



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Lassi Taipale

”Tulisitko vastaan, on niin monta keissiä”

Tarkastelussa kirjalliset ja kuvalliset huumorin keinot Fingerpori-
sarjakuvassa

Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö
Viestinnän monialainen maisteriohjelma
Digitaalinen media

Vaasa 2026

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

Tekijä:	Lassi Taipale		
Tutkielman nimi:	”Tulisitko vastaan, on niin monta keissiä”: Tarkastelussa kirjalliset ja kuvalliset huumorin keinot Fingerpori-sarjakuvassa		
Tutkinto:	Pro gradu		
Oppiaine:	Viestintätieteiden monialainen maisteriohjelma		
Työn ohjaaja:	Anne Laajalahti		
Valmistumisvuosi:	2026	Sivumäärä:	56

TIIVISTELMÄ:

Sarjakuvat ovat meille useimmille tuttuja esimerkiksi lapsuudesta tai sanomalehtien sivuilta. Tämä yli satavuotias tekstiä ja kuvaa ainutlaatuisesti yhdistelevä taiteen, viihteen ja viestinnän muoto on mielenkiintoinen lähtökohta tutkimukselle. Tässä tutkielmassa keskitytään huumorin rakentumiseen sarjakuvissa, ja erityisenä tarkastelun kohteena on suomalainen Fingerpori-sarjakuva, jota piirtää nastolalaislähtöinen taiteilija Pertti Jarla.

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisin kirjallisin ja kuvallisin keinoin huumori rakentuu Fingerpori-sarjakuvassa ja miten nämä keinot toimivat yhdessä. Analyysimenetelmänä käytettiin laadullista sisällönanalyysiä, sekä apuna teemoittelua.

Aineistona toimi yhdeltä Suomen suurimmalta Fingerporiin keskittyvältä keskustelupalstalta kerätty aineisto, joka on laajuudeltaan 30 erillistä sarjakuvastriippiä. Aineistoa analysoimalla pystyttiin toteamaan, että huumori rakentuu Fingerpori-sarjakuvassa ensisijaisesti normeja rikkoen, mikä tapahtuu ensisijaisesti sanojen kaksoismerkitysten kautta. Tämän lisäksi toistuvia teemoja ja/tai huumorin rakennusaineita ovat erilaiset väärinkäsitykset ja ristiriidat, viittaukset suomalaiseen kulttuuriin sekä hahmojen erilaiset ilmeet ja eleet. Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että toimivin lopputulos saadaan, kun kirjalliset ja kuvalliset elementit tukevat toisiaan.

Tämä tutkielma avaa lisää näkökulmia huumoriin, sarjakuviin sekä siihen, millaista on toimiva huumori nimenomaan sarjakuvissa ja miten kuva ja teksti toimivat yhdessä tässä kontekstissa. Jatkotutkimuksena aiheeseen voitaisiin syventyä esimerkiksi jonkin tietyn teeman, kuten poliittisten, seksuaalissävytteisten tai populaarikulttuuria käsittelevien striippien näkökulmasta, tai paneutumalla syvemmin esimerkiksi hahmojen väliseen kanssakäymiseen ja suhteisiin.

AVAINSANAT: Fingerpori, homonymia, huumori, sarjakuva, sarjakuvahuumori, sarjakuvat

Sisällys

1	Johdanto	5
1.1	Tavoite	7
1.2	Aineisto	8
1.3	Menetelmä	11
2	Sarjakuvan ja huumorin teoriataustaa	14
2.1	Sarjakuvan pitkät perinteet	14
2.2	Huumori viestinnän välineenä	16
2.3	Huumori sarjakuvissa	22
3	Huumorin rakentuminen Fingerpori-sarjakuvassa	27
3.1	Aineistosta löytyneet teemat	27
3.2	Kirjalliset huumorin keinot	31
3.3	Kuvalliset huumorin keinot	34
3.4	Kirjalliset ja kuvalliset keinot yhdessä	37
4	Päätäntö	44
	Lähteet	51
	Liitteet	55
	Liite 1. Tutkimuksen aineisto	55

Kuvat

Kuva 1. Väinämöinen soittaa kannelta.	6
Kuva 2. Lähteiden etsintää.....	11
Kuva 3. Elias Tapani Karhu.	27
Kuva 4. Punavihreät lasit.	29
Kuva 5. Kuinka lähestyä asiakasta.....	30
Kuva 6. ”Lähde.”	31
Kuva 7. Suvisaariston munaa.	33
Kuva 8. Ilmatilan loukkaus.	34
Kuva 9. Sovitetut housut.....	35
Kuva 10. Ananastakki.	36
Kuva 11. Vajaa ja reilu serkku.	37
Kuva 12. Karkeat ja puolikarkeat vehnä jauhot.	40
Kuva 13. Viemärinaukaisija.....	41
Kuva 14. Jorma pullottaa alushousuissa.....	42

1 Johdanto

Meistä monet ovat varmasti lukeneet lapsuudessaan ja nuoruudessaan sarjakuvia jossain muodossa. Esimerkiksi viikoittain ilmestyvä Aku Ankka -lehti tai sanoma- ja aikakauslehdissä ilmestyneet sarjakuvastripit ovat tutustuttaneet meidät jo varhain sarjakuvien maailmaan. Sarjakuvat eivät kuitenkaan ole pelkästään lapsille tarkoitettua yksinkertaista hupia, vaan niitä voidaan tehdä myös hyvinkin aikuiseen makuun ja niiden avulla voidaan käsitellä aiheita, jotka koskettavat, viihdyttävät ja naurattavat meitä kaikkia iästä riippumatta. Sarjakuvien kautta voidaan ottaa kantaa, niiden avulla voidaan tehdä satiiria ja ne muodostavat uniikin tavan kertoa humoristisia tarinoita ja vitsejä yhdistelemällä kirjoitettua tekstiä ja piirrettyä kuvaa.

Yksi suomalaisen sarjakuvataiteen, erityisesti huumorisarjakuvan edelläkävijöistä ja suosituimmista julkaisuista on nastolalaisen Pertti Jarlan julkaisema Fingerpori-sarjakuva. Uusia Fingerpori-sarjakuvastrippejä on julkaistu vuoden 2007 helmikuusta lähtien (Kataisto, n.d.) jokaisena arkipäivänä Helsingin Sanomissa, minkä lisäksi sarjakuvaa julkaistaan nykyään myös monien muiden sanoma- ja aikakauslehtien yhteydessä. Lisäksi Fingerporista on julkaistu muun muassa lukuisia kokoelmateoksia kirjojen muodossa.

Fingerpori-sarjakuvan tapahtumat sijoittuvat kuvitteelliseen Fingerporin kaupunkiin. Sarjakuvassa esiintyvät vakiintuneiden fiktiivisten hahmojen lisäksi usein myös esimerkiksi julkisuudesta tutut henkilöt karikatyyreinä, sekä muun muassa populaarikulttuurista ja mytologiasta tunnetut hahmot ja henkilöt, kuten Jeesus Kristus, Aku Ankka tai Muumit. Vaikka Fingerporissa esiintyy ajoittain julkisuudesta tunnettuja henkilöitä ja teemoja, ei se silti ole tekijänsä mukaan varsinaisesti poliittinen sarjakuva (Römpötti, 2007). Fingerpori vaatii silti lukijaltaan jonkin verran esimerkiksi nykykulttuurin tuntemusta (Heikkinen, 2009).

Fingerpori keskittyy usein leikittelemään suomen kielellä käyttäen huumorinsa lähteenä sanaleikkejä, intertekstuaalisuutta sekä erityisesti homonymiaa (kuva 1, s.6).

Homonymia voidaan määritellä eri asiaa merkitsevien sanojen äänteelliseksi ja graafiseksi identtisyudeksi, tai kielessä esiintyväksi nimitysten ja käsitteiden väliseksi suhteeksi, jossa vähintään kaksi kirjoitus- tai äänneasultaan samanlaista nimitystä viittaa eri käsitteisiin (Tieteen termipankki, 2024).



Kuva 1. Väinämöinen soittaa kannelta.

Tässä tutkielmassa keskitytään tarkastelemaan tarkemmin juuri huumorin rakentumista Fingerpori-sarjakuvissa. Tutkimuksen kohde on itselleni hyvin läheinen: luen sen strippejä viikoittain niin sosiaalisesta mediasta, lehtien verkkopalveluista kuin paperilehdistäkin. Fingerpori-stripit ovat pitkään toimineet myöskin oman perhepiirimme yhteisen huumorin alustana, ja jaamme niitä usein keskenämme.

Fingerporin huumori on mielestäni ainutlaatuista suomalaisessa sarjakuvakentässä ja sen oivallukset jaksavat huvittaa itseäni sekä monia muita suomalaisia päivästä toiseen. Tämä oli myös yksi suurimmista inspiraatioista lähteä tekemään tutkimusta sarjakuvahuumorista ja ottaa tarkasteluun nimenomaan Fingerpori. Tämän lisäksi tämä tutkimus pyrkii omalta osaltaan tuomaan uusia näkökulmia ja oivalluksia suomalaisen sarjakuvan tutkimukseen.

1.1 Tavoite

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisin keinoin huumori rakentuu Fingerpori-sarjakuvassa. Koska kyseessä on sarjakuva, eli siinä yhdistyy sekä teksti että kuva, on tutkimuskysymykset jaettu kolmeen osaan seuraavalla tavalla:

1. Millaisin kirjallisin keinoin huumori rakentuu Fingerpori-sarjakuvassa?
2. Millaisin kuvallisin keinoin huumori rakentuu Fingerpori-sarjakuvassa?
3. Millaisin tavoin kirjalliset ja kuvalliset keinot yhdessä rakentavat huumoria Fingerpori-sarjakuvassa?

Tässä tutkimuksessa kuvallisilla keinoilla tarkoitetaan sarjakuvan piirrettyä kuvitusta, ja kirjallisilla keinoilla Kielitoimiston sanakirjan (2024) mukaisesti kaikkea *kirjoitettua, kirjoittamalla ja tekstin välityksellä tapahtuvaa*.

Sarjakuva rakentuu yleisesti ottaen kahdesta olennaisesta elementistä, eli tekstistä sekä kuvituksesta. Verrattaessa perinteiseen kirjallisuuteen, sarjakuvassa käytetään vähemmän tekstiä ja tarinankerrontaa tehdään enemmän kuvituksen kautta. Kun tekstiä käytetään vähemmän, on olennaista, miten sitä käytetään ja millaisia valintoja tehdään. Tarinankerronta kuvien avulla ei ole myöskään aivan helppoa. se vaatii muun muassa ilmeikkäitä hahmoja, sanatonta viestintää ja taitoa kuljettaa tarinaa eteenpäin kuvallisin elementein.

Näihin syihin peilaten erityisesti kolmas tutkimuskysymys on oleellinen, sillä tässä tutkimuksessa tarkastellaan Fingerpori-sarjakuvaa kokonaisuudessaan. Kokonaisuuden tarkastelu on sarjakuvien kohdalla tärkeää, sillä ne koostuvat monista eri kirjallisista ja kuvallisista elementeistä. Näillä kaikilla elementeillä on oma osansa sarjakuvalla ainutlaatuisen tarinankerronnan muodostumisessa (Kaindl, 2004, 173–174).

Varsinaisten tutkimuskysymysten lisäksi tutkimuksessa tarkastellaan aineistosta löytyviä teemoja. Nämä teemat auttavat tulkitsemaan ja jäsentämään Fingerpori-sarjakuvan ainutlaatuista huumoria.

1.2 Aineisto

Fingerpori julkaistaan pääasiassa niin kutsuttuna sarjakuvastrippinä, eli lyhyenä, noin 1–4:n kuvaruudun mittaisena sarjakuvana. Tässä tutkimuksessa otettiin tarkasteluun kolmekymmentä Fingerpori-sarjakuvan strippiä. Tarkasteltavan aineiston laajuus pyrittiin tässä tutkimuksessa määrittelemään sellaiseksi, että aineisto on tarpeeksi laaja tarkoituksenmukaisen tutkimuksen tekemiseksi, mutta tutkielman koko pysyy kuitenkin pro gradu -tutkielman mukaisessa mitassa.

Tuomen ja Sarajärven (2009, s. 71) mukaan laadullisen tutkimuksen yleisimpiä aineistonkeruumenetelmiä ovat haastattelu, kysely, ja erilaisiin dokumentteihin perustuvat tiedot. Näitä menetelmiä voidaan käyttää joko vaihtoehtoisesti, rinnan toistensa kanssa tai eri tavoin yhdistelemällä, riippuen tutkimusongelmasta ja tutkimuksen resursseista.

Tämän tutkimuksen aineistonkeruuta lähdettiin lähestymään siitä ajatuksesta, että tutkimuksen tarkoituksenmukaisen toteuttamisen kannalta tarvittaisiin n. 20–30:n sarjakuvastripin kokoinen aineisto. Vaihtoehtoja aineiston keräämiselle pohdittiin jonkin verran. Mahdollisuuksien joukossa nähtiin esimerkiksi 30:n viimeisimmän Helsingin Sanomissa julkaistun stripin käyttäminen, tai jonkin Fingerporin kokoelmateoksen tai sarjakuvakirjan tarkastelu. Toisaalta huomioonotettavana seikkana nähtiin se, että tutkimusta helpottaisi huomattavasti, jos tarkasteltavasta aineistosta olisi löydettävissä mahdollisimman runsaasti huumorin rakennuksen elementtejä.

Tutkimuksen objektiivisuuden kannalta ei kuitenkaan ollut mahdollista lähteä valitsemaan Fingerporin laajasta tuotannosta esimerkiksi omia suosikkeja.

Tutkimuksen alussa mietinnässä oli vahvasti, miten pystyttäisiin yhdistämään objektiivisuus sekä keräämään huumorin kannalta mahdollisimman runsas ja laadukas aineisto. Lopulta tutkimuksen aineistonkeruu päädyttiin toteuttamaan eräänlaisena kyselynä.

Aineiston keräämisen apuna tutkimuksessa käytettiin jäsenmäärältään Suomen suurinta Fingerpori-aiheista keskustelupalstaa, eli Facebookissa toimivaa Fingerporin ymmärtäjät -ryhmää. Ryhmässä oli aineistonkeruun hetkellä 23.4.2025 yhteensä 248 104 jäsentä. Aineiston keräämiseksi loin ryhmään julkaisun, jossa kerroin tutkimukseni luonteen sekä pyysin ryhmän jäseniä kertomaan julkaisun kommenttikenttään oman suosikkinsa Fingerpori-stripeistä kautta aikain. Julkaisu pidettiin avoimena kommentteille viikon ajan, jonka kuluessa julkaisu itsessään keräsi yli kolmesataa reaktiota ja kommentteja oli viikon lopussa reilusti yli kaksisataa kappaletta.

Jonkin yksittäisen sarjakuvastripin suosio ei ollut tässä tutkimuksessa sinänsä relevantti aspekti. Keräämällä tutkimusaineiston tällä tavoin pyrin kuitenkin varmistamaan, että tutkittavissa stripeissä esiintyy sellaista huumoria, joka on todettu oivaltavaksi ja toimivaksi Fingerporin kenties suurimpien fanien toimesta. Tämä teki tutkimuksesta nähdäkseni laadukkaampaa sekä varmisti sen, että tutkittavissa stripeissä esiin tuleva huumori on kannattavaa tutkia ja sitä on löydettävissä.

Ryhmään tehty julkaisu oli seuraavanlainen:

Mikä on paras Fingerpori-strippi?

Hei! Kirjoitan parhaillaan viestintätieteiden graduani, jossa tutkin huumoria Fingerpori-sarjakuvissa. Nyt tarvitsisin hiukkasen apua teiltä kaikilta.

Etsin tutkimusaineistokseni hyviä, hauskoja ja oivaltavia Fingerpori-strippejä, joiden huumoria voin sitten tutkia ja analysoida.

Joten antaa palaa! Kommentoi julkaisuun oma suosikkisi (tai vaikka useampi) ja/tai tykkäile tai reagoi mielestäsi parhaisiin strippeihin – lopulliseen tutkimukseeni otan 20 suosituinta. En kerää nimiä tai muitakaan henkilötietoja, joten osallistuminen on täysin anonyymia. 😊

Isot kiitokset avusta sekä lukemattomista nauruista vuosien varrella mitä olen tässä ryhmässä saanut!

Julkaisu pyrittiin pitämään mahdollisimman lyhyenä, mutta kuitenkin informatiivisena. Kerroin julkaisussa oleelliset tiedot tutkimuksestani, jättäen pois harkinnan jälkeen kuitenkin esimerkiksi yliopiston nimen ja henkilökohtaisen esittelyni. Katsoin, että julkaisun täyttäminen liian suurella informaatiomäärällä ja täten sen pituuden lisääminen olisi saattanut vaikuttaa sen houkuttelevuuteen negatiivisesti.

Julkaisun kieliasu oli sosiaalisen median julkaisuille tyypillisen rento ja helposti lähestyttävä, jotta mahdollisimman moni julkaisun ryhmässä näkevä kokisi kommentoinnin ja keskusteluun osallistumisen luontevana. Lisäksi ryhmän sääntöjen määräämänä julkaisuun oli liitettävä joko Fingerpori-strippi tai muuta Pertti Jarlan tuotantoa. Lisäsin julkaisuun Fingerpori-stripin lähteiden etsimisestä (Kuva 2, s. 11), sillä se sopi mielestäni hyvin kontekstiin. Huomautettakoon, että julkaisussa kerroin ottavani tutkimukseeni kaksikymmentä suosituinta strippiä, mutta jälkikäteen tehdyn harkinnan perusteella määrä päädyttiin nostamaan kolmeenkymmeneen.



Kuva 2. Lähteiden etsintää.

1.3 Menetelmä

Toisin kuin aineistonkeruun kohdalla, oli menetelmän valinta jokseenkin selvää heti tutkimuksen alkumetreillä. Koska tässä tutkimuksessa ei keskitytty tarkastelemaan niinkään määrällisiä toistuvuuksia, vaan niitä käytettiin korkeintaan aineiston hahmottamisen apuvälineenä, ei määrällinen menetelmä tullut kysymykseen tutkimuksen pääasiallisena menetelmänä.

Kerättyä aineistoa lähdettiin siis tarkastelemaan laadullisen sisällönanalyysin keinoin. Erotuksena määrällisestä sisällönanalyysistä, laadullinen sisällönanalyysi on tarkoituksenmukainen tämänkaltaiseen pääasiassa kvalitatiiviseen tutkimukseen. Sen avulla pystytään analysoimaan ja tulkitsemaan syvällisemmin mistä asioista, aiheista ja teemoista aineisto kertoo, sisältäen niin aineiston kirjalliset kuin kuvallisetkin piirteet (Vuori, 2021).

Laadullisessa tutkimuksessa pyritään muun muassa kuvaamaan jotain ilmiötä tai tapahtumaa, ymmärtämään tiettyä toimintaa, antamaan teoreettisesti mielekäs tulkinta jollekin ilmiölle, mutta siinä ei kuitenkaan pyritä tilastollisiin yleistyksiin (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 85). Silti laadullinen ja määrällinen tutkimus eivät välttämättä kuitenkaan ole toisiaan poissulkevia, vaan niitä voidaan tarpeen tullen yhdistellä

toistensa kanssa, jos se on tehtävän tutkimuksen kannalta tarkoituksenmukaista (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 65–67).

Osittain tästä syystä katsoinkin tässä tutkimuksessa tarpeelliseksi ottaa laadullisen sisällönanalyysin avuksi mukaan myös teemoittelua. Teemoittelu on laadullisen aineiston pilkkomista ja ryhmittelyä erilaisten aihepiirien mukaan, jolloin on mahdollista vertailla tiettyjen teemojen esiintymistä aineistossa (Tuomi & Sarajärvi, 2009, s. 93). Teemoittelussa aineistosta paikannetaan tutkimusongelman kannalta olennaiset aiheet ja siitä nostetaan esiin tavoitteen kannalta keskeisiä asiakokonaisuuksia ja usein esiintyviä tyypillisiä piirteitä (Juhila, 2021a).

Teemoittelun aluksi analyysiä lähdettiin toteuttamaan aineistolähtöisesti ensin koodaamalla aineistosta esiin nousevia teemoja. Juhilan (2021b) mukaan koodaaminen on työvaihe, jolla minkä tahansa laadullisen tutkimuksen aineiston käsittely alkaa. Kyse on aineiston ensivaiheen järjestämisestä ja luokittelusta, josta edetään varsinaiseen analyysiin.

Aineistolähtöisessä koodauksessa tunnistetaan ja nimetään aineistosta löytyviä sisällöllisiä elementtejä, etsien avoimin mielin sellaisia kohtia aineistosta, jotka kertovat tutkittavasta asiasta jotakin kiinnostavaa (Vuori, 2021). Erona teorialähtöiseen koodaukseen tutkija pyrkii sulkemaan aiemmat käsitteellistykset pois ja koodaamaan aineiston luokkiin ja alaluokkiin ensisijaisesti raaka- aineistoon tukeutuen (Juhila, 2021b).

Tässä tutkimuksessa koodauksen kautta tapahtuvaa teemoittelua lähdettiin rakentamaan 30:n stripin aineistosta siten, että aineistosta havainnoitiin ja eriteltiin toistuvia keinoja niin itse huumorin rakentumisen kannalta, kuin myös erilaisia kuvallisia ja kirjallisia teemoja ja elementtejä, jotka toistuivat aineistossa.

Aineisto koottiin ensiksi yhteen tiedostoon sen mukaiseen järjestykseen, kuinka paljon reaktioita ne olivat saaneet Facebook-julkaisussa. Koontijärjestyksellä ei sinällään ollut tutkimuksen kannalta merkitystä, mutta se oli luonnollinen tapa järjestää aineisto, koska stripit oli ensin koottu järjestykseen suosion mukaan. Tämän jälkeen aineistoa tarkasteltiin kokonaisuutena, ja tunnistettiin siinä toistuvia teemoja tai elementtejä.

Teemoittelun jälkeen aloitettiin varsinainen aineiston analyysi, jonka tukena käytettiin siis näitä teemoittelusta saatuja tuloksia. Analyysi jaoteltiin tutkimuskysymysten mukaan. Ensiksi lähdettiin tarkastelemaan erityisesti kirjallisia huumorin rakentamisen keinoja, tämän jälkeen kuvallisia keinoja ja lopuksi yhdisteltiin näitä kahta. Analyysin edetessä toki jokainen osio päättyi uudelleen vuoroillaan tarkasteluun aina, kun jotain uutta saatiin aineistosta irti.

Jokaiseen osioon otettiin esimerkeiksi kolme strippiä. Kaikkia tutkimuksen strippejä käytettiin kuitenkin yhtä lailla esimerkkeinä jokaisen tutkimuskysymyksen kohdalla, kun stripissä esiintyi johonkin aiheeseen relevanttia sisältöä.

Itse analyysi eteni lopulta sykleissä. Aineistosta huomattiin toistuvuuksia ja huumorin rakennuskeinoja sekä muuta tutkimuksen kannalta relevanttia sisältöä. Näitä havaintoja käytettiin analyysin pohjana ja tarkasteltiin aineistoa kokonaisuutena, tukeutuen laadullisen sisällönanalyysin periaatteisiin, edeltävään tutkimustietoon sekä omaan tietotaitooni viestinnän yliopisto-opinnoista.

2 Sarjakuvan ja huumorin teoriataustaa

2.1 Sarjakuvan pitkät perinteet

Teoksessaan *Näkymätön taide* (1994) sarjakuvantutkija Scott McCloud määrittelee sarjakuvan olevan ”harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma.”

Sarjakuva on siis visuaalinen esitys, jossa yksi tai useampi kuva muodostaa yhtenäisen esityksen näitä kuvia yhdistelemällä. Sarjakuvassa yhdistyy tietty määrä kuvia sekä usein myös kuvissa oleva tai tarinaa eteenpäin vievä teksti. Sarjakuvan lukija osaa yhdistää mielessään tarinan yhdeksi kokonaisuudeksi, vaikka tapahtumien jatkumoa ei täydellisesti selitettäisikään (Mediametka, n.d.).

Sarjakuvan juuret voidaan jäljittää aina esihistoriallisista luolamaalauksista (Paradowski, 2022) muinaisen Egyptin hieroglyfeihin ja Etelä-Amerikan alkuperäisasukkaiden kaiverruksiin (Murray, 2025). Nykymuotoisen sarjakuvan yhtenä tärkeimpänä esi-isänä voidaan pitää sveitsiläistä taidemaalaria Rodolphe Töpfferiä (Murray, 2025), jonka seikkailukertomus julkaistiin englanniksi vuonna 1842 nimellä *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*. Hänen teostaan on usein pidetty ensimmäisenä sarjakuvakirjana Yhdysvalloissa (Paradowski, 2022).

Kuten Juri Nummelin teoksessaan *Sarjakuvan lyhyt historia* (2018) kertoo, on sarjakuvan historialla pitkät juuret, mutta moderni sarjakuva on vain noin sata vuotta vanha: Varsinainen alkusysäys sarjakuvien suosiolle tapahtui, kun niitä alettiin julkaista yhdysvaltalaisissa sanomalehdissä 1900-luvun taitteessa. Yksi ensimmäisistä tunnetuista sarjakuvahahmoista oli Richard F. Outcaultin *The Yellow Kid*, joka esiintyi *New York World* -sanomalehden sivuilla vuosina 1895–1898. Sarjakuvilla ja sanomalehdillä on ollut

muutenkin alusta lähtien erottamaton liitto, sanomalehtien toimiessa sarjakuvien pääasiallisena julkaisukanavana niiden alkuaajoista asti (Nummelin, 2018 s. 13–14).

Vaikkakin nykymuotoinen sarjakuva on pitkälti kotoisin Yhdysvalloista (Yu, 2015, s. 14), on siellä sarjakuvia syytetty etenkin sen alkuaikoina muun muassa seksin, väkivallan ja rikollisuuden ihannoimisesta, sekä esimerkiksi moraalisten tai uskonnollisten käyttäytymismallien horjuttamisesta. Niiden on pelätty vaikuttavan negatiivisesti erityisesti lasten ja nuorten kehittymiseen, ja näin ollen sarjakuvat ja sarjakuvahuumori on saatettu nähdä pelkästään viihteellisenä, lapsellisena tai jopa haitallisena taiteen ja viestinnän muotona (Yu, 2015, s. 1).

Ehkä juuri tästä syystä etenkin Yhdysvalloissa perinteisen sarjakuvan yhdeksi tärkeäksi alalajiksi ovat kehittyneet niin kutsutut sarjakuvaromaanit, joiden suosion voidaan katsoa lähteneen nousuun 1960–1970-luvuilla (Paradowski, 2022). Sarjakuvaromaanit on nähty hyväksyttävämpänä lukemistona myös aikuisväestölle tai niille, jotka ovat kokeneet sarjakuvien lukemisen esimerkiksi häpeällisenä (Murray, 2025).

Sarjakuvaromaanin käsitteen erottaminen pelkästä sarjakuvasta on ollut sarjakuvantutkimuksessa perinteisesti haastavaa, sillä käsitteenä se on hieman kiistanalainen. Karkeasti jaoteltuna perinteinen sarjakuva on usein nähty enemmänkin lasten ja lastenmielisten kevyenä viihteenä, joka ilmestyy lyhyinä strippeinä viikoittain tai kuukausittain, tai korkeintaan kioskeista ja sarjakuvaliikkeistä ostettavina lehtinä. Sarjakuvaromaani taas käsitetään ennemminkin pitkänä visuaalisena narratiivina varttuneemmalle yleisölle, joita julkaistaan kirjoina, ja joiden teemat ovat vakavampia ja piirrosjälki ammattimaisempaa. (Murray, 2025)

Sarjakuvan suosio ja arvostus vaihteleeekin huomattavasti eri valtioista ja kulttuureista toiseen. Jos Yhdysvalloissa perinteisten sarjakuvien arvostus on välillä ollut matalaa tai ne on nähty joskus jopa haitallisina, niin muualla maailmassa, esimerkiksi ranskankielisessä Belgiassa, niitä pidetään suuremmassa arvossa. Siellä ne koetaan

eräänä taiteenlajina muiden, perinteisempien taiteenlajien joukossa sekä yhtenä mediana muiden medioiden, kuten television ja sanomalehtien kanssa (Yu, 2015, s. 2–4, s. 17). Tietynlainen ääripään esimerkki tässä asiassa on Japani, jossa sarjakuvia lukee huomattava osa väestöstä, ja sarjakuvien tai sarjakuvamaisten grafiikoiden rooli yhteiskunnallisessa viestinnässä on paljon laajempi ja merkittävämpi verrattuna erityisesti Yhdysvaltoihin. Japanissa sarjakuvia luetaan ja käytetään viihteen lisäksi esimerkiksi ilmoituksissa, opastuksissa ja opetustarkoituksessa. (Yu, 2015, s. 2–4, s. 19)

Sarjakuva ja politiikka ovat muodostaneet suosituksen liiton etenkin Yhdysvalloissa ensimmäisen ja toisen maailmansodan aikaan ja niiden jälkeen. Sarjakuva on nähty tehokkaana poliittisen viestinnän välineenä, koska se on mielenkiintoa herättävä tapa viestiä vaikeasti ymmärrettävistäkin asioista yksinkertaisesti myös vähemmän lukutaitoisille ja politiikasta kiinnostumattomille yleisöille. Eräänlaista poliittista viestintää sotien aikaisissa Yhdysvalloissa edustivat edelleen tänä päivänäkin suosittu supersankarisarjakuvat, joiden tematiikassa toistuvat rikollisuuden vastustaminen, sarron torjuminen, isänmaallisuus ja moraaliset kysymykset. (Yu, 2015, s. 24–27)

Suomessa sarjakuvia on tehty aina 1900-luvun alkupuolelta asti, jolloin ne olivat useasti Yhdysvaltain tapaan myös poliittisesti latautuneita ja niitä nähtiinkin yleisesti lähinnä poliittisten julkaisujen yhteydessä. 1950-luvulta lähtien Suomessa on luettu myös ulkomaisia sarjakuvia, joiden suosio suomalaisten sanomalehtien sivuilla on taittunut vasta 1990-luvulta alkaen, kun suomalaiset strippisarjakuvat ovat vakiinnuttaneet paikkansa suomalaisten sanomalehtien suosituimpina sarjakuvina. Suosittuina esimerkkeinä voidaan mainita Juba Tuomolan piirtämä Viivi & Wagner sekä tämän tutkimuksen kohteena oleva Fingerpori. (Nummelin, 2018 s. 157–172)

2.2 Huumori viestinnän välineenä

Käsitetasolla huumori voidaan määritellä leikillisyydeksi, taidoksi nähdä, tajuta ja esittää asiat, jotka huvittavat ja naurattavat. Tieteen termipankki (2016) määrittelee huumorin

asenteeksi, jonka pohjalta koomisiin ilmiöihin suhtaudutaan - ei pilkaten vaan suvaitsevaisesti: Huumorin keinoin on luotavissa vapautunut tunnelma esittämällä nurinkuriset, ristiriitaiset, jopa mielettömät asiat koomisina, mutta samalla hyväksytään ne olennaiseksi osaksi ihmiselämää.

Kuten esimerkiksi Meyer artikkelissaan *Humor as a Double-Edged Sword: Four Functions of Humor in Communication* (2000) kertoo, on huumorintutkimuksessa perinteisesti erotettu kolme huumorin perusteoriaa, joiden kautta huumori tavallisesti rakentuu. Nämä perusteoriat voidaan suomentaa helpotukseksi (*relief*), ristiriidaksi (*incongruity*) sekä ylemmydeksi (*superiority*). Vaikka kyseiset perusteoriat ja niiden relevanttius nykypäivän tutkimuksessa onkin sittemmin haastettu (ks. esim. Morreall, 2024), tarjoavat ne silti perustason ymmärryksen siitä, miten huumori muodostuu ihmisten välisessä viestinnässä.

Helpotus syntyy siitä tunteesta, kun huumorin kokijan niin kutsuttu hermostunut energia purkautuu ja hauskuus syntyy odottamattomasta helpotuksen tunteesta. Tästä syystä esimerkiksi tarinoiden kertojat rakentavat jännitystä ennen humoristista huipennusta, tai vakavien puheiden pitäjät keventävät tunnelmaa aloittamalla puheensa vitsillä. (Meyer, 2000)

Ristiriitojen ja epäsuhtaisuuksien teho huumorissa perustuu yhtä lailla yllättävyyteen. Olemme tottuneet odottamaan tiettyjä syy-seuraussuhteita ja normeja, joiden rikkomisesta syntyy usein humoristisia tilanteita (Meyer, 2000). Hyvin usein vitsien rakenne ja huipentuma tähtäävät jonkinlaiseen odottamattomaan, yleistä ajatusmallia tai kaavaa rikkovaan lopputulokseen.

Yksinkertaistettuna esimerkkinä stand up -komiikassa usein käytettävä huumorin rakennuskeino on rakentaa vitsi tai tarina siten, että yleisö osaa odottaa alustuksen perusteella tietynlaista lopetusta, mutta koomikko päättääkin juttunsa täysin yllättävään lopputulemaan. Vaikka tiedämme odottaa yllättävää lopputulosta, on mieleemme silti

varustautunut kuulemaan tavallista kaavaa noudattavan lopputuloksen. Tällöin vitsin tai tarinan alustus on epäsuhdassa lopputuleman kanssa ja huumori syntyy ristiriidasta. (Morreall, 2024)

Ylemmyden tunne on ihmiselle perustavanlaatuinen taipumus kokea huvittuneisuutta kun hän kokee jonkinlaista ylemmyyttä tai paremmuutta toisia ihmisiä kohtaan. Tämä voi ilmetä hyväntahtoisena tai ilkeänä. Hyväntahtoinen esimerkki on aikuinen, joka kokee lasten naiivit kommentit ja selitykset huvittavina. Ilkeästi voidaan nauraa esimerkiksi toisten kustannuksella siten, että naurun kohde ei itse nauti siitä. (Meyer, 2000)

On myös huomattava, että tunne ylemmydestä tai paremmuudesta ei sinänsä ole välttämättä läheskään aina huvittava, vaan se voi herättää myös esimerkiksi tunteita säälistä (Morreall, 2024).

Huumori on toisaalta hyvin universaali käsite, mutta samalla myös hyvin yksilö-, kulttuuri-, ja aikasidonnainen. Ihmiset ympäri maailman ja läpi historian ovat kertoneet humoristisia tarinoita, kaskuja ja vitsejä, mutta ei ole olemassa tiettyä kollektiivista kaavaa siitä, mikä on hauskaa ja mitkä vitsit naurattavat (Ermida, 2008, s. 36). Kuten viestinnässä yleensäkin, myös huumorin onnistuminen tai epäonnistuminen riippuu hyvin paljon siitä, millaiselle yleisölle se on suunnattu (Meyer, 2000).

Jokaisen ihmisen huumorintaju kehittyy elämän varrella ainutlaatuisesti yhdistelmäksi omien elämäkokemusten, jatkuvan oppimisen ja tapojen kautta. Tämä yhdistelmä vaikuttaa olennaisesti siihen, mitkä asiat meistä kukin kokee hauskoina. Lisäksi huumorin kokemukseen vaikuttavat olennaisesti esimerkiksi tunnesiteet huumorin kohteeseen sekä humoristisuus tilanteessa ja kontekstissa.

Kuten esimerkiksi tilanteessa, jossa osaamme odottaa jotain hauskaa tapahtuvaksi, on usein yleisönä toimiva ihminen alitajuisesti jo valmistautunut nauramaan. Esimerkiksi seuratessaan stand-up-koomikon ilmeitä ja eleitä ennen vitsin huipentumaa tai jos vitsin

kertoja aloittaa kertomuksensa siten, että kuulija osaa odottaa hauskaa vitsiä. Toisaalta taas myös yleensä vakavana koetun tilanteen, kuten esimerkiksi uskonnollisen toimituksen tai sotilasmarssin kääntyessä jostain syystä koomiseksi täysin yllättäen, saa se ihmisissä usein aikaan huvittuneisuutta. (Ermida, 2008, s. 36–37)

Huumori on vaikuttava viestinnällinen keino ja väline, sillä se voi toimiessaan madaltaa ihmisten suojamuureja ja herättää positiivisia tunteita, jolloin he ovat avoimempia käsittelemään sellaisia aiheita, joita he muuten saattaisivat vältellä. Huumori voi parhaimmillaan myös tuoda yhteen ihmisiä eri arvomaailmoista ja auttaa viestejä jäämään paremmin mieleen (Pellikka, 2024). Tutkimusten mukaan huumorilla on usein tärkeä rooli ystävyysuhteiden ja parisuhteiden luomisessa ja ylläpitämisessä: Huumorin avulla voidaan osoittaa kiintymystä, piristää, hauskuuttaa, vahvistaa keskinäistä yhteyttä ja osoittaa kiintymystä toisiin ihmisiin. (Miczo & Meyer, 2025, s. 2–3).

Huumorin sosiaalista ulottuvuutta ovat tutkineet myös esimerkiksi Nathan Miczo & John C. Meyer, jotka erottelevat tutkimusartikkelissaan *Why Be Funny: The Influence of Social Norms on the Communicative Functions of Humor* (2025) huumorin neljä sosiaalista avainfunktioita. Nämä neljä funktiota voidaan suomentaa tunnistamiseksi, selvennykseksi, toimeenpanoksi ja erilaistumiseksi.

Tunnistaminen (*Identification Humor*) sitoo sosiaalisen ryhmän osallistujia yhteen jonkin ryhmän sisällä yhteisesti jaetun havainnon tai käsityksen kautta. Tunnistamishuumori syntyy kun näitä käsityksiä tuodaan esiin tai niiden totuttuja kaavoja rikotaan. Tärkeintä on, että ryhmän sisällä vallitsee yhteinen käsitys siitä, miksi jokin tietty kaava tai sen rikkominen on hauskaa. Miczon & Meyerin (2025) mukaan muihin ihmisiin samaistuminen huumorin kautta on kaikkein palkitsevin huumorin muoto, sillä olemme halukkaita jakamaan samat odotukset ja ymmärryksen ympäröivästä maailmasta muiden kanssa. Tunnistamishuumori voi parhaimmillaan vahvistaa ryhmän yhteenkuuluvuuden tunnetta ja vähentää epävarmuutta muista vetoamalla yhteisiin arvoihin.

Selvennyshuumorilla (*clarification humor*) tarkoitetaan huumoria, joka tuo jonkin asian esiin uudella tavalla korostamalla eroa tai ristiriitaa. Huumorin taustalla on yhteinen ymmärrys asiasta, jonka varaan rakennetaankin yllättävä näkökulma tai sanamuoto. Huumori syntyy, kun vahva yhteinen normi tai oletus yhdistyy sen tarkoitukselliseen rikkomiseen. Tämä ristiriita ei ainoastaan naurata, vaan voi myös auttaa hahmottamaan aihetta paremmin ja vahvistaa yhteistä, jaettua normia – mutta uudesta, raikkaasta näkökulmasta.

Selvennyshuumori avaa uuden tavan ajatella tai havaita asioita. Toisaalta taustalla oleva normi samalla vahvistuu, mutta juuri sen rikkomisen tekee tilanteesta hauskan. Kun ihmiset nauravat yhdessä tämänkaltaisille huomautuksille, he samalla vahvistavat yhteisiä sosiaalisia normeja, luovat yhteenkuuluvuuden tunnetta ja vahvistavat yhteisiä odotuksia ja toimintamalleja. Huumori vähentää osallistujien epävarmuutta sosiaalisista tai fyysisistä odotuksista, mikä tekee kokemuksesta miellyttävän ja yhdistävän. (Miczo & Meyer, 2025 s. 4)

Normeja ylläpitävä huumori (*enforcement humor*) syntyy tilanteissa, joissa korostetaan jonkin normin tai odotuksen rikkomista niin, että se esitetään huomionarvoisena – ja usein naurettavana. Kun joku rikkoo normeja, siitä tehdään humoristinen huomio, jonka tarkoituksena on viestiä osallistujille, että käytöstä pitäisi ehkä korjata tai parantaa. Normeja ylläpitävään huumoriin liittyy olennaisesti tietynlainen kiusoittelu. Kiusoittelun avulla rakennamme ja vahvistamme suhteita korostamalla yhteisiä odotuksia: mitä meidän *pitäisi* tehdä – ja jos emme tee niin, kiusoittelemme tai ns. piikittelemme toisiamme siitä. Tällaisissa tilanteissa normin rikkomisen nostetaan esiin tavallista dramaattisempaan tai merkittävämpäänä, ja se herättää naurua osittain siksi, että rikkomuksen ei toivota jatkuvan. Tämän seurauksena ihmiset saattavat karttaa samanlaisia normirikkomuksia tulevaisuudessa, välttääkseen joutumista naurunalaisiksi.

Viimeinen Mizcon ja Meyerin neljästä huumorin sosiaalisesta avainfunktiosta voidaan suomentaa erotteluun perustuvaksi huumoriksi (*differentiation humor*), jota syntyy erityisesti silloin, kun asetetaan selkeä vastakkainasettelu kahden ryhmän tai kahden näkökulman välille. Tällainen huumori paljastaa toisaalta eri sosiaalisten ryhmien välisiä liittoumia ja toisaalta jakolinjoja: ihmiset nauravat yhdessä jollekin toiselle ryhmälle, jonka nähdään olevan tietämätön, väärässä tai jotenkin poikkeava. Erotuksena selvennyshuumorista, joka vahvistaa yhteenkuuluvuuden tunnetta ryhmän sisällä, erotteluun perustuva huumori korostaa nimenomaan oman ryhmän eroa suhteessa johonkin toiseen ryhmään.

Sekä Meyerin mainitsemien huumorin perusteorioiden, että Mizcon & Meyerin huumorin sosiaalisten avainfunktioidenkin kohdalla nousevat tietyt seikat selkeästi esiin: Odotukset ja normit sekä niiden rikkominen ja erilaiset ristiriidat. Meyer perustelee kirjassaan *Understanding Humor Through Communication: Why Be Funny, Anyway?* (2015) asiaa sillä, että kun huumorista on vuosikymmenten ajan esitetty erilaisia teorioita, nousee esiin yksi keskeinen piirre: huumori liittyy jonkinlaisen muutoksen havaitsemiseen. Tämä muutos tai ”häiriintyminen”, oli kyse tutun kuvion tai käsitteen näkemisestä uudella tavalla tai yhteenkuuluvuuden tunteesta, koetaan miellyttävänä ja palkitsevana. Sen takia sen pariin halutaan hakeutua yhä uudelleen.

Yleisten sosiaalisten suhteiden lisäksi huumorilla on todettu olevan vaikutusta myös ihmistenväliseen parinmuodostukseen ja seurustelusuhteisiin. Aihetta ovat tutkineet mm. McGee & Shevlin artikkelissaan *Effect of Humor on Interpersonal Attraction and Mate Selection* (2009). He saivat tutkimuksessaan selville sen, että parinmuodostuksessa hyvä huumorintaju parantaa mahdollisuuksia suhteen syntymiselle. Ihminen, jolla on keskivertoa parempi huumorintaju, nähtiin potentiaalisempänä kumppanina. Heidän mukaansa hyvän huumorintajun voidaan katsoa olevan osoitus siitä, että potentiaalinen kumppani pystyy tuomaan suhteeseen iloa ja onnellisuutta, ja että kumppanilla on näin ollen todennäköisesti muitakin haluttuja luonteenpiirteitä.

Huumorilla voi siis olla ratkaiseva rooli ihmistenvälisen sosiaalisten piirien ja parisuhteiden rakentajana ja ylläpitäjänä. Toisaalta huumorilla on myös kyky toimia toivon ja myötätunnon herättäjänä vaikeissa viestintätilanteissa (Pellikka, 2024). Huumorin avulla ihmiset pystyvät käsittelemään vaikeita ja vakaviakin yhteiskunnallisia/sosiaalisia aiheita, uutisia ja tapahtumia sekä keskustelemaan asioista, jotka muuten olisivat mielletty tabuiksi (Chattoo & Green-Barber, 2018). Huumorin avulla ihmiset pystyvät jäsentämään, vahvistamaan ja haastamaan sosiaalisia normeja, sekä esittelemään ideoita toisilleen kevyellä ja turvallisemmalla tavalla (Miczo & Meyer, 2025, s. 3).

2.3 Huumori sarjakuvissa

Kuten kirjoissa, elokuvissa ja muissakin taiteen ja viihteen lajeissa, on sarjakuvassakin eri tyylilajeja, genrejä ja lähestymistapoja tarinankerrontaan. Jos mietitään huumoria elementtinä, ei joissain sarjakuvissa ole välttämättä mukana huumoria käytännössä ollenkaan, kun taas toisessa ääripäässä jotkin sarjakuvat perustuvat käytännössä kokonaan huumorin ja vitsien varaan. Tästä hyvänä esimerkkinä tässä tutkimuksessa tarkastelussa oleva Fingerpori.

Sarjakuva eroaa pelkästä kirjoitetusta tarinan- ja vitsinkerronnasta erityisesti siinä, että se yhdistelee kuvaa ja tekstiä ainutlaatuisella tavalla. Näin ollen huomattavaa ja taiteenlajille tyypillistä on myös se, miten monitahoisesti huumori sarjakuvassa voi ilmetä: sarjakuvassa huumori ei synny pelkästään tekstimuotoisista vitseistä, mutta myös onomatopoeettisista ilmaisuista, sanattomista vitseistä sekä intertekstuaalisista viittauksista (Kaindl, 2004, s. 174). Sarjakuvan huumori rakentuu kuvien, tekstin ja lukijan välisestä suhteesta, jossa samalla tavalla merkitystä on myös tarinankerronnan tahdilla, kuten monissa muissakin komedian lajeissa (Yezbick, 2024).

Huumori sarjakuvien keskeisenä elementtinä ja teemana on ollut olemassa jo sarjakuvan alkua ajoista lähtien, ja se oli itse asiassa yksi suosituimmista genreistä taiteenlajin

kehittyessä. Niin kutsuttu slapstick-komedia, eli yliampuviin, räikeisiin sattumuksiin perustuva huumori, joka oli olennainen osa esimerkiksi 1900-luvun alun mykkäelokuvia ja saman aikakauden huumorinäytelmiä, antoi vaikutteita huumorisarjakuvaan sen alkuaikoina (Yezbick, 2024).

Hyvin alkuvaiheessa myös mukaan tullut sarjakuvan genre on ollut antropomorfiset eli ihmisenkaltaisten eläinten hahmot. Näistä tunnetuimpia esimerkkejä lienevät nykyäänkin hyvin suositut Disneyn hahmot, kuten Aku Ankka, Mikki Hiiri ja Hessu Hopo. Antropomorfiset eläinhahmot tarjoavat omanlaisensa tavan käsitellä ihmiselämän käännteitä humoristisella tavalla, samalla luoden vertauskuvia ja ristiriitaa eläinten ja ihmisten välisistä eroavaisuuksista (Yezbick, 2024).

Maailmasotien välissä huumori alkoi väistyä suosituimpana genrenä erityisesti Yhdysvalloissa ja Britanniassa, kun toiminta, rikollisuus ja fantasiateemat alkoivat yleistyä (Murray, 2025). Tämä ilmiö oli kuitenkin osa suurempaa sarjakuvien genrealikoiman laajentumista, eikä huumori sarjakuvien elementtinä ole sinänsä kadonnut mihinkään. Itseasiassa se voi olla hyvinkin vaikuttava tehokeino sarjakuvan keinoin toteutettavassa poliittisessa ja yhteiskunnallisessa viestinnässä. Esimerkiksi Falliandan & Astitin (2018 s. 383–384) ja Ekon (2007) mukaan sanomalehdissä julkaistavien poliittisten ja kantaottavien sarjakuvien olisi odotusarvoisesti sisällettävä edes jonkin verran huumoria, saadakseen parhaiten lukijakunnan hyväksynnän ja oikeuttaakseen paikkansa.

Fallianda & Astiti (2018) tutkivat huumoria indonesialaisen sanomalehden poliittisissa sarjakuvissa. Poliittisia puolueita, päivänpolttavia aiheita ja kulttuuria käsiteltiin tutkituissa sarjakuvissa monin erilaisin huumorin keinoin. Valtaosassa (n. 66 %) tutkituista 74 sarjakuvista huumori rakennettiin heidän mukaansa pääosin kielellisin keinoin, jolloin kuvitusta käytettiin lähinnä taustoittamaan tai tukemaan sarjakuvan viestiä. Kuvituksen ja tekstin selkeää vuoropuhelua oli n. 30 %:ssa aineistosta ja pelkkää kuvituksen avulla tapahtuvaa viestintää vain noin 4 %.

Sarjakuvahuumoria yhteiskunnallisena viestinnän välineenä ovat tutkineet esimerkiksi Keri Matwick ja Kelsi Matwick artikkelissaan *Comics and humor as a mode of government communication on public hygiene posters in Singapore* (2022), jossa he käsittelivät Singaporen hallituksen yritystä opettaa ja kontrolloida ihmisten käyttäytymistä julkisissa wc-tiloissa sarjakuvahuumorin avulla. Heidän mukaansa humorististen sarjakuvien asettaminen julkisiin käymälöihin saattaa edesauttaa ihmisiä toimimaan oikein valistamalla heitä tärkeistä asioista yksinkertaisemmin, leikkisämmin ja vähemmän saarnaavammin.

Poliittisten asioiden käsittely sarjakuvahuumorin keinoin on ollut myös suomalaisen sarjakuvan kehityksessä olennaisesti mukana. Suomalaisen sarjakuvahuumorin yhtenä suurimmista edelläkävijöistä voidaan pitää Ola Fogelbergin Pekka Puupäätä, joka tunnetaan nykyään Suomessa lähinnä elokuvista (Hänninen, 2023).

Pekka Puupää oli kuitenkin 1900-luvun alkupuoliskolla Suomen suosituin sarjakuva, jota lukivat niin lapset kuin aikuisetkin. Aikakaudelle tyypillisesti Puupään hahmo sekä sarjakuvan yleinen tematiikka otti poliittisesti kantaa ajankohtaisiin asioihin sarjakuvahuumorin keinoin. Pekka Puupää -sarjakuvat arvostelivat tekijänsä vasemmistolaistaustaa myötäillen erityisesti poliittista oikeistoa aina sotaan asti (Hänninen, 2023). Myöhemmin elokuvaversioissa Puupää nähdään huomattavasti vähemmän poliittisena hahmona, ja huumori on vähemmän kantaaottavaa kuin sarjakuvaversiossa.

Suomalaisen sarjakuvan huumoria on käsitelty aikaisemminkin pro gradu -tutkielmissa jonkin verran. Fingerpori on ollut tässä asiayhteydessä jokseenkin suosittu tarkastelun kohde, ja aihetta on tutkittu monista eri lähtökohdista ja näkökulmista.

Mikko Hakala tutki pro gradussaan *Intertekstuaalisuus huumorin elementtinä fingerpori-sarjakuvassa* (2012) intertekstuaalisuutta, eli tekstienvälisyyttä huumorin keinona Fingerporissa. Hän etsi tutkimuksessaan muun muassa henkilöihin, aikakausiin ja

tapahtumiin sekä muihin tunnettuihin kulttuurisiin ilmiöihin viittaavia huumorin aineksia. Tutkimuksessaan Hakala kertoo, että Fingerporin intertekstuaalisissa viittauksissa kirjallinen esitystapa on vallitsevin, sillä hänen aineistossaan intertekstuaalisista viittauksista tekstillisiä on yli puolet ja kuvallisia ainoastaan hieman yli neljännes. Hakala pystyy osoittamaan, että vaikka Fingerpori mielletään usein sanoilla leikitteleväksi sarjakuvaksi, on intertekstuaalisten viittausten rooli huumorin rakentumisessa merkittävä.

Koska Fingerporin huumori pohjautuu vahvasti suomalaiseen kulttuuriin, suomenkieliseen huumoriin ja suomen kielellä leikittelyyn, on sen laadukas kääntäminen muille kielille haasteellista. Karoliina Molander tutki pro gradussaan *Huumoria Fingerporista maailmalle – Miten suomalainen kielellinen leikittely kääntyy englanniksi?* (2019) Fingerporin huumorin kääntymistä englanniksi, ja lisäksi Minttu Sinkkonen on tutkinut Fingerporin kääntämistä venäjäksi pro gradussaan *Kulttuurisidonnaisen huumorin kääntämisen strategiat fingerporin venäjännöksessä* (2021).

Molander (2019) pystyi tutkimuksessaan osoittamaan, että vaikka Fingerporin strippejä oli onnistuttu kääntämään englanninkieliseen julkaisuun yllättävän hyvin, puuttuivat tietynlaiset sanaleikit ja Fingerporille olennaiset huumorin keinot käännöksestä käytännössä kokonaan. Esimerkiksi suomenkielen taivutusmuotoihin pohjautuvaan sananmuotohomonymiaan perustuva huumori oli jätetty käännöksestä pois, vaikka yksittäisten sanojen kaksoismerkityksiin pohjautuvaa huumoria oli pystytty kääntämään jonkin verran.

Sinkkonen (2021) tutki kielellisen kääntämisen lisäksi myös kulttuurisidonnaista kuvastoa venäjäksi käännettyssä versiossa. Tutkimuksessaan hän toteaa, että muokattaessa Fingerporin strippejä venäjän kielelle, on suomalaiset kulttuuriset elementit pyritty usein säilytetty ennallaan, eikä niitä ollut lähdetty kotouttamaan, eli muokkaamaan venäläiseen kulttuuriin sopivaksi. Lisäksi esimerkiksi hahmojen nimiä ei ollut lähdetty käännöksessä muuttamaan.

Kenties tunnetuin Fingerpori-aiheinen tutkimus on kuitenkin Maijastiina Vileniuksen pro gradu -tutkielma *Minä sulle homonyymit näytän. Kielellinen leikittely Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvassa* (2010), josta on myöhemmin julkaistu myös versiointi yleistajuisena tietokirjana. Tutkimuksessaan Vilenius tuli siihen tulokseen, että Fingerporissa kielellä leikittely pyrkii huvittamaan ja tarjoamaan kielellisiä oivalluksia ajoittain erittäin monimutkaisinkin kielenkääntein. Hänen mukaansa Fingerporissa leikitellään homonymian lisäksi runsaasti monisanaisten ilmausten monimerkityksisyydellä, idiomeilla, fraaseilla ja sananparsilla, ja suuri osa vitsien huvittavuudesta perustuu väärinymmärrykseen tai -tulkintaan. Hän kertoo myös, että Fingerporin lukeminen vaatii lukijalta osittain laajaa historian ja kulttuurin tuntemusta.

3 Huumorin rakentuminen Fingerpori-sarjakuvassa

3.1 Aineistosta löytyneet teemat

Aineistoa tarkasteltaessa esiin nousi monia eri teemoja ja elementtejä, joista laajimmat liittyvät olennaisesti huumorin rakentumiseen Fingerpori-sarjakuvissa, ja pienemmät ja harvinaisemmat taas tarjoavat mielenkiintoisia näkökulmia ja nyansseja suosittuun sarjakuvan tematiikkaan. Aineistosta jäi myös puuttumaan joitain sellaisia teemoja, joita ennen tutkimusta olisi voinut odottaa löytyvän.

Kuten esimerkiksi Vileniuskin (2010) on osoittanut, on sanojen ja sanontojen kaksoismerkityksellä leikittelevä homonymia yksi tunnistettavimmista ominaisuuksista ja jatkuvin huumorin keino, jota Fingerporissa käytetään stripistä toiseen. Aineiston 30:stä stripistä voitiin selvästi erottaa jopa 24 strippiä, joissa vitsi rakennetaan sanojen kaksoismerkityksen avulla. Jos tähän vielä lasketaan mukaan ne stripit, joissa yksittäisiä sanoja yhdistelemällä (esimerkiksi poistamalla välilyönnit tai järjestelemällä sanojen tai kirjainten järjestys tai painotus uudelleen, kuten kuvassa 3) saatiin aikaan uusia sanoja ja näin ollen uusia merkityksiä, voidaan homonymiaa hyödyntäneiden strippien määrä nostaa jopa 27:ään.



Kuva 3. Elias Tapani Karhu.

Homonymiaa en kuitenkaan laske tässä yhteydessä varsinaiseksi teemaksi, vaan käsittelen sitä enemmän huumorin rakennuskeinona myöhemmin analyysiosiossa.

Homonymiaan hieman liittyvä elementti olivat väärinkäsitykset, joita voitiin tunnistaa 11:stä aineiston stripistä. Selkeiden väärinkäsitysten ja homonymian erottaminen oli joidenkin strippien kohdalla haastavaa, sillä muutamassakin stripissä niitä käytettiin toistensa lomassa vitsin rakentamisessa.

Varsinaisista teemoista toistuvien oli ihmisten välinen, samassa tilassa tapahtuva sanallinen vuorovaikutus, joka toistui 21 stripissä. Mielenkiintoinen huomio oli se, että kahden tai useamman ihmisten välistä sanallista vuorovaikutusta tapahtui yhteensä 25 stripissä, jos lasketaan mukaan myös ne neljä strippiä, joissa keskustelu tapahtui puhelimen välityksellä. Puhelin olin siis elementtinä mukana jopa neljässä stripissä. Mainittakoon, että näistä neljästä puhelinkeskustelustripistä ainoa, jossa lukija pystyy näkemään molemmat keskusteluun osallistuvat hahmot, oli kuvan 3 (s. 27) strippi. Muissa puhelimen välityksellä tapahtuvista keskusteluista vastapuolesta näkyvillä olivat vain puhekuplat.

Fingerporissa on usein havaittavissa viittauksia niin suomalaiseen kuin ulkomaiseenkin populaarikulttuuriin, mytologiaan, politiikkaan ja uskontoon. Kuitenkin tämän tutkimuksen aineiston stripeissä näitä teemoja oli havaittavissa jopa yllättävän vähän. Populaarikulttuuriin ei suoranaisesti viitattu yhdessäkään stripissä, ellei laskuihin oteta mukaan yhdessä stripissä esiintynyttä tunnettua pyörätuolilla liikkuvaa fyysikkoa Stephen Hawkingia. Mytologiaan ja uskontoonkin viitattiin vain kolmessa stripissä. Yhdessä stripissä (Kuva 1, s. 6) esiintyy Kalevalan hahmoista Väinämöinen, toisessa stripissä Jeesus Kristus (Kuva 9, s. 35) ja kolmannessa tässä tapauksessa nimetön, mutta itämaisestä mytologiasta tunnettu hahmo eli lampun henki.

Vaikkakin Fingerporin luoja Pertti Jarlan omin sanoin kyseessä ei ole poliittinen sarjakuva (Römpötti, 2007), silti yksi yleinen aihe Fingerporissa ovat erilaiset poliittiset viittaukset, joita tässäkin aineistossa esiintyi kolmessa stripissä. Poliittikka on laaja käsite ja siihen voidaan katsoa sisältyvän niin historiallisia tapahtumia kuin nykypäivän puheenaiheitakin, joista erityisesti puoluepolitiikka jakaa ihmisiä ja mielipiteitä runsaasti.

Näin ollen, kun aineistoa kerätessä osallistujia pyydettiin kommentoimaan oma suosikkinsa ja/tai reagoimaan mielestään parhaisiin strippeihin, oli odotettavissa, että kovin vahvan puoluepoliittiset stripit suuntaan tai toiseen eivät tulisi todennäköisesti nousemaan kyseisen julkaisun suosituimpien joukkoon. Ylipäätään poliittisia viittauksia sisältäneitä strippejä aineistosta voidaan katsoa löytyneen vain kolme kappaletta. Puoluepolitiikkaa edes jollain tavalla sivuavia strippejä aineistossa oli vain yksi (Kuva 4).



Kuva 4. Punavihreät lasit.

Fingerpori on monessa mielessä hyvin suomalainen sarjakuva, sillä suomen kielen rikkaan hyödyntämisen lisäksi siinä usein viitataan suomalaisiin asioihin, paikkoihin ja kulttuurisiin ilmiöihin. Strippejä, joiden voidaan katsoa liittyvän suomalaisuuteen ja suomalaiseen kulttuuriin, tuli aineistossa vastaan seitsemän kappaletta. Loput aineiston stripeistä voitaisiin siis pelkän kuvaston perusteella hypoteettisesti kääntää muillekin kielille niin, että stripin ymmärtäminen ei välttämättä vaatisi lukijalta suomalaisuuden, suomalaisen kulttuurin tai Suomen maantieteen tuntemusta. Kielellinen kääntäminen suomesta muille kielille niin, että vitsin sisältö säilyisi samana, onkin sitten todennäköisesti hieman haastavampi tehtävä.

Myös muita, muutaman kerran esiintyneitä mutta tunnistettavia aiheita tai strippejä yhdistäneitä teemoja olivat työelämä (8 kpl), asiakaspalvelutilanteet (6kpl), ruoka ja juoma (6 kpl), televisio (3 kpl), ihmisten nimet (3 kpl) sekä seksuaaliset aiheet, joita aineistosta löytyi 4 kappaletta.

Työelämä ja asiakaspalvelutilanteet olivat esillä suhteellisen monessa stripissä. Jos lasketaan yhteen ne stripit, joissa teemana on jompikumpi tai siinä yhdistyy elementtejä molemmista teemoista, on kyseistä tematiikkaa löydettävissä noin jopa puolesta aineiston stripeistä (14 kpl). Tietyllä tavalla se vain alleviivaa sitä, miten Fingerporissa yritetään löytää huumoria arkisista tilanteista kääntämällä asiat tai ilmaisut pääläelleen, tai yhdistelemällä näihin tilanteisiin absurdeja elementtejä. Esimerkiksi kuvassa 5 lähestytään asiakasta jossain määrittelemättömässä asiakaspalvelutilanteessa, mutta ei toki siten, kuten tavallisesti voisi ajatella.



Kuva 5. Kuinka lähestyä asiakasta.

Ennen aineiston keräämistä olisin odottanut seksuaalisten aiheiden saavan suuremman suosion, sillä niiden ympärille rakennetut stripit ovat yleensä suosituimpien Fingerpori-striippien joukossa. Tästä esimerkkinä Helsingin Sanomien taannoin järjestämä parhaiden Fingerpori-striippien äänestys (Moisio, 2012). Aineistosta jäi puuttumaan myös omien ennako-odotusteni vastaisesti kyseisen äänestyksen voittanut strippi ”tulit juuri mieleen.”

3.2 Kirjalliset huumorin keinot

Kuten aiemmin jo todettua, huumori Fingerpori-sarjakuvassa rakennetaan hyvin usein homonymialla, eli sanojen kaksoismerkityksillä leikittelemällä. Teemoittelun avulla pystyttiin tämänkin tutkimuksen aineistosta nostamaan esiin jopa 27 strippiä 30:stä, joissa homonymiaa käytetään stripin vitsin rakentamisessa tai kaksoismerkitys itsessään on stripin vitsin *punchline*, eli niin sanotusti vitsin ydin, pointti tai lopetus.

Monet homonymiaan pohjautuvat vitsit luodaan Fingerporissa yksinkertaisesti yhden sanan avulla, laittamalla kyseinen sana johonkin tiettyyn lauseeseen tai asiayhteyteen, jolloin se voidaan tulkita neutraalisti, kuten se tavallisesti normaalissa asiayhteydessä tulkittaisiin, tai vaihtamalla sanan merkitys lukijan mielessä toiseen. Tällöin hyvin tavalliselta näyttävä sana tai lause saa toisen, hullunkurisen merkityksen. Yleensä mitä absurdimpi uusi merkitys on, sitä hauskempi myös vitsi on.

Hyvänä ja yksinkertaisena esimerkkinä tästä yhden sanan kaksoismerkityksestä on kuvassa 6. Kuvan kyltin tarjoama informaatio luonnossa sijaitsevasta vesilähteestä on sanana täysin sama kuin lähteä-verbin käskymuoto. Kyseisen stripin päähenkilö tulkitsee kyltin sanomaa juurikin jälkimmäisellä tavalla, mistä syntyy stripin vitsi.



Kuva 6. ”Lähde.”

Toisaalta monissa Fingerporin homonymiaan nojaavissa vitseissä käytetään yhden tietyn sanan sijasta kahden tai useamman sanan tai lauseen yhdistelmistä syntyviä

kaksoismerkityksiä. Esimerkkinä aikaisemmassa kuvassa 5 (s. 30), koulutuspäivän puhuja kehottaa kyseisen yrityksen toimihenkilöitä lähestymään asiakkaita huumorilla, kepeillä ja iloisilla aiheilla. Stripin vitsissä hyödynnetään käytännössä koko ensimmäisen puhekuplan kokonaisuutta, jossa asiakkaan lähestyminen puisilla kepeillä on vitsin ydin kaksoismerkityksen kannalta, mutta vitsi ei toimisi ilman koko puhekuplan kontekstia.

Hieman samaan tapaan homonymiaa haetaan Fingerporissa joskus yhdistelemällä yksi tai useampi sana yhdeksi uudeksi sanaksi, jolloin sen merkitys muuttuu. Tätä kyseistä keinoa on käytetty esimerkiksi kuvassa 7 (s. 33), jossa torimyyjät myyvät kyltin perusteella Espoon Suvisaaristosta peräisin olevia kananmunia. Kyltin viesti on sinällään täysin neutraali ja viaton, mutta stripin lopussa paljastuukin, että kauppiaiden nimet ovat Suvi ja Risto. Tämä ei itsessään muuta kyltin viestiä mihinkään, mutta toisaalta se saa tällä tavoin uuden kaksoismerkityksen ja tästä kaksoismerkityksestä syntyy kyseisen stripin huumori.

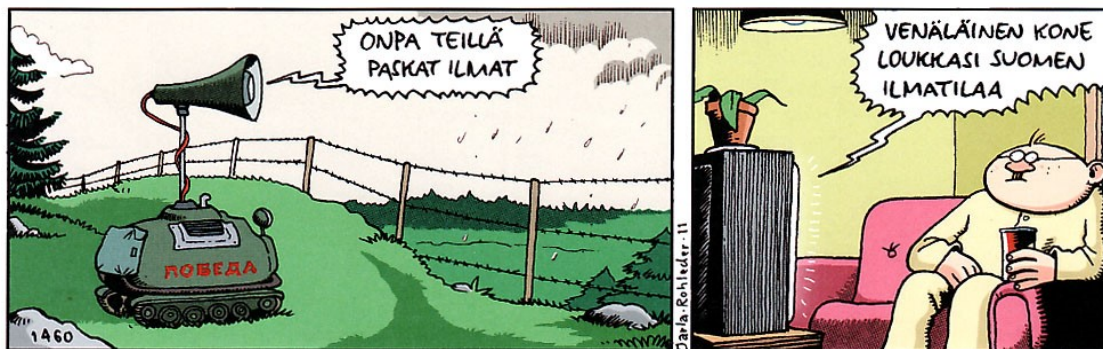
Toinen, hieman erilainen esimerkki samasta keinosta nähdään kuvassa 3 (s. 27). Kuvan stripissä hälytyskeskuksen päivystäjä kysyy soittajan nimeä ja asiaa. Keskukseen soittava henkilö kertoo nimekseen Elias Tapani Karhu, mutta jättää asiansa sanomatta (tai ei ehdi sitä kertoa), kun päivystäjä kysyy uudelleen, mikä hänen asiansa on. Jos stripin lukee nopeasti tai ajattelematta sen enempää, stripin vitsi ei välttämättä aukea lukijalle. Mutta kun järjestää soittajan nimen uudelleen (Eliasta pani karhu), syntyy tästä kaksoismerkityksestä jälleen stripin vitsi.



Kuva 7. Suvisaariston munaa.

Joidenkin kaksoismerkitysten kohdalla Fingerporissa käytetään myös sananlaskuja ja erilaisia vakiintuneita sanontoja ja luotetaan siihen, että nämä ovat lukijalle ennestään tuttuja. Hyvänä esimerkkinä kuva 8 (s. 34), jossa venäläinen kone loukkaa Suomen ilmatilaa. Loukkaamisella tarkoitetaan yleensä itsensä tai toisen ihmisen vahingoittamista fyysisesti tai toisen ihmisen pilkkaamista siten, että tälle aiheutuu mielipahaa. Ilmatilan loukkaus on kuitenkin yleisesti käytetty sanonta silloin, kun jonkin vieraan valtion lentoalus vierailee toisen valtion ilmatilassa luvatta, eikä sinänsä liity edellä mainittuun loukkaamisen määritelmään.

Vitsi syntyy tässä yhteydessä juuri tästä kahden merkityksen välisestä ristiriidasta. Lisähuumoria strippiin tuo se, että kun yleensä esimerkiksi uutisissa puhutaan ilmatilaa loukkaavista koneista, on kyse lentokoneista, erityisesti sotilaslentokoneista. Kyseisessä stripissä kuitenkin ilmatilaa ”loukkaava” kone on todennäköisesti tarkoituksella ihan jonkinlainen muu ”kone” kuin lentokone.



Kuva 8. Ilmatilan loukkaus.

3.3 Kuvalliset huumorin keinot

Koska sarjakuvan olennaisiin elementteihin kuuluu tekstin lisäksi myös kuvalliset elementit, eivät Fingerporinkaan vitsit usein toimisi yhtä hyvin ilman ilmeikästä kuvitusta puhekuilien ja muun tekstin tueksi. Jotkin vitseistä eivät aukeaisi lukijalle ollenkaan, jos ne laitettaisiin pelkästään kirjalliseen muotoon, vaan vitsin olennaisena osana toimivat kuvalliset elementit.

Hyvänä esimerkkinä tästä on Kuva 9 (s. 35), jossa stripin päähenkilö löytää kaupasta housut ja aikoo sovittaa niitä. Sovituskopissa vastaan tulee kuitenkin mies, joka on ”sovittanut” housut päähenkilön puolesta. Tämä henkilö huomataankin kuvasta olevan Jeesus Kristus, joka kristinuskon oppien mukaan sovittaa synnit, jolloin hän on nämä housutkin ”sovittanut” päähenkilön puolesta. Sanallisesti vitsi syntyy sovittaverbin kaksoismerkityksestä, mutta vitsi ei millään toimisi ilman yleisesti tunnettua Jeesuksen hahmoa tätä kertomassa. Jos jokin toinen, sattumanvarainen hahmo kertoisi saman, olisi stripin vitsi paljon huonompi, sen merkitys vaihtuisi tai se ei toimisi ollenkaan.



Kuva 9. Sovitetut housut.

Toinen hyvä esimerkki kaikessa yksinkertaisuudessaan on Kuvan 6 (s. 31) strippi lähteestä, jonka perusidean voisi periaatteessa jopa tajuta ilman kuvassa näkyvää kirjoitettua kylttiäkin, mutta kyltin teksti toki auttaa jonkin verran vitsin ymmärtämisessä. Katsellessaan jo pelkkää stripin kuvitusta lukija ymmärtää kyseessä olevan luonnonlähteen keskellä metsää tai muuta luonnollista ympäristöä.

Kun tarkastellaan stripin kuvallisia elementtejä vielä tarkemmin, huomataan päähenkilön näyttämässä käsimerkkiä kyltille, mikä vahvistaa hänen turhautumistaan hänen ymmärrettyään väärin kyltin ”rujon” viestin. Täten suurin osa kyseisen stripin huumorin elementeistä syntyy kuvallisista elementeistä, ja stripissä oleva pieni puhekupla tuo vain pienen, vitsiä alleviivaavan lisän. Lisäksi on huomioitava, että tämä strippi ei millään toimisi pelkän tekstin varassa, jos siitä ottaisi kuvituksen pois.

Yksi selkeä kuvituksellinen huumorin rakennusmenetelmä on joidenkin strippien kohdalla vitsin huipennus, joka tapahtuu ilman puhekuplaa, pelkän kuvituksen avulla. Esimerkiksi kuvassa 10 päähenkilö tilaa normaalisti smoothien, johon asiakaspalvelija kysyy tavanomaisen vastakysymyksen. Asiakaspalvelija voisi kysyä toisaalta ottaisiko asiakas *myös ananasta*, mutta -kin päätteen käyttö yhdistää kaksi sanaa yhdeksi ja luo kaksoismerkityksen *ananastakin*. Vitsi huipennetaan yksinkertaisesti vain kuvaamalla päähenkilö ananastakki päällään.



Kuva 10. Ananastakki.

Kun sarjakuvassa esiintyy ihmishahmoja (tai antropomorfisia eläinhahmoja), on tällöin tärkeässä osassa tarinankerrontaa, vitsien rakentamista ja viestien vahvistamista näiden hahmojen eleet ja ilmeet. Yhdeksi vahvaksi huumorin rakentamisen keinoksi Fingerporissa voidaankin tunnistaa ilmeikkäät hahmot, joiden ilmeet ja eleet vievät tarinaa eteenpäin ja tuovat sarjakuvaan lisää humoristisia elementtejä ja vahvistavat niitä. Huomattavaa on myös, kuinka Fingerporissa hahmojen ilmeet ovat usein ylikorostetun sijaan hienovaraisia ja jopa hieman lakonisia, mutta kuitenkin tunnistettavia.

Jos jalostetaan ajatusta Fingerporista vahvasti suomalaisena sarjakuvana, voidaan nähdä hahmojen hillityt ilmeet yhtenä suomalaisuuden ulottuvuutena. Vertailtaessa esimerkiksi japanilaiseen sarjakuvaan mangaan, jossa hahmojen ilmeet ja eleet ovat ylikorostetunkin räikeitä ja liioiteltuja, on Fingerpori jollain tapaa jopa täydellinen vastakohta. Oikeastaan mihin tahansa tunnettuun sarjakuvaan tai -perinteeseen verrattuna, on ilmeiden ja eleiden käyttö Fingerporissa hyvin hillittyä, mutta samalla ilmeikästä ja paljon puhuvaa.

Aineistossa on monta hyvää esimerkkiä tästä aiheesta, mutta yksi parhaista on strippi "Vajaa ja reilu serkku" (Kuva 11, s. 37). Mainittakoon, että kyseinen strippi sai aineistonkeruussa eniten reaktioita, eli tutkittavista stripeistä se oli suosituin. Stripissä nähdään, kuinka puoliso on innoissaan päähenkilön serkkujen tulevasta vierailusta. Sen

lisäksi että hän kysyy innostuneena millaisia he ovat, näkyy innostus myös hänen ilmeestään. Kun totuus serkuista paljastuu viimeisessä ruudussa, on hänen ilmeensä muuttunut enemmänkin epäuskoiseksi tai vaivaantuneeksi. Myös itse serkkujen ilmeet alleviivaavat stripin vitsiä. ”Reilu” serkku tervehtii iloisella ilmeellä ja kädenheilautuksella isäntäväkeä, kun taas ”vajaan” serkun kasvojen ilme korostaa sitä, että hän ei ole täysin tilanteen tasalla.



Kuva 11. Vajaa ja reilu serkku.

3.4 Kirjalliset ja kuvalliset keinot yhdessä

Kirjoitetut vitsit ja tarinat ovat rakennettu sellaisiksi, että ne toimivat ja hauskuuttavat kirjoitetussa muodossa, kun taas hauskat kuvat luovat huumoria sanattomasti. Joissain tapauksissa myös sarjakuva pystyy viestimään sanomaansa ja välittämään tunteita ilman tekstiäkin, pelkkien kuvien avulla. Sarjakuva ja sarjakuvahuumorit toimivat kuitenkin parhaiten usein juuri sellaisina kuin ne tavallisesti tunnemme: tekstiä ja kuvaa yhdistelevänä viestinnän välineenä ja taiteenlajina.

Kun lähdemme mielessämme miettimään mitä sarjakuva on, kenties tunnistettavin ja mieleenpainuvuin olennaispiirre on juuri se, miten kirjoitettu teksti ja kuvat muodostavat yhdessä toimivan kokonaisuuden. Myös huumorisarjakuvien kohdalla usein hauskin ja oivaltavin lopputulos saadaankin, kun kuvallisia elementtejä ja tekstiä yhdistellään

aiheeseen ja vitsiin sopivasti. Näin myös Fingerporin huumori tarvitsee usein tekstin ja kuvan yhteistyötä syntyäkseen ja toimiakseen tarkoitetulla tavalla.

Aineistosta voidaan huomata, miten Fingerporissa tekstin ja kuvan suhde vaihtelee stripistä toiseen. Esimerkiksi kuvassa 6 (s. 31) teksti on periaatteessa sivuosassa stripin huumorin rakentumisessa, kun taas kuvassa 4 (s. 29) kuvalliset elementit tuovat hieman kärjistäen vain pientä lisäarvoa ja vahvistusta itse vitsiin. Sekä näissä kahdessa esimerkissä että aineiston jokaisessa muussakin stripissä vitsin toteutus ja huumorin kokonaisvaltainen rakentuminen kuitenkin hyötyy eniten tekstin ja kuvan yhteistyöstä.

Kuten jo aikaisemmin mainittua, yksi toistuvista teemoista Fingerpori-stripeissä on suomalaisuus ja erilaiset suomalaisen kulttuurin elementit. Näin ollen suomalaisen kulttuurin ymmärtäminen ja joissain tapauksissa myös tietämys Suomen maantieteestä ovat monissa suomalaisuuteen liittyvissä Fingerpori-stripeissä vitsin ymmärtämisen edellytyksiä. Jo lähtien siitä, että monet Fingerporin vitseistä eivät käänny muille kielille ainakaan kovin saumattomasti, löytyy sen stripeistä runsaasti kirjallisia ja kuvallisia viittauksia suomalaiseen kulttuuriympäristöön.

Kuvan 8 (s. 34) konteksti on hyvin suomalainen: naapurimaa Venäjän ilma-alusten ilmatilan loukkaukset (sanan varsinaisessa merkityksessä) sekä muut vaikuttamiskeinot ovat olleet suomalaisille tuttuja viimeistään sota-ajoista lähtien, eivätkä maiden yhteinen historia ja sen lainalaisuudet välttämättä avaudu sellaisten maiden kansalaisille, jotka eivät ole joutuneet kokemaan Venäjän kaltaisen vallan läsnäoloa rajan toisella puolen.

Myöskin kuvassa 5 (s. 30) tunnistamme intertekstuaalisena viittauksena vitsin, jolla päähenkilö ”lähestyy” asiakasta. Vaikka vitsi jääkin puhekuplassa kesken, tunnistamme ”suomalainen, ruotsalainen ja norjalainen menivät saunaan” -kertomuksen perinteiseksi suomalaiseksi vitsin rungoksi, josta lähes jokainen meistä tuntee jonkin variaation.

Kuvan 1 (s. 6) hahmon tunnistaissimme todennäköisesti Väinämöiseksi vaikka sitä ei stripissä erikseen mainittaisi. Koska suomalaisille ovat tuttuja ainakin jollain tasolla Kalevalan tarinat, tiedämme, että kantele on instrumentti, jota Väinämöinen soittaa. Lisäksi suomalaiset matkaavat usein meriteitse erityisesti Baltian maihin ostamaan halvempaa alkoholia – tässäkin stripissä Väinämöisellä on mukanaan alkoholilaatikoita (kansankielellä keissejä), implikoiden sitä, että hän on käynyt niitä ostamassa Suomen ulkopuolelta. Ymmärtäisimme kuvan vitsin pelkkänä tekstinäkin, mutta kun siihen liitetään kuvitus Väinämöisestä soittamassa puhelimitse apuvoimia laivan kannelta – ei kannelta soittimena, luo se kyseisen stripin vitsin kokonaisuuden.

Yksi huumorin rakentamisen keino Fingerporissa on tietynlainen absurdus. Edellisessä esimerkissä absurdi elementti on kansalliseepoksen hahmo, joka tuodaan nykypäivän suomalaisuuden kontekstiin: kansalliseepoksesta tuttu Väinämöinen ostamassa alkoholia ja soittamassa apuvoimia laivan kannelta, kuten niin monet tavalliset suomalaiset tekevät.

Absurdiutta haetaan Fingerporissa usein myös tuomalla elottomia esineitä eloon ja laittaen niitä kommunikoimaan ihmisten kanssa, tai antamalla eläimille taidon puhua ihmisten kanssa. Asiat, joita ei oikeassa elämässä tapahdu, luovat jo itsessään naurettavan asetelman. Aineiston kuvassa 12 (s. 40) vitsi rakennetaan Fingerporille tyypilliseen tapaan homonymian avulla – vehnä jauhojen karkeus kertoo oikeassa elämässä vain niiden erilaisista käyttötarkoituksista, mutta tässä kontekstissa jauhosäkit on laitettu puhumaan karkeasti, eli hienostumattomasti ja sivistymättömästi. Kuten tässäkin stripissä voimme huomata, tarvitsee vitsi toteutuakseen ilmeikkään kuvituksen ”karkeista” ja ”puolikarkeista” vehnä jauhoista sekä niille sopivat repliikit. Lisää huumoria luo kokonaisuudessaan tyrmistynyt reaktio karkeita kommentteja puhuviin jauhosäkkeihin.



Kuva 12. Karkeat ja puolikarkeat vehnäjauhot.

Absurdiuden lisäksi tai oikeastaan siihen hieman liittyen, Fingerpori on selkeästi sellainen sarjakuva, jossa kokonaisen stripin vitsi pystytään rakentamaan hyvin pienin ja hienovaraisin keinoin, tai hakemalla vitsi ns. hyvin kaukaa, jopa erikoisin oivalluksin. Tarkoittaen sitä, että tekemällä hyvin pieniä muutoksia sanajärjestykseen tai -muotoihin ja yhdistellen sanoja jopa hieman absurdeihin uusiin merkityksiin, löydetään huumoria sieltä, mistä sitä ei tavallisesti pystyisi löytämään. Tässäkin tarvitaan hyvää tekstin ja kuvan yhteistyötä.

Kaukaa haetusta vitsistä hyvä esimerkki on kuvan 13 (s. 41) strippi, jossa tukkeutuneiden viemäriputkien korjaamiseen on tilattu viemärinaukaisija. Tämä viemärinaukaisija ei olekaan viemäriin *aukaisija*, jollaisena monet lukijat ensimmäiseksi sen käsittäisivät, vaan viemärinaukaisija. Kyseisen stripin vitsi on tavallaan niin epätodennäköinen ja liioiteltu, että joillain lukijoilla saattaa vaatia useamman lukukerran, ennen kuin vitsi kunnolla avautuu. Tätä tehostaa se, että yleensä jos talon putket ovat tukossa, niitä kutsutaan avaamaan putkimies, eikä jokin viemärinaukaisija, joka viittaa yhdyssanana lähinnä erilaisiin kemikaaleihin tai nk. karhupumppuun.

Tämänkin stripin kohdalla huumorin rakentumisessa ovat tärkeässä roolissa sekä kirjalliset että kuvalliset keinot tukemassa toisiaan. Ehkä jopa hieman hankalasti ymmärrettävän ja kaukaa haetun vitsin avautumisessa on erittäin olennaista, että tämä nk. viemärinaukaisijan hahmo on kuvattu selkeästi kurkkaamassa lokakaivosta ja naukaisemassa kissamaisesti. Kuten todettua, vitsi on hyvin absurdi, mutta samaan

aikaan Fingerporille tyypillisesti homonymian avulla – vaikkakin hyvin kaukaa haetulla tavalla – rakennettu.



Kuva 13. Viemärinaukaisija.

Ylipäättään sellaisia strippejä, joissa kuvitus ja teksti tarvitsevat tai vähintäänkin tukevat toisiaan, löytyi aineistosta monia. Esimerkiksi nostettakoon kuvan 14 (s. 42) strippi, jossa miehet katsovat televisiosta urheilua. Kyseinen strippi on omasta mielestäni eräs aineiston parhaista esimerkeistä kuvaamaan ylipäättään sitä tapaa, miten huumoria rakennetaan Fingerporissa.

Stripin vitsi on hyvin moniulotteinen. Se ei nojaa vain yhteen huipennukseen tai selkeään kaksoismerkitykseen, vaikkakin vitsi rakennetaan tässäkin stripissä pääosin homonymian avulla. Huomattavaa on myös, että stripissä ei ole sarjakuvalla tyypillisesti useampaa ruutua, vaan stripin koko tarina tapahtuu samaan aikaan yhdellä kertaa, yhdessä ruudussa.

Fingerporille tyypillisesti stripin asetelma on hyvin tavallinen, mutta kääntyy pääläelleen, kun jotain elementtiä tulkitaan poikkeavasti. Stripissä miehet ovat kokoontuneet jonkinlaisella kaveriporukalla katsomaan urheilua televisiosta, kunnes yhden hahmoista (oletettu) vaimo soittaa. Hän kertoo vaimolleen täysin rehellisesti, mitä he ovat tekemässä: katsovat naisten telinevoimistelua ja yksi miehistä, Jorma nimeltään, pullottaa alushoususillaan oletettavasti jotain kotitekoista juomaa. Vitsi syntyy siitä, että

pullottaa -verbillä on suomenkielessä kaksi täysin eri merkitystä, sekä siitä, että ”Jorma” on tunnettu slangisana miehen sukuelimelle. Tällöin vaimo puhelimen toisessa päässä voi tulkita puolisonsa viestin hyvin eri tavalla, kuin se on tarkoitettu. Etenkin, kun hahmo ei tarkenna Jorman pullottavan juomaa sanan varsinaisessa merkityksessä.

Ilman tekstiä strippi olisi vain yksittäinen, hieman humoristinen kuva kolmesta miehestä, joista kaksi katsoo televisiota ja yksi pullottaa juomaa. Pelkkänä tekstinä taas vitsin pystyisi sinänsä ymmärtämään, mutta siitä jäisi jotain hyvin olennaista puuttumaan. Näin ollen voidaan todeta, että kyseinen strippi ei tuottaisi läheskään yhtä paljon huumoria ilman kuvan ja tekstin yhteistyötä.



Kuva 14. Jorma pullottaa alushousuissa.

Kuten edellisessäkin esimerkissä, tapahtui hyvin suuressa osassa aineiston stripeistä jonkinlaista hahmojen välistä vuorovaikutusta. Lähes jokaisessa stripissä oli mukana enemmän kuin yksi hahmo. Hahmojen välisessä kommunikaatiossa usein toistunut elementti oli väärinkäsitykset, jotka loivat hahmojen välisissä kommunikaatiotilanteissa pohjaa ristiriidoille ja poikkeaville tulkinnoille esimerkiksi juuri homonymian avulla.

Osoituksia tästä löytyi aineistosta runsaasti, mutta muun muassa hyvänä esimerkkinä Kuvan 1 (s. 6) ”Väinämöinen soittaa kannelta” on ristiriidassa siihen mielikuvaan, minkä perinteisesti yhdistämme Kalevalaan, sen tarinaan ja hahmoihin. Toisena esimerkkinä voidaan nostaa Kuva 9 (s. 35), jossa oletamme päähenkilön menevän sovittamaan housuja pukukoppiin, mutta Jeesus Kristus onkin ”sovittanut” ne jo hänen puolestaan.

Syntien sovittaminen on täysin eri asia kuin housujen sovittaminen, ja tästä yhden sanan ristiriitaisesta merkityksestä syntyy stripin vitsi.

Sanallisten ristiriitaisuuksien lisäksi huomattiin, kuinka ristiriitaisuutta löytyi paljon myös kuvituksesta. Esimerkkeinä kuvallisista ristiriitaisuuksista Kuvan 12 (s. 40) puhuvat jauhosäkit. Kuten aiemmin mainittua, normaalisti elottomat esineet eivät pysty kommunikoimaan ihmisten kanssa, joten on ristiriitaista ajatella, että niillä olisi ylipäättään jotain sanottavaa.

Toisena esimerkkinä voidaan nostaa Kuvan 4 (s. 29) punavihreät lasit. Olemme tottuneet siihen, että kuvituksenkaltaisilla punavihreillä laseilla pystymme todellakin katsomaan stereokuvia, emmekä siihen, että niiden kautta voitaisiin muodostaa poliittisia mielipiteitä. Tässäkin kuitenkin mukaan tulee punavihreiden lasien vertauskuvallinen kaksoismerkitys yleiseen poliittiseen termistöön. Jos sanotaan, että sinivalkeisten lasien läpi voidaan tarkastella asioita suomalaisesta näkökulmasta, kutsutaan usein poliittista vasemmistoa punavihreiksi – näin ollen he katsovat asioita punavihreiden lasien läpi.

4 Päätäntö

Tässä tutkimuksessa tutkittiin, miten huumori rakentuu Fingerpori-sarjakuvassa. Aihetta lähestyttiin seuraavilla tutkimuskysymyksillä: millaisin kirjallisin ja kuvallisin keinoin huumoria rakennetaan Fingerpori-sarjakuvassa, ja miten ne rakentavat sitä yhdessä.

Tutkimuksen aineisto kerättiin Fingerporin ymmärtäjät -Facebook-ryhmästä julkaisulla, jonka kommenttikenttään pyydettiin osallistujia kommentoimaan oma suosikki-Fingerporinsa. Kun julkaisu oli ollut foorumilla viikon verran, kerättiin yhteen 30 eniten reaktiota saaneita strippejä, ja tästä joukosta muodostettiin tutkimuksen aineisto.

Aineiston käsittely aloitettiin ensiksi teemoittelulla ja varsinainen analyysi toteutettiin laadullisena sisällönanalyysinä, jossa 30:n stripin aineisto käytiin läpi tutkimuskysymyksiin vastaamiseksi.

Selkein ja toistuvien kirjallinen keino huumorin rakentamiseksi Fingerporissa on sanojen kaksoismerkityksellä, eli homonymialla leikittely ja sen hyödyntäminen eri muodoissaan. Laskutavasta riippuen niitä strippejä, joissa tietyn sanan tai sanojen kaksoismerkitys oli koko vitsin pointti tai huipennus, tai sitä käytettiin olennaisesti vitsin rakentamiseen, oli noin 27 kappaletta. Toisin sanoen lähes jokaisessa aineiston stripissä oli hyödynnetty homonymiaa jollain tavalla huumorin rakentamisessa. Tämän ei voida kuitenkaan katsoa olevan yllättävä tulos, sillä Fingerporissa käytetään tunnetusti hyvin paljon homonymiaa (Vilenius, 2010), jolloin aineisto mukailee selkeästi sarjakuvan totuttua tyyliä ja tapaa tehdä huumoria.

Kolmesta huumorin perusteoriasta (Meyer, 2000) eli helpotuksesta, ristiriidasta ja ylemmydestä, Fingerporin huumorista pystyttiin erottamaan runsaasti nimenomaan ristiriitaisuutta. Kuten tutkimuksen tuloksista voidaan päätellä, rakennetaan Fingerporissa huumoria eniten hahmojen epätavallisella ja normeista poikkeavalla käytöksellä ja luomalla sanoille uusia ja odottamattomia merkityksiä juuri homonymian kautta. Usein lukijan aloittaessa lukemaan Fingerporin strippiä hän odottaa mielessään

tietyntaista jatkumoa tarinalle. Lopussa jokin sanan tai lause saakin uuden merkityksen, ja stripin hauskuus syntyy ristiriidasta.

Kun mietitään Miczon & Meyerin (2025) neljää huumorin sosiaalista avainfunktiota ja miten ne peilautuvat tutkimuksen tuloksiin, tullaan myös ristiriitaisuuksien ja normien rikkomisen äärelle. Fingerpori tarjoilee jatkuvasti yllättäviä tilanteita, näkökulmia ja sanamuotoja ja rakentaa huumoriaan niiden kautta. Ja kuten Meyer (2015) on todennut, muutoksen tai konventionaalisten käytänteiden rikkominen ja asioiden näkeminen uudella tavalla on osoittautunut tehokkaaksi ja suosituksi tavaksi kokea huumoria.

Kun tarkasteltiin millaisin kuvallisin keinoin huumoria Fingerporissa rakennetaan, oli näistä keinoista selkein ihmis- ja eläinhahmojen ilmeet ja eleet. Usein hahmojen elekielellä joko tuettiin ja tehostettiin stripin humoristista sanomaa, tai niiden avulla viestittiin sanattomasti ja vietiin näin stripin viestiä ja vitsiä eteenpäin. Monissa stripeissä hahmojen ilmeet ja eleet tukivat vitsiä niin vahvasti, että ne olivat jopa elintärkeä elementti stripin huumorin muodostumisessa.

Kuvallisiin elementteihin voidaan laskea myös populaarikulttuurista ja mytologiasta tutut hahmot, joiden hyödyntäminen tarinankerronnassa sitoo intertekstuaalisin viittauksin Fingerporin muuhun tunnettuun kulttuuriympäristöön. Tunnettujen hahmojen esiintyminen tuo mukanaan oletuksen siitä, miten nuo hahmot käyttäytyvät ja mitä heiltä odotetaan. Tämä lisää myös ristiriitaisuuksien käytön mahdollisuutta huumorin rakentamisessa.

Fingerporin hahmot eivät ole aina vain ihmisiä, vaan ihmisenkaltaisia ominaisuuksia annetaan niin elottomille objekteille kuin eläimillekin. Fingerporin kuvitus saa ajoittain absurdejakin ulottuvuuksia, ja huumoria löydetään sellaisistakin paikoista, mistä sitä tavallisesti ei pystyttäisi löytämään.

Edellä mainitut esimerkit alleviivaavat hyvin vastausta tutkimuksen kolmanteen tutkimuskysymykseen, eli miten Fingerporissa kirjalliset ja kuvalliset keinot rakentavat huumoria yhdessä. Enemmän tai vähemmän kaikissa aineiston stripeissä kirjalliset ja kuvalliset elementit tarvitsivat toisiaan tai vähintäänkin toivat elintärkeän tuen tai vahvistivat toistensa sanomaa strippien huumorin rakentamisessa. Vain murto-osan stripeistä kohdalla voitaisiin sanoa, että ne perustuvat ainoastaan kuvallisiin tai kirjallisiin elementteihin, tai että niiden sanoma ja huumori toimisi yhtä hyvin ilman toisen tukea. Kekseliäs yhdistelmä kuvaa ja tekstiä luo Fingerporiin moniulotteisuutta.

Monissa Fingerporin stripeissä homonymialla rakennettu vitsi saakin tuekseen oivaltavan kuvituksen ja jättää tavallaan lukijalle oivaltamisen ilon. Mielestäni tämän voidaan katsoa olevan yksi Fingerporin suosion salaisuuksista. Lukijalle ei selitetä kaikkea auki, vaan annetaan hänelle tulkinnan mahdollisuus. Joskus stripin vitsi voi olla niin ohuesti selitetty, että lukijalle ei meinaa millään aueta se, mikä kyseisessä stripissä on vitsin ydin. Osittain siksikin varmasti (tämän tutkimuksen aineistonkeruun lähde) Facebookin keskusteluryhmä on saanut nimekseen *Fingerporin ymmärtäjät*.

Lopulta vastauksen kolmanteen tutkimuskysymykseen voisi tiivistää seuraavasti: Fingerporissa huumori rakennetaan ensisijaisesti rikkomalla totuttuja kaavoja. Tämä tapahtuu paljolti sanojen kaksoismerkityksillä leikitellen, luoden usein väärinkäsityksiä ja tukeutuen samalla hahmojen ilmeiden ja eleiden sanattomaan viestintään. Fingerporissa sanat, sananlaskut ja tutut sananparret saavat uuden, yllättävän merkityksen, ja kirjallinen huumori turvautuu vahvasti kuvallisten elementtien antamaan tukeen.

Aineistosta löydettyjen seikkojen lisäksi se oli myös huomattavaa, mitä aineistosta jäi puuttumaan. Kuten sanottua, Fingerporissa vieraillee usein tunnettuja hahmoja ja intertekstuaalisia viittauksia (Hakala, 2012) ja niitä pystyttiin kyllä tunnistamaan tästäkin aineistosta. Silti näitä viittauksia tunnettuihin hahmoihin tai teksteihin oli lopulta vain muutama, ja niiden hyödyntäminen jäi odotettua vähäisemmäksi.

Tähän osittain liittyen myöskään Yezbickin (2024) mainitsemia antropomorfisia hahmoja oli mukana aineistossa suhteellisen vähän. Tämä aineisto sisälsi paljon juuri ihmisten (ja nimenomaan Fingerporin omien, alkuperäisten hahmojen) välistä kommunikaatiota. Lisäksi aineistosta jäi puuttumaan joko kokonaan tai huomattavan olennaisesti joitain muitakin sellaisia Fingerporille tyypillisiä teemoja, joita siinä oletin olevan mukana, tai niiden rooli jäi oletettua pienemmäksi.

Osaan näistä teemoista ja niiden puutteesta on varmasti syynä aineistonkeruun tapa. Aineisto kerättiin Facebookista, jossa on todella tiukat yhteisönormit ja automatisoidut seulat sille, millaista sisältöä alustalla voi julkaista. Facebookin algoritmit eivät ainakaan vielä täysin ymmärrä, milloin jokin sisältö on esimerkiksi selkeästi vihapuhetta, seksismiä tai rasismia, ja milloin aihetta käsitellään satiirin avulla tai siitä tehdään ivailevaa huumoria. Joskus toki näiden aiheiden väliin rajanveto on vaikeaa etenkin tekoälylle, mutta osaksi sitä varten Facebook-ryhmissä on olemassa erikseen valitut jäsenet, jotka toimivat moderaattoreina.

Aineistonkeruun tapa ja alusta saattoi näkyä kerätyssä aineistossa todennäköisesti esimerkiksi seksuaalisten, rodullisiin asioihin ja rasismiin kantaaottavien tai joidenkin poliittisten aiheiden vähäisenä määränä tai kokonaisuutena puuttumisena. Eräs suosittu Fingerpori-aihe loisti hyvin todennäköisesti juuri tämän asian takia poissaolollaan, nimittäin Hitler- ja natsiaiheisiä strippejä ei aineistosta löytynyt yhtäkään (pois lukien yksi strippi, jossa nk. ”epävakaalla” meteorologilla oli pieni hakaristi otsassaan). Tähän on yhtenä hyvin todennäköisenä syynä Facebookin todella tiukka puuttuminen natsisymboliikkaan, jolloin natseille tai Hitlerille ivailevia strippejä ei pystynyt halutessaan julkaisuun kommentoimaan. Aiheesta käytiin hieman keskustelua julkaisun kommentteissa, jossa tätä asiaa harmiteltiin, sillä kyseisen aiheen stripit ovat suosittuja, ja esimerkiksi Hitler- ja sota-aiheisista Fingerporeista on tehty kokoelmateoskin (Jarla, 2011).

Jos tutkimus toteutettaisiin samanlaisena, olisi ehkä tarkoituksenmukaista pohtia aineistonkeruun kanavaa uudelleen. Tällöin saataisiin todennäköisesti laajemmin ja enemmän erilaista Fingerporin huumorin tematiikkaa mukaan, kuin tässä tapauksessa Facebookin hieman liiankin tarkan seulan läpi saatiin. Tutkimuksesta tuli nyt tällä tavoin toteutettuna ehkä jonkinlainen ”koko perheen versio”, sillä käytetyn alustan rajoitusten takia ristiriitaisimmat aiheet eivät päätyneet käsittelyyn, tai niiden määrä oli todennäköisesti huomattavasti pienempi.

Toisaalta aineistonkeruun toteutuksessa tällä tavalla oli myös paljon hyviä puolia. Olisi ollut hankala saada kerättyä yhtä paljon saman asian pariin vihkiytyneitä ihmisiä yhtä helposti yhteen ja samaan paikkaan. Aineistonkeruun helppouden lisäksi myös vastaajajoukon moninaisuus pystyttiin periaatteen tasolla varmistamaan tällä menetelmällä. Koska tämänkaltaisissa yleiseen kiinnostuksen kohteeseen liittyvissä Facebook-ryhmissä ei ole ikärajoituksia (huomioiden kuitenkin Facebookin yleiset ikäraajat), pystyttiin vastauksia saamaan periaatteessa kaiken ikäisiltä vastaajilta.

Lisäksi Fingerpori sarjakuvana ei jaa yleisöään selkeästi esimerkiksi sukupuolen, koulutuksen tai poliittisen taustan mukaan, joten ryhmän jäsenenä on hyvin heterogeeninen joukko ihmisiä. Näin ollen vastauksia pystyttiin lähtökohtaisesti saamaan hyvin neutraalilta vastaajajoukolta. Toki se, millaista esimerkiksi ikä- tai sukupuolijakaumaa tähän tutkimukseen mukaan päätyneet vastaajat todellisuudessa edustivat, ei voida tietää. Tämä vaatisi aineistonkeruun toteuttamista toisella tavalla.

Tutkimuksen laajuutta kun mietitään, on kolmenkymmenen sarjakuvastripin otanta näin pitkään jatkuneesta ja tuotteliaasta sarjakuvasta lopulta hyvin pieni. Suuremmalla aineistolla voitaisiin tarkastella muutenkin laajempia huumorin teemoja ja löytää jotain sellaista, jota tällä aineistolla olisi mahdoton havaita.

Huumori on sekä olennainen osa ihmistenvälistä päivittäistä kommunikointia, että vaikuttava yhteiskunnallisen viestinnän väline ja keino. Huumori nähdään usein helposti

vain kommunikointia keventävänä leikittelynä, mutta sen avulla pystytään vähentämään ihmisten välisiä jännitteitä, vahvistamaan ihmissuhteita ja käsittelemään vaikeitakin asioita. Fingerpori on hyvä esimerkki tästä. Lähtökohtaisesti mikään aihe ei ole Fingerporissa tabu, ja se osoittaa, että huumorin avulla on todellakin mahdollista käsitellä hankaliakin aiheita.

Huumori ei ole pelkästään leikinlaskua tai viihdettä. Huumori, ja etenkin yhteneväinen huumorintaju auttaa ihmisiä muodostamaan sosiaalisia piirejä, ystävyysuhteita ja jopa parisuhteita. Tämän lisäksi huumoria pystytään hyödyntämään tehokeinona esimerkiksi politiikassa, opetuksessa ja työelämässä.

Kuten huumorikin, on sarjakuvakin usein mielletty kevyeksi viihteeksi, jopa lapselliseksi kirjallisuuden ja taiteen muodoksi. Sarjakuva on kuitenkin hyvin moninainen, erilaisiin viestinnällisiin tarkoituksiin taipuva taidemuoto, joka yhdistelee ainutlaatuisella tavalla tekstiä ja kuvallisia elementtejä. Sarjakuvan historia on vahvasti politiikassa, satiirissa ja yhteiskunnallisessa viestinnässä. Nykyinen sarjakuva tarjoaa laajan valikoiman erilaisia tyyliä ja genrejä ja ne palvelevat hyvin laajasti erilaisia tarkoituksia. Sarjakuva heijastelee aina aikaansa sekä sitä kulttuuria, jossa se on muodostunut.

Huumori voi esiintyä sarjakuvissa monissa eri rooleissa. Sitä voidaan käyttää tehokeinona, luonnollisena tarinankerronnan elementtinä tai sarjakuva voidaan perustaa kokonaan huumorin ja vitsien varaan. Tässä tutkimuksessa tarkasteltu Fingerpori voidaan hyvällä syyllä lukea huumorisarjakuvaksi. Vaikka Fingerporin tematiikka ammentaa vaihtelevasti myös yhteiskunnallisista ja vakavistakin aiheista, osoittaa se samalla todeksi sen, että huumorin avulla sarjakuvat pystyvät toimimaan vahvoina viestin välittäjinä. Viestin ei tarvitse olla ”vakava” tai totinen ollakseen vaikuttava. Kaiken viestinnän ei tarvitse myöskään kytkeytyä yhteiskunnalliseen muutokseen tai ajaa jotain tiettyä agenda. Välillä nauraminen täysin arkisille asioille tekee hyvää, olivat ne sitten kuinka absurdilla tavalla uudelleen ajateltuja tahansa.

Jatkotutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista lähteä tarkastelemaan esimerkiksi Fingerporissa esiintyvän huumorin ilmenemistä ja keinoja jossain spesifissä kontekstissa. Tarkoittaen tällä esimerkiksi keskittymistä ja syventymistä erityisesti johonkin tiettyyn teemaan (poliittinen huumori, pop-kulttuurin viittaukset, suomalaisuus) tai esimerkiksi vielä syvemmin hahmojen väliseen kanssakäymiseen sekä siitä syntyvään huumoriin.

Laajemmalla otannalla ja aineistolla voitaisiin myös määrällisesti tarkastella sitä, minkälaiset aiheet Fingerporin sarjakuvastripeissä toistuvat eniten. Jos tähän pystyisi yhdistämään myös laajemman selvityksen suomalaisten suosituimmista Fingerpori-stripeistä, avaisi se kenties mielenkiintoisia ja vielä laajempia näkökulmia siihen, mikä meitä suomalaisia oikein sarjakuvissa viihdyttää ja naurattaa. Tämä taasen voisi avata näkökulmia moderniin suomalaiseen huumorintajuun ylipäätään.

Tässä tutkimuksessa yhdistettiin huumorintutkimuksen perinteisiä teorioita sekä aikaisempaa tutkimusta sarjakuvahuumorin kontekstiin, erityisesti huomioiden suomalaisen ja suomenkielisen sarjakuvan ja -huumorin. Tutkimus pyrki tuomaan uusia näkökulmia sarjakuvahuumorin alkuperiin, suomalaisen sarjakuvan erityispiirteisiin sekä täyttämään omalta osaltaan tutkimusaukkoa suomalaisen sarjakuvantutkimuksen perinteessä. Lisäksi tutkimus tuo oman panoksensa keskusteluun siitä, millaista viestintää sarjakuvat ovat ja millaisia rooleja ja mahdollisuuksia huumorilla voi olla viestinnässä.

Fingerpori on sarjakuvana erittäin suosittu, ja on helppo huomata miksi. Tutut aiheet historiasta nykyisyyteen ja fiktiosta suomalaiseen arkielämään tuovat sarjakuvan lähelle lukijaa, mutta samalla nurinkuriset oivallukset avaavat meille uusia näkökulmia. Parhaassa tapauksessa nämä vitsit luovat uusia hokemia, jotka jäävät kiertämään ihmisten sosiaalisissa piireissä ja vitsejä, jotka useat meistä tunnistavat ulkoa. Fingerpori yhdistää suomalaisia sarjakuvan keinoja, tuoden meitä lähemmäs toisiamme kutsuen leikittelemään suomen kielellä ja sen mahdollisuuksilla, sekä jakamaan ja keskustelemaan kulttuuriympäristöstämme ainutlaatuisella otteella.

Lähteet

- Chattoo, C. B., & Green-Barber, L. (2018). An investigative journalist and a stand-up comic walk into a bar: The role of comedy in public engagement with environmental journalism. *Journalism*, 22(1), 196–214. <https://doi-org.proxy.uwasa.fi/10.1177/1464884918763526>
- Eko, L. (2007). It's a Political Jungle Out There: How Four African Newspaper Cartoons Dehumanized and 'Deterritorialized' African Political Leaders in the Post-Cold War Era: How Four African Newspaper Cartoons Dehumanized and 'Deterritorialized' African Political Leaders in the Post-Cold War Era. *International Communication Gazette*, 69(3), 219–238. <https://doi.org/10.1177/1748048507076577>
- Ermida, I. (2008). *The Language of Comic Narratives: Humor Construction in Short Stories*. Germany: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110208337>
- Fallianda., Astiti. R. Y., & Hanim, Z. A. (2018). Analyzing humor in newspaper comic strips using verbal-visual analysis. *Lingua Cultura*, 12(4), 383–388. <https://doi.org/10.21512/lc.v12i4.4911>
- Hakala, M. (2012). *Intertekstuaalisuus huumorin elementtinä fingerpori-sarjakuvassa*. [Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto]. Noudettu 13.12.2025 osoitteesta <https://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201208272256>
- Heikkinen, M. (2009, 18. lokakuuta). Mikä naurattaa? [Perinteentutkimuksen professorin Seppo Knuutilan haastattelu]. *Helsingin Sanomat*. Noudettu 7.11.2024 osoitteesta <https://www.hs.fi/feature/art-2000004686808.html> [Rajattu pääsy]
- Hänninen, V. (toim). Fogelberg, O. (2023). *Pekka Puupää alusta loppuun*. Jalava.
- Jarla, P. (2011). *Fingerpori – Kamppailuni*. Arktinen Banaani.
- Juhila, K. (2021a). Teemoittelu. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Noudettu 7.11.2024 osoitteesta <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/teemoittelu/>

- Juhila, K. (2021b). Koodaaminen. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Noudettu 29.4.2025. osoitteesta <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/koodaaminen/>
- Kaindl, K. (2004). Multimodality in the translation of humour in comics. Teoksessa Ventola, E., Charles, C., & Kaltenbacher, M. (Eds.). (2004). *Perspectives on multimodality*. John Benjamins Publishing Company.
- Kataisto, V. (n.d.). *Fingerporin saaga etenee tasaisen nihkeästi*. [Pertti Jarlan haastattelu]. Noudettu 7.11.2024 osoitteesta http://fingerpori.org/?page_id=245
- Kielitoimiston sanakirja. *kirjallinen*. Noudettu 14.12.2025 osoitteesta <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/kirjallinen>
- Matwick, K., & Matwick, K. (2022). Comics and humor as a mode of government communication on public hygiene posters in Singapore. *Discourse, context & media*, 46, 100590. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2022.100590>
- McGee, E., & Shevlin, M. (2009). Effect of Humor on Interpersonal Attraction and Mate Selection. *The Journal of Psychology*, 143(1), 67–77. <https://doi.org.proxy.uwasa.fi/10.3200/JRLP.143.1.67-77>
- McCloud, S. (1994). *Sarjakuva – näkymätön taide*. Suom. Jukka Heiskanen. Good Fellows. Mediametka. (n.d.). *Sarjakuvan perusteet*. Noudettu 7.11.2024 osoitteesta <https://mediametka.fi/oppimateriaali/sarjakuvan-perusteet/>
- Meyer, J. C. (2000). Humor as a Double-Edged Sword: Four Functions of Humor in Communication. *Communication theory*, 10(3), 310–331. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2000.tb00194.x>
- Meyer, J. C. (2015). *Understanding Humor Through Communication: Why Be Funny, Anyway?* Lexington Books.
- Miczko, N., & Meyer, J. C. (2025). Why Be Funny: The Influence of Social Norms on the Communicative Functions of Humor. *Behavioral sciences*, 15(1), 15. <https://doi.org/10.3390/bs15010015>

- Moisio, T. (2012, 11. joulukuuta). Tässä ovat HS:n lukijoiden Fingerpori-suosikit. *Helsingin Sanomat*. Noudettu 7.11.2024 osoitteesta <https://www.hs.fi/kulttuuri/art2000002599023.html> [Rajattu pääsy]
- Molander, K. (2019). *Huumoria Fingerporista maailmalle – Miten suomalainen kielellinen leikittely kääntyy englanniksi?* [Pro gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto]. Noudettu 13.12.2025 osoitteesta <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-201905151661>
- Morreall, J. (2024). Philosophy of Humor. Teoksessa Zalta, E. N. & Nodelman, U (toim.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2024 Edition)*. Noudettu 5.10.2025 osoitteesta <https://plato.stanford.edu/entries/humor/#Bib>
- Murray, C. (2025). graphic novel. *Encyclopedia Britannica*. Noudettu 28.9.2025 osoitteesta <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>
- Nummelin, J. (2018). *Sarjakuvan lyhyt historia*. Avain.
- Paradowski, R. J. (2022). History of Graphic Novels: Ancient Times to 1920. *EBSCO*. Noudettu 28.9.2025 osoitteesta <https://www.ebsco.com/research-starters/history/history-graphic-novels-ancient-times-1920>
- Pelikka, M. (2024). Huumori yhteiskunnallisessa viestinnässä: Voiko naurulla vaikuttaa? *Rud Pedersen Public Affairs*. <https://www.rudpedersen.com/fi/blogit/huumori-yhteiskunnallisessa-viestinnaessa:-voiko-naurulla-vaikuttaa->
- Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humor*. Reidel.
- Römpötti, H. (2007, 2. helmikuuta). HS:n uusi sarjakuva Fingerpori on tekijänsä naivistinen maailmankartta [Pertti Jarlan haastattelu]. *Helsingin Sanomat*. Noudettu 7.11.2024 osoitteesta <https://archive.is/mlxm>
- Sabin, R. (1996). *Comics, comix & graphic novels: A history of comic art*. Phaidon.
- Tieteen termipankki. (2016). *huumori*. Noudettu 18.3.2025 osoitteesta <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:huumori>
- Tieteen termipankki. (2024). *homonymia*. Noudettu 24.4.2025 osoitteesta <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:homonymia>
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 6. uud. laitos. Helsinki: Tammi.

- Vilenius, A. (2010). *Minä sulle homonyymit näytän. Kielellinen leikkittely Pertti Jarlan Fingerpori-sarjakuvassa*. [Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto]. Noudettu 30.11.2025 osoitteesta <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/62932/gradu2010vilenius.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vuori, J. (2021). Laadullinen sisällönanalyysi. *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Noudettu 7.11.2024 osoitteesta <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallanalyysi/>
- Yezbik, D. (2024). Comedy in Graphic Novels. *EBSCO*. Noudettu 28.9.2025 osoitteesta <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/comedy-graphic-novels>
- Yu, H. (2015). *The other kind of funnies : Comics in technical communication*. Taylor & Francis Group.

Liitteet

Liite 1. Tutkimuksen aineisto

Alla on listattuna tutkimuksen aineisto sen mukaisessa järjestyksessä, miten paljon reaktioita ne saivat Facebook-julkaisussa. Jokaiselle stripille on tätä tutkimusta varten keksitty kuvaileva otsikko joko stripin vitsin, teeman tai muun tunnistettavan ominaisuuden perusteella. Otsikon perässä on kyseisen stripin saama reaktiomäärä.

1. Vajaa ja reilu serkku - 107
2. Karkeat ja puolikarkeat vehnäjauhot - 89
3. Väinämöinen soittaa kannelta - 75
4. Suvisaariston munaa - 72
5. Sovitetut housut - 62
6. Elias Tapani Karhu - 54
7. Projektiin käytetty aika tunteina - 49
8. Passi on hedelmä - 45
9. Kana pitää kyniä - 43
10. Junan kuuluttaja - 42
11. "Nainen veneessä" - 42
12. Huolella suunniteltu - 41
13. "Lähde" - 41
14. Osaatko sanoa päivää? - 41
15. Viemärinaukaisija - 40
16. Arvomme tavoitteet - 38
17. "Lähesty asiakasta vitseillä" - 36
18. Ananastakki - 32
19. Punavihreät lasit - 31
20. Perseen suti - 31
21. Katiskan kokeminen - 30
22. Lähdekritiikki-seminaari - 29

23. Kriittisessä tilassa - 29
24. Lampun henki saapuu hieraisemalla - 27
25. Epävakaa säätyyppi - 27
26. Miksi surisin? - 26
27. Tutkimusprojekti kovassa huudossa - 26
28. Jorma pullottaa alushousuissa - 26
29. Stephen Hawkingin avustaja - 22
30. Ilmatilan loukkaus - 21