

Kokemuksiani etnografisen kenttätöön leikkisyydestä

Katsaus

Eino Heikkilä

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Katsauksessa tarkastellaan etnografista kenttätöä leikin ja leikkisyyden näkökulmasta. Aineistona on käytetty kirjoittajan omia kokemuksia ja kenttämuistiinpanoja. Kenttätöön ja leikin välisiä yhteyksiä avataan ennen kaikkea roolien, haavoittuvuuden, sääntöjen, mielikuvituksen ja kehollisuuden kautta. Katsaus esittää tavan käsitteellistää empiirisen tutkimustyön ja leikkimisen välisiä yhtäläisyyksiä ja eroja, ja väittää, että kenttätöön mielekkyys on osittain johdettavissa sen leikinomaisuudesta. Etnografisen tutkimusprosessin erityispiirteet – luovuus, yllätyksellisyys ja kehollinen kokonaisvaltaisuus – kiinnittyvät leikin maailmaan.

Avainsanat: etnografia, kenttätö, leikkisyys, luovuus

Abstract

This review examines ethnographic fieldwork from the perspective of play and playfulness. The author's own experiences and field notes are utilized as data. The connections between fieldwork and play are explored primarily through roles, vulnerability, rules, imagination, and corporeality. The review presents a way to conceptualize the similarities and differences between empirical research and play, and argues that the meaningfulness of fieldwork can be partly derived from its playful characteristics. The specific features of the ethnographic research process – its creativity, unpredictability, and corporeality – are anchored in the world of play.

Keywords: ethnography, fieldwork, playfulness, creativity

Käsittelen katsauksessani etnografisen tutkimuksen leikkisyyttä omien kenttätyökokemusteni valossa. Lähtökohtana toimii vuoden 2024 alussa aloittamani postdoc-tutkimus, joka käsittelee yhteisöllistä senioriasumista. Tutkimukseni kohteena on kaksi yhteisöllistä senioritaloa, ja käytän pääasiallisina tutkimusmenetelminä osallistuvaa havainnointia ja haastattelua. Väitöskirjassani (Heikkilä 2023) olen puolestaan tarkastellut etnografisen tiedon ja tutkijuuden rakentumista tutkimustekstien narratiiveissa.

Katsauksen pääasiallisena tausta-aineistona olen käyttänyt kenttämuistiinpanoja, jotka sisältävät tekemiäni havainnot, kuvauksia tilanteista ja ihmisistä senioritaloissa sekä omakohtaista, vapaamuotoista pohdintaa. Olen kirjoittanut muistiinpanoja asioista, jotka ovat sillä hetkellä tuntuneet merkityksellisiltä. Muistiinpanot tarjoavat yhdenlaisen, rajoittuneen kurkistusikkunan siihen todellisuuteen, jonka kohtasin yhteisöllisissä senioritaloissa (kenttämuistiinpanojen merkityksestä tarkemmin ks. Emerson, Fretz ja Shaw 2011). Muistiinpanojen ohella olen tukeutunut katsauksessa omiin muistoihini kentältä sekä etnografiseen tutkimuskirjallisuuteen.

Olen tutkimustyössäni havainnut yhtymäkohtia etnografisen tutkimustavan ja leikin välillä. Samoin olen etnografiaa käsittelevässä tutkimuskirjallisuudessa huomannut, että tutkimustyöhön liitetään enenevissä määrin sellaisia piirteitä kuin yllätyksellisyys, luovuus ja uppoutuminen, jotka puolestaan ovat yleisiä myös leikeistä ja peleistä puhuttaessa (Brown ja Vaughan 2009; Gray 2023; Jantunen, Suutarla ja Heino 2019). Tuntuukin, että etnografian leikkisyys ja leikinomaisuus on pantu merkille, vaikka näitä nimityksiä ei suoraan käytetä tutkimuskuvauksissa.

Katsauksen teoreettinen pohja nousee etnografisesta tutkimusperinteestä ja kulttuurisesta leikki- ja pelitutkimuksesta. Koska hyödynnän paljon omia kokemuksiani aiheen käsitte-

lyssä, tarkastelutavallani on yhteys myös autoetnografiaan, joka tarkoittaa kulttuuristen ilmiöiden analyysia omakohtaisten kokemusten kautta (Poulos 2021). Inspiraation lähteenäni on toiminut T. L. Taylorin pelimaailmaan sijoittuva artikkeli *Ethnography as Play* (2022), jossa esitetään monia vastaavuuksia tietokonepelien pelaamisen ja etnografisen tutkimusprosessin välillä. Kenttätyökokemukseni senioreiden parissa ovat toisaalta hyvin erilaisia kuin Taylorin artikkelissa käsitellyt. Tämä johtuu kontekstien erilaisuudesta, mutta yhtä lailla siitä, että meillä on (ollut) erilaiset lähestymistavat tutkiimme ilmiöihin ja olemme paikantuneet tutkimuskohteissamme eri tavoin. Taylorin kirjoitus on kuitenkin kiinnostava esimerkki siitä, miten leikkisyyttä ja pelillisyyttä voidaan tarkastella osana empiiristä tutkimusta.

Etnografia ja leikki tutkimuskirjallisuudessa

Tutkimuskirjallisuudessa etnografista tutkimustapaa on käsitelty laajalti eri näkökulmista. Sen keskeisiä elementtejä ovat määrätyn aikaa kestävä *kenttätyö* jossain paikassa ja / tai yhteisössä ja se, että tutkimuskohteena ovat yleensä kulttuuriset ilmiöt ja merkitykset (Kwame Harrison 2018; Lappalainen 2007). Se on siis empiiristä tutkimusta ihmisten tai muiden toimijoiden luonnollisessa, arkisessa ympäristössä. Tutkijan omat havainnot ja tulkinnat sekä niistä kirjoittaminen ovat etnografiassa olennaisessa roolissa ja siksi on välttämätöntä, että tutkija harjoittaa *refleksiivisyyttä* sen suhteen, mistä näkökulmasta ja minkälaisesta positiosta käsin tutkimus on tehty (Fingerroos 2003; O'Reilly 2009). Autoetnografiassa puolestaan korostuu se, että tutkija hyödyntää ja reflektoi omia kokemuksiaan tarkastellessaan kulttuurisen elämän eri puolia (Chang 2008). Ajatus on tällöin se, että kiinnittämällä huomiota omakohtaisiin kokemuksiinsa ja aistimuksiinsa kentällä tutkija voi päästä syvemmälle tutkittavan ilmiön vivahtien ymmärtämisessä (Puolos 2021; Uotinen 2010).

Leikkiä, leikkisyyttä ja pelejä on käsitelty kirjallisuudessa eri näkökulmista, ja niihin kohdistuvasta monitieteisestä akateemisesta tutkimuksesta käytetään nimitystä pelitutkimus (*game studies*). Vaikka pelitutkimus on akateemisena tieteenalana melko tuore, se ammentaa pelien ja leikin tutkimuksen pitkää historiasta. Teorioita se ammentaa muun muassa psykologiasta, kulttuuritieteistä ja taiteentutkimuksesta (Friman, Arjoranta, Kinnunen, Heljakka ja Stenros 2022, 21–22; Stenros 2015). Kasvatustieteiden puolella leikin merkitystä on tutkittu erityisesti lapsen kasvun ja psykologisen kehityksen kanalta (Pelligrini 2009; Piaget 1951).

Leikkimisen kyvyn on sanottu muodostavan perustan ihmisten sosiaalisuudelle ja empaattisuudelle, sille että kykenemme asettumaan toisen asemaan. Historioitsija Johan Huizinga (1984) on esittänyt, että ihminen on pohjimmiltaan leikkivä olento, *homo ludens*, ja että inhimillisen kulttuurin eri osat alueet sodankäynnistä uskontoon ja taiteeseen heijastelevat tätä taipumustamme leikkiä ja pelata pelejä. Leikin keskeisiä piirteitä on se, että se ei kiinnity ihmisten välttämättömiin elinehtoihin tai toimeentulon hankkimiseen, vaan että se on mielekästä ja merkityksellistä itsessään. Leikkiminen tuo hyvän mielen (Fehr, Boog ja Leraas 2020).

Jokainen ihminen on joskus leikkinyt ja jokaisella on siten omakohtaista kokemusta siitä, mitä leikkiminen tarkoittaa. Tutkimuksessa leikkiä on määritelty toimintana, joka on erillään arkielämästä, joka on immerstiivistä ja kokonaisvaltaista ja joka perustuu leikkijöiden omiin motiiveihin ilman ulkoisia kannustimia (Gray 2023; Stenros 2015, 69, 77). Leikki on omaehtoista itseilmaisua, jonka ensisijainen peruste on sen aiheuttamassa mielihyvässä (Heljakka 2024, 74; Jantunen, Suutarla ja Heino 2019). Oppimisen ja lapsen psykososiaalisen kehityksen näkökulmasta leikkimiseen on myös yhdistetty mielikuvituksen ja luovuuden käyttäminen, empaattisuu-

den ja vastavuoroisuuden harjoittelu sekä moraalinen kehitys (Gray 2013; Piaget 1951).

Aikuisten leikkimistä tutkineen Paul Frappierin mukaan leikki on jonkin tekemistä leikkisän asenteen kanssa. Leikki on tästä näkökulmasta toimintaa ja toiminnallista vuorovaikutusta ympäristön kanssa (Frappier 1976; ks. myös Frasca 2007, 50; Heljakka 2013; Heljakka 2022, 267). Ilman oikeaa asennetta leikkiä ei synny, mikä tarkoittaa, että sama toimintavoi olla yksille leikkiä ja toisille taas ei. Tästä johtuen rajan vetäminen leikin ja muun toiminnan välillä on joskus vaikeaa.

Pelitutkimuksen myötä kuva pelaamisen sosiaalisuudesta, peliyhteisöistä ja peleihin ja pelaamiseen liittyvistä kulttuurisista normeista, arvoista ja merkityksistä on tarkentunut. Kulttuurisen pelitutkimuksen piirissä puhutaan myös *pelikulttuur(e)ista* eli kaikista niistä tavoista, käytännöistä, symboleista ja yhteisöistä, jotka tekevät peleistä ja pelaamisesta omanlaisensa toiminta-alueen yhteiskunnassa (Friman, Arjoranta, Kinnunen, Heljakka ja Stenros 2022, 21–22). Toisaalta kulttuurin pelillistymisen ohjaa huomiota niihin tapoihin, joilla pelit ja leikit ilmenevät arkisessa toiminnassamme yhteiskunnan eri osa-alueilla, työ- ja vapaa-ajalla, asumisessa ja ihmissuhteissa (Koskimaa ja Välisalo 2022).

Katsauksessani tarkastelen, miten leikki ja leikkisyys näkyvät etnografisessa kenttätyössä. Ilmiö on ollut olemassa jo pitkään, mutta vasta viimeisten vuosikymmenten kehityskulut ovat antaneet sanoja kuvailla ja eritellä, mitä leikkisyys empiirisen kulttuurintutkimuksen alueella voi tarkoittaa. Viitataan erityisesti kehityskulkuihin, jotka ovat nostaneet kehollisuuden, affektit, aistimukset ja henkilökohtaiset narratiivit etnografisen tutkimuksen keskiöön (Pink 2009; Suopajarvi ym. 2019; Tiili 2016). Paradigmaattiset muutokset sallivat tutkijoille myös aiempaa suurempaa vapauden kokeilla, kehittää ja ilmaista luovasti – leikkiä – etnografisilla menetelmillä.

Roolileikkejä

Leikkiin ja leikkimiseen sisältyy usein mahdollisuus kokeilla erilaisia rooleja. Jotkut leikit ovat nimenomaisesti roolileikkejä, joissa astumalla väliaikaisesti johonkin rooliin voidaan tehdä asioita, jotka eivät muuten olisi mahdollisia (Caillois 1961, 20–21). Esimerkiksi lääkrileikit ovat yleisiä lapsille siinä ikävaiheessa, kun kehoihin liittyvät ilmiöt alkavat kiinnostaa. Leikin lumouksen kannalta on tärkeää, että kaikki osapuolet sitoutuvat siihen, että kyseessä on leikki, jossa lapsi voi olla aikuinen ja toimia ammattiroolissa. Lumous särkyy, jos joku ilmaisee, että lapsi ei voi oikeasti toimia lääkrinä.

Etnografisena tutkijana olen aina ammattiroolissa astuessani kentälle. Senioritaloon mennessäni olen ensinnäkin tietoinen siitä, että olen tekemässä siellä havaintoja ja hankkimassa tietoa tutkimustani varten. Ilman tätä määriteltä tiedon intressiä en kävisi talossa.

Rooliin sisältyy ajatus esittämisestä. Sosiologi Erving Goffman kirjoittaa klassikkoteoksessaan *Arkielämän roolit* (1971), että yksilön vastuulla on huolehtia roolinsa eheydestä sosiaalisen elämän näyttämöllä. Goffmanin (1971) mukaan yksilön harjoittama *kasvotyö* on eräänlaista vaikutelman hallintaa, jonka avulla yksilö säilyttää oikeutensa osallistua sosiaaliseseen vuorovaikutukseen. Vaikutelman rikkoutuminen johtaa kasvojen menettämiseen ja siten säröön näytelmän esittäjien keskinäisessä luottamuksessa.

Goffmanin teoriaa arkielämän rooleista on kritisoitu siksi, että se tuntuu väittävän, että kaikki sosiaalinen ja kasvokkain tapahtuva vuorovaikutus on osa tietynlaista esitystä, jossa on olennaista säilyttää omat kasvonsa – ja auttaa muita säilyttämään omansa. Joka tapauksessa koen sen hedelmällisenä lähtökohtana arvioidessani omaa tutkijan rooliani.

Ollessani senioritalossa minua suojasi ja kannatteli se, että

toimin tutkijan roolista käsin. Olin tavallista kohteliaampi ja huomaavaisempi, hymyilin enemmän ja ilmaisin itseäni korostetun innostuneesti luodakseni vaikutelmaa siitä, että olen valmis vuorovaikutukseen. Se oli esitystä, vaikkakaan ei siinä mielessä, että olisin ollut vilpillinen. Paremminkin se oli puoli minusta, joka nousi esiin, kun kohtasin entuudestaan vieraita ihmisiä. Se oli tutkijan naamioni, joka osaltaan mahdollisti vuorovaikutuksen sujuvuuden tutkittavien parissa.

Uppoutuminen (*immersion*) on varsinkin pitkäkestoista ja tiivistä etnografista kenttätöitä luonnehtiva termi, joka viittaa siihen, että tutkija ikään kuin sulautuu tutkittavaan yhteisöön (Dumont 2023). Tämä uppoutuminen ja sulautuminen voi näkyä käytöksenkin tasolla. Samanaikaisesti on korostettu sitä, että tutkijan on myös tarpeen tullen osattava irtaantua ja ottaa etäisyyttä tutkittaviin pystyäkseen arvioimaan kokemuksiaan kriittisesti. Toisin sanoen kenttätöitä kuvataan jonkinlaisena eläytymisen ja etääntymisen välisenä tasapainoiluna (esim. Gothóni 1997).

Omaa eläytymisen ja etääntymisen välistä tasapainoa on pitänyt yllä se, että en viettänyt yhtäjaksoisesti pitkiä aikoja asuinyhteisössä. Päivän päätteeksi lähdin aina kotiin perheeni luokse. Osallistuin varsinkin yhteisön arkiryhmien toimintaan, koska sen myötä saatoin havaita, miten senioriasukkaat toimivat ja ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Koska lähes jokainen senioritalojen asukas kuului johonkin arkiryhmään, saatoin niiden kautta oppia tuntemaan valtaosan asukkaista jollain tasolla. Arkiryhmät huolehtivat omalla vuorollaan ruoanlaitosta ja yleisten tilojen siivouksesta taloissa.

Senioritalossa tutkijan rooli pysyi ylläni varsinkin puolittuttujen kanssa keskustellessani, mutta joidenkin yksilöiden kohdalla huomasin liukuvani kohti läheisempää suhdetta, joka ylitti puhtaan tutkimuksellisen mielenkiinnon. Saatoin huomata, että kyseisen henkilön kanssa on innostavaa jutella ja

vaihtaa ajatuksia. Unohdin hetkeksi ajankulun ja tutkimustehtäväni.

Flow-tutkija Mihály Csíkszentmihályi (1975) on esittänyt, että leikkiminen ja pelaaminen vievät henkilön flowmaiseen, virtaavan tapahtumisen tilaan, jossa ajan ja paikan taju hämärtyy. Leikkivä ihminen uppoutuu tekemiseensä niin, että hän unohtaa mahdolliset murheensa ja rajoitteensa ja vain keskittyy käsillä olevaan hetkeen. Uskon, että monella etnografisella tutkijalla on vastaavia kokemuksia siitä, että kentällä ajautuu tilanteisiin, joissa unohtaa tekevänsä tutkimusta. Kenttäkokemukseen uppoutuminen voi osaltaan auttaa tutkijaa oivaltamaan, millaista on elää juuri kyseisessä ympäristössä ja kyseisten ihmisten kanssa.

Haavoittuvuus

On erikoinen paradoksi, että samalla kun leikin kautta voimme heittäytyä erikoisiin tilanteisiin ja kokeilla erilaisia meille muuten vieraita tai kaukaisia rooleja, leikki myös paljastaa ja tuo näkyviin meistä puolia, jotka yleensä aikuisina peitämme arkisen ulkokuoren alle. Leikissä olemme samanaikaisesti turvassa ja haavoittuvaisia, alttiita arvostelulle ja ulossulkemiselle.

Leikin ja leikillisyyden riski erityisesti aikuisille on siinä, että sen kautta näytämme itsestämme piirteitä ja asioita, jotka eivät ole niin vakavasti otettavia. Hyvä esimerkki tästä on se, kun vuonna 2014 silloinen pääministeri Alexander Stubb esiintyi shortseissa huvipuistossa ja aiheutti pukeutumisellaan kohun. Shortsit arkisena asusteena eivät ilmeisesti kaikkien mielestä kuulu vakavasti otettavalle politiikolle (Koskimaa ja Välisalo 2022, 244). Toinen vastaava tapaus on vuonna 2022 julkisuudessa kiertänyt video, jolla silloinen pääministeri Sanna Marin nähtiin juhlimassa railakkaasti kavereidensa kanssa (Bjurström ym. 2022).

Leikki asettuu usein vastakkain tavanomaisen, arkisen elämän roolien ja odotusten kanssa. Voidaan sanoa, että leikkivä ihminen on vapaa niistä odotuksista ja vaateista, joita hän muuten kokee. Toisaalta juuri tämä vapaus irrotella tekee leikkivästä alttiin arvostelulle niiden taholta, jotka eivät ole mukana leikin maailmassa. Ihmiset, jotka eivät olleet mukana Sanna Marinin bileissä, ehkä kokivat, että pääministerin arvolle ei kuulu juhlia sillä tavalla. Leikkisyys sotkee ennako-odotuksiamme.

Miettiessäni omaa toimintaani senioritalossa voin todeta vakavasti otettavuuden olleen yksi tutkijan rooliani määrittävistä tekijöistä. Halusin antaa itsestäni vaikutelman nimenomaan tutkijana, joka tietää mitä tekee. Leikkisyys ei sovi ”oikean tutkijan” pirtaan, ajattelin kentällä ollessani ja ehkä edelleenkin tätä kirjoittaessani.

Haavoittuvuus on tietenkin monin tavoin läsnä etnografisessa tutkimuksessa. Tutkijan vastuulla on huolehtia siitä, että tutkimukseen osallistuminen ei millään tavalla vahingoita tutkittavia. Tämä kuuluu tutkimuksen tekemisen eettisiin peruseriaatteisiin. Erityisesti silloin kun tutkimus kohdistuu jollain tavalla haavoittuvassa asemassa olevaan ryhmään, lapsiin, vammaisiin, seksuaalivähemmistöihin tai vanhuksiin, tutkijan tulee noudattaa varovaisuutta ja huolellisuutta saamisensa tietojen käsittelyssä ja esittämisessä (ks. Thajib 2022).

Tutkijan osalta haavoittuvuus on seurausta siitä, että hänkin tulee nähdyksi henkilökohtaisten ominaisuuksiensa kautta ja arvioiduksi vuorovaikutustilanteissa. Tietoisuus tästä on ollut varmasti yksi syy siihen, että olen pyrkinyt esiintymään tutkittavien keskuudessa vakavasti otettavana tutkijana, vaikka samalla olen ymmärtänyt, että kyseinen rooli on rajoiltaan liukuva.

Toisaalta liioiteltu tutkijan rooliin pitäytyminen voi tulla aidon kohtaamisen esteeksi. Tutkijana esiintyminen voi käännyä itseään vastaan, jos alan suojautua rooliminäni taakse tai käyttäytymään sen myötä tavalla, joka näyttää muista epäluontevalta. Tutkijan rooli on siten yhtä aikaa sekä välttämättömän tutkimuksen tavoitteiden saavuttamiseksi että asia, jota olen aktiivisesti joutunut refleктоimaan, jotta se ei asettuisi häiritsemään vuorovaikutusta ja luottamuksen rakentamista tutkittaviin.

Leikin ja leikkisyyden kannalta ajattelen, että tutkijan rooliin voi suhtautua kuten näytelmän roolivaatteisiin: niitä tarvitaan tietyn osan esittämiseen, mutta niitä voi tarvittaessa myös vaihtaa, jos tilanne sitä edellyttää. Leikkimiseen tavallisesti yhdistetty spontaanius tarkoittaa, että roolia voi vaihtaa kesken kaiken, ja uusi leikki voi kehkeytyä edellisen pohjalta ilman havaittavaa katkosta. Tämä liittyy leikin vapauteen ja siihen, että halu leikkiä on lähtöisin yksilöistä itsestään. Leikin ehdot, säännöt ja päämäärät ovat leikkijöiden itsensä päättävissä (Nitecki ja Chung 2016, 25).

Etnografiseen tutkimukseen on kirjallisuudessa yhdistetty liukuvuus eri positioiden välillä: ajan kuluessa tutkijan asemoituminen tutkittavien parissa voi vaihtua useaan otteeseen (esim. Tiili 2016, 39). Lisäksi on ymmärrettävää, että joidenkin ihmisten kanssa kemiat kohtaavat vaivattomasti, kun taas toiset jäävät etäisemmiksi syistä, joihin ei ole aikaa perehtyä tutkimustyön lomassa. Eihän leikkiminenkään suju kaikkien kanssa samalla tavalla.

3-vuotias lapseni leikkii mielellään ikäistensä seurassa, mutta päästäkseen uppoutumaan leikin maailmaan hänen täytyy voida luottaa leikitovereihinsä. Vieraassa ympäristössä ja vieraiden ihmisten keskellä hän saattaa jähmettyä aloilleen ja keskittyä arvioimaan tilannetta etäältä. Tutkimustyössä tämä sama ilmenee hienovaraisemmin. Vaikka pyrin siihen, että

kohtaan kaikki senioritalojen asukkaat samalta viivalta avoimen uteliaasti, huomasin jatkuvasti tulkitsevani sitä sanaton palautetta, jota sain tutkittaviltani eleiden, ilmeiden ja äänensävyjen välityksellä. Palaute kertoi minulle, onko minun turvallista olla kyseisessä tilanteessa. Onko minun turvallista heittäytyä vuorovaikutuksen virtaan vai onko parempi pitää etäisyyttä ja keskittyä tarkkailemaan? Mitä turvallisempi tila, sitä enemmän uskalsin ja halusin tuoda itseäni esiin ihmisenä ja persoonana ja sitä enemmän annoin mahdollisuuksia leikille.

Huizinga käyttää käsitettä *taikapiiri* kuvaamaan leikin omaa todellisuutta, joka poikkeaa arkielämästä ja sen säännöistä. Leikin taikapiiriin siirrytään vapaaehtoisesti, ja sen sisällä tapahtuvat asiat jäävät piirin sisälle – toisin sanoen niillä ei ole seurauksia leikin ulkopuolisessa maailmassa. (Huizinga 1984; myös Koskimaa ja Välisalo 2022, 249). Tästä näkökulmasta leikin taikapiirissä ei tarvitse välittää siitä, mitä sen ulkopuolella tapahtuu tai miten toiset suhtautuvat leikkijöihin.

Huizingan ajatusta voi kuitenkin haastaa, koska joskus käy niinkin, että se mitä tapahtuu leikin maailmassa ei jää ulkopuolisilta huomaamatta – ja he tulkitsevat leikkiä arkielämän normien ja sääntöjen kautta. Vaikka itse saatoin jossain tilanteessa antautua leikinomaiseen tilaan tutkittavieni kanssa, kuten pelatessani heidän kanssaan kortti- tai lautapeliä, olin silti tietoinen siitä, että se mitä sanon tai teen pelin aikana, saattaa heijastua siihen, miten minuun suhtaudutaan pelin ulkopuolella.

Leikin ja tutkimuksen säännöt

Vaikka leikkimistä luonnehtivat spontaanius ja vapaus arkielämän kahleista, on selvää, että siihen sisältyy myös sääntöjä, jotka asettavat rajat sille, mitä leikin maailmassa voi tapahtua ja mitä siellä voi tehdä. Leikin maailma ei ole tässä mie-

lessä anarkistinen. Esimerkiksi leikkitutkija Peter Gray (2013, 140) on korostanut, että leikkiä luonnehtii paitsi sen omaehtoisuus myös se, että se on rakentunut tiettyjen sääntöjen mukaan, joihin leikkijät ovat sitoutuneet.

Leikin säännöt ovat kuitenkin vapaavalintaisia siinä mielessä, että leikkijät itse muodostavat ne tilannekohtaisesti. Ne eivät toisin sanoen ole samanlaisia sääntöjä kuin peleissä, joissa on aina tietyt samat säännöt. Esimerkiksi jalkapallo-ottelussa kenttäpelaajat maalivahtia lukuun ottamatta eivät saa pelitilanteessa koskea palloa kädellään, ellei ole kyse rajaheitosta. Tämä sääntö on sama riippumatta siitä, mikä ottelu on kyseessä tai ketkä siinä pelaavat. Pelin voittoa se osapuoli, joka sääntöjä noudattaen onnistuu saavuttamaan tavoitteensa ja tekemään eniten maaleja vastustajan verkkoon. Toisaalta on hyvä huomata, että pelin säännöt ovat myös kontekstisidonnaisia, eli jalkapallo kotipihalla on usein säännöiltään joustavampaa kuin stadionilla pelattaessa (ks. Sicart 2014, 6).

Leikin säännöt muodostuvat suhteessa leikin avoimuuteen. Leikin tavoitteena ei yleensä ole voittaminen tai vastustajan nujertaminen, kuten monissa peleissä, vaan tavoitteet määrittävät sen kautta, mikä leikkijöistä tuntuu mieluisalta. Tätä eroa leikin ja pelin välillä havainnollistaa esimerkiksi se, että jos pelissä pelaaja ”heittää leikiksi”, hän käytännössä rikkoo pelin hengen eikä pyri enää voittamaan. Peli ei tässä mielessä ole leikkiä, vaikka siihen usein sisältyy leikkisiä piirteitä.

Etnografisen tutkimuksen käytänteet nousevat ennen kaikkea tutkimuksenteon yleisistä eettisistä periaatteista ja ohjeistuksista. Esimerkiksi Suomessa Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2024) ohjeistukset koskien hyvää tieteellistä käytäntöä ohjaavat myös yliopistoissa ja tutkimuslaitoksissa tehtävää etnografista tutkimusta: ”Tieteellinen tutkimus voi olla eettisesti hyväksyttävää ja luotettavaa ja sen tulokset uskot-

tavia vain, jos tutkimus on suoritettu hyvän tieteellisen käytännön edellyttämällä tavalla”.

Eettisten periaatteiden ja ohjeistusten lisäksi etnografiaa säätelevät tieteenalakohtaiset konventiot, tiedeyhteisön normit sekä myös rahoitusinstituutioiden ja säätiöiden näkemykset siitä, minkälaista tutkimusta halutaan rahoittaa. Etnografian tekemistä ohjaavat säännöt ovat tässä suhteessa monimutkainen palapeli.

Tästä huolimatta olen kokenut etnografian varsin vapaana tutkimusmuotona. Voin itse käytännössä päättää, mihin asioihin keskityn, miten organisoin työni ja missä aikataulussa etenen – toki rahoituksen kesto vaikuttaa tähän myös. Vapaus ja joustavuus työskentelyn organisoinnissa ja kaikessa muussa tarkoittaa toisaalta myös sitä, että olen itse pitkälti vastuussa siitä, että tutkimukseni toteutuu asianmukaisesti ja tuottaa tulosta. Itse asiassa suurimmassa vastuussa tunnen olevani tutkittavilleni – siitä, että tutkimukseen osallistumisesta ei aiheudu heille harmia, ja toisaalta siitä, että heille on yhteisönä siitä mahdollisesti jotain hyötyäkin.

Voidaan sanoa, että etnografian tekeminen rinnastuu leikkiin siinä, että molemmissa on omat sääntönsä, mutta että sääntöjen sisällä on mahdollisuus kokeilla ja toimia oman mielensä mukaisesti. Erilaiset säännöt luovat rakenteen sekä tutkimustyöhön että leikkimiseen. Toisaalta siinä missä leikin säännöistä päätetään itsenäisesti leikkijöiden kesken ja niitä voidaan tarvittaessa muuttaa, ovat tutkimustyön säännöt, ehdot ja rajat ominaisuuksiltaan huomattavasti pysyvämpiä ja ehdottomampia. Esimerkiksi eettiset ohjeistukset ja hyvän tieteellisen käytännön periaatteet asettavat velvoitteita kaikelle etnografiselle tutkimukselle.

Keskeinen tapa, jolla olen itse huolehtinut tutkimustyön eettisyydestä, on se, että olen pitänyt tiedotustilaisuuksia ja ker-tonut avoimesti, mitä olen tekemässä tutkittavissa kohteissa.

Tieto on levinnyt myös tiettyjen avainhenkilöiden kautta siten, että olen viestitellyt heille, mitä olen tekemässä seuraavaksi ja he ovat välittäneet tietoa eteenpäin virallisia ja epävirallisia kanavia pitkin. Esimerkiksi etsiessäni haastateltavia ole saanut ilmoituksen Kodinporttiin, joka on taloissa käytössä oleva, asukkaille avoin sähköinen kanava tiedottamista varten. Tiedon avoimuus on keskeinen tekijä myös tietoon perustuvan suostumuksen (*informed consent*, ks. Murphy ja Dingwall 2007) kannalta.

Koska olen tehnyt tutkimustani ihmisten kodeissa ja muissa kodinomaisissa ympäristöissä eli talojen yhteisissä tiloissa, olen pyrkinyt säilyttämään sensitiivisen asenteen ihmisiä kohdatessa. Olen pyrkinyt välttämään konfrontaatioita ja epämukavan ilmapiirin kehittymistä siltä osin, kuin se on ollut omassa vallassani. Sen sijaan olen halunnut edistää turvallisuutta ja positiivista mielialaa, keveyttä ja luontevuutta. Toisin sanoen, vaikka olen ollut tietoinen tutkijan roolistani ja esiintynyt sen kautta, olen samalla pyrkinyt siihen, että en olisi liikaa esillä tai aiheuttaisi toiminnallani häiriötä talojen arkiseen rytmiin.

Etnografinen mielikuvitus

Etnografiassa samoin kuin sosiaali- ja kulttuuritieteissä laajemmin on jo hyvän aikaa sitten tunnistettu mielikuvituksen rooli sosiaalisen todellisuuden kuvaamisessa ja analysoinnissa. Mielikuvitus on viitannut tutkimuskäytössä ennen kaikkea luovaan ajatteluun ja kirjoittamiseen siinä tilanteessa, kun tutkija pyrkii oivaltamaan jotain uutta ja merkittävää tutkimuskohteestaan. Kyse ei siis ole siitä, että tutkija keksisi satuja, vaan pikemminkin hän etsii ja löytää mielikuvituksen avulla yhteyksiä sekä muodostaa tarinan kokemastaan ja näkemästään (esim. Willis 2000).

Ajattelen, että tehdessäni työtä etnografina minulla on hyvä

olla jalat tukevasti maassa eli siinä empiirisessä todellisuudessa, jota tutkin ja havainnoin. Mutta samalla haluan pitää pääni pilvissä hyödyntäen teoreettisia tulkinta-, päättely- ja kuvittelukykyäni tutkimuskohteeni analyysissa. Nämä molemmat osa-alueet ovat yhtä tärkeitä. Jos pitäydyn puhtaasti siinä, mitä havaitsen, jään tulkinnassani kuvailun tasolle, mutta jos taas liitelen pelkästään ylätalossa välittämättä siitä, mitä ruohonjuuritasolla tapahtuu, tulkintani ei rakennu kestäväälle pohjalle eikä kestä kriittistä tarkastelua.

Usein myös leikissä voidaan huomata sekä konkreettinen että symbolinen taso. Leikissä hyödynnetään usein niitä välineitä, esineitä ja ympäristöjä, jotka ovat läsnä mutta jotka kuvittelun kautta saavat uusia merkityksiä: tavallisesta kepeistä voi tulla taikasauva ja ämpäri voi olla kattila, jossa valmistetaan ”ruokaa”. Mielikuvitukselle ei periaatteessa ole rajoja. Usein kuitenkin kuviteltu merkitys saa aiheensa esineen tai asian muodosta tai materiaalista. On luontevampaa ajatella ämpäriä kattilana kuin vaatetta keittoastiana ja niin edelleen.

Hieman samalla tavalla etnografinen mielikuvitus lähtee usein liikkeelle konkreettisesta havainnosta. Esimerkiksi näin: Pienryhmä menee aina samaan pöytään istumaan päivällisellä. Tulkinta voisi olla joko se, että he viihtyvät erityisen hyvin yhdessä tai sitten he käyttäytyvät niin tottumuksesta. Mielikuvitusta käyttämällä ymmärsin kuitenkin, että koko talon käsittävän asuinyhteisön sisällä toimii useita pienyhteisöjä, joille on tärkeää vaalia yhtenäisyyttään – esimerkiksi syömällä aina yhdessä.

Toisaalta mielikuvituksen voi yrittää valjastaa yhteiseksi hyväksi. Minulla oli suunnitelmana järjestää toisessa senioritalossa kirjoitustyöpaja, jossa osallistujat voisivat vapaasti mielikuvitustaan käyttäen kirjoittaa, minkälainen olisi heidän unelmiensa yhteisö. Laadin osallistumiskutsun, jossa kerroin, minkälainen työpaja on kyseessä ja pyysin lisäämään

sen sähköiselle ilmoituslustralle. Ajattelin, että voisin saada kirjoittajiksi sellaisia, jotka eivät halua osallistua haastattelun mutta jotka silti haluaisivat tulla kuulluiksi.

Työpaja ei toteutunut, koska ilmoittautumisia ei tullut määrä-aikaan mennessä kuin pari kappaletta. Tämä voi johtua esimerkiksi huonosta ajankohdasta tai siitä, että ihmiset kokevat kynnystä osallistua kirjoituspajaan ilman vahvaa kokemusta kirjoittamisesta.

Mielikuvilla on suuri merkitys sen kannalta, miten arkea käytännössä eletään ja miten kohtaamme toinen toisemme. Mielikuvat myös määrittävät suhdettamme sellaisiin abstrakteihin käsitteisiin kuin yhteisöllisyys ja hyvinvointi, jotka ovat tutkimukseni keskiössä. Siksi pyrin löytämään keinoja, joilla saada kiinni mielikuvista, joita kaikilla on mutta joita voi olla vaikea sanoittaa kasvokkaisuudessa vuorovaikutuksessa. Mielikuvituksen virittely kirjoittamisen tai muun luovan menetelmän kautta on keino saada mielikuvista – ja niiden taustalla olevista kokemuksista – paremmin otetta.

Leikki on toimintaa, joka perustuu mielikuvituksen käyttöön. Samoin leikki on aina luovaa siinä mielessä, että siinä syntyy jotain sellaista, mikä ei ollut aiemmin havaittavissa (Gray 2023). Näissä merkityksissään se tulee lähelle etnografista tutkimusta, vaikka tutkimuskäytössä mielikuviutus ja luovuus palvelevat nimenomaan tutkijan tiedon intressiä. Etnografisen mielikuvituksen rajautuu aina suhteessa tutkimuksen tavoitteisiin.

Kehollisuus leikissä ja etnografiassa

Kenties merkittävin yhteinen nimittäjä leikin ja etnografian välillä on kuitenkin se, että molemmat ovat kehollisesti kokonaisvaltaista toimintaa. Etnografiassa kehollisuus ja aistillisuus ovat olleet jo useamman vuosikymmenen ajan keskei-

siä kiinnostuksen kohteita. Tätä kuvastaa erinomaisesti etnologit Miia-Leena Tiilin Suomenlahden merivartioston ammatillisuutta käsittelevän väitöstutkimuksen katkelma, jossa hän kuvailee etnografista tutkimusotettaan: “Kohdistan tutkimuksessa kulttuurianalyttisen katseeni – tai oikeammin koko aistivan tutkijakehoni huomion – merivartioston työn aineellisuuteen ja kehollisuuteen tavoittaakseni jotakin siitä, mitä voitaisiin kutsua eletyksi ammattilaisuudeksi” (Tiili 2016, 22).

Etnografinen kenttätyön on nähty edellyttävän kokonaisvaltaista kehollista heittäytymistä tutkimuskohteena olevaan sosio-materiaaliseen maailmaan. Juuri aistivan kehonsa kautta ja jakamalla tutkittavien kanssa saman aineellisen todellisuuden tutkija voi saada sellaista tietoa, johon ei muuten olisi pääsyä (Uotinen 2010). Tähän viitaten puhutaan osallistuvasta havainnoinnista etnografian kulmakivenä (O'Reilly 2009).

Myös leikin keskeisiä elementtejä on sen kehollinen, kokonaisvaltainen heittäytyminen kuvitteelliseen maailmaan. Peter Grayn (2023) mukaan leikki on kehollista fiktiota (*embodied fiction*), jossa osallistuja sitoutuu vapaaehtoisesti mielikuvituksellisen maailman sääntöihin. Hyvä esimerkiksi tästä voisi olla nuorten tyttöjen keppihevosharrastus, joka on Suomessa suosittua. Välillä kilpailun piirteitä saavassa leikissä keskeistä on se, että keppihevosella ratsastetaan ja ylitetään esteitä samaan tapaan kuin oikealla hevosella. Ratsastaminen on myös liikunnallista ja lihaskuntoa kehittävää ja todennäköisesti hyvin palkitsevaa toimintaa. Vaikka ulkopuolisten näkökulmasta keppihevosilla ratsastaminen – tai niiden hoitaminen – voi näyttää hupsulta, se on leikkijöille sosiaalisesti merkittävä harrastus, jossa opitaan erilaisia taitoja (ks. Abahassine 2020, 34–35).

Etnografisessa tutkimuksessa huomio kohdistuu usein arkiin ilmiöihin ja siihen, mitä tapahtuu silloin, kun ei näytä ta-

pahtuvan mitään erikoista (Ehn ja Löfgren 2007). Esimerkiksi senioritaloissa kiinnitin paljon huomiota asukkaiden väliin vuorovaikutukseen, puhetapoihin ja käyttäytymiseen – asioihin, joita ei yleensä mietitä sen enempää ja jotka myös tutkimus usein sivuuttaa. Huomion kiinnittäminen vuorovaikutukseen avaa kuitenkin näkökulmia siihen, miten yhteisöllisyyttä ja yhteishenkeä rakennetaan ja pidetään yllä kyseisessä paikassa.

Samoin kuin leikissä on useita eri tasoja, jotka eivät välttämättä välity ulkopuolisille, voidaan ajatella etnografisessa tutkimuksessa luodattavan syvempiä merkitysrakenteita, jotka eivät avaudu pintapuolisella tarkastelulla. Tähän viittaa myös antropologi Clifford Geertzin (1998) etnografiseen kenttätööhön liittämä käsite syvästä tai syvällisestä hengailusta (*deep hanging out*). Etnografisen tutkimuksen tekeminen on useita eri merkitystasoja sisältävää ja yhdistelevää toimintaa, vaikka ulkopuolisille se voi näyttäytyä vain hengailuna.

Katsauksessani leikki ja leikkisyys on nostettu esiin etnografisen tutkimuksen läpileikkaavana teemana ja näkökulmana, mutta on syytä korostaa, että tutkimuksen tekeminen ja kirjoittaminen ovat usein myös silkkaa työntekoa ja tavoitehakuista toimintaa, joilla pyritään tiettyyn tulokseen. Ajattelen kuitenkin, että leikin ja leikkisyyden kautta voidaan ymmärtää paremmin, miksi tutkimustyö tuntuu ajoittain niin hauskalta ja miellyttävältä. Nämä mielialaa kohottavat tunteet ovat usein tutkijan näkökulmasta se ponnin, joka kannustaa jatkamaan eteenpäin haasteista huolimatta.

Lähteet

Abahassine, Ella. 2020. *Keppihevosharrastusilmiö leikin kulttuurisen näkökulman tarkastelussa*. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-202006154167>.

Bjurström, Eelis ja Jaana Hevonoja. 2022. "Kotibileiden villistä tanssista lööppeihin ja huumetestiin – näin pääministeri Sanna Marinin piinaavat päivät ovat edenneet." *Yle Uutiset*, 19.8.2022. <https://yle.fi/a/3-12584983>.

Brown, Stuart L. ja Christopher C. Vaughan. 2009. *Play: how it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Avery.

Caillois, Roger. 1961. *Man, Play and Games*. Käännös Meyer Barash. New York: Free Press of Glencoe.

Chang, Heewon. 2008. *Autoethnography as Method*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Csikszentmihályi, Mihály. 1975. "Play and Intrinsic Rewards." *Journal of Humanistic Psychology* 15 (3): 41–63. <https://doi.org/10.1177/002216787501500306>.

Dumont, Guillaume. 2023. "Immersion in Organizational Ethnography: Four Methodological Requirements to Immerse Oneself in the Field." *Organizational Research Methods* 26 (3): 441–458.

Ehn, Billy ja Orvar Löfgren. 2007. *När ingenting särskilt händer. Nya kulturanalyser*. Stockholm: Brutus Östlings bokförlag Symposion.

Emerson, Robert M., Rachel I. Fretz ja Linda I Shaw. 2011. *Writing Ethnographic Fieldnotes*. 2. painos. Chicago & London: The University of Chicago Press.

Fehr, Karla, Kristen Boog ja Bethany Leraas. 2020. "Play behaviors: Definition and typology." *The Encyclopedia of Child and adolescent development*, 1–10 Wiley Online Library. <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad272>.

Fingerroos, Outi. 2003. "Refleksiivinen paikantaminen kulttuurien tutkimuksessa." *Elore* 10 (2). <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad272>.

30666/elope.78407.

Frappier, Paul. 1976. *The Playing Phenomenon in Adults*. Montreal: Universite du Quebec.

Frasca, Gonzalo. 2007. *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Väitöskirja, IT University of Copenhagen.

Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros. 2022. "Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 7–32. Tampere: Vastapaino.

Geertz, Clifford. 1998. "Deep Hanging Out: Review of James Clifford, Routes, Travel, and Translation in the Late 20th Century and Pierre Clastres, Chronicle of the Guayaki Indians." *The New York Review of Books* 45 (1): 69–72.

Goffman, Erving. 1971. *Arkielämän roolit*. Käännös Erkki Puranen. Helsinki: WSOY.

Gothóni René. 1997. "Eläytyminen ja etääntyminen kenttätutkimuksessa." Teoksessa *Kaukaa haettua. Kirjoituksia antropologisesta kenttätutkimuksesta*, toimittajat Anna-Maria Viljanen ja Minna Lahti, 136–148. Vammala: Suomen Antropologinen Seura.

Gray, Peter. 2013. *Free to learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant, and better students for life*. New York City: Basic Books/Hachette Book Group.

Gray, Peter. 2023. "What Exactly Is Play?" *Play Make Us Human* (blogi), 25.4.2023. <https://petergray.substack.com/p/2-what-exactly-is-this-thing-we-call>.

Heikkilä, Eino. 2023. *Narratiivinen tutkijuus ja tietäminen etnografiassa*. Helsinki: Suomen Muinaismuistoyhdistys.

Heljakka, Katriina. 2024. *How play moves us: Toys, technologies, and mobility in a digital world*. Väitöskirja, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9611-7>.

Heljakka, Katriina. 2022. "Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 265–288. Tampere: Vastapaino.

Heljakka, Katriina. 2013. *Principles of Adult Play(fulness) in Contemporary Toy Cultures: From Wow to Flow to Glow*. Väitöskirja, Aalto yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-5144-4>.

Huizinga, Johan. 1984. *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Käännös Sirkka Salomaa, 3. painos. Helsinki: WSOY.

Jantunen, Timo, Susanna Suutarla ja Niina Heino. 2019. *Leikin taikaa: miksi leikki on niin tärkeää?* Helsinki: Into.

Koskimaa, Raine ja Tanja Välisalo. 2022. "Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 243–264. Tampere: Vastapaino.

Kwame Harrison, Anthony. 2018. *Ethnography: Understanding Qualitative Research*. Oxford: Oxford University Press.

Lappalainen, Sirpa. 2007. "Johdanto: Mikä ihmeen etnografia?" Teoksessa *Etnografia metodologiana. Lähtökohtana koulutuksen tutkimus*, toimittajat Sirpa Lappalainen, Pirkko Hynninen, Tarja Kankkunen, Elina Lahelma ja Tarja Tolonen, 9–14. Tampere: Vastapaino.

Murphy, Elizabeth ja Robert Dingwall. 2007. "Informed consent, anticipatory regulation and ethnographic practice". *Soc Sci Med* 65 (11): 2223–34. <https://doi:10.1016/j.socscimed.2007.08.008>.

Nitecki, Elena ja Mi-Hyun Chung. 2016. "Play as Place: A Safe Space for Young Children to Learn about the World." *The International Journal of Early Childhood Environmental Education* 4 (1): 25–31.

O'Reilly, Karen. 2009. *Key Concepts in Ethnography*. Newbury Park, CA: SAGE Publications.

Pellegrini, Anthony D. 2009. *The Role of Play in Human Development*. Oxford, UK and New York: Oxford University Press.

Piaget, Jean. 1951. *Play, dreams and imitation in childhood*. Käännös C. Gattegno and F. M. Hodgson. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.

Pink, Sarah. 2009. *Doing Sensory Ethnography*. Newbury Park, CA: SAGE Publications.

Poulos, Christopher N. 2021. *Essentials of autoethnography*. American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0000222-000>.

Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. The MIT Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qf90d>.

Stenros, Jaakko. 2015. *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Väitöskirja, Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>.

Suopajarvi, Tiina, Eerika Koskinen-Koivisto, Kristiina Korjonen-Kuusipuro, Kirsi-Maria Hytönen ja Pilvi Hämeenaho. 2019. "Tunteilla on väliä: tutkijan tunteet etnografisessa tutkimusprosessissa." *Elore* 26 (2): 42–67. <https://doi.org/10.30666/elore.77809>.

Taylor T. L. 2022. "Ethnography as Play." *American Journal of Play* 14 (1): 33–57.

Thajib, Ferdiansyah. 2022. "Following the Heart: Ethics of Doing Affective Ethnography in Vulnerable Research Set-

tings". *International Quarterly for Asian Studies* (IQAS) 53 (4): 533–551. <https://doi.org/10.11588/iqas.2022.4.20798>.

Tiili, Miia-Leena. 2016. *Ammattilaisuuden ankkuripaikat: kineettinen ja kulttuurinen tieto Suomen merivartiostossa*. Helsinki: Suomen muinaismuistoyhdistys.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. ei pvm. "Hyvä tieteellinen käytäntö." Luettu 10.1.2025. <https://tenk.fi/fi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk>.

Uotinen, Johanna. 2010. "Aistimuksellisuus, autoetnografia ja ruumiillinen tietäminen." *Elore* 17 (1). <https://doi.org/10.30666/elore.78851>.

Willis, Paul. 2000. *Ethnographic imagination*. Cambridge: Polity Press.