mahdollisuus kuratoida taidekokemustaan tykkäämällä teoksilla, kommentoimalla ja jakamalla. (Kang ym., 2019). Yksittäisten taiteilijoiden henkilökohtaisista projekteista voi tulla myös huippusuosittuja sarjoja ja elokuvia. Taiteilijalta vaaditaan myös tietynlaista osaamista, jos hän haluaa lähteä tekemään uraa sosiaalisen median kautta. Taiteilijan täytyy tietää minkälainen teos saa aikaan eniten vuorovaikutusta ja minkälaisessa kontekstissa se kannattaa julkaista.

Vent artilla tarkoitetaan onlinekontekstissa taidetta, jonka kautta taiteilija pyrkii purkamaan tunteitaan taiteen keinoin. Vaikka minkä tahansa taiteen voi periaatteessa laskea vent artiksi, tämän tutkielman puitteissa määrittelen vent artiksi vain sellaisen visuaalisen taiteen, josta taiteilija on itse käyttänyt vent art-määrittettä ja joka sijoittuu nimenomaan onlinekontekstiin. Virallista määritelmää vent artille ei ole, vaan määritelmä syntyy ja muokkautuu sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta. Joku toinen voi laskea vent artiksi kaiken taiteen, jossa puretaan minkälaisia tunteita tahansa, mutta joku toinen taas voi olla sitä mieltä, että vain negatiivisten tunteiden kuvaukset lasketaan vent artiksi. Vent artin määritelmää rakennetaan siis samalla, kun siitä keskustellaan ja se voi tarkoittaa jokaiselle keskusteluun osallistujalle hieman eri asiaa. Havaintojeni perusteella kuitenkin suurimman osan käsitys näyttäisi olevan se, että vent artilla tarkoitetaan nimenomaan negatiivisten tunteiden purkamista.

Taiteilijana tässä kontekstissa tarkoitetaan sellaista henkilöä, joka vain jakaa itse tekemäänsä taidetta netissä. Taiteilija voi olla kuka tahansa, jos hän itsensä sellaiseksi määrittelee. Vent art -taiteilijat eivät ole siis mikään yhtenäinen joukko, vaan he tulevat erilaisista taustoista ja kokemuksista. Muun muassa etninen tausta, ikä ja sukupuoli vaihtelevat. Diskurssiin osallistujista voi tietää vain sen, mitä he itsestään kertovat, jos sitäkään, sillä tietoja on mahdotonta varmistaa.

Vent artin määritelmästä sulkeutuvat tässä tutkimuksessa pois historiallinen taide, kuten esimerkiksi dada-liikkeen taide, ja onlineilmiöt, jotka ovat samankaltaisia, mutta joista käytetään eri nimitystä, vaikka niiden tarkoitusperät olisivatkin samat. Vierekkäisistä ilmiöistä, jotka jäävät määritelmän ulkopuolelle esimerkiksi ”traumacore”, jossa estetisoidaan nimensä mukaisesti traumaa yhdistelemällä digitaalisen kollaasin tavoin esimerkiksi söpöjä eläinmaskotteja teräaseisiin tai masennuslääkepurkkeihin. Aesthetics Wikissä, jonne internetkäyttäjät yhdessä kokoavat tietoa erilaisista nykyinternetkulttuurin

esteettisistä liikkeistä, myös traumacore määritellään yhdenlaisena taideterapian tai tunteiden purkamisen tapana (Aesthetics Wiki, n.d.). Internetistä siis löytyy samankaltaisia ilmiöitä, mutta vent artiksi lasken tässä tutkielmassa vain sen taiteen, josta käytetään vent art-nimitystä.

Vent artia löytyy todennäköisesti miltä tahansa sivustolta, jolla voi jakaa visuaalista materiaalia. Vent artia voi löytyä suosituimmilta sosiaalisen median alustoilta kuten X:stä ja Instagramista, videoon perustuvilta sivustoilta kuten YouTubesta ja TikTokiasta tai taiteen jakamiselle suunnatuilta alustoilta kuten Deviantartista. Vent artia on monenlaista, se voi olla yksittäinen kuva, sarjakuvaa, runoutta tai vaikkapa animaatiota. Erilaiset sivustot mahdollistavat erilaisen vent artin ja esimerkiksi TikTokissa voi vent art-kuvamateriaaliin yhdistyä audiona teemaan sopivaa musiikkia tai vaikkapa aiheeseen liittyvä tunteellinen dialogipätkä jostakin elokuvasta. Vent artin monipuolisuuden myötä ulkopuolisen voi olla mahdotonta tunnistaa vent artia, minkä takia vent art-tunniste onkin erityisen tärkeä.

Vent art voi sisältää taiteilijan oman kuvan tai hänen omia keksimiään hahmoja, mutta se voi myös olla fanitaidetta, eli sisältää jo joitakin olemassa olevia fiktiivisiä hahmoja esimerkiksi tv-sarjoista. Vent art liittyy siis jonkin verran fanikulttuurin ja fandomin kanssa, mikä vuorostaan tekee vent artista kuvataidekasvatuksen näkökulmasta vieläkin mielenkiintoisemman tutkimuskohteen. Fanikulttuuri on tärkeä osa nuorten elämää internetissä. Myös itse vent art voidaan mieltää stereotyyppisesti niin sanotusti teinien jutuksi, vaikka tosiasiaa kuka tahansa voi tehdä vent artia.

Shankarin (2023) mukaan somen kautta on mahdollista rakentaa jaettuun tilaan yhteisten mielenkiinnon kohteiden ympärille ja onlinetilat tarjoavat paikkoja löytää muita samankaltaisia ihmisiä varsinkin sellaisille nuorille, jotka eivät koe kuuluvansa ikätoverien joukkoon. Yhteisöjä voi syntyä esimerkiksi tv-sarjojen tai elokuvien fanittamisen ympärille, mutta erilaisten henkilökohtaisten kamppailujen ympärille. Esimerkiksi 2010-luvulla Tumblr-blogisivustolla oli monta blogia, jotka keskittyivät anoreksiaan kannattavaan sisältöön (pro-anorexia, lyhyesti pro-ana). Kuvia laihoista kehoista julkaistiin yhdessä #thinspo-merkinnän kanssa, joka tulee englanninkielisestä ilmaisusta ”thin inspiration”, suomeksi laihaa inspiraatiota. Thinspolla viitattiin sellaiseen kuvastoon, jossa kuvattiin yhteisön näkemyksen mukaan ihanteellinen keho. Laihat kehot inspiroivat yhteisön jäseniä ja toimivat heille esikuvana. Sosiaalinen media voi olla sekä tärkeä väline nuorelle navigoida omaa identiteettiä ja löytää samanhenkisiä kavereita, mutta myös tehdä haittaa nuorelle, jos

kärsimyksestä ja mielenterveyden ongelmista tehdään osa omaa identiteettiä (Shankar, 2023).

Myös vent artille on omat yhteisönsä ja tilansa internetissä, jotka mahdollistavat vent artin jakamisen ja siitä keskustelun. Yhteisöistä voi etsiä samassa tilanteita olevia ja saada heiltä tukea. Vent arttiin liittyvissä keskusteluissa pohditaan minkälaista vent artia kannattaa julkaista ja miten, ja myös sen seurauksia yksilölle ja yhteisölle. Vent art on linkittynyt myös nuorille tärkeisiin kuvakulttuureihin, kuten fandomkulttuuriin. Kallio-Tavinin (n.d.) mukaan tietyt kuvakulttuurit, tässä tutkimuksessa esimerkiksi vent art, voivat olla myös niin sanotusti piilossa valtaväestöltä. Vent artia tuntematon ei välttämättä tunnista siihen kuuluvia piirteitä niin hyvin, kuin sellainen ihminen, joka piirtää itse vent artia. Nuorten omat kuvakulttuurit ovat tärkeitä myös kuvataidekasvatuksessa, ja opettajan tehtävä on kannustaa nuorta tutkimaan myös hänen omia kuvakulttuureitaan. (Kallio-Tavin, n.d.) Myös perusopetuksen opetussuunnitelmassa oppilaiden omat kuvakulttuurit on määritelty tärkeiksi opetuksen sisällöiksi. (OPH, 2014, 427.)

Internetin käytön yleistymisen myötä taide on yhä helpommin saatavilla. Yli 66 prosentilla maailman kahdeksasta miljardista on nykyään pääsy internetiin ja lukumäärä vain kasvaa. (Pelchen, 2024.) Samalla kun taidetta on yhä helpommin saatavilla, kasvavat myös mahdollisuudet keskustella siitä, eikä se ole enää välttämättä suljetun piirin juttu. Sitä täytyy vain osata hakea. Kuvataidekasvattajan näkökulmasta on myös hedelmällistä tarkastella sitä, miten taiteesta ylipäättään puhutaan, varsinkin jos kyseessä on kiistanalainen taide ja sen etiikka. On hyvä pohtia, missä menevät taiteen rajat, onko niitä edes olemassa ja sitä, minkälainen vastuu on taiteilijalla, sekä katsojalla. Vent art tarjoaa modernin linssin, jonka läpi tarkastella kiistanalaista taidetta ja siitä, miten ihmiset siihen suhtautuvat.

## **2.2 Taide ja tunteet**

Taiteen täytyy herättää tunteita, jotta siitä edes halutaan puhua. Tunteet liittyvät vahvasti taiteeseen, niin sen kokemiseen, kuin sen tekemiseenkin. Tunteiden ilmaisun ympärille on muodostunut kokonaisia taidesuuntauksia, kuten 1900-luvun alun ekspressionismi, jossa korostui taiteilijan omat näkemykset maailmasta ja tunteiden ilmaisu taiteen keinoin. Esimerkiksi norjalainen ekspressionisti Edvard Munch käsitteli omaa ahdistustaan

maalauksessaan *Huuto* (1893). Zaczekin (2024) mukaan teoksen taustalla oli Munchin vuonna 1892 kärsimä paniikkikohtaus, joka järkytti taiteilijaa syvästi. Munch kuvaili kokemustaan kuin huutona, joka lävisti koko luonnon (Zaczek, 2024).

Taide herättää tunteita. Yleensä taideteoksesta joko pidetään tai ei. Taiteen kokemiseen liittyvä tunteiden skaala on kuitenkin paljon laajempi, vaikka yleensä keskitytäänkin näihin yksinkertaisiin pitämisen ja pitämättä olemisen kokemuksiin. Silvian (2009) mukaan monimutkaisemmat tunteet kuten mielenkiinto ja häpeäkin kuuluvat taiteen kokemukseen. Taiteen kokemiseen liittyviä tunteita voi jakaa useampaan kategoriaan; tietoon liittyviin, itsetietoisiin ja vihamielisiin tunteisiin. Tietoon liittyvät tunteet, kuten mielenkiinto ja hämmennys, perustuvat yksilön jo olemassa olevaan tietoon ja ymmärrykseen aiheesta, mutta myös odotuksiin siihen liittyen (Silvia, 2009, 48). Esimerkiksi performanssitaide voi hämmäntää sellaista, jolla ei ole juurikaan tietoa taidemuodosta ja yllättää sellaisen, jonka aikaisempi käsitys performanssin luonteesta on ristiriidassa koettuun.

Silvia (2009) esittää, että itsetietoiset tunteet, kuten ylpeys ja häpeä, taas edellyttävät kykyä itsereflektioon. Taidekokemus on tai ei ole yhteneväinen yksilön omiin tavoitteisiin ja minäkuvaan. Hänen mukaansa omasta taideteoksesta voi olla ylpeä, jos on vaikka kehittynyt jossakin tekniikassa. Itsetietoiset tunteet voivat olla myös sosiaalisia. Samaistumisen kautta jonkun toisen puolesta voidaan tuntea ylpeyttä ryhmän edustajana, mutta myös häpeää, jos julkisella paikalla käyttäydytään huonosti (Silvia, 2009, 50).

Silvia (2009) korostaa, että taide voi myös herättää vihamielisiä tunteita, kuten inhoa, vihaa ja halveksintaa. Näiden tunteiden taustalla on useimmiten se, että taideteos on ristiriidassa kokijan käsitysten ja arvojen kanssa, tai se on suoraan niitä vastaan (Silvia, 2009, 49–50). Vihamieliset tunteet ovat saattaneet historiallisesti johtaa jopa taiteen sensuuriin tai taiteen tuhoamiseen. Koska yhteiskunta perustuu tietynlaisille normeille siitä, minkälainen taide on sopivaa ja minkälainen ei, on luonnollista, että ristiriitainen taide herättää paljon keskustelua sen olemassaoloon liittyen.

Drake & Winner (2012) esittävät, että positiiviset tunteet vaikuttavat monella tavalla yksilön terveyteen niin psyykkisellä kuin fyysisellä tasollakin. Positiiviset tunteet auttavat yksilöä kestämään stressitekijöitä paremmin ja henkiset voimavarat kestävät paremmin todella rankoissakin tilanteissa, kuten esimerkiksi yksilön kohdatessa läheisen ihmisen kuoleman tai luonnonkatastrofin. Fyysisellä tasolla positiiviset tunteet vähentävät kipua ja jopa vahvistavat kehon immuunijärjestelmää (Drake & Winner, 2012, 259). Vent artinkin

tavoitteen voidaan ajatella olevan mielialan kohottaminen negatiivisten tunteiden purkamisen kautta. Dalebroux, Goldstein & Winner (2008) kuitenkin tutkimuksessaan esittävät, että negatiivisista tunteista huomion pois kääntäminen piirtämällä taiteilijan näkökulmasta jotakin iloista, on tehokkaampi tapa kohottaa mielialaa, kuin itse negatiivisten tunteiden piirtäminen. Tunnetilan muuttumisen taustalla on vaikuttamassa monenlaisia kognitiivisia ja käytöspohjaisia prosesseja, osa tiedostamattomia ja osa tiedostettuja. Yksilöllisistä eroista huolimatta positiiviset tunteet ovat universaalisti tavoiteltuja ja tasapainoinen tunne-elämä onkin terveyden kannalta tärkeää (Dalebroux ym., 2008, 288).

Vent artin olemassaolo kuitenkin viittaisi jo siihen, että ihmisillä on tarve kohdata myös negatiiviset tunteet taiteen kautta. Taiteen herättämiin tunteisiin ja niiden kokemiseen liittyy myös tietynlainen paradoksaalisuus. Vaikka onkin itsestään selvää, että ihmiset haluavat kokea positiivisia tunteita ja olla onnellisia, hakeudutaan silti myös sellaisen taiteen äärelle, joka voi olla surullista, järkyttävää tai jopa pelottavaa. Surullisista elokuvista ja tragediasta etsitään katarsista, puhdistautumista ja kauhuelokuvat tuovat katsojalleen jännitystä, mutta elokuvateatterin tai oman olohuoneen turvassa.

De Clercq (2014) esittää tälle negatiivisten tunteiden paradoksilla useamman mahdollisen ratkaisun. Ensimmäinen on se, että mikään tunne ei ole itsessään miellyttävä tai epämiellyttävä kokea. Toisen mahdollisen ratkaisuun mukaan emme oikeasti tunne taidetta kokiessamme negatiivisia tunteita, vain vaan uskomme tai kuvittelemme kokevamme. Kolmas mahdollinen ratkaisu paradoksille on se, että taiteen kautta koettuja negatiiviset tunteet tulevat kompensoiduksi taiteesta saadulla nautinnolla. Neljäs, muita vastauksia yhdistelevä ratkaisu, lähtee siitä oletuksesta, että taiteen liikuttavat ja voimakkaat piirteet ovat itsessään arvokkaita ja nautinnollisia. Sen mukaan on mahdotonta saada nautintoa tietyistä taideteoksista, esimerkiksi kauhuelokuvista, kokematta myös negatiivisia tunteita siihen liittyen (De Clercq, 2014).

Matraversin (2014) mukaan negatiivisilla tunteilla on merkittävä rooli taiteen arvon arvioimisessa. Luovuus on pohjimmiltaan negatiivisten tunteiden käsittelyä, joka vuorostaan selittää taiteen arvon ehdottoman olemuksen. Matravers esittelee tähän kolme näkökulmaa. Ensimmäiseksi taiteen voidaan ajatella olevan arvokasta, sillä kaikella on arvoa. Toiseksi taiteen arvon voidaan ajatella olevan ehdotonta, sillä se perustuu kokemukseen, eikä se ole pääteltävissä ja kolmanneksi taiteen koettu arvo on irrallinen katsojasta, eikä ole yhteydessä katsojan sen hetkisiin kiinnostuksen kohteisiin tai tavoitteisiin. Kaikkiin kolmeen

näkökulmaan liittyy myös vahvasti moraalisuus. Moraalisten vaatimusten voidaan ajatella olevan myös ehdottomia ja toimivan samalla tavalla kuin kolme edellä mainittua näkökulmaa. Vaatimus moraalisuudesta hiljentää muut taustalla olevat motiivit, tunnemme tarpeen moraalisuudelle jo ennen kuin tunnemme perustelun sille ja moraalisuus on erillistä kustakin hetkestä ja silloisista tavoitteista (Matravers, 2014, 208–210). Käytännössä tämä voi tarkoittaa sitä, että vent artia kokiessa katsoja määrittelee sen arvoa myös sen moraalisuuden pohjalta.

Keskiössä vent artiin liittyvässä diskurssissa on myös sen taideterapiallisuus. Vent artista puhutaan diskursseissa taideterapiallisena, sillä vent artin tekemisen kautta taiteilijat pystyvät purkamaan negatiivisia tunteitaan. Käytännössä se eroaa virallisesta taideterapian mallista. Suomen taideterapiayhdistys määrittelee taideterapian sellaisena terapian muotona, jossa hyödynnetään taidetta ja sen mahdollisuuksia itseilmaisuun. Keskeistä taideterapiassa on, että taiteen tekemiselle ei aseteta odotuksia sen lopputuloksesta, kuten taidetta tehdessä yleensä (Suomen taideterapiayhdistys, 2023). Taiteen tekijällä on yleensä käsitys siitä, minkälaisen teoksen haluaa tehdä, vaikka tekisikin sitä niin sanotusti ”vain itsensä vuoksi”.

Aulio (2009) esittää, että taideterapia on nykyisessä olomuodossaan suhteellisen uusi ilmiö, mutta jo antiikin Kreikassa Aristoteles pohti taiteen mieltä puhdistavia. Patologisesti taiteesta kiinnostuttiin 1800-luvulla, jolloin lääkärit alkoivat kerätä psyykkisesti sairaiden tekemiä kuvia kokoelmiinsa Euroopassa. Kuvakokoelmin pohjalta tehdyt tutkimukset olivat aluksi hyvin irrallisia ja myöhemmin niiden pohjalta alettiin toteuttaa myös vertailevia tutkimuksia. Näissä tutkimuksissa pyrittiin ryhmittelemään kuvien ominaisuuksia eri diagnoosien oireiden pohjalta. 1900-luvulla kuvakokoelmien taiteelle vakiintui varsinkin ranskankielisillä alueilla nimitys ”psykopatologinen taide”, vaikka psykiatrisissa piireissä kaikkia psyykkisesti sairaiden tekemiä kuvia ei varsinaisena taiteena pidettykään (Aulio, 2009, 13–15).

Aulio, Girard & Laine (2009) esittävät, että osa taideterapian juurista on psykoanalyysissa ja Sigmund Freudin ja C. G. Jungin ajatuksissa. Freud oli hyvin kiinnostunut taiteilijoiden mielistä ja esitti, että taiteilijat tuovat sublimaation avulla henkilökohtaisia asioita yhteisöllisesti hyväksyttävään muotoon riisumalla ne juuri liiasta henkilökohtaisuudesta. Freudin mielestä taiteellinen prosessi oli myös tietyllä tavalla taantumista aikaisempaan psykologiseen kehitysvaiheeseen. Freudia myös kritisoitiin hänen taidekäsityksestään sen

kapeudesta johtuen. Jung taas esitti, että tiedostamaton on ihmisen luovuuden lähde primaariviettien sijaan ja hänen mukaansa taide täydentää ihmismielen kokonaisuutta. Yhdessä psykoanalyysin sekä taiteen ja psykologian teoriaa yhdistelemällä on saatu uutta tietoa ihmismielen tiedostamattomasta alueesta ja siitä, mitä se merkitsee taideterapian kannalta. Keskiössä ovat juuri tiedostamaton ja tiedostettu ja niiden välinen vuorovaikutus, sekä transferenssi-ilmiö, jonka kautta ihmiset siirtävät aiempien ihmissuhteiden tunteita ja kokemuksia nykyisiin suhteisiinsa (Aulio ym., 2009, 45–47).

Vent artin tekeminen taideterapeuttisessa mielessä eroaa kuitenkin merkittävästi perinteisestä taideterapian mallista. Rankasen (2007) mukaan taideterapia perustuu taiteen, terapeutin ja asiakkaan välisille vuorovaikutussuhteille. Tätä kuvataan usein kolmiomallilla. Taide on keino kommunikoida sellaisia asioita, joita on vaikea tai mahdotonta tavallisesti sanallistaa, ja sen kautta voi tuoda näkyväksi abstraktejakin asioita. Kolmiomalli mahdollistaa sen, että terapian kontekstissa voidaan tarkastella kolmen osan välisiä suhteita joko kokonaisuudessaan, tai sitten keskittyä niin sanotusti kolmion yhdelle sivulle tarkastelemaan esimerkiksi asiakkaan suhteetta taiteeseen (Rankanen, 2007a, 36–37). Vent artistista kuitenkin puuttuu terapeutti, jonka ohjeistuksella taidetta tehtäisiin.

Rankasen (2007b) mukaan taideterapeutilla voidaan katsoa olevan kolme roolia. Hän on samanaikaisesti taideterapeutin ohella sekä opettaja, että taiteilija. Taiteilijana hän tarjoaa asiakkaalleen paikan ja keinon tehdä taidetta ja lisäksi hän voi hyödyntää omaa taiteellista osaamistaan ollessaan vuorovaikutuksessa asiakkaan kanssa. Opettajana hän voi auttaa asiakastaan etsimään hänelle sopivia kuvallisen tekemisen keinoja ja tarpeen mukaan asiakkaan lähtökohtiin vedoten joko rakentaa tarkemman harjoitusrunгон tai kannustaa vapaamuotoiseen tekemiseen. Taideterapeutina hän taas psykoterapeuttiseen tietoonsa pohjaten luo asiakkaalle turvallisen ympäristön, joka tekee eheytymisprosessista ja muutoksesta mahdollista (Rankanen, 2007b, 51–53).

### **2.3 Taiteen etiikka**

Taiteen herättämillä tunteilla on myös vahva linkki taiteen etiikkaan. Jo Platon arvosteli tragediaa ja komediaa ala-arvoisina. Tragedian herättämät tunteet, suru, pelko ja tuska olivat juuri sellaisia tunteita, joita hänen mukaansa olisi pitänyt hillitä. Tragedia opettaisi ihmiset

hänen mukaansa antamaan kyseisten tunteiden hallitsemaan heitä. Komedialta taas Platonin mielestä opettaisi ihmiset liian piittaamattomiksi, kun mitään ei oteta vakavasti. (Jyväskylän yliopisto, n.d.) Jo antiikin Kreikassa siis ajateltiin, että taiteella voi olla konkreettisia seurauksia ihmisille, sekä yksilölle että yhteisölle ja tämä olisi otettava huomioon taidetta arvioidessa.

Esseessään *Art and Ethics* Tzvetan Todorov (2010) käsittelee, kuinka taiteen etiikkaan suhtautuminen on vuosien varrella muuttunut. Taide ja etiikka ovat puhuttaneet ihmisiä jo antiikin Kreikassa. Platon kirjoitti *Lait-teoksessaan* siitä, että taide ei itsessään ole tarpeellista vaan puhtaasti hedonistista ja nautinnollista. Hän kuitenkin esitti, että taiteilijat ja runoilijat voisivat edistää yhteiskuntaa opetuksen kautta, kunhan vain seuraavat heidän ylempiä arvojaan, eli heitä, jotka olivat vastuussa moraalista periaatteista. Platonin mukaan yhteiskunnassa pitäisi olla jokin ulkopuolinen instituutio säätelemässä taidetta, jota taiteilijat tuottavat. Todorov myös tiedostaa, että nykyihmisen korvaan tämä saattaa kalskahtaa sensuurilta (Todorov, 2010, 65). Historiallisesti onkin ollut olemassa monenlaisia tällaisia instituutioita, jotka ovat vastuussa taiteen säätelemisestä ja sensuurista.

Todorovin (2010) mukaan käsitys taiteen etiikasta pysyi suurin piirtein samanlaisena aina 1700-luvulle asti. Kristinuskon yleistyminen vaikutti suuresti siihen, että taiteen tarkoituksiksi miellettiin moraaliset opetukset. Esimerkiksi Danten *Jumalaisen näytelmän* yksi tulkintatapa voi olla moraalisenä opetuksena. Taiteen tarkoitus oli näyttää hyveet haluttavina ja paheet pahoina (Todorov, 2010, 66). Taiteen tehtävä oli siis kannustaa hyveelliseen elämään, muistuttaa paheellisen elämän seurauksista ja tukea tätä kautta vahvasti kristinuskoon pohjautuvaa yhteiskuntaa. Taiteen moraalista tarkoitusta rikkovat taiteilijat saivatkin kovaa kritiikkiä.

Baucherin & Routexin (2013) mukaan esimerkiksi renessanssitaiteilija Michelangelo nostatti voimakasta paheksuntaa maalatessaan Sikstuksen kappeliin alastomia hahmoja. Seremoniamestari kritisoi *Viimeinen tuomio* -freskoa (1535–1541) säädettömäksi, sillä ihmishahmojen ”häpeälliset osat” olivat paljaina. Michelangelo närkästyi ja maalasi seremoniamestariin mukaan teokseen aasinkorvaisena kuningas Minoksena helvetissä, jonka sukupuolielimiä peittää sitä pureva käärme. Michelangelo oli aikanaan arvostettu taiteilija, että tästä ei koitunut hänelle juurikaan seurauksia. Taiteilijan kuoleman jälkeen Sikstuksen kappelin teoksia kuitenkin sensuroitiin ja paavi määräsi Michelangelon lähipiiriläisen muokkaamaan teokset siveellisimmiksi peittämällä alastomat kehot.



Viimeisestä tuomiosta kiisteltiin historian varrella, paljon myös Michelangelon kuoleman jälkeenkin ja vielä edelleenkin (Baucheron & Routex, 2013, 18–19).

Samankaltaisia piirteitä löytyy vielä lähihistoriasta, kuten esimerkiksi Yhdysvalloissa käytössä ollut sarjakuvien sisältöä säätelevä ohjeisto Comics Code (ks. Arffman, 2004). Ohjeisto oli toiminnassa vuodesta 1954 aina vuoteen 2001 asti, jolloin viimeisetkin kustantajat jättivät sen pois. Ohjeistossa linjattiin, mitä on sopivaa näyttää sarjakuvissa ja mitä ei. Alkuperäisessä vuoden 1954 linjauksessa esimerkiksi avioeroa ei pidä esittää koomisessa valossa tai mitenkään toivottavana, seksuaalista sisältöä ei saanut kuvata missään muodossa, eikä naisia esimerkiksi saanut piirtää siten, että liioitteli jotain fyysistä ominaisuutta. Myös kauhuaiheita paheksuttiin. Ohjeiston tehtäväksi määriteltiin amerikkalaisen elämäntavan ja arvojen suojeleminen kylmän sodan aikaisessa Amerikassa (Arffman, 2004, 51–53). Taiteen eettisyyttä arvioitiin sen moraalisuuden perusteella, eikä Comics Code ollut ensimmäinen tai viimeinen taidetta rajoittamaan kehitetty ohjenuora tai instituutio.

Comics Code ei kuitenkaan tarkoittanut sitä, etteikö kiellettyä kuvastoa sisältäviä sarjakuvia olisi tehty. Arffman (2004) korostaa, että Comics Code herätti taiteilijoissa myös tietynlaista kapinahenkeä ja vastaliikkeenä sensuurille syntyi underground-sarjakuva. Julkaisut olivat pienilevikkisempiä ja sen takia valtavirtasarjakuvaa kalliimpia, mutta niillekin löytyi oma lukijakuntansa. Underground-sarjakuvat ottivat myös kantaa yhteiskunnallisiin ongelmiin, eikä vallitsevaa arvomaailmaa pidettykään enää niin itsestään selvänä kylmän sodan aikana. Sarjakuvissa otettiin kantaa muun muassa rotupolitiikkaan, naisten oikeuksiin ja sotaan (Arffman, 2004.) Taidetta tehtiin sensuurista huolimatta.

Yksi taiteen sensuurin muoto on myös ikonoklasmi, eli kuvien kieltäminen tai jopa tuhoaminen. Ikonoklasmi on ollut ilmiönä läsnä läpi historian ja sitä tapahtuu edelleenkin. Motiivit ja perustelut ikonoklasmiin vaihtelevat ja ne voivat olla luonteeltaan muun muassa uskonnollisia, poliittisia tai muuten kansan moraalin kanssa ristiriidassa (Baucheron & Routex, 2013). Esimerkiksi Vanhassa testamentissa Jumala kieltää muiden jumaluuksien kuvaamisen, ettei se johda idolatriaani eli kuvien palvontaan (Besançon, 2000, 63). Käskyä rikottiin melkein heti ja Israelin kansa valoi heidän koruistaan kultaisen vasikan, jota palvottiin Mooseksen poisollessa vastaanottamassa kymmentä käskyä. Mooseksen palatessa vasikka tuhottiin (Raamattu, 1992, 2. Mooseksen kirja, 32). Kuvakielto on merkittävä osa myös esimerkiksi islamia (Mäki, 2007, 100).

Kuvien tuhoamisen taustalla voi olla myös poliittisia syitä. Vuonna 2020 George Floydin murha käynnisti Yhdysvalloissa ja myös kansainvälisesti mielenosoituksia, joissa protestoitiin mustiin kohdistuvaa rasismia ja syrjintää, sekä poliisiväkivaltaa ja rakenteellista rasismia, joka johti George Floydin kuolemaan (FRANCE 24, 2020). Selvinin & Solomonin (2020) mukaan Osana protesteja useampi julkinen patsas ja muistomerkki turmeltiin tai jopa kaadettiin. Patsaita myös poistettiin hallinnollisten elinten toimesta. Toimet kohdistuivat muun muassa sellaisiin patsaisiin, jotka esittivät konfederaation eli orjuutta kannattavan Amerikan sisällissodan kannattavan puolen merkkihenkilöitä. Esimerkiksi Alabaman Birminghamissa mielenosoittajat kaatoivat konfederaation merikapteenin Charles Linnin patsaan alas. Myös Bostonissa Columbuksen patsaalta katkaistiin pää ja tämän seurauksena paikallinen hallitus vei loput patsaasta säilöön, ja ilmoitti arvioivansa patsaan historiallisen merkityksen uudelleen. Patsaiden tuhoamisen taustalla oli niiden merkitys valkoisen ylivallan symboleina (Selvin & Solomon, 2020).

Taideteoksen ei tarvitse järkyttää uskonnollisella tai poliittisella tasolla herättääkseen polemiikkia. Hyvä esimerkki teoksesta, joka aiheutti, ja aiheuttaa edelleen, kiistelyä sen taiteellisesti arvosta, on ranskalaistaiteilija Marcel Duchampin kuuluisa readymadeteos *Suihkulähde* (1917). Taiteilija halusi ottaa kantaa senhetkiseen taidemaailmaan ja vallitsevaan asenteeseen tietynlaisesta taiteen pyhydestä kuten dadaismin henkeen kuului. Teos hylättiin aikanaan riippumattomien taiteilijoiden liiton näyttelystä ja hävisi näkökentästä hetkeksi, mutta teoksen kopioita on nykyään esillä useammassa museossa ympäri maailmaa. Teos on herättänyt ajatuksia vielä 2000-luvullakin. Vuonna 2006 taiteilija nimeltä Pierre Pinoncelli hyökkäsi vasaran kanssa Pariisin Pompidou-keskuksessa olevan Suihkulähde-kopion kimppuun. Tekoaan taiteilija perusteli sillä, että se demonstroi dadaismiin kuuluvaa tietynlaista epäkunnioitusta ja samalla vahvisti teoksen linkkiä ikonoklasmiin. Taiteilijaa kuitenkin rankaistiin ja hän maksoi 14 000 euroa teoksen restauroimisesta (Baucheron & Routex, 2013, 146–147).

Merkittävä käännekohta taiteen etiikkaan liittyvässä keskustelussa tapahtui Todorovin (2010) mukaan 1700-luvulla. Ajatusmaailmassa tapahtui eräänlainen vallankumous ja taiteen ei tarvinnutkaan enää toimia moraalina alaisena ja sille syntyi uusi tarkoitus. Sen tuli olla kaunista ja sen täytyi jopa irtautua moraalisista. Siinä missä taiteilijat olivat aiemmin riippuvaisia rahallisista tukijoistaan, jotka myös määrittivät minkälaista taidetta heidän täytyi tehdä, tekivät taiteilijat taidetta nyt tavallisille kansalaisille. Tämän sosioekonomisen mullistuksen takana oli valistuksen aikakausi, jonka myötä sellaiset instituutiot, jotka olivat

olleet vastuussa taiteen säätelemisestä, menettivät tärkeytensä. Taiteesta tuli siis demokraattisempaa (Todorov, 2010, 68).

Tämä tarkoitti myös sitä, että taiteen säätelystäkin tuli demokraattisempaa. Teknologisen kehityksen myötä tavallisten kansalaisten mahdollisuudet vaikuttaa taiteen sisältöön kasvoivat. Taidetta ei tarvinnut mennä enää katsomaan pelkästään gallerioihin tai museoihin, vaan radio ja televisio mahdollistivat sen, että taidetta pystyi kuluttamaan oman kotinsa sisällä. Jos televisiosta tuli jokin ohjelma, joka ei miellyttänyt, saattoi vaihtaa kanavaa. Katsojaluvut heijastivat sitä, mikä oli suosittua, ja ehkä hyväksyttävääkin (Todorov, 2010, 89). Internetin myötä epäsuorasta vaikuttamisesta on siirrytty jo suoraan vaikuttamiseen. Monella nykyihmisellä on mahdollisuus kertoa mielipiteensä suoraan tv-ohjelman kirjoittajalle, jos hänellä on vain pääsy sosiaaliseen mediaan. Somen välityksellä on helpompaa esimerkiksi organisoida boikotteja, kuten kävi Harry Potter -kirjasarjaan perustuvalla videopelillä *Hogwarts Legacy*lle (2023) sen julkaisun alla. Boikotin syynä ei ollut niinkään itse pelin sisältö, vaan kirjailija J. K. Rowlingin transfobiset asenteet, jotka ovat tulleet ilmi X-viestintäpalvelussa viime vuosina (Henley, 2022).

Filosofi Heta Aleksandra Gyllingin (2007) mukaan länsimaalaisessa ajattelussa ilmaisunvapautta on useimmiten haluttu rajoittaa neljällä eri perusteella. Näitä ovat muille aiheutettu vahinko, itselle aiheutettu vahinko, muiden uskonnollisten tai moraalisten tuntojen loukkaaminen ja edellisistä seikoista riippumaton puhdas moraalittomuus (Gylling, 2007, 165). Suomessa kuuluisa esimerkki eläimeen kohdistuvasta vahingosta taiteessa voisi olla taiteilija Teemu Mäen ”kissantappovideo”. Kissantappovideo on osa laajempaa *My Way – A Work in Progress*-videoteosta, jonka ensimmäinen versio valmistui vuonna 1988 ja jota Mäki on aika ajoin muokannut. Kohutulla videolla taiteilija tappaa oikean, elävän kissan. Karemo (2015) esittää, että teos joutui ensimmäisen kerran kiivaan keskustelun ja kritiikin kohteeksi 90-luvulla. Toistaiseksi teoksen kohtalo on päätynyt siihen, kun eläinsuojelujärjestö teki siitä rikosilmoituksen ja taiteilija sai rangaistuksen. Taiteen rajat määritteli tässä tapauksessa taidemaailman ulkopuolinen taho, eläinsuojelujärjestö. Elokuvatarkastamo myös määräsi teoksen esityskieltoon (Karemo, 2015).

Floresin & Jamesin (2012) mukaan eettinen ajattelu voidaan määritellä kapasiteettina ajatella abstraktisti yksilön toiminnan seurauksia laajemmalle yhteisölle. Eettisen ajattelun voi jakaa kolmeen tasoon, yhteisölliseen ajatteluun, omien roolien ja vastuiden pohtimiseen, myös suhteessa oman lähipiirin ulkopuolella olevaan yhteisöön, sekä muiden näkökulmien

pohtimiseen (Flores & James, 2012, 842). Vent art-keskusteluihin osallistujat myös havainnollistivat eettisen ajattelun kolmea tasoa keskustellessaan vent artin merkityksistä ja pohtiessaan niitä. Taide pelottaa, koska sillä on valtaa vaikuttaa ihmisten tunteisiin, ajatuksiin ja käsityksiin ja sitä kautta myös yhteiskuntaan. Tästä pelosta voi kummuta myös halu piilottaa tai tuhota taide, joka mielletään liian järkyttäväksi tai joka on ristiriidassa katsojan omien käsitysten kanssa moraalisuudesta. Mitä enemmän valtaa taiteella on, sitä vaarallisemmaksi se ihmisten silmissä muuttuu.

### 3 Tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen toteutus

#### 3.1 Diskurssianalyysi

Tutkimusmenetelmänä tässä tutkimuksessa käytän diskurssianalyysia. Diskurssianalyysi ei ole niinkään tarkasti rajattu tutkimusmenetelmä, vaan enemmänkin väljä teoreettinen viitekehys, joka mahdollistaa soveltamisen ja erilaisten tulkintojen tekemisen (Jokinen, Juhila & Suoninen, 2016, 25). Diskurssianalyysin keskiössä ovat vuorovaikutusten analysointi ja miten se kielenkäytön kautta tapahtuu. Minua kiinnostaa tässä tutkielmassa tarkastella, minkälaisia merkityksiä vent artille annetaan internetissä käytävässä keskustelussa ja miten näitä merkityksiä rakennetaan, ja mitä se kertoo ihmisten suhtautumisesta taiteeseen ja etiikkaan.

Jokinen, Juhila & Suoninen (2016) esittävät, että kielen avulla ei pelkästään kuvata todellisuutta, vaan sen avulla myös luodaan sitä. Kielenkäytön kautta muokataan olemassa olevia merkityksiä ja luodaan aivan uusia. Tätä prosessia kutsutaan konstruomiseksi. Yksinkertaisimmillakin ilmauksilla on piileviä merkityksiä, ja diskurssianalyysin yksi päätavoite on tehdä nämä piilevät merkitykset näkyviksi (Jokinen ym., 2016, 26). Esimerkkinä tästä voi olla yksi sana, kuten esimerkiksi hattu. Ensisilmäyksellä hatun määritelmä voi vaikuttaa yksinkertaiselta, mutta kun sitä lähtee pohtimaan pidemmälle, huomaa, kuinka monitahoinen se oikeasti on. Hattu on asuste, jota pidetään päässä. Määritelmää täytyy kuitenkin viedä vieläkin pidemmälle, jos hatun käsitettä avataan sellaiselle kulttuurille, joiden kielestä puuttuu meille tuttuja käsitteitä.

Merkitykset myös syntyvät vuorovaikutuksessa toisiinsa. Teoksessaan Jokinen ym. esittivät tästä esimerkkinä värit. Merkitys punaisesta väristä ei synny rinnastamalla sitä punaisiin asioihin, kuten esimerkiksi tomaatteihin, vaan nimenomaan siihen, miten punainen eroaa toisista väreistä. Mitä pidemmälle värejä aletaan määritellä ja erotella, sitä enemmän sävyjä syntyy. Punaisen ohella on nyt myös muun muassa vaalean- sekä tummanpunainen (Jokinen ym., 2016, 28). Tällainen asioiden välisiin eroihin perustuva kielenkäyttö on todella yleinen arkisessa kielenkäytössämme ja sen myötä voimme puheessamme esimerkiksi erottaa suomalaiset ruotsalaisista ja opettajat oppilaista. Käsitteet saavat merkityksen vain silloin, kun ne ovat rinnastettavissa muihin käsitteisiin.

Jokisen ym. (2016) mukaan tapa käyttää kieltä ei riipu vain yksilöstä, vaan erilaiset merkityssysteemit eli diskurssit syntyvät yhteiskunnan sosiaalisten käytäntöjen osana. Merkityssysteemejä ei ole vain yhtä, vaan sosiaalinen todellisuus muodostuu useammasta limittäisestä, kilpailevista ja joskus myös toistensa kanssa ristiriidassa olevista diskursseista (Jokinen ym., 2016, 32). Esimerkiksi yksilölle voidaan antaa monta merkitystä liittyen hänen sukupuoleensa, etnisyyteensä, ammattiinsa, elämäntapoihinsa ja moneen muuhun tekijään liittyen. On kuitenkin tyypillistä, että arkisessa kielenkäytössä iso osa merkityksistä jää takalalle ja diskurssia joudutaan pelkistämään jonkin verran (Jokinen ym., 2016, 32). Myös diskurssi vent arttiin liittyen yksinkertaistuu nopealla vilkaisulla kahteen argumenttiin joko sen puolesta, tai sitä vastaan. Tähänkin varmasti vaikuttavat monet tekijät, kuten esimerkiksi sivustojen merkkimäärät tai se, että tekstin kautta on vaikea tulkita kirjoittajan äänensävyä. On vaikea perustella oma argumenttinsa, jos merkkimäärä siihen on rajallinen, minkä takia kirjoittaja voi antaa itsestään myös esimerkiksi hyökkäävämmän mielikuvan. Muun muassa ironia sarkasmin muodossa on sellainen kielenkäytön tapa, joka ei välttämättä välity tekstin kautta. Diskurssit eivät rajoitu internetissä pelkästään myöskään tekstin kautta käytävään keskusteluun, vaan muun muassa videoon yhä suosituimpi muoto jakaa ajatuksiaan, oli kyse sitten alle minuutin mittaisista TikTok-videoista tai jopa useamman tunnin kestävästä videoesseistä YouTubessa.

Diskurssianalyysin kohteena voi olla monenlaisia tekstejä, kuten haastatteluja, tv-sarjoja ja myös nettipalstoja. Jokaisella tekstilajilla on omat erikoispiirteensä, esimerkiksi haastattelu useimmiten litteroidaan tutkimusta varten, mutta siihen kuuluu silti itse puheen ohella myös haastateltavan kehonkieli ja äänensävy (Fairclough, 2003, 3). Myös nonverbaaliset teot ovat tärkeä osa tiettyjä diskursseja (Jokinen ym., 2016, 34), kuten itse vent art on osana sen ympärillä käytävässä diskurssissa.

Ilmonen (2015) esittää, että keskeinen osa kielenkäyttöä on valta. Kielellä perustellaan tekoja mutta myös toisinpäin. Vakiintuneilla puhetavoilla rakennetaan yhteiskunnan normeja ja instituutioita. Joillakin on enemmän vaikutusvaltaa tietyissä konteksteissa kuin toisilla, ja heidän sanoillaan on useimmiten myös silloin enemmän merkitystä niissä konteksteissa (Ilmonen, 2015, 146). Nämä valtaerot on helpompi pistää merkille tarkasteltaessa esimerkiksi joukkotiedotusvälineitä, joissa on selkeä kahtiajako viestijöihin ja vastaanottajiin, mutta entäpä silloin, kun on kyse sosiaalisesta mediasta, jossa nämä rajat ovat hävinneet? Miten valtaa käytetään silloin, kun käyttäjillä on samanlaiset mahdollisuudet osallistua vapaasti keskusteluun? Internetissä ja sosiaalisen median

kanavissa on omat keinonsa ja tapansa käyttää valtaa. Useammalla sivustolla on mahdollisuus tykätä tietyistä kuvista tai kommenteista ja tykkäykset ovat useimmiten julkisesti näkyvillä. Internetin käyttäjä siis näkee mitä muut ovat mieltä ja näkee itse onko enemmistössä vai vähemmistössä sen suhteen.

### 3.2 Konteksti ja genre

Jokinen ym. (2016) korostavat, että yksi diskurssianalyysin erikoispiirteistä tutkimusmenetelmänä on tapahtumakontekstin tärkeys. Muunlaisille tutkimuksille on yleistä, että konteksti ja ulkopuoliset muuttujat halutaan minimoida, mutta diskurssien ja niiden merkitysten kannalta ne ovat hyvin tärkeitä. Kontekstilla tarkoitetaan sitä tiettyä aikaa ja paikkaa, jossa diskurssi tapahtuu ja diskurssianalyysin kannalta on tärkeää, että se otetaan huomioon. Konteksti voi vaikuttaa siihen, miten sanat ymmärretään. Muun muassa homonyymien, eli sanojen, joilla on monta merkitystä, ymmärtäminen edellyttää juuri niiden liittämistä kontekstiinsa (Jokinen ym., 2016, 39). Esimerkiksi *viini*-sanan merkitys muuttuu tyystin sen perusteella, puhutaanko jousiammunnasta vai ravintolassa illastamisesta. Tämän tutkimuksen kontekstina on sosiaalinen media ja analyysi kohdistuu nimenomaan siellä käytävään keskusteluun.

Pietikäisen & Mäntysen mukaan konteksti on luonteeltaan monikerroksinen ja se voi viitata moneen rinnakkaiseen ja eri tasolla toimivaan ilmiöön. Vent artin ympärillä käytävään keskustelun kontekstiksi voidaan ymmärtää se sivusto, jolla sitä käydään. Läsä on kuitenkin muitakin keskusteluun vaikuttavia konteksteja, kuten esimerkiksi yleisesti internetkulttuurin konteksti (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 41). Jokainen keskusteluun osallistuva tuo myös oman kontekstinsa keskusteluun ja sen myötä jokaisella osallistujalla on myös oma positionsa eli sosiaalinen roolinsa, kuten esimerkiksi taiteilija, taiteen kuluttaja, vent artin puolustaja ja niin edelleen. Pietikäinen & Mäntynen (2019) esittävät, että jokaisessa tilanteessa yksilölle kehittyy myös hänen oma kielellinen toimijuutensa, joka vuorostaan taas rakentaa sosiaalisia rooleja. Erilaisia toimijuuksia yhdistetään ja muokataan ja rakennetaan yhä uudelleen. Siinä missä sosiaaliset roolit ovat yhteiskunnallisten kontekstien rakentamia, ovat kielelliset toimijuudet tilannesidonnaisia ja diskurssianalyysissä ollaan kiinnostuneita siitä, miten nämä kaksi kohtaavat (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 47–48).

Tilannekonteksti usein on myös luonteeltaan sellainen, että se kertoo jotain myös laajemmasta kulttuurisesta ja yhteiskunnallisesta kontekstista. Yksittäisissä tilanteissakin on aina mukana historiallinen konteksti ja sosiopoliittiset tekijät vaikuttamassa taustalla (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 49). Jos diskurssi esimerkiksi liittyy taidehistoriaan, keskusteluun vaikuttaa muun muassa se, miten ja millä käsitteillä taidehistoriasta on historiallisesti keskusteltu. Pietikäisen & Mäntynen (2019) mukaan tilannekontekstin ja laajan yhteiskunnallisen kontekstin väliin mahtuu myös monenlaisia diskursiivisia käytänteitä, jotka ovat historian saatossa vakiintuneet yleisiksi tavoiksi. Käytänteet avaavat ja muokkaavat kieltä ja sitä, miten sitä käytämme ja liittävät sen osaksi laajempia konteksteja (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 49).

Diskurssianalyysin kannalta tärkeää on ottaa huomioon myös sosiokulttuurinen konteksti. Sosiokulttuurinen konteksti muodostuu yhteisöllisestä, kulttuurisesta ja historiallisesta kontekstista (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 50). Vent artiin liittyvässäkin diskurssissa on kyse pienemmästä yhteisöstä, sillä diskurssiin osallistuvat ovat taiteilijoita tai taiteen kuluttajia. Aineisto rajautuu myös englanninkieliseen diskurssiin, jonka näkökulma on länsimainen. Voidaan olettaa, että suhtautuminen taiteeseen vaihtelee kulttuuri- ja joskus jopa maakohtaisesti, joten vent artiin liittyvä diskurssi olisi hyvin erilaista, jos olisi kyse esimerkiksi japaninkielisestä diskurssista.

Diskurssianalyysille olennaista on tunnistaa diskurssin genre eli tekstilaji. Genre on vakiintunut yhdistelmä kielellistä ja sosiaalista toimintaa tietyissä konteksteissa, jonka sen käyttäjät tuntevat (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 110). Esimerkiksi tutkielma ja luento ovat omia genrejään. Osaamme tunnistaa ne ja tiedämme, minkälaisia sääntöjä tai vaatimuksia niihin liittyy. Siinä missä diskurssien kautta voidaan rakentaa merkityksiä, ovat genret enemmän vakiintuneita sosiaalisen kanssakäymisen keinoja. Diskurssit eivät ole niin tiukasti sidoksissa tiettyihin konteksteihin, vaan ne soljuvat genrestä toiseen helposti, toisin kuin genret (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 112). Eri genreissä, kuten vaikkapa tutkielmassa, voidaan hyödyntää erilaisia diskursseja, mutta tutkielma on genrenä sellainen, jota tuotetaan vain tietyissä akateemisissa konteksteissa.

Pietikäisen & Mäntynen (2019) mukaan genreillä on aina tietynlaisia normeja tai sääntöjä, joiden mukaan ne toimivat. Yleensä ne ovat hiljaisia ja kirjoittamattomia sopimuksia. Säännöt opitaan joskus myös tiedostamatta (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 114). Mieltäisimme oudoksi esimerkiksi sen, jos oppikirjan teksti alkaisi mainoksella tai



rukouksella, vaikka kukaan ei meille sitä suoranaisesti opettaisi. Pietikäinen & Mäntynen (2019) jatkavat, että normit ovat myös kontekstuaalisia, eli sidoksissa tiettyihin konteksteihin, joissa niitä tuotetaan. Genrestä riippuen normit voivat olla tiukempia tai vapaampia. Akateemista esseetä varten yliopisto voi esimerkiksi määritellä sopivan marginaalin ja fonttikoon ja kieltää kuvien käytön, kun taas esimerkiksi mainokset voivat olla minkälaisia tahansa (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 115).

Pietikäinen & Mäntynen (2019) esittävät, että koska selkeitä tai kirjoitettuja ohjeita genreille on harvoin, muodostuvat ne sosiaalisesti yleisön kautta. Jokin genre, kuten mainos tai vaikkapa korporaation sosiaalisen median postaus saattavat yleisön silmissä olla epäsoivia tai loukkaavia tai liian provosoivia, joten mainos saatetaan vetää pois ja somepostaus poistaa, jos vastustusta on huomattavasti. Normit muodostuvat sosiaalisesti ja muuttuvat samalla, kun kulttuurikin muuttuu (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 115). Akateemiset tekstit ovat muuttuneet sen myötä, kun esimerkiksi on siirrytty kynästä ja paperista kirjoituskoneisiin ja kirjoituskoneista tietokoneeseen ja niin edespäin. Myös esimerkiksi taiteen sisällöt ja niiden sopivuuteen suhtautuminen ovat muuttuneet ajan saatossa.

Internetdiskurssista muodostuu ihan omanlaisiaan genrejä, ja ne vaihtelevat jopa sivustokohtaisesti. Jokaisella sivustolla on erilaiset mahdollisuudet jakaa omia ajatuksiaan. Joihinkin saa vain tekstiä, joillakin alustoilla on tietyt merkkimäärät, johon sisältö tulee tiivistää, tai joillekin sivustoille täytyy laittaa sekä kuva, että tekstiä. Nettikulttuurin sisältyvät myös oma slanginsa ja omat etikettinsä sekä toimintatapansa, jotka tekevät siitä uniikin tutkimuksen kohteen. Netiketä on usein myös sivustokohtaista, ja selkeitä kirjoitettuja sääntöjä ei ole. Lisäksi taidepiirit netissä ovat ihan oma kontekstinsa, joihin kuuluu tietynlaisia odotuksia siellä navigoimisen suhteen. Esimerkiksi yleensä johonkin teokseen liittyvät kommentit, joissa huomautetaan taiteilijan oman hahmon yhdennäköisyydestä, esimerkiksi tiettyyn animaatiohahmoon, mielletään huonoksi käytökseksi. Kommentti on ulkopuolisen silmissä harmiton, mutta internetin taidepiireissä se kalskahtaa aivan eri tavalla, ja sen voi tulkita taiteilijan omaperäisyyden kyseenalaistamiseksi.

Internetissä tapahtuva keskustelu on ihan oma genrensä, jolla on omat erityispiirteensä, jotka erottavat sen muista diskurssigenreistä. Se ei muun muassa tapahdu kasvokkain, kuten keskustelun yleensä mielletään tapahtuvan. Keskusteluun osallistujat eivät siis välttämättä tiedä, miltä muut keskustelukumppanit edes näyttävät. Lisäksi se on tietyllä tavalla

vuoropohjaista, kuten kasvokkainkin tapahtuva keskustelu. Joku aloittaa ensin keskustelun ja odottaa sitten, että joku vastaa siihen, jotta voi taas itse jatkaa sitä. Internetissä tapahtuva keskustelu voi taas tapahtua paljon pidemmällä aikavälillä, sillä vastauksien välillä voi kulua paljon enemmän aikaa, kuin vaikkapa kasvokkain juttelemisessa, jolloin odotetaan, että toinen vastaa heti. Internetissä tapahtuva vuorovaikutus mahdollistaa sen, että asiaa voi ajatella paljonkin, ennen kuin sen yrittää pukea sanoiksi. Toisaalta internet voi myös rajoittaa sitä, mitä sanotaan. Esimerkiksi X:ssä yhden julkaisun maksimimerkkimäärä on vain 280. X:ssä twiitattaessa pitää siis pystyä kiteyttämään omat ajatukset sopimaan merkkimäärän rajoihin, sekä muotoilla asiansa mahdollisimman selkeästi.

### **3.3 Tutkimuksen toteutus ja aineisto**

Tutkimuksen aineistona ovat erilaiset vent arttiin liittyvät viestiketjut eri sivustoilla. Aineisto on julkisesti saatavilla Redditissä, Quorassa, DeviantArtissa ja X:ssä. Kyseiset alustat valitsin sen takia, että niiltä löytyi runsaasti vent arttiin liittyvää diskurssia. Aineiston etsimiseen olen käyttänyt erilaisia vent arttiin ja diskurssiin liittyviä ilmaisuja, kuten esimerkiksi ”vent art discourse”. Ennakko-oletukseni oli, että sekä vent artia puoltavia, että sitä kritisoivia keskusteluja löytyisi suhteellisen tasapuolisesti, mutta ensimmäisten hakujen perusteella huomasin, että vent arttiin positiivisesti suhtautuvia argumentteja oli paljon enemmän, kuin sitä vastustavia. Oletus perustui omiin kokemuksiini taiteilijana internetkontekstissa, sekä sellaisena ihmisenä, joka seuraa taiteeseen liittyvää keskustelua internetissä. Olin aikaisemmin törmännyt usein sellaisiin postauksiin, jossa kumotaan yleisiä vent artia kritisoivia käsityksiä. Näiden pohjalta syntyi oletus, että käsitykset tosiaan ovat yleisiä, jos kerran niitä täytyy kumota useampaankin otteeseen. Vent artia kritisoivaa keskustelua joutui oikeasti hakemaan ja muokkasin myös hakuilmaisuja sen perusteella sisältämään vent artin vastaisuuteen viittaavia sanoja, kuten ’anti’ tai ’problematic’.

Aineisto koostuu yhdestä Redditistä löytyvästä viestiketjusta, jossa on yhteensä 35 viestiä, yhdestä Quoran viestiketjusta, joka sisältää yhteensä 11 viestiä, yhdestä DeviantArtin foorumikeskustelusta, jossa on 93 viestiä, sekä useammasta X:n viestiketjusta ja yksittäisistä postauksista, joiden yksittäisten viestien lukumäärä on yhteenlaskettuna 76. Aineistoon kuuluu siis kaiken kaikkiaan 215 viestiä. Yksittäisen viestin pituus voi vaihdella yhdestä

sanasta useampaan virkkeeseen, ja sivustoilla, joilla on rajoitettu merkkimäärä, on jouduttu jakamaan yksi viesti useampaan osaan. Aineiston viestiketjuista vanhin on vuodelta 2018 ja uusin vuodelta 2023. Ihan uusimman, eli vuonna 2024 tuotetun keskustelun rajasin aineistosta pois, sillä viestejä tulee koko ajan lisää. Aineistoon olen ottanut siis yhden keskustelun per sivusto, paitsi X:n tapauksessa, jonka luonteeseen kuuluu, että keskustelu on sirpaleisempaa. Vanhempaa keskustelua oli kokemukseni mukaan hankalampaa löytää, varsinkin kun internetkulttuuri on niin nopeatempoista. Tutkimuksesta rajautui pois ennen vuotta 2018 tuotettu keskustelu, vaikka vent artia on myös tehty ja siitä on keskusteltu myös sitä ennen.

Aineiston analyysi on alkanut toistuvien elementtien tunnistamisella läpi eri alustojen keskustelun. Aineistossa on tietynlaisia teemoja, jotka löytyvät jokaisesta keskustelusta alustasta huolimatta. Teemat liittyvät taiteen etiikkaan sekä yksilön tasolle, mutta myös yhteisöllisellä tasolla. Teemojen kautta perusteltiin ja oikeutettiin, mutta myös argumentoitiin vent artin eettisyyttä vastaan. Teemoittelun jälkeen analysoin aineistoa diskurssianalyysille ominaisesti, eli tarkastelin, miten tekstissä rakennetaan merkityksiä vent artille yksilön sekä yhteisön tasolla, miten valtaa käytetään ja minkälaisessa kontekstissa keskustelu tapahtuu. Merkityksillä tarkoitetaan ilmauksen, tulkinnan tai merkin tarkoitettua ja tulkittua sisältöä, sekä yksilön havaintoon tai kokemukseen perustuvia sisältöjä liittyen havainnon kohteeseen (Tieteen termipankki, n.d.). Merkityksiä antamalla yksilö määrittelee havainnon kohteen sisältöä, arvoa, olemusta ja tärkeyttä (Suomen etymologinen sanakirja, n.d). Lopuksi tarkastelin, miten vent art ilmenee laajemmassa kontekstissa taiteen etiikkaan liittyen.

Mitään tarkkaa vent artin puolustajien ja vastustajien lukua tai suhdetta on mahdotonta määrittellä laajemmalla skaalalla koko keskustelua, sillä materiaalia on yksinkertaisesti niin paljon, ja uutta syntyy niin nopeasti, joten tämän tutkimuksenkin aineisto on vain pieni osa laajempaa keskustelua vent artistista. Lisäksi voi olla mahdollista, että vent artia kritisoivia viestejä on yksinkertaisesti poistettu tai niiden kirjoittajat on estetty alustalla, minkä takia viestit eivät ole näkyvillä. He ovat myös voineet rajoittaa omia tilejään siten, että ulkopuoliset, jotka eivät heitä seuraa, eivät näe heidän postauksiaan. Osa diskurssista on siis piilossa suljettujen piirien sisällä, jonne ulkopuoliset eivät pääse. Osa sivustoista vaatii myös käyttäjätunnuksen, että niitä voi ylipäättänsä selata. Esimerkiksi X on sellainen sivusto, jota ei voi oikeastaan käyttää ollenkaan ilman oman käyttäjätunnuksen tekemistä.

Koen, että anonymiteetin säilyttäminen on erityisen tärkeää tässä tutkimuksessa sen aiheen myötä. Vent art voi olla hyvinkin henkilökohtaista, joten en viittaa keskusteluun osallistuneisiin ihmisiin nimillä tai muilla tunnisteilla tutkielmassa, vaan keskityn siihen, mitä he sanovat ja miten aiheesta puhutaan. Vent artin henkilökohtaisuus on kuitenkin tärkeää sen ympärillä tapahtuvat diskurssin kannalta, sillä omia lähtökohtia käytetään selittämään ja oikeuttamaan omia käsityksiä vent artistista ja sen merkityksistä yksilölle sekä yhteisöllisellä tasolla.

Aineisto koostuu Redditissä, Quorassa, DeviantArtissa ja X:ssä olevista englanninkielisistä keskusteluista ja viestiketjuista liittyen vent artiin. Jokainen sivusto toimii vähän erilaisin periaattein ja jokaisella sivustolla on omat toimintatapansa, kulttuurinsa ja käyttötarkoituksensa. Esimerkiksi Quora on vahvasti tekstiin perustuva alusta, kun taas muut ovat hyvin visuaalisia. Koska konteksti on tärkeää diskurssianalyysin kannalta, koen tarpeelliseksi avata eri sivustojen toimintaperiaatteita, mutta myös sitä, miten vent art on internetissä muiden nähtävillä, sillä se on tärkeä osa vent artia käsittelevää diskurssia. Vent artin sisällöt saattavat olla graafista, väkivaltaista, ahdistavaa tai seksuaalista, joten eri sivustoilla saattaa olla eri toimintamalleja sellaisen sisällön postaamiseen, mikä vastaavasti vaikuttaa siihen, kuka näkee mahdollisesti häiritsevää materiaalia. Vent artin julkisuus on tärkeä osa vent artin ympärillä käytävää keskustelua, joten koen tärkeäksi myös avata sitä, miten se on nähtävissä, miten sitä julkaistaan ja minkälaisia keinoja ja työkaluja on sekä taiteilijan että katsojan käytössä. Se, miten vent art on julkaistu ja miten se on esillä vaikuttaa myös siitä käytävään keskusteluun ja on vaikuttamassa taustalla, vaikka sitä ei suoraan diskurssissa tiedostaisi.

Reddit on sosiaaliselle kanssakäymiselle tarkoitettu verkkosivusto, joka on omien sanojensa mukaan tuhansien yhteisöjen koti, jossa käyttäjillä on rajattomat mahdollisuudet löytää samankaltaisia ihmisiä ja keskustella heidän kanssaan. Sivusto on jaettu aihepiiriin perustella erilaisiin subredditeihin, joihin samanhenkiset ihmiset voivat kokoontua keskustelemaan heitä kiinnostavista aiheista, kuten elokuvista (r/movies) tai suomen kielen oppimisesta (r/LearnFinnish). Käyttäjät itse voivat tehdä uusia Subredditejä ja voivat postata niihin omia tarinoitaan tekstimuodossa, linkkejä, kuvia ja videoita ja muut voivat kommentoida niitä (Reddit, n.d). Postauksien puolesta voi myös äänestää ja paljon positiivisia ääniä saaneet postaukset nousevat Subredditin kärkeen, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että Subredditiin saapuvat näkevät sen sisällön ensimmäisenä.

Myös vent artille on oma Subredditinsä, r/VentArt. Subredditillä on noin 4000 jäsentä ja se on paikka, jossa jäsenet voivat jakaa omia vent art-teoksiaan. Subredditin kuvauksessa vent art on määritelty sellaiseksi taiteeksi, jonka kautta taiteilija voi purkaa huolestuttavia tai häiritseviä tunteitaan. Kuvaukseen on myös liitetty amerikkalainen kriisiapupuhelinnumero itsetuhoisten ajatusten kanssa kamppaileville. Subredditin säännöissä kielletään muiden käyttäjien häiriköinti ja mahdolliset heihin kohdistuvat noitavainot, sekä liiallisen loukkaavat vitsit Subredditin aiheisiin liittyen. Subredditin tekijä on myös sen ainoa moderaattori. Vaikka kyseinen subreddit ei ole mukana aineistossa, koen tärkeäksi kuitenkin esitellä kontekstin, jossa Redditin käyttäjät ylipäättensä ovat tottuneet näkemään vent artia.

Subredditiin postatut teokset vaihtelevat tekniikaltaan ja taiteenmuodoltaan. Eri tekniikoin toteutettua kuvataidetta löytyy paljon, mutta sen ohella on myös esimerkiksi runoutta. Käyttäjät tiedostavat, että joidenkin teosten sisältö voi olla häiritsevää katsojille aihepiirin vuoksi ja merkitsevät teoksensa tietyillä tavoilla. Kuvan voi merkitä spoileriksi, mikä tarkoittaa sitä, että se on sumennettuna siihen asti, kun katsoja itse painaa ”View Spoiler” eli ”Katso spoileri”-painiketta. Oletettavasti alun perin toiminto on tarkoitettu esimerkiksi elokuvaan tai tv-sarjoihin keskittyviin subredditeihin, jotta niiden käyttäjät eivät vahingossa näe tahtomatta spoilereita eli juonipaljastuksia. VentArt-subredditissä spoileritoiminnon tehtävä on kuitenkin suojella käyttäjiään sellaiselta sisällöltä, mitä he eivät välttämättä halua nähdä.

VentArt-subredditissä spoileritoiminto on käytössä usein yhdistettynä tietynlaisiin merkintöihin postauksen otsikkokentässä. Tällainen merkintä voi olla esimerkiksi ”tw for sh”. Internetkulttuuria tuntemattomalle ihmiselle merkintä ei välttämättä sano mitään, mutta subredditin käyttäjät tietävät sen tarkoittavan sitä, että postaus sisältää itsetuhoisuuteen liittyvää kuvastoa. ”Tw for sh” on lyhenne virkkeestä ”trigger warning for self harm”, eli suomeksi jokuinkin ”triggerivaroitus: itsetuhoisuus”. Merkintöjä ei ole kuitenkaan pakko tehdä, eikä niihin kehoiteta Subredditin säännöissä, joten on taiteilijan itsensä päätösvallassa, käyttääkö spoileritoimintoa ja sisältövaroituksia.

Vastuu potentiaalisesti häiritsevän sisällön näkemisestä jakautuu sekä taiteilijalle että katsojalle, ainakin Redditin tapauksessa. Subredditijärjestelmän myötä katsojan täytyy tietoisesti hakeutua vent art -sisällön pariin, ellei eksy subredditiin vahingossa tietämättä mistä on kyse. Siinäkin tapauksessa osassa postauksista on spoilerifiltteri ja niihin on merkitty sisältövaroitus. Tämä on kuitenkin täysin taiteilijan vastuulla, sillä mikään sääntö ei

suoranaisesti pakota käyttämään spoileritoimintoa, taikka sisältövaroituksia. Taiteilija voi itse päättää, ovatko ne hänen mielestään tarpeellisia. Toisaalta subreddit on tarkoitettu nimenomaan vent artille, johon jo etukäteen tiedetään ja odotetaan kuuluvan häiritsevää tai arkaluontoista sisältöä, mutta toisaalta taiteilija voi mieltää jonkin tietyn asian, kuten vaikkapa syömishäiriöihin liittyvän kuvaston, erityisen triggeröiväksi ja oikeasti haitalliseksi toisten mielenterveydelle. Ylen Vaakakapinan kehopositiivisuuteen liittyvässä tekstissä triggeriksi määritellään psykologiassa sellaista tekijää, joka laukaisee ikäviä aikaisempiin kokemuksiin liittyviä muistoja, jonka ihminen voi kokea hyvin ahdistavana. Tällaisia tekijöitä voivat olla aiemmat traumatisoivat kokemukset, kuten juuri itsensä vahingoittaminen tai syömishäiriöihin liittyvät asiat (Mantu, 2017).

Quora on keskusteluun tarkoitettu sivusto, joka toimii kysymys-vastausperiaatteella. Käytännössä tämä tarkoittaa, että joku avaa keskustelun kysymällä jotakin, johon muut käyttäjät voivat tarjota vastauksiaan. Verkkosivun itsensä mukaan vastaukset tulevat oikeasti asiaa tuntevilta henkilöiltä, joilla on oikeasti kokemusta asiasta. Sivustolla voi myös lukea kuuluisuuksien, muun muassa tunnettujen näyttelijöiden kirjoittamia vastauksia heitä koskeviin kysymyksiin. (Quora, n.d.) Quora ei edellytä sitä, että sivustolle kirjaututtaisiin omalla nimellä, ja ammatillinen ja koulutuksellinen tausta ovat vapaasti muokattavissa käyttäjän asetuksissa. Nämä tiedot ovat näkyvissä käyttäjänimen alapuolella keskusteluissa muillekin käyttäjille. Quora on nimenomaan keskusteluun keskittyvä sivusto sen sijaan, että siellä jaettaisiin kuvia. Todennäköisesti Quoran viestiketjuissa vent artista keskustelevat henkilöt ovat törmänneet vent arttiin eri alustalla, kuin Quorassa.

DeviantArt on taiteen jakamiseen keskittyvä vuonna 2000 perustettu sivusto, jolla on kansainvälisesti yli 90 miljoonaa käyttäjää. DeviantArtissa voi julkaista minkälaista taidetta tahansa aina maalauksista fanifiktioon ja teoksiaan voi myös myydä alustan kautta. (DeviantArt, n.d.) Sivustolla on myös oma keskustelufooruminsa, josta tutkimuksen aineisto on peräisin. Myös DeviantArtissa on mahdollista merkitä omat teoksensa, jos ne sisältävät mahdollisesti häiritsevää sisältöä. Teoksen julkaisuvaiheessa on mahdollista laittaa täppä laatikkoon, jos kyseessä on ”*mature content*”, eli aikuisille tarkoitettua sisältöä. Tällaiseksi sisällöksi on määritelty alastomuus, seksuaaliset teemat, väkivalta/gore (veri ym.), kiroilu ja ideologisesti arkaluontoinen materiaali, kuten uskontoon tai politiikkaan liittyvät mielipiteet, jotka voidaan mieltää kiistanalaisiksi. Vihapuhe ja propaganda ovat sivustolla kuitenkin kiellettyjä.

Teostaan julkaistaessa käyttäjä valitsee myös, onko kyseessä moderate (keskiverto) vai strict (tarkka) mature content-merkintä. Moderate tarkoittaa käytännössä sitä, että käyttäjät, jotka ovat omissa asetuksissaan laittaneet aikuisille tarkoitettun sisällön tarkastelun pois päältä, näkevät kuitenkin sitä sisältävät julkaisut varoitusfiltterin kanssa, joka on samankaltainen kuin Redditin spoileritoiminto. Käyttäjällä on mahdollisuus silti klikata filteri pois omalla vastuulla. Strict taas tarkoittaa sitä, jos kyseessä on alle 18-vuotias käyttäjä, ei pysty klikkaamaan filteriä pois. Käytäntöä perustellaan aikuisille tarkoitettua sisältöä käsittelevässä artikkelissa siten, että vaikka teemat ovat tärkeitä, on kuitenkin tärkeää merkitä mature content asianmukaisesti, jotta kaikkien sivuston käyttäjien visiitit sivustolla pysyvät miellyttävinä ja turvallisina. (DeviantArt Help Center, n.d.) DeviantArt on taiteen jakamiseen keskittyvä sivusto, mutta sieltä löytyy myös oma keskustelufoorumi, jonne käyttäjät voivat kokoontua keskustelemaan taiteeseen liittyvistä aiheista.

X (entinen Twitter) on sosiaalisen median yhteisöpalvelu, jonka kautta voi jakaa viestejä, kuvia ja videoita, sekä viestitellä muiden käyttäjien kanssa. Sivusto perustettiin vuonna 2006 ja vuonna 2023 sen nimi vaihtui Twitteristä X:ksi, kun sen omistaja vaihtui. X on yksi suurimmista sosiaalisen median kanavista ja käyttäjiä sillä on 500 miljoonaa. (Wikipedia, n.d.) Myös X:ssä herkkä tai aikuisille tarkoitettu sisältö on merkittävä kuhunkin postaukseen. Kuten muillakin edellä mainituilla alustoilla, käyttäjät näkevät merkittyjen postausten kuvat sumennettuina ja varoituksen kanssa. Käyttäjä voi itse taas klikata varoituksen pois, jos haluaa tarkastella postausta merkinnästä huolimatta. Alle 18-vuotiaat ja sellaiset käyttäjät, jotka eivät ole ilmoittaneet syntymäpäiväänsä, eivät näe postauksia, jotka sisältävät aikuisille tarkoitettua sisältöä tai väkivaltaista kuvastoa (X Help Center, 2024). X:ssä postauksiin lisättävät merkinnät vaihtelevat myös sen perusteella, minkälainen sisältö on kyseessä. Alastomuudelle, väkivallalle ja muulle arkaluontoiselle sisällölle ovat omat merkintänsä (X Help Center, n.d.).

Vaikka monilla sivustoilla tarjotaan työkaluja siihen, että taiteilija voi päättää miten hänen työnsä ovat esillä, ei taiteilija ei pysty täydellisesti päättämään, kuka hänen taidettaan internetissä näkee. Taiteilija voi ottaa spoileritoiminnon ja muiden sivustojen vastaavat työkalut käyttöön. Hän voi kirjoittaa X:ssä profiiliinsa ”Minors Do Not Interact” eli alaikäiset, älkää olko vuorovaikutuksessa, ja hän voi sanoa blokkavansa jokaisen uuden seuraajan, joka on alaikäinen tai jolla ei ole ikää merkittynä profiiliin, ja siltikin on mahdollista, että alaikäinen tulee mahdollisesti näkemään taiteilijan aikuisille tarkoitettun sisällön. Ei ole tavatonta, että internetissä valehtelisi iästään päästäkseen käsiksi sisältöön,

joka olisi tavallisesti lukkojen takana. Voi myös olla, että joku voi tietoisesti ottaa riskin, ja klikata spoilerivaroituksen pois ja silti suuttua, koska teos herättikin epämiellyttäviä tunteita.



## 4 Vent art ja yksilö

### 4.1 Taideterapiaa vai ongelmissa muhimista?

Vent arttiin terapiallisuuteen vedotaan keskusteluissa, vaikka terapeutti puuttuukin ja kyseessä ei ole virallinen taideterapian asetelma. Vent art saa merkityksen kuitenkin keinona käsitellä omia tunteita ja kokemuksia lähes jokaisessa keskustelussa läpi somekanavien. Useampi kirjoittaja antaa vent artille myös merkityksen vaihtoehtona itsensä satuttamiselle tai keinona viedä huomio pois itsetuhoisista ajatuksista:

*“vent art is great man, helps people dissociate from life and can take their anger in drawing and it helps me distract myself from harming myself”*

Vent art tarjoaa kirjoittajalle mahdollisuuden irtaantua hetkeksi elämästä ja purkaa suuttumusta piirtämällä. Keskusteluissa vent art saa merkityksen myös kommunikaation välineenä. Taiteen kautta voi tehdä konkreettisiksi sellaisia asioita, joita on tavallisesti muuten vaikea sanallistaa.

Yhdessä keskustelussa kuitenkin eräs kirjoittaja antaa ymmärtää, että hänen terapeuttinsa on kannustanut häntä tekemään hänen omien sanojensa mukaan ”problemaattista” (problematic) vent artia. Sanaa ’problematic’ käytetään onlinekonteksteissa kuvaamaan asioita, jotka ovat loukkaavia, vahingollisia tai häiritseviä. Sana voi kuvata myös sellaisia henkilöitä, joiden asenteet voidaan mieltää haitallisiksi tai loukkaaviksi (Merriam-Webster, n.d). Kyseisen kirjoittajan tekstissä korostuu kuitenkin vent artin merkitys tapana käsitellä omia traumojaan. Tekstistä tulee ilmi myös kirjoittajan turhautuneisuus. Postaus on rakennettu kuvitteellisena vuoropuheluna kirjoittajan itsensä ja vent artia vastustavan henkilön kanssa, jossa kirjoittaja kumoo vastustajan käsityksiä ja puolustelee problemaattisen vent artin terapiallisuutta.

Keskusteluissa on perusteltu vent artin taideterapiallisuutta juuri sillä, että se on keino kohdata ja konkretisoida ongelmia, mutta samalla myös keino ottaa niistä etäisyyttä. Redditin eräässä taiteeseen liittyvään keskusteluun keskittyvässä subredditissä käyttäjät antavat myös vastakkaisia näkemyksiä vent artin merkityksistä yksilölle. Eräs kirjoittaja on

sitä mieltä, että vent art on hyödyllistä taiteilijan mielenterveyden kannalta ja kertoo, että on itsekin tehnyt vent artia. Hän kuitenkin tekstissään esittää, että vent artista voi olla myös haittaa taiteilijalle, jos taiteilija on oikeasti traumatisoitunut, mutta ei hae siihen ammattilaisen apua. Vent artia arvioidaan tässä tapauksessa sen perusteella, aiheutuuko siitä vahinkoa itselle, tässä tapauksessa taiteilijalle. Vent art saa merkityksen siis myös mielenterveyden ongelmista ylitse pääsemistä jarruttavana tekijänä.

Keskusteluissa tuli ilmi myös huoli vent artin julkaisemisen vaikutuksesta ja yksityisyydestä. Redditin keskustelussa eräs kirjoittaja esittää, että on olemassa tietynlaisia tilanteita, jolloin vent art on 'TMI' (too much information). Taiteilija on siis jakanut itsestään liikaa, jonka muut voivat kokea kiusallisena. Kirjoittaja sanoo, että hänen mielestään ei ole kyse itsestään vent artista, vaan enemmänkin siitä, että vähemmän kypsät ihmiset eivät ole vielä ymmärtäneet asettaa internetissä soveliaita rajoja.

Quorassa eräs käyttäjä kirjoittaa myös näin:

*”Sharing personal struggles online may impact one's privacy. It's important to consider the potential consequences and whether one is comfortable with sharing such personal aspects of their life on a public platform.”*

Kirjoittaja tuo esille myös vent artin julkaisemisen vaikutukset taiteilijan yksityisyydelle. Vent art voi olla sisällöltään hyvin henkilökohtaista, jos taiteilija ammentaa sisältöä omista kokemuksistaan ja varsinkin jos kyse on negatiivisista tunteista, mielenterveysongelmista tai traumaattisista kokemuksista. Konkreettisen esimerkin mahdollisista seurauksista antaa eräs toinen käyttäjä DeviantArtin viestiketjussa:

*“But someone shuld be aware that if they do that kind of art there is a chance that they will get bullied,or called an attention whore,or at least that's what i suppose,i say this as someone who have been bullied since 4 years old (i had a phase in which i told a lot about my personal problems to strangers at Internet too and i've been cyberbullied for that)”*

Kirjoittajan tapauksessa ongelmistaan ventovieraille kertomisesta on seurannut myös kyberkiusaamista. Hän painottaa, että on tärkeä olla tietoinen myös vent arttiin liittyvistä riskeistä.

Yksilön tasolla vent artille voidaan antaa vastakkaisia ja ristiriidassa keskenään olevia merkityksiä. Diskursseissa vent art on tärkeä keino eheytymisprosessin apuna, mutta toisaalta se voi myös prosessin jarruttaja, sekä taiteilijalle, että taiteen katsojalle. Taiteilijan näkökulmasta taideterapiallisen merkityksen saa nimenomaan vent artin tekemisen prosessi, eikä niinkään lopputulos. Joissakin keskusteluissa kuitenkin viitataan siihen, että myös lopputuloksella ja sen julkaisemisella saattaa olla positiivisia ja terapeutisia vaikutuksia sekä taiteilijalle että katsojalle. Taiteen kautta voidaan samaistua samankaltaisten asioiden kanssa kamppailevien ihmisten kanssa ja taiteilija ja katsoja voivat huomata, etteivät olekaan yksin.

#### **4.2 Vent art herättää tunteita**

Eräässä taiteeseen liittyvään keskusteluun keskittyvässä subredditissä pohditaan myös vent artia. Keskustelun aloittaja kysyy muilta subredditin jäseniltä, mikä on heidän mielipiteensä vent artistista, sillä se vaikuttaisi olevan kiistanalainen taiteen muoto. Syiksi mahdolliselle kiistanalaisuudelle keskustelun aloittava käyttäjä esittää sen, että vent art on ”edgyä” ja sen, että ihmiset eivät halua nähdä sisältöä, jossa kuvataan negatiivisia tunteita. Edgy on sana, joka keskustelijat käyttävät varsin usein aineistossa ja sitä käytetään kuvaamaan vent artia, useimmiten halventavassa mielessä. Merriam-Webster-sanakirja määrittelee *edgyn* adjektiivina, jolla viitataan jonkin asian, tässä tapauksessa taiteen, provokatiivisiin ominaisuuksiin. Voidaan ajatella, että edgy tarkoittaa sitä, että ollaan hyvän maun reunalla (”edge”). Internetissä kyseinen adjektiivi tuo kuitenkin mukanaan tietynlaisia ennakkoletuksia, ja sillä on yleensä negatiivisia konnotaatioita, jotka liittyvän muun muassa myötähäpeään, joka syntyy siitä, kun ajatellaan jonkun toisen yrittävän liikaa shokeerata tai saada tietynlaisia reaktioita kanssaolijoilta.

Toinen sana, joka esiintyy useampaan otteeseen vent arttiin liittyvissä keskusteluissa on *cringe*. Internetissä sana on nykyään kovasti käytössä adjektiivina, ja sillä viitataan asioihin,

jotka ovat niin noloja, että niistä ihan kavahtaa ("to cringe"). Saman keskustelussa eräs toinen käyttäjä kuvailee vent artia noloimmaksi ("the cringiest") asiaksi, mitä hän on koskaan nähnyt. Hän myöntää, että pystyy samaistumaan osaan siitä, mutta sanoo myös vihaavansa sitä, että jos vent art sisältää sellaisia hahmoja, jotka eivät yleensä itke, kyyneleet silmissä. Taide herättää tunteita ja osa niistä voidaan laskea negatiivisiksi tunteiksi. Silvian (2009) mukaan itsetietoiset tunteet, kuten häpeä ja myötähäpeä syntyvät silloin, jos jonkin asian arvioidaan olevan ristiriidassa yksilön omiin arvoihin, tavoitteisiin tai minäkuvaan. Itsetietoisilla tunteilla on myös sosiaalinen aspekti. Koska ihmiset kykenevät samaistumaan toisiin, itsetietoiset tunteet voivat syntyä myös reaktiona jonkun toisen tekoihin (Silvia, 2009, 50). Tässä tapauksessa taiteilijan kuvaus fiktiivisestä hahmosta ei sopinut vastauksen kirjoittajan näkemykseen, mikä saattoi aiheuttaa kyseisen reaktion.

Jotkut keskusteluun osallistuvat kuitenkin kokevat epämukavatkin tunteet taiteen kokemisessa tärkeäksi. Redditin viestiketjussa eräs kirjoittaja kertoo, että hänen suosikkitaideaan on juuri sellainen taide, josta tulee mahdollisimman epämukava olo. Syitä tälle hän ei avaa sen enempää. Samassa keskustelussa toisen kirjoittajan mukaan myös muiden ihmisten reaktiot vaikuttavat hänen taidekokemukseensa ja muiden ihmisten järkytys ja ristiriitaiset tunteet taideteosta kohtaan jopa lisäävät hänen nautintoaan kyseisen teoksen suhteen.

Toisille taide on taas eskapismia, jonka vent artin negatiivisuus särkee. Yksi vastaajista Quoran viestiketjussa kertoo, että pitää vent artia epämiellyttävänä. Vent art tekee hänen olonsa epämukavaksi, minkä takia sitä ei hänen mielestään tulisi postata julkisesti. Paljon mieluummin hän haluaisi kohdata kivoja ja mielenkiintoisia asioita, sillä oikea elämä on jo sen verran rankkaa, että hän haluaa paeta sitä onlinetiloihin. Vastuu on suurimmaksi osaksi siis taiteilijalla kirjoittajan näkemyksen mukaan. Tekstissä ei muun muassa ole pohdittu sitä, miten hän itse voisi välttyä vent artin näkemiseltä. Toisessa keskustelussa eräs käyttäjä pohtii, että on ihan ok olla tykkäämättä vent artista, mutta siinä tapauksessa heidän kannattaisi vain jättää se huomioimatta. Myös toinen keskustelija toteaa, että jos hän ei pidä tietystä taiteesta, ei hänen tarvitse sitä katsoa. Näiden kahden kirjoittajan mukaan vastuu kuuluu myös katsojalle.

Vent artin arvoa määritellään diskursseissa sen pohjalta heräävien tunteiden kautta. Eräs käyttäjä kirjoittaa Quorassa näin:

*“Here’s the thing. Any kind of art is okay, as long as it doesn’t abuse children or animals, who cannot give informed consent. But art that merely vomits despair or pain is simply easy, student work. It’s crap that anyone can do and it is narcissism to the max.”*

Kirjoittaja tarjoaa vastakkaisen käsityksen Matraversin ajatukselle siitä, että luovuus kumpuaisi negatiivisten tunteiden käsittelystä. Kirjoittajan mukaan kuka tahansa pystyy tekemään negatiivisten tunteiden pohjalta taidetta. Hänen mielestään myös pelkkiä negatiivisia tunteita kuvaava taide on helppoa ja jopa narsistista. Kirjoittaja myös asettaa rajat taiteen eettisyydelle. Mikä tahansa on sallittua, kunhan ei hyväksikäytä lapsia tai eläimiä, koska kyseiset osapuolet eivät kykene antamaan tietoon perustuvaa suostumusta. Toinen kirjoittaja eri viestiketjussa taas sitä mieltä, että vent art on arvokasta juuri sen takia, että se on aitoa. Näkemystään hän perustelee sillä, että kuoleman ja kurjuuden kuvaaminen on osa ihmisyyttä. Myös ikävät asiat ovat oikeita ja aitoja, ja kaikki eivät pidä siitä, mutta painottaa, että kyse ei ole heistä. Hänen mielestään maailma tarvitsee vent artia tyhjän ja pinnallisen sosiaalisen median rinnalle.

Vent art rinnastetaan tietynlaiseen itsekeskeisyyteen myös muissa keskusteluissa:

*“A lot of vent art comes off as attention seeking and someone over exaggerating minor problems.”*

Keskusteluihin osallistujien mukaan vent art näyttäytyy katsojalle useissa tilanteissa huomiohakuisena, sekä vähäpätöisten ongelmien liioitteluna. Keskusteluissa huomiohakuisuutta pidetään itsessään huonona asiana, joka koetaan sosiaalisesti epäsovivana. Vent artin julkaisu saatetaan nähdä huomiohakuisena, koska taiteilija tuo silloin esille omia henkilökohtaisia ongelmiaan, mikä taas saatetaan tulkita huomiohakuisena. Huomiohakuisuus taas saattaa näyttäytyä joillekin katsojille tietynlaisena manipulaatioyrityksenä taiteilijan osalta, jolla hän yrittää niin sanotusti ”kerätä säälipisteitä”. Myös muutama vent arttiin positiivisemmin suhtautuva käyttäjä puhuu huomiohakuisuudesta negatiivisena asiana. Vent artia puolustetaan erottamalla se huomiohakuisuudesta kokonaan ja painottamalla keskusteluissa sitä, että kyse ei nimenomaan ole huomion haluamisesta.

## 5 Vent artin sosiaalinen ulottuvuus ja sen etiikka

### 5.1 Vent art ja oikea yleisö

Vent artin itsensä ohella diskurssin keskiössä on myös vent artin julkisuus. Kun keskusteluissa käsitellään vent artin etiikkaa, oletus on yleensä se, että se on julkisesti muiden ihmisten näkyvissä. Eihän vent artilla ole vaikutusta muihin, jos se jää piiloon taiteilijan luonnoskirjaan, jossa kukaan ei tule sitä näkemään. Vent artissa siis puhututtaa myös sen jakamisen eettisyys. Eräs käyttäjä aloittaa keskustelun Quorassa näin:

*”Is vent art ok? I always felt that it romanticizes and glorifies things like depression or abuse. I understand that it makes some people feel better, but is it really a good idea to post it on social media?”*

Kysymyksen julkaissut käyttäjä tiedostaa, että vent artin tekeminen voi olla monelle terapeutista, mutta samalla kyseenalaistaa sen, että kannattaako kyseistä taidetta postata julkisesti sosiaalisen mediaan kanaviin. Käyttäjä ei kysymyksessään avaa sitä, miksi ei ajattele vent artin julkaisemisen olevan hyvä idea. Kyse voi olla monesta eri syystä, jotka tulevat ilmi muissa keskusteluissa, kuten esimerkiksi siitä, että se voi mahdollisesti olla triggeröivää tai ahdistavaa muille käyttäjille, tai että postauksen julkaisemisesta ei ole enää taideterapeutista hyötyä taiteilijalle, sillä teos on jo tehty.

Kysymyksen julkaissut käyttäjä sai kymmenen vastausta. Quorassa suosikkivastauksilleen voi antaa ääniä ja eniten ääniä saanut vastaus nousee ylimmäiseksi. Keskustelua lukeva näkee siis suosituimmat vastaukset ensimmäisenä. Kyseisessä keskustelussa eniten ääniä saanut vastaus on pitkä ja järjestelmällinen, sekä huolellisesti rakennettu. Vastaus alkaa sillä, että sen kirjoittaja ilmoittaa, että kyseessä on vain sellaisen henkilön mielipide, joka itse tekee vent artia coping-keinona selvitäkseen mielenterveysongelmista. Vastaja on siis kirjoittanut vastauksensa nimenomaan vent artia tekevän taiteilijan näkökulmasta. Jokaisella keskusteluun osallistuvalla on siinä oma sosiaalinen roolinsa (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 46). He myös rakentavat identiteettiään keskustelun kautta.

Vastauksen kirjoittaja pyytää etukäteen myös anteeksi sitä, jos teksti on sävyiltään saarnaavaa. Sen jälkeen vastaaja on koonnut useamman tyypillisen käsityksen vent artista, johon hän on internetissä aikaisemmin törmännyt, kuten esimerkiksi se, että vent art on vain huomiohakuisuutta. Tämän jälkeen vastaaja toteaa, että ymmärtää kyllä, mistä käsitykset kumpuavat, mutta harmittelee samalla sitä, että iso osa ihmisistä eivät vain tiedä, mitä vent art on, tai he ovat käsittäneet väärin. Hän ilmoittaa myös, että vastauksen tarkoituksena on vähän selvittää hänen näkemyksensä mukaan vallalla olevia käsityksiä vent artista.

Seuraavaksi tekstissään vastaaja listaa ranskalaisin viivoin mitä vent art on, ja mitä se ei ole. Listoissa korostuvat vent artin merkitykset yksilölle coping-keinona ja tapana käsitellä traumaa. Vastaaja esittää, että vent artin tekeminen on terveellisempää, kuin esimerkiksi viiltely ja negatiivisiin ajatuksiin vellomaan jääminen. Vastaajan mukaan vent art on myös keino etäännyttää itseä vaikeista ja ahdistavista tunteista ja tehdä niistä vähemmän henkilökohtaisia, mikä vuorostaan edistää mielenterveysongelmista yli pääsemistä ja parantumisprosessia. Vastaaja myös ottaa kantaa yksilöön liittyvien vaikutusten ohella siihen, kannattaako vent artia julkaista netissä. Hän esittää, että vent art voi olla muillekin samaistuttavaa ja merkki muille siitä, että kukaan ei ole ongelmiensa kanssa yksin. Vastaaja tuo esille myös sen, vent artin julkaiseminen rikkoo mielenterveyteen liittyviä stigmoja, sillä mielenterveysongelmista usein hiljennytään.

Vastaajan mukaan vent artin tarkoitus ei ole romantisoida tai mitenkään ylistää mielenterveyteen liittyviä ongelmia, eikä sen tarkoitus ole olla trendikästä tai ”edgyä”. Hänen mukaansa vent art ei ole noloa, eikä sitä postata sen takia, että saisi säälipisteitä muilta, eikä siinä ole mitään itsekeskeistä. Vastaaja myös tuo ilmi sen vent art ei ole huomiohakuista, ja huomauttaa, että sen kritisointi vain pönkittää jo olemassa olevia mielenterveyteen liittyviä haitallisia stigmoja. Vastauksen lopuksi sen kirjoittaja jakaa vielä omia taustojaan, ja korostaa mielipidettään siitä, että kenelläkään ei ole oikeutta sensuroida taidetta, vaikka siitä tulisikin heille epämukava olo. Hänen mukaansa mielenterveyden suhteen pitäisi pystyä olla avoin, myös taiteen keinoin. Vastaaja on myös laittanut tekstinsä loppuun linkkejä muihin lähteisiin vent artin tärkeydestä.

Kyseisen vastauksen järjestelmällisyys myös valottaa vent artin etiikkaan liittyvää keskustelua ja siihen kuuluvia asenteita suuremmalla skaalalla. Vastaus aloitetaan sillä, että esitellään vent arttiin liittyviä sen vastaisia yleisiä käsityksiä, joihin kirjoittaja on internetiä navigoidessaan itse törmännyt. Myös itse huolellisesti ja järjestelmällisesti kirjoitettu

vastaus kielisi siitä, että käsitykset tosiaan ovat yleisiä ja että vent arttiin liittyvässä diskurssissa olisi tarvetta tällaiselle väärin käsityksien kumoamiselle. Kyseinen vastaus on myös hyvä esimerkki siitä, miten diskursseissa rakennetaan tietoa ja käsityksiä argumentoinnin eli väitteidensä perustelemisen kautta (Pietikäinen & Mäntynen, 2019, 155). Kirjoittaja kokee tarpeelliseksi ottaa kantaa hänen kokemuksensa mukaan vent artista vallalla oleviin käsityksiin ja haluaa vakuuttaa myös muut siitä, että vent art on tärkeä itseilmaisun keino. On kuitenkin mahdotonta sanoa, miten vent artin vastustajat ja puolustajat ovat oikeasti lukumääräisesti jakautuneet. Internetissä keskustelua on yksinkertaisesti niin paljon ja uusia viestejä lähetetään koko ajan sekä vanhoja poistetaan. On mahdollista, että on kyse myös vääristyneistä käsityksistä siitä, kummalla puolella on enemmän valtaa.

Toisessa vastauksessa samaisessa keskustelussa eräs kirjoittaja esittää, että on oikea ja väärä tapa julkaista vent artia internetissä. Oikea tapa on hänen mukaansa se, että julkaisuun merkitsee asianmukaiset sisältö- tai triggerivaroitukset. Vent artin postaaminen on ongelmallista vain silloin, jos mahdollisesti muille häiritsevää sisältöä ei merkitse mitenkään. Vastauksessa vent artin, ja tarkemmin sen julkisesti esittämisen, eettisyyttä arvioidaan siis muille aiheutetun vahingon perusteella. Vastaus herättää kysymyksiä itse taiteilijan vastuusta, mutta myös katsojan. Vastajaan mukaan taiteilijalla on vastuu merkitä teoksensa, että muut internetin käyttäjät eivät kohtaa mahdollisesti ahdistavia tai epämiellyttäviä asioita yllätyksenä, mutta onko myös taiteen kuluttajalla tietty vastuu omista kokemuksistaan?

Gylling esseessään esittää, että taidetta kuluttavalla aikuisella ihmisellä pitäisi löytyä perustieto siitä, että historian saatossa taiteilijat ovat aina pyrkineet järkyttämään ja shokeeraamaan (Gylling, 2007, 166). Taiteen kuluttajan pitäisi siis Gyllingin mukaan ymmärtää, että voi mahdollisesti törmätä sellaiseenkin taiteeseen, joka saattaa herättää negatiivisiakin tunteita tai joka saatetaan kokea ahdistavana tai jopa henkilökohtaisena. Vastuu on siis silloin myös osittain katsojalla ja hänen tulee päättää, haluaako internetiä navigoidessaan ottaa riskin ja mahdollisesti nähdä taidetta, joka on sisällöltään häiritsevää.

Useassa eri keskustelussa tarjotaan myös keinoja välttää negatiiviset reaktiot muilta. Sisältövaroituserkintöjen ohella Quorassa erään vastajaan mukaan olisi hyvä pohtia myös sitä, mille alustalle vent artia aikoo postata. Hän huomauttaa, että eri somekanavien käyttäjäkunta vaihtelee ja kaikki heistä eivät ole valmiita kohtaamaan vent artia, ainakaan



ilman asianmukaisia varoituksia. Sen sijaan hän ehdottaa hakeutumaan sellaisiin onlineyhteisöihin, jotka ovat tarkoitettu vent artille, jolloin myös taiteilija saisi tukea muilta yhteisön jäseniltä. DeviantArtissa eräs käyttäjä myös ehdottaa, että vent artia ei kannata laittaa väärin silmien eteen. Toisen käyttäjän kysyessä tarkennusta siitä, mitä hän tarkoitti väärillä silmillä, ei alkuperäisen viestin kirjoittaja osannut sanoa. Kolmas käyttäjä esittää, että on mietittävä aikaa ja paikkaa. Esimerkiksi koulussa ei kannata opettajan nähden piirtää mitään hirveän väkivaltaista, sillä silloin saattaisi joutua ongelmiin. Diskurssissa tiedostetaan, että vent art ei ole kaikille, vaan on hyvä pohtia sitä kontekstia, mihin sitä on postaamassa, jotta muille (ja myös itselle) ei koidu haittaa.

Lopuksi hän kirjoittaa, että on tärkeää ottaa huomioon vent artin julkisesti jakamisen vaikutukset sekä sen tekijään, että yleisöön. Tekstissä vastuu vent artin julkaisemisen mahdollisista seurauksista asetetaan suurimmaksi osaksi taiteilijalle. On taiteilijan vastuulla pohtia ja tehdä päätös sen suhteen, mihin ja minkälaiselle yleisölle vent artiaan jakaa ja asettaa teoksilleen mahdolliset varoitukset, jotta katsoja pystyy tehdä tietoisien päätöksen, haluaako nähdä kyseisen teoksen.

Diskurssista löytyy vastakkaisia näkemyksiä vent artin ja katsojan suhteesta. Erään DeviantArtin käyttäjän mukaan yleisön mielipide vent artin suhteen on ylipäättensä aivan epäoleellinen. Näkemystään hän perustelee sillä, että taide on yleensä todella henkilökohtaista ja lähtee tunteiden ilmaisusta tai taiteen tarkoitus on nimenomaan herättää jonkinlaisia tunteita katsojassa. Lopuksi hän ihmettelee myös sitä, miksi niin monet ovat omapäisiä omien näkemystensä suhteen, kun on kyse siitä, miten muut ihmiset ilmaisevat negatiivisia tunteitaan. Samankaltainen näkemys tuodaan ilmi muissakin keskusteluissa, joissa kyseenalaistetaan vent artin määrittely muusta taiteesta erillisenä asiana. Näkemystä perustellaan sillä, että koska kaikki taide lähtee itseilmaisusta ja taiteilijan tunteista, ei ole tarvetta erilliselle vent art-määritelmälle.

## **5.2 Kuka saa tehdä vent artia?**

X:ssä vent artin ympärillä tapahtuva keskustelu on ensisilmäyksellä kärjistyneempää, kuin aiemmin käsitellyillä alustoilla. Vent arttiin liittyvä keskustelu myös kulkee käsi kädessä yleisesti taiteesta käytävän keskustelun ja fandomkulttuurin kanssa X:ssä. On tavallista, että

vent artissa esiintyy myös fiktiivisiä hahmoja, mikä tekee vent artista myös fanitaidetta joissakin tapauksissa. Olennainen osa fandomkulttuuria ja sen pohjalta tehtävää taidetta, oli kyse sitten fanitaiteesta tai fanifiktiosta, on shippaaminen (shipping). Termi shippaaminen juontuu englannin kielen sanasta relationship. Parry (2019) määrittelee shippaamisen tapana luoda uusia, yleensä romanttisia tai eroottisia suhteita fiktiivisten hahmojen (tai joskus oikeidenkin ihmisten) välille muun muassa keskustelemalla, piirtämällä tai kirjoittamalla. Hahmojen halutaan olevan yhdessä, vaikka alkuperäinen teksti ei sitä suoraan varmistaikaan. Shippaaminen on faneille tapa keksiä omia narratiiveja ja nauttia lähdemateriaalista haluamallaan tavalla (Parry, 2019, 128).

Myös shippaaminen ja tietyt shipit eli parit saavat aikaan etiikkaan liittyvää diskurssia, joka on ainakin osittain limittäistä vent arttiin liittyvän diskurssin kanssa X:ssä. Diskursseista myös löytyy paljon samankaltaisia teemoja etiikkaan liittyen. Shippaamiseen liittyvässä diskurssissa termit anti-shipper ja pro-shipper mainitaan muutama otteeseen yhteydessä vent arttiin. Fandomkulttuuriin liittyvää tietoa arkistoivan sivuston Fanlore.orgin mukaan termi anti-shipper on ollut osa fandomkulttuuria jo 1990-luvun The X-files-televisiosarjan fandomissa, jossa sitä käytettiin kuvaamaan sellaista henkilöä, joka halusi sarjan päähenkilöiden, Mulderin ja Scullyn suhteen pysyvän platonisena. Termin merkitys on muuttunut vuosien varrella. Fanloren mukaan 2010-luvulta lähtien anti-shipper, lyhyemmin anti, on tarkoittanut sellaista henkilöä, joka uskoo tiettyjen shippien olevan moraalisesti tuomittavia. (Fanlore, n.d.a) Yleisiä syitä tälle voivat olla esimerkiksi hahmojen väliset ikä- tai valtaerot, tai jos lähdemateriaalin dynamiikka hahmojen välillä tulkitaan hyväksikäyttöön viittaavaksi. Pro-shippaajalla taas viitataan sellaiseen henkilöön, joka ei pidä tiettyjä shippejä mitenkään moraalisesti tuomittavina. Pro-shippaajista voidaan käyttää myös nimitystä anti-anti, joka tarkoittaa anti-shippausliikkeen vastaisuutta. (Fanlore, n.d.b)

Vent arttiin ja shippaamiseen liittyvässä diskurssissa vent art rinnastetaan usein syyksi, tai tekosyyksi kontekstista riippuen. Miksi joku tekisi taidetta, jonka sisältö voi olla moraalisesti tuomittavaa? Kuvitteellisessa esimerkkitilanteessa joku on tehnyt vent artia shipistä, jossa toinen hahmo on alaikäinen ja toinen aikuinen. Kanssaolijat kritisoivat taiteilijaa siitä, että hän on seksualisoinut taiteessaan lasta ja taiteilija sanoo, että kyse on vent artista, jossa hän käsittelee omia hyväksikäyttöön liittyviä traumojaan. Keskustelut saattavat siirtyä hyvin nopeasti taiteen etiikan arvioimisesta siitä aiheutuvan vahingon perusteella taiteilijan oman arvopohjan tarkasteluun ja siihen, minkälainen ihminen taiteilija on. Diskursseissa rakennetaan omaa identiteettiä esimerkiksi anti-shippaajana ja samalla myös kielen kautta

rakennetaan tulkintoja myös näennäisistä vastustajista. Keskusteluissa toiseutetaan heitä, joiden moraalit poikkeavat omista.

Vent art saa samanaikaisesti merkityksen tekosyynä ja oikeutuksena tehdä ”problemaattista” taidetta keskustelun osallistujan näkökulmasta riippuen. Problemaattista vent artia voi olla esimerkiksi sellainen, missä on kuvattu alaikäistä hahmoa yhdessä aikuisen hahmon kanssa. Useampaan otteeseen vent artin yhteydessä ilmi tulevat myös termit ”lolicon” ja ”shotacon”. Galbraith (2011) määrittelee loliconin japanilaisena popkulttuurin genrenä, jossa alaikäisiä tai alaikäisiltä näyttäviä tyttöjä (shotaconin tapauksessa poikia) kuvataan seksuaalisissa ja joskus myös väkivaltaisissa tilanteissa mangassa, animessa ja peleissä. Japanissa lolicon nähdään hyväksyttävämpänä kuin esimerkiksi länsimaissa, sillä laillisesta näkökulmasta loliconin tuotannossa tai kuluttamisessa ei ole mukana oikeita alaikäisiä, joille aiheutuisi oikeaa vahinkoa. Japanilaisen popkulttuurin monet muodot ovat yhä suositumpia myös länsimaissa ja myös lolicon ja shotacon herättävät paljon keskustelua (Galbraith, 2011, 83).

Vent artin yhteydessä myös lolicon jakaa mielipiteitä. Aineiston keskusteluissa on näkemyksiä sitä loliconia ja alaikäisiä hahmoja kyseenalaisissa tilanteissa sisältävää vent artia vastaan, mutta myös niiden puolesta. Vastustajat ovat sitä mieltä, että alaikäisiä seksuaalisissa tilanteissa sisältävä vent art on moraalisesti tuomittavaa, vaikka kyseessä olevat alaikäiset hahmot olisivatkin fiktiivisiä:

*”not all coping mechanisms are good. its still art of children being raped.”*

Kyseisen kaltaista vent artia puolustellaan taas sen tarkoitusta nimenoman vent artina. Se on taidetta, jonka kautta käsitellään omia lapsuustrauvoja:

*”Do you know how many victims of CSA find catharsis in lolishota art? Please don't say shit like this, it's so dismissive and hurtful to survivors of abuse.”*

Näissäkin tapauksissa käyttäjiä puhututti erityisesti vent artin mahdollinen julkisuus. On ok, jos taiteilija tekee problemaattista taidetta, mutta kun sen tekee julkiseksi, tulee tarve myös analysoida sen eettisyyttä.

Tietyissä diskursseissa keskustelu näytti siirtyvän jonkin verran pois itse taiteen etiikasta, vaan kyse oli enemmänkin itse taiteilijoista. Taide rinnastettiin suoraan taiteilijan omaan arvopohjaan, eli jos taiteen sisällöt ovat problemaattisia, niin on myös itse taiteilija. Diskursseissa esimerkiksi rinnastettiin loliconin piirtäminen ja kuluttaminen suoraan pedofiliaan. Taiteilijan tekemä taide on siis suoraan heijastunut myös hänen omaan arvopohjaansa ja moraalisuutensa ja ehkä myös samalla siihen, onko hän muiden silmissä hyvä vai paha ihminen.

Diskurssilla voi myös olla monenlaisia julkisia seurauksia siihen osallistujille. Tietyistä keskusteluista on poistettu viestejä ja osa niihin osallistuvista käyttäjistä on myös deaktivoitu. Voi olla, että viestit tai käyttäjät ovat rikkoneet sivustojen sääntöjä, mikä on johtanut niiden poistamiseen tai myös käyttäjätunnusten deaktivointiin. Voi myös olla, että käyttäjä on itse poistanut omat viestinsä tai deaktivoinut käyttäjänsä sosiaalisten seurausten tai vihaviestien takana.

Billingham & Parr (2020) esittävät, että julkinen nöyryytys on keskeinen osa tärkeiden sosiaalisten normien ylläpitämistä varsinkin, kun on kyse sosiaalisesta mediasta. Sen sijaan, että taiteilijalle laitettaisiin yksityisesti viestiä, kritiikki eettisten tai moraalisten rajojen rikkomiselle esitellään julkisesti. Julkinen kritiikki samalla pönkittää yhteistä sitoutumista normeihin ja toimii myös varoituksena muille mahdollisille rikkomuksen tekijöille. Julkinen kritiikki voi myös itse rikkoa moraalisuuden rajat esimerkiksi silloin kun siitä tulee kohtuutonta rikkomuksen tekijää kohtaan ja rikkomuksen luonteen suhteen. Internetin tarjoama anonymiteetti on yksi vaikuttavista syistä kohtuuttoman julkisen nöyryytyksen taustalla, sillä anonymiteetin myötä nöyryyttäjän roolissa olevat ovat automaattisesti vähemmän haavoittuvammassa asemassa, kuin nöyryytyksen kohde (Billingham & Parr, 2020, 997).

Diskursseista tulee ilmi myös se, että taiteilijan intentiolla on väliä vent artin eettisyyden kannalta. Quoran keskustelunaloituksessa sen kirjoittaja pohtii sitä, onko vent art mielenterveysongelmien romantisoimista vai ei. Erään käyttäjän näkemys kuuluu näin:

*“Vent art is okay. It does not glorify or romanticize this stuff unless you make it up. It is definetly okay to post it online considering it helps others having the same problems know they’re not alone”*

Hänen mukaansa vent art ei glorifioi tai romantisoi mielenterveysongelmia, ellei vent artin aiheet ole keksittyjä. Vent artin pitäisi siis lähteä omista aidoista kokemuksista. Vastaaja asettaa tietynlaiset rajat sille, milloin vent art lakkaa olemasta vent artia ja milloin siitä tulee mielenterveyden romantisointia, eli milloin se ei ole enää moraalisesti hyväksyttävää. Vain oikeasti masentunut henkilö voi tehdä masennukseen liittyvää vent artia. Keskustelussa vent artista pohditaan siis myös taiteilijan identiteettiä ja sitä, kuka saa tehdä vent artia.

Samassa keskustelussa toinenkin käyttäjä tuo ilmi, että on tärkeää tehdä ero muiden samassa tilanteessa olevien tuen hakeminen ja ongelmien romantisoinnin välillä. Hänen mukaansa mielenterveysongelmien ja haitallisen käytöksen romantisointi voi myös tapahtua vahingossa tai tiedostamatta. Hän ei avaa sen enempää, miten käytännössä voi tehdä selväksi eron terapeutin itseilmaisun ja mielenterveysongelmien romantisoinnin välillä. Keskustelu keskittyy lähinnä taiteilijan intention ja identiteettiin, eikä sitä *miten* esimerkiksi mielenterveysongelmat teoksessa oikeasti kuvataan visuaalisin keinoin. Vent artin sisällöstä puhutaan kyllä, mutta useimmiten yhteydessä taiteilijaan.

Eräs toinen vastaaja taas huomauttaa tekstissään, että jonkin asian kuvaaminen ei välttämättä tarkoita, että sen hyväksyisi tai että sitä tukisi, tai että taiteilijan tarkoitus olisi aiheuttaa vahinkoa muille. Hän korostaa vent artia nimenomaan itseilmaisun muotona, jonka tarkoitus on levittää ja luoda tietoisuutta niistä asioista, joiden kanssa ihmiset kamppailevat, kuten mielenterveysongelmat. Hän esittää myös, että suurin osa taiteilijoista tekevät taidetta sillä oletuksella, että kohdeyleisö pystyy ymmärtämään synkistä aiheista keskustelun ja niiden oikeassa elämässä kannattamisen eron.

## 6 Johtopäätökset

Tässä luvussa tiivistän vielä diskurssianalyysin pohjalta tehtyjä johtopäätöksiä ja tarkastelen tutkimusta kokonaisvaltaisesti ja vastaan tutkimuskysymyksiin. Olen tutkielmassani tarkastellut vent artin ympärillä käytävää diskurssia eri internetin alustoilla ja sitä, minkälaisia merkityksiä vent artille annetaan. Vent artiin liittyvässä keskustelussa erityisesti sen julkaisemisen etiikka on tärkeässä osassa. Vent artin olemassaoloa perustellaan sen julkaisemisesta aiheutuvien seurausten ja mahdollisten hyötyjen ja haittojen kautta. Hyöty yksilölle hyöty ja haitat yhteisölle on usein aseteltu vastakkain osana diskursseja.

Internetin keskusteluissa on monenlaisia mahdollisuuksia käyttää valtaa. Useimmat sivustot mahdollistavat sen, että keskustelussa voi antaa tykkäyksiä tai äänestää sellaisia vastauksia ja mielipiteitä, joiden kannalla on, jolloin ne useasti siirtyvät viestiketjun kärkeen. Keskustelua lukevat siis näkevät eniten ääniä saaneet viestit ensin. Vent artin keskustelussa myös näytti olevan tietynlaista valtasuhteiden vääristymistä. Diskurssissa oli paljon keskustelua siitä, miten vent artin vastustajien väitteitä voi kumota, mutta loppujen lopuksi vent artia vastustavia tekstejä oli hankala löytää.

Vent art saa monenlaisia merkityksiä keskusteluissa. Se on joillekin tärkeä keino ilmaista omia tunteitaan ja sen kautta voi kommunikoida asioita, joita on muuten vaikea sanallistaa. Sillä koetaan olevan positiivinen vaikutus ihmisen mielenterveyteen, sillä se on keino kohdata omat vaikeutensa tai negatiiviset tunteensa. Vent artin tekemisen voi prosessina rinnastaa esimerkiksi urheiluun: molemmat ovat fyysistä tekemistä, joiden kautta ihminen voi purkaa omaa stressiään. Vent art koetaan terapiallisena, vaikka se ei välttämättä noudatakaan oikean taideterapian mallia. Tutkimukset ovat kuitenkin osoittaneet, että taiteen tekemisellä on mielialaa kohentava vaikutus.

Toisille vent art taas merkitsee täysin vastakkaista asiaa. Vent art voi myös olla mielenterveyteen negatiivisesti vaikuttava asia. Negatiivisten tunteiden ja mielenterveysongelmien taiteen kautta purkamisen taas merkitsee sitä, että niihin jäädään jumiin. Katsojan näkökulmasta vent artin näkeminen on muistutus vuorostaan omista ongelmista, joita internetiin lähti pakoon. Vent artin voidaan siis kokea olevan triggeröivää tai ahdistavaa. Hyöty ja haitta yksilölle ovat aseteltuna vastakkain osana diskurssia. Keskusteluissa on myös tarjottu useampia ratkaisuja ongelmalle. Näkökulmasta riippuen on

ehdotettu esimerkiksi vent artin postaamatta jättämistä kokonaan, tai sen merkitsemistä tietyin varoituksin. Eri sivustot myös tarjoavat erilaisia välineitä taiteilijalle, kuten esimerkiksi DeviantArtin julkaisemisjärjestelmä. Selkeästi vähemmistössä olivat sellaiset viestit, missä vastuu siirrettiin enimmäkseen katsojalle ja vain pariin otteeseen keskustelussa ehdotettiin, että katsoja voi yksinkertaisesti vain olla hakeutumatta vent artin äärelle tai jättämällä sen huomioimatta.

Minkäänlaista oikeaa vastausta sille, onko eettisesti oikein postata vent artia, tuskin on. Taiteilija ei pysty täysin hallitsemaan merkinnöistä ja spoileritoiminnoista huolimatta kuka hänen taidettaan näkee. Myöskään katsoja ei pysty täydellisesti aina hallitsemaan omaa internetkokemustaan. Jos vent art -taideteosta ei ole merkitty mitenkään, se voi tupsahtaa katsojan eteen vahingossa ja toisin päin. Ainoa tapa välttää täysin epämiellyttäviltä asioilta internetissä on jättää käyttämättä internetiä kokonaan. Vastuu on keskusteluissa lähinnä siirretty taiteilijalle, mutta myös katsojan vastuu on tuotu ilmi, vaikkakin vähemmissä määrin.

Taiteen herättämät tunteet ovat olleet myös keskeisessä osassa keskusteluja ja myös tunteet liittyvät vahvasti etiikkaan. Diskurssissa on pohdittu myös vent artin arvoa ja samalla myös erilaisten tunteiden kuvaamista on arvotettu. Eräät keskusteluun osallistujat näkivät positiiviset tunteet arvokkaampina, kun taas toiset olivat sitä mieltä, että negatiivisten tunteiden kuvaamisella on enemmän taiteellista arvoa. Vent artia esimerkiksi kritisoidaan keskusteluissa sen perusteella, että joidenkin katsojien silmissä se näyttäytyy nolona, tai jonkinlaisena liikaa yrittämisenä. Vent art nähtiin myös tietynlaisten reaktioiden hakemisena tai ylipäättänsä huomiohakuisuutena tai säälipisteiden keräämisena. Mielenterveys ja sen ongelmat ovat olleet muutenkin keskustelun kohteena jo tovin, mutta taiteen kautta huomion mielenterveyden ongelmiin tuominen nähtiin silti jotenkin tahdittomana.

Myös taiteilijan identiteetillä oli merkitystä sen suhteen, miten keskusteluun osallistuvat arvioivat vent artin etiikkaa. Vuorostaan myös vent artia nähtiin sellaiseksi asiaksi, joka on suoraan peilattavissa taiteilijan arvopohjaan ja moraalisuuteen. Joissakin keskusteluissa oltiin sitä mieltä, että jos piirretään moraalisesti tuomittavaa sisältöä, tarkoittaa se myös sitä, että taiteilija kannattaa niitä myös taiteen ulkopuolella. Moraalisesti tuomittavan materiaalin kuvaamisella katsottiin olevan myös laajempia negatiivisia vaikutuksia. Useammassa keskustelussa nousi huoli siitä, onko tiettyjen asioiden kuvaaminen niiden romantisoimista,

eli kuvataanko ne sellaisella tavalla, joka saa näyttämään ne haluttavilta, mikä taas vuorostaan ajaisi ihmisiä tavoittelemaan sellaisia asioita.

Vent arttiin liittyvällä diskurssilla oli myös jonkin verran linkkejä fandomkulttuuriin, sillä myös fanitaide kuuluu vent artin sisältöihin. Omia negatiivisia tunteita voidaan purkaa esimerkiksi piirtämällä sellainen fiktiivinen hahmo, johon samaistuu. Vent arttiin viitattiin myös shippaamiseen liittyvissä keskusteluissa, joissa ei ollut suoraan kyse vent artistista, mutta vent artia käytettiin perusteluna tietynlaisen taiteen luomiselle. Vent art sai merkityksen keskusteluissa myös syynä tai tekosyynä kontekstista riippuen tehdä taidetta, jonka sisällön voi mieltää problemaattiseksi, esimerkiksi jos kyseessä on aikuisen ja alaikäisen hahmon shippaaminen. Joillekin taiteilijoille problemaattisen taiteen tekeminen ja julkaiseminen oli omien traumojen käsittelyä ja tuen saamista, kun vastapuolelle vent art oli vain tekosyy, jota taiteilija käyttää kilpenä tehdessään moraalisesti tuomittavaa taidetta.

Epäeettiseksi myös miellettiin se, jos vent artissa taiteilijan kuvaamat asiat ovat sellaisia, joiden kanssa hän ei paini oikeassa elämässä. Vain itsetuhoisten ajatusten kanssa kamppaileva ihminen voi tehdä aiheeseen liittyvää taidetta eettisesti. Muussa tapauksessa samankaltaisten asioiden kuvaaminen miellettiin keskusteluissa romantisoinniksi, joka taas miellettiin keskusteluissa negatiiviseksi asiaksi ja moraalisesti tuomittavaksi. Selkeästi moraalisesti tuomittavaa oli keskustelun pohjalta esimerkiksi eläimille tai lapsille tuotettu vahinko.

Mitä vent art sitten kertoo merkitystensä kautta ihmisten suhtautumisesta ristiriitaiseen taiteeseen? Vent arttiin liittyvä keskustelu on nykyaikainen osa jo pitkään käynnissä ollutta keskustelua taiteen etiikasta ja siitä, minkälainen taide on hyväksyttävää, ja mikä on taiteilijan vastuu. Diskurssi vent artin ympärillä tarjoaa modernin linssin, jonka kautta ilmiötä voi tarkastella. Vaikka taiteen etiikasta ja sensuurista on keskusteltu jo vuosisatoja, on silti hedelmällistä tarkastella miten kehittyvä teknologia, digitalisaatio ja muuttuva kulttuuri ovat vaikuttaneet keskusteluun.

Historiallisesti on ollut useita eri instituutioita, jotka ovat olleet vastuussa taiteen määrittelystä, säätelystä ja siitä, miten ja missä kontekstissa se on esillä. Internetin myötä taiteesta on tullut yhä demokraattisempaa ja kuka tahansa voi julkaista omaa taidettaan sosiaalisen median eri kanavissa. Myös taiteen sensuurista on tullut tietyllä tavalla demokraattisempaa. Sen sijaan, että taidetta olisi säätelemässä jokin instituutio, kuten kirkko tai valtio, nyt sitä säätelevät muut internetin käyttäjät. Kommentoimalla voi ilmaista oman



mielipiteensä ja tykkämällä ruokkia algoritmeja. Mitä enemmän tykkäyksiä tulee, sitä useamman silmäparin eteen teos useimmiten pääsee.

Ihmisten suhtautuminen taiteen etiikkaan on tietyssä määrin yksilöllistä ja sen lisäksi, että siitä puhutaan taidepiireissä, puhututtaa taiteen etiikka ja moraalisuus myös ulkopuolisia. Etiikka koetaan tärkeäksi ja siihen suhtaudutaan myös sen mukaisesti. Internetissä joissakin tilanteessa keskustelu voi hyvinkin kärkkääksi ja se selvästi herättää vahvoja tunteita. Moraalisuus koetaan myös niin tärkeäksi, että joissakin tapauksissa se menee selkeästi taiteen vapauden ylitse.

## 7 Pohdinta

Vent art tarjoaa mielenkiintoisen linssin tarkastella keskustelua taiteen etiikasta nykyaikaisen linssin kautta. Internet ja sosiaalinen media ovat yhä tärkeämpiä osia ihmisten ja varsinkin nuorten, elämää. Vent art on tärkeä osa myös nuorten elämää. Minunkin ensimmäinen kokemukseni vent artista oli se, kun itse teininä törmäsin muiden nuorten tekemään vent artiin. Vaikka en itse nimenomaan vent art-piireihin ajautunutkaan, on se ollut aina kuitenkin näkyvillä silmäkulmasta internetin taideyhteisöissä navigoidessa. Koen, että se on tärkeä osa internetin taidekulttuureja ja siksi tarkastelun arvoinen.

Tutkimuksessa olen ottanut huomioon Tutkimuseettisen neuvottelukunnan hyvät tieteelliset käytänteet. Koen erityisen tärkeäksi säilyttää keskusteluihin osallistuvien anonymiteetin vent artin henkilökohtaisuuden vuoksi. Aineisto on kuitenkin julkisesti saatavilla, ja sitä kautta kuitenkin kenen tahansa löydettävissä. Keskusteluun osallistuvien anonymiteetin olen ottanut tutkimuksessani huomioon viittaamalla vain heidän viesteihinsä ja viitannut heihin vai käyttäjinä tai keskustelijoina käyttäjänimiä mainitsematta. On myös tavallista, että alustasta riippuen internetissä kuljetaan nykyään myös omalla nimellä sekä henkilökohtaisissa profiileissa saatetaan antaa yksityisiäkin tietoja liittyen omaan identiteettiin. Joskus myös mielenterveyteen liittyviä asioita on kirjoitettu profiileihin. En myöskään tietoisesti avannut tarkemmin tutkimuksen toteutusta käsittelevässä luvussa sitä, minkälaisia hakusanoja kullakin sivustolla on käytetty keskustelujen löytämiseksi, jotta anonymiteetti säilyisi mahdollisimman hyvin. Olen pyrkinyt pitämään tutkijapositioni mahdollisimman neutraalina, mutta tiedostan kuitenkin, että olen tehnyt aineiston pohjalta tulkintoja, joihin vaikuttavat myös omat ennakkotietoni ja lähtökohtani, myös tiedostamatta. Omien tulkintojeni kautta olen myös osa vent artia ympäröivää diskurssia.

Vent artia sellaisena ilmiönä, kuten tässä tutkimuksessa on määritelty, ei ollut myöskään juurikaan tutkittu aiemmin. Tämä toi myös mukanaan tietynlaisia haasteita. Tutkimusta varten minun täytyi löytää vent artin linkki muihin tutkittuihin ilmiöihin, ja rakentaa tutkimuksen teoriapohja niiden perusteella. Taiteen suhteista tunteisiin sekä mielenterveyteen ja taiteen etiikkaa on tutkittu paljon, joten peilasin vent art -diskurssia niiden teoriaan. Haasteista huolimatta koen, että sai tarjottua katsauksen vent artiin osana myös laajempaa keskustelua.

Aihetta on myös mahdollista tutkia pidemmälle. Tässä tutkimuksessa aineisto on vain pieni osa melko hiljattaista keskustelua, joten olisi esimerkiksi mielenkiintoista tarkastella, miten diskurssi on muuttunut vuosien varrella tai ylipäätänsä lähtenyt käyntiin. Lisäksi tutkimuksessa on otettu huomioon vain englannin kielellä tapahtuva keskustelu. Näkökulma rajautuu myös sitä kautta tietyllä tavalla länsimaalaiseksi. Voisi olla mielekästä tutkia myös sitä, miten eri kulttuureissa suhtaudutaan vent arttiin ja onko sitä edes olemassa samanlaisena ilmiönä englantia puhuvan internetkulttuurin ulkopuolella. Eri puolilla maailmaa saatetaan suhtautua tällaiseen ristiriitaiseen taiteeseen aivan eri tavalla kulttuurista riippuen.

Näen myös suoran linkin vent artin ja kuvataidekasvatuksen välillä, vaikka vent artin henkilökohtaisuuden ja graafisen sisällön takia tuskin on hyvä idea lähteä tekemään sitä suoraan kuvataidetunnilla, ellei sitten keskity täysin nimenomaan positiivisiin tunteisiin. Positiiviset tunteet kuitenkin jäävät pois useimmista vent artin määrittelyistä. Nuoret eivät myöskään välttämättä halua jakaa sellaista taidetta opettajan tai luokkatoverien kanssa, elleivät tunne oloaan luokassa turvalliseksi. Myös aineistossa nousi esille huoli siitä, mitä tapahtuu, jos esimerkiksi opettaja näkee oppilaan tekemää vent artia koulussa. Vent art voi olla sisällöltään hyvin graafista ja keskusteluun osallistujat totesivat, että on mahdollista joutua vaikeuksiin, jos opettaja näkee heidän tekemänsä vent artin. Koen, että opettajana olisi tämän takia vähintäänkin hyvä edes olla tietoinen vent artin olemassaolosta osana nuorten kuvakulttuureja.

Vent artilla on kuitenkin potentiaalia työkaluna kuvataidetunnilla. Sitä voidaan käyttää välineenä tai esimerkkinä keskusteltaessa taiteen etiikasta. Se on myös tärkeä osa nuorten omia kuvakulttuureja, ja he myös osallistuvat siihen liittyvään keskusteluun. Luokassa voi pohtia omaa vastuutaan taiteilijana ja internetissä taiteen jakamista ja sen seurauksia itselle ja muille. Myös taiteen julkaisemiseen internetissä liittyy ylipäätänsä paljon sellaisia asioita, joista taiteilijan on hyvä olla tietoinen.

## Lähteet

- Aesthetics Wiki. (julkaisuaika tuntematon). *Traumacore*. Haettu 17.4 osoitteesta <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Traumacore>
- Arffman, P. (2004). “Comics go underground!” – Underground-sarjakuva vastakulttuurina vuosien 1967–1974 Yhdysvalloissa. k&h.
- Aulio, H. (2009). Kuvataideterapian historiaa ja suuntauksia. Teoksessa Girard, L., Ihanus, J., Laine, R. & Ropponen, M. (toim.), *Suhteessa kuvaan – kuvataideterapian teoriaa ja käytäntöä*. (s. 12–28). Artteli.
- Aulio, H., Girard, L. & Laine, R. (2009). Katsaus kuvataideterapian taustateorioihin. Teoksessa Girard, L., Ihanus, J., Laine, R. & Ropponen, M. (toim.) *Suhteessa kuvaan – kuvataideterapian teoriaa ja käytäntö*. (s. 45–67). Artteli.
- Baucheron, É. & Routex, D. (2013). *The Museum of Scandals – Art that shocked the world*. Prestel.
- Billingham, P. & Parr, T. (2020). Enforcing social norms: The morality of public shaming. *European Journal of Philosophy*. 28(4), 997–1016.
- Campbell, D. (21.4.2017). Netflix show condemned for ‘romanticising’ teenager’s suicide. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/media/2017/apr/21/netflix-13-reasons-why-condemned-for-romanticising-suicide>
- Da Clercq, R. (2014). A Simple Solution to the Paradox of Negative Emotion. Teoksessa Levinson, J. (toim.) *Suffering Art Gladly – The Paradox of Negative Emotion in Art*. (s. 111–121). Palgrave Macmillan.
- DeviantArt. (julkaisuaika tuntematon). *About Deviantart*. Haettu 10.4.2024 osoitteesta <https://www.deviantart.com/about>
- DeviantArt Help Center. (julkaisuaika tuntematon). *What is Mature Content?* Haettu 10.4.2024 osoitteesta <https://www.deviantartsupport.com/en/article/what-is-mature-content-453216>

- Fairclough, N. (2004). *Analysing discourse – Textual analysis for social research*. Routledge.
- Fanlore. (julkaisuaika tuntematon a). *Anti-Shipper*. Haettu 15.4.2024 osoitteesta <https://fanlore.org/wiki/Anti-shipper>
- Fanlore. (julkaisuaika tuntematon b). *Anti-anti*. Haettu 15.4.2024 osoitteesta [https://fanlore.org/wiki/Anti-anti#Example\\_Anti-anti\\_and\\_Pro-shipper\\_blogs](https://fanlore.org/wiki/Anti-anti#Example_Anti-anti_and_Pro-shipper_blogs)
- Flores, A. & James, C. (2012). Morality and ethics behind the screen: Young people's perspectives on digital life. *New media and society*. 15(6), 834-852. <https://doi.org/10.1177/1461444812462842>
- FRANCE 24. (7.6.2020). *Protesters around the world rally for George Floyd and against police brutality*. FRANCE 24. <https://www.france24.com/en/20200607-protesters-on-four-continents-support-george-floyd-black-lives-matter>
- Galbraith, P. (2011). Lolicon: The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan. *Image & Narrative*, 12(1), 83–114.
- Gylling, H. (2007.) Oikeutettua sensuuria vai moraalitonta ilmaisunvapauden rajoittamista? Teoksessa Jula, J. (toim.) *Taiteen etiikka*. (s. 163–180). Areopagus.
- Henley, S. (18.3.2022). TheGamer's Stance On Hogwarts Legacy. *The Gamer*. <https://www.thegamer.com/thegamer-stance-hogwarts-legacy-harry-potter/>
- Ilmonen, K. (2015). Muuan diskurssianalyysi – Esimerkinä Chydenius-instituutin vaikuttavuustutkimus. Teoksessa Valli, R. & Aaltola, J. (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2*. (s. 134–148). PS-kustannus.
- Jokinen, A., Juhila, K. & Suoninen, E. (2016). *Diskurssianalyysi – Teoriat, peruskäsitteet ja käyttö*. Vastapaino.
- Jyväskylän yliopisto. (julkaisuaika tuntematon). *Aristoteles ja katharsis*. Haettu 24.4.2024 osoitteesta [https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/kirjallisuuden\\_aikajana/antiikki/kreikkalain-en-filosofia-ja-estetiikka/aristoteles-ja-katharsis](https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/kirjallisuuden_aikajana/antiikki/kreikkalain-en-filosofia-ja-estetiikka/aristoteles-ja-katharsis)

- Kahn, J. (5.8.2015). Surround yourself with things that make you happy: Michelle Czajkowski on 'Ava's Demon'. *Comics Alliance*.  
<https://comicsalliance.com/michelle-czajkowski-avas-demon-interview/>
- Kallio-Tavin, M. (julkaisuaika tuntematon). *Omat kuvakulttuurit ja visuaalinen kulttuurikasvatus*. Opetushallitus. Haettu 27.4.2024 osoitteesta  
<https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/omat-kuvakulttuurit-ja-visuaalinen-kulttuurikasvatus>
- Kang, X., Chen, W. & Kang, J. (2019). Art in the Age of Social Media: Interaction Behavior Analysis of Instagram Art Accounts. *Informatics*. 6(4), 52.
- Karemo, T. (4.12.2015). *Kissantappovideon ruumiinavaus*. Yle | yle.fi.  
<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/12/04/kissantappovideon-ruumiinavaus>
- Klein, K. (2021). Post-digital, Post-internet: Propositions for Art Education in the Context of Digital Culteres. Teoksessa Tavin, K., Kolb, G. & Tervo, J. (toim.) *Post-Digital, Post-Internet Art an Education – The Future is All-Over*. Palgrave Macmillan.
- Mantu, E. (23.02.2017). *Triggeriherkkyys on voitettavissa! Jos syöt tunteisiisi, lue tämä*. Yle | yle.fi. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/02/23/triggeriherkkyys-voitettavissa-jos-syot-tunteisiisi-lue-tama>
- Merriam-Webster Dictionary. (julkaisuaika tuntematon). *Problematic*. Haettu 16.4.2024 osoitteesta <https://www.merriam-webster.com/dictionary/problematic>
- Mäki, T. (2007). Saako profeettaa pilkata? Teoksessa Jula, J. (toim.) *Taiteen etiikka*. (s. 99–126). Areopagus.
- National Institute of Mental Health. (29.4.2019). Release of “13 Reasons Why” Associated with Increase in Youth Suicide Rates. *National Institute of Health*.  
<https://www.nimh.nih.gov/news/science-news/2019/release-of-13-reasons-why-associated-with-increase-in-youth-suicide-rates>

- Opetushallitus. (2014). *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014*.  
Opetushallitus. Haettu osoitteesta  
[https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf)
- Parry, O. (2019.) ”Shipping” (as) Fandom and Art Practice. Teoksessa Grant, C. & Love, K. R. (toim.) *Fandom as Methodology – A Sourcebook for Artists and Writers*. (s. 127-146). Goldsmiths Press.
- Pelchen, L. (1.3.2024). Internet Usage Statistics in 2024. *Forbes Home*.  
<https://www.forbes.com/home-improvement/internet/internet-statistics/>
- Pietikäinen, S. & Mäntynen, A. (2019). *Uusi kurssi kohta diskurssia*. Vastapaino.
- Rankanen, M. (2007a). Taideterapiassa vaikuttavia prosesseja. Teoksessa Rankanen, M., Hentinen, H. & Mantere, M. (toim.) *Taideterapian perusteet*. (s. 35–50). Duodecim.
- Rankanen, M. (2007b). Taideterapeutin työ ja asiakkaat. Teoksessa Rankanen, M., Hentinen, H. & Mantere, M. (toim.) *Taideterapian perusteet*. (s. 51–64). Duodecim.
- Reddit. (julkaisuaika tuntematon). *About*. Haettu 29.3.2024 osoitteesta  
<https://www.redditinc.com/>
- Selvin, C. & Solomon, T. (11.6.2020). *Toppled and Removed Monuments: A Continually Updated Guide to Statues and the Black Lives Matter Protests*. ARTnews.  
<https://www.artnews.com/art-news/news/monuments-black-lives-matter-guide-1202690845/>
- Silvia, P. (2009). Looking Past Pleasure: Anger, Confusion, Disgust, Pride, Surprise and Other Unusual Aesthetic Emotions. *Psychology of Aesthetics, Creativity and the Arts* 3(1), 48-51.

- Suomen etymologinen sanakirja. (julkaisuaika tuntematon). *merkitys*. Haettu 29.4.2024 osoitteesta  
[https://kaino.kotus.fi/ses/?p=article&etym\\_id=ETYM\\_b53de685519c3c2e61982e12f4fd7e62&word=merkitys](https://kaino.kotus.fi/ses/?p=article&etym_id=ETYM_b53de685519c3c2e61982e12f4fd7e62&word=merkitys)
- Suomen taideterapiayhdistys. (15.6.2023). *Luovuuden voima: Kuvataideterapia psyykkisen hyvinvoinnin tukemisessa*. Haettu 11.4.2024 osoitteesta  
<https://www.suomentaideterapiayhdistys.fi/luovuuden-voima-kuvataideterapia-psyykkisen-hyvinvoinnin-tukemisessa/>
- Sweeny, R. (2009). There's no 'I' in YouTube: social media, networked identity and art education. *International Journal of Education through Art*. 5(2–3), 201-212.
- Tieteen termipankki. (julkaisuaika tuntematon). *merkitys*. Haettu 29.4.2024 osoitteesta  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:merkitys>
- Todorov, T. (2010). *The Limits of Art – two essays*. Seagull Books.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi.
- Wikipedia. (julkaisuaika tuntematon.) *Twitter*. Haettu 11.4.2024 osoitteesta  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Twitter>
- X Help Center. (2024). *Sensitive Media*. Haettu 12.4.2024 osoitteesta  
<https://help.twitter.com/en/rules-and-policies/media-policy>
- X Help Center. (julkaisuaika tuntematon). *Your media settings*. Haettu 12.4.2024 osoitteesta  
<https://help.twitter.com/en/rules-and-policies/media-settings>
- Zaczek, I. (14.11.2023). *The Scream – painting by Edvard Munch*. Encyclopedia Britannica. Haettu osoitteesta 29.4.2024  
<https://www.britannica.com/topic/The-Scream-by-Munch>
- Ziemba, C. (19.1.2024). From Patreon to Prime Video: Vivienne Medrano's Road to the Hazbin Hotel. *Paste*. <https://www.pastemagazine.com/comedy/hazbin-hotel/from-patreon-to-prime-video-vivienne-medranos-road-to-the-hazbin-hotel>