

Sisällys

Johdatus 2000-luvun omaehtoisen kulttuurin tarkasteluun 7
Kaarina Koski

I KULTTUURINEN KIIERRÄTYS JA LUOVUUS

Vernakulaari, populaarikulttuuri ja kulttuurinen omiminen 61
Tuomas Hovi

Monimuotoinen internetmeemi ja remix-kulttuuri 93
Kaarina Koski

Metsäjooga, metsään liittyvä uushenkisyys ja kalevalaisen
muinaisuuden muistaminen 134
Heidi Henriikka Mäkelä

II PERFORMANSSI JA TUNNE

Suomiräpin paikka, performanssi ja yhteisöt Olarissa 173
Annukka Saaristo

Stand up -komiikka ja kiusallinen yhteys 202
Antti Lindfors

TikTok-video vernakulaarina performanssina 226
Tero Ahlgren ja Kaarina Koski

III KAUPALLISEN JA VERNAKULAARIN VUOROVAIKUTUS

Creepypasta ja digitaalisten yhteisöjen hirviöt 263
Toni Saarinen

Videopelien genret ja niitä määrittävät voimat 299
Jukka Vahlo

Dragon Age -pelisarja videopelien sukupuoli- ja
seksuaalisuusnormien murroksessa 335
Hanna-Kaisa Lassila

Jälkisanat – kulttuurinen katse muuttuu 363
Kaarina Koski

Kirjoittajat 370

Abstract 372

Hakemisto 373