



Riikka Turtiainen

NOPEAMMIN, LAAJEMMALLE, MONIPUOLISEMMIN

**Digitalisoituminen
mediaurheilun
seuraamisen muutoksessa**

© Riikka Turtiainen

Turun yliopisto, humanistinen tiedekunta

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, digitaalinen kulttuuri

Juno-tohtoriohjelma

Ohjaajat: dosentti, FT, professori Jaakko Suominen ja dosentti, FT, Olli Sotamaa

Esitarkastajat: dosentti, YTT, FL Juha Herkman ja dosentti, FT Johanna Uotinen

Vastaväittäjä: dosentti, YTT, FL Juha Herkman

Kustos: dosentti, FT, professori Jaakko Suominen

Turun yliopisto – University of Turku

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 37

ISBN 978-951-29-5175-8 (painettu)

ISBN 978-951-29-5176-5 (verkko)

ISSN 1799-0564

Painopaikka Brand ID Oy

Taitto Kimmo Turtiainen

Kansi Neea Laakso

Riikka Turtiainen

NOPEAMMIN, LAAJEMMALLE, MONIPUOLISEMMIN
Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa

Akateeminen väitöskirja

Esitetään Turun yliopiston humanistisen tiedekunnan suostumuksella
julkisesti tarkastettavaksi Porin yliopistokeskuksen Auditoriossa 125
lauantaina 17. marraskuuta 2012 klo 12.

SISÄLTÖ

1. JOHDANTO: URHEILU ON KAUNISTA	5
1.1 Mistä on kyse, kun on kyse mediaurheilusta?	7
1.2 Aikaisemmassa tutkimuksessa on aukkoja	9
1.3 Urheilukulttuuri ja liikuntakulttuuri asettuvat vastakkain	10
1.4 Mediaurheilukulttuuri on populaarikulttuuria	11
1.5 Työn rakenne myötäilee tutkimusprosessia.....	13
2. MEDIAURHEILUN KENTTÄ.....	15
2.1 Media + urheilu = mediaurheilu.....	15
2.2 Mediaurheilun tutkimusperinne muotoutuu.....	19
2.3 Mediateknologia rakentuu kulttuurisesti ja sosiaalisesti	26
2.4 Mediaurheilua voi tarkastella pelaamisen kontekstina.....	29
3. TUTKIMUSAINEISTOJEN VÄLISET SUHTEET	38
3.1 Matriisimalli valottaa aineistojen ja tutkimuskysymysten suhteita	39
3.2 Nyanssit erottavat triangulaation ja monipaikkaisuuden toisistaan.....	41
3.3 Tutkimusetiikka ei ole tuote-etiketti.....	45
3.4 Aineistoblogi yhdistää kumulatiivisesti tuotettuja aineisto-osia.....	55
3.5 Muuta tarkoitusta varten syntynyt aineisto on puhe- ja esittämistapojen risteämä	63
3.6 Kirjallinen aineiston tuottamistapa tekee tutkijasta ja tutkittavista tulkitsijoita	68
4. MUUTOKSESSA (OLEVAN ILMIÖN) TUTKIMINEN	74
4.1 Artikkeliväitöskirja puoltaa paikkaansa karkaavan kohteen tavoittamisessa	75
4.2 Aktiivisen mediakäyttäjän paradigma aktualisoituu	77
4.3 Sosiaalinen media taipuu myös antisosiaaliseksi mediaksi.....	80
4.4 Virtuaalisuus katosi käsitekellariin	87
5. LOPUKSI:	
DIGITAALISUUS MEDIAURHEILUN SEURAAMISEN MUUTOKSESSA	90
5.1 Televisio määrittelee urheilua.....	92
5.2 (Media)urheilu on sosiaalista (mediaa)	94
5.3 Uusien ja vanhojen mediateknologioiden käyttö limittyi.....	96
5.4 Mediaurheilu kesyttää sukupuolen	98
5.5 Digitaalisuus ei ole mediaurheilun maali.....	100
ARTIKKELIEN ESITTELY	105
KIRJALLISUUS.....	111

ARTIKKELIT

Turtiainen, Riikka: Realistisuuden ylistys: Pelaa jalkapalloa – olen mies. Teoksessa Suominen, Jaakko & al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, 124–129.

Turtiainen, Riikka: ”Aktiivisen urheilun kantapäillä” – Fanaattisia mediaurheilun kuluttajia kategorisoimassa. Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja - Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylän yliopisto, 2008, 43–71.

Turtiainen, Riikka: Kahden kaukalon välissä – Fantasia-liigojen maailmaa kartoittamassa. *Lähikuva* 4/2007, 39–59.

Turtiainen, Riikka: YouTube käyttäjälähtöisen mediaurheilun areenana. *Wider Screen* 1–2/2011.

Turtiainen, Riikka: ”Tulos ei päässyt edes teksti-TV:lle.” Miksi vanhanaikainen teknologia on säilyttänyt asemansa digitalisoituneessa mediaurheiluympäristössä? *Tekniikan Waiheita* 3/2010, 32–48.

Turtiainen, Riikka: ”Tässä ovat Kälidin enkelit.” Mediavälitteistä arvokisahuumaa naisten jalkapallon EM-kotikisoissa. *Kasvatus & Aika* 2/2010, 179–202.

ESIPUHE

Lupasin (itselleni) käyttää väitöskirjani esipuheen kaikkien mahdollisten urheilumetaforien viljelyyn, jotta voisin välttyä niiltä varsinaisessa tutkimustekstissäni. Urheiluilmausten käyttö muiden asiasisältöjen yhteydessä olisi itsessäänkin oma kiinnostava tieteellisen tutkimuksen ”kenttensä”, mutta jääköön se nyt sentään tältä ”erää”.

Väitöskirjan tekemistä voi tietenkin verrata urheiluun. Se on kymmenottelua, joka tuntuu kestoltaan pikemminkin maratonilta. Se on yhtä aikaa taito-, kamppailu- ja kestävyyslaji. Väitöskirjatutkimuksen tekoon ryhtyvä kilpailee muiden samoista rahoituksista taistelevien lisäksi niin itseään kuin aikaakin vastaan. Tuloskuntoa mitataan, jos ei nyt ihan senteissä tai sekunneissa, niin ainakin sivumäärissä ja viime aikoina enenevässä määrin lähinnä kansainvälisten referee-julkaisujen määrässä. Akateeminen tutkimus on kokenut urheilun kohtalon: se on kilpailullistunut, kansainvälistynyt ja kaupallistunut – osittain digitalisoitunutkin.

Tieteellisen tutkimuksen tekeminen on myös seikkailu-urheilua, jossa törmää ennen kokemattomiin, haastaviin ja hauskoihin yllätyksiin. Sillä on kirjoitetut ja kirjoittamattomat sääntönsä. Akateemisen maailman tuomarit ja lajiliitot valvovat virallisten sääntöjen noudattamista, mutta pukukoppikäyttäytyminen opitaan kantapään kautta. Uskon tuntevani kilpaurheilun maailmaa henkilökohtaisesti sen verran, että uskallan seistä vertausteni takana. Väitöskirjaa tein useamman vuoden, urheilut olen ikäni. Sitä ei saa ihmisestä hevillä pois: tietynlaista asennetta elämään. Enkä puhu pelkästään tavoitteellisuudesta, periksi antamattomuudesta tai terveyden edistämisestä, vaan ennen kaikkea leikkimielisyyden säilyttämisestä.

Urheilu-urani ansiosta kävin väitöskirjaprojektini aikana läpi yhden polvi- ja kaksi akillesjänneleikkausta – erääseen pelitutkimusaiheeseen konferenssiin Englannissa osallistuin maali-vahtikokeiluni vuoksi murtunut ranne kipsattuna. Kaikista kolhuista ja uhratuista tunteista huolimatta uskon urheilemisen edesauttaneen minua myös akateemisella urallani etenemisessä. Siirryin väitöskirjaprosessini aikana kilpaurheilu-urallani niin kutsuttuun jäähdytelyosastoon – jalkapalloilemaan alasarjoihin ja nauttimaan vanhojen ja uusien urheilulajituttavuuksien hienouksista harrastusmielessä. Tässä yhteydessä on erikseen mainittava kerrassaan mahtava rugby, johon hurahdin vähän varttuneemmalla iällä, pitkäköksi venyneen väitöskirjani viimeistelyvaiheen tiimelyksessä. Ei ole pallopelejä voittanutta, minkä vuoksi löysin itseni taas kohta virallisista rugbyliigan otteluista – kentän rajojen sisäpuolelta.

Tieteellinen urani on sen sijaan vasta alussa. ”Pohja on nyt luotu” eli lajin perusteet omaksettua ja riittävä yleiskunto rakennettu. Tästä on hyvä jatkaa hiomaan eri osa-alueita. Itse arvostan tämän saavutukseni kuitenkin jo tässä vaiheessa piirisarjamitaleja korkeammalle, vaikka aivosolujen lisäksi koetuksella ovat olleet lähinnä pakara- ja hartialihakset. Nähtäväksi jää millaiseksi roolini tällä kentällä muodostuu.

Olen ikuinen joukkueurheilija, niinpä suurin kiitos tässäkin kohtaa kuuluu pelitovereilleni ja kanssakilpailijoilleni. Eräällä entisellä valmentajallani oli tapana kehottaa pelaamaan itse

niin hyvin, että saa joukkuekaverinsa loistamaan. Oma akateeminen tiimini on toiminut juuri niin. Yhteiset tutkimus- ja opetusprojektit, jaetut pohdiskelut sekä armoton tsemppaus ratkaisevina hetkinä ovat auttaneet minua tutkimuksessani eteenpäin korvaamattomalla tavalla.

Väitöskirjaa tehdessäni olen työskennellyt Porin yliopistokeskuksessa Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelmassa (ensin assistenttina ja tutkijana myöhemmin yliopisto-opettajana), jonka henkilökunnalta olen saanut akateemista oppia ja kannustusta. ”Digiläisten” kanssa on ponnistettu toinen toistaan kiinnostavammasta kirja-, peli- ym. projektista toiseen. Kiitos Petri Saarikoskelle, jonka johdattamana olen päässyt tutustumaan erityisesti tieteellisten julkaisujen toimittamisen ihanoihin. Sari Östmanin kanssa olemme kehittyneet suurin piirtein tasatahtiin akateemisista junioreista osaksi pelinavaukseen osallistuvaa kokoonpanoa. Lähes päivittäiset ”palaverit” eivät ole rajautuneet vain yliopistolisten asioiden analysoimiseen. Hänen tukensa kaikessa on ollut korvaamatonta, kiitos siitä.

Eritiskiitos Jaakko Suomiselle, joka on uupumattoman työni ohjaamisen lisäksi näyttänyt omalla esimerkillään, miten luovaa ja inspiroivaa tutkimuksen tekeminen voi parhaimmillaan olla. Hänen ansiotaan on, että ylipäättään olen akateemisella uralla. Kiitos niin ikään työni toiselle ohjaajalle Olli Sotamaalle rohkaisevista sanoista oikeina hetkinä. Työni huolellisesta esitarkastuksesta vastasivat Juha Herkman ja Johanna Uotinen – nöyryn kiitokseni. Juha Herkmania kiitän myös vastaväittäjäkseni ryhtymisestä. Väitöskirjakokonaisuuteni artikkelit ovat korjautuneet viimeisimpään muotoonsa refereerausuntojen pohjalta eli kiitos niiden takaa löytyville henkilöille. Kiitoksen ansaitsevat tietysti myös kaikki väitöskirjani aineistojen tuottamiseen osallistuneet tutkittavat – ja opiskelijat, joita opettaessani olen samalla oppinut itsekin yhtä ja toista tutkimuksen tekemisestä. Rahoitusta tutkimukselleni olen saanut Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan rahastolta, Satakunnan korkeakoulusäätiöltä ja Turun yliopistosäätiöltä sekä Suomen Akatemialta osana Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa -hanketta.

Jokainen rasitusvammoista kärsinyt urheilija tietää, miten tärkeää on kunnollinen palautuminen. Niinpä iso kiitos työni valmistumisesta kuuluu myös kaikille niille, jotka ovat viettäneet vapaa-aikaa kanssani. On se sitten kulunut juhlapyhinä futistennistä pelaten, urheilu- tai teatterikatsomoissa istuen, ”kolmatta puoliaikaa” juhlistaen tai (kuten useimmiten) hiilihydraatteja ja proteiineja parhaassa seurassa tankaten.

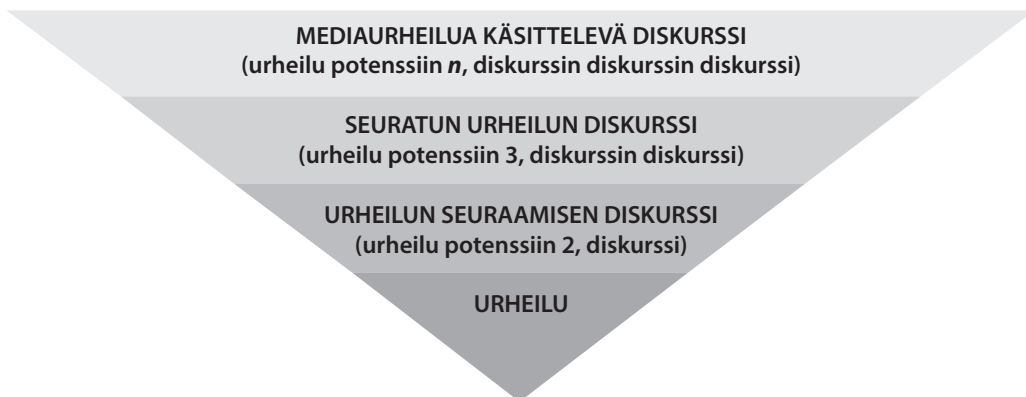
Kaikenkattava kiitos äidille ja isälle (joka taittoi tämän teoksen) ja kuusi vuotta nuoremalle kaksoissiskolleni. Ja kiitos parhaalle lenkkikaverilleni Elville, joka piti minut juoksukunnossa väitöskirjani viimeistelyvuodet ja auttoi siten saamaan tietokoneen ääreen jämähtäneen ruumiin lisäksi myös jumiutuneet ajatukset liikkeelle. Suurin kiitos kuuluu kuitenkin minua koko tutkimusprosessini ajan ymmärtäneelle Juhalle, joka on urheilutietämyksessään luotettavampi, nopeampi ja reaaliaikaisempi kuin yksikään mediateknologia, teksti-TV mukaan lukien.

Porissa El Clásico -iltana 7.10.2012
Riikka Turtiainen

1. JOHDANTO: URHEILU ON KAUNISTA

*Urheilu on pbatisen diskurssin korkein aberraatio ja siis – pabimmas-
sa tapauksessa – jokaisen diskurssin negaatio ja sen tähden ihmisen
epäinhimillistymisen alku, tai sitten se on jo luonnostaan mystifikoivan
ihmisen idean ”humanistinen” keksintö.¹*

Umberto Eco (1985) osoittaa täysin käsittämättömältä vaikuttavalla kuvailullaan, miten hankalasti määriteltävästä asiasta on kyse puhuttaessa urheilusta. Hän jatkaa pohtimalla, mistä oikein puhumme, kun puhumme mediavälitteisestä urheilusta. Eco itse kirjoittaa urheilulehdistöstä, mutta sovellan hänen ajatteluaan nykypäivän tilanteeseen laajentaen sen koskemaan koko mediaurheilua. Econ mukaan urheilunäytös eli toisten urheilemisen seuraaminen on toiseen potenssiin korotettua urheilua – sen diskurssi. Toiseen potenssiin korotettu urheilu synnyttää kolmanteen potenssiin korotetun urheilun, joka on nähdyn urheilun diskurssi eli mediaurheilu. Tämä diskurssi synnyttää vuorostaan mediaurheilua käsittelevän diskurssin eli urheilun korotettuna potenssiin n . Mediaurheilua käsittelevä diskurssi on diskurssia diskurssista, joka käsittelee urheilun näkemistä diskurssina. Ecoa mukaillen mediaurheilua käsittelevän tutkimukseni voi näin ollen ajatella edustavan potenssiin n korotettua urheilua, diskurssia diskurssin diskurssista.²



Kuva 1. Mediavälitteisen urheilun kerrostuneisuuden hahmottaminen Umberto Econ ajattelua mukaillen.

Umberto Econ luonnehdinta tuo osuvasti esiin mediaurheilun rakennelmana, joka ei nykypäivään tultaessa ole ainakaan yksinkertaistunut. Valitessani tarkastelukohteekseni mediaurheilun tartun ilmiöön, joka ei ole itsessään urheilu vaan sen ympärille rakentunut muodostelma, jonka rakentumiseen vaikuttavat erilaiset tahot ja asiat. Kuten Ecolin jo pari vuosikymmentä sitten pani merkille potensseihin korotettu urheilu ”pyörittää keinottelujä ja markkinoita, pörsejä ja kauppoja, myyntiä ja pakollista kulutusta³”. Mediassa näyttäy-

¹ Eco 1985, 203.

² Emt., 204–205.

³ Emt., 205.

tyvään urheiluun kohdistuu siis aina tiettyjä rajauksia ja sitä esitetään tietyistä näkökulmista vaihtelevin painoituksin. Potenssiin *n* korotetun urheilun (diskurssin diskurssin diskurssin) tuottamiseen osallistuvat kuitenkin tänä päivänä aktiivisesti myös urheilun seuraajat tuottamalla ”omaa mediaurheiluaan”.

Olympialaisten olemusta pohtinut Pierre Bourdieu nimittää viestintävälineiden välittämää urheilua kaksivaiheiseksi sosiaalisen rakentumisen prosessiksi. Hänen mukaansa urheilija on kaksi kertaa tuotetun näytelmän näennäinen subjekti. Ensimmäisen kerran urheilun tuottavat urheilijoiden lisäksi esimerkiksi valmentajat, tuomarit, toimitsijat ja järjestävän tahon edustajat. Toisen kerran urheilun synnyttävät kaikki kuvallisen ja sanallisen esityksen tuottamiseen osallistuvat. Puhuessamme olympialaisista viittaamme Bourdieun mukaan ilmiötasolla ”todelliseen” urheilutapahtumaan, mutta analyysin kohteeksi on otettava koko se kenttä, jolla olympialaiset tuotetaan televisioituna speaktaakkelina tai ”viestintävälineenä”. Median edustajien lisäksi kentän toimijoihin kuuluvat urheilun kattojärjestöt urheilujohtajineen, rahoittajatahoina toimivat suuret monikansalliset yhtiöt eli sponsorit ja läheyysoikeuksista kilpailevat televisioyhtiöt. Bourdieu toteaa, että sosiaalisesti rakentunutta urheilua on tutkittava, jotta urheilun parissa toimivat ihmiset voisivat turvata käytäntöjä ohjaavien mekanismien kollektiivisen hallinnan.⁴

Urheilun luonnehdintaa pohtinut Elina Sund kieltäytyy määrittelemästä urheilua: Urheilu (vain) on. Se on totta erityisenä maailmaan osallistumisena – vuorovaikutuksellisenä toimintana, joka elää yhteydestään. Sund onnistuu tiivistämään hyvin tutkimukseni kannalta olennaisen ajatuksen: ”En suostu urheilun kuluttajaksi, vaan jo pienelläkin liikkeellä pikemmin tuotan jotain urheilussa, tai tämän kirjoituksen kontekstissa: olen osa urheilua, olen siis urheilu.”⁵ Olkoonkin, että hän kritisoi markkinavoimille uhratun urheiluviihteen nykytilaa, liitän mielelläni sanan urheilu eteen taas määritteen *media*. Sund itse nimittää mediaa urheilun suurimmaksi määrittäjäksi tällä hetkellä ja toteaa, että ”mediaurheilusta on vain pieni sivuaskel urheilun näkyvimpään rajankäyntiin, penkkiurheiluun urheilun määrittäjänä”. Hänen mukaansa urheilua on tulkittu puhetapana, jonka toimijoiksi on nimetty niin urheilijat, tuomarit, seuratoimijat kuin katsojatkin. Nurin perin se on kääntynyt, kun speaktaakkeliyhteiskunnan⁶ urheilua esineellistävät, väriä tunnustavalla rekvisiitalla varustautuneet katsojat ovat varastaneet paikan urheilijoilta.⁷ Pohdinnasta paistaa läpi eetos (/paatos), joka on ominaista nykypäivän kaupallistuneen ja medioituneen urheilun arvotamiselle – niinpä Sund mielestäni osallistuu itse sinänsä ansiokkaalla tekstillään varsin tavanomaisen urheilupuhetavan tuottamiseen.

⁴ Bourdieu 1999, 123–127.

⁵ Sund 2005, 14.

⁶ Vrt. Guy Debordin 1967 ranskaksi ilmestyneen klassikkoteoksen *Speaktaakkelin yhteiskunta (La société du spectacle)* määritelmä markkinavoimien hallitsemasta kulutusyhteiskunnasta, jossa asioiden välitön kokeminen on muuttunut niiden esittämiseksi. Debordin mukaan speaktaakkelin yhteiskunnan keskiössä on visuaalisen median mahdollistama näkyvyys. Debord, Guy: *Speaktaakkelin yhteiskunta*. Suom. Tommi Usc hanow. Summa, Helsinki, 2005.

⁷ Sund 2005, 15.

Olen kuullut akateemisissa yhteyksissä kummastelua siitä, miten jotkut oikeasti voivat uhrata niin paljon tarmoaan ja aikaansa urheilun seuraamiseen (saati sitten tutkimiseen). Penkkiurheilija totteleekin myös nimitystä urheiluhullu.⁸ Liikuntahistorioitsija Kalervo Ilmanen käsittelee urheiluhulluutta osana yhteiskunnan ja urheilukulttuurin muutosta. Hänen mukaansa urheilu itsessään tuottaa humoristista ja harmitonta hulluutta, mutta heti kun mukaan tulevat ulkopuoliset toimijat, kuten media ja markkinat, tulee urheilusta tuote tai keino jonkin ulkoisen päämäärän toteuttamiseksi, vakavan urheiluhulluuden synnyinsija. Ilmonen jakaa urheiluhulluuden eri muotoihin, joista yksi on nykyinen urheiluviihde tuotantokustannuksineen. Jopa tavoitteellinen harjoittelu ja sääntöjen mukainen kilpaileminen on urheilun leviämisvaiheessa katsottu hulluudeksi, mutta nyky-yhteiskuntaan paremmin istuvia esimerkkejä ovat urheilun suurtaapahtumat ekologisena hulluutena (+ hiihtopotkien kaltaiset ilmiöt) ja nationalistinen lataus, joka purkautuu yltiöpäisenä kansallistunteena äityen huliganismissa vakavan urheiluhulluuden muodoksi.⁹

Urheiluhulluus tulee leikillisenä mutta negatiivisia konnotaatioita heijastelevana käsitteenä lähelle penkkiurheilua. Näkökulmaa viihteen turmelemasta huippu-urheilusta vahvistetaan usein liikunta- ja urheilukulttuurin sisältä käsin. Minulle penkkiurheilu ja urheiluhulluus näyttävät ennen kaikkea asialle omistautumisena ja mukaan tempautumisena. Oman tutkimukseni kannalta olennaisia eivät ole ammattilaisurheilukoneiston moraaliin tai urheilun seuraamisen järkevyyteen liittyvät kysymykset. Nykypäivänä sadat miljoonat ihmiset seuraavat urheilua median välityksellä, joten kiinnostavampaa on pureutua niin monen ihmisen arjen osaksi kuuluvan toiminnan muotoihin ja luonteeseen. Tartuin aikoinani tutkimusaiheeseeni tarkoitukseni monipuolistaa stereotyyppistä mielikuvaa toiminnaltaan passiivisesta penkkiurheilijasta. En aavistanut tuolloin, miten monisyisen rakennelman kanssa aloinkaan otella

1.1 Mistä on kyse, kun on kyse mediaurheilusta?

Tarkastelen väitöskirjatutkimuksessani periaatteessa sitä, mitä on nykypäivän mediaurheilu¹⁰. Tutkimuskysymykseksi muotoilu ei ole tarpeeksi eksakti, sillä en pysty yhdellä tutkimuksella antamaan siihen tarpeeksi kattavaa vastausta. Olen rajannut tutkimukseni koskemaan mediaurheilun digitaalisia muotoja mediaurheilun seuraajien näkökulmasta. En kuitenkaan voi tarkastelussani pitäytyä tiukasti vain näissä näkökohdissa ja sulkea silmiäni muilta mediaurheiluun kuuluvilta tekijöiltä – kuten perinteisempien viestintävälineiden roolilta tai tuotantokäytännöiltä. Rajauksestani johtuen tulen väistämättä tarkastelleeksi mediaurheilua myös muutosproblematiikan kautta. Vastaankin tutkimuksellani ensisijaisesti kysymykseen: ***Miten digitalisoituminen näyttää urheilun***

⁸ Joe Humphreys on todennut teoksessaan *Rumaa peliä. Mikä urheilussa mättää?*, että urheilu on jätetty ihmisille, jotka kutsuvat itseään ylpeästi urheiluhulluiksi. Intellektuellit eivät hänen mukaansa osallistu urheilua arvottavaan keskusteluun, koska he joutuisivat joko urheiluihmisten elitismisyytteiden kohteeksi tai oppineiden kollegoidensa parhaamiksi. Humphreys 2009, 16.

⁹ Ilmanen 2008, 8–11.

¹⁰ Mediaurheilulla tarkoitan mediassa esillä olevaa urheilua aspekteineen – määrittelen käsitteen yksityiskohtaisemmin luvussa 2.

seuraamisen muutoksessa? Olen tässä yhteydessä kiinnostunut nimenomaan siitä, millaisia merkityksiä urheilun seuraajat antavat mediaurheilun digitaalisille muodoille. Tutkimusongelmaani artikkelieni kautta kiinnittyvät alakysymykset ovat: **Millaisista erilaisista a) sisällöistä ja palveluista b) toiminnoista ja käyttötavoista c) rooleista ja toimijuuksista digitalisoituneen mediaurheilun seuraaminen rakentuu?**

Tutkimustehtäväni sisältää olemassa olevan ilmiön kuvaamisen ja ymmärtämisen, mutta käytännössä eri ilmiöiden eriaikainen tarkastelu on tehnyt tutkimuksestani myös muutoskeskeisen. Pääkysymykseni on muutosorientoitunut, ja siitä juontavat (ala)kysymykset ovat ilmiötä kartoittavia. Artikkeliväitöskirjan muoto on mahdollistanut muutoksen näkyväksi tekemisen hyvin konkreettisella tasolla. Jatkuvassa muutoksessa oleva ilmiö on esimerkiksi tapauksia käsittelevien artikkelien kautta ollut mahdollista kuvata aikalaiskontekstissaan – ikään kuin ”reaaliajassa”¹¹. Olen kerännyt jokaiseen heti valmistuttuaan julkaistuun artikkeliini oman, ajankohtaisen aineistonsa, mikä on osaltaan pitänyt suhteellisen nopeaa muutosta tarkastelevan tutkimukseni kiinni ajassa. Ensimmäiset artikkelini ovat luonteeltaan ilmiötä taustoittavia. Ne osoittavat ja kategorisoivat mediaurheiluun liittyviä teemoja ja osa-alueita. Niitä seuraavat tekstit puolestaan avaavat mediaurheilun osa-alueita pyrkimällä ymmärtämään ilmiökokonaisuuden sosiaalista luonnetta sekä pysyvyyttä ja muutosta.

Käsittelen urheilun seuraamista, joka käyttämänäni käsitteenä sisältää urheiluun liittyvät toiminnan muodot laajasti ymmärrettynä – urheilukatsomoissa istumisesta verkkosisältöjen laatumiseen. Jääkiekkoihaisen verkkopelin pelaaminen ja urheiluaihaisen keskustelufoorumien viestien lukeminen on oman näkemykseni mukaan mediaurheilun seuraamista siinä missä teksti-TV-sivujen selaaminen ja urheilu-uutisten lukeminen lehdestäkin. Toisin sanoen tarkoitan mediaurheilun seuraamisella kaikkea mediavälitteistä toimintaa, joka liittyy henkilökohtaisen urheilun seuraamiskokemuksen rakentamiseen. Omassa tutkimuksessa ni keskityn tarkastelemaan mediaurheilun digitaalisia muotoja. Toisinaan käytän samassa merkityksessä käsitettä kuluttaja¹², vaikkei tarkastelunäkökulmassani olekaan suoranaisesti kyse rahasta tai aineellisesta omaisuudesta. Kutsun mediaurheilun seuraajia välillä mediaurheilun kuluttajiksi, millä tarkoitan täysin samoja ilmiökentän toimijoita. Näen kuluttamisen tässä yhteydessä ennemminkin bourdieulaisena aineettomaan ja symboliseen pääomaan liittyvänä toimintana. Urheilun kentällä keskeistä on kulttuurisen ja sosiaalisen pääoman tavoittelu, vaikka rahalla hankitut otteluliput, televisiokanavat ja laajakaistayhteydet ovat toki yleensä välttämättömiä välineitä haluttujen kokemusten ja tietojen saavuttamiseksi.¹³ Urheilu oheisilmiöineen ja -tuotteineen on valtavaa liiketoimintaa, mikä tietenkin vaikuttaa koko nykyurheilun itsensä olemukseen. Kyseessä on kuitenkin oman tutkimusasetelmänsä vaativa aihealue, joka rajautuu suurimmassa määrin väitöskirjatutkimukseni ulkopuolelle

¹¹ Käsittelen aihetta tarkemmin luvussa 4.

¹² Kuluttajatutkimuskeskuksen tutkimuspäällikkö Päivi Timosen mukaan suomalainen kulutuskulttuuri on muuttunut – yksilöitynyt, erilaistunut ja moninaistunut – nopeaan tahtiin. Kuluttajuus on laajentunut koskemaan markkinoiden sijaan koko yhteiskuntaa. Kulutusyhteiskunnan ilmiöiksi lukeutuvat niin lääkärissä käynti ja ruoan ostaminen kuin kesämökillä tai Habbo-hotellissa vietetty vapaa-aikakin. Timonen, Päivi: Esipuhe. Teoksessa Lammi, Minna, Niva, Mari & Varjonen, Johanna (toim.) *Kulutuksen liikkeet*. Kuluttajatutkimuskeskuksen vuosikirjoja 5, Helsinki, 2009, 7–9.

¹³ Ks. esim. Bourdieu 1984, 71–112.

keskittyessäni digitaalisen mediaurheilun seuraamisen (/kuluttamisen) kulttuurisiin ja sosiaalisiin ulottuvuuksiin.

1.2 Aikaisemmassa tutkimuksessa on aukkoja

Se, että muutosorientoitunut tutkimustehtäväni sisältää hyvin kattavan ilmiön kuvaamisen, johtuu ainakin osittain aikaisemman tutkimuksen puutteesta. Yhtäältä aihealueen kotimaisen tutkimusperinteen puutetta voi selittää muun muassa liikuntasosiologian (tai esimerkiksi viestintätieteiden) tutkimusalan eriäviksi muodostuneilla painotuksilla. Toisaalta mediaurheilun seuraaminen kärsii yhä maineestaan ala-arvoisena vapaa-ajanviettotapana, mikä ei välttämättä rohkaise aloittelevia tieteentekijöitä uhraamaan akateemista uraansa ”turhan tutkimiselle”¹⁴. Jokaisen tieteenalan piiristä löytyy taustaolettamuksia siitä, mikä on tutkimuksellisesti järkevää. Jaetut uskomukset, käsitykset ja tietona hyväksytyt asiat säätelevät tutkittaviin ilmiöihin kohdistuvaa intressiä ja kysymisen tapaa eli arvottavat sitä, millainen tieto on tärkeää. Samalla systemaattisen tiedon ohien kehitty systemaattinen tietämättömyys.¹⁵ Tietämättömyys jostain aihealueesta saattaa viestiä myös ilmiökokonaisuuden sijoittumisesta tietyn tieteenalan paradigman¹⁶ ulkopuolelle ilman sen systemaattisempaa arvottamista. Paradigma-asetelman vuoksi penkkiurheilu on kuitenkin kärjistetyimmillään tulkittu osoitukseksi yhteiskunnan rappioitumisesta. Nyky-yhteiskunnan tilan huolestuttavuus on näyttäytynyt eläytymisenä ”videopelien, kauhuelokuvien, Internet-verkoston ja penkkiurheilun” keinotekoiseen maailmaan.¹⁷ Omaan tutkimukseeni sisältyvät edellä luetelluista kaikki muut lukuun ottamatta kauhuelokuvia – jos ja kun sellaisiksi ei lasketa esimerkiksi Suomen jalkapallo- ja jääkiekkomaajoukkueille tyypillisiä shokeeraavia viime hetken tappioita¹⁸.

Kansainvälisen mediaurheilun tutkimusperinteen alkutaipaleella yhteisen tutkimusintressin jakoivat lähinnä urheilusosiologia sekä media- ja viestintätiede, kunnes paikkansa tieteen kentällä vakiinnuttamaan pyrkinyt (populaari)kulttuurintutkimus osallistui akateemiseen keskusteluun ja samalla myös tutkimuskohteiden määrittämiseen. Brittiläinen kulttuurintutkimuksen perinne ”pakotti” mediaurheilutulkinnat luokan, rodun ja sukupuolen kaltaisiin tarkastelukulmiin, mikä näkyy edelleen mediaurheilun tutkimuksen kysymyksenasetteluissa. Muu kansainvälinen mediaurheilututkimus keskittyy sekin enimmäkseen mediarepresentaatioihin ja tuotantokäytäntöihin unohtaen usein urheilun seuraajien osallistumisen muotojen ”käyttäjälähtöisen” tarkastelun¹⁹. ”Käyttäjälähtöisellä” viittaa tässä kulttuurintutkimukselliseen tapaan tarkastella mediakäyttäjien toiminnalleen antamia merkityksiä ja tapoja toimia nimenomaan käyttäjien itsensä näkökulmasta tarkasteltuna, mikä

¹⁴ Ks. Turtiainen & Östman 2012.

¹⁵ Ronkainen 2005, 214–215.

¹⁶ Paradigmalla tarkoitetaan tieteenalan vakiintuneita tapoja toimia ja ajatella, ja se säätelee siten esimerkiksi tutkimuksen kohteita, näkökulmia ja tulkintatapoja. Ks. Kuhn, Thomas S.: *Tieteellisten vallankumousten rakenne*. Suom. Kimmo Pietiläinen. Art House, Helsinki, 1994 (alkup. 1962).

¹⁷ Heinilä 1985; 2000.

¹⁸ Vrt. videoaineisto artikkelissani YouTube käyttäjälähtöisen mediaurheilun areenana. *Wider Screen* 1–2/2011.

¹⁹ Whannel 1998, 227.

edellyttää yleensä tutkimusmetodia, joka nostaa kuuluviin käyttäjien oman äänen ²⁰.

Oman tutkimukseni kohdalla käyttäjälähtöisyysnäkökulma toteutuu urheilun seuraajien digitaaliselle mediaurheilulle antamien merkitysten tarkastelussa. Digitalisoituminen ja mediakäytäntöjen muutoksen vaikutus urheiluun on teema, jota on viime vuosina nostettu esiin erityisesti mediaurheilun kansainvälisessä tutkimuksessa, mutta aihetta empiirisesti lähestyvät tutkimukset ovat edelleen harvassa tutkimusfokuksen kohdistuessa esimerkiksi journalististen käytäntöjen erittelemiseen ²¹. Urheilun seuraajien kokemusten ja merkityksellistämisen nostaminen mediaurheiluilmiön tarkastelun keskiöön on näin ollen mielestäni perusteltu lähestymistapa tässä tutkimuksessani.

1.3 Urheilukulttuuri ja liikuntakulttuuri asettuvat vastakkain

Itse lähestyn mediaurheilua ensisijaisesti kulttuurisen tutkimuksen näkökulmasta. Sivuu-
tan kokonaan kysymyksenasettelun, onko urheilu ylipäätään kulttuuria (totta kai on) ja keskityn siihen, millaista kulttuuria mediaurheilu on. Tutkimusasetelmani ja aineistojeni kautta luon kuvaa erityisesti suomalaisesta mediaurheilukulttuurista, vaikka urheilu itsessään onkin lähtökohtaisesti globaali ilmiö. Tietyt urheilun seuraamisen käytännöt toteutuvat kansainvälisesti samanlaisina, mutta urheilun yhteiskunnallinen asema määrittyy eri maissa eri tavoin. Suomessa eletään tällä hetkellä *eriytyneen* liikuntakulttuurin aikakautta. Eriytymisellä voidaan tarkoittaa yksilöitymistä eli sitä, että nykypäivänä suomalaisilla on mahdollista valita lukuisista liikuntaharrastuksista mieleisensä kriteeristönään henkilökohtaisten elämysten kokemisen ensisijaisuus. Eriytyminen viittaa lisäksi kuntoliikunnan ja huippu-urheilun lopulliseen toisistaan erottautumiseen, jolloin keskeiseksi yhteiskunnalliseksi kysymykseksi on muodostunut kiista siitä, kumpaa fyysisen harjoittelun muotoa tulisi yhteisin varoin tukea. ²²

Tutkimuksellisessa mielessä eriytyneeseen tilanteeseen liittyy olennainen käsitteiden määrittely. Suomalaisessa akateemisessa tutkimuksessa käsitellään pääsääntöisesti liikuntakulttuuria – erotuksena urheilukulttuurista. Oma tutkimukseni sen sijaan rajautuu tarkastelemaan nimenomaan urheilukulttuuria. Liikunta- ja urheilukulttuuri eivät kuitenkaan ole toisistaan riippumattomia; niillä on yhteinen historiansa ja rajanveto niiden välillä on edelleenkin ajoittain mahdotonta. Suomalaisen liikunta- (ja urheilu)kulttuurin muutosvaiheet selittävät osaltaan myös (media)urheilukulttuurin tutkimuksellista tilannetta.

Sotia edeltävänä aikana suomalainen liikunta oli nimenomaan ”sportia” eli kilpaurheilua. Liikunnan sijaan 1900-luvun alussa puhuttiin voimistelusta ja urheilusta. Huippu-urheilu-keskeisessä kulttuurissa ei tunnettu ruumiillisen työn ulkopuolella harjoitettua kuntourheilua. Urheilu on toiminut maailmanlaajuisesti massojen manipuloinnin välineenä, ja Suo-

²⁰ Ymmärtävän ihmistieteen perinteestä esim. Rolin 2006.

²¹ Ks. esim. Nicholson 2007; Boyle & Haynes 2004; Boyle 2006; myös Itkonen ym. 2008. Pehdodyn mediaurheilun tutkimusperinteeseen luvussa 2.

²² Esim. Itkonen 1996; Kotro & Pantzar 2005; Zacheus 2008.

men historiastakin löytyy sille erityinen poliittinen paikkansa. Sisällissota jakoi Suomen punaiseen ja valkoiseen liikuntakulttuuriin, kun vasemmisto urheili TUL:n ja oikeisto SVUL:n riveissä. Käytännössä kahteen urheiluliittoon jakautuminen sääteli muun muassa lajivalintoja ja kilpailuedustuksia. Urheilusta tuli nuorison poliittisen aivopesun väline urheilun ja maanpuolustuksen ollessa vahvasti sidoksissa toisiinsa. Kansainvälinen huippu-urheilu nousi puolestaan arvoonsa, kun sen avulla pyrittiin taas yhdistämään hajanaista kansaa. Suomi olikin 1930-luvun loppuun asti kesäolympialaisten suurvaltoja, ja tällöin penkkiurheilun harrastaminen voimistui kaupungeissa. Yksinomaan kilpaurheiluun keskittyminen säilyi aina 1950-luvulle asti, jolloin valtiovallalta alkoi tukea myös kuntourheilua ja liikuntapalveluiden tarjoaminen asetettiin kuntien tehtäväksi. Varsinaisen kuntoliikunnan aikakauden voidaan nähdä alkaneen 1960-luvusta, kun liikuntapoliittiset neuvottelupäivät (1967) käynnistivät liikunnan ja urheilun välisen vastakkainasettelun. Kilpailukeskeinen ajattelu kääntyi kansanterveydelliseksi liikuntakysymykseksi, ja aloitettiin liikuntatieteellinen yliopistokoulutus ²³.

Vaikka urheilu ei ole nykypäivän Suomessa siinä mielessä poliittinen kysymys mitä se on jossain toisaalla ²⁴, ulottavat liikunta- ja urheilukulttuurin yhteiskunnalliset murrosvaiheet vaikutuksensa tähän hetkeen. Vuonna 2011 Suomi voitti jääkiekon maailmanmestaruuden, mutta urheilupäättäjät joutuivat painimaan kaikkien aikojen huonoimman yleisurheilumenestyksen (MM-kisat ilman pistesijoja) ja jalkapallon rahanpesuskandaalien (ulkomaalaisen vedonlyöntihuijarin Veikkausliigassa harjoittama lahjonta) kanssa huippu-urheilua koskevia toimenpiteitä linjatessaan ²⁵. Vuosi 2012 toi mukanaan muun muassa olympiapettymyksiä ja Jokerit–HIFK-ottelussa poliisitutkinnan arvoiseksi pahoinpitelyksi äityneen kaukaloväkivallan, josta jääkiekon SM-liiga langetti historiansa tuntuvimmat kurinpidolliset rangaistukset joukkueiden valmentajia myöten. Urheilukulttuurin tutkimusta (epäkohtineen kaikkineen) puolustamalla en halua ollenkaan väheksyä liikuntakulttuurin arvoa, mutta totean, että liikuntakulttuuriin keskittymällä suomalaiselle akateemiselle kentälle on synnytetty (media)urheilukulttuurin mentävä aukko, jota täyttämään toivon tulevaisuudessa uusia (media)urheilukulttuuria käsitteleviä tutkimusavauksia. Oma tutkimukseni valaisee yhtä urheilukulttuurin olennaista osa-aluetta käsitellessään mediaurheilua seuraavien ihmisten toimintaa ja rooleja, mutta paljon (media)urheilukulttuurin liittyviä ilmiöitä jää vielä täysin käsittelemättä.

1.4 Mediaurheilukulttuuri on populaarikulttuuria

Kysyessäni millaista on mediaurheilukulttuuri ja erityisesti millaisia ovat sen digitaaliset

²³ Zacheus 2008, 36–98.

²⁴ Euroopassa esimerkiksi tiettyjen jalkapalloseurojen kannattajuus määrittyy nykyäänkin hyvin pitkälti yhteiskuntaluokan mukaan. Jotkut joukkueet taas koostuvat tietystä marginaaliväestöstä edustavista pelaajista (esim. baskiseura Atletico Bilbao), jolloin tällaisen joukkueen kansallisella menestyksellä on enemmän painoarvoa, sillä pelissä ei ole kyse vain jalkapallo-ottelun voittamisesta.

²⁵ Suomalaisen urheilun tilasta käytiin keskustelua Suomi Areenan yhteydessä otsikolla *Itseään tuhoava huippu-urheilu voidaan vielä pelastaa* Porissa 15.7.2011. Toimittaja Kirsi Alm-Siiran johtamaan paneelikeskustelun osallistuivat kisapappi Leena Huovinen, entinen 10-ottelija ja Linna Golf:n toimitusjohtaja Petri Keskitalo, Veikkauksen toimitusjohtaja Risto Nieminen, akatemiaturkija Mika Pantzar, huippu-urheilun muutostyöryhmän johtaja Jukka Pekkala ja urheilumies Pekka Seppänen. Ks. MTV3 Katsomo. <http://www.katsomo.fi/?progId=73327>

muodot, tarkastelen etupäässä *verkkokulttuureja*. Verkkokulttuureilla viitataan siihen, ettei ole olemassa yhtä verkkoympäristössä vallitsevaa toimintakäytäntöä vaan useita erilaisia ja eri tavoin painottuneita osakulttuureja omine yhteisöineen. Verkkokulttuureilla tarkoitan mediavälitteistä, etupäässä Internetin kautta järjestäytyntä toimintaa, jolla on toimintaan osallistuvien keskenään jakamat, vähintään kirjoittamattomat normistonsa – varioituen osakulttuurista ja verkko yhteisön rakenteesta riippuen. Omassa tutkimuksessani digitaalisen mediaurheilun seuraajat muodostavat näitä tiettyjen osakulttuurien käytännöt ja toimintatavat jakavia verkko yhteisöjä. Mediakulttuurista kirjoittaessani ulotan tarkastelemani digitaalisen mediateknologian vaikutuspiiristä laajemmin mediavälitteisen toiminnan lainalaisuuksiin.

On mielekästä pohtia hiukan myös mediaurheilun sijoittumista tutkimusaiheena kulttuurisen tutkimuksen ”kentälle”. Urheilu on populaaria eli suosittua ja yleistajuista kulttuuria, *populaarikulttuuria*. Populaarikulttuuri on kattokäsite laajaa suosiota nauttiville ilmiöille. Suosio ei kuitenkaan ole näistä ilmiöistä puhuttaessa välttämättä sama asia kuin yleisyys, eivätkä populaarikulttuurin kaikki muodot ole kulttuuriteollisuuden tuotteita. Kun populaarikulttuuri on haluttu erottaa ”muusta kulttuurista”, on sen piiriin laskettu kuuluvaksi kulttuurimuodot, jotka eivät lukeudu kansankulttuuriksi, mutta eivät mielly korkeakulttuuriksi kohotetuksi taiteeksikaan. Populaarikulttuuri, massa- ja kansankulttuuri sekä korkeakulttuuri eroavat toisistaan niin tieteiden ja taiteiden luokkina kuin historiallisina muodostuminaan. Häilyvät ja hämärtyvät rajat niiden välillä itse asiassa vahvistuvat, kun niiden olemassaolo kielletään.²⁶

Tunnettu kulttuurifilosofi ja mediateoreetikko Marshall McLuhan on nimittänyt urheilua ”populaaritaiteeksi”²⁷: ”Pelit ja kilpailut ovat sielunelämämme dramaattisia malleja ja ne vapauttavat tietyistä jännityksistä. Ne ovat kollektiivisia ja populaäreja taidemuotoja, joilla on jyrkät säännöt.”²⁸ McLuhan toteaa, että taide ja pelit antavat mahdollisuuden rutiineista, sovinnaisuudesta ja aineellisista paineista irrottautumiseen. Ilman kansanomaista taidemuotoa edustavia pelejä yhteiskunta vajoaisi hänen mukaansa ”automaation elottomaan transsiin”.²⁹ Yksi populaarikulttuurin lukuisista määritelmistä nimeää sen arkisen kokemusympäristön itsestään selväksi osaksi, joka tuottaa merkityksiä, kokemuksia, puheenaiheita, julkisuuden alueita ja liiketoiminnan sijoja.³⁰ Populaarikulttuurin tutkimuksen varaan akateemisen uransa rakentanut Bruce Johnson haluaa oikaista kolme populaarikulttuurin liittyvää olettamusta. Hän muistuttaa, että ensinnä populaarikulttuuri ei ole triviaalia ja yksinkertaista eikä se toiseksi kata käsitteenä ainoastaan nykykulttuuria. Kolmanneksi, populaarikulttuuri ei ole yhtä kuin sarjakuvat ja pop-musiikki. Populaarikulttuuri on poliittinen käsite, joka sisältää yhteiskunnallisiin valtasuhteisiin kiinnittyvän ideologisen historiansa. Tällöin populaarikulttuurin tutkimuskaan ei ole vain tiettyihin artefakteihin ja teksteihin

²⁶ Knuutila 1994, 18; 26.

²⁷ ”Popular art”, ks. englanninkielinen alkuperäisteos: McLuhan, 1964, 213.

²⁸ McLuhan 1969, 264–265.

²⁹ Emt., 266.

³⁰ Koivunen ym. 2001, 14.

keskittymistä, vaikka Johnsonin mukaan akateeminen maailma ja jopa populaarikulttuurin tutkijat itsekkin saattavat olla siinä käsityksessä.³¹ Nykypäivänä emme voi osoittaa yksittäistä tekstiä ja todeta sen olevan populaarikulttuuria. Johnson painottaa, ettemme voi lähestyä populaarikulttuuria käsitteenä, vaan käytäntöinä ja prosesseina – tai kulttuurista tekstiä ilman kontekstia. Emme voi kysyä: ”Mikä tämä maalaus on?” Meidän tulee kysyä kuka sitä käyttää, miten ja mihin tarkoitukseen?³²

Mediaurheilun tarkasteluun (populaari)kulttuurina pätevät samat teesit. Kiinnittämällä pääasiallisen huomioni mediaurheilun rooleihin ja toimijuuksiin, toimintoihin ja käyttötapoihin sekä sisältöihin ja palveluihin kysyn juurikin kuka, miten ja mihin. Olen kiinnostunut siitä, miten mediaurheilu asettuu osaksi tavallisten ihmisten arkea; inhimillisestä kokemusmaailmasta, osallistumisen muodoista ja luovasta aktiivisuudesta, jotka ovat kiinteä osa populaarikulttuurin olemusta. Yhteiskunnalliset olosuhteet huomioivaa tutkimusotetta on nimetty tutkimuksen maailmallisuudeksi, mikä tarkoittaa tutkimuksen käsittelevän ajankohtaisia aiheita, jotka koskettavat muutakin osaa ihmiskunnasta kuin akateemista maailmaa³³. Populaarikulttuuri on ennen kaikkea jotain, mitä kulutetaan. Toisin sanoen populaarikulttuuria ei olisi olemassa ilman sen vastaanottoa – kyseistä kulttuuria periaatteessa kylläkin, mutta ei populaariksi (eli suosituksi) nimettävässä muodossaan. Urheilun tarkasteleminen populaarikulttuurin osa-alueena perustelee (sekä) mielestäni vastaanottoon keskittyvää näkökulmaa, mediaurheilun seuraamisen tutkimista.

1.5 Työn rakenne myötäilee tutkimusprosessia

Tutkimukseni on rakenteeltaan artikkeliväitöskirja. Teoksen lopusta löytyvät artikkelit (6 kpl) on julkaistu aikaisemmin neljässä tieteellisessä aikakauslehdessä, yhdessä alan vuosikirjassa sekä yhdessä artikkelikokoelmassa. Ne käsittelevät tutkimukseni teemoja empiriaan perustuvien tapausesimerkkien kautta³⁴. Väitöskirjani johdanto-osuudessa tarkastelen tutkimukseni teoreettisia, menetelmällisiä ja rakenteellisia lähtökohtia tutkimusprosessin vaiheiden avaamisen kautta.

Lähden luvussa kaksi liikkeelle määrittelemällä mediaurheilun käsitteen, mikä ei ole niin yksinkertaista, miltä sen toteaminen väitöskirjan johdannon johdannossa vaikuttaa. Käyn läpi mediaurheilun kotimaisia tutkimusavauksia ja kansainvälistä tutkimusperinnettä. Siivuan mediateknologian kulttuurista ja sosiaalista rakentumista sekä kotouttamisteorioita ennen siirtymistäni urheilun ja pelitutkimuksen välisen suhteen ruotimiseen, jota lähestyn muun muassa leikin ja kilpailun elementtien tarkastelun kautta. Päätän tutkimukseni teoreettisen viitekehyksen avaavan luvun sijoittamalla mediaurheilun digitaalisen pelaamisen konteksteihin ja hahmottamalla pelillistymisen ja urheilukulttuurin keskinäisiä kytköksiä.

³¹ Johnson 2010, 2–3.

³² Emt., 14.

³³ Akateemisen ja ei-akateemisen maailman välisen rajapinnan lisäksi kulttuuritutkimus asettuu myös akateemisten oppialojen välisille rajoille. Ks. Lehtonen 1994; Koivunen ym. 2001; Herkman ym. 2006.

³⁴ Ks. myös Uotinen 2005, 21.

Luvussa kolme tuon esiin tutkimusaineistoni ja pohdin niiden välisiä suhteita. Luvun alkusi esittelen taulukkomuotoisen *triangulaatiomatriisin*, joka valottaa osaltaan tutkimusaineistojeni välistä vuoropuhelua ja tutkimuskysymysteni keskinäisiä suhteita. Tarkastelen erilaisten aineisto-osieni yhdistelemistä *triangulaation* ja *monipaikkaisuuden* käsitteiden kautta. Tuon esiin tutkimuseettisiä näkökohtia erityisesti aineistoihin ja tutkimusmenetelmäosaamiseen kiinnittyvinä kysymyksinä. Käsittelen aineistonkokoamisprosessini *kumulatiivista* luonnetta kuvatessani muuta tarkoitusta varten syntyneen aineiston keräämistä ja aineistonkeruublogini avulla tutkimustani varten tuotetun aineiston osat. Osoitan millaisina ja missä rooleissa *represetaatiot* ja *diskurssit* näyttäytyvät aineistokokonaisuudessa ja sitä kautta digitaalisen mediaurheilun *konstruktiossa*.

Neljäs luku keskittyy muutoksessa olevan ilmiön tutkimisen erityispiirteisiin. Havainnollistan ja perustelen artikkeliväitöskirjamuodon tarpeellisuuden digitaalisen mediaurheilun tutkimisen yhteydessä. Taustoitän ilmiöön liittyvää muutostematiikkaa hahmottelemalla mediakäytön aktiivisuuteen ja sosiaalisuuteen liittyvää jatkumoa ja tarkastelen digitaalisuuden valtavirtaistumista virtuaalisuuden käsitteen (katoamisen) kautta.

Viimeisessä luvussa (5) esitän tutkimustulokseni. Luonnehdin digitaalisen mediaurheilun seuraamista ja urheilun seuraajien toiminnalleen antamia merkityksiä. Tätä kautta vastaan lopulta kysymykseen, miten digitalisoituminen näyttäytyy urheilun seuraamisen muutoksessa. Loppulukua seuraavissa artikkeleissani tuon digitaalisen mediaurheilun rakentumista esiin erittelemällä ja analysoimalla aineistolähtöisesti erilaisia sisältöjä, palveluja, toimintoja, käytötapoja, rooleja ja toimijuuksia. Keskityn tapausesimerkeissä urheilun seuraajien toiminnan tarkasteluun, sillä kuten Joe Humphreys asian muotoilee: ”Loppujen lopuksi urheilua – taivaskanavien urheiluohjelmia, lehtien urheiluliitteitä, oheistuotteita, markkinointia, mainontaa ja urheilun myymistä – ei olisi olemassakaan, elleivät ihmiset ottaisi tosissaan jotain sellaista, mikä on pohjimmiltaan joninjoutavaa.”³⁵ Itse uskon ja tiedän, että urheilun kaltainen joninjoutavuus voi tehdä ihmisen elämästä merkityksellisen. Kotimaisen kiekkosankari Raimo Summanen sanoin: ”Muu yhteiskunnallinen elo voi olla tehokasta, mutta urheilu on kaunista.”³⁶

³⁵ Humphreys 2009, 10.

³⁶ Hazard & Summanen 2011, 137.

2. MEDIAURHEILUN KENTTÄ

Olen vuosien ajan kertonut ihmisille tutkivani mediaurheilua. Useimmat ovat nyökkäilleet hyväksyvästi ja saattaneet korkeintaan kysyä tarkennukseksi: ”Niin mitä siinä?” Tällöin olen päässyt selittämään Internetin vaikutuksista urheilun seuraamiskäytäntöihin. Kahdesti olen törmännyt minut yllättäneeseen kysymykseen, jonka on molemmilla kerroilla esittänyt urheilutoimittaja: ”Mitä on mediaurheilu? Mitä sinä sillä tarkoitat?” Alkuhäkeltymisestä (miten voi olla, että alan ammattilainen kysyy jotain noin typerää) toivuttuani olen joutunut pohtimaan asiaa. Ensimmäisen kerran jälkeen totesin, että minun tulee ehkä uhrata hieman aikaa käsitteen tarkempaan määrittelyyn – journalismin puolella kun ei ilmeisesti tunneta kyseistä tutkimusperinnettä – mutta kun myöhemmin toinen urheilutoimittaja ilmaisi saman ihmettelyn, päädyin itsekin kyseenalaistamaan oletukseni käsitteen yksiselitteisyydestä.

Tässä luvussa määrittelen mediaurheilun käsitteen mahdollisimman tarkasti. Teen sen avaamalla median ja urheilun välistä suhdetta päätyen siihen, mitä itse tarkoitan mediaurheilulla. Perustelen oman tutkimusasetelmani tarpeellisuuden tarkastelemalla mediaurheilun kotimaisia tutkimusavauksia ja kansainvälistä tutkimusperinnettä. Osoitan kulttuurisen tutkimuksen lähestymistapani paikan kulttuurin- ja teknologiatutkimuksen risteyskohdassa lähellä teknologian kulttuurisen tutkimuksen suuntauksia ja osana teknologian sosiaalisen rakentumisen teorioita. Lopuksi tarkastelen, miten (media)urheilu limittyy omassa tutkimusasetelmassani myös vahvasti osaksi pelitutkimuksen traditiota. Tässä luvussa esittelen teoreettisen viitekehyksen lisäksi osallistun tutkimuksellani keskusteluun yleisö(- ja fani)tutkimuksen keskeisesti esiin nostamien mediateknologioiden käyttäjiä koskevien teoretisointien kanssa. Tarkastelen näitä kytköksiä lähemmin luvussa 4, jossa käsittelem jatkuvassa muutoksessa olevan ilmiön kontekstualisoimista.

2.1 Media + urheilu = mediaurheilu

Umberto Ecoa mukaillen mediaurheilu on kolmanteen potenssiin korotettua urheilua eli diskurssin diskurssia ³⁷. Mediaurheilua tutkittaessa tarkastellaan siis itse asiassa nähdyn urheilun representaatioita. ³⁸ Yksinkertaistettuna mediaurheilu on mediassa esillä olevaa urheilua (media + urheilu = mediaurheilu). Monissa määritelmässä painotetaan kuitenkin, että mediaurheilu on nimenomaan tuotettua ja dramatisoitua urheilua, johon liittyvät olennaisena osana kaupallistumisen ja tuotteistamisen vaikutukset ³⁹. Tästä näkökulmasta katsottuna mediaurheilu on vakiintunut tarkoittamaan sähköisen median kehityksen myötä muotoutunutta kansainvälistä huippu-urheilua ⁴⁰.

Median ja urheilun ”törmäystä” tutkinut australialainen David Rowe⁴¹ on kuvannut näiden

³⁷ Eco 1985, 204–205.

³⁸ Ks. tämän teoksen johdanto (luku 1).

³⁹ Ks. esim. Real 1998.

⁴⁰ Hietala & Laine, 1993.

⁴¹ Ks. myös Rowe, David: *Popular Cultures: Rock Music, Sport and the Politics of Pleasure*. Sage, London, 1995. Miller, Toby, Lawrence, Geoffrey A, McKay, Jim ja Rowe, David: *Globalization and Sport: Playing the World*.

kahden suuren instituution suhdetta niin limittyneeksi, ettei toista voi nykypäivänä enää ajatella ilman toista. Rowen näkemyksen konkretisoimiseksi voi yrittää kuvitella jalkapallon MM-kisoja tai olympialaisia ilman mediayhtiöiden edustajia tai sanomalehteä ilman urheilusivuja ja television uutislähetystä ilman sitä seuraavaa urheiluosuutta.⁴² Vaikka urheilun ja median yhteiseloon on mahtunut värikkäitä vaiheita, ovat useimmat mediaurheilua määritelleet tutkijat painottaneet television suurta vaikutusta. Televisiolähetysliittymään liittyvät selostukset, kuvakulmat, uusinnat ja hidastukset ovat muokanneet urheilusta omanlaisensa kertomuksen, jolla on oma visuaalinen kielensä ja sanastonsa.⁴³ Suomessa ensimmäisenä varsinaisena mediaurheilun vuosikymmenenä voidaan urheilujournalismia tutkineen Antti Laineen mukaan pitää vasta 1970-lukua, jolloin television urheilulähetykset alkoivat yleistyä⁴⁴.

Urbain Claeys ja Herman Van Pelt totesivat *International Review for the Sociology of Sport* -lehden urheilulle ja joukkotiedotusvälineille vuonna 1986 pyhitetyssä numerossa, että urheilu ja media ovat syntyneet toisiaan varten. He määrittelivät tätä symbioottista suhdetta teemanumeron johdannossaan ”Sport and the Mass Media: Like Bacon and Eggs”. He vertasivat urheilun ja median avioliittoa pekonin ja munien lisäksi tuonaikaiseen muotiesineeseen Rubikin kuutioon, jonka ratkaiseminen oli kuitenkin lasten leikkiä mediaurheilun moniulotteisuuden rinnalla. Claeys ja Van Pelt kokivat elävänsä tuolloin (1986) loputtoman urheilu-uutisvirran aikaa, jolloin median luoma penkkiurheiluyleisö otti osaa urheiluun harjoittamalla television ääressä silmälihaksiaan hämmätellessään ennätysrikkovaa DDR-juoksijaa ja kohdatessaan Steffi Grafin⁴⁵ ”kasvokkain”. Kärjistyksiä ja ironian sävyjä sisältäneessä katsauksessaan tutkijat totesivat television tekevän urheilukokemuksesta täydellisen. Claeysin ja Van Peltin tutkimus ajoittuu vaiheeseen, jolloin media loi urheilulle ”uuden” yleisön.

Mediaurheilun käsitettä Marshall McLuhanin viestintäteknologiateorian kautta tarkastelleet Susan Birrell ja John W. Loy totesivat puolestaan jo kolmekymmentä vuotta sitten, että televisio on opettanut urheilun seuraajia katsomaan urheilua tietyllä tavalla eli keskittymään määrättyihin asioihin. He maalailivat tuolloin odotuksia tulevaisuuden viestintävälineestä, joka tarjoaisi tässä suhteessa monipuolisemman mediaurheilukokemuksen ja esittivät McLuhanin määrittelyjä mukaillen kysymyksen: Tuleeko tulevaisuuden mediaurheilukokemus olemaan ”kuuma” vai ”kylmä”?⁴⁶ Nytemmin aktualisoituneen kysymyksen taustalta löytyvät McLuhanin viestintävälineiden erottelu kuumiin eli lineaarisiin ja ”osallistamattomiin” (esim. sanomalehti) sekä kylmiin eli yleisön osallistumaan pakottaviin viestintävälineisiin (esim. puhelin)⁴⁷. Oman tutkimukseni perusteella vastaisin nyt Birrellille

Sage, London, 2001.

⁴² Rowe 2004, 12–13.

⁴³ Esim. Boyle & Haynes 2009, 35–36, 66–85; Wenner 1989, 42–43; Real 1998, 32; Whannel 2002, 295 ja Williams 1977, 133–139.

⁴⁴ Laine 2011, 44.

⁴⁵ Saksalainen Steffi Graf on yksi kaikkien aikojen menestyksekkäimmistä tenniksen naispelaajista. Ks. esim. naisten tennisammattilaisten kattojärjestö WTA:n (Women’s Tennis Association) verkkosivut, http://www.wta-tennis.com/player/steffi-graf_2257889_2718.

⁴⁶ Birrell & Loy 1979, 12–13.

⁴⁷ McLuhan 1969, 43–44.

ja Loylle, että nykypäivän mediaurheilu on sekoitus kumpaakin – McLuhania mukaillen jotakin haalean ja kädenlämpöisen väliltä, urheilun seuraajasta riippuen. Osallistuminen ja kommunikaatio ovat tänä päivänä iso osa mediaurheilun seuraamista, mutta digitaaliseen mediateknologiat eivät poissulje urheilun seuraajilta mahdollisuutta keskittyä seuraamiskokemukseensa halutessaan täysin ilman näitä elementtejä.

Matthew Nicholson kirjoittaa median ja urheilun yhdyssiteestä (*nexus*). Hänen mukaansa urheilu- ja mediateollisuus ovat niin toisiinsa sulautuneita, että on mahdotonta sanoa mihin toinen loppuu ja mistä toinen alkaa. Toisaalta hän samalla muistuttaa, että itse asiassa vain pieni osa urheilusta on esillä mediassa ja mediasisältöjäkin löytyy urheilua sivuamattomista aiheista.⁴⁸ Michael R. Real nimittää digitalisoitunutta ja tuotteistettua mediaurheilua postmoderniksi urheiluksi. Kuvaavin esimerkki siitä ovat hänen mukaansa virtuaaliseksi sirkukseksi muodostuneet olympialaiset⁴⁹. Douglas Kellnerin mukaan olympialaisten ja jalkapallon MM-kisojen kaltaiset tapahtumat ovat parhaimpia esimerkkejä mediaspektaakkeleista. Mediakulttuuri tuottaa itsessään yhä uusia spektaakkeleja, jotka uuden mediateknologian myötä muotoutuvat informaatiota, viihdettä ja kulutusikäntöjä yhdisteleviksi globaaleiksi ”teknospektaakkeleiksi”.⁵⁰ Suositummat urheilukilpailuista niin ikään mediaspektaakkeleiksi nimeävä Sami Kolamo toteaa suurten liittolaisten, median ja talousvoimien, rahoittavan ja dramatisoivan urheilutapahtumien sisältöjä. Hän näkee viimeisen parinkymmenen vuoden ajanjakson urheilun kaupallistumisen, keskiluokkaisuutensa ja medioitumisen aikakautena. Taloudellista voittoa tavoittelevana liiketoimintana omaksi liikuntakulttuurin alueeseen erottautunut ammattilaisurheilu hyödyntää kehittyneintä nykYTEknologiaa. Siinä missä mediateknologia on mahdollistanut urheilutapahtumien monimuotoisen seuraamisen⁵¹, on se myös tuotteistanut kaiken urheiluun liittyvän, mikä ei kuitenkaan Kolamon mukaan tarkoita sitä, että viihdeteollisuus olisi pilannut urheilusuorituksen.⁵²

Urheilututkimuksen ”kova luu”, yksi tuotteliaimmista ja ansioituneimmista alan tutkijoista, yhdysvaltalainen Lawrence A. Wenner⁵³ on todennut mediaurheilun huomiotta jättämisen nykypäivänä vastaavan kirkon sivuuttamista keskiajalla tai taiteen roolin vähättelyä renessanssiajalla. Wenner määrittelee mediaurheilua tutkimuskohteena vuonna 1998 toimittamassaan teoksessa *MediaSport*⁵⁴, jossa hän jakaa ilmiön mediaurheilun instituutioiden, mediaurheilun tekstien ja mediaurheilun yleisön tarkasteluun⁵⁵. Oman tutkimukseni kannalta

⁴⁸ Nicholson 2007, 8–10.

⁴⁹ Real 1998, 21.

⁵⁰ Kellner 2003, 1–5, 65.

⁵¹ Nykyaikaisella televisiointi- ja videotekniikalla on suuri vaikutus urheiluun ylipäätään – niin mediakuutioiden ja valkokankaiden värittämään urheilunseuraamiskokemukseen paikan päällä kuin itse urheilusuoritukseenkin esimerkiksi maalikameroiden mahdollistamien tarkistuskäytäntöjen kautta – mutta itse keskityn tarkastelemaan pääasiassa ”kotikatsomoihin” välittyvää mediasisältöä (joskin edellä mainitsemillani asioilla on ainakin välilliset vaikutuksensa siihenkin).

⁵² Kolamo 2004, 37–48.

⁵³ Schultz 2009, viii.

⁵⁴ Lawrence A. Wenner toimitti jo aikaisemmin yhden alan urauurtavista teoksista *Media, Sports and Society* (1989).

⁵⁵ Wenner 1998, 8–13; 30.

kiinnostavinta, yleisölähtöistä lähestymistapaa teoksessa omalla kontribuutiollaan edustaa muun muassa englantilainen Garry Whannel⁵⁶, joka lähestyy mediaurheilua sen rituaalisen ja mielihyvää tuottavan seuraamiskokemuksen tarkastelun kautta ⁵⁷.

Suomalaisia mediavälitteisen urheilun tutkijoita edustava sosiologi Riitta Pirinen lähestyy mediaurheilua diskurssianalyttisestä näkökulmasta nojaten sosiaaliseen konstruktionismiin, jolloin mediaurheilua tulkitaan käsiteltävät kohteet merkityksellistävänä kielenkäytönä. Toisin sanoen mediaurheilu konstruoi käsityksiä urheilusta ja siihen liittyvistä teemoista. ⁵⁸ Hän määrittelee mediaurheilun tiedotusvälineiden esittämäksi urheiluksi, mikä mielestäni rinnastaa ilmiön urheilujournalismiin. Urheilujournalismi luokitellaan omaksi journalismin alueekseen, joka taiteilee uutisoinnin, viihdyttävyyden ja kriittisyyden välimaastoissa pyrkimyksenään samanaikaisesti sekä objektiivisuus että glorifointi ⁵⁹. Raymond Boylen sanoin: ”Urheilujournalismi muistuttaa paradoksia” ⁶⁰. Uutismedian hierarkiassa urheilujournalismi on leimautunut ”leluosastoksi”. Sitä seurataan paljon, mutta arvostetaan vähän ⁶¹.

Mauri Paloheimo määrittelee urheilujournalismiksi yksinkertaisimmillaan kaikki faktapohjaiset sanomat, jotka liittyvät urheilun kenttään. Hän nimeää urheilutulokset ja -tilastot urheilujournalismin alalajiksi. ⁶² Suomessa urheilujournalismin juuret istutettiin 1900-luvun alkupuolella. Urheilusta kirjoittaneet miehet olivat urheiluaktiiveja, joiden päämääränä oli levittää urheilun ilosanomaa ja tehdä urheilulajeja tutuiksi lukijoiden keskuudessa. Erikoislehdistöstä tavat ja painotukset levisivät ensin päivälehdistöön ja sitten sähköiseen mediaan. Tästä johtuen urheilujournalismin on kritisoitu muotoutuneen epäanalyttiseksi, kritiikkittömäksi, nationalistiseksi ja sokean innostuneeksi miesten kilpa- ja huippu-urheilun tapahtumaselostukseksi. Myöhemmin mukaan on yhä voimakkaammin tullut yksityiskohtien korostaminen, mikä esimerkiksi joukkueurheilulajien yhteydessä tarkoittaa yksittäisten pelaajien esiin nostamista. ⁶³ Antti Laine korostaa urheilujournalismin keskittyvän nimenomaan huippu-urheilun ääripäähän liikunnasta uutisoinnin jäädessä vähiin ⁶⁴.

Mediaurheilun määrittelemisen urheilujournalismin synonyymiksi tai Riitta Pirisen tavoin tiedotusvälineiden esittämäksi urheiluksi on tänä päivänä tarkasteltuna yksinkertaistavuudessaan ongelmallista. Tiedotusvälineistä ainakin Internet esittää niin ammattijournalistien kuin urheilun seuraajienkin laatimaa sisältöä. Määrittely-yritysten yhteydessä pohdittavaksi nousee esimerkiksi se lasketaanko mediaurheiluksi itse kuvattu nettivideo, jossa kaverukset esittelevät jalkapallotaitojaan. Yhtäältä olisi mahdollista tulkita, että mediaurheilu

⁵⁶ *Fields in Vision: Television Sport and Cultural Transformation* (1992), *Media Sport Stars, Masculinities, and Moralities* (2002), *Culture, Politics and Sport: Blowing the Whistle Revisited* (2008).

⁵⁷ Whannel 1998, 221–232.

⁵⁸ Pirinen 2006, 9, 11.

⁵⁹ Rowe 2005, 125–126.

⁶⁰ Boyle 2006, 1.

⁶¹ Boyle 2006, 1; Rowe 2007; 2004, 37.

⁶² Paloheimo 2005.

⁶³ Pänkäläinen 1998a, 5–7; 1998b, 46; Virtapohja 1998, 115.

⁶⁴ Laine 2011, 43.

on palannut alkuasetelmiinsa, kun Internetin myötä helppokäyttöiset julkaisujärjestelmät ovat jälleen mahdollistaneet lähestulkoon kenen tahansa ryhtymisen ”urheilutoimittajaksi”. Toisaalta mediaurheilun käsitteen voisi tulkita – sen myötä, että nykyään kaikki urheilu on periaatteessa mahdollista sellaista – tyhjäksi tai kadonneeksi käsitteeksi.

Problematisoin mediaurheilu-käsitteen nykyisiä merkityksiä artikkelissani *YouTube käyttäjälähtöisen mediaurheilun areenana*, jonka yhteydessä totean, ettei mediaurheilun käsite ole menettänyt merkitystään vaan laajentunut urheilujournalismin lisäksi kattamaan myös urheilun seuraajien tuottaman materiaalin. Suomen kielessä voitaisiin haluttaessa toki tehdä ero ammattilaisten tuottaman mediaurheilun ja sen ulkopuolisen mediavälitteisen urheilun välille tarkastelemalla esimerkiksi journalistista ja harrastajalähtöistä mediaurheiludiskurssia toisistaan erillisinä puheen tapoina. En näe tämänkaltaista jakoa mielekkääksi oman tutkimukseni kohdalla, sillä tarkastelen näitä yhteen kietoutuneita kerroksia yhtenä ja samana digitaalisen kulttuurin ilmiönä. Haluan tutkia mediaurheilua nimenomaan (diskursiivisena) kokonaisuutena, joka sisältää nykyisen mediateknologian myötä mahdollistuneet toimintamuodot. Oma mediaurheilun määritelmäni sisältää edellä esittelemieni tutkijoiden näkemykset mutta venyttää samalla käsitteen (osittain vanhentuneita) rajoja. Tarkastelunäkökulmani laajentaa mediaurheilun käsittämään ammattilaismedian tuottaman ja esittämän urheilun lisäksi mediaurheilun seuraajien toiminnan ja ilmiön osaksi muodostuneet verkkokulttuurien osa-alueet.

Kansainvälisen media- ja kommunikaatiotutkimuksen yhdistyksen (IAMCR) *Media ja urheilu* -jaoston perustajajäsen Raymond Boyle ja hänen kollegansa Richard Haynes ⁶⁵ toteavat, että aina olemassa ollut median ja urheilun välinen side on tiukentunut entisestään 2000-luvulle tultaessa ⁶⁶. Oma mediaurheilu-käsitteen määrittelyni tulee lähelle heidän luonnehdintaansa mediavälitteisestä nykyurheilusta. Boyle ja Haynes ovat digitalisoitumisen vaikutukset huomioidakseen käyttäneet siitä käsitettä *new media sport* ⁶⁷. Vaikka oman tutkimukseni fokus on mediaurheilun digitaalisissa muodoissa, en itse näe mielekkääksi puhua ”uusmediaurheilusta”, sillä mediaurheilun seuraamisessa ”uusien” ja ”vanhojen” mediateknologioiden käytöt – ainakin vielä toistaiseksi – limittyvät keskenään.

2.2 Mediaurheilun tutkimusperinne muotoutuu

Mediaurheilun tutkimuksella ei ole Suomessa varsinaisesti omaa tutkimusperinnettä. Eri alojen tutkijat ovat kyllä osoittaneet kiinnostusta tutkimusaihetta kohtaan. Kymmenisen vuotta sitten ilmestyi Juha Herkmanin ja Mervi Pantin toimittama Lähikuvan teemanumero ”Mediaurheilu ja minuuden markkinat”, jonka artikkeleissa tarkasteltiin urheilijoiden mediarepresentaatioita sekä postmodernin urheilun asemaa mediakulttuurissa. Jo kymmenen

⁶⁵ Ks. Haynes, Richard: *The Football Imagination: The Rise of Football Fanzine Culture* (1995), Boyle, Raymond & Haynes Richard: *Power Play: Sport, the Media and Popular Culture* (2000, 2009 2nd ed.), Boyle, Raymond & Haynes Richard: *Football in the New Media Age* (2004), Boyle, Raymond: *Sports Journalism: Context and Issues* (2006).

⁶⁶ Boyle & Haynes 2009, 2.

⁶⁷ Boyle & Haynes, 2003.

vuotta aikaisemmin oli ilmestynyt saman lehden urheiluteemainen numero, jonka artikkelit keskittyivät etupäässä olympialaisiin ja urheilun nationalistisiin esittämistapoihin ⁶⁸. Numeron olivat toimittaneet Kimmo Laine ja Veijo Hietala, joista jälkimmäinen on sivunnut urheilua useammassa mediatutkimuksen alan julkaisuissaan ⁶⁹.

Asetun tutkimuksineni vilkkaimpaan vuoropuheluun mediakulttuurin tutkija Sami Kolamon⁷⁰ kanssa. Hän tutkii väitöskirjassaan miesten jalkapallon MM-kisoja mediaspektaakkelina. Kolamo tarkastelee neljää mediaspektaakkelia rakentavaa toimijaa: kansainvälisen jalkapalloliiton (FIFA) valta-asetelmaa, kisaisäntää julkisen tilan ja mediarepresentaatioiden tematiikan kautta, median rakentamaa faniutta sekä televisioidun jalkapallon audiovisuaalista dramaturgiaa. Jaan Kolamon näkemyksen siitä, että media konstruoi urheilua tavalla, joka ei näyttäydy suoraan mediaspektaakkelina ilmentyvän rakennelman pinnalla. ⁷¹ Itse keskityn Kolamoa kiinnostavan tuotantokoneiston toimintalogiikan sijaan mediaesitysten vastaanottajien tulkintojen lähempään tarkasteluun.

Oman tutkimukseni kannalta merkittäviä ovat myös Pirkko Markulan ja Riitta Pirisen analyysit naisurheilijoiden mediarepresentaatioista. Vertaan omassa aineistossani esiintyviä teemoja heidän tulkintoihinsa sukupuolen esittämisen tavoista mediassa. Pirkko Markula on keskittynyt erityisesti naisurheilijoiden medianäkyvyyden diskursiiviseen analyysiin olympiaurheilun yhteydessä ⁷². Riitta Pirinen taas on tarkastellut naisurheilijoiden esittämistapoja sanoma- ja aikakauslehdissä ⁷³. Sukupuoleen kiinnittyvien urheilijarepresentaatio-

⁶⁸ Yksinomaan mediaurheilulle omistettujen teemakokonaisuuksien lisäksi urheilu on ollut vahvasti esillä tieteellisten julkaisujen mediasisältöihin keskittyvissä numeroissa, ks. esim. *Kulttuurintutkimuksen* Tähteysteemanumero 28:3, 2011.

⁶⁹ Ks. esim. Hietala, Veijo: ”Joka kuuseen kurkottaa...” Televisio, olympialaiset ja kansallinen psykohistoria. *Läbikuva* 3-4/1993, 17–23. Hietala, Veijo: *Ruudun burma. Jobdatus tv-kulttuuriin*. YLE-opetuspalvelut, Helsinki 1996.

Hietala, Veijo: Painii myyttien kanssa – Urheilu modernissa ja postmodernissa mediakulttuurissa. *Läbikuva* 1/2003, 6–15.

⁷⁰ Ks. esim. Kolamo, Sami: Futfansius ja tunteen kulttuuri. Yhteisöllistä draamaa median konstruimalla näytämöllä. *Kulttuurintutkimus* 19:2, 2002, 19–28. Kolamo, Sami: Urheilu, tähdet ja fanius mediaspektaakkelin aikakaudella. *Kulttuurintutkimus* 21:4, 2004, 37–48. Kolamo, Sami: FIFA:n kullatun julkisivun takaisessa maailmassa. *Kulttuurintutkimus* 24:3, 2007, 50–57. Kolamo, Sami & Vuolteenaho, Jani: Onko sinussa ”Arsenaalia”? Englantilaiset jalkapallomuseot spektaakkelin kulttuurin näyttämöinä. *Kulttuurintutkimus* 28:3, 2011, 57–70. Kolamo, Sami & Vuolteenaho, Jani: Kuningaspelin sisä- ja ulkopuoliset. Brändäytyjä jalkapallotiloja Etelä-Afrikan MM-kisoissa ja Englannin Valioliigassa. *Alue ja ympäristö* 40:2, 2011, 17–34. (Tekeillä väitöskirja ”Miesten jalkapallon MM-kisat mediaspektaakkelina”.)

⁷¹ Ks. Hakala 2011.

⁷² Liao, Judy & Markula, Pirkko: Reading Media Texts in Women’s Sport: Critical Discourse Analysis and Foucauldian Discourse Analysis. Teoksessa Markula, Pirkko (toim.) *Olympic Women and the Media. International Perspectives*. Palgrave Macmillan, Hampshire & New York, 2009, 30–49. Markula, Pirkko: ‘Acceptable Bodies’: Deconstructing the Finnish Media Coverage on the 2004 Olympic Games. Teoksessa Markula, Pirkko (toim.) *Olympic Women and the Media. International Perspectives*. Palgrave Macmillan, Hampshire & New York, 2009, 87–111.

⁷³ Pirinen, Riitta: *Urbeileva nainen lehtiteksteissä*. Sähköinen väitöskirja. Acta Electronica Universitatis Tampereensis 512, 2006. <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6574-1.pdf> Pirinen, Riitta: The Construction of Women’s Positions in Sport: A Textual Analysis of Articles on Female Athletes in Finnish Women’s Magazines. *Sociology of Sport Journal* 14:3, 1997, 290–301. Pirinen, Riitta: Catching Up with Men? Finnish Newspaper Coverage of Women’s Entry into Traditionally Male Sports. *International Review for the Sociology of Sport* 32:3, 1997, 239–249. Pirinen, Riitta: Sukupuoli ja mediaurheilu. Teoksessa Halmesvirta, Anssi & Roiko-Jokela, Heikki (toim.): *Urheilu, historia ja julkisuus*. Suomen Urheiluhistoriallisen Seuran vuosikirja. Atena, Jyväskylä, 1998, 25–35. Pirinen, Riitta:

tioiden analysoinnissa tukeudun myös mediaurheilua omien tutkimusintressiensä kautta sivunneiden viestinnän tutkijoiden Sanna Valtosen ja Sanna Ojajärven ⁷⁴ sekä ruumiillisuuteen perehtyneen kulttuuriantropologi Taina Kinnusen ⁷⁵ tutkimustuloksiin. Mediaurheilua ovat omien tutkimusintressiensä kautta käsitelleet myös jalkapallofaniuteen keskittynyt sosiologi Harri Heinonen, pelitutkija Aki Järvinen ja urheilujournalismista väitellyt Kalle Virtapohja. Harri Heinosen tutkimusta hyödynnän paikantaessani urheilun seuraamista passiivisväritteisen penkkiurheilun ja fanikulttuurin välimaastoon asettuvana toimintana ⁷⁶. Naisten jalkapallon EM-kisojen mediahuomion erityispiirteitä hahmottaessani vertaan havaintojani Kalle Virtapohjan tulkintoihin median konstruoimasta kansallisesta urheilusankaruudesta ⁷⁷. Aki Järvisen näkemyksiin tukeudun puolestani tarkastellessani digitaalista pelaamista urheilun seuraamiseen nivoutuvana ilmiönä ⁷⁸.

Omaa näkökulmaani, digitalisoitumisen ja erityisesti Internetin vaikutuksia mediaurheilun seuraamiseen ei ole kotimaisessa tutkimuksessa käsitelty. Muuhun liikunta- ja urheilututkimukseen verrattuna mediaurheilun ja sitä kautta myös urheilulyeisöjen tutkimus on ollut Suomessa kaiken kaikkiaan suhteellisen vähäistä ⁷⁹. Urheilun kotimainen, tieteellinen tarkastelu on keskittynyt liikuntatieteiden tutkimukseen. Liikuntasosiologian tutkimukselliset näkökulmat painottuvat nimensä mukaisesti liikuntaan ja etenkin sen historian, eettisten kysymysten ja kansalaistoiminnan kaltaisiin asioihin. Vapaa-ajan sosiologia ja urheilumedia tuntuvat jääneen jokseenkin vähemmälle huomiolle. ⁸⁰ Kilpailullistunut, medioitunut, kaupallistunut ja viihteellistynyt huippu-urheilu on nähty liikuntakulttuurista eriytyneeksi ilmiöksi, jota ei kaiketi siksi ole mielletty potentiaaliseksi tutkimuskohteeksi. Liikuntasosiologiasta väitelleen Harri Heinosen mukaan passiivisena toimintana pidetty urheilun seuraaminen on nähty liikunnan vastakohtaksi ja tulkittu liikuntatieteelliseen paradigmaan kuulumattomaksi ilmiöksi, jolloin on oikeutettu mediaurheilua moralisoivat näkökulmat ⁸¹.

Liikkuva nainen ja jähmeä mies. Sukupuolen rakentuminen painonnostosta ja Naisten Kypistä kertovissa artikkeleissa. *Naistutkimus – Kvindeforskning* 11:2, 1998, 16–31. Pirinen, Riitta: Sukupuoli sanomalehtien urheilusivuilla – Lammin likka heitti kultaa, mutta Tohmajärven karhu pelasti Suomen maineen. *Tiedotustutkimus* 22:2, 1999, 30–43.

⁷⁴ Ojajärvi, Sanna ja Valtonen, Sanna: Kauniit ja kunnolliset – Naiset ja miehet liikuntakulttuurin kuvastoissa. *Läbikuva* 1/2003, 30–43., Ojajärvi, Sanna ja Valtonen, Sanna: Kisat mediajulkisuuden puntarissa. Teoksessa Mats Nylund, Seppo Laakso ja Sanna Ojajärvi (toim.): *Urheilu, maine ja raba: tutkimuksia vuoden 2005 yleisurheilun MM-kisoista*. Gaudeamus, Helsinki, 2006, 181–199.

⁷⁵ Kinnunen, Taina: Kansakunnan sotureita ja ihannevirtaloita – Television urheilu-uutisten miesruumiin representaatiot. *Läbikuva* 1/2003, 16–29.

⁷⁶ Heinonen, Harri: *Jalkapallon luno. Tutkimus suomalaisesta Everton-faniudesta*. Atena, Jyväskylä, 2005. Heinonen, Harri: Kaukokannattajat ruudun äärellä. Englantilaisen jalkapallojoukkue Evertonin suomalaiset fanit. Teoksessa Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.): *Kulttuurikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*. Tietolipas 195. SKS, Helsinki, 2003, 55–84.

⁷⁷ Virtapohja, Kalle: *Sankareiden salaisuudet. Journalistinen draama suomalaista urheilusankaria synnyttämässä*. Atena, Jyväskylä 1998. Ks. myös esim. Virtapohja, Kalle: ”Den glider in.” *Kultajublat leijonille, karnevaalit katsojille. Analyysi suomalaisesta sankarijoukkueilmiöstä*. Atena, Jyväskylä, 1995. Virtapohja, Kalle: Media ja urheilun skandaalit. Teoksessa Roiko-Jokela, Heikki & Sironen, Esa (toim.): *Urheilu katsoo peiliin*. Suomen Urheiluhistoriallisen Seuran vuosikirja. Atena, Jyväskylä, 1999, 57–63.

⁷⁸ Järvinen, Aki: Urheilun ja tähteyden simulaatiot. *Läbikuva* 1/2003, 44–57.

⁷⁹ Pirinen 2006, 22.

⁸⁰ Ks. Jyväskylän yliopisto, Liikuntatieteiden laitos. <https://www.jyu.fi/sport/laitokset/liikunta/opiskelu/opiskelamaan>

⁸¹ Heinonen 2004, 233–234.

Asenne juontaa tutkimustraditiosta, jossa itse urheileminen on nähty terveyttä edistävänä, kannatettavana toimintana ja pelkkä urheilun sivustaseuraaminen osoituksena yhteiskunnan rappioitumisesta. Kilpaurheilun laajeneminen, kansainvälistyminen ja joukkotiedotusvälineet ovat uhanneet urheilun syvintä ”eetosta”.⁸² Lopullisesti urheilu on pudonnut ”pyhäältä jalustaltaan” televisioitumisensa yhteydessä⁸³.

Viime vuosina kotimaisessa liikuntasosiologiassa on kiinnostuttu myös tiedotusvälineiden roolista urheilun merkityksellistäjänä. Vuonna 2008 ilmestyi Hannu Itkosen ja kump-paneiden tutkimusraportti *Media urheilun tulkkina ja tekijänä*, joka perehtyi urheilutoimittajien näkemyksiin urheilusta ja liikuntakulttuurista.⁸⁴ Antti Laine puolestaan väitteli vuonna 2011 suomalaisen ja ruotsalaisen urheilujournalismin eroista keskittyen maiden iltapäivälehdistöjen vertailemiseen. Naisten jalkapallon EM-kisoja mediailmiönä tarkasteleva väitöskirja-artikkelini on julkaistu ennen Laineen tutkimustuloksia, mutta osittain samankaltaisen lähestymistapansa kautta ne asettuvat mielenkiintoiseen vuoropuheluun keskenään. Laine nostaa aineistonsa kvalitatiivisen analyysin yhteydessä esiin omaan väitöskirjakokonaisuuteeni kiinnittyvät sukupuolirepresentaation, televisioitumisen ja dramatisoitumisen teemat.⁸⁵

Vanhempaan kotimaiseen tutkimuskirjallisuuteen perehtyessä on välillä tuntunut siltä, että ainoa ”oikea” ja moraalisesti hyväksyttävä liikuntamuoto on yksin pimeässä metsässä hiihtäminen, mikä lienee osittain sukupolvikysymys. Kasvatustieteilijä Tuomas Zacheus on analysoinut suomalaisen liikuntakulttuurin muutosta nelitasoisen liikuntasuhde -käsitteen avulla. Siinä omakohtaisen liikunnan ja liikunnan seuratoiminnan lisäksi liikuntaan liittyvä kuluttaminen ja urheilun seuraaminen lasketaan liikuntasuhteen osa-alueiksi. Hänen mukaansa Suomessa on viisi liikuntasukupolvea. Vuonna 1980 ja sitä myöhemmin syntyneet edustavat eriytyneen liikunnan sukupolvea. Heitä ovat edeltäneet teknistyneen liikuntakulttuurin nousun, liikuntakulttuurin murroksen, kuntoliikunnan läpimurron ja perinteisen liikunnan sukupolvet, joista viimeksi mainitulle urheilun seuraaminen tapahtui joko paikan päällä tai sanomalehden ja radion välityksellä.⁸⁶ Jokaiseen liikuntasukupolveen liittyy näin ollen myös omanlaisensa mediaurheilu.

Itse olin 1980-lukulaisena, alle kouluikäisenä kova hiihtämään. Pellolla sivakoidessani kuvittelin olevani keräämiäni lehtileikkeiden Marjo Matikainen⁸⁷. Katolta lumikasaan hyppiesäni olin televisiosta tuttu Jens Weissflog⁸⁸. Urheilusankareihin samaistumisella on pitkä

⁸² Ks. esim. Heinilä 1959 ja 1985.

⁸³ Virtapohja 1995, 70. Olen käsitellyt teemaa etsiessäni selitystä penkkiurheilun negatiivisille konnotaatioille artikkelissani ”Aktiivisen urheilun kantapäällä” – Fanaattista mediaurheilun kuluttajia kategorisoimassa.

⁸⁴ Ks. Itkonen ym. 2008.

⁸⁵ Laine 2011, erit. 252–302.

⁸⁶ Zacheus 2008, 26–28, 265–274.

⁸⁷ Marjo Matikainen (nyk. Matikainen-Kallström) on monia arvokisoja (mm. olympiakultaa ja useita MM-mitaleja) 1980-luvulla voittanut suomalaishiihtäjä. Ks. Marjo Matikainen-Kallström – Urheilusaavutukset, <http://www.marjomatikainen.fi/marjo/urheilusaavutukset/>

⁸⁸ Saksalainen Jens Weissflog on yksi kautta aikojen menestyksekkäimmistä mäkihyppääjistä. Ks. Jens Weissflog, <http://www.jens-weissflog.de/>

historiansa eikä urheiluun liittyvä henkilökultti tai idolien palvonta kiinnity vain tietyn sukupolven toimintamalleihin. Kalle Virtapohjan mukaan urheilujournalismin muodot ja kohteet ovat muuttuneet, mutta medialla on ollut merkittävä roolinsa urheilusankaruuden tuottamisessa koko 1900-luvun ajan, aina Hannes Kolehmaisesta ja Paavo Nurmesta Marja-Liisa Kirvesniemeen ja Curt Lindströmiin ⁸⁹.

Mediaurheilun seuraamisen – ja siinä digitalisoitumisen myötä tapahtuvan muutoksen – tutkiminen on mielestäni tärkeää, sillä kyseessä on yhteiskunnallisesti merkittävä ilmiö, jota ei voi ajatella arkipäiväisestä liikuntakulttuuristamme täysin erilliseksi osa-alueeksi. Mediävälitteinen kilpaurheilu ei voi olla vaikuttamatta myös kuntourheiluun ja liikuntakasvatukseen. Pientä junioriekkoilijaa iltamyöhällä harjoituksiin kuljettavan, varusteiden vuoksi itsensä kipeäksi maksavan vanhemman arki on kaukana sponsorisopimuksia solmivan, suurta palkkaa nauttivan NHL-tähden elämästä, mutta hyvin todennäköisesti ensin mainitut seurasivat yhdessä televisiosta jälkimmäisen edesottamuksia Bratislavan MM-kultajällä. Toivoisinkin tulevaisuudessa vielä lisää kotimaisia tutkimusavauksia, joissa urheilua lähestyttäisiin nimenomaan urheilukulttuurina – terveysliikunnan tärkeän ja tarpeellisen näkökulman ohella.

Kansainväliselle Sport Studies -sektiolle ei löydy suoraan kotimaista vastinetta eikä urheilu ole (vielä) noussut kulttuurintutkimuksemme keskeisimmiksi kohteiksi. Viime aikoina entisestään nostetta saanut populaarikulttuurin tutkimussuuntaus saattaa osaltaan muuttaa asiaa lähitulevaisuudessa ⁹⁰. Lawrence A. Wennerin mukaan kansainvälisestikin otti aikansa ennen kuin ”kriittinen massa” löysi mediaurheilun tutkimusmielessä. Hänen mukaansa aihealuetta lähestyttiin pääasiassa kahdesta suunnasta: mediatieteen ja urheilusosiologian traditioiden lähtökohdista. Media- ja viestintätieteellinen tutkimus ei ollut katsonut urheilua kiinnostavaksi kohteeksi vakavammin otettavien asioiden rinnalla. Kuten Clayes ja Van Pelt asian 1980-lukulaisesta näkökulmasta muotoilivat: ”Vai tunnemmeko edelleen akateemisina henkilöinä syyllisyyttä myöntäessämme aloittavamme sanomalehden lukemisen urheilusivuista?” ⁹¹ Urheilusosiologia taas oli keskittynyt fyysiseen urheiluun itseensä. Perinteiset urheiluideaalit ja joukkotiedotusvälineiden synnyttämä katsojakeskeinen urheilubisnes eivät sulautuneet kansainvälisessäkin liikuntakulttuurin tutkimuksessa ongelmitta yhteen. Suurten arvokisojen kaupallinen kyllästäminen sponsoreineen lukeutui mediateknologian kyseenalaisiin ansioihin. ⁹² Eri lajien edustajia ovat hiertäneet esimerkiksi mediävälitteistä kokemusta silmällä pitäen toteutetut sääntömuutokset ⁹³. Journalismin tutkimuksen ja urheilusosiologian lisäksi mediaurheilun tutkimusteemoja on sivuttu kansainvälisesti muun muassa kulttuurin-, urheiluhistorian, sukupuolen- (gender studies) ja vapaa-ajan (leisure studies) tutkimuksessa ⁹⁴.

⁸⁹ Ks. Virtapohja 1998.

⁹⁰ Vuonna 2012 Suomessa käynnistyi populaarikulttuurin tutkimukseen erikoistunut tohtoriohjelma (PhD Programme in Popular Culture Studies, PPCS). Ks. Populaarikulttuurin tutkimuksen tohtoriohjelma, http://www.hum.utu.fi/oppiaineet/kulttuurihistoria/tutkimus/iipc/Populaarikulttuurin_tutkimuksen_tohtoriohjelma.html

⁹¹ Clayes & Van Pelt 1986, 98.

⁹² Esim. Real 1998, 33.

⁹³ Sääntömuutokset ovat olleet esillä kotimaisessa kontekstissakin. Kalle Virtapohja esimerkiksi uumoili jo vuonna 1995, että nykyjääkiekosta tutut televisiomainosten säätelemät ottelukatkot tulisivat Yhdysvaltojen mallin mukaan osaksi kotimaista SM-liigaa. Virtapohja 1995, 76; Ks. myös Virtapohja 1998, 114–116.

⁹⁴ Bernstein & Blain 2003, 1.

Mediaurheilu nousi kansainvälisesti varteenotettavaksi tutkimusteemaksi siis verraten myöhään yhdessä muun populaarikulttuurin kanssa. Urheilun ja median suhde alkoi as-
karruttaa tutkijoita näkyvämmiin 1980-luvulla, ja akateemisen kiinnostuksen kasvusta ker-
too julkaisujen määrän raju lisääntyminen 2000-luvulle tultaessa ⁹⁵. Urheilun seuraamisen
medioitumisessa itsessään on mielestäni nähtävissä kolme murrosvaihetta. Ensin media
valjasti urheilun vaikutusvaltansa piiriin synnyttäen mediaurheiluyleisön. Toisessa vaihees-
sa yleisö puolestaan valjasti mediateknologiat omaan käyttöönsä jättäen jälkensä urhei-
luun. Kolmannessa, meneillään olevassa vaiheessa, nämä kaksi mediaurheilun muotoa
yhdistyvät ja sekoittuvat keskenään. Koska mediaurheilu on haltuun otettavana ilmiönä
suhteellisen nuori ja jatkuvassa muutoksessa, ei sitä koskeva tutkimusperinneäkään voi olla
kovin syvään juurtunutta. Samankaltainen tutkimustradition kehitys on nähtävissä esimer-
kiksi pelitutkimuksessa, joka on 2000-luvun aikana ehtinyt vakiinnuttaa paikkansa akatee-
misten tieteenalojen joukossa.

Nick Dyer-Witheyford ja Greig Peuter ovat jakaneet pelitutkimuksen tradition kolmeen kro-
nologisesti toisiaan seuraavaan vaiheeseen, jotka ovat paikannettavissa myös mediaurheilun
tutkimuksen kehityskaaresta. Näistä ensimmäisessä vaiheessa lähestymistapa tutkimuksen
kohteeseen oli *pabeksuva*, jolloin aiheen tutkimisesta käytännössä katsoen laistettiin. Pelien
– ja mediaurheilun – yhteydessä vaihetta varjosti aikakaudelle ominainen uuteen mediaan
ylipäättään kohdistunut ”moraalipaniikki”⁹⁶. Puolusteleavassa ja optimistisessä eli suorastaan
jublistavassa vaiheessa teoriaperinne kanonisoitui oman tieteellisen kausijulkaisun, konfe-
renssein ja kirjallisuussitaattien kautta tunnustetuksi akateemiseksi tutkimusalaksi. Pelitutki-
muksessa tämä toinen vaihe käynnistyi vuosituhannen vaihteen tuntumassa taustallaan peli-
journalistien kaltaisten ei-akateemisten toimijoiden aktiivisuus. Dyer-Witheyfordin ja Peuterin
mukaan pelitutkimuksessa on käsillä nyt näiden kahden portaan kautta rakentunut *kriitti-*
nen vaihe, joka pyrkii ottamaan huomioon vaihtoehtoiset lähestymistavat – kuten pelejä ym-
päröivät diskurssit, sosiaaliset rakenteet, yrityskontekstin ja institutionaaliset valtasuhteet. ⁹⁷

Mediaurheilun tutkimuksen ja pelitutkimuksen vaiheista on mielestäni löydettävissä paljon
yhtymäkohtia, ja tradition voisi ajatella rakentuvan melko samankaltaisesti teesi-antitee-
si-synteesi (pabeksuva-juhlistava-kriittinen) -ajattelun kaltaisena kehityskulkuna ⁹⁸. Näkisin
kuitenkin, että brittiläisen kulttuurintutkimuksen perinteen vaikutuksesta mediaurheilun

⁹⁵ Bernstein & Blain 2003, 3.

⁹⁶ Pelikulttuureja tuntemattomat tutkijat lähestyivät digitaalista pelaamista ongelmakeskeisesti selvittäen tyypilli-
simmillään väkivaltapeleiden psykologisia vaikutuksia pelaajiinsa.

⁹⁷ Dyer-Witheyford & Peuter 2009, xxiv–xxvii.

⁹⁸ Vastaavasti vertailukohtana voisi toimia myös yleisötutkimuksen perinteestä ponnistava ja sitä kautta medi-
aurheilun seuraamiseenkin linkittyvä fanitutkimus. Fanitutkimuksen traditio näyttäytyy niin ikään kolmivaihei-
sena, joista ensimmäisessä yleisö haluttiin ymmärtää aktiivisina merkityksentuottajina ja tutkimuskohdetta lähes-
tyttiin etnografisin menetelmin. Toisessa vaiheessa faniutta tarkasteltiin tyypillisesti faniyhteisöjen sisältä käsin
painottaen muun muassa kokemuksellisuutta ja paikantuneen tiedon pätevyyttä. Fanitutkimuksen kolmannessa
vaiheessa ei ole enää tarvetta perustella oman faniuden ja tutkijuuden välistä positiontia. Viimeisin vaihe on
vakiintuneisuudessaan ja kriittisiltä lähestymistavoiltaan melko identtinen pelitutkimuksen kolmannen vaiheen
kanssa. Ks. Jenkins 2006, 11–12. Pelitutkimus ja fanitutkimus jakavat osittain samaa kulttuurituotteiden vastaan-
ottoon, mediayleisöyteen ja populaarin problematiikkaan liittyvien tieteellisten keskustelujen perintöä – aivan
kuten mediaurheilun tutkimuskin.

tutkimuksessa kriittiset äänenpainot ovat olleet keskeisessä asemassa hyvin varhaisesta vaiheesta alkaen. Mediaurheilun tutkimuksella on oma jaostonsa (Media and Sport) vuotuisessa IAMCR-konferenssissa, vuodesta 2006 ilmestynyt tieteellinen kausijulkaisunsa *Journal of Sports Media* (ja vuonna 2013 Sagen kustantamana ilmestymisensä aloittava *Communication and Sport*) sekä tutkimusperinteen sisällä pioneereiteoksiksi tunnustettua tutkimuskirjallisuutta – joskaan ei pelitutkimukseen verrattuna yhtä varhaista sellaista. Kansainvälisellä tasolla tarkasteltuna mediaurheilun tutkimus on vakiintunutta – tai ainakin vakiintumassa. Kotimaisesta kontekstista katsottuna kirittävää on toistaiseksi vielä jokunen ratakiekko. Toisaalta tällaisten monitieteisyydestä ponnistavien tutkimusalojen muodostumisen jakaminen jälkikäteen tiettyihin vaiheisiin on ainakin osittain keinotekoisia. Vaiheistaminen on yksi tutkimusalan legitimoimisen keino, jolloin tutkimusperinteen tarkastelun näkökulmat ovat yleensä painottuneita. Aina aukot tutkimuksessa eivät juonnu yksinomaan paheksunnan traditiosta. Kaikki tutkimusaiheet tai -näkökulmat eivät yksinkertaisesti ole (olleet) kiinnostavia kaikkina aikoina.

Kansainvälinen mediaurheilun tutkimus on muotoutunut media- ja viestintätieteen (communication research) sekä kulttuuritutkimuksen (cultural studies) välimaastossa. Tutkittavan ilmiön on ajateltu muodostuvan instituutioiden, tekstien ja yleisön vuorovaikutuksessa, jolloin sitä on pitänyt lähestyä niin näkökulmallisesti kuin menetelmällisestikin tutkimussuuntausten rajoja rikkoen.⁹⁹ Itse tarkastelen nykypäivän mediaurheilua osittain juuri päinvastaisesta näkökulmasta: instituutioiden ja yleisöjen välisten rajojen purkautumisena. Digitaalisen kulttuurin oppialassa voi nähdä media- ja viestintätieteiden kiinnostuksen kohteiden yhdistyvän kulttuuritutkimuksen näkökulmiin ja menetelmiin. Näin ollen suomalainen mediaurheilun tutkimus näyttäisi muotoutuvan, oman tutkimukseni kautta, pitkälti kansainvälistä traditiota mukaillen. Katson tärkeäksi lähestyä tätä kansainvälisestikin relevanttia aihetta suomalaisesta viitekehystä, millä tarkoitan ensisijaisesti Suomesta kerättyä tutkimusaineistoa ja suomen kielellä julkaistua tutkimusta.¹⁰⁰

Kotimaisen mediaurheilun tutkimuksen kentällä oma väitöskirjatutkimukseni asettuu paikkaamaan aukkoa urheiluaiheisten verkkokulttuurien tutkimuksessa nimenomaan urheilun seuraajien näkökulmasta. Kansainvälistä tutkimustraditiota ajatellen se sijoittuu mediaurheilututkimuksen jatkumoon syventäen näkökulmia ilmiön osa-alueista aineistolähtöisen tarkastelun kautta. Tuottaessaan uutta tietoa digitaalisen median ja erityisesti internetin roolista urheilun seuraamisessa ja kulutuskäytännöissä tutkimukseni valottaa mediaurheilukulttuuria digitaalisen kulttuurin rajapinnasta käsin. Tutkimukseni teoreettinen koti löy-

⁹⁹ Wenner 1998, 20–23.

¹⁰⁰ Suomenkielisen tieteellisen kirjoittamisen arvo tuntuu laskeneen kansainvälistymisvaatimusten edessä, mikä on sääli sekä kielen että kansan kannalta. Harmillisen usein kiinnostavat tutkimukset jäävät vain pienen, aiheeseen vihkiytyneen akateemisen piirin tarkasteltavaksi ja vuorovaikutus asiasta mahdollisesti kiinnostuneen suuremman yleisön kanssa jää puuttumaan. Yliopisto- ja muun maailman eriytymistä ei ainakaan pysäytä se, etteivät suomalaiset pääse tutustumaan tutkimustietoon omalla äidinkielellään. Englanniksi kirjoittamisen automaattisen paremmuuden myötä yleisöksi valikoituvat ”toiset intellektuellit eivät suinkaan ei-akateemiset oman kulttuurin jäsenet” (ks. Lehtonen 2001, 454). Itse olen pyrkinyt kirjoittamaan helposti lähestyttävää, tieteelliset kriteerit täyttävää suomenkielistä tekstiä, johon tässä tapauksessa tavallisen urheiluihmissä olisi mielenkiinnosta mahdollista tarttua.

tyy kulttuurintutkimuksen ja teknologiatutkimuksen risteyskohdasta, joten avaan seuraavaksi näitä tutkimussuuntauksia hieman tarkemmin.

2.3 Mediateknologia rakentuu kulttuurisesti ja sosiaalisesti

Kansainvälisesti mediaurheilun tutkijat ovat keskittyneet tarkastelemaan mediaurheilua representaatioina ja teksteinä sekä mediaurheilun tuotantokäytäntöjen kautta poliittisena ja taloudellisena rakennelmana. Urheiluyhteisöjen empiirinen tarkastelu on sen sijaan ollut vähäistä.¹⁰¹ Brittiläisen kulttuurintutkimuksen (cultural studies) perinteen vaikutuspiiri on pakottanut mediaurheilutulkinnat useimmiten rodun, luokan ja sukupuolen kaltaisiin tarkastelukulmiin. Brittiläisellä kulttuurintutkimuksella tarkoitetaan niin kutsuttua Birminghamin koulukuntaa, joka sai alkunsa 1960-luvulla kyseiseen kaupunkiin perustetusta, nyttemmin jo lakkautetusta, nykykulttuurin tutkimuksen laitoksesta (Centre for Contemporary Cultural Studies)¹⁰². Suuntauksen keskeisiä tutkimuskohteita ovat olleet erilaiset alakulttuurit ja näkökulmana sitä kautta valtaan ja merkitysten tuottamiseen liittyvät kysymykset. Yksi tutkimustradition tunnusmerkeistä on lähestymistavan kriittisyys.¹⁰³ Kun kulttuurintutkimus 1960- ja 70-luvuilla nosti esiin alakulttuurit ja yleisöt, akateemisen tutkimuksen kohteiksi valikoitui aikaisemmin vähäpätöisinä sivuutettuja (populaarikulttuurin) ilmiöitä – kuten mediavälitteinen urheilu.¹⁰⁴

Brittiläisen kulttuurintutkimuksen perintöön perehtynyt mediakulttuurin professori Mikko Lehtonen on esittänyt kuusi suuntausta määrittävää teesiä:

1. Kulttuurintutkimus ei ole yksi muodostuma, vaan monia.
2. Kulttuurintutkimus on maailmallista, ei-akateemisesti orientoituvaa tutkimusta.
3. Kulttuurintutkimus on modernin kriittistä tutkimista.
4. Kulttuurintutkimus on kulttuurin tutkimista sekä materiaalisena että symbolisena toimintana, jokapäiväisenä yhteiskunnallisena todellisuutena.
5. Kulttuurintutkimus on rajalla, niin akateemisen ja ei-akateemisen maailman rajalla kuin akateemisten oppialojen välisillä rajoilla.
6. Kulttuurintutkijat ovat nomadeja, paimentolaisia, jotka tietoisina oman näkökulmansa positionaalisuudesta vaeltavat itse sillä samalla alueella, jota he tutkivat.¹⁰⁵

Mediakulttuuria tutkiva Juha Herkman on todennut myös kotimaisen nykykulttuurintutkimuksen ”suuren kertomuksen” perustuvan monitieteisyyden korostamiseen ja perinteisten oppiaineparadigmojen vastustamiseen. Hän on nimittänyt kulttuurintutkimusta akateemisen maailman käenpojaksi, joka pullikoi oppiaineiden vakiintuneita konventioita vastaan.¹⁰⁶

¹⁰¹ Ks. Boyle & Haynes 2009, 7, Whannel 1998, 227.

¹⁰² Suuntauksen keskeisiä vaikuttajia ovat olleet esimerkiksi Stuart Hall, Lawrence Grossberg ja Raymond Williams.

¹⁰³ Barker 2008.

¹⁰⁴ Ks. Herkman 2006, 24.

¹⁰⁵ Lehtonen 1994.

¹⁰⁶ Herkman 2006, 21–22.

Oma *kulttuuriseksi tutkimukseksi* kutsumani lähestymistapa sopii monelta osin Lehtosen ja Herkmanin määritelmiin ja kansainvälisen mediaurheilun tutkimuksen viitekehyksen kautta se tavallaan asettuu osaksi tätä kulttuurintutkimuksen perinnettä. Kulttuurintutkimuksen monista muodostelmista oma tutkimukseni sijoittuu lähimmäksi teknologian kulttuuriseksi tutkimukseksi nimitettyä tutkimusperinnettä, koska tarkastelukohteenani ovat sekä media-tekniologiavälitteinen ilmiö (mediaurheilun seuraaminen) että sitä välittävien mediateknologioiden itsensä digitalisoituminen toisistaan erottamattomana prosessina, mediakulttuurina. Mediateknologian olemus itsessään vaikuttaa mediaurheilun seuraamiseen ¹⁰⁷. Se, että tutkin mediateknologioita ja niiden käyttötapoja sinällään (esimerkiksi teksti-TV:n vankkaa roolia mediaurheilun seuraamisessa) osana ilmiön rakentumista perustelee teknologian kulttuurisen tutkimuksen lähestymistavan mukaiset näkökulmapainotukseni.

Teknologian kulttuurisessa tutkimuksessa teknologiat ja niiden merkitykset ymmärretään sosiaalisissa ja kulttuurisissa prosesseissa tuotettuina konstruktioina, kulttuurisina ilmiöinä. Tällöin teknologioita merkityksellistävät niiden käyttäjät. ¹⁰⁸ Suuntaus pyrkii jatkuvuuk- sien ymmärtämisen rinnalla kiistämään deterministisen teknologiatulkinnan ja tuomaan esiin teknologian roolien vaihtelun ¹⁰⁹. Teknologian kulttuurinen tutkimus mahdollistaa teknologian tutkimuksellisen lähestymisen ihmisen kautta. Sitä voisi nimittää ihmisen ja teknologian kanssakäymisen tarkastelun lajiksi, jossa päähuomio kiinnittyy teknologioiden arkisiin käyttötapoihin ja kokemuksiin. ¹¹⁰ Oman tutkimukseni kohdalla nuo arkiset käyt- tötavat ja kokemukset kiinnittyvät mediaurheilun seuraamiseen, ja tarkastelun alla ovat digitalisoitumisen vaikutukset urheilun seuraajan ja hänen käyttämänsä mediateknologian kanssakäymiseen. Toisin sanoen kysymys on teknologian ja käyttäjyyden yhteisrakentumi- sesta – sen sijaan, että kaikki valta palautuisi yksinomaan käyttäjällekään.

Teknologian kulttuurisen tutkimuksen alueeseen kuuluvat domestikaatioteorioiksi kutsu- tut lähestymistavat ¹¹¹. Domestikaation käsitteen toi teknologian tutkimuksen yhteyteen 1980- ja 1990-luvun taitteessa Roger Silverstone¹¹² tutkimusryhmineen. Suomalaisista tutki- joista muun muassa Virve Peteri kirjoittaa *kotouttamisesta* ¹¹³. Mika Pantzar taas on tehnyt tunnetuksi teknologian *kesyttämisen* ¹¹⁴. Molemmilla käsitteillä viitataan yleensä tekno- logisten innovaatioiden käyttöönottoon. Teknologia kesyyntyy/kotoutuu, kun siitä tulee inhimillisen toiminnan kautta olennainen, lähestulkoon huomaamaton osa arkea. Mikael Hård ja Andrew Jamison puhuvat puolestaan *teknologian kulttuurisen omaksumisen* pro-

¹⁰⁷ Vrt. Marshall McLuhanin kuuluisa väite ”the medium is the message” (”väline on viesti”). Ks. McLuhan 1964, 23–35.

¹⁰⁸ Uotinen 2005, 38.

¹⁰⁹ Tuuva-Hongisto, Talsi & Uotinen 2006, 14–15; Slack & Wise 2006, 143.

¹¹⁰ Teknologian kulttuurista tutkimusta edustavat suomalaisittain esimerkiksi joensuulaistutkijat Johanna Uotinen ja Sari Tuuva-Hongisto.

¹¹¹ Oudshoorn & Pinch 2003, 14–15.

¹¹² Esim. Silverstone, Roger, Hirsch, Eric & Morley, David: Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household. Teoksessa Silverstone, Roger & Hirsch, Eric (toim.) *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*. Routledge, London 1992, 15–39.

¹¹³ Peteri 2006.

¹¹⁴ Pantzar 1996.

sessista ¹¹⁵, jonka aikana ihmiset oppivat hyväksymään uutuuden ja muokkaavat sitä haluamiinsa suuntiin. Muutosta tapahtuu niin puhetavoissa, yksittäisten ihmisten arkielämässä kuin organisaatioissakin. ¹¹⁶ Oman tutkimukseni kannalta keskeistä on se, miten ihmiset ovat omaksuneet digitaaliset viestintävälineet osaksi mediaurheilun seuraamista. Heille urheilu on toiminut aihealueena, jonka kautta erilaiset teknologioiden käyttömuodot ovat asettuneet osaksi arkirutiineja. Internetin kulttuurisen omaksumisen kannalta urheilun seuraamisen kaltaisella vapaa-ajan viihdekäytöllä on ollut suuri merkitys ¹¹⁷.

Teknologian kesyntyminen, kotouttaminen, kulttuurinen omaksuminen ja sosiaalinen muovautuminen/muokkaaminen asettuvat kaikki teknologian sosiaalisen rakentumisen teorioiden kylkeen yhdessä muiden ihmisen ja teknologian vuorovaikutusta tarkastelevien tutkimussuuntausten kanssa. Oleellista on käyttäjän roolin tunnustaminen teknologian muokkautumisen prosesseissa – sen sijaan, että kaikki teknologioiden määrittelyvalta nähtäisiin olevan vain suunnittelijoilla ja tuottajilla. Teknologian sosiaalisen rakentumisen teorit korostavat, että teknologioiden merkitysten rakentuvat kaksisuuntaisten neuvottelevien myötä. Käyttäjillä on esimerkiksi vapautensa käyttää teknologiaa sen alkuperäisestä käyttötarkoituksesta poikkeavalla tavalla. Heillä on vapaus muokata teknologiaa käyttötarpeidensa mukaan ja toisaalta myös vastustaa ja olla käyttämättä teknologiaa, millä kaikella on vaikutuksensa teknologioiden elinkaareen ja suunnitteluprosessiin. ¹¹⁸

Teknologian sosiaalisen rakentumisen teorit asettuvat osaksi edelleen laajempaa sosiaalisen konstruktionismin tutkimusta. Sosiaalisen todellisuuden ja merkitysten rakentumista tarkastelevan tieteenfilosofisen suuntauksen perusoletuksia ovat itsestäänselvyyksien kyseenalaistaminen, historiallisen ja kulttuurisen kontekstin vaikutus ymmärryksen muodostumiseen, tiedon syntyminen sosiaalisissa prosesseissa sekä tiedon ja sosiaalisen toiminnan yhteen kuuluminen. ¹¹⁹ Tieteenfilosofiaan erikoistunut Ian Hacking on esittänyt kritiikkiä, jonka mukaan sosiaalisesta konstruoinnista on kirjoitettu mitä erilaisimpien ilmiöiden yhteydessä (homoseksuaalinen kulttuuri, sarjamurha, dementia, medikalisoitu maahanmuuttaja, Intian metsät) siinä määrin, että koko konstruktion käsite on menettänyt merkityksensä ja siitä on tullut kuollut metafora, jonka ylenpalttinen käyttäminen on vähintäänkin väsyttävää. Hän muistuttaa konstruoinnin tarkoittavan sitä, että jotakin todella rakennetaan selvissä vaiheissa eli kootaan eri osista niin, että myöhempi rakentuu aiemman varaan tai sen pohjalta. ¹²⁰

Sosiaalinen konstruktionismi on digitaalisen kulttuurin oppialan tutkimukselle tyypillinen lähestymistapa. Kulttuurin käynnissä olevia muutoksia, digitaalisen viestinnän, taiteen ja viihteen muotoja sekä uuden teknologian käyttömahdollisuuksia monitieteisesti käsittele-

¹¹⁵ Internetin kulttuurisesta omaksumisesta ks. Saarikoski ym. 2009a.

¹¹⁶ Hård, & Jamison, 2005, 13–15. Ks. myös Sørensen, Knut H., Aune, Margrethe ja Hatling, Morten: Against linearity – On the Cultural Appropriation of Science and Technology. Teoksessa Dierkes, Meinolf & von Grote, Claudia (toim.) *Between Understanding and trust. The Public, Science and Technology*. Routledge, London and New York, 2000, 165–179.

¹¹⁷ Turtiainen 2009, 193–194.

¹¹⁸ Ks. esim. Oudshoorn & Pinch 2003, 4–16.

¹¹⁹ Burr 1995.

¹²⁰ Hacking 2009 (1999), 13–16; 77–79.

vän oppialan vahvaa aluetta on kulttuurinen ja kulttuurihistoriallinen tutkimusnäkökulma. Kysymyksenasettelut taipuvat tyypillisesti tarkastelemaan sitä, miten ihmisen ja teknologian suhde on muuttunut toiminnan eri tasoilla. Digitaalisen kulttuurin oppiaineen tutkimus on kiinnostunut käyttäjäryhmistä ja -organisaatioista sekä teknologioiden välisistä suhteista. Tutkimuksen painopistealueita ovat (1) *verkkoyhteisöt*, (2) *teknologian kulttuurinen muutos* ja (3) *pelikulttuurit*.¹²¹ Omaa tutkimustani läpileikkaavat nämä kaikki painopistealueet. Lähestyn empirian kautta erilaisia mediaurheilun seuraamisen ympärille muodostuneita verkkoyhteisöjä ja digitaaliseen mediaurheiluun liittyviä verkkokulttuurien osa-alueita (1). Tutkimuskysymykseni on muutosorientoitunut, minkä lisäksi tarkastelen ”uuden” ja ”vanhan” mediateknologian keskinäistä suhdetta, joka konkretisoituu nykypäivän mediaurheilun esittämistavoissa ja seuraamistottumuksissa (2). Mediaurheilua voi tarkastella myös pelaamisen kontekstina (3), mitä syvennyn käsittelemään seuraavaksi tarkemmin.

2.4 Mediaurheilua voi tarkastella pelaamisen kontekstina

Urheilu on yksi keskeinen aihealue, jonka kautta mediateknologioiden käyttö asettuu osaksi ihmisten arkipäivää. Monelle mediaurheilun kuluttaminen on leikkimielistä ja pelinomaista toimintaa, jossa pelilliset elementit yhdistyvät mediateknologioiden käyttöön. Toisaalta monet urheilulajit voidaan itsessään mieltää peleiksi. Useimmat käsittelemäni mediaurheilun teemat ovatkin vaatineet pelitutkimuksen teorioita selkiytyäkseen. Seuraavaksi selitän tätä urheilun ja pelaamisen välistä monisyistä suhdetta avaamalla pelitutkimuksen traditiota ja asettamalla oman tutkimukseni sen tarkastelukulmiin. Sen lisäksi, että tarkastelen tutkimuksessani urheiluaiheisia, digitaalisia pelejä, kiinnittyy mediaurheilun seuraaminen ilmiönä myös laajemmin pelitutkimuksen kysymyksenasetteluihin pelaamisen ja urheilun sekä pelillistymisen ja viihteellistymisen suhteista.

Pelikulttuurien tutkimus on digitaalisen kulttuurin oppialan keskeisiä tutkimusalueita. Olen työstänyt omaa tutkimustani osana Suomen Akatemian rahoittamaa Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa -tutkimushanketta, jonka yhdeksi osuudeksi on määritelty digitaalisen pelaamisen kulttuurisen omaksumisen ja pelikulttuurien hybridisyyden tutkiminen. Digitaalisen kulttuurin oppiala on profiloitunut pelitutkimuksessa pelaamisen tarkasteluun osana laajempaa kulttuurista ja yhteiskunnallista kontekstia. Lisäksi sen pelitutkimuksellista orientaatiota määrittää muutoksen tematiikka. On oleellista huomata, että tieteenalana pelitutkimus jakautuu useiden erilaisten peli- ja pelaajakulttuurien tutkimiseen¹²². Digitaalisen kulttuurin kysymyksenasetteluille on ominta sen selvittäminen, miten digitaalinen pelaaminen eri muodoissaan on asettunut ja jatkaa edelleen asettumistaan elimelliseksi osaksi ihmisten jokapäiväistä elämää.

Kulttuurinen pelitutkimus on itsessään varsin nuori tutkimusala, joka on hakenut yhtenäistä muotoaan aktiivisesti viimeisen vuosikymmenen ajan. Alan pioneereihin lukeutuva lu-

¹²¹ Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen kulttuuri, <http://hum.utu.fi/oppiaineet/satakunta/koulutusohjelma/oppiaineet/digi.html>.

¹²² Ks. Sotamaa 2009a, 58.

dologi¹²³ Espen Aarseth nimittää vuotta 2001 digitaalisten pelien tutkimuksen vuodeksi yksi, koska ensimmäinen akateeminen pelikonferenssi ja tieteellinen kausijulkaisu näkivät tuolloin päivänvalon¹²⁴. Pelaamista sivuavaa tutkimusta on toki harjoitettu pidempään. Lähelle pelitutkimusta – katsantokannasta riippuen jopa sen juuriksi – asettuu leikintutkimus. Moni pelitutkija tukeutuu tänä päivänäkin Johan Huizingan ja Roger Caillois'n kaltaisiin tutkijoihin, jotka ovat esittäneet omat pelejä koskevat näkemyksensä alun perin kauan ennen digitaalisten pelien aikakautta¹²⁵. Pelaajatuotannosta väitellyt Olli Sotamaa muistuttaa vaihtoehtoisten luentojen olemassaolosta toteamalla, että suomalainen pelitutkimuskin on ehtinyt alkaa monta kertaa. Hän paikantaa pelitutkimuksen kansallista varhaishistoriaa esitellen aikaisempien vuosikymmenten kotimaista tutkimusta.¹²⁶ Varhaisemmista suomalaisista leikintutkijoista esimerkiksi Rafael Helanko on pohtinut leikin ja urheilun suhdetta. Hän toteaa urheilun olevan näkyvästi esillä omassa tutkimuksessaan, koska ”se liittyy niin läheisesti sosiaalistumiseen ja koska se tarjoaa havainnollisen näytön, miten kulttuuria syntyy leikistä sosiaalistumisen yhteydessä”.¹²⁷

Pelitutkimuksen kohteet voi alan kotimaisen pioneerin Frans Mäyrän mukaan jakaa karkeasti kolmeen ryhmään: pelit, pelaajat ja edellisten kontekstit¹²⁸. Oma tutkimukseni sijoittuu pääasiallisesti näistä viimeiseen, jossa pelaamista tarkastellaan osana mediaurheilun kontekstia – joskaan pelaamisen konteksteja ei ole koskaan mahdollista tutkia täysin erillään peleistä ja pelaajista. Tarkastelen digitaalisen pelaamisen roolia mediaurheilun seuraamisessa ja sen muutoksessa. Selkeimmin pelitutkimuksen teoria tulee esiin artikkeleissani, joissa olen tutkinut fantasia-liigapelaamista urheilun seuraajien kommunikaationa ja digitaalisia joukkueurheilupelejä mediaurheilun sukupuolittuneisuuden representaationa¹²⁹. Jälkimmäisessä tutkimusasetelman voi mielestäni nähdä kääntyneen muotoon, jossa tarkastelen mediaurheilua pelaamisen kontekstissa – eikä toisinpäin. Artikkeleissani painottuu urheilun seuraamisen pelillisten elementtien erittely, mutta pelitutkimuksen funktio sisältää mediaurheilun yhteydessä myös urheilun ja pelin välisen suhteen tarkastelun, mitä pyrin tuomaan esille tässä liittäen pohdintaani pelillistymisen tasojen määrittelyä nykykulttuurissa.

¹²³ Ludologia tutkii pelejä peleinä, omana kulttuurin ilmiönään – sääntöihin, käyttöliittymiin ja pelaamiseen perustuvina järjestelminä. (Ks. Frasca 1999, myös esim. Mäyrä ym. 2010, 314.)

¹²⁴ Aarseth 2001.

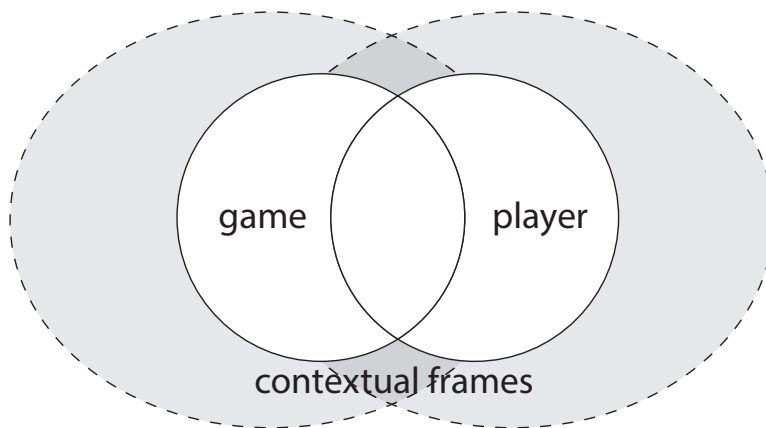
¹²⁵ Ks. Huizinga 1947; Callois 1961.

¹²⁶ Ks. Sotamaa 2009b, 100–102.

¹²⁷ Helanko 1980, 94–106.

¹²⁸ Mäyrä 2008, 2.

¹²⁹ Turtiainen, Riikka: *Kabden kaukalon välissä – Fantasioliigojen maailmaa kartoittamassa* (2007) ja Turtiainen, Riikka: *Realistisuuden ylistys: pelaan jalkapalloa – olen mies* (2009).



Kuva2. Oma pelaamisen konteksteja koskeva (contextual frames) tutkimukseni painottuu Frans Mäyrän kuviossa pelitutkimuksen ”harmaalle alueelle” muiden tutkimuskohteiden lukeutuessa joko pelien (game) tai pelaajien (player) tarkasteluun ¹³⁰.

Pelaamisen tilat, paikat ja tilanteet ovat keskeisessä roolissa pelaamisen merkitysten ja muotojen rakentumisessa. Erilaisten pelaamisen tapojen tunnistamisen lisäksi pelaamiseen kontekstuaalisuuteen pitäisi Mäyrän ja kumppanien mielestä kiinnittää nykyistä enemmän huomiota. ¹³¹ Pelien ja pelaajien kontekstien tutkiminen nostaa esiin pelien erilaisia käyttötarkoituksia ¹³². Jalkapalloaiheisen konsolipelin parissa viihtyvä henkilö on todennäköisesti kiinnostunut urheilusta myös laajempaan ilmiönä, digitaalisen pelaamisen ulkopuolella. Pelaamista ja pelejä ei pitäisi nähdä vain omina maailmoinaan, joihin uppoudutaan irtautuen vallitsevasta arkitodellisuudesta. Pelaamisen voi sen sijaan ajatella tietyntylaisia näkökohtia korostavaksi toiminnaksi.

Siinä missä pelaamisen tarkastelu osana laajempaa kulttuurista kontekstia tulee digitaalisen pelaamisen valtavirtaistumisen ja kulttuurin kokonaisvaltaisen pelillistymisen myötä ajankohtaiseksi, voidaan mediaurheilun seuraaminen mielestäni nähdä itsessään eräänlaisena pelinä. Mediaurheilun seuraajat kisailevat esimerkiksi asiantuntijuudestaan erilaisten pelillisten ja leikillisten elementtien siivittämänä. Digitaalinen pelaaminen integroituu osaksi urheilun seuraajien arkea saaden yleensä sosiaalisia merkityksiä. Pelaamisen elementit tuovat urheilun seuraamiseen sitä syventäviä ulottuvuuksia. Pelaaminen voi edellyttää esimerkiksi tietyn urheilulajin ja yksittäisten urheilusuoritusten tarkempaa seuraamista (esimerkiksi virtuaalimanageroitavat fantasialiigat ja urheiluedonlyönti). Keskeistä vaikuttaa olevan myös kokemus osallistumisesta. Pelikulttuurit voidaankin nähdä nykykulttuurin aktiivisten yleisöjen ilmentäjänä, ja pelit yhtenä interaktiivisen median muotona, jolla on useita erilaisia käyttötapoja ja yleisöjä ¹³³.

2.5 Urheilu on peliä ja performanssia

¹³⁰ Ks. Mäyrä 2008, 2.

¹³¹ Kallio, Mäyrä & Kaipainen, 2009.

¹³² Mäyrä 2008, 24.

¹³³ Ks. emt.

Urheilu itsessään on sääntöjen mukaista kilpailua, ja monet urheilulajit mielletään peleiksi (vrt. jalkapallo). Marshall McLuhan on määritellyt pelit ja kilpailut yhteiskunnallisen minämme laajentumiksi ja kommunikaatiovälineiksi – suunnitelluiksi tilanteiksi, joiden kautta ihmiset voivat osallistua oman yhteisöelämänsä merkittävään kaavaan ¹³⁴. Vuonna 2009 ensimmäisen kerran ilmestyneen suomenkielisen *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskunnan mukaan McLuhanin pelifilosofia herättää edelleen ajatuksia ja on sovellettavissa osittain nykyisten pelikulttuurien tutkimukseen ¹³⁵. Samaisen toimituskunnan mukaan pelitutkimuksen kohteena voivat olla myös urheilukilpailut ¹³⁶. Pelaamisen ja urheilun monisyinen suhde on kiinnostava yleisemminkin. Useat teoreetikot ovat pyrkineet määrittelyihin, mutta todenneet samalla niiden yksiselitteisyyden mahdottomaksi. Richard Gruneau muistuttaa, etteivät pelit ja urheilu ole tarkasti määriteltävissä olevia abstrakteja asioita vaan monimutkaisia prosesseja. ¹³⁷ Englanninkielisessä tutkimuksessa määrittely-yrityksiä sotkee pelaamisen (play) kanssa kirjoitusasun jakava leikkiminen (play)¹³⁸. Todennäköisesti senkin¹³⁹ vuoksi pelaamisen ja urheilun suhdetta ruotineet tutkijat ovat juuttuneet alleviivaamaan pelaamiselle olennaisen leikkilisen elementin puuttumista nykypäivän urheilusta. Samassa yhteydessä on viitattu kilpailullisuuden korostumiseen. ¹⁴⁰

Pelitutkijana tunnettu sosiologi Roger Caillois on todennut pelaamisen olevan pelin sääntöjen asettamissa rajoissa vapaata toimintaa. Hän sijoittaa pelikategorisoinnissaan urheilun luokkaan *agôn*, jonka keskeisin elementti on kilpailu. Etymologialtaankin urheiluun viitattavassa *agônissa* vastakkain asettuvat vähintään kaksi kilpailijaa, joilta edellytetään voitontahtoa sekä harjoittelun kaltaista panostusta toimintaan. Toisaalta urheilusuoritukseen liittyy usein draamallisia piirteitä ja yleisön eläytymistä, mikä sijoittuu Calloisin kategoriosta *mimiikkaan* eli jäljittelyn tasolle. ¹⁴¹ Allen Guttman operoi urheilua määritellesään käsitteillä *play* (pelaaminen), *games* (pelit) ja *contests* (kilpailut). Hänen mukaansa säännöt ovat tekijä, joka erottaa pelit spontaanista pelaamisesta – kuten leipäkivien heittelystä. Guttman nimeää shakin ja koripallon kilpailuiksi, mutta erottaa nekin toisistaan fyysisten ja ei-fyysisten kilpailujen kategorioiksi. ¹⁴²

Kuva3. Allen Guttman määrittelee urheilua erottelemalla toisistaan *spontaanin ja organisoi-*

¹³⁴ McLuhan 1969, 274.

¹³⁵ Suominen ym. 2010, ii.

¹³⁶ Suominen ym. 2009, i.

¹³⁷ Ks. Gruneau 1983.

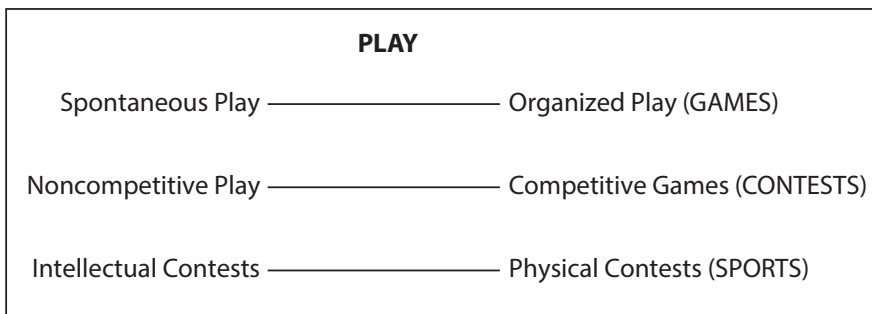
¹³⁸ Suomen kielen ”kahden ilmauksen esiintymä” *peli/leikki* on lainautunut ruotsin kielestä *spel/lek*. (Ks. Turunen 1981, 200.)

¹³⁹ Taustalla vaikuttaa varmasti myös Huizingan teesi leikkiaineksen vähenemistä kulttuurissa, mitä käsitellen myöhemmin samassa luvussa.

¹⁴⁰ Ks. esim. Gruneau 1983.

¹⁴¹ Caillois 1961, 8; 15–16. Muut Calloisin pelikategoriat ovat sattumaan perustuva *alea* ja ”huimaukseen” (*vertigo*) eli ruumiillisuutta tai elämyksellisyyttä korostava *ilinx*. Käytännössä kategoriat sekoittuvat usein eri pelilajityyppien kohdalla. Olen käsitellyt kategorisointia tarkemmin fantasialiigapelaamisen yhteydessä artikkelissani Kahden kaukalon välissä – Fantasialiigojen maailmaa kartoittamassa. *Läbikuva* 4/2007, 39–59

¹⁴² Guttman 2007, 24–25.



dun sekä *ei-kilpailullisen ja kilpailullisen* pelaamisen sekä *älyllisen ja fyysisen* kilpailun.¹⁴³

Johan Huizinga aloitti organisoidun urheilun parjaamisen jo vuonna 1938 toteamalla, ettei siinä ole enää jälkeäkään spontaaniudesta ja huolettomuudesta (= play-spirit). Toisaalta hän teki myönnytyksen pallopelien suuntaan todetessaan ne kilpailumuodoiksi, jotka kehittyivät urheiluksi itsestään.¹⁴⁴ Suomessakin huolestuttiin pelailemisen vakavoitumisesta. Rafael Helanko (1980) myönsi pelin ja leikin käsitteellisen eron olevan vaikeasti määriteltävissä – varsinkin, kun kilpaurheilun ja tiedotusvälineiden voimistuneen vaikutuksen vuoksi *pelejä* alkoi puheessa usein korvata *leikinä*. Helankon mukaan alkuperäinen leikkielementti peittyi urheilussa, kuten kaikessa muussakin kulttuurissa, vähitellen sekundaarisen kulttuurikuoren alle. Jos tuo paksu kuori olisi poistettu, olisi alta paljastunut ikivanha primitiivinen urheilu, kansanomainen ja vahvasti leikin luonteinen vapaa-ajantoiminta.¹⁴⁵ Suomalaisessa maatalousyhteiskunnassa työn jatkeena muotoutuneen, *senhetkistä parremmuutta* mitanneen spontaanin kisailun tunnusmerkkeihin eivät kuuluneet suoritusten vertailtavuus ja mitattavuus, olosuhteiden vakioiminen tai harjoittelu, jotka ovat urheilun tunnuspiirteitä.¹⁴⁶ Nyt tuo kuori on saanut fantasialiigoissa ja urheiluaiheisissa konsolipeleissä yllään vielä ylimääräisen kerroksen, joka yhtäältä on palauttanut leikkielementtiä korostavan vapaa-ajan toiminnan urheilun (seuraamisen) yhteyteen, mutta toisaalta samalla saattanut haudata itse alkuperäisen, fyysisen urheilemisen entistä syvemmälle.

Käsittepareissa *pelejä* ja *leikki* sekä *urheilu* ja *liikunta* voi itse asiassa nähdä yhteneväistä kahtiajakautuneisuutta. Leikin muuttuessa peliksi ja liikunnan urheiluksi on kyse tietynlaisesta, mahdollisesti epätoivotusta, vakavoitumisesta. Leikistä katoaa spontaanisuus sääntöjen astuessa rajoittamaan sitä, ja omaehtoinen liikunta muuttuu ulkoisten pakotteiden vuoksi päämääräkeskeisiksi pyrittöiksi. Peleissä ja urheilemisessa ilmiötä määrittellään ja säädel-
lään sen ulkopuolelta (säännöt, jotka voivat olla tilanteen mahdollistavan orientaation lisäksi median tai kaupallisten intressien asettamia), kun taas leikkiminen ja liikunta vapauttavat harjoittajansa toimimaan haluamallaan tavalla. Kilpailullisuuden elementti määrittää ensisijaisesti urheilua ja pelejä (vaikka jotkut tutkijat tunnustavat myös ei-kilpailullisten

¹⁴³ Guttman 2007, 25.

¹⁴⁴ Huizinga 1947, 266–267.

¹⁴⁵ Helanko 1980, 73, 98.

¹⁴⁶ Ilmanen 2008, 9.

pelien olemassaolon) liikunnan ja leikin ollessa ainakin periaatteen tasolla vastaavasta kamppailusta irrallista toimintaa.

Rafael Helanko säestää vallalla olevia näkemyksiä määritellesään urheilukulttuuria. Hänen mukaansa pelin selvimpiä tuntomerkki on kilpailu voitosta tai paremmuudesta, mikä puolestaan edellyttää selviä sääntöjä¹⁴⁷. Tässä mielessä urheilu ja kaikenlainen digitaalinen pelaaminen jakavat yhteisen kehyksen. Urheilua tietenkin mallinnetaan digitaalisiksi pelisovelluksiksi. NHL- ja FIFA-pelien vuosittain ilmestyvillä versioilla on uskollinen kulltajakuntansa ja managerointipelit ovat oma kategoriansa. Nämä digitaaliset urheilupelit simuloivat urheilun sijaan mediaurheilua, sillä ne jäljittelevät yleensä ammattilaisurheilusta tuotettua televisiolähetystä¹⁴⁸. Viime vuosina ”koko perheen” konsoleille on tosin alkanut ilmestyä toinen toistaan toiminnallisempia pelejä. Tanssipelien tuoksinassa saa kuin huomata hien pintaan – kuten myös tarttumalla esimerkiksi tennismailaksi tai keilapalloksi mukautuvaan konsoliohjaimeen. Ihmisiä houkutellessa kuntoilemaan ja urheilemaan pelikonsolien avustuksella.

Kilpailullisten ja pelillisten vaatimusten täyttyessä digitaalisesta pelaamisesta on jopa alettu puhua elektronisena urheiluna (e-sports). Digitaalisten pelien kilpapeliamisen ympärille on muodostunut omia lajiliittojaan ja liigojaan, joilla on oma urheiluyleisönsä¹⁴⁹. Suomen elektronisen urheilun liitto perustettiin vuonna 2010¹⁵⁰. Rajanveto kyseisen ilmiön kohdalla on kiinnostavaa, sillä urheilun on katsottu näyttäytyvän ennen kaikkea fyysisistä suorituskykyä, toki myös lajitaitoa ja -tekniikkaa, edellyttävänä toimintana, kun on määritelty esimerkiksi shakin tai biljardin asemaa urheilun kentällä¹⁵¹. Jatkossa urheilun tarkasteleminen pelaamisena ja digitaalisen pelaamisen hahmottaminen mediaurheilun kontekstissa saavat seurakseen urheilusimulaatioiden digitaalisen pelaamisen näyttäytymisen (media) urheiluna.

Kun digitaaliset urheilupelit simuloivat representaatiota, esityksen osaksi asettuvat myös itse urheilijat ja heidän yleisönsä. John Hargreaves käyttää termiä *play-acting* kuvaamaan normaalielämästä poikkeavaa tilannetta, jossa sekä osallistujat että katsojat käyttäytyvät tiettyinä aikoina ja tietyssä paikassa tiettyjen mallien mukaan (vrt. Callois’n *mimiikka*). Urheileminen on siis myös pelaamisen esittämistä, jota se on tosin ollut jo varhaisista festivaaleista ja turnajaisista asti. Hargreavesin mukaan pitkälle organisoidussa kilpaurheilussa

¹⁴⁷ Helanko 1980, 96.

¹⁴⁸ Tästä tarkemmin artikkelissani *Realistisuuden ylistys: pelaan jalkapalloa – olen mies*. Teoksessa Suominen, Jaakko & ym. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2009, 124–129.

¹⁴⁹ E-sports käsittää muidenkin kuin urheiluaiheisten pelien kilpapeliamisen niin verkon välityksellä kuin live-tapahtumissakin. Suosituimpia ovat strategiapelit, ensimmäisen persoonan ammuntapelit ja suuret online-monipelit. Ks. SEUL eSports. <http://seul.fi/esports/>.

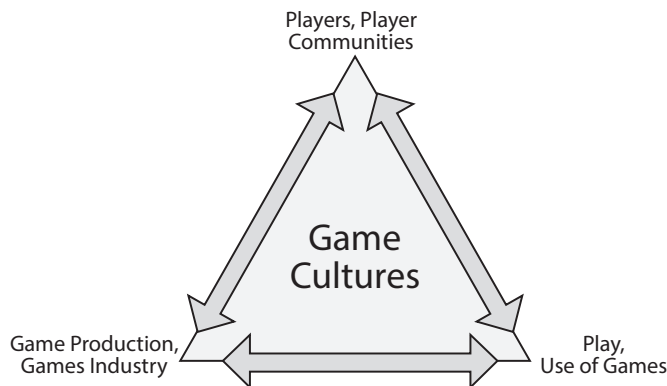
¹⁵⁰ Ks. SEUL ry. <http://seul.fi/seul-ry/>. Suomen elektronisen urheilun liiton kilpailutoimintaa järjestävistä jäsenyhdistyksistä esimerkiksi Suomen tanssipelaajat perustettiin sen sijaan jo vuonna 2006. Ks. <http://www.tanssipelit.fi/yhdistys/tietoa>.

¹⁵¹ Esim. Guttman 2007, 25. Ks. kilpapeliamisen määrittelystä urheilun kautta esim. Kojo, Marjaana: Pelijumalia ja kuolevaisia. Katsaus suomalaisen kilpapeliamiseen ja kilpapelajiin. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Turtiainen, Riikka (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2012, Tampereen yliopisto, 2012, 107–113. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-11.pdf>

on joka tapauksessa aina läsnä ”ludistinen impulssi” – siitäkin huolimatta, että osa ammattuurheilijoista nauttii suorituksistaan mittavaakin korvausta.¹⁵² Richard Schechner vakuuttaa hankin, että pelaaminen on performanssia, kun se suoritetaan julkisesti. Yksityisemmin ja salaisemmin toteutettuna se on taas performatiivista. Toisaalta hän myös toteaa, että elinympäristön mediateknologisoitumisen myötä ihmiset kokevat elämänsä joka puolelle levittäytyneiden performanssien sarjana. Schechner kuvaa tätä osin kompleksistakin tilannetta jatkumona:

*PLAY – GAMES – SPORTS – POP ENTERTAINMENTS – PERFORMING ARTS – DAILY LIFE – IDENTITY CONSTRUCTIONS – RITUAL*¹⁵³

Pelaaminen/leikki, pelit ja urheilu asettuvat tällä janalla rinnakkain. Toisaalta ne tulevat myös lähelle identiteetin rakentumista ja osaksi päivittäistä elämää, kuten esittävät taiteet ja populaariviihdekin. Schechner toteaa, että toisaalta ääripäiden pelaaminen/leikki ja rituaali tulevat perustavina käsitteinä hyvin lähelle toisiaan. Hän luettelee seitsemän tapaa lähestyä jatkumolta löytyvää pelaamista (esim. pelaaminen prosessina tai kokemuksena). Niistä pelaamisen tarkastelu toimintana ja erityisesti pelaamisen erilaiset ”käyttötarkoitukset” on lähimpänä omaa katsantokantaani.¹⁵⁴ (Media)urheilun voi tulkita kahtalaiseksi performanssiksi, jossa niin urheilijat kuin yleisökin ovat omaksuneet ”pelin säännöt” eli tietyt urheilulle ominaiset, roolinmukaiset käyttäytymismallit lajiin ja tapahtumaan liitettynä odotuksineen ja traditioineen. Performanssin ennalta arvaamatonta jännittävyyttä korostavat aikaisemmin mainitut urheilun seuraajien harjoittamat pelaamismuodot, kuten fantasia-liiga- ja uhkapelaaminen.



Kuva 4. Pelikulttuurien triangeli: Pelikulttuurit muodostuvat *pelaajien ja peliyhteisöjen* sekä *pelituotannon ja -teollisuuden* lisäksi itse *pelaamisesta* ja lähimmäksi omia tutkimusintressejäni asettuvasta *pelien käyttötavoista*.¹⁵⁵

¹⁵² Hargreaves 1986, 1-15.

¹⁵³ Schechner 2006, 49–50, 92.

¹⁵⁴ Schechner 2006, 93.

¹⁵⁵ Creation of Game Cultures: The Case of Finland starts. <http://finnishgamecultures.wordpress.com/2009/02/02/creation-of-game-cultures-the-case-of-finland-starts/>

Pelaamisen sijoittaminen eri konteksteihin ja pelaamisen käyttötarkoitusten tarkastelu tuo esiin kulttuurin ja yhteiskunnan yleisen *pelillistymisen*. Vaikka erilaisten leikkien ja pelien tiedetään olleen osa jo hyvin varhaisten yhteisöjen toimintaa, kulttuurin ja yhteiskunnan pelillistymisellä viitataan yleensä teknologisen kehityksen mahdollistamaan digitaalisten pelien valtavirtaistumiseen ja sitä kautta (tietokone)pelikäytäntöjen kulttuuriseen omaksumiseen. Tietokonepelisukupolvet ovat varttuneet pelien ympäröimänä, jolloin niillä on tärkeä vaikutus heidän ajatteluunsa ja toimintaansa ¹⁵⁶. *Diginatiiveille*¹⁵⁷ peleistä tutut toimintamallit ovat luonnollinen osa mediateknologioiden käyttöä. Pelillistyminen on kuitenkin monitasoisempi prosessi, joka pelaamisen käsitteen tavoin pakenee homogeenista määrittelyä. Pervasiivista pelaamista¹⁵⁸ tutkineet Jaakko Stenros ja Markus Montola toteavat, että pelit ovat luonteva viitekehys hahmottaa ympäröivää maailmaa: ”Peli on sekä metafora että rakenne, ja yhä useampi jäsentää maailmaa nykyisellään sen kautta”. ¹⁵⁹

Pelillistymisen purkaminen osiin selittää osaltaan niin mediaurheilun asemaa kuin sen kulutustapojakin nykykulttuurissamme. Johan Huizinga näki jo 1940-luvulle tultaessa yhteiskunnan pelillistymisen piirteitä uuden teknologian markkinoinnissa. Teknologian ”urheilulliset” piirteet kiteytyivät mainoslauseisiin nopeimmista ja suurimmista tuotteista sekä tavoitelluista ennätyksistä. Hänen mukaansa bisneksestä oli tullut peliä. ¹⁶⁰ Tämänkaltaisen pelillistymisen taso on eittämättä paikannettavissa edelleen nykypäivän retoriikasta. Bisnesmaailman kautta avautuu myös toisenlainen näkökulma pelillistymiseen. Pelaamisen omaksuminen osaksi nyky-yhteiskunnan toimintamalleja on avannut uusia ovia harrastukselle vihkiytyneille hardcore-pelaajille. Suuryrityksissä on esimerkiksi herätty huomaamaan massiivisten verkkoroolipelien pelaajille kehittyneet organisointitaidot samalla, kun tarve virtuaalisten tiimien etäjohtamiseen on kasvanut ¹⁶¹. Viihdepelaamisen professionalisoinnin tasoon sisältyvät myös kasvavan peliteollisuuden mukanaan tuomat uudet ammattilaisuuden osa-alueet ¹⁶².

Erilaisten verkkopalvelujen viihteellistyminen on puolestaan tuonut pelilliset elementit osaksi muidenkin kuin aktiivisten verkkopelaajien Internetin käyttöä. Sosiaalisiksi mediaksi viime aikoina luokitellut yhteisölliset verkkopalvelut (esimerkiksi Facebook) sisältävät itsessään pelisovelluksia, minkä lisäksi palveluiden käyttöä voi luonnehtia leikkiliseksi ¹⁶³. Pelillistymistä on tietenkin myös se, että digitaaliset pelit ovat tunkeutuneet täysin uusien kohderyhmien tietoisuuteen. Osoitus siitä ovat viime vuosina suurta suosiota saavuttaneet

¹⁵⁶ Mäyrä 2008, 5–6.

¹⁵⁷ Diginatiivi edustaa (nuorta) sukupolvea, joka on käyttänyt koko ikänsä digitaalitekniikkaa - eikä näin ollen ole omakohtaisesti kokenut aikaa ennen Internetin ja matkapuhelimen kaltaisia teknologioita. Prensky 2001.

¹⁵⁸ Pervasiiviset pelit pyrkivät yhdistämään digitaalisen pelimaailman ja fyysisen maailman saman tapahtumakokonaisuuden alle (ks. Stenros & Montola 2009).

¹⁵⁹ Stenros & Montola 2009, 167.

¹⁶⁰ Huizinga 1947, 271–272; ks. myös englanninkielinen käännös Huizinga, Johan: *Homo Ludens. A Study of Play Element in Modern Culture*. Routledge & Kegan Paul, London, 1949, 221–231.

¹⁶¹ Seely Brown & Thomas 2006; Reeves & Malone 2007; Copier & van Bree 2008.

¹⁶² Esim. Mäyrä ym. 2010, 316–319. Suomalaisen peliharrastuksen ja peliteollisuuden suhteesta ks. Saarikoski & Suominen 2009.

¹⁶³ Saarikoski ym. 2009b. 261–263.

laulu-, soitto- ja liikuntapelit. Tanssimattobuumina käynnistynyt kasuaalinen¹⁶⁴ konsolipeelaaminen on tullut tutuksi illanviettotavaksi monelle pelimaailmoihin vihkiytymättömälle. Sosiaalista tapahtumaa, jossa peli tarjoaa lähtökohdan tai ympäristön ja pelaajat luovat tapahtuman sisällön, kutsutaan sitäkin performatiiviseksi pelaamiseksi (vrt. Schechnerin performatiivisuuden jatkumo)¹⁶⁵. Pelaamiseen ja kisailuun perustuvat myös useimmat vuosikymmenen buumiksi kohonneista tosi-TV -ohjelmista. Luetteloa voisi varmasti jatkaa vielä pitkästi. Yksi pelillistymisen piirre paljastuu siinä, että jokin asia tunnustetaan pelilliseksi.

Pelillistymisen ilmiöstä on eroteltavissa ainakin seuraavat mediaurheilun tutkimisen kannalta merkittävät tasot: diskursiivinen pelillistyminen, digitaalisten pelien tunkeutuminen uusien kohderyhmien tietoisuuteen, verkkopalvelujen leikillistyminen ja viihdepelaamisen professionalisoituminen. Tasojen keskinäiset erot eivät ole selkeitä päinvastoin ne limittyvät keskenään. Kaikkia niitä yhdistää kuitenkin niin kutsuttu viihteellistymisen elementti, joka on olennainen osa mediaurheilun seuraamiseen liittyvän pelaamisen tarkastelua. Viihdepelaamisen professionalisoitumisen kohdalla on astuttu jo askel pidemmälle, mutta samankaltainen taso on löydettävissä mediaurheilustakin. Enkä tarkoita pelkästään ammatikseen pelaavia urheilijoita vaan myös asiantuntijuutensa avulla ansioituneita mediaurheilun seuraajia – kuten sisällöntuottajia ja ”ammattilaisvedonlyöjiä”. Lähemmin tarkasteltuna pelillistymisen ja viihteellistymisen lähes synonyymiset kuvailut ja perustelut sisältävät usein myös samantyyppisiä argumentteja. Urheilun kohdalla vieroksunnan kohteita ovat medioituminen ja kaupallistuminen – eli viihteellistyminen. Samanaikaisesti huolta ovat aiheuttaneet kuvaan liittyvä kilpailullistuminen ja vapaan leikinomaisen liikunnan organisoituminen – eli pelillistyminen. Kyse on ainakin mediaurheilun yhteydessä samasta ilmiökokonaisuudesta.

¹⁶⁴ Kasuaalisella pelaamisella viitataan yleensä helposti lähestyttäviin peleihin, joiden pelaajat eivät koe niinkään harrastavansa pelaamista tai kuuluvansa tiettyyn peliyhteisöön. Kasuaalisen pelaajan vastakohta on hardcore-pelaaja. (Ks. Mäyrä 2008, 26.)

¹⁶⁵ Kangas 2009, 61.

3. TUTKIMUSAINEISTOJEN VÄLISET SUHTEET

Digitaalisen mediaurheilun eri seuraamismuotoja käsittelevät väitöskirja-artikkelini muodostavat aineistolähtöisen kokonaisuuden. Niiden pohjalta hahmottuu kokonaiskuva tutkimukseni kohteena olevasta moninaisesta ilmiöstä. Artikkelit valottavat mediaurheilun eri osa-alueita – sisältöjä ja palveluita, toimintoja ja käyttötapoja sekä rooleja ja toimijuuksia – kukin omasta näkökulmastaan. Yhdessä ne muodostavat kuvan mediaurheilun seuraajien toiminnan monimuotoisuudesta ja viestintävälineiden limittyneestä käytöstä. Tämän vuoksi olen koonnut jokaista artikkeliani varten oman aineistonsa. Kaiken tutkimustani varten *tuotetun* aineiston (kyselyvastaukset ja teemakirjoitukset) asiantuntijahaastattelua lukuun ottamatta olen koonnut tarkoitukseen laaditun aineistoblogini kautta. Sen lisäksi olen käyttänyt tutkimusaineistonani *keräämiäni* keskustelufoorumviestejä, YouTube-videoita, verkkosivuja, lehtiaineistoja ja peliarvosteluja.¹⁶⁶

Tässä luvussa käyn läpi tutkimukseni metodologisia operaatioita, joista keskeisin on moninaiset tutkimusaineistoni selittävä *kumulatiivinen aineistojen kokoamisprosessi*. Esitän luvun aluksi *triangulaatiomatriisin*, joka auttaa hahmottamaan kunkin artikkelini roolia väitöskirjakokonaisuudessa. *Triangulaation* ja *monipaikkaisuuden* välisen suhteen pohtimisen kautta siirryn erittelemään aineisto-osieni syntyehtoja ja erityispiirteitä sekä edelleen tutkimukseeni kiinnittyviä menetelmällisiä ja tutkimuseettisiä kysymyksiä. Aineistonkeruu ja -tuottamismenetelmieni erittelyn yhteydessä nostan esiin tulkintakehyksinäni toimineet *diskurssin* ja *representaation* käsitteet. Avaan samalla aineisto-osien välisiä suhteita, minkä lisäksi pohdin aineistojeni ajankohtaisuutta ja valikoitumista. Pääpaino on tutkimuksessani keskeisessä asemassa olevassa tekstiaineistossa. Aineiston analyysini pohjaa hermeneuttiseen tiedon muodostumisen prosessiin, jossa yksityiskohtien tulkinta tuottaa asteittain laajenevaa kokonaisuymmärrystä tutkimuskohteesta. Kulttuurisessa tutkimuksessa korostuvat nimenomaan tutkimusasetelman yksilöllisyys ja tutkijan paikantuminen eli toistettavuuden sijaan tutkijan tapa tuottaa tietoa tulkitsemalla. Tutkimusetiikka puolestaan kiinnittyy osaksi luotettavaa tiedon tuottamisen tapaa eli tässä tapauksessa osaksi metodologisia kysymyksiä.¹⁶⁷

Lähden liikkeelle kulttuuriselle tutkimukselle tyypillisestä useiden aineistojen ja teoreettis-metodologisten kontekstien yhdistämisestä ja tuon esiin tähän liittyvät ratkaisuni. Kulttuurinen tutkimus perustuu elettyjen kokemusten, tekstien ja diskurssien sekä sosiaalisten kontekstien tutkimisen metodologiaan¹⁶⁸. Sen luonteenpiirteisiin kuuluvat itsesäänselvyyskyseenalaistaminen, historiallinen kontekstointi ja moninäkökulmaisuus¹⁶⁹. Tiettyyn teoriaan, menetelmään tai kohteeseen palautumattomana se on viimeisten

¹⁶⁶ Kun viittaan koko tutkimusaineistooni, käytän sen muodostamisesta ilmausta *kokoaminen*. Erotan 1) tutkimustani varten tutkittavien kanssa yhteistyössä tuotetun aineiston ja 2) jotain muuta tarkoitusta varten syntyneen aineiston toisistaan käyttämällä niiden yhteydessä ilmauksia aineiston *tuottaminen* (1) ja aineiston *kerääminen* (2).

¹⁶⁷ Vakimo 2010, 95.

¹⁶⁸ Saukko 2003, 25; 33.

¹⁶⁹ Emt., 21–22.

vuosikymmenien lähestymistavoista ammentava ”sulatusuuni” ja siten leimallisesti tieteidenvälisestä toimintaa. Kulttuurinen tutkimus perii yhteiskuntatieteistä tutkimuskohteensa – ryhmien muuttuvat elämäntavat ja niiden merkitysten verkostot – joita se lähestyy humanististen tieteiden perinteeseen pohjaten merkitysten ja kommunikaation tarkastelun näkökulmista.¹⁷⁰ Kulttuuriselle tutkimukselle tyypillinen yhdistely ulottuu teorioista, menetelmistä ja kohteista tutkimusaineistoihin. Mediaurheilun tarkasteleminen kulttuurisena ilmiönä, elämäntapana ja merkitysten verkostona, edellyttää menetelmäpaletin monipuolista mutta samalla harkittua hyödyntämistä.

3.1 Matriisimalli valottaa aineistojen ja tutkimuskysymysten suhteita

Valitessani aineistotriangulaation¹⁷¹ eli erilaisten tutkimusaineistojen yhdistelyn tutkimukselliseksi lähestymistavakseni olen asettanut itselleni aineistojen välisiä suhteita koskevan haasteen. Lähtökohtaisesti olen paininut sen hyvin perustavaa laatua olevan kysymyksen kanssa, tulisiko tutkimusaineisto muodostaa kysymys- vai aineistolähtöisesti¹⁷². Artikkeliväitöskirja on mahdollistanut tutkimukseni kohdalla sen, että olen voinut kasvattaa tutkimusaineistoani vähän kerrallaan niin, että olen pystynyt tekemään sitä koskevia valintoja ja rajoituksia periaatteessa jo etukäteen. Tutkimusongelmani muotoilu on säilynyt sellaisenaan tutkimusprosessin alusta asti, mutta johtamalla siitä tutkimukseni edetessä tarkentavia, artikkelikohtaisia alakysymyksiä olen voinut edetä samalla myös täysin aineistoni ehdoilla. Tämän menetelmällisen ratkaisuni eli kumulatiivisen aineistojen kokoamisprosessin vuoksi kysymys- ja aineistolähtöisyys eivät ole olleet tutkimuksessani toisiaan poissulkevia lähestymistapoja.

Vastaukseksi triangulaation haasteeseen digitaalisen kulttuurin professori Jaakko Suominen esittää *triangulaatiomatriisia*¹⁷³, jonka avulla tutkija pystyy paremmin hallitsemaan kaikkea sitä, mitä hän on omassa tutkimuksessaan yhdistelemässä. Ennen siirtymistä aineistojeni lähempään tarkasteluun esitän oman tutkimukseni kyseisen triangulaatiomatriisin muodossa. Tutkimukseni kohdalla matriisi selventää mielestäni hyvin sekä eri aineisto-osien rooleja että artikkelien ja päättämiskysymykseeni vastauksia etsivien, artikkelikohtaisten tutkimuskysymysten merkitystä tutkimukseni kokonaisuuden kannalta. Matriisista käyvät ilmi myös aineistojeni tarkat määrät artikkelikohtaisesti. Aineistojen tarkemmat järjestämisen ja analysoinnin tavat olen useimmissa tapauksissa käynyt läpi itse artikkeleissa¹⁷⁴.

¹⁷⁰ Lehtonen 1994.

¹⁷¹ Tarkastelen triangulaation käsitettä lähemmin seuraavassa alaluvussa.

¹⁷² Ks. esim. Lakomäki ym. 2011, 8.

¹⁷³ Triangulaatiomatriisin avulla esitettävät asiat voivat vaihdella tutkijan tarpeen ja tutkimuksen luonteen mukaan. Suominen 2010d.

¹⁷⁴ Joitakin artikkeleissa mainitsemattomia asioita, kuten teemakirjoitusten käsittelyssä käyttämäni apuohjelman ja asiantuntijahaastattelun tulkitsemiseen liittyviä erityisyyksiä, nostan esille myöhemmin tässä luvussa.

ARTIKKELI	ARTIKKELIKOHTAINEN TUTKIMUSKYSYMYKS	AINEISTO	TEOREETTIS-METODOLOGINEN KONTEKSTI*	JULKAISU + JULKAISUJAN-KOHTA (sulussa kirjoitusajan-kohta)	MERKITYS VÄTTÖSKIRJAKORONNAISUUDESSA
1.	Miksi joukkueurheiluaiteissa konsolipeleissä ole naisehahmoja?	Pelitarvostelut Fifa 09 - konsolipelistä (7 kpl), peliä koskevat keskusteluforumiviestit (4:tä eri forumilta)	Peliturkimus, representaatiotutkimus	Peliturkimuksen vuosikirja 2009 (2009)	Aiheeseen johdattava: sisällöt ja palvelut / roolit ja toimijuudet
2.	Mikä on urheilun seuraajien paikka mediakulttuurin kultuttajien joukossa? Mistä juontavat urheilun seuraamiseen liittyvät negatiiviset mielikuvat?	Liikuntateoreettiset lehtiartikkelit (6 kpl) aikalais-kirjallisuutena	Yleisö/fani) tutkimus	Fanikirja - Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä 2008, (2006-2007)	Aihetta taustoittava: roolit ja toimijuudet
3.	Mikä asema virtuaalimanageroitavilla fantasiaileilla on mediaurheilun seuraajien ihmisten toiminnassa? Mistä fantasiaileigan pelaajien keskinäinen kommunikaatio koostuu?	Fantasiailigapelin sisäisen keskustelufoorumin (11 keskustelijaa/pelaajaa) viestit järkevön SM-ligakauden 2006-2007 ajalta + kyselyvastaukset teemakirjoitelminen (16 kpl)	Peliturkimus, diskursiivinen sisällönanalyysi	Lähikava 2007 (2007)	Ilmiötä esimerkinomaisesti avaava: sisällöt ja palvelut / roolit ja toimijuudet
4.	Millaisena mediaurheilu näyttäytyy YouTube-kanavilla? Mikä on urheiluaiteisten YouTube-videoiden merkitys mediaurheilun kultuttajille?	Youtube-videot kommentteineen (yhteensä 172 kpl) + kyselyvastaukset (23 kpl sisältäen 52 videota perusteluineen)	Sosiaalisen median tutkimus, sisällönanalyysi	Wider Screen 2011 (2008)	Ilmiötä esimerkinomaisesti avaava: sisällöt ja palvelut / toiminnat ja käytötavat
5.	Miksi teksti-TV:n kaltainen "vanhanaikainen teknologia" on säilyttänyt asemansa digitaalisuudessa mediaurheiluympäristössä? Mikä on ("uuden" ja "vanhan") mediateknologian rooli urheilun seuraamiskokemuksessa?	Asiantuntijahaastattelu (YLE Urheilun Online-ryhmän tiimin vetäjä Lauri Sihvonon) + kyselyvastaukset (135 kpl)	Teknologoiden omaksumisteoria, erittelevä (kvantifioiva) sisällönanalyysi	Tekniikan Väihteitä 2010 (2010)	Ilmiötä esimerkinomaisesti avaava: sisällöt ja palvelut / toiminnat ja käytötavat
6.	Millaisena ilmiönä Suomessa järjestetyt naisten jalkapallon EM-kisat näyttäytyvät mediahuomion valossa?	Palloilun lehdistöuutiset, painetut lehdet, verkkosivustot ja keskusteluforumiviestit kisojen aikana + EM-kisakirjoittelmat. (35 kpl)	Mediaurheilun (representaatio) tutkimus, sisällönanalyysi	Kasvatus & Aika 2010 (2009-2010)	Ilmiötä kokoava: sisällöt ja palvelut / roolit ja toimijuudet

Miten digitalisoituminen näyttäytyy urheilun seuraamisen muutoksessa?

Millaisista erilaisista a) **sisällöistä ja palveluista** b) **toiminnoista ja käytötavoista** c) **rooleista ja toimijuuksista** digitalisoituneen mediaurheilun seuraaminen rakentuu?

Kuva 8. Jäsenmän oman triangulaatiomatriisini avulla päätutkimuskysymykseni ja artikkelieni välisiä suhteita erittelemällä artikkelikohtaiset tutkimuskysymykseni, aineistoni ja teoreettis-metodologiset kontekstini sekä julkaisuprosessiin liittyviä asioita.

*Koko tutkimukseni yhteinen teoreettinen viitekehys rakentuu mediaurheilun tutkimusperinteen ohella teknologian kulttuurisen tutkimuksen ja siitä kautta sosiaalisen konstruktionismin varaan.

3.2 Nyanssit erottavat triangulaation ja monipaikkaisuuden toisistaan

Television digitalisoitumista tutkinut Seppo Kangaspunta on todennut, että teknologiasuhteen tarkastelu vaatii haastavana tutkimuskohteena eri tieteenalojen ja lähestymistapojen näkökulmia ja useiden tutkimustyökalujen käyttöä ¹⁷⁵. Nykypäivän mediaurheilua seuraavien ihmisten erilaiset mediankäyttötavat ja niiden yhdistelmät voi mieltää teknologiasuhteiksi. Digitaalisen median käyttöä ei voi erottaa mediaurheilussa omaksi tarkastelukohteekseen, jota voisi tutkia täysin irrallaan ei-digitaalisen mediateknologian käyttötavoista. Kulttuuriseen tutkimukseen sisäänkirjoitetut ilmiöiden historiallinen kontekstualisointi ja itsestäänselvyyksien kyseenalaistaminen vaativat monesti lähestymään tutkimuskohdetta useasta näkökulmasta. Erilaisia teoreettisia näkökulmia, monimuotoisia aineistoja ja vaihtelevia menetelmiä yhdistelevää tutkimuksellista lähestymistapaa kutsutaan usein triangulaatioksi ¹⁷⁶. Triangulaatio ei ole varsinainen menetelmä, vaan lähinnä tutkimuksellinen asenne, eräänlainen metamenetelmä ¹⁷⁷. Triangulaatio on tarpeellinen silloin, kun kyseessä on laaja, monimuotoista selvittämistä ja esittämistä vaativa ilmiö ¹⁷⁸. Triangulaation avulla pyritään saamaan kattavampi kuva tutkimuksen kohteesta. Jos halutaan eritellä, millä tasolla erilaisten elementtien käyttö kulloinkin tapahtuu, voidaan esimerkiksi tutkimusmateriaalien yhdisteleminen täsmentää aineistotriangulaatioksi. ¹⁷⁹

Jaakko Suominen kirjoittaa triangulaatiosta digitaalisen kulttuurin oppialan vallitsevana tutkimuksellisena lähestymistapana. Hän luettelee syitä triangulaation suosioon. Tietyn vaikiintuneen tutkimusnäkökulman tai koulukunnan puuttuessa digitaalisen kulttuurin tutkija luo tutkimuksellisen lähestymistapansa yleensä yhdistelemällä aineksia muista tieteenaloista. Tutkija pyrkii usein kokonaisvaltaiseen tulkintaan tutkimuskohteestaan, mitä Suominen kutsuu holistiseksi menettelytavaksi. Tutkijan pyrkimyksenä saattaa olla jopa kokonaan uuden teoreettisen tai metodologisen lähestymistavan luominen ainekset uudeksi sulauttavan triangulaation kautta. Praktista rajapintamenettelyä triangulaation käyttö on silloin, kun sen valitsemisen taustalla vaikuttaa tieteenteoreettinen (/tiedepoliittinen) käsitys siitä, että tieteenalojen rajapinnat ovat tutkimuksellisesti mielenkiintoisten innovaatioiden aluetta. Artikkeliväitöskirjan kohdalla triangulaatio saattaa olla myös käytännöllinen menetelmällinen ratkaisu useiden erilaisten julkaisufoorumeiden vaikuttaessa tutkimuksen näkökulmaan ja esitystapaan. Suominen varoittaa ”triangulaatiomenetelmän” saattavan joskus kertoa myös siitä, ettei tutkija ole osannut rajata tutkimustehtäväänsä, jolloin lähestymistavat, aiheet ja kysymykset jäävät irrallisiksi ja syventämättömiksi. Tällöin triangulation käyttöön voi liittyä niin kutsuttua ”dilentantistista irtokarkkimenettelyä” eli erilaisten menetelmien ja teorioiden kokeilua ilman niiden kunnollista tuntemusta. ¹⁸⁰

Artikkeliväitöskirja tutkimuksen julkaisumuotona tuo omaan triangulaatiomenettelyyni sel-

¹⁷⁵ Kangaspunta 2008, 178.

¹⁷⁶ Ks. Denzin 1978, erit. 201.

¹⁷⁷ Suominen 2010b.

¹⁷⁸ Uotinen 2005, 63.

¹⁷⁹ Ks. esim. Eskola & Suoranta 2000, 68 ja Uotinen 2005, 63.

¹⁸⁰ Suominen 2010b.

keyttä juuri sen kautta, että jokainen artikkelini perustuu omaan tutkimusaineistoonsa. En kuitenkaan ole valinnut triangulaatiota tutkimukselliseksi lähestymistavakseni sen vuoksi, että tutkimukseni muoto on artikkeliväitöskirja, vaikka ratkaisu on osoittautunut tutkimusprosessin edetessä hyvin käytännölliseksi. Jaakko Suomisen representaatio- tai raportointiorientoituneeksi menettelyksi nimeämä artikkeliväitöskirjalle tyypillinen, sopeuttava lähestymistapa ei siis ole kohdallani pääsyy triangulaatioon päätymiseen. Olisin toteuttanut triangulaatiota, vaikka tutkimukseni julkaisumuoto olisi ollut monografia. Tutkimukselliseen lähestymistapaani kuuluu erilaisten aineistojen, menetelmien ja teorioiden yhdistely sen vuoksi, että pyrin kokonaisvaltaiseen tulkintaan tutkimuskohteestani. Allekirjoitan siis noudattavani holistista menettelytapaa.

Paula Saukko haastaa triangulaatio-käsitteen käyttämisen kulttuurintutkimuksen¹⁸¹ yhteydessä korvaten sen monipaikkaisuudella (multi-sited). Triangulaatio kiinnittyy näkemykseen siitä, että yhdistelemällä erilaisia menetelmiä saadaan luotettavampi ja totuudenmukaisempi kuva tutkittavasta ilmiöstä. Tätä taustaan vasten triangulaatio ei Saukon mielestä sovi yhteen yksinkertaisten totuuksien kyseenalaistamiseen pyrkivän kulttuurintutkimuksen kanssa. Hänen mukaansa monipaikkaisuus eroaa lähestymistapana triangulaatiosta huomioidessaan sen, että totuus on aina osittainen eikä täydellistä totuutta – yleispätevää, kaiken kattavaa selitystä tutkittavasta ilmiöstä – ole edes mahdollista saavuttaa. Monipaikkaisen tutkimuksen tavoitteena on moninaisten näkökulmien tuottaminen. Samalla se pyrkii kuitenkin osoittamaan, että tutkittava ilmiö muuttuu, kun sitä tarkastellaan eri näkökulmista. Monipaikkaisuus siis korostaa monien totuuksien samanaikaista läsnäoloa ja sen kautta avautuvien ristiriitaisuuksien hahmottamista.¹⁸²

Vaikka klassinen triangulaation määritelmä¹⁸³ juontaa täsmällistä tutkimustulosta ja empiiristä faktanäkökulmaa peräänkuuluttavasta positivistisesta tieteen tekemisen perinteestä, kuvataan sillä nykytutkimuksessa yhdistelemistä laajemmassa merkityksessä. Triangulaation seurauksena voi samanaikaisesti olla voimassa samaa ilmiötä koskevia keskenään ristiriitaisiakin tutkimustuloksia¹⁸⁴. Tutkimuksen luotettavuuden lisääminen voi yhteen totuuteen nojaavan tutkimustuloksen vahvistamisen lisäksi tarkoittaa siis myös sitä, että triangulaation käyttö aineiston kokoamisessa paljastaa ristiriitaisuuksia, jotka muuten jäisivät huomioimatta. Ristiriitaisuudet eivät oman näkemykseni mukaan kuitenkaan horjuta ilmiöstä tehtyjen päätelmien pätevyyttä, vaan kertovat enemmän ilmiön moninaisuudesta. Oman aineistoni kohdalla triangulaatio toteuttaa näkökulmien täydentämistä. Urheilun seuraajien henkilökohtaisia kokemuksia ja merkityksellistämisiä koskevat teemakirjoitukset ja kyselyvastaukset tukevat muuta aineistoani ja tuovat näin esiin ja syventävät asioita, joita en esimerkiksi pelkän mediamateriaalin analysoimisen kautta onnistuisi saamaan esiin.

¹⁸¹ Kulttuurintutkimus (cultural studies) viittaa tässä tiettyyn brittiläiseen koulukuntaan, ks. esim. Saukko 2003, 13–15.

¹⁸² Saukko 2003, 25–26; 176–177; 195–196.

¹⁸³ Triangulaatiolla on alun perin pyritty tutkimuksen luotettavuuden kohottamiseen eli samaan tutkimustulokseen päätymiseen useilla erilaisilla lähestymistavoilla. Saukko 2003, 23–25. Ks. myös Forsander 2001, 159. Monipaikkaisuus-käsitteen taustasta ks. esim. Nikunen 2005, 25–26.

¹⁸⁴ Tuomi & Sarajärvi 2006, 140–141, ks. myös Forsander 2001, 159–160.

Subjektiviteetin, tiedon ja toimijuuden käsitteellistämistä tutkineen Suvi Ronkaisen mukaan yksi laadullisen tutkimuksen perintöön liitettävistä nykytutkimuksen puolihuolimattomista mantroista (itse käyttäisin nimitystä taakka) kuuluu: ”Esitetty tulkinta on yksi mahdollinen tutkija-subjektin tulkinta tietystä näkökulmasta.”¹⁸⁵ Kontekstisidonnaisuudestaan huolimatta kulttuurisista ilmiöistäkin on mielestäni kuitenkin pyrittävä hahmottamaan mahdollisimman yleisesti päteviä päätelmiä ¹⁸⁶. Yleensä se tarkoittaa suppeahkon aineiston syvällistä analyysyä. Kulttuurisen tutkimuksen luotettavuus ja yleistettävyyys muodostuvat tapausesimerkkien huolellisesta lähiluennasta ja tarkkanäköisestä tulkinnasta. Tarkastelunäkökulmien vaihtelu aineistojen, menetelmien ja teorioiden varioimisen kautta tuottaa ristiinluentaa ja luonnollisesti keskenään ristikkäisiä havaintoja, mikä on nähdäkseni kuitenkin eri asia kuin ristiriitaiset tutkimustulokset. Omat aineistoni ovat toki niin rajallisia kuin valikoituneitakin (yksittäisinä osa-aineistoina tarkasteltuna suppeitakin), mutta ne muodostavat yhdessä kokonaisuuden, jonka perusteella minulla on perusteita väittää yhtä jos toistakin digitaalisen mediaurheilun seuraamisesta yleisesti ilman, että subjektiivinen tulkintani pätsi vain tietyn tilanteen ja tiukasti rajatun joukon puitteissa. Yksittäisten tapausten – joita itselläni edustavat tutkimusartikkelini – syvällisen tulkittamisen ja ymmärtämisen kautta tuotan tutkimastani ilmiöstä yksityiskohtaista ja intensiivistä tietoa, jolla on myös laajempaa sosiokulttuurista merkitystä eli yleistettävyyttä tai siirrettävyyttä ¹⁸⁷.

Kulttuurisen tutkimuksen yhteydessä triangulaation käsitteen voi nähdä asettuvan lähelle monipaikkaisuutta – tai toisinpäin. Molemmat kuvaavat tietynlaiselle tutkimukselle tyypillistä moninäkökulmaisuutta, kenties erilaisine merkitysvivahteineen. Kummankin kohdalla on tärkeää sisäistää, ettei triangulaatio tai monipaikkaisuus ole tutkimuksen itseisarvo. Eri-laisten asioiden yhdisteleminen ei itsessään rikastuta aineistoa tai monipuolista tutkimusta. Jokaisen tutkimusaineuksen yhdistelemistä koskevan valinnan takaa täytyy löytyä perusteltavissa oleva syy. Päämäärätön triangulaation käyttö – tai monipaikkaisuuden suosiminen – voi johtaa yhteen sopimattomien lähestymistapojen väkinäiseen yhdistämiseen. Käsitys, jonka mukaan ilmiön tarkasteleminen useiden aineistojen (tai menetelmien tai teorioiden) kautta monipuolistaa ilmiöstä saatavaa kuvaa, on muodostunut eräänlaiseksi tutkimukselliseksi fraasiksi. Monipuolinen kuva on kuitenkin eri asia kuin kokonaiskuva. Kaarina Nikusen mukaan kyseinen illuusio on houkutteleva: ”kun tutkimuskohdetta lähestytään monista näkökulmista, syntyy helposti ajatus eheästä kokonaisuudesta”. ¹⁸⁸ Yhdisteleminen yhdistelemisen riemusta saattaa johtaa myös tutkijakollegani leikkimieliseen ilmaukseen

¹⁸⁵ Ronkainen 2005, 214.

¹⁸⁶ Paula Saukko kirjoittaa positivistisen yhden totuuden mukaisen validiteetin sijaan vaihtoehtoisista validiteeteista. Hän erottaa toisistaan hermeneuttiseen menetelmään nojaavan *dialogisen validiteetin* (kuinka hyvin tutkimus vastaa elettyä kokemusta – esim. digitaalisen mediaurheilun seuraajien kokemusta omasta toimijuudesta), poststrukturalistiseen lähestymistapaan liittyvän *dekonstruktivisen validiteetin* (kuinka hyvin tutkimus purkaa sosiaalisia diskursseja, joiden kautta todellisuutta hahmottuu – esim. esittämis- ja puhetapoja, joiden varaan digitaalinen mediaurheilu rakentuu) ja realistisen eli *kontekstuaalisen validiteetin* (kuinka hyvin tutkimus käsittää ilmiöön kiinnittyvien kontekstien vaikutukset – esim. nykypäivän digitaalisen mediaurheilun muotoutumiseen vaikuttaneet kulttuuriset, yhteiskunnalliset ja sosiaaliset tekijät). Ks. Saukko 2003, 19.

¹⁸⁷ Ks. Lähdesmäki ym. 2009.

¹⁸⁸ Nikunen 2005, 33–34.

”oktolaatiosta”¹⁸⁹, kun triangulaatio ei enää riitä käsitteenä kuvaamaan erilaisten aineistojen, menetelmien ja teorioiden muodostaman tutkimuskokonaisuuden sekavaa moninaisuutta.

Oman tutkimukseni kohdalla erilaisten aineistojen ja sitä kautta menetelmien ja teorioidenkin yhdisteleminen kiinnittyy esillä olleeseen holistiseen tutkimustapaani – aineistolähtöisyyteen ja hermeneutiikkaan. Kaarina Nikunen on väitöskirjassaan kuvaillut omaa tutkimuksellista lähestymistapaansa mielestäni osuvasti tutkimuskohteen ehdoilla eteneväksi. Hän toteaa valinneensa tutkimusaineistonsa kohdettaan seuraamalla.¹⁹⁰ Olen pyrkinyt itse samaan; tutkimuskohteeni avoimeen ”ihmettelyyn”, mikä on ensinnäkin tuottanut erilaisia näkökulmia ja toiseksi vaatinut useita lähestymistapoja. Paula Saukko muistuttaa monipaikkaisuuden käsittelynsä yhteydessä, että tutkimus on aina rakennettua ja näin ollen tuottaa kohteensa, mikä tekee tutkimuksesta joka tapauksessa enemmän tai vähemmän valikoitunutta.¹⁹¹

Nikusen ja Saukon näkemyksiin kiinnittyen voisi todeta, että aineistolähtöisyyden nimeen vannova tutkija seuraa itse tuottamaansa kohdetta – mikä kaikessa ensivaikutelman bannaalisuudessaan pitää täysin paikkansa. Mediaurheilua tutkimuksellaan määrittelevä tutkija, minä, kerään tutkimuskohteestani aineistoa sen mukaan, mikä mielestäni vastaa parhaalla mahdollisella tavalla kysymykseeni mediaurheilun ontologiasta. Tässä vaiheessa monipaikkaisuuden triangelikuvioon astuu mukaan tutkijan oma paikka. Minulla on tutkimukselliseksi esiyymäryykseksi nimitettävä käsitys tutkimuskohteestani ennen kuin alan kerätä sitä koskevaa tutkimusaineistoa. Tutkimusprosessin edetessä käsitykseni muokkautuvat, sekä vahvistuvat että korjaantuvat, kehämäisenä toistuvan päättelyn kautta. Hermeneuttista tieteen tekemistä noudattelevaan tutkimusprosessiin kuuluvat niin ihmettely kuin itsekorjautuvuuskin. Olennaista on kuitenkin harvoin tarpeeksi korostettu esiyymäryyksen taso. Itse suuntaan tutkimuksellisen katseeni tässä kohtaa eritoten aineistotyyppien tuntemukseen liittyvään esiyymäryykseen, jonka päälle tutkija edellä kuvailemani tutkimusprosessin rakentaa.

Yksi monimenetelmällisyyden haasteista on tutkijan oman position merkitys. Kun tutkija liikkuu eri aineistojen ja aktiviteettien välillä, hänen asemansa on Kaarina Nikusen mukaan jatkuvan uudelleenneuvottelun alainen, mikä tekee tutkijan itsereflektiosta ensiarvoisen tärkeää.¹⁹² Itse en koe liikkuvani positiosta toiseen aineistojen ja menetelmien vaihtelusta huolimatta, mikä mielestäni kertoo siitä, että olen onnistunut valitsemaan lähestymistapani (aineistoni, metodini, teoriani) niin, että ne tutkimuskohteeni kannalta katsoen täydentävät toisiaan. Hyvän tutkijaposition tunnuspiirteitä ovat sisäpuolisuuden ja ulkopuolisuuden samanaikaisuus, tutun vieraus sekä etäännyneisyys ja läsnäolo.¹⁹³ Itse kutsuisin tätä tieteelliseksi tasapainotteluksi. Tässä tutkija-akrobatian alalajissa aineisto toimii nuoralla pysymi-

¹⁸⁹ Tuomi 2009.

¹⁹⁰ Nikunen 2005, 29.

¹⁹¹ Saukko 2003, 187; ks. myös Nikunen 2005, 27.

¹⁹² Nikunen 2005, 31.

¹⁹³ Ronkainen 2005, 215–216.

sen kannalta välttämättömänä tasapainotankona. Erityisesti verkkokulttuurien tutkimisen kohdalla näen tutkijaposition nimenomaan tutkimusaineistoon kiinnittyvänä kysymyksenä. Sen lisäksi, että positiointi ja itsereflektio ovat menetelmällisiä asioita, ne liittyvät tutkimusprosessissa vahvasti tutkimuseettisiin kysymyksiin, joita pohdin seuraavassa alaluvussa.

3.3 Tutkimusetiikka ei ole tuote-etiketti

Etymologisesti sana etiikka juontaa juurensa kreikan kielen sanasta *ēthiká*, joka tarkoittaa ”tapoihin liittyviä asioita”¹⁹⁴. Tutkimusetiikka on soveltavan etiikan osa-alue – siinä missä myös esimerkiksi urheilun etiikka – ja tutkimuseettiset kysymykset kiinnittyvät lähtökohtaisesti tutkimuksen tekemisen tapoihin. Tutkimuksen tekemisen¹⁹⁵ eettiset kysymykset puolestaan liittyvät karkeasti jaoteltuina aineistoon, informantteihin, tulkintaan ja kirjoitustapaan¹⁹⁶. Kulttuurisessa tutkimuksessa tutkimusetiikan rooli korostuu helposti nimenomaan aineiston kokoamisen yhteydessä, jolloin muita tutkimuksen tekoon liittyviä valintoja ei tule välttämättä miellettyä eettisiksi kysymyksiksi. Näen, että eettisesti kestäväää tutkimusta tehtäessä oleellisinta on tiedostaa eettisten valintatilanteiden jatkuva läsnäolo. Kulttuurisessa tutkimuksessa tutkimusetiikka läpäisee koko tutkimusprosessin. Etiikka ei ole tuote-etiketti, jonka voi päälleliimata valmiiseen tutkimukseen sen jälkeen, kun on viimeistellyt tutkimuseettisiä pohdintoja käsittelevän alaluvun. Tutkimuseettisten valintojen tekeminen alkaa tutkimusaiheen valinnasta. Voin aloittaa pohtimalla, mitä jää tutkimukseni ulkopuolelle, kun rajaan sen koskemaan nimenomaan mediaurheilun seuraamiskäytäntöjä (esimerkiksi ylikansallisten mediayhtiöiden tuotantokäytäntöjen sijaan) – ja etenkin sitä, mikä vaikutus valinnallani on kyseisestä ilmiöstä saatavaan kuvaan, tutkimukseni tuloksiin.

Tutkimuseettisten valintojen pohdiskelu retrospektiivisesti, toisin sanoen vasta jälkikäteen, ei varsinaisesti palvele tarkoitustaan käsillä olevan tutkimuksen kannalta¹⁹⁷. Jälkireflektiivisyydelle – sen tunnustamiselle, että toisinkin olisi voinut menetellä – ei välttämättä anneta arvoa tutkimuseettisten kysymysten kohdalla. Tutkimuksen laatua ei niinkään parantaisi esimerkiksi toteamus informanttien anonymiteetin riittämättömästä turvaamisesta tutkimuksen aikaisemmissa vaiheissa, päinvastoin. Miksi sitten tämänkin erillisen alaluvun otsikosta voi lukea sanan etiikka? Itselläni siihen on oikeastaan kaksi syytä. Ensinnäkin artikkeleista koostuvassa väitöskirjassa tutkimusetiikka on pääsääntöisesti kirjoitettava näkyväksi artikkelien ulkopuolella. Tiiviissä artikkelimuodossa, rajoitetun merkkimäärän puitteissa esitetyssä tutkimuksessa ei yksinkertaisesti ole tarpeeksi tilaa avata tutkimuseettistä näkökulmaa. Toinen syy on tutkimusaiheeseen tiukasti kiinnittyvä, suhteelliseen uusi tutkimusetiikan erityisalue eli verkkoaineistojen tutkimusetiikka, jota on mielestäni syytä käsitellä omana teemanaan.

¹⁹⁴ Suomen kieleen sana etiikka on tullut käyttöön 1800-luvun loppupuolella. Häkkinen 2004, 135.

¹⁹⁵ Tutkimuksen tekemisestä erillisiksi tutkimusetiikan osa-alueiksi määrittyvät tässä yhteydessä esimerkiksi tutkimuksen julkaisemisen, ohjaamisen ja arvioinnin eettiset kysymykset.

¹⁹⁶ Clarkeburn & Mustajoki 2007.

¹⁹⁷ Jos tutkija osaa ottaa etäisyyttä aiempiin tutkimuseettisiin valintoihinsa, voi niiden pohtiminen toki aina palvella tulevia tutkimuksia.

Olen käyttänyt tutkimuksessani aineistoja, jotka ovat tutkimuseettisten kysymysten kannalta erityisiä. Verkkokulttuureihin liittyvää tutkimuseetiikkaa on kyllä alettu pohtia omana aihealueenaan, mutta silti sitä (tai lähinnä jotain sen osa-aluetta) usein vain sivutaan alan kirjallisuudessa ¹⁹⁸. Toisaalta kansainvälisen Internet-tutkijoiden yhdistyksen laatimat suositukset eettisestä päätöksenteosta verkkotutkimuksen yhteydessä ovat vuodelta 2002 eli auttamattoman vanhat nykypäivän tilannetta ajatellen ¹⁹⁹. Oma näkemykseni Internet-aineistojen erityisyydestä kiinnittyy käsitykseeni tutkimusprosessin eettisyyden kokonaisvaltaisuudesta, mitä on syytä seuraavaksi avata tässä aineisto- ja menetelmäluvussa *esittämisen*²⁰⁰ tasolla – silläkin uhalla, että leimaudun tutkimuseettisistä kysymyksistä loputtomiin intoilevaksi ”*eetistiksi*”²⁰¹.

Tutkimuseetiikka, aineisto ja lähdekritiikki ovat asioita, joita ei mielestäni voi erottaa toisistaan tutkimusta tehtäessä. Vaikka tutkimuseettiset kysymykset eivät liity ainoastaan tutkimusaineistoon, on aineiston kokoaminen (kerääminen ja tuottaminen) tutkimusprosessin vaihe, jossa ne erityisesti korostuvat. Mainittu kolmijhteys vaikuttaa myös aineistosta tehtyjen tulkintojen ja viitekehysvalintojen vuoropuhelun taustalla. Mitä tämä tarkoittaa sidottuna digitaaliselle kulttuurille luontaiseen Internet-ympäristöjen tutkimiseen? Olemme Sari Östmanin kanssa argumentoineet, että: ”[v]erkkokulttuurin osa-alueita tuntematon ei välttämättä osaa ottaa huomioon sisältöihin vaikuttavia asioita, mikä saattaa pahimmassa tapauksessa vääristää tulkittavasta aineistosta saatavaa kuvaa ²⁰²” Toisin sanoen erilaisten verkkosisältöjen tulkitsemiseksi tutkijan tulee tuntea ja tunnistaa Internet-kulttuurien erityispiirteet ²⁰³. Väitteessä siitä, että tutkijan tulee tuntea ”tutkimuskenttänsä” mahdollisimman hyvin ei ole sinänsä tietenkään mitään uutta. Analyyttiseen filosofiaan nojaavassa humanistisessa, ymmärrykseen pyrkivässä tutkimuksessa inhimillisen toiminnan tunnistaminen joksikin tietyksi toiminnaksi edellyttää toimijan toiminnalleen antamien merkityksien ymmärtämistä. Inhimillisen toiminnan tunnistaminen joksikin tietyksi toiminnaksi edellyttää myös toiminnan sosiaaliseen kontekstiin kuuluvien, usein julkilausumattomien, sääntöjen ymmärtämistä ²⁰⁴.

Verkkokulttuureilla on omat, usein julkilausumattomat sääntönsä, jotka vaikuttavat Internet-aineistojen luonteeseen. Tärkeintä verkkokulttuurien ja -sisältöjen tutkimisessa onkin mielestäni kontekstin huomioiminen, mikä tekee Internet-aineistojen käytöstä ennen kaikkea tutkimuseettisen kysymyksen. Folkloristi Anna Hynninen muistuttaa, että kon-

¹⁹⁸ Ks. esim. Vakimo 2010, 104–105.

¹⁹⁹ AoIR 2002.

²⁰⁰ Sinikka Vakimo jakaa tutkimuseettisten taitojen soveltamisen kahdelle tasolle. Tutkimuksen *tekemisen* tasolla tehdään tutkimusta koskevia valintoja ja päätöksiä eli toimitaan eettisesti. Tutkimusta kirjoitettaessa taas *esitellään* tutkimuseettiset sitoumukset ja selitetään niiden merkitykset sekä asema tutkimusta lukeville ja sitä arvioiville, jolloin liikutaan enemmän tutkimuksen vakuuttavuuden tasolla. Vakimo 2010, 82.

²⁰¹ Sinikka Vakimon mukaan nykyistä tutkimuseetiikan ylikorostamista on tutkimuskirjallisuudessa moitittu eettiseksi eli kaiken tutkimukseen liittyvän näkemiseksi eettisinä kysymyksinä. Vakimo 2010, 85.

²⁰² Turtiainen & Östman 2009, 350.

²⁰³ Myös Second Life -tutkimusta tehnyt Åsa Rosenberg painottaa ennen kaikkea tutkimuskohteena olevan verkkoympäristön lainalaisuuksien tuntemusta. Ks. Rosenberg 2010, 29.

²⁰⁴ Rolin 2006, 110–111.

tekstit ovat aina tutkijan tuottamia eivätkä valmiita taustoja, joihin aineistot asetetaan.²⁰⁵ Hän itse viittaa tutkimuksessa usein liian löyhästi määritellyllä konteksti-käsitteellä niin aineistojen syntyyn kuin niiden tulkintaankin vaikuttaviin tekijöihin korostaen aktiivista kontekstualisointia²⁰⁶. Hynnisen mukaan tutkijan tehtävä on (erityistä harkintaa ja luovaa oivallusta käyttäen) valita loputtomien, limittyvien vaihtoehtojen joukosta tutkimuksensa kannalta relevantit kontekstit oman aineistonsa erityispiirteitä kuunnellen. Tähän liittyen toisen kontekstuaalisuuden tason muodostavat tutkijan oma positio ja taustaoletukset, jotka vaikuttavat siihen, mitä tutkija nostaa aineistostaan esiin.²⁰⁷ Kulttuurihistorioitsija Juhana Saarelainen muistuttaa, ettei kontekstilla ole vain yhtä määritelmää. Se voi olla läsnä tutkimuksessa joko sisäistettynä tulkinnan taitona tai määriteltynä tutkimusmenetelmänä²⁰⁸, niinpä tutkijan on määriteltävä konteksti aina uudelleen uudessa asiayhteydessä.²⁰⁹ Anna Hynnistä myötäillen käsitän omassa tutkimuksessani kontekstin tutkimuksen merkityksiä luoviksi ehdoiksi²¹⁰.

Kontekstualisoinnin kautta aktualisoituvien, verkkoaineistoihin kiinnittyvien (tutkimuseettisten) kysymysten pohdinta saattaa valitettavan helposti unohtua. Usein esimerkiksi verkkokeskustelufoorumien viestisisällöt kertovat digitaalisen kulttuurin tutkijalle enemmän verkkokeskustelukulttuurien ominaispiirteistä kuin keskustelun aiheena olevasta asiasta. Tutkimusaineistonani olleiden naisten jalkapallon EM-kisoja koskeneiden keskustelufoorum-viestien perusteella en voi esimerkiksi väittää paljoakaan naisten jalkapallon EM-kisoista itsestään. Sen sijaan viestisisältöjen analysoinnin kautta saan selville, mitä ja miten kisoista keskusteltiin kyseisellä foorumilla ja voin muodostaa kuvan siitä, millaisena naisten jalkapallon EM-kisat näyttäytyivät verkkokeskustelussa. Tutkimusaineiston onnistunut tulkinta edellyttää siis aina sen onnistunutta kontekstualisointia. Verkkokulttuurien kohdalla on mielestäni kyse ennen kaikkea kulttuurisesta ja sosiaalisesta kontekstista, jonka tunteminen ja tunnistaminen paljastaa myös tekstien ja kontekstin väliset kytkökset²¹¹.

Internet-aineistojen yhteydessä keskeisimmäksi kysymykseksi nousee, käsitteelekö tutkimus digitaalisen kulttuurin ilmiötä itsessään vai jotain muuta aihetta, jota koskeva tutkimusaineisto on koottu Internetin kautta. Eli onko kyseessä tutkimuksen *väline, lähde* vai *kohde*? Vaikka digitaalisen kulttuurin ilmiötä tutkittaessa verkko on yleensä *tutkimusympäristö* eli verkkosisällöt ovat sekä tutkimuksen kohde että lähde, verkkoaineistot saattavat runsaudessaan sokaista tutkijan kuin tutkijan.²¹² Virtuaaliympäristöjen tutkimusetiikkaan perehtyneet Grimes ja kumppanit nimittävät Internetiä tutkijoiden ”hiekkalaatikoksi”²¹³, jossa temmeläessä hyvä tieteellinen käytäntö ja eettiset normit – esimerkiksi verkkosisältöjen tuottajien

²⁰⁵ Hynninen 2011, 262; ks. myös Saarelainen 2012.

²⁰⁶ Kontekstualisointi on kontekstin rakentamista, ks. esim. Saarelainen 2012.

²⁰⁷ Hynninen 2011, 264; 289–290.

²⁰⁸ Juhana Saarelaisen mukaan kontekstuaalinen tutkimusmenetelmä etsii vastausta kysymykseen: ”Mitä tämä merkitsee?” Saarelainen 2012, 244.

²⁰⁹ Emt, 266.

²¹⁰ Ks. Hynninen 2011, 264.

²¹¹ Ks. emt., 264; 274; 291..

²¹² Ks. myös Turtiainen & Östman ilm. 2013.

²¹³ Grimes ym. 2009, 38.

oikeudet omiin materiaaleihinsa – saattavat (vahingossa) unohtua ²¹⁴. Verkkoympäristöstä haltioituneet tutkijat saattavat intoutua uusista leikkikaluihinsa ja haalia hiekkalaatikkoleikkien lomassa kasaan “helposti”²¹⁵ saatavilla olevaa aineistoa pysähtymättä aina välttämättä miettimään, vastaako se edes tarkoitustaan.

Verkko toimii tutkimuksen (teknisenä) välineenä oikeastaan vain silloin, kun sen välityksellä, *verkolla*, yksinomaan hankitaan tutkimusaineistoa. Verkkokysely, joka olisi periaatteessa mahdollista toteuttaa painettunakin lomakkeena edustaa tällaista välineellistä toimintaa ²¹⁶. Lähde verkko on silloin, kun tutkimus tapahtuu *verkossa* eli esimerkiksi keskustelufoorumeja tarkkailemalla ja niiden viestisisältöjä analysoimalla. Tutkimuksen kohteeksi verkko asettuu tietenkin, kun tutkimuskysymys itsessään koskee verkkoilmiötä, ja tutkimusta tehdään *verkosta*. Se, että tutkimuksessa käytetään verkkoaineistoa ilman, että tutkimus käsittelee verkkokulttuureja voi olla hyvin ongelmallista. Jos lähde ei tavoita kohdettaan, eli tutkimuskysymys ja aineisto ovat ristiriidassa keskenään, ollaan ylitsepääsemättömien (tutkimuseettisten ja menetelmällisten) ongelmien edessä ²¹⁷. Lähtökohdiltaan tutkimuseettiset pohdinnat saattavat johtaa tutkimuksen validiteettiä ja reliabiliteettiä koskeviin ratkaisuihin ²¹⁸. Omassa tutkimuksessani verkko on niin välineeni (esim. blogin kautta kerätyt kyselyvastaukset ja teemakirjoitukset), lähteeni (esim. keskustelufoorumviestit ja YouTube-videot) kuin kohteenikin (mediaurheilun digitaaliset muodot), joten verkko on kiistatta tutkimusympäristöni.

²¹⁴ Grimes ym. 2009.

²¹⁵ Julkiset verkkosisällöt ovat näennäisen helposti saatavilla olevaa tutkimusaineistoa, mutta tutkittavien suojelemiseksi verkkosisältöjen kohdalla tulisi vapaasta saavutettavuudesta huolimatta pohtia muun muassa niiden henkilökohtaisuuden tasoa ja oletettua kohderyhmää. Ks. esim. Rosenberg 2010, 34.

²¹⁶ Toimiessaan vain tutkimuksen välineenä vaikuttaa verkko silti sen välityksellä hankittavaan aineistoon. Tutkimuksen osallistujat ensinnäkin valikoituvat niiden joukosta, joilla on tarvittava tietotaito ja mahdollisuus verkon käyttöön. Vastaamiseen saattavat lisäksi vaikuttaa esimerkiksi tietokonevälitteisen kommunikaation konventiot (verkkokommunikaation vaikutuksista kielenkäyttöön ks. esim. Turtiainen 2009, 217–221). Turtiainen & Östman ilm. 2013.

²¹⁷ Ks. myös Turtiainen & Östman ilm. 2013.

²¹⁸ Validiteetilla ja reliabiliteetilla kuvataan tutkimuksen luotettavuutta (kuten tutkimusmenetelmän pätevyyttä suhteessa tutkimusongelmaan ja tutkimustulosten johdonmukaisuutta), ks. esim. Tuomi & Sarajärvi 2006, 133–137.

VERKKOTUTKIJAN EETTINEN HUONEENTAUHU

Pohdi, onko internet tutkimuksesi... eli teetkö tutkimusta

...väline
...lähde
...kohde

verkolla
verkossa
verkosta

Verkkotutkijalle internet on usein, ei yhtä, vaan näitä kaikkia. Silloin verkko on **tutkimusympäristö**, jossa tutkijan on tärkeää muun muassa

- muistaa tutkimusetiikan suhde **lähdekritiikkiin**
- omaksua tutkimusympäristön kulttuuriset **käytännöt**
- hahmottaa aineiston **syntykonteksti**
- hahmottaa, kuinka **julkisiksi tai intiimeiksi** tutkittavat itse mieltävät tuottamansa sisällöt
- **kunnioittaa** tutkimiaan ihmisiä ja heidän tuottamia sisältöjä
- muistaa, että verkkoympäristö on alati muuttuva ja siihen liittyvät tutkimuseettiset haasteet **tapauskohdaisia**

Tutkijan on aina hyvä myös muistaa, että tieteen vastuu ja vapaus kulkevat käsi kädessä. Tutkijan on voitava seistä valintojensa takana: hänen on **perusteltava jokainen ratkaisunsa**.

Kuva 5. Olemme yhdessä Sari Östmanin kanssa laatineet verkkotutkijan eettisen huoneentaulun auttamaan verkkoaineistoja käytettäviä tutkijoita ja opiskelijoita tutkimuseettisissä pohdinnoissaan (Turtiainen & Östman ilm. 2013).

Myös se, ajatellaanko verkkosisältöjen muodostamaa kokonaisuutta ylipäätään tutkimusympäristönä vai esimerkiksi mediateksteinä tai viestinnällisinä rakenteina vaikuttaa tutkimuseettisten kysymysten tunnistamiseen. Kun blogikirjoituksia lähestytään proosaruoutena tai verkkokeskustelufoorumeja kommunikaatiomuodostelmina ei olla niinkään kiinnostuneita näiden verkkosisältöjen tuottajista. Mediatekstien elementtien analysointi ja viestinnällisten keinojen erittely sellaisenaan ei välttämättä herätä tekstien tekijyyteen liittyviä tutkimus- ja/tai tutkimuseettisiä kysymyksiä. Suuntaamalla taas tutkimuksellinen katse käyttöön ja kokemukseen siirrytään ihmisten ja merkityksellistämisten tarkasteluun ja avataan samalla ovet ja ikkunat tutkimuseettisille näkökohdille. Kysymys on jälleen keran myös konteksteista – siitä, tarkastellaanko verkkoilmiöitä ja -sisältöjä osana inhimillistä toimintaa vaiko itsenäisinä ilmentyminä, verkkoteoksina tai -rakenteina. Kysymys on koulukuntaeroista media- ja viestintätieteen sekä kulttuurisen tutkimuksen lähestymistapojen välillä.²¹⁹ Verkkotutkimusetiikkaan perehtyneet Heidi A. McKee ja James E. Porter hahmottelevat samankaltaista tematiikkaa käsitteiden ”place” ja ”space” kautta, jolloin verkkoa ja

²¹⁹ Ks. myös Rosenberg 2010, 23.

sen sisältöjä lähestytään joko ihmis- tai tekstikeskeisestä näkökulmasta.²²⁰ Kaikesta huolimatta verkkotutkimusetiikka ei missään nimessä koske vain ihmis- ja informanttikeskeistä tutkimusnäkökulmaa. Lähestymistavasta ja tutkimusnäkökulmasta riippumatta verkkoaineistojen käytössä tulee aina huomioida tutkittavien itsemääräämisoikeus – tutkimuseettiset kysymykset vain saattavat saada eri muodon eri yhteyksissään²²¹.

Internet-tutkijana kunnostautunut Susanna Paasonen pohti Internet-tutkimuksen olemusta ja tutkimusalamäärittelyä jo vuonna 2003. Hän totesi taktisesti tutkivansa Internetiä media-kulttuurisena ilmiönä, minkä turvin hän edisti Internetiin liittyntä monitieteistä kulttuurista tutkimusta palauttamatta sitä mediatutkimuksen kenttää kansainvälisesti hallinneisiin (joukko)viestintään viitekehyksiin²²². Paasonen kuvailema Internetiä koskevan tutkimustradition jakautuneisuus on mielestäni nähtävissä edelleen – ehkä entistä selkeämpänäkin, kun verkkoilmioiden tutkimus ja ennen kaikkea verkkoaineistojen käyttö on määrällisesti lisääntynyt. Eri traditiot asettavat tutkimusaineistot keskenään eri valoon, vaikka käytännössä kyse voikin olla täysin samoista verkkosisällöistä. Paasonen teesiä noudattaen: välttämättä niinkään keskeistä ei ole ”kenen joukoissa seisoo”, vaan millaiseen dialogiin haluaa asettua²²³.

Yksi tähän dialogiin asettuva tutkimussuuntaus on etnografian näkökulmia hyödyntävä media-antropologia. Mediatutkija Johanna Sumialan mukaan media-antropologeja kiinnostaa median merkitys ja paikka nyky-yhteiskunnan symbolisen järjestyksen tuottajana sekä yksilöiden rooli tuossa prosessissa. Tutkimukselliset lähestymistavat taipuvat kysymyksiksi siitä, miten media liittyy ja erottaa ihmisiä toisiinsa ja toisistaan, ja miten ihmiset käyttävät ja tulkitsevat mediaa käsityksiään muodostaessaan.²²⁴ Vaikka osa konstruktionistisista kysymyksenasetteluista ja tutkimuskentän lainalaisuuksien huomioimisesta tuleekin lähelle omia tutkimusintressejäni ja digitaalisen kulttuurin tutkimustoimintaa, en koe media-antropologiaakaan täysin omakseni. Digitaalisen kulttuurin tutkija Anna Haverinen on puolestaan omaksunut käyttöönsä virtuaaliantropologiaksi nimetyn tutkimussuunnan käsitteistöineen. Hänen virtuaalisen kenttätöiden peruseriaatteensa on kutakuinkin sama, jota itse pidän verkkotutkimuksen tärkeimpänä teesinä; tutkijan on tunnettava tutkimuskohteensa luonne eli sen teknologiset, kulttuuriset ja sosiaaliset ulottuvuudet²²⁵.

Kysymyksenasetteluilla ja näkökulmavalinnoilla voi vaikuttaa tutkimusaineiston soveltuvuuteen, mutta sekään ei poista verkkoympäristön lainalaisuuksien leimaavuutta kokonaan. Toisen käytännön esimerkin kautta esitettynä: en olisi voinut tehdä kovin pitkälle vietyjä tulkintoja jääkiekkoaiheisen fantasia-liigapelin sisäisen keskustelupalstan viesteistä

²²⁰ McKee & Porter 2009, 15.

²²¹ Tutkimusnäkökulmasta, aineiston käyttötaivoista ja tutkittavista riippuen verkkosisältöjä koskevat tutkimuseettiset kysymykset voivat muodostua koskemaan esimerkiksi joko anonyymiteettiä tai tekijänoikeuksia – ellei molempia.

²²² Paasonen 2003.

²²³ Emt..

²²⁴ Sumiala, 2010, 12–14.

²²⁵ Haverinen 2009, 10.

ellen olisi tuntenut kyseiseen peliin ja koko verkkopelityyppiin liittyviä erityispiirteitä – kuten sitä, mikä suhde fantasiapelillä on todelliseen maailmaan ja miten se käytännössä vaikuttaa pelin kulkuun tai sitä, mitkä elementit yleensä ovat tyypillisiä verkon urheiluaiheisten keskustelufoorumien kommunikoinnille. Käytäntöjä tuntemattomana en olisi välttämättä osannut tulkita muun muassa sitä, milloin verkkokeskustelijat kommunikoi- vat pelihahmojensa takaa ja milloin omana itsenään eli en olisi erottanut sitäkään, mil- loin he keskustelivat verkkopelin tapahtumista ja milloin todellisista jääkiekko-otteluista. Historioitsija Jorma Kalelaa mukaillen minun oli huomioitava fantasialiigapeliä pelaavan aineistolähteen laatijan kainalossa keikkuva ”ketunhätä” eli keskusteluviestien taustalla vaikuttava tietoinen tarkoituksellisuus ²²⁶.

Sosiologi Johanna Järvinen-Tassopouloksen mukaan yksi tutkimusetiikan kipupistealueis- ta on juuri verkkokeskusteluaineistojen käyttö, johon liittyviä kysymyksiä hän itse havahtui pohtimaan omien sanojensa mukaan ”hieman jälkijunassa” ²²⁷. Ongelmapelaavien naisten verkkokeskusteluja tutkimusaineistonaan käyttänyt Järvinen-Tassopoulos on pyrkinyt aset- tumaan tutkittaviensa asemaan tutkimuseettisiä kysymyksiä ratkoessaan ²²⁸. Hän painottaa tutkijan vastuuta ja ”tutkimuseettistä herkkyyttä” ²²⁹ suhteessa tutkittavaan verkkoyhteisöön silloin, kun kirjoitetut tekstit on tuotettu tutkijasta riippumattomasti. ²³⁰ Kaikkea tutkimuse- tiikkaa määrittelevä tutkittavien itsemääräämisoikeus on keskusteluaineistojen käytön kul- ma- (ja välillä kompastus)kivi. Tarkastelun keskiöön nousee yleensä kysymys siitä, pitääkö julkisten keskusteluaineistojen käytölle kysyä viestien kirjoittajien lupa ²³¹.

Verkkokeskusteluaineistojen luonnetta on arvioitava aina tapauskohtaisesti, minkä vuoksi yleispätevää vastausta on tämänkin eettisen kysymyksen kohdalla mahdotonta muotoil- la. Malin Sveningsson, Mia Lövheim ja Magnus Bergquist ovat laatineet verkkomateriaalin *arkaluontoisuutta* ja *ei-arkaluontoisuutta* sekä *yksityisyyttä* ja *julkisuutta* hahmottavan nelikentän, jonka avulla on mahdollista arvioida luvan kysymisen tarvetta verkkokeskus- teluaineistojen käytön suhteen ²³²:

²²⁶ Kalela 2010, 51.

²²⁷ Järvinen-Tassopoulos 2011, 216.

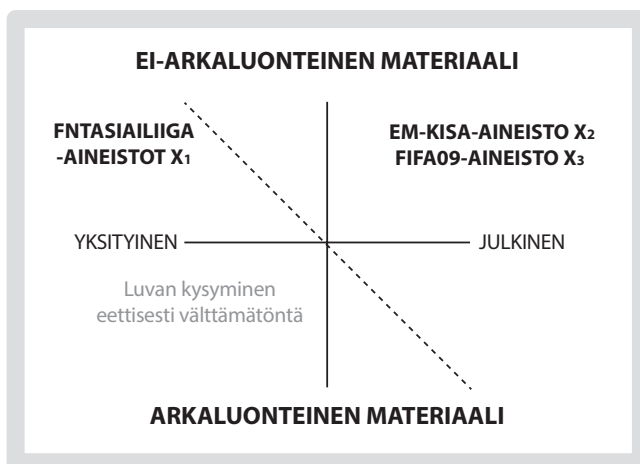
²²⁸ Tutkittavien asemaan asettumisesta eettisen pohdinnan ohjenuorana ks. myös Uotinen 2005, 72.

²²⁹ Järvinen-Tassopoulos 2011, 223.

²³⁰ Emt., 202–229.

²³¹ Joissain tapauksessa tutkimuslupa on parasta pyytää myös palveluntarjoajalta, ks. Turtiainen & Östman 2009, 343–345.

²³² Sveningsson, Lövheim ja Berquist 2003, 186.



Kuva6. Olen sijoittanut omat verkkokeskusteluaineistoni (X1, X2, X3) alun perin Malin Sveningssonin, Mia Lövheimin ja Magnus Berquistin (2003, 186) luomaan nelikenttään, jota myös Heidi A. McKee ja James E. Porter (2008, 732; 2009, 11) ovat hyödyntäneet tutkimustensa yhteydessä.

Olen sijoittanut oman tutkimukseni verkkokeskusteluaineistot Sveningssonin ja kumppaneiden nelikenttään (kuva6). SM-liigajääkiekkoa ja siihen liittyvää verkkopeliä koskeva keskusteluaineisto (X1) ei ollut luonteeltaan kovinkaan arkaluontoista verkkokeskustelun koskiessa lähinnä jääkiekkokauden aikana pelattuja otteluita ja itse verkkopelin tapahtumia. Kysymys oli kuitenkin fantasialiigapelin sisäisestä keskustelufoorumista, jonka saivat käyttöönsä vain pelin pelaajiksi rekisteröityneet henkilöt. Tämän lisäksi kyseinen keskustelualue oli jaettu ainoastaan tiettyjen, toisensa entuudestaan hyvin (verkkomaailman ulkopuolella) tuntevien ”kaverikimppalaisten” kesken. Yksityinen–julkinen-janalla kyseinen aineisto sijoittuu siis yksiselitteisesti niin, että ei-arkaluontoisesta sisällöstään huolimatta sen käyttöön oli saatava kaikkien tutkittavien lupa. Naisten jalkapallon EM-kisoja (X2) ja FIFA09-konsolipeliä (X3) koskevat verkkokeskustelut sijoittuvat arkaluontoisuuden asteessaan suunnilleen samalle tasolle fantasialiiga-aineiston kanssa, mutta niitä voi pitää saavutettavuudeltaan paljon julkisempina. Näiden aineisto-osien käyttöön en kysynyt verkkokeskustelijoilta lupaa.

Sveningsson näkee julkinen–yksityinen-määrittelyn enemmän jatkumona kuin dikotomiana. Hän on määritellyt tuolle jatkumolle neljä tasoa: *julkinen* (kaikille avoin verkkoympäristö ilman kirjautumista), *puolijulkinen* (kaikille rekisteröitymisen kautta avoin verkkoympäristö), *puolityksityinen* (vain osalle esim. jonkinlaisen jäsenyyden kautta avoin verkkoympäristö) ja *yksityinen* (suljettu verkkoympäristö, johon pääsy vaatii kutsun sisälön tuottajalta), joista kahta jälkimmäistä tasoa edustavaa verkkoaineistoa on lähestyttävä aina luvanvaraisena materiaalina.²³³ Määritelmä verkkokeskustelujen julkisuudesta ja yksityisyydestä ei kuitenkaan muodostu tarkastelemalla ainoastaan aineiston saavutettavuutta eli esimerkiksi keskustelualueelle rekisteröitymiseen liittyviä kysymyksiä. Välineellisen jul-

²³³ Sveningsson Elm 2009.

kisuuden lisäksi on arvioitava, minkä viiteryhmän vastaanotettavaksi sisällöt on ensisijaisesti suunnattu, ja kuinka julkiseksi/yksityiseksi tuottajat itse ne mieltävät.²³⁴

Verkkoaineistoihin, ja tutkimusaineistoon ylipäättään, kiinnittyvät tutkimuseettiset huomiot palautuvat myös kysymyksiin tutkijapositiosta ja itsereflektiosta. Asiaa on pohdittu paljon pelitutkimuksessa, jossa se on muotoutunut kysymykseksi tutkijasta pelaajana. Pelitutkijat ovat punninneet yhtäältä sitä, pitääkö tutkijan itse pelata tutkimuksensa kohteena olevia pelejä vai riittääkö niiden analysoiminen tutkittavien tuottaman aineiston kautta, ja toisaalta sitä saako tutkija osallistua itse pelaajana tiettyyn pelitapahtumaan, jota on tutkimassa vai vaikuttaako se jo liikaa tutkimustilanteeseen (vrt. tutkimaansa verkkokeskusteluun osallistuva tutkija)²³⁵. Tutkimansa ilmiön ja aineistojen maailmassa liikkuvan tutkijan on osattava tunnistaa esiin pyrkivät hypoteesinsa, muutettava subjektiivisuus refleksiivisyydeksi. Refleksiivisyyttä on se, että kirjoitan auki aineistoni kokoamisen vaiheet ja pohdin yksityiskohtaisesti siihen liittyviä kysymyksiä ja valintojani. Koska refleksiivisen tutkimusotteen tavoitteena on arvioida ja tehdä näkyväksi tiedon tuottamisen prosesseja, on refleksiivisyys yksi lähdekritiikin muoto – yhtä aikaa sekä tiedon paikantuneisuuden ja osittaisuuden tunnustamista että tiedon uskottavuuden perustelua lähdekritiikin keinoin²³⁶.

Refleksiivisen tutkimusotteen toteuttamiseen kuuluu myös se, että tiedostan esiyymmärrykseni tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä – läpivalaisen oman suhteeni mediaurheilun, jolla on väistämättä vaikutuksensa tutkimukseni näkökulmiin. Läpinäkyvään tutkimustapaan kannustava kulttuurinen tutkimus painottaa oman tutkimusminän tunnistamista. Itse näen, ettei tutkimusminä ole yksityishenkilöminästä irrallinen persoonan ulottuvuus. Käytännössä tutkimusminän tunnistaminen tarkoittaakin juuri oman, usein yksityishenkilöminään kiinnittyvän, esiyymmärryksen vaikutusten tunnustamista ja arvioimista. Esiyymmärrys muodostuu tutkijan tiedollisen, kokemuksellisen ja persoonallisen erityisyyden kautta, mikä yhdessä yksilöllisten tiedonintressien kanssa korostuu juuri laadullisessa tutkimuksessa²³⁷. Omalla kohdallani kyseiset taustatekijät ovat olleet vaikuttamassa esimerkiksi siihen, että urheilulajeista jalkapallo painottuu tutkimuksessani jonkin verran. Käytännössä kyse on hyvin pitkälti siitä, että olen tavoittanut tutkittaviani erityisesti jalkapallosta kiinnostuneiden ihmisten joukosta. Olen myös valinnut tarkasteluni kohteeksi niin jalkapalloon keskittyvän konsolipelin kuin arvokisatkin. Toisaalta olen tietoisesti pyrkinyt huomioimaan myös valtalajin asemaa Suomessa nauttivan jääkiekon aineistoja rajatessani.

Tunnustan itse olevani kulttuurintutkija, joka vaeltaa jo aikaisemmin siteeraamani Mikko Lehtosen kuvailemana paimentolaisena laumoina liikehtivän urheiluväen

²³⁴ Ks. Turtiainen ja Östman 2012; Rosenberg 2010, 34.

²³⁵ Esim. McKee & Porter 2009; Siitonen 2007, 32–46. Pohjoismaista roolipelitutkimusta tarkastelleet Jaakko Stenros & Tuomas J. Harviainen tunnistavat pelin lopputulokseen vaikuttamiseen liittyvän subjektiivisuuden haasteen, johon pohjoismaalainen roolipelitutkimus heidän mukaansa vastaa empiriaan ankkuroitumisella, ks. Stenros, Jaakko & Harviainen, Tuomas J.: Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen. Teoksessa Suominen, Jaakko ym. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, Tampereen yliopisto, 2011, 62–72.

²³⁶ Uotinen 2005, 64–66.

²³⁷ Vakimo 2010, 93.

joukossa niin työ- kuin vapaa-ajallaankin, mutta tutkimustaitoihini turvautuen uskallan väittää, että pystyn tarkastelemaan kohdettani myös tarpeeksi ulkopuolisena ²³⁸. Taustaltani löytyy jalkapalloa ja rugbyä kilpaurheilutuna ja seurattuna sekä lukuisia muiden urheilulajien parissa vietettyjä tunteja. Omalla kohdallani urheilun kokemisesta on tullut myös urheilun merkityksellistämistä – sen järjestelmällistä selvittämistä.

Subjektiiivisuuden tunnustaminen on tavallaan objektiivisesta tieteen harjoittamisesta pois pyrkimistä, kuitenkin tieteellisyyden sallimissa rajoissa eli tutkimusmenetelmien reunaehdoja kunnioittaen. Subjektiivisuutena näyttäytyvän objektiivisuuden paradoksin häivyttämiseksi näkökulmasidonnaisuus tulee mieleen yksittäisten tutkimusten ominaisuuksiksi ja objektiivisuus tiedeyhteisön keskustelun saavutukseksi ²³⁹. Tutkimusetiikka itsessään on myös hyvin henkilökohtainen asia. Viime kädessä eettisten kysymysten ratkominen palautuu tutkijan omiin moraalikäsityksiin ja tuntumaan siitä, mikä on oikein toimittu missäkin tutkimustilanteessa. Tutkimusetiikka on osa tutkijan persoonaa, ei ulkopuolelta esitetty irrallinen vaatimus ²⁴⁰.

Tutkimusetiikkaa – aineiston kokoamisen yhteydessä niin tutkijapositiona, anonymiteettiä kuin tutkimuslupaakin – koskevia yleispäteviä, kaikkiin tilanteisiin soveltuvia positiivisia normeja on mahdotonta määrittää. Eettinen ohjenuora voidaan sen sijaan haluttaessa pingottaa kolmen negatiivisen normin varaan, jolloin kielletyiksi tulevat vahingoittaminen, valehtelu ja varastaminen. Varastamisella viitataan yleensä plagiointiin eli lähinnä viittauskäytäntöjen sivuuttamiseen ja aineistojen omimiseen. ²⁴¹ Näkisin kuitenkin, että varastamisesta (vahvasta ilmauksesta huolimatta) voidaan puhua myös silloin, kun irrotetaan verkkoaineistoja asiayhteyksistään; ”napataan netistä” huolettomasti ja huolimattomasti kontekstia huomioimatta.

Eettisesti hyvää tutkimusta luonnehtinut Ari Hirvonen on kääntänyt kysymyksen siitä, mitä tieteelliseltä tutkimukselta vaaditaan muotoon: ”Mitä tiede vaatii tutkijalta?” ²⁴² Oma, digitaalisen kulttuurin tutkimusta koskeva vastaukseni kysymykseen kuuluu: eettisesti kestävä, luotettavan tutkimuksen tekeminen vaatii alan substanssiosaamisen ja tutkimuksen teon periaatteiden hyvää hallintaa – *tutkimuksellisen itseluottamuksen* oikeanlaista kasvattamista. Digitaalisen kulttuurin ilmiöiden ja asiasisältöjen sekä tutkimusmenetelmien tunteminen yhdistettynä läpinäkyvään tutkimustapaan mahdollistaa perusteltujen tutkimuseettisten valintojen tekemisen – verkossa ja muualla. Omiin tutkimuksellisiin menettelytapoihinsa luotettavan tutkijan on helpompi tehdä myös luotettavaa tutkimusta. Laadullisessa tutkimuksessa kysymykset validiteetista ja reliabiliteetista kiinnittyvät analyysin systemaattisuuteen ja tulkinnan luotettavuuden kriteereihin. Käytännössä tämä tarkoittaa juuri valintojen, rajausten ja analyysin etenemistä ohjaavien periaatteiden avaamista sekä aineistojen

²³⁸ Lehtonen 1994; ks. myös luku 2.

²³⁹ Ks. esim. Rolin 2006, 119.

²⁴⁰ Vakimo 2010, 93.

²⁴¹ Hallamaa ym. 2006, 398.

²⁴² Hirvonen 2006, 35.

ja niistä tehtävien tulkintojen käyppyden arviointia.²⁴³ Nämä näkökohdat huomioivalla (kulttuurin) tutkijalla on kädessään myös yleistettävyyden avaimet.

Välillä voi olla vaikeaa erottaa tutkimuseettisiä ja metodologisia kysymyksiä toisistaan. Aina se ei ole tarpeenkaan. Metodologisesti väärä tai huono valinta voi johtaa tutkimusprosessin edetessä tutkimuseettiseen ongelmaan. Tutkimusmetodologian ja tutkimuseettikan keskinäistä suhdetta kulttuurisessa tutkimuksessa pohtinut Sinikka Vakimo toteaa, että nykyinen tutkimuseettiikka nimenomaan painottaa sidoksisuutta tutkimusmetodologiaan, tilannekohtaista arviota sekä tutkijan omakohtaista eettistä sitoutumista. Tutkimuseettiikkaa on itse asiassa mahdotonta omaksua irrallaan tutkimusmetodologiasta ja huomioimatta tutkimuskontekstia.²⁴⁴ Tutkimuseettinen kysymys konkretisoituu tutkijan itsetutkiskelun kautta, kun tämä pysähtyy arvioimaan omia tutkimuksen teon peruseriaatteisiin liittyviä taitojaan, tietojaan ja niiden toteuttamista käytännössä. Seuraavaksi siirryn erittelemään omia tutkimuksellisia valintojani kertaamalla tutkimusprosessini vaiheita ja nostamalla esiin tutkimusaineistoni erityispiirteisiin liittyviä näkökohtia.

3.4 Aineistoblogi yhdistää kumulatiivisesti tuotettuja aineisto-osia


Ryhdyin kokoamaan aineistoa väitöskirjatutkimukseeni vuonna 2006. Tuolloin ajatuksisani siinsi vielä monografia, jonka perustan kuvittelin luovani laajan mediaurheilua koskevan verkkokyselyn varaan. Olin kiinnostunut myös tutkimusaineiston tuottamisesta mediakäyttöpäiväkirjoilla, joista minulla oli myönteisiä kokemuksia urheilun tutkimisen yhteydestä²⁴⁵. Sosiaalisesta mediasta ei ollut kuultu puhuttavankaan, mutta blogit olivat pikku hiljaa nousemassa digitaalisen kulttuurin keskiöön. Blogipalveluiden julkaisujärjestelmät olivat kuitenkin vielä alkutekijöissään, eivätkä valmiit alustat tarjonneet kovinkaan monipuolisia julkaisumahdollisuuksia – niinpä käytin tarkoitusta varten saamani apurahan²⁴⁶ suunnittelemani aineistoblogin toteuttamiseen. Alkuperäinen Virtuaaliurheilublogini (www.virtuaaliurheilu.fi) sisälsi itseäni ja tutkimustani koskevan perustiedon lisäksi salasanasuojattuja päiväkirjapohjia ja kyselyiden liittämismahdollisuuden – sekä tietenkin nykyisistä blogeistakin tutun, kirjoitusten ja kuvien julkaisuutoiminnon kommentointimahdollisuuksineen.

²⁴³ Ruusuvoori ym. 2010, 27.

²⁴⁴ Vakimo 2010, 94.

²⁴⁵ Turtiainen 2005.

²⁴⁶ Apurahan myönsi Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan rahasto vuonna 2006.



PÄÄKYSELY

TEEMAKYSELYT:

[Naisten jalkapallon EM-kisat mediaailmiönä](#)

SEURANTA-PÄIVÄKIRJAT

Vastauksianne käsitellään ehdottoman luottamuksellisesti, ainoastaan tutkimustarkoituksessa.

OLE HYVÄ - LUE ENSIN TÄMÄ. Tervetuloa Virtuaaliurheilu -sivustolle. Teen väitöskirjatutkimusta mediaurheilun seuraamisesta Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineeseen ja tämä sivusto toimii aineistonkeruun menetelmänä. Blogin vasemmalta laidalta löytyvät urheilun seuraamista koskeva pääkysely ja ajoittain päivittyviä teemakyselyitä, joihin toivon teidän vastaavan. Seurantapäiväkirjoissa (joiden kohdalla löytyvät tarkemmat täyttämisohteet) pääsette seuraamaan tarkemmin omaa urheilun kuluttamistanne. Toivon teidän osallistuvan varsinaiseen blogialueen kirjoitteluunkin - kommentoinnin lisäksi kuka tahansa voi ehdottaa keskusteluaihetta urheilun saralla. Keskustelunomaisen kommunikointi-alueen muodostamiseksi pyydän kaikkia käyttämään nimimerkkiä, vaikka toiminto ei rekisteröitymistä vaadikaan.

28.08.2009 klo 15:37
Naisten jalkapallon EM-kotikisat mediaailmiönä
 Voit auttaa tutkijaa selvittämään, millaisena mediaailmiönä naisten jalkapallon EM-kisat näyttäytyvät kertomalla omista kokemuksistasi kisojen seuraajana.
[Lue koko juttu](#) | [Kommentoi](#) | [Vastaa kyselyyn](#)

28.04.2008 klo 13:10
Mieleenpainuvia YouTube-videoita?
 Nyt olisi sitten vuorossa YouTube-palvelun roolin selvittäminen mediaurheilussa. Olisin jälleen kiitollinen urheilun ystävien korvaamattomasta avusta eli:
[Lue koko juttu](#) | [Kommentoi](#)

[Tutustu tutkijaan](#)

[Ehdota aihetta](#)

Kiitokset Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan rahastolle jonka myöntämä apuraha mahdollisti sivuston toteuttamisen.

Kuva7. Aineistoblogini etusivu 29.10.2009, <http://www.virtuaaliurheilu.fi> (verkko-osoite ei ole enää toiminnassa).

Kuutisen vuotta sitten tutkimuksen aineiston kokoaminen verkossa blogin välityksellä oli vielä erikoista ja urauurtavaa, mikä kuvaa hyvin vauhtia, jolla verkkopalvelut ovat kehittyneet nykyiselleen. Tällä hetkellä informanttien tavoittaminen erilaisten verkostoitumispalveluiden kautta on useilla tutkimusaloilla arkipäivää. Vuonna 2006 sen sijaan sain tutkimussuunnitelmani yhteydessä selittää ja havainnollistaa uudenkarheaa ajatustani blogin käytöstä tutkimustarkoituksessa. Blogin kaltaisen verkkoalustan käytöllä tieteellisenä aineistonkokoamisen menetelmänä oli väitöskirjatutkimustani aloitellessani uutisarvoa sinällään. Menetelmäni yhdessä tutkimusaiheeni kanssa herätti mielenkiintoa siinä määrin, että sain esitellä blogiani melko tuoreeltaan esimerkiksi YLE:n Lounais-Suomen televisiuutisia ja sitä kautta Kotimaan viikkoa myöten, mikä toi varmasti tutkimukselleni lisää osallistujia.²⁴⁷ Sitten monet tutkijat ovat hyödyntäneet blogeja niin tutkimuksenteon välineenä kuin tutkimustulosten esittelyssäkin. Aineistontuottamisvälineen lisäksi blogit ovat palvelleet esimerkiksi tutkimusprosessia reflektiovina tutkimuspäiväkirjoina ja tutkimukseen liittyviä teemoja problematisoivina julkisina työkaluina. Varsinkin digitaalisen kulttuurin tutkimuksen yhteydessä aineistontuottamiskutsujen julkaiseminen blogien ja muiden verkkopalveluiden kautta sekä tutkimuksen ”Facebook-markkinointi” on yleistynyt käytäntö.²⁴⁸

²⁴⁷ ”Uuden teknologian avulla penkkiurheilu parhaimmillaan.” Haastattelu. YLE Lounais-Suomen uutiset, 27.6.2006 ja Kotimaan viikko 2.7.2006.

²⁴⁸ Ks. esim. digitaalisen kulttuurin tutkijoiden Sari Östmanin blogi *Tutkijankammion portailla* <http://smostm.wordpress.com/> ja Anna Haverisen *Bits in the Space* <http://bittiavaruuteen.wordpress.com/>.

Mediatiedotteen lisäksi markkinoin blogiani itse laajalti aina tutkimusprosessini edessä uuteen aineiston kokoamisvaiheeseen. Linkitin blogiani lukuisille urheiluaiheisille keskustelufoorumille sekä toisiin blogeihin (joista sitä tiedän jaetun edelleen) ja informoin asiasta erilaisten sähköpostilistojen kautta. Eri aineistokokonaisuuksia ovatkin tuottaneet osittain samat ja osittain eri henkilöt. SM-liigajääkiekkoon linkittyvän fantasialiigapeliä intohimoisesti pelaavat ovat pääsääntöisesti eri henkilöitä kuin naisten jalkapallon EM-kisakirjoitelmien laatijat. Teksti-TV-kysymyksiin vastanneiden ja YouTube-videoita lähettäneiden joukosta löytyy sen sijaan samojaakin henkilöitä – myös niitä, jotka ovat lisäksi laatineet teemakirjoituksen fantasialiigamanageroinnista tai naisten EM-kisoista. Mielestäni sen yksilöiminen, kuka managerikirjoitelmien laatijoista on mahdollisesti lähettänyt minulle minkäkin YouTube-videon ei ole tutkimukseni kannalta oleellista. Artikkeleissani olen pääsääntöisesti päätenyt ilmoittamaan tutkittavista lähinnä sukupuolen ja iän kaltaiset taustatiedot. Useilla eri aineisto-osilla ja sitä kautta laajemmalla tutkittavien joukolla olen pyrkinyt ensisijaisesti monipuoliseen mediaurheiluilmiön tarkasteluun.

Jälkeenpäin tarkasteltuna olen tyytyväinen ratkaisuuni koota tutkimusta varten tuotettu aineistoni blogin välityksellä. Alun perin haaveilemani vuorovaikutuksellisuus ei toteutunut suunnittelemani tavalla eli tutkittavat eivät intoutuneet kommentoimaan tai keskustelemaan vapaamuotoisesti omien tekstieni yhteydessä. Vuoden 2006 jalkapallon MM-kisojen aikana yritin koota seurantapäiväkirjoja, mutta salasanasuojatun toiminnon kautta blogisani täytettävissä olleita kisapäiväkirjoja ei koskaan kertynyt tarpeeksi (muutamaa enemmän), jotta niistä olisi sellaisenaan ollut tutkimusaineistoksi. Muut blogissa julkaisemani kirjoitelma- ja kyselykutsut²⁴⁹ tuottivat sen sijaan kiitettävän määrän tutkimusaineistoa, joka blogin ansiosta järjestäytyi omalta kannaltani kätevästi sähköisessä muodossa saman palvelun alle. Koska kokosin aineistoni osissa ja eriaikaisesti, palveli blogi hyvin myös tutkittavia. Blogisisältöjen ansiosta tutkittavat pystyivät kaiken aikaa hahmottamaan väitöskirjatutkimukseni kokonaisuuden, johon he olivat omalla panoksellaan osallistumassa. Vaikuttaisi siltä, että tutkimustarkoitukseen perustetut blogit ovat hyödyllisimmillään tietys- sä tutkimusprosessin vaiheessa – päivitysinnon saattaessa laantua tutkimuksen edessä. Omalla kohdallani aineistoblogi painui taka-alalle siinä kohdin, kun kaikki aineistokokonaisuuteni osat olivat koottuna. Erillinen tutkimuspäiväkirjana²⁵⁰ toiminut väitöskirjablogini puolestaan palveli tarkoitustaan siinä vaiheessa, kun tutkimukseni oli vielä suhteellisen jäsentymätön ja tarvitsin ”paikan”, jossa tein pohdintojani kirjallisesti näkyviksi ja johon säilöin muistiinpanojani. Tutkimusprosessin loppupuolella blogien kaltaisten tutkimuksen teon apuvälineiden merkitys väistämättä vähenee.

Tulin tuottaneeksi blogini kautta myös turhaa aineistoa. Tulen toivottavasti vielä tulevien tutkimushankkeideni yhteydessä hyödyntämään penkkiurheiluhistorioita ja arvokisamuis- toja koskevia kirjoitelmia, jotka eivät lopulta istuneet osaksi väitöskirjakokonaisuuttani.

²⁴⁹ Kyselyiden laatimisessa käytin Turun yliopistolla käytössä olevaa Webropol-kyselysovellusta, ks. <http://www.webropol.com/>.

²⁵⁰ Omaa tutkimuspäiväkirjamaista väitöskirjablogiani pääsivät lisäksi tarkastelemaan vain väitöskirjatyöni ohjaajat.

Osittain samoin kävi laajalle mediaurheiluaiheiselle kyselylle, josta olen hyödyntänyt lähinnä teksti-TV:tä ja televisiota teknisine ongelmineen koskenutta osiota. Toisaalta kyselyvastaukset ovat toimineet taustalukemistona ja sitä kautta vaikuttaneet, millaisiksi teemoiltaan tarkentuneet kyselyt ja muu aineiston tuottaminen myöhemmin muodostuivat. Monografian muuttumisella artikkeleiksi oli väistämättä vaikutusta kyselytutkimusaineiston lopulliseen hylkäämiseen – siitä ei olisi riittänyt ammennettavaa tutkimusaihetta eri näkökulmista (artikkelien kautta) valottavalle lähestymistavalle. Ymmärsin tutkimusprosessini edetessä, että digitaalisen mediaurheilun seuraamista on parasta lähestyä erillisten, konkreettisten ja suhteellisten yksityiskohtaisten esimerkkitapausten kautta. Olisin toki voinut tehdä koko tutkimukseni keskittyen tarkastelemaan esimerkiksi naisten jalkapallon EM-kisoja yksinomaan niihin liittyvän aineiston kautta, mutta mielestäni se olisi tuottanut liian rajatun kuvan digitaalisen mediaurheilun seuraamiseen kiinnittyvistä elementeistä.

Omassa tutkimuksessani korostuu aineistojen ajankohtaisuus. Olen reagoinut tutkimusprosessin edetessä esiin nousseisiin asioihin tuottamalla ja keräämällä juuri tiettyyn ilmiön osa-alueeseen kohdistettua aineistoa, jota olen päässyt käsittelemään ja tuomaan siitä tehtyä analyysiä julki ”tuoreeltaan”. Yksittäisen artikkelien julkaisuprosessit ovat silti välillä venähtäneet pitkähköiksi. Olen pyrkinyt etenemään koko ajan tutkimuskohteeni ehdoilla, mikä on tarkoittanut muun muassa tiettyjen aineisto-osien hylkäämistä matkan varrella. Vankasti aineistolähtöisen tutkimuksen tekijänä en ole halunnut kelpuuttaa tutkimusaineistokseni materiaalia, jolle en olisi voinut esittää haluamiani, tutkimusprosessin edetessä esiin nousseita kysymyksiä. Uuden aineistokokonaisuuden kokoaminen aina tarpeen vaatiessa, eli kunkin uuden artikkelin kohdalla, ei varmasti ole yksinkertaisin tai nopein vaihtoehto, mutta ajaa mielestäni asiansa liikkeessä olevan ilmiön kokonaiskuvan muodostuksessa. Toisaalta näen, että tällaisen aineiston kokoamisen voi artikkeliväitöskirjatutkimuksen yhteydessä mieltää myös eräänlaiseksi aineiston rajaamiseksi ²⁵¹.

Haastattelun analyysiin perehtyneet Ruusuvuori ja kumppanit kirjoittavat aineiston kuuntelemisesta. Sen kautta tutkija voi löytää ja tuoda esiin uusia jäsenyyksiä, jotka tulevat esiin haastateltavien puheessa. ²⁵² Sama pätee tutkittavien tuottamaan kirjallisesti ilmaistuun tutkimusaineistoon. Olen ollut avoin ja ennako-oletuksistani vapaa aineistojani tulkitessani, mutta en ole kelpuuttanut mukaan tutkimuskysymyksiini vastaamatonta aineistoa. Uudet näkökulmat, aineiston tarve ja kysymyksenasettelut ovat kummunneet nimenomaan aikaisemmasta tutkimusaineistosta sitä analysoimalla ja tulkitsemalla. Olen kiertänyt artikkelieni kanssa *hermeneuttisella kebällä*²⁵³ ehkäpä vielä tavallista useamman kierroksen. Artikkelieni ja niitä varten kokoamieni aineistojen kautta itse tutkimusongelmani on edelleen tarkentunut ja tietynlaisen aineiston tarve määrittynyt. Tarkentuneiden kysymyksenasettelujen vuoksi aineiston rajaaminen on tapahtunut tutkimusprosessin edetessä (osittain) ikään kuin

²⁵¹ Omia artikkelikohtaisesti rajattuja aineisto-osiani voi nimittää myös harkinnanvaraisiksi näytteiksi. Aineiston rajaamisesta ks. esim. Ruusuvuori ym. 2011, 15–17.

²⁵² Ruusuvuori ym. 2010, 16.

²⁵³ Hermeneuttisesta kehästä ks. esim. Ollitervo, Sakari: Filosofinen hermeneutiikka ja kulttuurihistoria. Teoksessa Nivala, Asko & Mähkä, Rami (toim.) *Tulkinnan polkuja*. Kulttuurihistorian tutkimusmenetelmiä. Cultural History – Kulttuurihistoria 10, Turku 2012, 193–221.

etukäteen. Kutsun tätä aineiston tuottamis- ja keruutapaani *kumulatiiviseksi*²⁵⁴ *aineistojen kokoamisprosessiksi*. Journalismin tutkija Turo Uskali on kirjoittanut erityisesti lähihistorian tutkimiseen soveltuvasta *hermeneuttisesta porasta*, jonka monipuolisuus piilee poranterissä eli erilaisissa tutkimusmenetelmissä. Samalla hermeneuttisella poralla on hänen mukaansa mahdollista puretua hyvin erilaisiin lähdemateriaaleihin tutkijan laajenevan ja täydentyvän spiraalimaisen ajattelun toimiessa monimenetelmäisen työkalun energianlähteenä. Tätä luonteeltaan kokeilevaa uuteen tietoon porautumista, joka täydentyy tutkimusprosessin edetessä eri menetelmin voi kerroksellisuudessaan verrata omaan tutkimustapaani.²⁵⁵

Aineiston kokoaminen ja analysoiminen eivät ole tutkimukseni kohdalla olleet selkeästi eroteltavia, peräkkäisiä tutkimuksen teon vaihteita, vaan keskenään yhä uudelleen lomituneita tutkimusprosessin osia. Minulla on ollut työn alla samaan aikaan eri artikkeleja omine, mutta kuitenkin toisia tukevine aineistoineen. Artikkelieni keskinäiset viittaussuhteet kielivät siitä, etteivät yksittäisten artikkeleiden aineistot kuitenkaan ole sellaisinaan irrallisia vaan osa tutkimukseni yhtenäistä aineistokokonaisuutta.

Aineistoa kuin aineistoa tulisi pyrkiä kääntelemään niin kauan, että kaikki saatavissa oleva informaatio on esillä. Tietty aineisto ei silti useinkaan anna täydellisiä vastauksia kaikkiin esitettyihin kysymyksiin. Aineistosta ei *nouse* itsestään esiin mitään, vaikka Jaakko Suominen mukaan tuollaista ”kummallista luonnonilmiötä tai paranormaalista tapahtumaa”²⁵⁶ ilmaiseekin moni tutkija todistaneensa. Aineiston käsittelyä jäsentävät tutkimuskysymyksen lisäksi tutkijan lukemisen tapa, tulkinta ja erilaiset valinnat. Tutkijan tekemät valinnat ja rajaukset muokkaavat tutkimusongelmaa edelleen niin, että aineisto ja analyysin välineet ovat keskenään yhteismitalliset ja analyysillä on mahdollista vastata esitettyihin kysymyksiin. Laadulliselle tutkimukselle on tyypillistä, että aineisto ja tutkimusongelma ovat tiiviissä vuoropuhelussa keskenään.²⁵⁷ Omassa tutkimuksessani aineisto on elänyt dialogin syvetessä ja tutkimusongelman toimiessa keskustelun johdattaja.

Olen artikkelitasollakin täydentänyt teemakirjoitelmia ja kyselyvastauksia muulla tutkimusaineistolla – tai toisin päin. En ole pyrkinyt yksinomaan paikkaamaan teemakirjoitusten mahdollisesti jättämiä aukkoja, vaan tarkoitukseni oli alunperinkin lähestyä mediaurheilun osa-alueita useasta näkökulmasta eri aineistojen kautta. Teemakirjoitusten pääasiallinen tarkoitus tutkimusaineistonani oli tuoda esiin mediaurheilun seuraajien oma näkökulma, heidän käyttötapsansa ja kokemuksensa tietyistä sisällöistä ja palveluista. YouTube-aineistoni yhteydessä testasin vastaanottamieni videoiden ja kirjoitelmien perusteella laatimaani luokitusta videopalvelun hakutoiminnon avulla keräämälläni videoaineistolla. Fantasia-liiga-kirjoitelmien lisäksi olin puolestaan pyytänyt ja saanut käyttööni myös tietyn verkkopeilin sisäisen keskustelufoorumien viestittelyn yhden jääkiekkokauden ajalta. Naisten jalka-

²⁵⁴ Kumulatiivinen tarkoittaa sellaista, ”joka kertyy, kasautuu; yhteisesti vaikuttava[a]”. Sivistyssanakirja, SuomiSanakirja.fi, <http://suomisanakirja.fi/kumulatiivinen>.

²⁵⁵ Uskali 2001, 118–120.

²⁵⁶ Suominen 2010a.

²⁵⁷ Ruusuvoori ym. 2010, 13–15.

pallon EM-kisojen kohdalla halusin tarkastella yhtä mediaurheiluilmiötä tietyn ajanjakson mahdollisimman monipuolisesti, minkä vuoksi seurasin kisojen ajan erilaisia mediasisällöjä lehtiaineistoista ja televisiolähetyksistä verkkosivustoihin ja keskustelufoorumeihin. Yhdessä tämän aineiston rinnalle keräämiäni arvokisakirjoitelmien kanssa mediaurheilutahtuma tuli dokumentoitua ja analysoitua varsin kattavasti.

Aineistojen välisten suhteiden määrittäminen sekä aineistojen (ja menetelmien) asettaminen oikeanlaiseen suhteeseen myös tutkimuskysymykseen nähden on tärkeää²⁵⁸. Se ohjaa koko tutkimusprosessia, ja aineistojen yhteen liittymisen kriittinen arviointi ehkäisee *aineistoturismia*²⁵⁹ eli aineistojen pinnallista käyttöä. Vaikka aineiston hankkimisen, analysoimisen ja varsinaisen tutkimustekstin laatimisen korostetaan olevan limittyviä tutkimusprosessin vaiheita, niin käsillä oleva tutkimusaineisto on ensin tunnettava läpikotaisin ennen kuin sen pohjalta voi tehdä luotettavia tulkintoja. Vasta kattavan yleiskuvan muodostamisen jälkeen ”kammattua”²⁶⁰ aineistoaan voi lähestyä yksityiskohtaisemmin kysymyksin.

Aineistojen välistä suhdetta voi omassa tutkimuksessani tarkastella kahdella eri tasolla. Aineistotriangulaatio toteutuu niin yksittäisten artikkelien sisällä kuin koko tutkimuksen tasolla. Edellä olen hahmottanut eri aineistojen yhdistelemisen logiikkaa artikkelitasolla, mutta artikkelien yhdessä muodostaman kokonaisuuden puitteissa erillisten aineistojen roolien auki kirjoittaminen on hivenen haastavampaa. Tässä on palattava jälleen aineiston ja tutkimusongelman väliseen suhteeseen. Ruusuvuori ja kumppanit kirjoittavat aineiston analysoinnin käsittelynsä yhteydessä siitä, miten laajasti muotoiltu tutkimuskysymys voidaan purkaa tarkentaviksi alakysymyksiksi, jolloin on mahdollista rakentaa toimiva aineiston käsittelytapa erikseen jokaista tutkimuskysymyksen osa-aluetta varten.²⁶¹ ”Koko koottua aineistokorpusta hyödyntävä ja rajatumpi tapaustutkimuksellinen analyysi voivat myös vaihdella yhdessä ja samassa tutkimuksessa. Tällöin tutkimuksen analyttiset luvut pohjautuvat osin eri logiikalla koostetulle aineistolle ja siitä tehtävälle analyttiselle argumentaatiolle ja hakevat vastauksia kukin yhteen tutkimuskysymykseen.”²⁶² Ruusuvuori ja kumppanit käsittelevät esimerkissään yhtä tiettyä (haastattelu)aineistoa laajemman triangulaatiomenettelyn kautta kootun aineistokokonaisuuden sijaan, mutta mielestäni periaate soveltuu myös oman tutkimukseni kaltaisen aineistoyhdistelmän jäsentämiseen. Väitöstutkimuksessani ”analyttisiä lukuja” vastaavat epäilemättä artikkelit.

Tutkimusaineisto-osieni keskinäiset suhteet hahmottuvat parhaiten osoittamalla niiden roolit tutkimuskysymykseni eri osa-alueiden tarkastelussa. Humanististen tieteiden tiedolliset tavoitteet voi tiivistää ihmisten toiminnan ja sosiaalisten käytäntöjen *ymmärtämiseen* ja syiden sekä vaikutusten *selittämiseen*. Oman tutkimukseni painottuu ensin mainittuun jo siitäkin syystä, että tutkimuksen kohteena olevan sosiaalisen ilmiön kuvaaminen edellyttää

²⁵⁸ Nikunen 2005, 33; Uotinen 2005, 63.

²⁵⁹ Ruusuvuori ym. 2010, 9. Ks. myös Jaakko Suomisen käsitteestä johtama metoditurismi: <http://jaasuo.wordpress.com/2011/02/05/ala-ota-kesametodia/>.

²⁶⁰ Ruusuvuori ym. 2010, 23.

²⁶¹ Emt., 21.

²⁶² Emt., 22.

toimijoiden aikomusten ja toiminnan mahdollistavien sääntöjen ymmärtämisen. Ymmärtäminen taas edellyttää merkitysten tulkintaa, ja merkityksiä lähestytään tutkimalla, miten asiat ilmenevät toimijoiden kokemuksissa. Ymmärtävän ihmistieteen näkökulmaan liittyy inhimillisen toiminnan tulkintaa koskeva haaste, sillä sosiaalisen todellisuuden kuvaaminen pitäytymällä pelkissä tutkittavien omista näkemyksissä saattaa tuottaa ristiriitaisia ja jopa virheellisiä tulkintoja. Kristina Rolin toteaa, etteivät inhimillisen toiminnan ymmärtäminen ja selittäminen ole toisiaan poissulkevia vaihtoehtoja, vaan kaksi erilaista, toisiaan täydentävää tutkimusotetta. Hänen mukaansa tutkijan tulisi ottaa huomioon tutkittavien oma näkökulma, muttei rajoittua siihen. Toisin sanoen perustellun tuloksen aikaansaamiseksi tutkijalla tulisi olla käytössään muitakin aineistoja kuin tutkittavien omat tarinat.²⁶³

Oma tutkimusaineistoni koostuu sekä tutkimustani varten tuotetuista että valmiiksi olemassa olevista (muuta tarkoitusta varten syntyneistä) aineisto-osista. Tutkimustani varten tuotetut kyselyvastaukset ja teemakirjoitukset tuovat esiin mediaurheilun seuraajien omat näkemykset. Muuta tarkoitusta varten syntynyt mediaurheiluaineisto valottaa tutkittavaa ilmiötä omalta osaltaan. Ilmiötä kartoittavassa ja sitä kautta kuvaavassa aineistoroolissa ovat toimineet muuta tarkoitusta varten syntyneet peliarvostelut, keskusteluforumviestit ja 1980-90-lukujen liikuntasosiologinen lehtiaineisto, joiden kautta olen osoittanut ja kategorisoinut mediaurheiluun liittyviä teemoja ja osa-alueita. Kyselyjen ja teemakirjoitusten perusteella olen pyrkinyt ymmärtämään tutkittavaa ilmiötä. Nämä tutkimusta varten tuotetut aineistot yhdessä YouTube-videoiden, verkkopelin sisäisen keskusteluforumin viestien sekä naisten jalkapallon EM-kotikisoja koskevan media-aineiston²⁶⁴ kanssa toimivat mediaurheilua, sen sosiaalista luonnetta sekä pysyvyyttä ja muutosta kuvaavassa roolissa. Kysymykset sisällöistä ja palveluista, toiminnoista ja käyttötavoista sekä rooleista ja toimijuuksista digitaalisen mediaurheilun seuraamisen yhteydessä ovat puolestaan läpi-ikäneet tavalla tai toisella kaikkia osa-aineistojani.

Teksti-TV:tä käsittelevässä artikkelissani käytin mediaurheilun seuraajien kokemusten tavoittamiseksi tutkimusaineistonani blogin kautta tuottamiani verkkokyselyvastauksia²⁶⁵. Teksti-TV:n ajattomuutta (ja samalla artikkelini pääteemaa) tukee se, että vuonna 2006 lanseeraamani kyselyn teksti-TV:tä koskevan osion vastaukset olivat yhä relevantteja vuonna 2010. Kyselyaineiston rinnalla käytin muuta tarkoitusta varten syntyneen materiaalin sijaan poikkeuksellisesti artikkelia varten tekemääni asiantuntijahaastattelua. Haastattelin Yle Urheilun Online-ryhmän tiiminvetäjä Lauri Sihvosta puhelimitse, kun olimme sitä ennen tavanneet kerran kasvatusten.

²⁶³ Rolin 2006, 110–113.

²⁶⁴ Naisten jalkapallon EM-kotikisoihin liittyvä media-aineisto pitää sisällään Suomen Palloliiton lehdistöseuranat, painettuja lehtiartikkeleja, verkkosivustoja, keskusteluforumviestejä ja television ottelulähetyksiä kisojen ajalta.

²⁶⁵ Verkkokyselyn avulla kartoitin, mitä eri mediateknologioita vastaajat käyttivät urheilun seuraamisessa – ja miten. Television kohdalla pyysin vastaajia kuvailemaan televisionsa teksti-TV-ominaisuuksia. Teksti-TV:n käyttötarkoitusten lisäksi kysyin muun muassa, mitä teksti-TV:n sivuja vastaajat muistivat ulkoa ja käyttivätkö he teksti-TV:tä netin kautta. Tämän lisäksi tiedustelin oliko vastaajien taloudessa tehty laitehankintoja urheilun seuraamista silmällä pitäen, ja oliko mediateknologia koskaan pilannut urheilun seuraamiskokemusta. Pyysin urheilun seuraajia kuvailemaan näitä tilanteita avoimissa vastauksissaan. Laadin kyselyn kysymykset hyvin pitkälti vuonna 2005 valmistuneen pro gradu -tutkielmani pohjalta, jossa lähestyin mediaurheilun seuraamista vertaillen eri viestintävälineiden käyttöä menetelmänäni seurantapäiväkirjat. Ks. Turtiainen 2005.

Asiantuntijahaastatteluksi kutsutaan tutkimustilannetta, jossa haastateltavalta hankitaan tietoa tutkittavasta ilmiöstä tai prosessista. Tällöin haastateltava on valikoitunut informantiksi institutionaalisen asemansa tai tutkimuksen kohteena olevaan prosessiin liittyvän osallisuutensa vuoksi. Asiantuntijahaastattelun avulla pyritään tuottamaan mahdollisimman tarkka kuvaus tutkimuksen kohteena olevan prosessin kulusta ja samalla haastatteluaineistosta saatetaan analysoida toimijan tapahtumakululle antamia tulkintoja ja merkityksiä. Haastateltavalla voikin olla ikään kuin kaksoisrooli sekä tutkittavan ilmiön asiantuntijana että tutkimuskohteena.²⁶⁶ Päädyin haastattelemaan YLE:n teksti-TV:n urheilusivuista vastaavaa Lauri Sihvosta teksti-TV:n vaiheista ja merkityksestä mediaurheilun yhteydessä hänen 25-vuotisen teksti-TV-toimittajauransa vuoksi. Hän jos kuka oli seurannut läheltä tutkimukseni kohteena ollutta teksti-TV:n kotoutumista ja osallistunut käytännössä välineen muokkaamiseen. Asiantuntijahaastattelu eroaa tavanomaisen tutkimushaastattelun tekemisestä siis jo siinä, ettei haastateltavaksi voi valikoitua kuka tahansa tutkittavan kulttuurin jäsen, vaan henkilö, jonka tausta oikeuttaa tämän toimimisen eräänlaisena todistajana. Näin ollen kysymys haastateltavan tunnistettavuudestakin on erilainen kuin yleensä.²⁶⁷

Asiantuntijahaastattelussa aineiston kokoaminen ja analysointi kietoutuvat yhteen koko tutkimusprosessin ajaksi ilman, että analysointi erottuisi omaksi vaiheekseen. Lauri Sihvosen haastattelun toteuttamistapani noudattelee hyvin tarkoin asiaan perehtyneiden Marja Alastalon ja Maria Åkermanin kuvailemia asiantuntijahaastattelun vaiheita. Olin jo analysoinut kyselyvastauksia ja muodostanut tutkimuskirjallisuuden kautta käsityksen teksti-TV:stä ja sen vaiheista ennen kuin suoritin haastatteluosuuden. Tällainen taustatyön tekeminen ja haastattelurungon räätälöiminen dokumenttiaineiston pohjalta on asiantuntijahaastattelun yhteydessä välttämätöntä, jotta haastattelukysymykset on mahdollista muotoilla mahdollisimman täsmällisiksi. Itse olin esimerkiksi selvittänyt itselleni teksti-TV:n teknisen toimintaperiaatteen ja välineen kehitystyöhön liittyneet sivupolut, jotta pystyin keskustelemaan ilmiöstä riittävän laajasti. Yleiseen tutkimusprosessiin verrattuna asiantuntijahaastattelun kohdalla etenemisjärjestys on osin käänteinen analysoinnin alkaessa merkittävältä osin ennen haastattelua. Analyysi jatkuu itse haastattelutilanteessakin, mikä mahdollistaa myös silloin esiin tuleviin asioihin reagoimisen.²⁶⁸

Asiantuntijahaastattelun analyysin päätavoitteena on tuoda esiin faktoja, jolloin haastatelijan rooli on olla hyvin aktiivinen. Haastattelija ja haastateltava ikään kuin tuottavat faktat yhdessä tutkimusprosessin edetessä. Alastalon ja Åkermanin mukaan haastatteluprosessin etenemiseen kuuluu, että haastateltava tuo haastattelutilanteeseen testattavaksi oman, senhetkisen tulkintansa tutkimuksen kohteena olevasta ilmiöstä tai pyytää haastateltavaa kommentoimaan muiden lähteiden tarjoamaa informaatiota.²⁶⁹ Itse esitin haastateltavalle

²⁶⁶ Alastalo & Åkerman 2010, 372–373.

²⁶⁷ Emt., 374–375; 383. Lauri Sihvosen haastattelun suhteen kysymyksessä ei ollut tutkimusaihe, joka olisi vaatinut haastateltavan tunnistettavuuden salaamista, joten hänen nimensä ja asemansa esille tuominen tutkimukseni yhteydessä ei johtanut mahdollisten tutkimuseettisten kysymysten äärelle – päinvastoin – haastateltavan henkilöiminen lisäsi asiantuntijahaastattelulle tyypillisesti tutkimuksen luotettavuutta.

²⁶⁸ Emt., 373; 379–381; 390.

²⁶⁹ Emt., 388–390.

ni esimerkiksi oman, aikaisempaan kyselyaineiston analyysiini perustuneen näkemykseni syistä, jotka ovat taanneet teksti-TV:n suosion urheilun seuraajien keskuudessa. Lauri Sihvonen kommentoi luettelemiani asioita puolestaan oman asiantuntemuksensa varassa. Näiden näkökohtien ja aineistojen vertaamisesta koostuu haastattelun suorittamisen jälkeinen analyysi, joka saattaa jatkua vielä uudella kommentointikierröksellä. Käsikirjoituksen eli tutkijan ilmiökentästä laatiman kuvauksen luettaminen haastateltavalla on asiantuntijahaastattelun erityispiirre, jota hyödynsin itsekin oman artikkelikäsitteilyni kanssa tarkastaakseni, etten ollut tulkinnut haastateltavaani ”väärin”.²⁷⁰

Toisaalta myös asiantuntijahaastateltava saattaa muistaa asioita väärin, kaunistella tapahtumakulkuja (kuten tutkijakin), tai vaieta ilmiöön liittyvistä (esim. toteutumatta jääneistä) asioista, joita hän ei mielellään muistele. Asiantuntijahaastattelun yhteydessä lähdekritiikki muodostuu juuri eri aineistojen keskinäisestä vertailusta. Systemaattinen luenta paljastaa mahdolliset ristiriidat ja aukot. Alastalo ja Åkerman nostavat esiin tärkeän asian muistuttaessaan, että haastateltava tulkitsee historiallista prosessia aina haastatteluhetken näkökulmasta. Nykyhetkellä on vaikutuksensa siihen, millaisena ilmiö kertojalleen näyttäytyy.²⁷¹ Oman tutkimusaiheeni kohdalla nykyisyys vaikutti haastattelun toteuttamisen kannalta nähdäkseni lähinnä suotuisalla tavalla. Se, että teksti-TV on kaikesta teknologisesta kilpailusta huolimatta säilyttänyt asemansa, todennäköisesti vapautti haastateltavani puhumaan myös välineeseen liittyvistä negatiivisemmista asioista – kuten alkuaikojen kömmähdyksistä ja teknisistä ongelmista.

Alastalo ja Åkerman tarkastelevat asiantuntijahaastattelua yhteiskuntatieteellisen tutkimuksen näkökulmasta. Heille kulttuurista lähestymistapaa edustavat esimerkiksi sellaiset haastattelukysymykset, jotka antavat haastateltavalle mahdollisuuden kuvailla asiaa omasta näkökulmastaan ja määrittellä keskustelun suuntaa. Yhdessä kulttuuristen jäsenysten analyysi ja faktanäkökulma tuottavat heitä mukaillen kontekstuaalista konstruktionismia.²⁷² Oleellista on mielestäni joka tapauksessa sen tunnistaminen, että samalla (asiantuntija) haastattelulla voidaan puhetaiposten, kulttuuristen merkitysten, jäsenysten ja kertomusten lisäksi selvittää myös ilmiötä koskevia faktatietoja. Siitäkin huolimatta, että kulttuurisessa tutkimuksessa kohteena olevat ilmiöt ajatellaan usein ensisijaisesti kielellisesti konstruoiduiksi – mitä konkreetisoin seuraavaksi muuta tarkoitusta varten syntyneen aineiston tutkimuskäyttöä eritellessäni.

3.5 Muuta tarkoitusta varten syntynyt aineisto on puhe- ja esittämistapojen risteämä

Ymmärtävän ihmistieteen lähestymistapaan liittyy läheisesti diskurssin käsite, jonka kautta korostetaan merkitysten tuottamista kielenkäytön (niin puhutun kuin kirjoitetunkin) tilanteissa ja sosiaalisessa vuorovaikutuksessa²⁷³. Tutkimusaineistoni kautta tarkasteluni

²⁷⁰ Alastalo & Åkerman 2010, 383; 390.

²⁷¹ Emt., 372; 381–382.

²⁷² Emt., 389.

²⁷³ Rolin 2006, 111.

kohteena ovat mediaurheiluun liittyvien puhetapojen lisäksi mediaurheilun esittämistavat. Karkeasti jaoteltuna tutkimukseni voi ajatella rakentuvan mediaurheilun *representaatioista* ja *diskursseista*. Avaan kyseisiä käsitteitä tässä jotain muuta tarkoitusta varten syntyneiden osa-aineistojeni yhteydessä, vaikka molemmat liittyvät läheisesti myös tutkimustani varten tuotettuun aineistoon ja sen analysoimiseen. Fantasialiigan pelaajien keskinäisen kommunikaation tarkastelussa tutkin pelin sisäisen keskustelufoorumien viesteistä nimenomaan puhetapoja ja erilaisia puheen tasoja eli analysoin ensisijaisesti aineiston diskursiivisia elementtejä. Diskursseja tarkastelemalla tutkitaan merkitysten tuottamista eri tilanteissa eli sitä, miten ihmiset merkityksellistävät maailmaa ja sen tapahtumia. Diskurssien tutkimuksessa kielenkäyttö (kielen järjestymisen tavat ja keinot) nähdään sosiaalisena ja kulttuurisena toimintana, jolloin puhettavat kertovat ympäröivästä yhteiskunnasta ja kulttuurista.²⁷⁴ Diskurssit eivät kuitenkaan ole aineistossa valmiiksi odottelemassa tutkijaa vaan ne on luettava ja muodostettava aktiivisesti esiin aineistosta, osoitettava tiedostamattomat kielelliset rakennelmat²⁷⁵. Diskursiivisia analyysitapoja on useita, ja kyseessä onkin lähinnä väljä teoreettinen idea joukosta metodisia työvälineitä²⁷⁶.

YouTube-aineistoni yhteydessä taas keskityin siihen, millaisena mediaurheilu näyttäytyy videopalvelun kautta eli ilmiön representaatioihin. Mediarepresentaatioiden tulkinnoista on kyse myös naisten jalkapallon EM-kisa-aineiston yhteydessä. Representaatio on uudelleen esitys edustamastaan asiasta ja nimenomaan sen esittämistä jonkinlaiseksi²⁷⁷ – toisin sanoen tietynlainen *edustus*. Representaation avulla on mahdollista tarkastella esimerkiksi sitä, millä tavoin todellisuutta kuvataan, millaisesta näkökulmasta ja millaisin keinoin²⁷⁸. Median yhteydessä representaatiolla viitataan siihen, että sellaisenaan heijastamisen sijaan media tuottaa ja muotoilee todellisuutta uudelleen²⁷⁹. Mediarepresentaation voi mieltää merkityksellistämisen prosessiksi, joka mahdollistaa esityksen ymmärtämisen ja tulkitsemisen sekä sitä koskevan kommunikaation²⁸⁰. Toisaalta taas yksi kielenkäytön funktioista on maailman kuvaamisen eli representoimisen mahdollistaminen²⁸¹.

Diskurssitutkimuksesta kirjoittaneet kielentutkijat Sari Pietikäinen ja Anne Mäntynen valottavat diskurssin ja representaation keskinäistä suhdetta ja paikantavat niiden välisiä yhtäläisyyksiä:

Representaatiot eivät ole suora esitys todellisuudesta, vaan niissä ikään kuin herätetään tiettyjä merkityksiä valittujen diskursiivisten resurssien²⁸² avulla. Diskurssien tavoin myös representaatiot kaiuttavat aiempia

²⁷⁴ Pietikäinen & Mäntynen 2009, 11–13.

²⁷⁵ Uotinen 2005, 52.

²⁷⁶ Eskola & Suoranta 2000, 196–198.

²⁷⁷ Representaatio-käsitteen tietoteoreettisesta taustasta ks. Knuutila & Lehtinen 2010, 7–31.

²⁷⁸ Pietikäinen & Mäntynen 2009, 56.

²⁷⁹ Herkman 2001, 219; ks. myös Dyer, Richard: *The matter of images: essays on representation*. Second Edition. Routledge, New York, 2002.

²⁸⁰ Rossi 2010, 273.

²⁸¹ Pietikäinen & Mäntynen 2009, 14–15.

²⁸² Resurssilla tarkoitetaan diskurssitutkimuksen yhteydessä kielenkäyttäjän tilanteen ja taitojensa mukaan

*representaatioita esim. vabvistaen (toisintamalla) tai muuttaen (esittämällä jonkin verran eri tavoin) niitä. Representaatio on monikerroksinen prosessi, jossa diskurssin mikro- ja makrotasot²⁸³ kohtaavat ja nivoutuvat yhteen.*²⁸⁴

Diskurssien ja (niissä ilmenevien) representaatioiden taustalla vaikuttavat aina siis myös aikaisemmat puhe- ja esittämistavat. Jääkiekkoaiheisen fantasia-liigan pelaajien kielenkäyttö verkkopelin keskustelufoorumilla noudattelee mediaurheilumaailmasta tuttuja sanakänteitä ja urheilun seuraajien koostamat YouTube-videot toistavat televisiourheilun esityskonventioita. Toki urheilun seuraajilla on omaehtoisten verkkosisältöjensä kautta mahdollisuus myös totutusta poikkeaviin mediaurheilutulkintoihin. Konstruktionistisessa lähestymistavassa merkitysprosessi ei rakennu vain ”tekijän” varaan vaan merkityksiä tuottavat myös representaatioita tulkitsevat katsojat, kuulijat ja lukijat²⁸⁵. Naisten jalkapallon EM-kisoja seuranneet tutkittavani eivät nielleet purematta heille tarjottuja televisiolähetystä varten pinkkiin puettuja urheilutoimittajia tai tähtipelaajista uutisoinnin yhteydessä tärkeimmäksi kohotettua äitiysteemaa. Omassa tutkimuksessani diskurssin ja representaation keskinäinen suhde konkretisoituu sen pohtimiseen, miten urheilua esitetään (representoidaan) mediassa ja miten siitä puhutaan (diskurssit) – sekä miten tämä kokonaisuus on rakentunut (konstruoitunut).

Representaatioiden ja diskurssien tulkitseminen kiinnittyy kysymyksenasetteluissani siis sosiaalisen konstruktionismin (ks. luku 2) lähtökohtiin eli sosiaalisen todellisuuden ja merkitysten rakentumisen tarkasteluun²⁸⁶. Tietyin merkityksin ladatut ilmaukset ovat myös kontekstisidonnaisia; osa digitaalisen mediaurheilun seuraajien toiminnasta saa tietynlaisen merkityksensä vasta saman viiteryhmän edustajien tulkinnoissa.²⁸⁷ Takaisin käsiteltäville palautettuna mediaurheiludiskurssin voi tavallaan ajatella rakentuvan mediaurheilun representaatioiden varaan. Toisaalta saattaisi olla aiheellista pohtia, olisiko diskurssin ja representaation suhde neuvoteltava verkkoympäristön kohdalla osittain uudelleen. Kontekstisidonnaisuus tulee esiin verkkokulttuureille tyypillisinä puhe- ja esittämistapojen hybrideinä, ”uusina” mediasisältöinä, joita on välillä vaikea asettaa yksinomaan diskursiivisen analyysin tai representaatioteorian tulkintakehyksiin, vaikka käsitteet sinänsä ovatkin käyviä digitaalisen kulttuurin ilmiöiden tarkasteluun.

Diskurssin ja representaation käsitteet ovat ehtineet kohdata yleisemmän tason kyseenalaistusta ja kritiikkiäkin. Jussi Parikka ja Milla Tiainen esimerkiksi argumentoivat, että

valittavissa olevia kielellisiä käytänteitä (esimerkiksi eri kielet, murteet, genret, tarinat). Pietikäinen & Mäntynen 2009, 15.

²⁸³ Diskurssien mikro- ja makrotasoilla viitataan siihen, että jokainen kielenkäyttäjä tekee erilaisissa vuorovaikutustilanteissa omia valintojaan, mutta kielenkäytön tavoilla on aina historiansa ja aikaisempi käyttökontekstinsä. Pietikäinen & Mäntynen 2009, 15–16.

²⁸⁴ Pietikäinen & Mäntynen 2009, 62–63.

²⁸⁵ Rossi 2010, 270.

²⁸⁶ Sosiaalisen konstruktionismin ja erityisesti representaatioanalyysin tärkeimpiä kehittäjiä on Cultural Studies suuntauksen luoja Stuart Hall. Esim. Parikka & Tiainen 2012, 327. Ks. Hall, Stuart (toim.): *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage, London, 1997.

²⁸⁷ Ks. myös Pietikäinen & Mäntynen 2009, 11–13; 57.

nykyisessä kulttuurisessa tutkimuksessa reaalisen, materiaalisen ja ei-diskursiivisen tutkiminen on jäänyt kesken. He nimeävät kaksi diskurssi- ja representaatioanalyysien todellisuuden tarkastelua leimaavaa ongelmaa: liiallisen ihmiskeskeisyyden ja ennaltadeterminoidun lähestymistavan. Ilmiöiden sekä niiden representaatioiden/diskurssien suhde tulisi ymmärtää monimutkaisemmaksi, sillä todellisuuden rakentumisen tarkasteleminen kielen tai muun vastaavan merkitysjärjestelmän kautta siirtää heidän mukaansa kiinnostuksemme pois ilmiöistä sinänsä. Ilmiöt tai asiat itsessään eivät merkitse, vaan niitä merkityksellistetään. Parikka ja Tiainen muistuttavat, että diskurssien ja representaatioiden lisäksi maailma koostuu kirjosta prosesseja, jotka eivät ole kielellisiä tai perustu merkityksellistämisiin.²⁸⁸

Itse en kahlitse tutkimustani representaation ja diskurssin käsitteiden tai niihin kiinnittyvien tulkintarepertuaarien tai analyysimenetelmien varaan, vaan käytän niitä menetelmällisinä työkaluina muun aineistoanalyysini rinnalla. Näen, että Parikan ja Tiaisen kritiikki itse asiassa perustelee omaa aineistotriangulaatiotani – etenkin tutkimusta varten tuotettujen aineistojen asemaa ja niiden käyttöä yhdessä muuta tarkoitusta varten syntyneiden aineistojen kanssa. Tutkittaviltaan itseltään kysyminen toki korostaa ihmiskeskeistä näkökulmaa, mutta laajentaa samalla näkökulman tutkijan suorittamasta ilmiön merkityksellistämistä tutkittavien ilmiölle antamiin merkityksiin. Toisin sanoen digitaalisen mediaurheilun tarkastelussani yhdistyvät aikaisemmin mainitsemani diskursiivisia rakennelmia avaava näytenäkökulma ja ilmiön reaalista olemusta kartoittava faktanäkökulma.

Aiemmin mainitsemani aineistojen pinnallisen käytön vaara liittyy aineistojen välisten suhteiden – sekä diskurssien ja representaatioiden että fakta- ja näytenäkökulman vuoropuhelun – punnitsemisen lisäksi myös tutkijan ennakko-oletuksiin. Vaikka painotin aikaisemmin tutkimusetiikan yhteydessä kontekstien tuntemisen tärkeyttä, on aineistolähtöisesti suuntautuneen tutkijan kuitenkin pyrittävä tutkimusaiheessaan syvällä sisällä ollessaankin olemaan seuraamatta hypoteesejaan (jotka tosin ainakin tiedostamattomalla tasolla ohjailtavat jo aineiston kokoamisen vaiheessa, katso seuraava alaluku²⁸⁹). Vaara konkretisoituu etenkin valmiiksi olemassa olevien, jotain toista tarkoitusta varten syntyneiden aineistojen kohdalla. Fifa 09 -peliarvosteluja kerätessäni minun oli esimerkiksi huolehdittava siitä, etten valikoinut aineistoani tarkoituksellisesti tutkimustehtävääni haluamallani tavalla tukevaksi – eli poiminut peliä vain tietyllä tavalla (tiettyjä diskursseja mukaillen) representoivia arvosteluita. Todellisuudessa esiyttämykseni ja ensimmäisten aineisto-osien perusteella muodostamani ennakko-oletusten vastaisia näkemyksiä ei yksinkertaisesti löytynyt. Yksikään läpikäymistäni arvosteluista ei kyseenalaistanut simulaation ylivertaista realistisuutta tai nostanut esiin sukupuolinäkökulmaa.

”Kirsikoiden poimiminen” ja ”rusinoiden etsiminen pullasta” eli herkullisimpien ja parhaiten omiin päätelmiin sopivien osien nappaaminen aineistosta saattaa estää tutkijaa havaitsemasta tulkinnan mahdollisesti kyseenalaistavat aineiston osat²⁹⁰. Aineiston huolellinen

²⁸⁸ Parikka & Tiainen 2012, 330–346.

²⁸⁹ Ks. myös Ruusuvuori ym. 2010, 20.

²⁹⁰ Emt., 21.

järjestäminen sen hankkimisen jälkeen on siis ohittamaton vaihe, joka estää aineistomatkailijaa eksymästä. Oikotietä ei ole. Jos olisin esimerkiksi jostain syystä halunnut väkisin tulkita, että YouTube merkitsee urheilun seuraajille ensisijaisesti omien suoritusten ja marginaalisimpien lajien representointia, olisin voinut helposti poimia aineistostani näemyksen mukaiset videot jättäen muut, enemmän tai vähemmän tarkoituksenmukaisesti, vähemmälle huomiolle. Videoiden johdonmukainen luokittelu teki virheellisesti painottuneet tulkinnat kuitenkin mahdottomiksi. YouTubea nykyaikaisena kansankulttuurin kenttänä tarkastelleen folkloristi Kaarina Kosken mukaan media- ja kulttuurintutkijat ovat lähestyneet YouTubea ensisijaisesti aktiivikäyttäjien itseilmaisun ja yhteisöllisyyden kenttänä, vaikka sivusto on suurelle osalle käyttäjistä populaarikulttuurin tuotteiden ilmaisen käyttämisen väline ²⁹¹. Kosken esiin nostama problematiikka liittyy mahdollisen aineistojen pinnallisesta käytön ja ennako-oletusten ohjaamien kysymyksenasettelujen lisäksi myös laajempaan tutkimukselliseen kontekstiin, jossa niin kutsuttu sosiaalisen median kenttä on haluttu nähdä kauttaaltaan aktiivisten, uutta sisältöä tuottavien toimijoiden alustana (ks. luku 4).

Menetelmällistä lähestymistapaani YouTube-videoaineistoni kohdalla voi nimittää aineistolähtöiseksi sisällönanalyysiksi²⁹². Käsitteenä (laadullinen) sisällönanalyysi on tosin kohdannut kritiikkiä. Haastattelun analyysimenetelmistä kirjoittaneiden Ruusuvooren ja kumppanien mukaan sitä käytetään välillä turhan huolimattomasti – joskus jopa analyysin ohuuden peittämiseksi. Onkin muistettava, että pelkkä aineiston luokittelu ei vielä vastaa sen analyysia. Aineiston raakaluokituksen ja havaintoyksikköjen kautta edetään tarkempaan, luokituksen rajat rikkovaan analyysiin. ²⁹³ Olen avannut videoaineistoni luokittelu- ja analyysimenetelmän yksityiskohtaisesti YouTubea koskevassa artikkelissani ²⁹⁴.

Peliarvostelujen ja YouTube-videoitten lisäksi alun perin muuta tarkoitusta varten syntyneitä aineisto-osaa tutkimuksessani edustavat keskustelufoorumviestit ja lehtiaineistot sekä paremminkin täydentävässä roolissa toimineet verkkosivustot. Keskustelufoorumaineiston käsittelyyn ja kontekstisidonnaisuuteen liittyviä asioita olen tuonut esiin aikaisemmin tässä luvussa ja väitöskirjakokonaisuuteen kuuluvaassa artikkelissani ²⁹⁵. Liikuntasosiologinen lehtiaineisto on keskustelufoorumviestien ohella käynyt läpi eräänlaisen diskursiivisen seulan, kun olen jäljittänyt siitä penkkiurheilija-termin stereotypisoinnin lähtökohtia. Olen käyttänyt kyseistä 1980–90-luvuilta peräisin olevaa lehtiaineistoa aikalaikirjallisuuden taivoin eli valottamassa tietyn aikakauden luonnetta ja antamassa sitä kautta tietoa tutkimuskohteestani. Koko väitöskirjatutkimukseni tasolla nämä tieteelliset tekstit asettuvat käyttötapaansa kautta tutkimustani taustoittavaan rooliin. Ne eivät toimi tutkimuskirjallisuutena, koska syntyajankohtansa vuoksi ne osallistuvat tieteellisessä urheilukeskustelussa eri vai-

²⁹¹ Koski 2011, 14–16.

²⁹² Sisällönanalyysistä ks. esim. Tuomi & Sarajarvi 2006, 93–121 (aineistolähtöisestä sisällönanalyysistä erityisesti emt., 110–115).

²⁹³ Ruusuvuori ym. 2010, 18–20.

²⁹⁴ YouTube käyttäjälähtöisen mediaurheilun areenana, *Wider Screen* 1–2/2011.

²⁹⁵ Kahden kaukalon välissä – Fantasiailigojen maailmaa kartoittamassa. *Läbikuva* 4/2007, 39–59.

heeseen oman tutkimukseni kanssa.²⁹⁶ Naisten jalkapallon EM-kisoja koskevan artikkelini lehtiaineistoa olen puolestaan lähestynyt sisällönanalyttisin menetelmin tarkastellessani sekä arvokisojen määrällistä että laadullista mediahuomiota – viime kädessä naisurheilun esittämistapoja.

Aineistojeni analyysimenetelmiä koskevat käytännöt olen kuvannut konkreettisemmin itse väitöskirja-artikkeleideni yhteydessä. Kaiken kaikkiaan käyttämäni analyysin tavat ja menetelmät kiinnittyvät sisällönanalyysin ja diskursiivisen analyysin käytäntöihin hyödyntäen lähiluvuksi kutsuttua kohteen merkitysten tulkintaa sen yksityiskohtaisen analyysin kautta. Tässä luvussa olen keskittynyt avaamaan tutkimukseni metodologisia operaatioita tutkimusstrategisella tasolla. Toisin sanoen olen kuvaillut tutkimukseni monimenetelmäisyyttä ja tapaustutkimuksellista luonnetta (artikkelit) sekä osoittanut kiinnityskohdat tulkintojen tekemiseen ja tutkimuskohteen syvälliseen ymmärtämiseen pohjaavaan hermeneuttiseen tutkimussuuntaukseen. Lopuksi perehdyn vielä tutkimuksessani keskeisenä aineistontuottamistapana toimineen teemakirjoittamisen menetelmällisiin reunaehtoihin ja sitä kautta tekstiaineistoon analyysin kohteena.

3.6 Kirjallinen aineiston tuottamistapa tekee tutkijasta ja tutkittavista tulkitsijoita

Tutkimukseni pääosassa ovat olleet aineistoblogini välityksellä tuotetut kyselyvastaukset ja teemakirjoitukset. Käytännössä upotin yleensä teemakirjoitelmaosiot osaksi tiettyä teemaa koskevia kyselyitä, jotka koostuivat pääsääntöisesti muutenkin avoimista kysymyksistä sallien vapaamuotoiset vastaukset. Aineistonkeruun sijaan käytän tässä yhteydessä ilmausta aineiston tuottaminen, mikä tuo paremmin esiin tutkijan roolin silloin, kun kyseessä ei ole (muuta tarkoitusta varten) valmiiksi olemassa olevan aineiston talteen kerääminen. Aineiston tuottaminen kuvaa mielestäni paremmin tilannetta, jossa tutkija ja tutkittava yleensä synnyttävät aineistoa tavalla tai toisella yhdessä.²⁹⁷ Itsestään selvin esimerkki lienee haastattelutilanne, mutta itse määrittelen käyttämäni kysely- ja teemakirjoitusmenetelmät yhtä lailla tutkimustilanteiksi, joissa aineistoja tuotetaan tutkijan ohjaamalla tavalla. Folkloristi Satu Apo on johtanut termin teemakirjoitus alun perin teemahaastattelusta²⁹⁸.

Suurin osa tutkimusaineistostani on urheilun seuraajien tuottamaa tekstiä (osa tosin muuta tarkoitusta varten syntynyttä, mutta tekstiä kuitenkin). Aineiston tuottamisvälineenä toimineen aineistoblogin lisäksi aineistojani yhdistää siis niiden kirjallinen muoto. Siitä huolimatta, että nykypäivänä verkkokulttuurien yhteydessä korostuvat usein visuaalisuus, reaaliaikaisen liikkuvan kuvan mahdollisuudet ja erilaiset simuloituvat tilat, suurin osa verkon kautta tapahtuvasta vuorovaikutuksesta nojaa edelleen kirjoitettuun tekstiin. Tämän vuoksi koin luontevaksi ja itselleni mielekkääksi lähestyä tutkimusaiheittani verkkokulttuureille ominaisen aineiston tuottamisen kautta.

²⁹⁶ Ks. Sivula 2006, 45.

²⁹⁷ Aineiston tuottamisesta yhdessä tutkittavien kanssa ks. Turtiainen & Östman 2009. Ks. myös Uotinen 2005, 97.

²⁹⁸ Apo 1993, 12.

Julkaisin tutkimukseni aikana blogini kautta kolme teemakirjoituskutsuksi lukeutuvaa kirjoitelmaosiota. Naisten jalkapallon EM-kisoja mediailmionä tarkastelevaa artikkeliani varten pyysin arvokisojen seuraajia kertomaan vapaamuotoisesti siitä, mitä heille jäi päällimmäisenä mieleen EM-kisoista ja miten he seurasivat kisoja median välityksellä. Fantasioliigapelimaailman käytäntöihin pureduin kyselyllä, jonka päätteeksi muotoilin fenomenografisen menetelmän²⁹⁹ mukaisen tehtävänannon:

Olen menestyksekkään fantasioliigaseuran omistaja. Olen tehnyt kovan luokan pelaajabankintoja ja koossa on jo nyt varsin kilpailukykyinen virtuaalijoukkue. Etsin kokenutta ja kunnianhimoista virtuaalimanageria fantasiajoukkueeni keulakuvaksi. Kirjoita minulle esittely itsestäsi, josta käy ilmi tehtävän edellyttämät vahvuutesi ja motivaatiosi. Miksi minun pitäisi valita juuri sinut?

Teemakirjoitelman sovellus, eräänlainen tekstiä ja kuvaa yhdistävä tulkitseva teemakerromus, oli kyseessä myös YouTube-videoiden roolia urheilun seuraamisessa käsittelevän artikkelini aineiston hankinnan kohdalla. Pyysin urheilun seuraajia lähettämään minulle mieleen painuneiden YouTube-videoiden linkkejä kirjallisine perusteluineen. Samassa yhteydessä esitin videon käyttöä koskevia tarkentavia kysymyksiä.

Teemakirjoitusmenetelmän kautta tutkittaviksi valikoituu helpommin henkilöitä, joille kirjoittaminen on mielekäs ilmaisutapa. Satu Apo kutsuu näitä tutkittavia *kirjoittaviksi kertojiksi*³⁰⁰. Tuottaessaan ilmaisultaan vapaata ja laveaa kirjoitelmamateriaalia tutkittavat ovat osallistuneet varsin isolla panoksella tutkimukseni tekoon.³⁰¹ Tutkijana olen laatinut teemakirjoituskutsut, joista osassa olen esittänyt enemmän ohjaavia kysymyksiä ja rajannut tarkemmin tehtävänantoa, mutta ilmaisutapa ja -tyyli on ollut hyvin pitkälti vapaaehtoisten vastaajien itse valittavissa. Tavallista mielikuvituksellisempi virtuaalimanagerikutsu tuotti lennokkaampia kirjoitelmia, mikä palveli tarkoitustaan kyseisen artikkelin kohdalla. YouTube-videoiden yhteydessä tuotetut tekstit olivat huomattavasti lyhyempiä, minkä tulkitsen johtuvan siitä, että vastaajat antoivat videoiden ”puhua puolestaan” ja jättivät siksi osan elementeistä aukikirjoittamatta.

Laatimani teemakirjoituskutsut ovat nekin kirjoitettuja tekstejä ja kysymysluonteestaan huolimatta eräänlaisia kertomuksia. Jaakko Suominen on pohtinut *kysymisen tapoja* analysoidessa SKS:n kansanrunousarkiston mediateknologia-aiheisten kyselyjen keruukutsuja. Hän toteaa kysymysten vaikuttavan vastauksiin, mikä on paljon moniulotteisempi asia kuin miltä se yksinkertaiseksi väitelauseeksi puettuna vaikuttaa. Kysymisellä on aina intentio, tietty oletushorisontti. Suomisen tutkimat keruukutsut, kuten siis tavalla tai toisella kaikki aineiston tuottamiseksi laaditut kysymykset, ehdottavat epäsuorasti tiettyjä vastaa-

²⁹⁹ Fenomenografia tutkii erilaisia käsityksiä kohdeilmioistä ja pyrkii tunnistamaan kontekstin, jonka kautta ihminen käsityksensä muodostaa. Fenomenografisen tutkimusotteen keskiössä ovat käsitysten eroavaisuuksien rinnalla kokemuksellisuus ja ilmiötä määrittävät ilmaukset. Esim. Rissanen 2006.

³⁰⁰ Apo 1993, 14.

³⁰¹ Apo 1993, 12; Uotinen 2005, 90.

misen strategioita.³⁰² Vastaaajien johdattelu on harvoin tarkoitushakuista. Kirjoitelmien laatijat voivat ilman suoraa kehotusta päätyä esimerkiksi vertailemaan järjestelmällisesti tiettyjä asioita sen perusteella, miten tutkija on kysymyksensä jäsentänyt³⁰³.

Tietoyhteiskuntakehitystä tutkinut Sari Tuuva-Hongisto nimittää aineistonhankintatapaansa *tilatuiksi tarinoiksi*. Hän viittaa käsitteellään muun muassa siihen, että tietotekniisiin kehityshankkeisiin osallistuneet haastateltavat kertoivat hänelle asioita olettamiensa odotusten mukaisesti, suhteutettuna vuosituhannen vaihteessa vallinneeseen tietoyhteiskuntakeskusteluun.³⁰⁴ Itse näen, että teemakirjoituksetkin ovat tilattuja tarinoita, joiden kirjoittajilla saattaa olla oletuksia siitä, mitä tutkija odottaa heidän kertovan. Toisaalta teemakirjoitustilanteessa tutkija ei tule vahingossakaan ohjailleeksi tutkittavia kysymyksillään kesken vastausprosessin – eikä toisaalta pääse myöskään kääntämään aiheesta eksynyttä kertomusta takaisin raiteilleen. Pohdin ”tilauskysymystä” erityisesti naisten jalkapallon EM-kisoja koskevien kirjoitelmien kohdalla, koska iso osa tutkittavista lähestyi pyytämättäni teemaa sukupuolinäkökulman kautta. Kirjoitelmien tulkinta on tietysti jäänyt minulle, eikä vaihe ole sisältänyt lisäkommunikaatiota kirjoitelmien laatijoiden kanssa. Näin ajateltuna teemakirjoitusten anti on itse asiassa minun tulkintaani siitä, miten tutkittavani ovat tulkinneet minun heille esittämäni ilmiön. Toisin sanoen olemme tehneet yhdessä näkyviksi tutkimuskohteena olevaan ilmiöön, mediaurheiluun, kiinnittyviä merkityksiä. Minun käsitykseni ovat täydentyneet heidän kokemuksillaan. Analyysini on loppukädessä kohdistunut kyseiseen kerrostumaan.

Etnologi Hilikka Helstin mukaan teemakirjoituksilla tavoitellaan varman tiedon sijasta hedelmällistä tietoa³⁰⁵. Hedelmällistä tietoa on kuvaillut alun perin Jorma Kalela kirjoittaessaan historiantutkimuksen lähteiden pätevydestä – siitä, miten lähteen alkuperäinen tehtävä määrittää, millaista hedelmällistä tietoa sen kautta on mahdollista tuottaa tutkimusnäkökulman/-kysymyksen määrittellessä tapauskohtaisesti lähteen tärkeyden³⁰⁶. Olennaista ei esimerkiksi ole se, mitä kirjoittajilta jää kertomatta tai muistamatta, vaan nimenomaan se, että he ovat kertoneet juuri tietyt asiat tietyllä tavalla³⁰⁷. Tietokone-elämäkertoja tutkinut Johanna Uotinen kutsuu teemakirjoituksia ”erilaisia diskursiivisia muodostelmia sisältäviksi kehyksiksi”³⁰⁸. Teemakirjoituksia aineistoinaan käyttäneet tutkijat ovat todenneet, että niiden kautta muodostuu monipuolinen ja -ääninen yleiskuva kirjoittajien jäsentäessä ja merkityksellistäessä omia kokemuksiaan elämäntilanteensa mukaan. Tutkimuksellisessa mielessä yksityiskohdat ja henkilökohtaiset kokemukset edustavat yleisempiä havaintoja. Ne kiinnittyvät kulloiseenkin yhteiskunnalliseen tilanteeseen liittäen teemakirjoituksessa kuvatun ilmiön laajempiin kehyksiinsä.³⁰⁹ Kuten tekstiaineistoista yleisemminkin, teema-

³⁰² Suominen 2011, 235–236; 250.

³⁰³ Useat mediaurheilun seuraajat päätyivät esimerkiksi vertailemaan mediateknologioita keskenään heillä aikaisemman tutkimukseni yhteydessä teettämässäni päiväkirjassa todennäköisesti siksi, että olin jaotellut viestintävälineitä päiväkirjapohjassa omiksi osa-alueikseen. Turtiainen 2005, 11.

³⁰⁴ Tuuva-Hongisto, 2007.

³⁰⁵ Helsti 2005, 154.

³⁰⁶ Kalela 2000, 89–93.

³⁰⁷ Helsti 2005, 152–153; Apo 1995, 182–184.

³⁰⁸ Uotinen 2005, 91.

³⁰⁹ Apo 1993, 13; 1995, 176; Helsti 2005, 149–154; Uotinen 2005, 54.

kirjoituksista etsitään sosiaalisesti konstruoituja todellisuuksia, joissa ihmiset elävät ³¹⁰.

Teemakirjoitusaineistolla, kuten kaikilla aineistotyypeillä, on omat kipukohtansa, joihin liittyy analysoinnin ja tulkinnan kannalta huomioon otettavia asioita. Teemakirjoituksia ei nielaista sellaisinaan, vaan ne pitää ottaa analyysin kohteiksi. Erilaisia tekstiaineistoja on tulkittava niiden omista lähtökohdista käsin ja niille on asetettava kysymyksiä, joihin ne pystyvät vastaamaan. Analyysivaiheessa teemakirjoituksille(kin) pitää esittää miksi-kysymyksiä. ³¹¹ Miksi naisten jalkapallon EM-kisojen seuraajia ärsytti televisiolähetyksissä pinkkiin puettu naisjuontaja? Miksi virtuaalimanagereiksi halajavat urheilun seuraajat listasivat tietyt työhakemuskonventiot? Ja miksi samojen YouTube-videoiden lähettäjä perustelivat videoiden merkitystä lähestulkoon yhtenevin sanankääntein?

Teemakirjoitustyyppisen aineiston analyysillä on omat erityispiirteensä, joista yksi liittyy lainausten irrottamiseen tutkittavien kirjoitelmista. Yhteydestään irrotettuina yksittäiset ilmaukset tai kuvaukset eivät välttämättä tee oikeutta alkuperäiselle tekstille. Teemakirjoitusten käsittely eheinä teksteinä on työlästä ja suhteellisen aikaa vievää. Itse käytin aineiston järjestelemisen apuvälineenä siihen tarkoitettua Weft QDA -ohjelmaa³¹² EM-kisakirjoitelmien järjestelemisen ja analysoimisen yhteydessä. Laadullisen aineiston analysointiin kehitetty ilmaissovellus mahdollisti tekstikatkelmien merkitsemisen erilaisilla teemoilla, vaikka useillakin samanaikaisesti säilyttäen kuitenkin kirjoitelmat myös itsenäisinä kokonaisuuksina. Ryhmittelemieni teemojen selailun kautta sain läpivalaistua aineistoni kätevästi kerta toisensa jälkeen sekoittamatta teemakirjoittajien tekstejä keskenään ja irrottamatta niitä asiayhteyksistään. Vastaavien ohjelmien käyttö soveltuu hyvin ainakin tietyn mittaisille teksteille. Oma vaivansa liittyy aineiston ohjelmaan syöttämiseen, joten aineiston laajuudellakin on merkitystä (itselläni 35 enintään liuskan mittaista kirjoitelmaa).

Johanna Uotinen on nostanut oman väitöskirjatutkimuksensa yhteydessä esiin aineistosi-taatteihin liittyvän tutkijan vallankäytön. Moni aineistojen syvyyksissä rämpinyt tutkija voi varmasti myöntää muodostaneensa itselleen ”lempi-informantteja” – niitä, jotka ilmaisevat itseään hersyvällä kirjallisella tyylillä tai osaavat tiivistää oleellisen nokkelasti – mutta tasapuolisen kokonaiskuvan muodostumisen nimissä Uotinen muistuttaa huomioimaan kaikkien informanttien näkemykset. ³¹³ Itse olen pyrkinyt varmistamaan, että tulkintani perustuvat aina teemakirjoituksiin aineistokokonaisuutena. Esiin nostamani lainaukset ovat paitsi osuvia ja täsmällisiä, usein hauskojakin kuvauksia, myös aineistoa kokonaisuutena hyvin edustavia esimerkkejä. Aineistositaatit toimivat retorisisina argumentaation keinoina pyrkiessäni perustelemaan tulkintojani ja vakuuttamaan yleisöni. Historioitsija Jorma Kallan mukaan tutkimusmenetelmänä toimiva kirjoittaminen muuttuu tutkimusprosessin

³¹⁰ Lakomäki ym. 2011, 10.

³¹¹ Helsti 2005, 154; Lakomäki ym. 2011, 9.

³¹² Weft QDA ks. <http://www.pressure.to/qda/>

³¹³ Uotinen 2005, 75.

tietyssä vaiheessa tutkimustulosten esittämisen välineeksi ³¹⁴. Itse miellän hänen historian-tutkijan tutkimusmenetelmänä pitämänsä kirjoittamalla tapahtuvan päättelyn yleisemmin laadullisen tutkimuksen metodiksi. Humanistille (ja yhteiskuntatieteilijälle) tutkiminen on kirjoittamista. Kalelaa ja Esa Väliiverrosta mukaillen: tutkimus edistyy kirjoittamalla eikä mikään tutkimus ole parempi kuin siitä kirjoitettu teksti. ³¹⁵

Myös iso osa tutkittavistani on – pyynnöstäni – ajatellut kirjoittamalla. Ja jos lopullisen tutkimusaineistoni koostumus onkin useiden omien tutkimuksellisten valintojeni tulos, niin valikoitumista on tapahtunut myös tutkittavien tasolla. Kuten todettua, kirjoittamisen mielekkääksi ilmaisutavakseen kokevien tutkittavien osuus tutkimusaineistojeni tuottajina painottunee omien aineiston kokoamisen menetelmiäni vuoksi. Sen lisäksi jokainen kyselyyni vastannut ja videon tai kirjoitelman lähettänyt on itse valinnut tutkimukseeni osallistumisen. Miksi he ovat päättäneet niin tehdä? Keitä he ovat olleet? Ja ennen kaikkea, miten tämä on vaikuttanut tutkimukseeni? Väitän, että blogini kautta olen tavoittanut juuri haluaamani joukon ihmisiä: riittävän määrän digitaalisen mediaurheilun säännöllisiä seuraajia. Samalla tiedostan, että tavoittamatta ovat jääneet ne urheiluihmiset, joilla Internetin kaltaiset viestimet eivät kuulu urheilukokemusten ylläpitämiseen – kuten myös täysin satunnaisesti mediaurheilun pariin eksyvät henkilöt, joiden motivaatio tuskin on riittänyt laajahkojen kirjoitelmien laatimiseen ja yksityiskohtaisiin kysymyksiin vastaamiseen itselle ei-niin-merkityksellisestä aihepiiristä. Heidän merkityksenantonsa monipuolistaisivat varmasti kuvaa mediaurheilusta, mutta eivät ole ensisijaisia tutkittavia oman rajaukseni kannalta.

Tutkimukseni pääpaino on tutkimusta varten tuotetuissa aineistossa ja noita aineistoja tuottamaan ovat pääasiassa valikoituneet oman toimintansa kuvailusta innostuneet mediaurheilun seuraajat, mikä ei ole voinut olla vaikuttamatta tutkimustuloksiini. Koska tutkimusaineistoni keskittyvät mediaurheilun seuraajien itsensä toiminnalleen antamiin merkityksiin, tuottaa tutkimukseni varsin myönteisen kuvan mediaurheilun seuraamisesta. Näkökulma painottuisi varmasti toisin, jos tutkittavien tilalla olisi ollut esimerkiksi jossain vaiheessa tavoittelemiani ”kisaleskiä”³¹⁶. Artikkeleissani digitaalisen mediaurheilun seuraamiseen kiinnittyvät osatekijät³¹⁷ näyttäytyvät pääasiassa positiivisten kokemusten ja merkityksenantojen kautta. Tutkittavat tuovat esiin ne fantasia-liigapelaamisen elementit, jotka tuottavat heidän urheilun seuraamiseensa lisäarvoa ja mielekkään ulottuvuuden. Sikäli, kun tutkimukseni taustamotiivina on alun perin ollut penkkiurheiluun liitettyjen negatiivisten mielikuvien kyseenalaistaminen, ovat lähestymistapani mielestäni perusteltuja. Toki nämä omaan tutkimukseeni valikoituneet mediaurheilun seuraajat saattavat itsekkin tunnistaa mediaurheilussa negatiivisia osa-alueita, jotka eivät omista rajauksistani ja kysymyksenasetteluistani johtuen ole tulleet esiin. Toisaalta esimerkiksi naisten jalkapallon EM-kisoja koskevissa teemakirjoitelmissaan tutkittavat nimenomaan erittelivät

³¹⁴ Kalela 2010, 54.

³¹⁵ Kalela 2010, 44; Väliiverro 1999, 142.

³¹⁶ ”Kisaleskiä” ovat urheilun seuraamisesta piittaamattomat henkilöt, jotka kärsivät läheisensä urheilun seuraamisesta erityisesti tiiviisti seurattavien urheilun arvokisojen aikaan.

³¹⁷ Digitaalisen mediaurheilun seuraamiseen kiinnittyvillä osatekijöillä tarkoitan mediasisältöjä ja -palveluja sekä niiden käyttötapoja ja kyseisiin toimintoihin liittyviä rooleja ja toimijuuksia.

naisurheilun mediaesityksiin liittyviä epäkohtia ja kritisoivat samalla myös nationalistisia ja urheilulajikohtaisia painotuksia. Aineistoni rajat tulisivat vastaan siinä kohtaa, jos mediaurheilun seuraamista olisi tarkoitus suhteuttaa tai arvioida ilmiötä itseään laajemmassa kontekstissa. Yhteiskunnallisiin kehyksiin asettamisen ja ilmiön taustalla vaikuttavien rakenteiden paikantamisen sijaan olen kuitenkin rajannut tutkimusongelmani koskemaan juuri sitä, millaisia merkityksiä urheilun seuraajat itse antavat mediaurheilun digitaalisille muodoille.

4. MUUTOKSESSA (OLEVAN ILMIÖN) TUTKIMINEN

Tutkimukseni piti olla monografia. Yhtenäisesitys, kirja. Siitä tulikin artikkeliväitöskirja. Ensimmäisten apurahahakemusten disposition mukaiset alaluvut muuttuivat matkan varrella itsenäisiksi artikkeleiksi. Käytännön syistä voi mainita ainakin sen, että digitaalista nykykulttuuria tutkivan käsissä kerätyt aineistot polttelevat ja tuntuvat vanhentuvan ja ilmiö muuttuvan ratkaisevasti jo ennen kuin tutkija ehtii kirjoittaa sanaakaan. Interaktiivista viihdettä tutkiva kollegani on kuvaillut nykykulttuurin ilmiön tutkimista osuvasti ”yritykseksi määritellä jotakin, joka muuttuu ja pakenee kaikkia määrittely-yrityksiä”³¹⁸. Vaikka tutkijana tiedostankin, etteivät tutkimustulokseni menetä merkitystään ja sinänsä ”vanhene” tutkittavan ilmiön kehittyessä, tuntuu järkevämmältä julkaista aikaansaannoksiaan artikkelien muodossa, jolloin niistä ja heränneestä keskustelusta voi ajankohtaisuudessaan olla enemmän hyötyä niin tutkimusaiheesta kiinnostuneille kuin tutkijalle itselleenkin.

Artikkeliväitöskirja on suhteellisen uusi ilmentys humanistisissa tieteissä. Turun yliopiston humanistisen tiedekunnan artikkeliväitöskirjaa koskevat ohjeet astuivat voimaan vasta 1.3.2008. Myöhemmin päivittyneessä³¹⁹ ohjeistuksessa todetaan, että artikkeliväitöskirjan tulee muodostaa kokonaisuus ja sen artikkelien tulee olla julkaistuja tai julkaistavaksi hyväksytyjä – vähintään kahden referee-julkaisussa. Artikkelien (3–7 kpl) lisäksi väitöskirjaan tulee sisältyä osuus, jossa johdetaan aiheeseen, kuvataan artikkelien muodostama kokonaisuus tavoitteineen, määrittellään teoreettinen viitekehys ja menetelmät sekä esitetään päätelmät ja tutkimuksen arviointi.³²⁰ Muilla tieteenaloilla artikkeliväitöskirjat ovat yleisempiä – esimerkiksi luonnontieteissä tutkimustulosten julkaisemisella artikkelimuodossa on pidemmät perinteet³²¹.

³¹⁸ Tuomi 2008, 137.

³¹⁹ Päivittyneestä väitöskirjaohjeistuksesta käy ilmi, että vähintään kahden väitöskirja-artikkelin tulee olla referee-arvioituja – itse ryhdyin tekemään tutkimustani siinä uskossa, että kaikkien väitöskirja-artikkelien pitää läpikäydä vertaisarviointiprosessi.

³²⁰ Turun yliopisto, humanistinen tiedekunta. Jatkokutkinto-opas. <http://www.hum.utu.fi/tutkimus/jopas5.html>.

³²¹ Eri tieteenaloille on muotoutunut omat käsityksensä artikkeliväitöskirjan rakenteeseen liittyvistä asioista. Liikuntasosiologian alalta esimerkkejä artikkeliväitöskirjasta ovat Esa Siroson ja Arto Tiihosen väitöskirjat, joiden pääluvut rakentuvat useista artikkeleista. Sironen toteaa väitöskirjansa *Urheilun aika ja paikka* (LIKES-tutkimuskeskus, Jyväskylä, 1995) saatesanoissa, että ”oheinen valikoima kokoaa tekstieni punaista lankaa vuodesta 1987”. Punaisena lankana, eli tekstejä yhdistävänä teemana, on toiminut liikuntailmiöiden ajallisen ja paikallisen ymmärtämisen syventäminen kulttuuriantropologisen lähestymistavan keinoin. Kahtatoista erimittaista artikkelia / johdanto- ja loppusanatekstiä seuraa nelikymmensivuinen ”Ajoitusta ja paikannusta”, jossa hän summaa artikkeliensa antia ja teoreettisia suuntaviivoja. Arto Tiihosen urheilun ruumiillisuutta ja maskuliinisuutta käsittelevästä väitöskirjasta *Ruumiista miestä, tarinasta tulkintaa: oikeita miehiä – ja urheilijoita?* (LIKES-tutkimuskeskus, Jyväskylä, 2002) löytyvät 15 artikkelin lisäksi sekä johdanto että yhteenveto, joissa Tiihonen aineistojen, metodien ja käsitteiden läpikäymisen lisäksi esittää lukukohtaisia itsearviointoja. Kymmenen väitöskirjan artikkeleista on julkaistu muualla – viisi myös Tiihosen lisensoitettavissa. Turun yliopiston humanistisen tiedekunnan artikkeliväitöskirjaan ei hyväksyttäisi julkaisemattomia tai aikaisemmassa opinnäytetyössä julkaistuja artikkeleita, mutta Siroson ja Tiihosen opinnäytteitä tuleekin tarkastella oman tieteenalansa ja aikansa tuotoksina. Kiinnostavaa niissä on artikkelien jälkikommentointi, minkä kautta tavallaan hahmottuu tutkijoiden siihenastinen ”elämäntyö” liikuntakulttuurin asiantuntijoina. Turun yliopiston humanistisen tiedekunnan artikkeliväitöskirjoja edustaa esimerkiksi Anne Puurosen *Rasvan tyttäret – Etnografinen tutkimus anorektisen kokemustiedon kulttuurisesta jäsentymisestä* (Nuorisotutkimusseuran julkaisu 42. Helsinki, 2004). Se rakentuu laajasta johdatusosuudesta ja neljästä artikkelista, mikä noudattelee tiedekunnan ohjeistusta – ja tulee rakenteellisesti lähelle omaa näkemystäni humanistisesta artikkeliväitöskirjasta. Merkillä pantavaa Puurosen väitöskirjassa on mielestäni se, että hän käyttää teoreettiseksi mieltävässä johdatusosuudessa paljon aineistolainausesimerk-

Tässä luvussa perustelen, miksi artikkeliväitöskirja on ollut toimivin vaihtoehto oman tutkimukseni kohdalla. Osoitan, miten tämä rakenteellinen ratkaisu on mahdollistanut muutoksen näkyväksi tekemisen sekä tutkimuskohteen että tutkijan ajattelun kehittymisen osalta. Avaan aktiiviseen mediakäyttöön liittyvän akateemisen keskustelun vaiheita ennen ja jälkeen ”sosiaalisen median” käsitteellistämistä, mikä on tapahtunut kesken oman tutkimusprosessini. Problematisoin mediakäyttäjien toiminnan kokonaisvaltaisen muutoksen ja paikannan suurimman murroksen tapahtuneeksi ilmiön jäsentämisen tasolla. Verkkokulttuurien tutkimuksessa suhteellisen lyhyen ajan sisällä tapahtuneet teorialähtöiset muutokset ovat joka tapauksessa vaikuttaneet myös omiin tutkimusasetelmiini, joten perustelen lopuksi käsiteltävien tuloksena syntyneen päätökseni *virtuaaliurheilijan* käsitteen hylkäämisestä. Luku antaa kokonaiskuvan siitä, millaista on jatkuvassa muutoksessa tutkiminen. Kun ilmiö muuttuu, muuttuu myös sitä käsittelevä tutkimus.

4.1 Artikkeliväitöskirja puoltaa paikkaansa karkaavan kohteen tavoittamisessa

Teknologian kulttuurista omaksumista tutkineen Johanna Uotisen artikkeliväitöskirjassa piirtyy esiin tutkijan ajattelun kehitys, mikä on yksi artikkeliväitöskirjan erityisominaisuuksista. Uotinen käy väitöskirjansa johdanto-osuudessa läpi tutkimuksensa etenemistä kirjoittaen prosessia ja sitä koskevia havaintojaan auki aina tutkimussuunnitelman muokautumisesta lähtien. Hän rakentaa pohjustuksellaan artikkeliansa elinkaarta näkyväksi lukijalleen.³²² Mielestäni muutoksen näkyväksi tekeminen tarjoaa tutkimukselle erilaisen tarkastelu-ulottuvuuden. Pyrin samankaltaiseen läpileikkaukseen oman tutkimukseni kohdalla, sillä artikkelien syntyhetkillä on merkityksensä. Itse olen saanut muokata oman tutkimukseni suuntaviivoja sitoutumatta kovinkaan tiiviisti erilaisten hankkeiden asetelmiin tai näkökulmiin.³²³ Suomen Akatemian rahoittamassa *Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa* -hankkeessa työskentelyn myötä pohdin urheilun ja pelitutkimuksen suhdetta ehkä tarkemmin, mitä olisin tehnyt ilman tutkimushankkeeseen osallistumista. Kaiken kaikkiaan tutkimuskysymyksiäni on suunnannut ennemminkin akateeminen ihmettely.

Mielestäni on perusteltua päätyä artikkeliväitöskirjaan erityisesti silloin, kun tutkimuskohteenä on jatkuvassa muutoksessa oleva, moniulotteinen ilmiö. Jokainen artikkeli on tällöin oma osatutkimuksensa, mikä mahdollistaa ilmiön eri osa-alueiden ja vaiheiden esille tuomisen. Artikkeliväitöskirjan kautta on mahdollista analysoida vaiheita jälkikäteen ja saattaa ne osaksi laajempaa yhteyttä. ”Ajankohtaisina” julkaistujen artikkelien kautta ilmiö tulee kuvatuksi aikalaishankkeissaan, mutta tutkija voi jälkiviisaana tuoda esille myös asioita, jotka ovat vaikuttaneet siihen, että tutkimus ja sen kohde ovat kehittyneet tiettyyn suuntaan.

Tietoyhteiskuntaa tutkinut Sari Tuuva-Hongisto on todennut tutkimansa ilmiön sijoittuneen tutkimusprosessin aikana ”nykyhetkeen ja tulevaan” muotoutuen ja kehittyen saman-

kejä. Rakenteellisesti relevanttia kaavaa noudattelevat artikkeliväitöskirjoillaan myös teknologian kulttuurisen tutkimuksen joensuulaisedustajat Johanna Uotinen (2005) ja Sari Tuuva-Hongisto (2007) sekä pelikulttuureja-Tampereen yliopistossa tutkinut Olli Sotamaa (2009).

³²² Ks. Uotinen 2005.

³²³ Emt., 13–16.

aikaisesti tutkimuksen kanssa, ikään kuin reaaliajassa ³²⁴. Sama pätee monen mediakulttuurin ilmiön tarkastelun yhteydessä. Digitaalisen kulttuurin tutkimuskohteet eivät kuitenkaan ole tietyssä silmän räpäyksessä syntyneitä historiattomia ilmiöitä. Itse pyrin nykyhetken tarkastelun lisäksi taustoittamaan tutkimani ilmiön osa-alueita katsomalla myös sen verran taaksepäin, että pystyn hahmottamaan digitaalisen mediaurheilun muodostumiseen vaikuttaneita kytköksiä ja taustatekijöitä. Omaksumaani konstruktionistiseen lähestymistapaan kuuluu näkemys nykymediaurheilusta useiden vaiheiden kautta erilaisten tekijöiden varaan rakentuneena ilmiönä.

Artikkeliväitöskirjan muoto on mahdollistanut myös tutkimusaineistojen keräämisen ja tuottamisen kumulatiivisesti, edellisten varaan rakentuen (ks. tarkemmin luku 3). Tutkimusaineistojen analysointi niiden ajallisten syntykontekstien tuntumassa on osoittautunut oman tutkimukseni yhteydessä merkittäväksi. Tutkimukseni kohteena olleen IS Liigapörssi-fantasialiigapelin käyttöliittymä on ehtinyt muuttua tutkimusprosessini kuluessa jo useampaan otteeseen. Verkkopelin perusajatus ja toimintaperiaatteet eivät sinänsä ole muuttuneet, mutta pidän tärkeänä, että sain julkaistua tulkintani silloin, kun peliä koskevat kuvaukseni vielä vastasivat käytössä ollutta pelialustaa. Uskon myös naisten jalkapallon EM-kotikisoista esittämieni tutkimustulosten kiinnostaneen ihmisiä enemmän kisojen lähituntumassa – jolloin tapahtumat olivat vielä urheilun seuraajienkin tuoreessa muistissa – kuin reilut kolme vuotta myöhemmin. Naishahmojen puuttumisen digitaalisista joukkueurheilupeleistä olisin saanut tutkimusteemana unohtaa, jos olisin säästänyt sitä monografia-muotoiseen väitöskirjaan. NHL 2012 -pelissä on vihdoinkin mahdollista valita naispelihahmo, mikä olisi tässä tapauksessa vesittänyt tutkimukseni relevanttiuden, ellen olisi nostanut asiaa esiin jo vuonna 2009 julkaistussa artikkelissani. Tuoreeltaan julkaistuin tuottamani tieto on herättänyt julkista keskustelua ³²⁵.

Jos artikkeliväitöskirja onkin omiaan tarjoamaan tiedettä tuoreeltaan, niin hetkessä elävää tutkimusprosessia saattaa varjostaa myös uuden tiedon tarpeena esiintyvä pakkomielte rakentaa aina vain kattavampi tutkimuskokonaisuus: ottaa huomioon vielä tämä ja tuo tutkittavan ilmiön piirre tai osa-alue ja kirjoittaa vielä yksi artikkeli lisää ³²⁶. Aiheesta oman tutkimusprosessin aikana ilmestyvän muun tutkimuksen kommentointi on artikkeliväitöskirjan kohdalla toki mahdollista, mutta pyrkimys ajan tasalla pysytelyyn voi kääntyä myös itseään vastaan. Tuska siitä, ettei artikkeleissa esittämiään asioita ole mahdollista enää ajantasaistaa, saa välillä sietämättömät mittasuhteet. Mahdollinen mielikuva siitä, että artikkeliväitöskirjan tekeminen olisi huomattavasti helpompaa tai vaivattomampaa kuin monografian, osoittautuu ennen pitkää illuusioksi.

³²⁴ Tuuva-Hongisto 2007, 16.

³²⁵ Väitöskirja-artikkeliejani koskevasta uutisoinnista ks. esim.: ”Virtuaalisilla pelikentillä naiset ovat yhä paitsiossa.” *YLE Uutiset*, 29.9.2009. <http://yle.fi/uutiset/viihde/article1014569.ece>. ”Perhesuhteet nousivat lööppeihin naisten jalkapallosta uutisoitaessa.” *YLE Satakunta*, 24.11.2009. http://yle.fi/alueet/satakunta/2009/11/perhesuhteet_nousivat_looppeihin_naisten_jalkapallosta_uutisoitaessa_1180641.html. ”Naisten EM-kisat median valokeilassa.” *90 Minuuttia* 3/2010. http://issuu.com/forsblom/docs/90_3_10.

³²⁶ Asia liittyy epäilemättä myös monografiamuotoiseen väitöskirjaprosessiin, jossa tutkijalla on mahdollisuus ajautua loputtomaan sisällön uudelleenmuokkaamisen kierteeseen.

Yhden artikkelin työstäminen on pitkä prosessi ³²⁷. Jo käsikirjoitusvaiheessa olisi tietenkin hyvä tietää, mihin artikkeliaan tulee tarjoamaan ja edetä tekstissään tyyllisesti ja rakenteellisesti sen mukaan, jolloin saattaisi säästyä muutamalta uudelleenkirjoitusvaiheelta. Kaikesta huolimatta omasta mielestään valmista väitöskirja-artikkelia pääsee yleensä muokkaamaan ainakin toimituskunnan ja parin referee-arvioitsijan kommenttien mukaan, mikä saattaa kaikkine käänneineen viedä tapauksesta riippuen toistakin vuotta. Kaiken keskellä väitöskirjan tekijä joutuu vielä painimaan perustavien kysymysten kanssa koskien sitä, paljonko on valmis muokkaamaan yksittäistä artikkeliaan ja sitä kautta koko tutkimustaan kokonaisuutena saadakseen tekstinsä läpi tietyssä julkaisussa. Julkaisu saattaa olla omista lähtökohdistaan johtuen kiinnostunut muokkaamaan artikkelia täysin eri suuntaan kuin mikä on väitöskirjatutkimuksen kannalta oleellisin näkökulma ja toteutustapa. Ainakin artikkeliväitöskirjan tekijä harjaantuu tunnistamaan vertaisarvioinnin lähtökohtia ja arvioimaan sen vaikutuksia.

Artikkelieni julkaisukonteksteista, uusien tutkimusteemojen synnystä ja oman ajatteluni kehityksestä riippumatta tutkimukseni keskiössä ovat pysytelleet urheilun seuraajien toiminta ja heidän toiminnalleen antamansa merkitykset. Toiminnan, digitaalisen mediaurheilun seuraamisen, ympäröimä ilmiökenttä on muuttunut, millä on ollut vaikutuksensa tutkimukseeni. Väitöskirjaprosessin vaiheiden kautta on hahmottunut tutkimukseni empiirisen kokonaisuuden lisäksi myös se käsitteellinen viitekehys, jota vasten digitaalisen mediaurheilun tarkasteluni asettuu. Tämän muutoksen näkyväksi tekeminen vaatii jälleen kerran kaiken alkuun, eli toiminnaltaan passiiviseksi mielletyn penkkiurheilijan seuraan, palaamista.

4.2 Aktiivisen mediakäyttäjän paradigma aktualisoituu

Millaista on aktiivinen mediakäyttö? Edellä esittämäni kysymys vaikuttaa sinänsä relevantilta, että lähes kuka tahansa keksisi siihen kyllä vastauksen – olkoonkin, että eri vastaajien näkemykset olisivat todennäköisesti toisistaan eroavia, ristiriitaisiakin mahdollisesti. Niin kutsuttuun sosiaaliseen mediaan multimodaalisia, monimediallisia, crossmediasisältöjä suoltava mikrobloggeria lienee tällä hetkellä aktiivisuuden ilmentymä, mutta toisaalta esimerkiksi useita urheiluaiheisia televisiolähetyksiä kotisohvalta seuraava ja niihin liittyvästä vedonlyönnistä muiden kanssa kasvotusten keskusteleva ”penkkiurheilija” voi hänkin kokea toimintansa äärimmäisen aktiiviseksi. Kumpi voittaa? Aktiivisella mediakäytöllä on kääntöpuolensa: passiivinen mediakäyttö (äärimuotonaan koko käytöltä kieltäytyminen, kun rajataan keskustelu koskemaan niitä, joilla on mahdollisuus ylipäättään tehdä mediakäyttöä koskevia valintoja). Arvioitavaksi jää, millaista sitten lienee passiivinen mediakäyttö, ja miten aktiivinen ja passiivinen mediakäyttö on mahdollista erottaa toisistaan herkeämättä muuttuvassa mediateknologiaympäristössä. Näin muotoiltuna kysymykset vaikuttavat mielettömiltä, mutta niin vain eri alojen tutkijat ovat käyttäneet jo vuosikymmeniä laatiesaan kukin omia määrittely-yrityksiään. Ilmiönä mediaurheilu on jatkuvassa muutoksessa.

³²⁷ Omalla kohdallani kuormittavuuteen on vaikuttanut myös päätökseni kerätä jokaista artikkelia varten oma aineistonsa, mikä tarkoitti tutkimusprosessin vaiheiden kertaantumista, ks. luku 3.

Urheilu sinänsä on kohdannut omat käännteensä kilpailullistumisesta kansainvälistymisen kautta kaupallistumiseen, mitä sivuan sekä väitöskirjani johdanto-osuudessa että artikkeleissani. Mediavälitteinen urheilu sijoittuu ilmiökentälle, jota ovat puolestaan ravistelleet, jos eivät muut niin ainakin käsitteelliset myrskyt, jotka liittyvät mediakäytön luonteeseen. Aloin itse pohtia aihetta penkkiurheilu-termin kautta vuonna 2004. Tuolloin kysymys siitä, onko urheiluun liittyvä mediakäyttö digitaaliteknologian myötä aktiivisempaa kuin ennen, oli mielestäni perusteltu. Yksinomaan television prosessoimattomasta tuijottamisesta (muka) koostunut penkkiurheilu oli passiivisuuden perikuva, jota halusin lähteä kyseenalaistamaan.

Tämän valossa minun onkin ollut vaikea suhtautua 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen lopun intoiluun, jossa kuin tyhjästä noussut ”sosiaalinen media” on äkkiä kaikkien huulilla. Kun aloitin urheilun seuraamisen passiivisuuteen ja osallistamattomuuteen liittyvien mielikuvien tutkimuksellisen purkamisen, käsitettä sosiaalinen media ei vielä ollut olemassakaan. Ensimmäisenä julkaistussa väitöskirja-artikkelissani käsitellen fantasia-liigapelaamista, joka nykyhetkestä tarkasteltuna on sosiaalisen median käyttöä. Tuolloin toiminta oli ”vain” verkkopelaamista, johon liittyi pelin sisäisen keskustelufoorumien kautta toteutuva kommunikaatioulottuvuus. Samoihin aikoihin työstämässäni toisessa artikkelissa mainitsin jo ohimennen käsitteen web 2.0.

Sittemmin olen oman väitöskirjaprosessini aikana ja ohella osallistunut oppiaineemme yhteiseen hankkeeseen, jossa tutkimme Internetin kulttuurista omaksumista yleisemmällä tasolla. Hankkeen tiimoilta vuonna 2009 ilmestyneen monografiamme *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria* omassa osuudessani totesin, että Internet on ollut sosiaalinen media alusta saakka. Valtaosa verkon toiminnasta on ollut ja on vuorovaikutuksellista. Sosiaalisiksi mediaksi nimettyjen verkostoitumispalveluiden käyttäjät jatkavat vain aikaisempien viihdepalvelujen viitoittamalla tiellä.³²⁸ Tätä kirjoittaessani meillä on työn alla opettamaamme luentosarjaan perustuva teoksen jatko-osa, joka kantaa työnimeä *Sosiaalisen median nousu ja tubo*. Teoksessa pyrimme lähestymään sosiaalisen median ilmiötä vuosina 2003–2011 kriittisesti ja historiallisesti taustoittaen. Olisi silti ehdottoman väärin tuomita koko aktiivisuusdebatti näin jälkikäteen turhaksi, sillä sitä se ei missään nimessä ole. Kaikki tutkimuksen vaiheet on tarvittu, jotta voimme nyt ylipäättään lähestyä sosiaalista mediaa samanaikaisesti tunnustaen ja kyseenalaistaen sen erityisyyden.

Aktiivisuuskilpailulla on tapana kiihtyä aina määrätyn väliajoin – yleensä silloin, kun jokin ”uusi” mediateknologia alkaa vallata elintilaansa. Kirjoitan sanan ”uusi” median yhteydessä lainausmerkeissä, koska kyseessä on kontingentti eli epävakaa ja muuttuva käsite, joka ei kytkeydy vain analogisen ja digitaalisen teknologian välisiin eroihin vaan myös ilmaismuotojen ja työkäytäntöjen jatkuvan muutoksen tilaan.³²⁹ Mediateknologioiden käyttöön-ottoon liittyy julkisuudessa näkyvimmin keskustelu vanhan teknologian korvautumisesta

³²⁸ Turtiainen 2009, 231.

³²⁹ Paasonen 2012, 65.

sekä uuteen ilmestykseen liittyvistä ongelmista ja mahdollisuuksista ³³⁰. Näinä murroskausina tunnutaan virittävän aina uudelleen keskustelu myös ”uudesta” aktiivisuudesta.

Aktiivisesti merkityksiä luovan ja sisällön tuottamiseen osallistuvan vastaanottajan paradigman juuret voidaan paikantaa jo varhaiseen yleisö- ja kulttuurintutkimukseen. Kulttuurintutkimuksen traditiossa kulttuuri ei ole valmiiksi tehty kulutustuote vaan se muotoutuu kulutusprosessien yhteydessä. Kulttuurintutkimuksessa on puhuttu (media)teksteistä. Kulttuurituotteiden eli tekstien kuluttajat on nähty aktiivisesti merkityksiä tuottaviksi vastaanottajiksi, jotka tekevät omia tulkintojaan esimerkiksi televisio-ohjelmien sisällöistä. Katsoajuuden ja lukijuuden tutkimuksessa kiinnostuksen kohteena ovat olleet kuluttajien tuotteille ja teksteille antamat (markkinavoimien pyrkimyksistä mahdollisesti poikkeavat) merkitykset. Merkitysten neuvottelun ja käytäntöjen tuottamisen myötä passiiviseksi mielletty kulutus on määrittynyt aktiiviseksi toiminnaksi. Vallankäyttöä vastakarvaan ruotunut malli sai osaltaan humanistiset tieteenalat aikanaan tunnustamaan kulutuksen ylipäätään kulttuuriseksi ilmiöksi. ³³¹

Kulttuurintutkimuksen ylläpitämää aktiivisuuspuhetta vastaan on tietenkin esitetty myös kritiikkiä. Juha Herkman on nähnyt kulttuurintutkimuksen synniksi sen keskittymisen yksilön/pienyhteisön näkökulmaan. Tutkimuksesta toiseen on toistettu subjektin aktiivisuutta, voimaantumista ja identiteettipolitiikan merkitystä, minkä Herkman näkee erityisesti fanitutkimuksen ja uuteen mediateknologiaan liittyvän tutkimuksen ongelmaksi ³³². Hän on peräänkuuluttanut taloudellisten rakenteiden vaikutusten huomioimista kriittisen tutkimusotteen säilyttämiseksi. ³³³ Herkman kaipaa jonkinasteista suunnanmuutosta kulttuurintutkimuksen paradigmaan, mutta vaikuttaisi siltä, että itse mediakäyttö ei sinänsä ole muuttunut viime vuosien aikana aivan niin radikaalista kuin mitä sen sosiaalisesti mediaksi pukeminen on antanut ymmärtää.

Aktiivisesta sisältötuotantoon osallistumisesta ja osallistavasta mediasta alettiin puhua kaksisuuntaisen viestimisen mahdollistaneen Internetin myötä. Median seuraajasta tuli käyttäjä, joka saattoi osallistua myös sisällön tuottamiseen. Vuorovaikutteiset sisällöt korottivat aktiivisuuden interaktiivisuudeksi pohjustaen kenttää sosiaalisen median ryntäykselle. Faniuteen perehtynyt mediatutkija Henry Jenkins on paikantanut kolme syytä tälle kuluttamisen ja tuottamisen välisen rajan hälvenemiselle mediatekstien yhteydessä: uusi teknologia ja sovellukset, joiden avulla sisällön luominen helpottui, tee-se-itse-mediatuotantoa suitsuttavat alakulttuurit sekä monimediallisuuteen ja yleisön aktiivisempaan rooliin rohkaisseet taloustrendit. ³³⁴

³³⁰ Ks. esim. Turtiainen 2009, 230–233.

³³¹ Ks. esim. Koivunen ym. 2001, 15–19. Ekonomisti Michel de Certeau jäseni reilut kaksi vuosikymmentä sitten tuotanto-, käyttö-, kulutusprosessien välisiä suhteita nimittäen (sekundaariksi) *tuottamiseksi* toimintaa, jota television katsoja ”tekee” television *tuottamille* representaatioille, ja kutsumalla samalla näiden tuotteiden käyttöä myös *kuluttamiseksi*. xii–xiii; 30–31. de Certeau, Michel: *The Practise of Everyday Life*. University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1988.

³³² Lähestymistapa on tyypillinen myös konstruktionistiselle tutkimukselle, ks. esim. Hacking, 2009.

³³³ Herkman 2006, 27–29.

³³⁴ Jenkins 2006, 135–136.

Yleisötutkimuksessa etnografiseksi käännteeksi nimitetty muutos ilmeni 1990-luvulla, jolloin tutkijat alkoivat kääntää tutkimuksellista mielenkiintoaan yleisöstä ja yleisöydestä kohti median käyttöä ja käyttäjyyttä. Vaikutustutkimuksen kysymykset siitä, mitä media tekee ihmiselle ja käyttötarkoitustutkimuksen kysymykset siitä, mihin ihmiset tarvitsevat mediaa korvautuivat reseptiotutkimuksellisilla ja mediaetnografisilla kysymyksenasetteluilla: mitä ihmiset tekevät medialla ja miten he sitä käyttävät. Toisin sanoen näkökulmat liikkuivat laadullisen, kulttuurisen yleisötutkimuksen suuntaan.³³⁵ Kaarina Nikusen mukaan television yleisötutkimuksessa on haluttu korostaa yleisön aktiivisuutta. Sittenkin aktiivinen katsoja on väistynyt interaktiivisen käyttäjän tieltä, kun yleisöjuhlia seuranneesta krapulasta kärsinyt tutkimus siirtyi television ääreltä uuden median pariin.³³⁶ Tällä hetkellä uusi hieman liian rankan juhlinnan kohde on tekijän ja yleisön välisen rajan hämärtyminen. Keskustelevan interaktiivisuuden julistus vannoo yleisön yhdessä muokkaamien mediaesitysten nimeen. Kaarina Nikunen näkee ongelmaksi sen, että keskittymällä interaktiivisuuteen ja yleisöjen tuottajuuteen tutkimus saattaa hukata median käytön muut muodot ja merkitykset.³³⁷

Interaktiivisuuden huumassa on unohtunut, että median käyttäjällä on aikaisemminkin ollut – ja on yhä edelleen – valinnanvapaus niin mediateknologioiden kuin -sisältöjenkin suhteen. Teksti-TV:tä käsittelevää artikkelia työstäessäni törmäsin kiinnostavaan rinnastukseen, kun havaitsin Vivien Marxin todenneen 1990-luvun lopulla (television) kaukosäätimen ja (tietokoneen) hiiren molempien tarjoavan käyttäjälleen mahdollisuuden muokata mediasisällöistä omanlaisensa kokonaisuuden, ”kuljettaen yleisöä lähemmäs tuottajan roolia”. Hänen mukaansa kaukosäädin teki aikanaan passiivisesta TV:n katsojasta aktiivisen ohjelmavirtaan osallistujan tarjotessaan mahdollisuuden esimerkiksi teksti-TV:n selailuun ja kanavapujotteluun kesken lähetyksen.³³⁸ Marxin näkemyksen voi liittää sujuvasti keskusteluun osallistavasta mediakulttuurista, joka on lähivuosina keskittynyt 2000-luvun Internetiin. ”Uudet” kuluttaja-tuottajat asettuvat mielestäni samalle aktiivisuuden, interaktiivisuuden ja sosiaalisuuden jatkumolle muiden aikojen osallistuvien mediakäyttäjien kanssa. Kytkenkin sosiaalisiksi mediaksi nimitetyn ilmiön osaksi aktiivisen vastaanottajan tutkimustraditiota. Toisin sanoen väitän ”sosiaalisuuden” olevan nykypäivän aktiivisuutta, kun puhutaan mediateknologioiden käyttäjistä.

4.3 Sosiaalinen media taipuu myös antisosiaaliseksi mediaksi

Sosiaalisesta mediasta alettiin puhua lähestulkoon rinnakkain web 2.0:n³³⁹ kanssa, joilla molemmilla viitataan verkkosisällön tuottamisen ja jakelun sosiaalisempaan lähestymistapaan. Erilaiset sosiaalisiksi mediaksi kutsutut palvelut alkoivat yleistyä 2000-luvun puolivälin paikkeilla. Katri Lietsala ja Esa Sirkkunen (2008) ovat luokitelleet sosiaalisen median

³³⁵ Nieminen & Pantti 2004, 166–167; Kangaspunta 2008, 167–168.

³³⁶ Nikunen 2008, 235–237.

³³⁷ Emt., 239.

³³⁸ Marx 1998, 35–36.

³³⁹ Tim O'Reillyn 2004 lanseeraama käsite, jolla viitattiin uudenlaisen verkkokäytön osallistaviin muotoihin. Ks. esim. Saarikoski ym. 2009c, 331.

lajityypit sisällön jakamiseen (YouTube, Flickr) sekä sisällön luomiseen ja julkaisemiseen (blogit) keskittyviin palveluihin, sosiaalisiin verkostoitumispalveluihin (Facebook), yhteistuotantoihin (Wikipedia), virtuaalimaailmoihin (Habbo Hotel) ja pieniin, isäntäpalveluissa käyttöön otettaviin lisäsovelluksiin ³⁴⁰. Sosiaalisen median käsitteen epämääräistä käyttöä kritisoineet Andreas M. Kaplan ja Michael Haenlein (2010) ovat puolestaan esittäneet jaottelun, jossa sosiaalisen median kategorioita ovat yhteistuotannolliset projektit (Wikipedia), blogit, sisältöyhteisöt (YouTube), sosiaaliset verkostoitumissivustot (Facebook), virtuaaliset pelimaailmat (World of Warcraft) ja sosiaaliset virtuaalimaailmat (Second Life). Lietsalan ja Sirkkusen lajityyppeihin verrattuna Kaplanin ja Haenleinin luokittelussa on yhteneväisyyksiä. Molemmat ovat käyttäneet määrittelyperusteinaan itseilmaisun ja sosiaalisen läsnäolon tasoja. ³⁴¹ Käytännössä tietyn palvelun asettaminen vain yhteen kategoriaan on useissa tapauksissa ongelmallista. Luokittelu kuvaavat kuitenkin hyvin sitä, mitkä kaikki erilaiset verkkokäytännöt on kelpuutettu ilmiön osaksi lukeutuviksi tutkimuskohteiksi siitä lähtien, kun tätä vaikeasti määriteltävää Internet-kulttuuria on nimitetty sosiaaliseksi mediaksi ³⁴².

Sosiaalinen media -nimityksen vakiintumisprosessin aikana samaisesta ilmiöstä on ehditty käyttää lukuisia synonyymi-ilmauksia. Sisällöntuotannon demokratisoitumista on kutsuttu muutaman vuoden sisällä niin *ruohonjuuritason osallistumiseksi*³⁴³, *tee-se-itse mediaksi*³⁴⁴ kuin *osallisuusmediaksikin*³⁴⁵. Esa Sirkkunen on puhunut myös joukkoviestinnän keskittyneet toimintatavat haastavasta *vertaismediasta*, jolla hän tarkoittaa vapaaehtoisesti, tekijän omista tai yhteisön yhdessä sopimista intresseistä syntyviä sisältöjä ³⁴⁶. Epäitsekästä verkon käytön motiivivia, aktiviteetteja, joista ei koidu suoraa hyötyä käyttäjälle itselleen (esimerkiksi informaation jakaminen ja pyrkimys asioihin vaikuttamiseen) on kutsuttu myös *verkkouniversalismiksi*³⁴⁷. *Jokamiehen sisällöntuotannon* ovat mahdollistaneet erilaiset verkkotyökalut ja -palvelut ³⁴⁸. Verkostoyhteiskunta -käsitteen isän Manuel Castellsin mukaan uusi kommunikaation muoto tavoittaa suuret joukot, mutta sen sisältöjä tuotetaan, vastaanotetaan ja koetaan yksilöllisesti. Hän nimittää sitä *yksilöiden joukkoviestinnäksi*. ³⁴⁹

Sosiaalisen median käyttäjillekin on ehdotettu useita nimityksiä. Lähtökohta-ajatuksena on ollut se, että helpomman sisällöntuottamisen mahdollistavat palvelut tekevät netinkäyttäjistä automaattisesti aktiivisesti kommunikoivia ja sisältöä tuottavia osallistujia. Axel Bruns on kutsunut sosiaalisen median sisältöjen yhteistuottamista ”käyttötuoannoksi” (produsa-

³⁴⁰ Lietsala & Sirkkunen 2008.

³⁴¹ Kaplan ja Haenlein 2010.

³⁴² Ks. myös Matikainen 2008, 27; 2009, 13.

³⁴³ Hautakangas 2008.

³⁴⁴ Sirkkunen 2006a.

³⁴⁵ Suoranta 2006, 217.

³⁴⁶ Sirkkunen 2006b, 137–139.

³⁴⁷ KNT Media 2008.

³⁴⁸ Östman 2007, 52.

³⁴⁹ Castells 2007, 246–248. Castells käyttää käsitettä *mass self-communication*, jonka on *yksilöiden joukkoviestinnäksi* suomentanut Tuomas Ylä-Anttila. Ks. Castells, Manuel: Yksilöiden joukkoviestintä. Suom. Tuomas Ylä-Anttila. *Le Monde diplomatique Suomi* 1/2007.

ge = production + usage) ³⁵⁰. Käsitteen taustalta löytyy kuitenkin jo 1980-luvulta peräisin oleva Alvin Tofflerin “prosumer” (producer + consumer), jolla hän rinnastaa tuottajan ja kuluttajan ³⁵¹. Yhdistelmämuotonsa kautta näiden sukulaiskäsitteeksi mieltyy myös Charles Leadbeaterin ja Paul Millerin Pro-Am (professional amateur), jolla he ovat kuvanneet ammattilaisten ja amatöörien välisen rajan hälvenemistä harrastuneisuuden tason kohotessa lähelle ammattimaisuuden astetta. Käsite on lainattu osuvasti urheilumaailmasta, jossa esiintyy puoliammattilaisia ja huipputasolla palkatta kilpaurheiluvia yksilöitä. ³⁵² Niin tuottaja-kuluttajia kuin ammattilais-amatöörejäkin on kuin onkin ollut myös ennen Internetin yleistymistä. Fanitutumuksen yhteydessä on luokiteltu eriasteisia toimijuuksia esimerkiksi materiaalin tuottamiseen ja omistautuneisuuteen liittyvin perustein. Käsitellen noita luokitteluja tarkemmin artikkelissani “*Aktiivisen urheilun kantapäillä*” – *Fanaattisia mediaurheilun kuluttajia kategorisoimassa*.

Tuon esiin näitä verkkokulttuurien muutokseen liittyviä käsitteitä ja luokitteluja eri artikkeleissani. Sosiaalista mediaa luonnehdin erityisesti käsitellessäni urheiluaiheisia YouTube-videoita ja teksti-TV:n roolia ruotiessani problematisoin mediakäytön aktiivisuuden ilmenemistä. Sosiaalisen median käyttökulttuurit eivät ole olemassa olonsa aikana muodostuneet yhtenäiseksi verkkokulttuuriksi, jonka perusteella voitaisiin määrittää niin sanottu kuluttaja-tuottajan arkkityyppi, minkä vuoksi hybriditermien kaltaiset yleiskäsitteet ovat ongelmallisia ³⁵³. Tämä on näkemys, johon yhä useammat tutkijat ovat viime aikoina yhtyneet. Edellä toin jo esiin Kaarina Nikusen interaktiivisuuteen ja yleisöjen tuottajuuteen keskittymistä kohtaan esittämää kritiikkiä. Suomalaistutkijoista myös Veikko Pietilä ja Seija Ridell ovat nousseet puolustamaan yleisöyttä. He muistuttavat, ettei pidättäytyminen sisällön tuottamiseen osallistumisesta ja/tai kommunikoinnista ole kadonnut interaktiivisen median aikakaudellakaan, mikä kuitenkin saattaa helposti unohtua, kun huomio kiinnittyy uudemmassa tutkimuksessakin pääasiassa verkkokulttuurien osallistaviin elementteihin. ³⁵⁴

Osallistumisen potentiaalin tunnistamisesta on oman tutkimusprosessini aikana tullut kritiikittömän juhlinnan kohde, mitä perustellaan uutuuden diskurssilla. Verkkomedian demokratisoitumisen varaukseton korostaminen käyttäjien itsensä huomioimisen kustannuksella on synnyttänyt uuden *kommunikatiivisen paradigman*. ³⁵⁵ Antisosaalisen mediakäytön puolesta puhuminen on tuntunut vuorostaan kohonneen tutkimuksellisesti muotiin 2010-luvulle astuttaessa. Piirre on mielestäni tervetullut lisä sosiaalisen median ympärillä pyörineeseen hypetyspainoitteeseen keskusteluun – mahdollisuusretoriikalla hekumoivaan hegemoniadiskurssiin ³⁵⁶. Sosiaalista mediaa tutkinut Lisbeth Klastrup erottaa palvelujen sisältöjä kuluttavat klikkaajakäyttäjät (click-users) paljon tutkituista, uusia ele-

³⁵⁰ Bruns 2008.

³⁵¹ Toffler 1980, 265–288.

³⁵² Leadbeater & Miller 2004.

³⁵³ Turtiainen & Östman 2009, 340–341.

³⁵⁴ Pietilä & Ridell 2008, 27–43.

³⁵⁵ Ks. esim. Cammaerts 2008; Carpentier 2009; van Dijck 2012.

³⁵⁶ Ks. Suominen, 2010c.

menttejä luovista koodaajakäyttäjistä (code-users) ja peräänkuuluttaa tulevan tutkimuksen keskittämistä ensin mainittuihin ³⁵⁷. Todellisuudessa vain pieni osuus Internetin käyttäjistä tuottaa sisältöjä muiden kanssakäyttäjien kulutettavaksi, joten Klastrupin kehoitus on perusteltu, jos ja kun haluamme saada kattavaa tietoa kaikkein tavanomaisimmista verkon käyttökulttuureista.

Klastrup pitää tutkimuksellisesti tärkeänä tarkastella sitä, mitä käyttäjät *eivät* tee. Sosiaalisesta mediasta puhuttaessa hän haluaa erottaa läsnäolon (presence) osallistumisesta (participation). Keskustelufoorumien yhteydessä muiden kommunikointia siihen osallistumatta seuraavia kutsutaan ”lurkkaajiksi” (lurk = väijyä). Klastrup käyttää vastaavista blogien ei-interaktiiviseen seuraamiseen keskittyvistä nimitystä ”blurker” ja pohtii josko sosiaalisen median ”klikkailijoita” voisi kutsua ”slurkkereiksi”. Keskeisimmäksi kysymykseksi hänen mukaansa nousee se, kuinka tutkia näitä taka-alalla vaiti pysytteleviä käyttäjiä. ³⁵⁸ Digitaalisen mediaurheilun kohdalla keskustelufoorumien viestiketjujen lukemiseen ja YouTube-videoiden katselamiseen tyytyväisiä urheilun seuraajia.

Yhdysvaltalaisen tutkimusyrityksen kategorisoinnissa Internetin käyttäjät on jaettu tuottajiin (jotka julkaisevat sisältöjä; kirjoittavat blogeja ja liittävät videoita palveluihin), kriitikoihin (jotka kommentoivat blogikirjoituksia ja osallistuvat arvostelemiseen), keräilijöihin (jotka kokoavat informaatiota, käyttävät syötteitä ja merkkäavat sivustoja = tag) liittyjiin (jotka käyttävät sosiaalisia verkostoitumispalveluja), yleisöön (jotka lukevat blogeja, katsovat videoita ja kuuntelevat podcasteja) ja ei-aktiivisiin (jotka eivät käytä sosiaalista mediaa mitenkään). Mielestäni tässä jaottelussa sen huomioiminen, ettei kaikki sosiaalisen median käyttö suinkaan ole sisältöjen tuottamista, on tärkeää. Toisaalta käyttäjien luokittelu tällä tavalla ei-osallistuviin on sekin mielestäni osittain kyseenalaistettavissa. Oman tutkimukseni perusteella sosiaalisen median käyttäjät, tässä tapauksessa mediaurheilun seuraajat, voivat olla tietyn palvelun käytön suhteen aktiivisia sisällöntuottajia ja pysytellä samalla toisaalla sivustaseuraajan roolissa. Käytännössä fantasialiigapelaamiselle omistautuva urheilun seuraaja voi tuottaa runsaasti peliin liittyvää materiaalia, mutta tyytyä YouTubeen osalta vain katselemaan urheiluaiheisia videoita. Tällöin häntä on mahdotonta luokitella sosiaalisen median käyttäjänä vain yhteen käyttäjäkategoriaan. Pelkkä YouTube-videoiden katselu on toimintamuotona yleisöyttä puhtaimmillaan, mutta usein tuottajuus ja yleisöys kuitenkin lomittuvat. ³⁵⁹

Sosiologi Clayton C. Childress on argumentoinut, että kaikki mediat ovat sosiaalisia. Vain tiettyjen uusien medioiden (kuten Facebookin ja Twitterin) kutsuminen yhtäkkiä sosiaalisiksi ei hänen mukaansa tee oikeutta samalla anti-sosiaalisiksi mieltäville vanhemmille medioille (kuten kirjoille ja radiolle), jotka nekin synnyttävät sosiaalisuutta ³⁶⁰. Ihmiset yhdis-

³⁵⁷ Klastrup 2010.

³⁵⁸ Emt. 2010.

³⁵⁹ Pietilä & Ridell 2008, 30; 35.

³⁶⁰ Kirjan ja radion kaltaiset ”vanhat mediat” ovat sosiaalisia synnyttäessään arvostelua ja tulkintoja sekä säädellässään sosiaalisia suhteita. Ks. Childress 2012, 57.

televät vanhaa ja uutta mediaa rikastuttaen kummankin käyttökokemuksia. Mika Pantzar nimittää tällaista tuotteiden vuorovaikutusta *sybioottiseksi yhteistyösubteeksi* ³⁶¹. Childress taas kutsuisi *kerrannaisvaikutukseksi* sitä, kun urheilun seuraaja lähettää tekstiviestiä tai twiittaa ja käyttää keskustelufoorumia katsellessaan samalla jalkapallo-ottelua televisios- ta. Mediateknologioiden käytön yhteydessä hyödyllisempi sanapari on hänen mukaansa *sekä/että* kuin *joko/tai*. Childress toteaa, että sosiaalisuuden sijaan käyttäjän suhde alku- peräiseen mediasisältöön on muuttunut. Ennen tätä niin kutsuttua raakamateriaalia olivat esimerkiksi televisio-ohjelmien sisällöt, kun taas nykypäivänä samassa asemassa ovat yhtä lailla tweeteiksi puetut käyttäjien ajatukset ja sisäpiirivitsit. Puhe mediasta (esimerkiksi verkkokeskustelufoorumin jalkapallo-ottelua koskeva viestiketju) on muuttunut itse me- diaksi. Mutta sen sijaan, että sosiaalisen median palvelut olisivat muuttaneet mediakäyttöä tarjoamalla käyttäjilleen mahdollisuutta olla sosiaalisia, palvelut ovat lopulta täysin riippu- vaisia käyttäjiensä sosiaalisuudesta. ³⁶² Itse muokkaisinkin Childressin argumentin muo- toon: kaikki mediat ovat potentiaalisesti sosiaalisia.

Kapitalismin luonnetta digitaalisen ”prosumerismin” aikakaudella tarkastelleet George Ritzer ja Nathan Jurgenson asettavat sosiaalisen median osaksi laajempaa kuluttamisen muutosta, joka on 1950-luvun pikaruokakulttuurin³⁶³ synnyn jälkeen konkretisoitunut muun muassa polttoaineen jakeluun tarkoitettuina kylmäasemina, kotikäyttöisinä veren- paineen mittausslaitteina, radion kuuntelijapuheluin ja tosi-TV-formaatteina . Yhdistävänä tekijänä on ollut kuluttajan itsensä valjastaminen työhön. ³⁶⁴ Sosiaalinen media on mie- lestäni eräänlaista nykypäivän itsepalvelua sekin. Itsensä palvelemisen lisäksi sosiaalisen median käyttäjät palvelevat sisällöntuottajina tietenkin toisiaan ja tältä työltä säästyviä pal- veluntarjoajia. Sisältöjen tuottamisen ohella sosiaalisen median käyttäjät tuottavat samalla myös mediayhtiöitä kiinnostavaa dataa, jolla on kauppa-arvoa. Rekisteröitymistä vaativat palvelut kokoavat käyttäjistään arvokasta, yksityiskohtaista informaatiota. ³⁶⁵ Viestinnän tut- kija Mikko Villi esittää, että käyttäjien sisällöntuotantoon osallistumista tärkeämpää media- yhtiöiden kannalta on käyttäjien keskinäinen vuorovaikutus ja yhteydenpito eli keskinäis- viestinnällisten verkostojen hyödyntäminen sisällön jakelussa ³⁶⁶.

Jo kylmäasemien kohdalla voidaan tosiaan puhua käyttäjien aktiivisuudesta ja miksei myös interaktiivisuuden tasosta, joka ilmenee teknisenä vuorovaikutuksena käyttäjän ja koneen välillä. Muut interaktiivisuuden tasot ovat kulttuurintutkija Johan Fornäsän mukaan median

³⁶¹ Mika Pantzar näkee tuotteiden välillä yhteistyösuhteen lisäksi esimerkiksi käsitteellisiä yhteyksiä ja kilpailulli- sia suhteita, ks. Pantzar 2000, 117–119. Lisää Pantzarin tavaraekologia- ja tuotegenetiikka-ajattelusta digitaalisen mediaurheilun yhteydessä artikkelissani ”Tulos ei päässyt edes teksti-TV:lle.” Miksi vanhanaikainen teknologia on säilyttänyt asemansa digitalisoituneessa mediaurheiluympäristössä? *Tekniikan Waibeita* 3/2010, 32–48.

³⁶² Childress 2012, 55–57.

³⁶³ Ritzer & Jurgenson vertaavat sosiaalisen median palveluja (esimerkkinään Facebookin valinnan vapaus) pikaruokaketjujen limsa-automaatteihin: kuluttaja pakotetaan täyttämään mukinsa itse uudelleen ja uudelleen, mikä tarjoaa sekä enemmän juomaa samaan hintaan että mahdollisuuden sekoittaa eri makuja keskenään ja päättää jääpalojen määrän. Ks. Ritzer & Jurgenson 2010, 25.

³⁶⁴ Ritzer & Jurgenson 2010, 18–20.

³⁶⁵ van Dijk 2009, 47.

³⁶⁶ Villi 2012, 15–18.

käyttäjien keskinäinen sosiaalinen vuorovaikutus (jota Mikko Villi kutsuisi sosiaalisen median yhteydessä implisiittiseksi osallistumiseksi ³⁶⁷) sekä kulttuurinen vuorovaikutus tekstien ja käyttäjien välillä. Hänen mukaansa jokainen media on jossain määrin teknisesti ja kulttuurisesti ”interaktiivinen” kutsuessaan käyttäjänsä toimintaan, joka pitää sisällään sekä vuorovaikutuksen median (niin teknologian kuin sisällönkin) kanssa että niiden kesken, jotka media yhdistää toisiinsa. ³⁶⁸ Toisin sanoen Fornäs on jo ennen vuosituhannen vaihdetta huomionut saman asian, jonka Clayton C. Childress (edellä) yhdistää sosiaalisen median tarkasteluun. Väritykirjankin potentiaaliltaan interaktiiviseksi määrittelevä Fornäs onkin todennut interaktiivisuuden pahamaineisen monimerkitykselliseksi käsitteeksi ³⁶⁹.

”Uuden median” interaktiivisuutta samaan aikaan (ennen vuosituhannen vaihdetta) tarkastellut Rolf Jensen jakoi interaktiivisuuden puolestaan neljään osaan. Hän tarkasteli asiaa nelikentän kautta, jossa interaktiivisuuden tasoa määrittivät informaation tuottaminen ja jakelun kontrollointi – joko keskitetysti tai kuluttajalähtöisesti. Jensen erotti toisistaan lähettämiseen liittyvän interaktiivisuuden (informaatio tuotetaan ja jakelua kontrolloidaan keskitetysti), rekisteröitymiseen liittyvän interaktiivisuuden (informaatio tuotetaan kuluttajalähtöisesti ja jakelua kontrolloidaan keskitetysti), konsultoivan interaktiivisuuden (informaatio tuotetaan keskitetysti ja jakelua kontrolloidaan kuluttajalähtöisesti) ja keskusteleavan interaktiivisuuden (informaatio tuotetaan ja jakelua kontrolloidaan kuluttajalähtöisesti). ³⁷⁰

Mielestäni nykymedian interaktiivisuutta on edelleen, verkkoteknologian läpimurron ja verkkokulttuurien moninaistumisen myötäkin mahdollista peilata Jensenin nelikentän kautta. Kaikki tasot ovat yhä olemassa, joskin ne tulisi nimetä uudelleen nykyisiä verkon käyttötapoja ja palveluita paremmin kuvaaviksi. Käytännössä jokainen interaktiivisuuden muoto sisältää vielä alatasoja. Informaation tuottaminen ja jakelun kontrollointi eivät esimerkiksi mediaurheilun kohdalla ole eroteltavissa selkeästi vain keskitettyyn tai käyttäjälähtöiseen toimintaan. Mediaurheilun seuraaja voi muokata alun perin keskitetysti tuotettua informaatiota työstäessään jalkapallo-ottelun televisiolähteyksestä irrottamansa materiaalin pohjalta oman videokoosteensa ja osallistua näin osaltaan informaation tuottamiseen. Samainen mediaurheilun seuraaja voi kontrolloida videonsa jakelua päättämällä julkaista sen esimerkiksi YouTubessa. Toisaalta palvelun ylläpitäjien päätökset (esimerkiksi videon poistaminen palvelusta sen sisältämän tekijänoikeuksien alaisen sisällön vuoksi) ovat hänen kontrolloimattomissaan – kuten myös se, miten YouTuben kanssakäyttäjät jakavat videota edelleen muissa verkkopalveluissa ja yhteyksissä.

Jussi Parikka totesi vuonna 2004, eli niin ikään ennen sosiaalisen median käsitteen operationalisointia, ettei interaktiivisuus ainoastaan anna käyttäjälle vapautta vaikuttaa median sisältöihin, vaan samalla sitoo tämän niihin tehokkaasti. Hän kritisoi 1990-luvulta lähtien

³⁶⁷ Villi 2012, 12.

³⁶⁸ Fornäs 2000, 37–38.

³⁶⁹ Emt. Artikkelin on julkaistu alun perin vuonna 1998 englanniksi, ks. Fornäs, Johan: Digital Borderlands: Identity and Interactivity in Culture, Media and Communications. *Nordicom Review*, 19:1, 1998, 27–38.

³⁷⁰ Jensen 1999.

mediakulttuuria määrittänyttä interaktiivisuutta nimenomaan käsitteen tasolla. Parikka jatkoi interaktiivisuuden kritiikin kolmeen osa-alueeseen: sosiaalistavaan, historiallistavaan ja ontologiseen kritiikkiin. Sosiaalistava kritiikki sisältää ajatuksen siitä, ettei interaktiivisuus ole teknologian itsensä ominaisuus, historiallistavan kritiikin korostaessa taas, ettei interaktiivisuus ole vasta nykyteknologian myötä syntynyt asia. Parikka itse korostaa sosiaalistavaa ja historiallistavaa kritiikkiä täydentävän ontologisen kritiikin tärkeyttä. Interaktiivisuuden ontologinen kritiikki kyseenalaistaa koko ihmisen (aktiivisen subjektin) toiminnan luonteen digitaalisessa ympäristössä peräänkuuluttaen uusien, kriittisempien käsitteiden kehittämistä mediakulttuurin ilmiöiden tarkasteluun.³⁷¹ Sosiaalisen median (ja sen lukuisien mediakäyttäjäsubjektin aktiivisuudella ratsastaneiden rinnakkaiskäsitteiden) ei voi nähdä vastanneen kriittisempiä käsitteitä kaivanneiden tutkijoiden tarpeisiin – päinvastoin.

Sosiaalisesti mediaksi puettuun (inter)aktiivisuuteen ja mediateknologioiden käyttäjien luokitteluyrityksiin liittyy edelleen kysymys toiminnan aktiivisuuden tasoista. Jalkapalloaiheisen videokoosteen työstäminen Internet-jakeluun on sisällön tuottamista ja sitä kautta kiistattomasti aktiivista sosiaalisessa mediassa toimimista. Pohdittavaksi jää, kuinka aktiivista on puolestaan tuon jalkapallovideon jakaminen YouTube-linkin välityksellä. Jonkin tason osallistumista on myös kyseisestä videosta ”tykkääminen” Facebookin peukkukomennon kautta. Lähestyisin asiaa myös siitä näkökulmasta, mikä todellisuudessa tekee toiminnasta vuorovaikutuksellista – eli sitä niin kutsuttua sosiaalista mediaa. Mielestäni ei vielä yksistään se, että joku liittyy työstämänsä sisällön videopalveluun, vaan se, että kanssakäyttäjät kommentoivat ja välittävät tuotosta edelleen tahoillaan (vertaa Villin määrittelemä implisiittinen osallistuminen). Toki sisällöntuottaja on alullepanija, joka mahdollistaa kaiken videon ympärille muodostuvan käyttäjälähtöisen kerroksellisuuden.

Tässä tullaan näkökohtaan, joka oikeuttaa sen, että sosiaalisen median tutkimus on toistaiseksi kohdistettu pääasiassa sisältöä tuottaviin käyttäjiin. Olli Sotamaa on pelikulttuureja tutkiessaan argumentoinut, että vaikka aktiivisten tuottajien osuus on määrällisesti marginaalinen, heidän tuottamallaan materiaalilla on merkitystä hyvin laajojen joukkojen käsityksiin peleistä³⁷². Sama argumentti pätee digitaalisen mediaurheilunkin kohdalla. Aktiivisten, joskin suhteellisen harvalukuisten, sisällöntuottajien toiminnalla on suuri vaikutus verkkopalveluita käyttävien urheilun seuraajien kokemuksiin. Vaikka olen itsekkin kääntynyt tutkimusprosessini aikana osittain jopa passiivisuusintoilijaksi, joka liputtaa antisosiaalisen median – tai pikemminkin sosiaalisen median epäsosiaalisen ja tutkimuksellisesa mielessä toistaiseksi epäkiinnostavana näyttäytyneen mediakäytön – puolesta, en silti suostu kääntämään tutkimusasetelmaani ylösalaisin ja toteamaan, että urheilun seuraajat ovat sittenkin läpeensä ”laiskoja”, osallistumista kaihtavia merkityskomposteja, sillä se ei pitäisi paikkaansa.

Olli Sotamaa kyseenalaistaa koko (mediatutkimuksellisen) tavan lähestyä kuluttamista ja tuottamista erillisinä ilmiöinä. Hänen mukaansa yhteistoiminnallisuutta korostava, verkot-

³⁷¹ Parikka 2004, 83–97.

³⁷² Sotamaa 2009, 102.

tunut mediaympäristö on pakottanut tutkijat määrittämään uudelleen kuluttamisen ja tuottamisen välisen suhteen.³⁷³ Sonja Kangas asettuu Sotamaan kannalle todetessaan, että digitaalisen median performatiivisuus, sosiaalisuus sekä kehittyvä kollektiivisen luovuuden ja osallistumisen kulttuuri edistävät nimenomaan oheistuottajuutta³⁷⁴. Itse näen tuottajuuden, kuluttajuuden, aktiivisuuden ja osallistumisen tasojen määrittelyn kiinnittyvän ennen kaikkea mediateknologioiden käyttäjien itse omalle toiminnalleen antamiinsa merkityksiin. Oleellista on mielestäni se, kuinka aktiiviseksi osallistumiseksi digitaalisen mediaurheilun seuraaja itse kokee oman toimintansa. Myös se, mieltääkö hän itsensä enemmän mediaurheilusisältöjen tuottajaksi vai kuluttajaksi saattaa vaihdella tilanteen mukaan. Tässä on yksi selitys sille, miksi luovuin tutkimusprosessini edetessä vielä sen alkuvaiheessa käyttämästäni käsitteestä *virtuaaliurheilija* – ja sen digitaalisen mediaurheilun seuraajia tasapäivistävistä määrittelyistä.

4.4 Virtuaalisuus katosi käsittekellariin

Väitöskirjaprosessini alussa tutkin virtuaaliurheilijoita. Halusin nimittää urheilun seuraajia joiksikin muiksi kuin penkkiurheilijoiksi tuodakseni esiin mediaurheilun seuraamisessa tapahtuneita muutoksia. Olen määritellyt, että urheilun seuraaminen sisältää urheilutapahtumien aktiivisen tulkitsemisen lisäksi omakohtaisen kulutuskokemuksen konstruoinen eri viestintävälineiden sisältöjen yhdistelemisen kautta³⁷⁵. Virtuaaliurheilulla olen kertonut tarkoittavani aktiivista mediaurheilun kuluttamista digitaalisia viestintävälineitä hyväksi käyttäen³⁷⁶. Tutkimani asia ei sinänsä ole siis muuttunut miksiäkään, vaikka alun perin käyttämäni käsite onkin pudonnut matkasta. Virtuaaliurheilu olisi edelleen täysin mahdollista nostaa tutkimuksessani kattokäsitteeksi, jonka alle kaikki artikkelissani käsittelemäni urheilun seuraamisen osa-alueet asettuisivat. Katson kuitenkin, että aika on ajanut käsitteen ohi tehden sen tarpeettomaksi. Toiminta on arkipäiväistynyt siinä mielessä, ettei se kaipaa enää virtuaalisuuden kehikkoa ylleen.

Virtuaalisuus oli etujoukoissa, kun erilaiset sovellukset vasta alkoivat valloittaa verkkoympäristöä, joka oli vielä jotain erilaista ja ihmeellistäkin – eräänlainen ”ikään kuin”³⁷⁷ todellisuus reaalia maailmaan verrattuna. Suomessa virtuaalitodellisuuskeskustelu aktivoitui 1990-luvun alussa koskemaan teknologian avulla simuloitua vuorovaikutteista aistikokemusta³⁷⁸. Johan Fornäs totesi 1990-luvun lopulla ei-materiaaliseen liitetyn (”tietokoneperustaisen”) virtuaalisuuden viittaavan yleensä keinotekoiseen, aitoa todellisuutta jäljittelevään

³⁷³ Sotamaa 2009, 16, 79, 82.

³⁷⁴ Kangas 2009, 64.

³⁷⁵ Ks. Turtiainen, Riikka: ”Aktiivisen urheilun kantapäällä” – Fanaattisia mediaurheilun kuluttajia kategorisoi-massa. Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja - Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmioistä*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylän yliopisto, 2008, 43–71.

³⁷⁶ Ks. Turtiainen, Riikka & Östman, Sari: Tavistaidetta ja verkkoviihdettä – omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa. Teoksessa Grahn, Maarit & Häyrynen, Maunu (toim.) *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. SKS, 2009, 336–354.

³⁷⁷ Ks. Huhtamo 1995, 336.

³⁷⁸ Saarikoski ym. 2009c, 332.

– eli käytännössä ei-todelliseen ³⁷⁹. Akateemisissa tutkimusintresseissä on pääsääntöisesti siirrytty jo Fornäs in aikoinaan kritisoimasta todellisen maailman ja epäaidon verkkoympäristön välisestä dikotomiakeskustelusta muihin kysymyksiin, mutta julkisessa keskustelussa aihe sen sijaan nousee edelleen aika ajoin esiin verkkokulttuurien arkipäiväistymisestä huolimatta. Virtuaalisuutta esiintyy nykypäivänä kyllä ymmärrettävissäkin yhteyksissään ilman kyberkulttuuri(kypärie)n painolastia (vrt. esim. *virtuaalinen muistomerkki*³⁸⁰), vaikka kotimaisessa tutkimuksessa käsite on ”vanhassa merkityksessään” korvautunut muilla ja oma ajatteluni kehittynyt eri suuntaan.

Käsiteapparaatin vaihtumisen lisäksi virtuaaliurheilijan katoaminen liittyy edellä esittelemääni aktiivisuuden ja interaktiivisuuden vaiheet sisältävään sosiaalisen median kehityskulkuun. Oleellisinta ei mielestäni enää ole tietyn joukon nimeäminen joksikin (aktiiviset mediaurheilun seuraajat virtuaaliurheilijoiksi) ja erilaisten käyttäjätyyppien kategorisointi vaan aktiivisten toimintamuotojen ja käyttötapojen erittely erilaisten palveluiden ja sisältöjen kautta. Mediaurheilun seuraamiskäytäntöjen hahmottaminen muun muassa digitaalisten pelien, YouTuben, teksti-TV:n ja erilaisten verkkokeskustelufoorumien tarkastelun kautta tuo esiin urheilun seuraajien rooleja ja toimijuuksia, joita voisi halutessaan nimittää virtuaaliurheilijuuksi. Käyttäjäkategorisoinnit ovat olleet tarpeellisia aihetta jäsentäessäni, mutta tutkimusprosessini on edennyt niin, ettei ilmiön tämänkaltainen käsitteellistämisen lopulta toisi lisäarvoa tutkimukselleni.

Tutkimusasetelma on ja ei ole kääntynyt pääläelleen. Aloitin purkamalla penkkiurheilijaan liitettyjä negatiivisia mielikuvia toiminnan passiivisuudesta. Päädyin kieltäytymään osallistumisesta Web 2.0 -manifestiin, joka vannoo käyttäjien luontaisen kommunikoinnin, luovan itseilmaisuuden ja tiedonsaannin tarpeen nimeen. Manifesti muotoilee motiiveiltaan homogeenisen, aikansa ja energiansa verkkosisältöjen tuottamiseen uhraavan anonyymien käyttäjien ³⁸¹. Säilyttämällä käsitteeni olisin saattanut valua julistuksen puolelle ja virtuaaliurheilija rinnastua anonyymiin, sosiaalisen median mallikäyttäjään ³⁸². Digitaalisen mediaurheilun seuraajien nimittäminen virtuaaliurheilijoiksi ei tekisi oikeutta keskenään erilaisia kulutusikäytäntöjä suosiville urheilun seuraajille itsellekään.

Mediakulttuurin tutkijoiden käsitetalkoiden seurauksena *virtuaalisuus* on siivottu pois näkyvistä yhdessä *tietoyhteiskunnan* ja muiden aikansa trendituotteiden kanssa odottamaan mahdollisesti uusia tutkijoita, jotka aikanaan löytävät niille omiin tarpeisiinsa sopivan käytötarkoituksen – ainakin kerratessaan verkkokulttuurien muodostumisen vaiheita. Jonain päivänä käsittekellariin saatetaan sysätä tarpeettomana myös *sosiaalinen media* sen ku-

³⁷⁹ Fornäs 2000, 43 (englanninkielinen teksti julkaistu alun perin vuonna 1998).

³⁸⁰ Puhuttaessa esimerkiksi virtuaalisista muistomerkeistä etuliite virtuaalinen kuvaa ymmärrettävällä tavalla ilmiön luonnetta suhteessa sen vastineisiin fyysisessä ympäristössä. Ks. Haverinen 2011.

³⁸¹ Vrt. Jaron Lanierin ”vastamanifesti”, jossa hän huolehtii yksilön katoamisesta ja persoonan merkityksen heikkenemisestä sosiaalisen median aikakaudella. Hän painottaa, ettemme enää itse muokkaa teknologiaa vaan se on alkanut muokata meitä. Ks. Lanier, Jaron: *Et ole koje – manifesti*. Suom. Kimmo Pietiläinen. Terra Cognita, Helsinki, 2010.

³⁸² van Dijk & Nieborg 2009, 860.

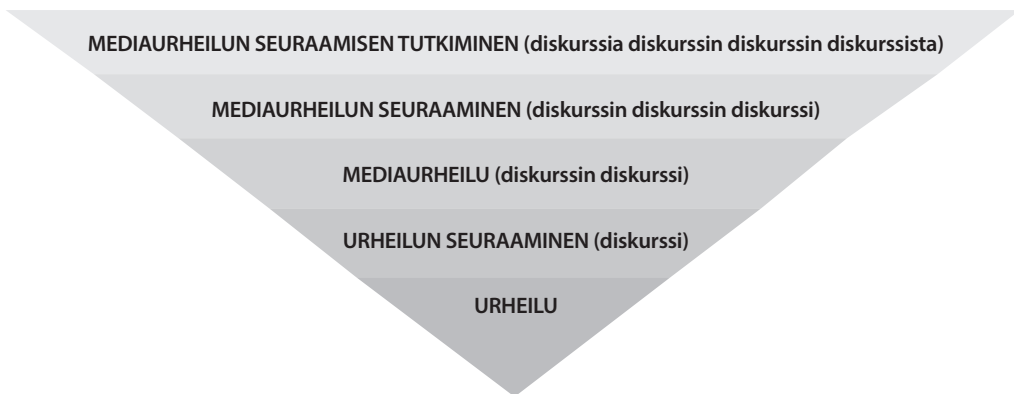
vaaman ilmiön sulautuessa muuhun arkiseen toimintaamme, ja kielenkäytön merkitysten muuttuessa. Tutkimuksen kohteena olevan ilmiön muuttuessa myös tutkimuksen tavat muuttuvat, mikä muuttaa samalla tutkimusta jäsentäviä käsitteitä.

5. LOPUKSI: DIGITAALISUUS MEDIAURHEILUN SEURAAMISEN MUUTOKSESSA

Lähdin liikkeelle penkkiurheilijan stereotypiasta, yhdenlaisesta representaatiosta. Halusin kyseenalaistaa mediaurheilun seuraajiin usein liitetyt mielikuvat passiivisista nojatuolikanattajista. Päädyin ruotimaan niin mielikuvan muodostumisen syitä ja ilmausten etymologiaa kuin tutkimusperinteen hahmottumistakin ennen kuin pääsin käsiksi itse urheilun seuraajien toiminnallisuuteen. Olen onnistunut matkan varrella karistamaan ainakin osan ilmiöön kiinnittyneistä negatiivisista konnotaatioista. Mediaurheiluun itseensä liittyy toki useita ristiriitaisuuksia aina tekijänoikeuksista tasa-arvoon ja saavutettavuudesta eettisiin kysymyksiin. Väitän tutkimukseni kuitenkin tarjoavan vaihtoehtoisia tulkintoja nimenomaan mediaurheilun seuraamisesta tietynlaisena toimintana.

Digitalisoituneen urheilun seuraaminen on intermediaalista. Se on useita tasoja sisältävää toimintaa, ihmisten arkeen kiinnittyvä ilmiö ja usein elämäntapa siinä missä urheileminen itsessään. Digitaalisuus näyttäytyy mediaurheilun seuraamisen muutoksessa ennen kaikkea mahdollistajana ja monipuolistajana – välillä tosin myös hyödyntämättömänä potentiaalina. Mediaurheilun seuraaminen muodostuu erilaisista sisällöistä ja palveluista, toiminnoista ja käyttötavoista sekä rooleista ja toimijuuksista, jotka limittyvät keskenään ja sekoittuvat toisiinsa. Digitaalisten viestintävälineiden käyttö yhdistyy stadionin lehtereiden kansoittamiseen ja vilkas verkkokommunikaatio hiljaisiin tulkintoihin. Ei ole osoitettavissa mediaurheilun seuraajan arkkityyppiä eikä edes niitä ehtoja, jotka lunastamalla paikka täytyisi. Osoitettavissa ovat sen sijaan mediaurheilun seuraamisen monimuotoisuus ja tietyt ilmiön ominaispiirteet, jotka eri urheilun seuraajien kohdilla toteutuvat eri tavoin. Yhtymäkohtia löytyy, ja tietyt elementit ovat tunnistettavissa lähestulkoon kaikessa mediaurheilun seuraamisessa.

Tutkimuskohteena olevan kulttuurisen ilmiön kohdalla monimuotoisuus tarkoittaa usein myös monimutkaisuutta, mikä tekee tutkimusprosessista niin menetelmällisen kuin tulkinnallisenkin haasteen. Itse pyrin sosiaalisesti rakentuneen ilmiön mahdollisimman monipuoliseen ja luotettavaan hahmottamiseen aineisto- ja menetelmätriangulaation avulla – päästämällä myös itse urheilun seuraajat ääneen omine konstruktioineen. Kerroksellinen kerronta, representaatiot ja niiden tulkinnat, tekevät digitaalisesta mediaurheilusta diskursiivisten rakennelmien risteämän. Ja noiden kerroksien tutkimuksellinen avaaminen on puolestaan oman kertomuksensa rakentamista sekkin. Tutkimukseni on itse asiassa median esittämän (ja välittämän), toisten toteuttaman urheilemisen seuraamisesta kertomisen tulkintaa ja siitä kertomista eli – jälleen Umberto Ecoon viitaten – sittenkin vielä kertaalleen uuteen potenssiin korotettua urheilua, diskurssia diskurssin diskurssin diskurssista.



Kuva 9. Mediaurheilun seuraamisen tutkiminen tuo diskursiiviseen rakennelmaan vielä yhden kerroksen lisää.

Edellä kuvaillun jälkeen voisi olettaa, että akateemiset tulkintani digitaalisista urheilun esityksistä olisivat melko kaukana esimerkiksi jalkapallon perimmäisestä ideasta; tarkasti ajoitettuun, tietyllä voimakkuudella potkaistuun läpisyöttöön kiteytyvästä pelikäsityksestä ja kilpailun aikaansaamasta tunteiden kirjosta – itse pelistä. Väitän kuitenkin urheilun autenttisuuden³⁸³ välittyvän viestintävälineidenkin kautta. Tutkimukseni osoittaa, että digitaalitekniologia palveluineen tarjoaa urheilun seuraajille myös mahdollisuuden omanlaisensa urheilunseuraamiskokemuksen koostamiseen ja mediaurheilusisältöjen tuottamiseen. Nykypäivänä saattaa vaikuttaa siltä, että urheilu on alisteinen medialle. Urheilu(a) on toki ollut ennen mediaa – ja mediaurheilua ennen digitalisoitumista – mutta media on kiistatta ollut vaikuttamassa siihen, millaiseksi nykyurheilu ja sen seuraamistottumukset ovat muotoutuneet.

Yleisöurheilu kohtasi ensimmäisen murroksensa medioitumisessa siinä, että teknologia ”kaappasi” vallan urheilulta ja teki urheilutapahtumasta mediaspektaakkelin luoden samalla mediaurheilulle yleisön. Toisen murroksen aikana teknologia, Internet etunäissä, on muuttanut mediaurheilun valta-asetelmia niin, että mediateknologiat omaan käyttöönsä valjastaneista urheilun seuraajista on tullut mahdollisia mediaurheilusisältöjen tuottajia. Kyseessä eivät ole yksiselitteiset ajanjaksot, joiden tuloksena urheilu näyttäytyisi yksinomaan tietynlaisena. Tällä hetkellä käynnissä on tavallaan kolmas vaihe, jossa kahdelle edeltävälle murroskaudelle tyypilliset teknologiasuhteet toteutuvat jatkuvan neuvottelun kautta erilaisina yhdistelminä. Omassa tutkimuksessani keskityn jälkimmäisiin, mediaurheilun digitaaliset muodot käsittäviin vaiheisiin. Ne sisältävät itsessään osavaiheita, jotka ovat muotoutuneet tutkimusprosessini aikana. Urheilu, tai tässä tapauksessa sen seuraaminen, ei ole digitalisoitunut kertaheitolla. Sisältöjen, palveluiden ja toimintojen digitalisoitumista tapahtui ja tapahtuu koko ajan useissa aalloissa. Pitää muistaa, ettei mediaurheilun murros pääty kaiken digitalisoitumiseen tai vanhemman

³⁸³ Urheilun autenttisuudella tarkoitan sitä, että urheilun viehätyks perustuu tapahtumien reaaliaikaiseen seuraamiseen, tilanteen ”aitona” kokemiseen. Käsikirjoittamattomana viihteenä urheilutapahtuman ennakoimattomuus ja sitä kautta potentiaalinen yllätyksellisyys ovat urheilun aitouden muodostavia elementtejä.

teknologian korvautumiseen uudemmalla. Havainnollistava esimerkki tästä on urheilun seuraajien keskuudessa suurta arvostusta nauttiva teksti-TV.

5.1 Televisio määrittelee urheilua

Valitsin erilaisista mediasisällöistä ja -palveluista teksti-TV:n lisäksi lähempään tarkasteluun joukkueurheiluaiheiset konsolipelit, virtuaalimanageroitavat fantasialiigat ja YouTube. Niihin liittyen ja niiden lisäksi käsittelin verkkokeskustelufoorumeja ja urheiluaiheisia verkkosivustoja blogeista ammattilaisjournalistisiin verkkosisältöihin. Vaikka televisiolähetysten sisällöt eivät ole olleet ensisijaisen tutkimuskohteen asemassa, tulevat nekin esiin vaikuttaessaan usein muun mediaurheilusisällön taustalla. Digitaalisista palveluista ja sisällöistä sivutuiksi tulevat myös online-vedonlyönti sekä mobiili- ja live-seurantapalvelut, joskaan niihin perehtyminen ei toteudu kovin yksityiskohtaisesti.

Television rooli mediaurheilun määrittäjänä on kiistaton. Se on vaikuttanut perustavasti ihmisten tapaan seurata urheilua. Ilman televisiota ei olisi ensinkään syntynyt kotikatso-moita, mutta televisioestetiikalla on ollut vaikutuksensa myös live-urheilun seuraamiseen. Hidastukset, uusinnat, kuvakulmavariaatiot ja selostukset ovat nykyurheiluun kiinteästi liittyviä elementtejä, joita pyritään mahdollisuuksien mukaan tuomaan mukaan myös stadionelämykseen. Yksi uudemmista televisiourheilun vastaanoton muodoista ovat julkiset katselutapahtumat isoine valkokankaineen, joiden ääreen urheilun seuraajat kerääntyvät (fanivarusteineen) vastavuoroisesti aistimaan stadionympäristöstä tuttua joukkotunnelmaa. Tutumpi tapa on aikaisemmin ollut lähteä kotistudion ääreltä urheilupubiin osallistumaan.

Televisiosta tuttu urheilu vaikuttaa myös urheilun seuraajien itsensä tuottaman mediasisällön taustalla. Suurin osa YouTube-videoista remedioi³⁸⁴ (eli jäljittelee / uudelleen välittää) televisiourheilun esittämistapoja. Arkistomaisena palveluna YouTube toimii urheilun seuraamiskokemuksta täydentävänä välineenä. Urheilun seuraajat käyttävät palvelua ensisijaisesti näkemättä jääneiden ja jo nähtyjen urheilusuoritusten uudelleen katsomiseen. Kansakäyttäjien koostamat videot koostuvat pitkälti urheilulähetyksistä poimituista parhaista paloista. Itse kuvatut videot tarjoavat yleensä rajattuine merkitysisältöineen jonkin verran vaihtoehtoisia lähestymistapoja mediaurheiluun. Televisioidusta, ammattilaisten tuottamasta urheilusta YouTube sisällöt erottuvat painottamalla vielä voimakkaammin urheilun tähtikulttia ja fanikulttuuria, huumoria sekä dramaattisia yksityiskohtia.

Urheilutapahtumien televisioinnin aiheuttaman ”katsomon kuoleman” ajateltiin aikoinaan ehdyttävän sosiaalisen vuorovaikutuksen ja urheilusuoritustilanteisiin samaistumisen. Mielestäni voi ajatella, että Internet on keskustelufoorumien ja fantasialiigojen kaltaisten sisältöjen kautta palauttanut nuo elementit urheiluun – YouTube tarjotessa televisionäkyvyyden ulkopuolelle jäävälle urheilulle vaihtoehtoista julkisuutta. Toisaalta televisio vielä hyvin pitkälti legitimoit (eli laillistaa) urheilua. Suomessa televisiossa esitettävät urheilulajit

³⁸⁴ Ks. Bolter & Grusin 1999.

nauttivat käytännössä laajempaa arvostusta ja medianäkyvyyttä muutenkin sekä keräävät yleisöä myös kenttien laidoille. Osittain kyseessä on kysyntään vastaamisen logiikka, mutta tiettyjen urheilulajien jatkuva esillä olo kasvattaa entisestään niiden suosiota pakottaen toiset lajit marginaalisempaan asemaan. Toki muutkin viestintävälineet osallistuvat huippu-urheilun määrittämiseen. Teksti-TV:n tulossivuille pääsy on sekin yksi kilpaurheilun määrittämisen kriteeristöistä.

Tavat katsoa urheilua ja kokea mediavälitteinen urheilutapahtuma ovat muotoutuneet TV-kameroiden liikkeen ja urheilulähetyksen ohjaajan poimintojen mukaan. Palloilulajeissa televisiokatselijan näkymä on satunnaisia katsomon tunnelmakuvia lukuun ottamatta rajattu suurimman osan ottelua peliväliseen haltijan lähituntumaan ilman, että urheilun seuraaja voisi vapaasti tarkkailla koko pelikentän tai sen liepeiden tapahtumia. Television keskeisyydestä mediaurheilussa kertoo osaltaan sekin, että digitaaliset urheilupelit simuloivat yleensä nimenomaan televisiourheilua. Ammattuurheilusta tuotettua televisiolähetystä jäljitellessään digitaaliset urheilupelit ovat itse asiassa representaation simulaatiota (mikä selittää esimerkiksi naishahmojen puuttumisen joukkueurheiluaiheisista konsolipeleistä). Televisuaalismin tavoittelu säilyy, vaikka pelikonsolin ohjaimen tarruttava urheilun seuraaja hyppää tavallaan itse urheilijan rooliin – tai vaihtoehtoisesti valmentajan/managerin, jos kyseessä on managerointiin keskittyvä peli. Toisaalta moni digitaalinen urheilupeli remedioi kuvakulmiltaan televisiovälitteistä urheilemisen katselua, ei urheilijan vaan yleisön silmin, vaikkakin urheilijahahmoa ohjaten ³⁸⁵. Pelikokemus tulee siis kuvaruutuineen kaikkineen periaatteessa hyvinkin lähelle televisiovälitteisen urheilun seuraamista, mutta on käytännössä kuitenkin erilaista osallistumista katsojan muuttaessa muotoaan digitaalisen pelin pelaajaksi ja sitä kautta edelleen mediaurheilun kirkkaimmassa valokeilassa paistattelevaksi urheilijaksi.

Pelikokemuksen kaksoisruumiillisuudeksi kutsuttu samaistumisprosessi on monimutkainen ilmiö. Osallistumista ja vuorovaikutusta vaativissa digitaalisissa peleissä pelihahmon positio asettuu median ja yleisön väliin, pelin ja pelaajan rajapinnalle tehden yleisöstä pelientiteetin ³⁸⁶. Elektroniseksi urheiluksi (e-Sport) nimitetyllä digitaalisten pelien turnausmuotoisella kilpapelaaamisella on silläkin oma yleisönsä. Jalkapalloaiheisen konsolipelin pelaajien edesottamuksia katsomoihin seuraamaan kerääntyvä yleisö edustaa mielenkiintoista, mediaurheilun seuraamisen seuraavaa tasoa. Periaatteessa mediaurheilusimulaation varaan rakennettu yleisöys kuljettaa kokemusta kauemmas ”alkuperäisistä” reaali maailman urheilusuorituksista, mutta tuo osallistujansa osaksi uudenlaisia urheilutapahtumakonsepteja. Tällaisesta digitalisoitumisen edesauttamasta urheilun ”marginalisoitumisesta” on kyse myös silloin, jos fantasialiigapelaaminen ajaa urheilun seuraamisen ohi ja vie huomion kokonaan pois ilmiöstä, jonka yhteyteen se on alun perin syntynyt.

³⁸⁵ Ainakaan joukkueurheiluaiheisissa peleissä ei ole tällä hetkellä mahdollista valita kuvakulmaksi ”pelihahmon silmillä katsomista” eli FPS-tyyppistä (Firts Person Shooter) pelinäkömää.

³⁸⁶ Ks. lisää pelaajan ja pelihahmon välisestä suhteesta Koski 2011, 63–73.

Reaalimaailman urheilusuoritukset ja digitaalisen pelaamisen yhdistävät fantasialiigat (engl. *fantasy sport* ja *fairy-tale sport* eli ”satu-urheilu”) eroavat useimmista digitaalisista urheilupeleistä siinä, että niiden ”tekoäly” on yhtä kuin todellisuus. Fantasialiigat ovat vedonlyönnin tavoin riippuvaisia todellisista urheilutapahtumista, jolloin asiantuntemuksella on mahdollista pyrkiä minimoimaan sattuman vaikutus. Ne eivät ainoastaan simuloi oikeita urheilusuorituksia, vaan oikeat urheilusuoritukset ovat osa niitä. Fantasialiigojen yhteydessä simulaatiosta tulee totta. Usein fantasiapelien pelaajista tulee reaaliaikaisten urheilutapahtumien käännteisiin kiinnittyviä, yksittäisiä tapahtumia tarkemmin seuraavia toimijoita.

Fantasiapelaaminen tuo mediaurheilun seuraamiseen lisäjännitystä ja -mielenkiintoa sisältävän ulottuvuuden, jonka yhteydessä urheilun seuraamiskokemus saa korostetun henkilökohtaisia piirteitä. Yksittäisten otteluiden ja kilpailuiden seuraamisen luonne muuttuu. Fantasialiigojen viehäytys on siinä, että ne tuovat henkilökohtaisen kilpailun elementin mukaan myös urheilun seuraajien omaan toimintaan. Niiden suosio perustuu leikkimielisen kilpailun lisäksi oman asiantuntijuuden hyödyntämisen ja sosiaalisen kanssakäymisen elementteihin. Fantasialiigat remedioivat urheilumanagerointia. Pelikokemuksen kaksoisruumiillisuuden sijaan fantasialiigapelaamisen kohdalla voisi mielestäni puhua *kaksoisrepresentaatiosta*. Katriina Heljakka käyttää kyseistä käsitettä tarkastellessaan verkkopalvelussa julkaistujen nukkekuvien esitysstrategiaa. Leikin tapoja dokumentoivat nukkekuvat, joissa fantastinen esine on sijoitettu reaalimaailman miljööseen, edustavat myös kuvaajansa muotokuvia, mikä hänen mukaansa asettuu hyvin lähelle digitaalista pelikokemusta ”avatareineen”.³⁸⁷ Digitaalisen pelikokemuksen ja reaalimaailman urheilusuoritukset yhdistävän fantasialiigapelaamisen kohdalla kaksoisrepresentaatio näyttäytyy managerin saappaisiin hyppäämisenä ja ennen kaikkea kielellisenä elementtinä siinä kohtaa, kun pelaajat alkavat kommunikoida pelihahmon sisäisen puheen tasolla – eli fantasialiigamanagerin suulla.

5.2 (Media)urheilu on sosiaalista (mediaa)

Marshall McLuhan on todennut kaikkien pelien olevan itsessään yksilöiden keskinäisen kommunikaation välineitä³⁸⁸. Kommunikoinnilla kaikissa muodoissaan on mediaurheilun seuraamisen yhteydessä keskeinen merkitys. Urheilun seuraamisen ja digitaalisen pelaamisen toisiinsa linkittyminen synnyttää omia kommunikointi- ja puhetapojaan. Fantasialiigoissa digitaalisen pelin tapahtumat sekoittuvat reaalimaailman urheilutapahtumiin päästään ääneen vuoroin virtuaalimanagerin ja vuoroin kyseisen hahmon ohi kommunikoivan pelaajan. Välillä on mahdotonta paikantaa, mistä roolista käsin tietyt merkitykset milloinkin muodostetaan. Vallalla on tiettyjä sanavalintoja ja ilmauksia vilisevä puhetapa, joka yhdistää urheilutoimijoita (urheilijat, valmentajat/managerit, urheilutoimittajat, urheiluselostajat) ja urheilun seuraajia. Tämä urheilujournalismin konventioita noudatteleva kielenkäyttö liittyy mediaurheiluun ja sen seuraamiseen laajemminkin. Mielestäni voidaan puhua mediaurheiludiskurssista, joka sisältää muutakin kuin puhutun ja kirjoitetun kielen kaavamaisuuden. Urheilun seuraajat merkityksellistävät mediaurheilua kielenkäyttönsä kautta.

³⁸⁷ Heljakka 2011, 42; 51.

³⁸⁸ McLuhan 1969, 266.

Mediaurheiludiskurssi määrittää, mitä ja miten mediassa on mahdollista puhua ja kirjoittaa (media)urheilusta. Toisin sanoen mediaurheiludiskurssi muokkaa myös mediaurheilua itseään. Kuten olen tullut jo aikaisemmin todenneeksi: mediaurheiludiskurssi on itse asiassa diskurssien kerrostuma. Toisaalta mediaurheilun voisi nähdä myös interdiskursiivisena ilmiönä, jolla on itsensä sisäisten suhteiden lisäksi suhteita myös muihin diskursseihin.

Urheilun seuraajien keskinäinen kommunikaatio näyttäytyy vuolaimpana verkkokeskusteluforumeilla, jotka ovat yleensä järjestyneet tietyn urheilulajin ympärille. Tekstinä tai puheena konkretisoituva kielenkäyttö on kuitenkin vain yksi kommunikoinnin muoto. Urheilun seuraajat kommunikoivat myös esimerkiksi jakamalla urheiluaiheisia YouTube-videoita keskenään. Videoleikkeet puhuvat itse puolestaan eli ne harvoin tarvitsevat saatesanoja evästykseseen, ja silti niiden merkitykset aukeavat vastaanottajalleen. Pelkkä videoiden jakaminen tietyille henkilöille sähköpostin tai Facebookin kaltaisten palveluiden välityksellä saattaa sisältää useita viestinnällisiä tasoja. Videoiden koostaminen itse ja muun mediasisällön muokkaaminen uudelleenkokonaisuudeksi eli eräänlainen ”kierrättäminen” ovat niin ikään kommunikaatiota ja omien merkitysten liittämistä mediaurheiluun.

YouTube-videot ovat yhdenlaisia mediaurheilun representaatioita eli uudelleenesityksiä / edustuksia. Mediaurheiludiskurssin voi periaatteessa ajatella rakentuvan mediaurheilun representaatioiden varaan. Se, miten mediaurheilua esitetään vaikuttaa siihen, miten siitä puhutaan. Mediaurheilun seuraaminen siis rakentuu (konstruoituu) urheilun esittämisen ja puhutavoista (representaatioista ja diskursseista). Lopputulema on kulttuurisesti ja sosiaalisesti rakentunut konstruktio. Autenttisesta luonteestaan huolimatta mediaurheilu on aina myös eräänlaista pelaamisen esittämistä. Mediaurheilun seuraajat toisintavat tiettyjä representaatioiden ja diskurssien mukaisia toimintamalleja. He osallistuvat urheilijoiden ohella kahtalaiseen urheiluperformanssiin ja kiinnittyvät yhdessä oleelliseksi osaksi urheiluesitystä. Mediaurheilun seuraaminen on mitä suurimmassa määrin sosiaalista toimintaa. Sosiaalisuus on käsitteenä ehtinyt oman tutkimusprosessini aikana kohdata uuden (ties kuinka monennen) tulemisensa sosiaalisen median ”killer-käsitteen” myötä. Sosiaalisen median sosiaalisuus pitää sisällään muutakin kuin kommunikaation ulottuvuuden. Toisaalta usein pelkkä vuorovaikutuksellisuuden mahdollisuus riittää (julkisessa keskustelussa) tekemään asioista ”sosiaalista mediaa”.

Mediakäytöstä puhuttaessa kytken sosiaalisuuden aktiivisuuden käsitteeseen. Yleisöjä ja mediakäyttäjää koskevassa tutkimuksessa vastaanoton aktiivisuus on ollut pitkään tarkastelun kohteena. Osallistamisfraasin myötä aktiivisuus on muuttunut interaktiivisuudeksi ja edelleen sosiaalisuudeksi. Kommunikaation näen tässä yhteydessä yhtenä aktiivisuuden osa-alueena. YouTube-esimerkissäni totean, että videoita jakavat urheilun seuraajat ovat aktiivisia mediakäyttäjää siinä missä videon alun perin koostaneet ja palveluun ladanneet henkilötkin. Jälkimmäiset toki ylipäättään mahdollistavat videon kautta tapahtuvan kommunikaation – varsinaisen vuorovaikutuksellisen toiminnan. Toisaalta joku urheilun seuraaja saattaa olla hyvinkin aktiivinen videoiden suoratoistopalvelun käyttäjä, mutta vain videoiden etsimis- ja katselemismielessä – eli läsnäolijana eikä niinkään osallistujana. Mediakäyttäjien luokittelu aktiivisuusasteen mukaan ei nykyisessä monimuotoisessa

mediankäyttöympäristössä ole mielestäni enää relevanttia. Urheilun seuraajat(kin) ovat tyypillisesti ”aktiivisempia” joidenkin mediateknologioiden ja palvelujen kohdalla jättäen toisten käytön vähemmälle. Toisaalla sisältöä tuottava urheilun seuraaja käyttää tiettyä mediateknologiaa yksinomaan informaation välittämiseen ja tyytyy kolmannessa palvelussa yleisön osaan. Digitaalisen mediaurheilun seuraaminen on valintojen tekemistä, itselle sopivimpien kanavien löytämistä ja yhteensovittamista.

5.3 Uusien ja vanhojen mediateknologioiden käyttö limittyy

Mediaurheilun seuraajien huomio jakaantuu useiden mediateknologioiden ja -palveluiden kesken henkilökohtaisiin mieltymyksiin ja tarpeisiin perustuen. He rakentavat itselleen mielekkään mediaurheilun seuraamiskokemuksen yhdistelemällä eri viestintävälineiden mediasisältöjä. Tällainen mediakentän fragmentoituminen on ainakin osittain peittonnut media-konvergenssiajattelun eli näkemyksen eri mediamuotojen yhdentymisestä. Eri medioiden välillä on jatkuvaa ja kasvavaakin vuorovaikutusta, mutta Internet(kään) ei ole kokonaan peittonnut muita viestintävälineitä. Monet ”uudet” verkkosisällötkin nojaavat vanhempiin mediamuotoihin kuten edellä mainitut televisiokulttuuria remedioivat urheiluvideot, joissa käyttäjälähtöinen mediatuotanto yhdistyy perinteisemmän joukkoviestinnän konventioihin. Toisaalta televisiourheilukin saattaa saada vaikutteita urheilun seuraajien näkemyksiin perustuvista videosisällöistä. YouTube on osuva esimerkki uudet ja vanhat esittämistavat ja käyttömuodot yhdistävästä digitaalisesta palvelusta, joka osaltaan kyseenalaistaa mediateknologioiden ”ikäluokittelun” mielekkyyden³⁸⁹. Digitaalisten viestintävälineiden aukoton paremmuus on kyseenalaistettavissa urheilun seuraamisen(kin) yhteydessä.

Konkreettinen esimerkki siitä, ettei uudempi teknologia itsestään selvästi korvaa vanhempaansa on urheilun seuraajille ”pyhä” teksti-TV. Toimintaperiaatteeltaan samanlaisena 30 vuoden ajan pysynyt mediateknologia voittaa pitkälle kehittyneet digitaaliset tulospalvelut ja seurantasivustot helppoudessaan, nopeudessaan ja luotettavuudessaan. Reaaliaikaisesti päivittyvä palvelu on riisuttuine ulkoasuineen ja tuttuine sivuselausjärjestelmineen ylivoimaisen kätevä käyttää. Urheilussa oleelliset tulos- ja tilastotiedot saattavat verkkopalveluisa hukkuu moninaisen sisällön sekaan, mutta teksti-TV:n pelkistetty logiikka ei tehokkuudessaan petä. Teksti-TV:stä on nykyään olemassa verkkoversio ja älypuhelimien ladattava sovellus, jotka kuitenkin noudattavat television lisäominaisuutena lanseeratun välineen toimintaperiaatetta ja ulkoasua.

Näen itse Teksti-TV:n edelläkävijänä, joka on tavallaan toteuttanut osallistavuuden ja valikoitavuuden periaatteita jo ennen digitaalista aikakautta. Suomen Palloliitto ja Veikkausliiga palkitsivat konvergensseihin taipumattoman teksti-TV:n vuoden 2011 jalkapallotoimitajana tunnustuksena pitkäjänteisestä ja hyvästä työstä. Palkitsijataho perusteli valintaansa

³⁸⁹ Susanna Paasonen nimittää analogista eli magneettinauhaan pohjaavaa (vielä vuonna 1993 uutena mediana esiintynyttä) videota kuolleeksi mediaksi, mutta toteaa samalla, että kännykällä kuvattuna ja verkossa digitaalisten tiedostojen muodossa levitettynä video itse asiassa jatkaa elämäänsä edelleen ”uutena” mediana. Ks. Paasonen 2012, 65.

kattavalla, luotettavalla, nopealla ja ajantasaisella uutisoinnilla. Palkitsemisuutisen yhteydessä yhdessä YLE:n verkkosivujen lukijakommenteista teksti-TV:tä keuhataan nykyaikaiseksi. Kommentti tiivistää välineen korkoa kasvaneen merkityksen toteamuksellaan: ” Jos teksti-TV:tä ei olisi, se pitäisi keksiä.”³⁹⁰

Teksti-TV on omiaan etenkin silloin, kun urheilun seuraajat kaipaavat pikaisesti paikkansa pitäviä tulostietoja. Laajempia raportointeja, niin virallisia kuin kansaseuraajienkin laatimia, etsitään yleensä muualta. Toisiaan täydentävien (”uusien” ja ”vanhojen”) mediateknologioiden erityispiirteiden yhdistely, intermediaalisuus, on nykyisen mediaympäristön ominaisuus, joka mielestäni korostuu erityisesti juuri urheilun seuraamisen yhteydessä. Esimerkki toteutuneesta konvergoitumisesta on puolestaan fantasialiigapelaaminen. Reaalimaailman urheilutulokset ja -tilastot sulautuvat osaksi peliä, joka on usein ainakin osittain tietyn mediayhtiön pyörittämä. Fantasialiigapelaamiseen liittyy muun urheilun seuraamisen ohella myös monia eri mediankäyttörutiineja. Fantasialiigapelaaminen itsessään on kuitenkin vanhempi ilmiö, joka on digitalisoitumisen eli helpomman ja nopeamman tiedonsiirron sekä automatisoitujen tilastointien myötä saavuttanut uudenlaisen laajuuden ja näkyvyyden.

Toki digitalisoituminen on muuttanut mediaurheilun seuraamista. Totesin tämän luvun aluksi, että digitaalisuus näyttäytyy mediaurheilun yhteydessä ennen kaikkea mahdollistajana ja monipuolistajana. Tällä tarkoitan verkkopalveluiden ja -sisältöjen tarjoamia mahdollisuuksia, joista urheilun seuraajat voivat käyttää haluamiaan toimintoja parhaaksi katsomillaan tavoilla. Digitaaliset mediateknologiat aktualisoituvat mediaurheilun seuraajille siis eräänlaisina mahdollisuuksien horisontteina³⁹¹. Valtamediassa vähälle näkyvyydelle jäävien urheilulajien seuraajille Internet avaa aikaisempaan nähden täysin uudenlaisen mediaurheilumaailman. Urheilun seuraajien omaehtoisten verkkosisältöjen lisäksi ratkaisevassa roolissa on tietenkin lajiliittojen ja urheiluseurojen panostuksen aste.

Henkilökohtaisesti olen kokenut verkon suuren roolin ehkä konkreettisimmin väitöskirjaprosessini loppupuolella uuden urheilulajituttavuuteni yhteydessä. Ensinnäkin oli Facebookin ansiota, että ylipäättään kiinnostuin rugbysta ja lähdin mukaan uutena perustetun paikallisseuran toimintaan. Ennestään tuntemattoman urheilulajin osa-alueiden ja sääntöjen omaksuminen helpottui lukuisten verkosta löytyvien videoleikkeiden ja oppaiden ansiosta. Syksyllä 2011 mielenkiintoni kohdistui Uudessa-Seelannissa järjestettyihin lajin MM-kisoihin. Vaikka kyseessä on kansainvälisesti erittäin suosittu urheilulaji, jonka maailmanmestaruuskisat ovat seuratuimpia urheilutapahtumia heti jalkapallon MM-kisojen ja kesäolympialaisten jälkeen, Suomessa rugby on marginaalilajin asemassa. Ei siis sinänsä yllättävää, etteivät MM-kisat kuuluneet Suomessa televisio-ohjelmistoon. Viimeiset otellut pystyin sattumalta seuraamaan maksukanavalta, joka onnekseni näkyi maksutta juuri lokakuun lopulla. Alkukisojen pelastukseksi seurasin joitain otteluita verkosta löytyvien live streamausten (eli reaaliaikaisten suoratoistovideoiden) avulla, minkä lisäksi virallinen

³⁹⁰ YLE Urheilu 14.11.2011.

³⁹¹ Ks. Paasonen 2012, 66.

MM-kisasivusto osoittautui korvaamattomaksi laadukkaine videokoosteineen. Toisaalta omakohtaisesti olen ollut verkon varassa myös aina naisjalkapalloilua seurattessani, jolloin keskustelufoorumit ovat usein osoittautuneet parhaiksi – eli ainoiksi – tulospalveluiksi. Mediaurheilussa kun marginaaliasema ei määräydy pelkästään urheilulajin perusteella. Vaikka mediaurheilulla on omat kansalliset, lajikohtaiset painotuksensa, niin maailmanlaajuisesti sitä yhdistävät piirteet ovat huippu-urheilupainotteisuus ja maskuliinisuus ³⁹².

5.4 Mediaurheilu kesyttää sukupuolen

Sukupuoli on kansainvälisessä mediaurheilututkimuksessa suhteellisen paljon tarkasteltu teema – ja siten äkkiseltään ”kesytetyltä” vaikuttava tutkimuskohde ³⁹³. Oman kokemukseni kautta vaikuttaisi siltä, että mediaurheilua on vaikea, ellei jopa mahdoton, tutkia törmäämättä tavalla tai toisella sukupuoleen liittyviin seikkoihin. Ainakin joukkueurheilulajeihin rajattu aineistolähtöinen tutkimus tuo sukupuolen esiin erityisenä tutkimustuloksissa painottuvana teimana, vaikka sen tarkastelu ei olisikaan alun perin osana tutkimusstrategiaa valittu lähestymistapa. Sukupuoleen liittyvät merkitykset saattavat paljastua mediaurheilun yhteydessä myös näkymättömyydellään. Se, etteivät naisurheilijat esiinny merkityksellisimmistä ja suosituimmista videoista koostuvassa YouTube-aineistossani, välittää olennaista sanomaa sukupuolen ja mediaurheilun suhteesta.

Useimmissa artikkeleissani ja niiden aineistoissa naisurheilu loistaa totaalilla poissaolollaan, mikä on itsessään tutkimustulos. (Nais)sukupuolta voi mielestäni nimittää mediaurheilun näkymättömäksi – mutta toisaalta myös asiaksi, joka pyrkii esiin ilman sen erityistä esiin nostamista. Jo omasta urheilijataustastanikin ja sitä kautta erityisestä tutkijapositionista johtuen alkuperäinen tarkoitukseni oli olla korostamatta sukupuoleen liittyviä kysymyksiä. Tutkimuksellinen lähestymistapani on kuitenkin tiukasti aineistolähtöinen, minkä vuoksi sukupuoliteeman tukahduttaminen olisi ollut puutteellista, ellei suorastaan vääristelevää aineistoanalyysiä. Kärkevimmin nykymediaurheilun sukupuolittuneisuus tulee tutkimuksessani esiin naisten jalkapallon EM-kisoja koskevan aineiston yhteydessä. En myönnä itse tulkinneeni arvokisoja koskevaa media-aineistoa naisjalkapallomanifestisin metodein, mutta asetelma näyttäytyy kisayleisön vapaiden teemakirjoitelmien kautta. Toinen esimerkki liittyy törmäämäni ”kaikkien aikojen realistisimpaan” jalkapalloaiheiseen konsolipeliin, jonka hahmoja pystyy muokkaamaan mielin määrin – lukuun ottamatta vapaavalintaista sukupuolta. Kyseisen pelin äärellä kokemani ihmetyksen kautta totesin, että mediaurheilun realismia on edelleenkin nais(joukkue)urheilijoiden puuttuminen koko kentältä.

”Naismediaurheilun” keskeisin ja samalla pysyvin ongelma konkretisoituu mielestäni juuri kyseisen käsitteen itsensä kautta. Naisten harjoittaman urheilun edustajilla on media-näkyvyyden suhteen yleensä vain kaksi vaihtoehtoa: joko tyytyä siihen, että tietyn lajin

³⁹² ”Kansallislajin” asema vaihtelee maakohtaisesti. Maailmanlaajuisesti mitattuna seuratuin urheilulaji on jalkapallo. Suomessa suosituin ja valtamedian eniten seuraama laji on kuitenkin jääkiekko. Katsotuimmaksi televisiourheilutapahtumaksi kohoavat kiistatta jalkapallon MM-kisat, ja seuraavista sijoituksista taistelevat muun muassa kesäolympialaiset sekä kriketin ja rugbyyn MM-kisat. Esim. Helsingin Sanomat, 30.10.2011.

³⁹³ Ks. myös Laine 2012, 289–290.

tapahtumat tuodaan esiin nimenomaan naisurheiluna tai siihen, ettei niitä tuoda esiin ollenkaan ³⁹⁴. Jalkapalloilija Laura Österberg-Kalmari esiintyy iltapäivälehdissä ensisijaisesti urheilusuorituksen yhteydestä irrotettuna äitinä – tai ei esiinny ollenkaan. Väitteelläni siitä, että mediaurheilu kesyttää sukupuolen, viitataan ensisijaisesti tähän dilemmaan. Yhtäältä tutkimuksellisesti kiinnostavia ovat mekanismit, joilla naisten urheilu on aikojen saatossa ”kesytetty” hyväksymään asemansa toisarvoisena toimintana verrattuna miesurheiluun. Varsinkin joukkueurheilulajit edustavat yhteiskunnassamme viimeisimpiä miehisisyyden ja maskuliinisuuden linnakkeita, joissa ei ole paikkaa muille urheilulajeille ehdollistetuille (kesytetyille?) naisille. Toisaalta olisikin kiinnostavaa löytää keinot, joilla kesyttää koko sukupuolisidonnainen keskustelu urheilusta. Maailman nopein naisurheilija ei tule koskaan voittamaan maailman nopeinta miesurheilijaa kilpajuoksussa, mutta se ei ole riittävä syy tyytyä piilotelemaan naisten urheilua – tai ladata sitä piilomerkityksillä.

Kysymys on vallalla olevasta mediaurheiludiskurssin kattokäsitteen alle asettuvasta naisurheiludiskurssista, jonka kautta urheilun sukupuolittuminen rakentuu – siitä, että naisten harjoittama urheilu on naisurheilua ja siitä, että urheilun seuraajatkin ovat tottuneet tiettyihin naisurheilijoiden ja -urheilun puhe- ja esittämistapoihin. Mediaurheilu on pitkään ollut miesyleisölle suunnattua miesten harjoittamaa urheilua. Televisioitua urheilua on kutsuttu miesten saippuaopperaksi ja penkkiurheilua pidetty Peter Pan -syndroomasta kärsivien aikuisten miesten pakopaikkana. Naisurheilutoimijatkin ovat kesyyntyneet tyytymään urheilukulttuurin vallitseviin olosuhteisiin, maskuliinisuuden tyssijan vaalimiseen. Digitaalisessa mediassa olisi väline toisenlaisiin urheilerepresentaatioihin, mutta siitä huolimatta naissukupuoli on edelleen mediaurheilun toinen, pahimmassa tapauksessa näkymätön osapuoli.

Toki naisurheiludiskurssiin kriittisesti suhtautuvia ja mediasisältöjä ”vastakarvaan” konstruoivia urheilun seuraajakin löytyy. Osa Suomessa järjestettyjen naisten jalkapallon EM-kisojen yleisöistä kiinnittyi seuraamaan kisoja tiiviimmin ja monipuolisemmin nimenomaan verkkosisältöjen kautta. Kun suomalainen ammattilaismedia puki televisiotoimittajat pinkkiin ja keskittyi raportoimaan vain kotijoukkueen peleistä, kisoista kiinnostuneet hakeutuivat kaipaamiensa analyysien ja vaihtoehdoisten tulkintojen ääreen verkkopalveluissa ja -keskusteluissa. Kansallisen hurmoksen nostatus on tyypillistä suomalaiselle urheilukulttuurille, joten arvokisojen yhteydessä naisetkin yleensä kelpaavat mediaurheilusankareiksi. Internetin ansiosta EM-kisoja koskeneiden mediasisältöjen määrä kasvoi ja näkökulmat moninaistuivat, mikä osoittaa, että digitalisoituminen on muuttanut urheilun merkityksiä. Toki urheilun seuraajista löytyy aina myös ulkourheilulisten seikkojen esittelyyn ja vertailuasetelman korostamiseen keskittyviä verkkosisältöjen tuottajia. Mediaurheilun seuraamiseen kiinnittyvät sisällöt, käyttötavat ja roolit ovat kuitenkin (jos eivät muuta, niin ainakin) monipuolistuneet vuonna 1998 kuvaillusta tilanteesta: ”Televisio on ollut mielissään myös naisurheilun noususta. Naisurheilijoiden toivotaan houkuttelevan myös naisia urheilulähetysten äärelle. Toisaalta ihonmyötäiset urheiluasut pitävät huolen, että mieskatsojatkaan eivät kyllästy, vaikka ennätyskiä ei aivan jokaisessa lähetyksessä tehtäisikään.” ³⁹⁵

³⁹⁴ Myös Antti Laine on pohtinut naisurheilijoiden valinnanvapautta suhteessa urheilujournalismin konventionaalisiin esittämistapoihin ks. Laine 2012, 295–296.

³⁹⁵ Virtapohja 1998, 116.

Sukupuoli ei välttämättä nouse tutkimukseni keskeiseksi teemaksi täysin sattumalta. Mikko Lehtosen mukaan kulttuurintutkimus ja naistutkimus ovat lähellä toisiaan, sillä niitä yhdistää jo johdannossa mainitsemani tutkimuksen maailmallisuus – niiden yhteydet akateemisen maailman ulkopuoliseen arkipäiväiseen käytäntöön. Kummatkin etsivät henkilökohtaisen kokemuksen ja teoreettisten kysymysten välisiä yhteyksiä. Lisäksi ne molemmat asettavat poikkitieteisyydessään kyseenalaisiksi perinteiset akateemiset rajat ja laajemmat valtarakenteet.³⁹⁶ Arjessa urheilun sukupuoliasetelma tulee esiin päivittäin. Ääneen lausuttuna naisurheilun arvostuksen puute herättää jopa vastustusta ja soraääniä asian turhan korostamisen puolesta. Turhuudesta ei mielestäni kuitenkaan ole kysymys niin kauan, kun maalikuningattaruus kalpenee maalikuninkuudelle. Antti Laine on todennut, että mediaurheilun sukupuolittumista käsitteleviä tutkimuksia on tehty usein turhan voimakkaista feministisistä lähtökohdista tai niiden aineistoja on tulkittu ennakkoon luodun käsikirjoituksen mukaan.³⁹⁷ Laine myöntää, että kokonaismäärässä mitattuna naiset ovat mediaurheilun marginaalissa, mutta useissa urheilumuodoissa asetelma on hänen mukaansa tasa-arvoistunut. Antti Laine on tutkinut suomalaisten ja ruotsalaisten iltapäivälehtien olympiauutisointia, minkä perusteella jyrkimmät sukupuolistereotypiat ovat murtuneet. Oman tutkimukseni aineistona ovat olleet naisten joukkueurheiluun keskittyvät mediasisällöt ja urheilun seuraajien niistä tekemät huomiot, mikä selittää paikoin eriävät tutkimustulokset. Yksilö- ja joukkueurheilulajien välillä tilanne on hyvin erilainen, ja painotus vaihtelee paikallisesti paljonkin suhteessa kansalliseen naisurheilun näkyvyyteen. Lisäksi arvokisakontekstilla on vaikutuksensa mediassa esillä olevan urheilun representaatioihin.³⁹⁸

Kansainvälisessä mediaurheilun tutkimuksessa sukupuoleen keskittyminen onkin oma, jatkuva traditionsa. Ilmiö ”villiintyy” aina uudelleen, ja vuosittain julkaistaan eri maiden ja urheilulajien naisurheilun mediarepresentaatioon liittyviä tutkimuksia. Urheilun sukupuolittuneisuus on periaatteessa teema, jonka käsittelemisen haluaisin jättää tulevaisuudessa muiden tutkijoiden huoleksi, mutta näin todetessani luultavasti varmistan, että tulen olemaan sen kanssa tekemisissä jatkossakin.

5.5 Digitaalisuus ei ole mediaurheilun maali

Niin nais- kuin kaiken muunkin urheilun seuraajat rakentavat mediaurheilua määrittävän toimintansa siihen aikaisemmin liitettyjen merkitysten päälle. He osallistuvat samalla itse kyseisen ilmiön muodostamiseen. Väitöskirjatutkimukseni alkuvaiheessa nimitin näitä ”aktiivisesti” mediaurheiludiskurssin rakentamiseen osallistuvia urheilun seuraajia virtuaaliurheilijoiksi erotukseksi passiiviseksi mielletystä penkkiurheilijasta. Tällä tavoin oikeastaan syyllistyin itsekin mediaurheilun seuraajien samankaltaiseen stereotypisoimiseen, josta olin juuri pyrkinyt pois penkkiurheilija-representaatiot kyseenalaistaessani. Myös tutkimuksellisen jäsentelyn yhteydessä on syytä pohtia milloin tyypittely (luokittelu, kategorisointi) itse

³⁹⁶ Lehtonen 1994.

³⁹⁷ Laine 2012, 300. Vrt. oma pyrkimykseni olla ottamatta sukupuolta lähtökohtaisesti tutkimukseni tarkastelunäkökulmaksi.

³⁹⁸ Ks. Laine 2012, 289–302.

asiassa muuttuu stereotyyppittelyksi ³⁹⁹. Kuten todettua nykytilanteessa urheilun seuraajien mediakäytön aktiivisuus painottuu eri tavoin eri mediateknologioiden ja palveluiden kohdalla, jolloin heidän lokeroimisensa tiettyyn luokkaan on jo lähtökohtaisesti ongelmallista.

Varhaisemmassa tutkimuksessa mediakäyttäjää ja yleisöä on pyritty kategorisoimaan juuri-kin erilaisten aktiivisuusasteikkojen avulla, mikä on ollut silloisessa kontekstissaan yleensä relevanttia ja avannut murrosvaiheiden mediakäyttöä tulevaa tarkastelua varten. Aktiiviseksi mediakulutuksen toimintatavoiksi on näiden luokittelujen yhteydessä nimetty usein kulutukseen sitoutuminen, sosiaalinen vuorovaikutus ja toiminnallisuus – kuten materiaalin tuottaminen. Nykypäivän mediaurheilun seuraaja voi kuitenkin olla samaan aikaan aktiivinen sisällöntuottaja ja toisaalla passiivinen kommunikoija, tilanteesta ja palvelusta riippuen. Toisaalta myös aktiivisuuden käsite on verkkopalveluiden kehittymisen myötä asettunut uudelleen tulkittavaksi. Lokeroimisen sijaan olennaisempaa onkin erilaisten toimintatapojen tunnistaminen.

Arkikielessä urheilun suurkuluttajia tituleerataan niin faneiksi kuin penkkiurheilijoiksi, vaikka käsitteet mieltävät aktiivisuus–passiivisuus-ajattelussa täysin vastakkaisiksi. Molempia yhdistäviä tekijöitä stereotyyppien taustalla ovat olleet eräänlainen kohtuuttomuus ja ”normaalista” arjesta vieraantuminen. Penkkiurheilijuuden passiivisuusmantteli on ainakin osittain 1980- ja 90-lukujen vaihteen liikuntatieteellisen keskustelun peruja. Suomessa puitiin tuolloin urheilukulttuurin muutokseen liittyviä näkökohtia, joiden koettiin uhkaavan urheilun perimmäistä eetosta. Urheiluteoreetikot paheksuivat ensin itse urheilun sivustaseuraamista, joka vierotti varsinaisesta urheilemisesta ja kannusti ala-arvoiseen joutenoloon. Myöhemmin kritiikin kohteeksi ovat passivoivien kotikatsomoiden ohella kohonneet sponsorisopimukset ja urheilun ympärille kehitetyt kulutustuotteet, jotka ovat muuttaneet urheilun viihdeteollisuudeksi. Pahimmillaan viihdekoneisto on muuttanut joidenkin urheilulajien sääntöjä ja aikatauluja ”katsojaystäväisemmiksi”. Samalla urheiluyleisön kasvava rooli on koettu uhkana, joka voi pahimmillaan haudata itse urheilemisen alleen. ”Puhtaan urheilun” puolestapuhujat eivät aikoinaan niinkään teilanneet paikanpäällä tapahtunutta penkkiurheilua, mutta kentän laidoilta kotisohville siirtyneet katsomot saivat heiltä tyylyn tuomion – ja koko mediaurheilu leiman täysin toisarvoisena toimintana.

Oman tutkimukseni perusteella mediaurheilun seuraaminen on kuitenkin arvokasta. Yksilötasolla se on mielekästä vapaa-ajan toimintaa, joka tuottaa ihmisille arvokkaita kokemuksia – sekä mahtavista onnistumisen hetkistä nauttimista että karvaisten pettymysten sulattelua. Mediaurheilun seuraajat kuvailevat toimintaansa mukavaksi ajanvietteeksi, joka näyttäytyy heille elämysten kirjona synnyttäen merkityksellisiä muistoja. Mediaurheilun seuraaminen synnyttää erilaisia yhteisöjä, joiden merkitys konkretisoituu sosiaalisessa kanssakäymisessä. Digitalisoituminen on muuttanut urheilun merkityksiä muun muassa siinä, että mediaurheilukulttuurin eri osa-alueista kiinnostuneet ovat voineet ryhmyytyä keskenään, mikä on jo itsessään moninaistanut (media)urheilun näkökulmia ja sisältö-

³⁹⁹ Leena-Maija Rossi on kehottanut pohtimaan asiaa käsitellessään representaatioiden poliittisuutta. Ks. Rossi 2010, 272.

jä. Toisilla ryhmien ja yhteisöjen toimintaan osallistuminen tiettyjen digitaalisten mediaurheilun muotojen (esimerkiksi fantasialiigojen) kautta tyydyttää kilpailuviettä, toisille humoristiset mediaurheilusisällöt (esimerkiksi YouTube-videot) tarjoavat päivään pienen piristysannoksen. Mielekästä sisältöä seuraajiensa elämään tarjoamalla mediaurheilu vaikuttaisi täyttävän yhteiskunnallisella tasolla ajateltuna kulttuurista tehtävänsä ensisijaisesti ihmisten henkisen hyvinvoinnin edistäjänä.

Tutkimukseni tuottaa näkökulmani (mediaurheilun seuraajien toiminnalleen antamat merkitykset) ja (mediaurheilun seuraajien tuottamien) aineistojeni vuoksi varsin positiivisen kuvan mediaurheilun seuraamisesta. Ilmiön kääntöpuolella jalansijaa saavat omassa tutkimuksessanikin esiin tulleet sukupuolten välinen epätasa-arvo sekä mediaurheiluun kiinnittyvät sitä itseään marginalisoivat elementit. Mediaurheiluun liittyy valtavana kansainvälisenä bisneksenä lukuisia epäkohtia, jotka eivät toteuta rehtiä urheiluhenkeä. Suurta kansansuosiota nauttivana ilmiönä mediaurheilu ei ole säästynyt politikoimisen välineenä olemiselta, ja sen suojissa on toteutettu päivänvaloa kestäättömiä hankkeita. Mediaurheilun seuraaminen voi varmasti muodostua monella tapaa ongelmalliseksi yksilötasollakin, mutta pääosaa mediaurheilun ympärillä pyörivässä, ajoittain enemmän ja vähemmän viihdyttävässä tosielämän draamassa näyttelevät suuret, kansainväliset ja kansalliset toimijat.

Toimijuuteen liittyy olennainen kysymys vallasta: kuka saa kontrolloida urheilua? Ensin urheilijat, urheiluseurat ja -liitot menettivät valtaansa rahoittajille ja median edustajille, ja nyt urheilun seuraajilla on mahdollisuus kaapata sitä itselleen, kun mediasisällöt eivät ole enää ainoastaan ammattilaisjournalistien hallittavissa. Valtamedian edustajat ovat alkaneet kääntyä urheilun seuraajien puoleen oman urheilu-uutisointinsa yhteydessä. Valta-asetelma kääntyy tavallaan pälaelleen, kun urheilutoimittajat uutisoivat urheilun seuraajien laatumista YouTube-videoista ja rakentavat omat mediasisältönsä keskustelufoorumeilta hankitun informaation varaan.

Mediaurheilun seuraajat tuottavat itse ison osan urheilua koskevasta mediasisällöstä toistensa kulutettavaksi. Vaikka vain suhteellisen pieni osa urheilun seuraajista itse asiassa tuottaa omaehtoista sisältöä, niin valtaosa osallistuu toimintaan jakamalla ja kommentoimalla sitä – ”hiljaisesta” yleisöstä puhumattakaan. Harvalukuisella digitaalisten sisältöjen tuottajajoukolla on näin ollen mediaurheilussa suuri merkitys. Kun mediaurheilun seuraajien asiantuntijuus on arvostettua keskinäisessä kanssakäymisessä ja enenevässä määrin myös ammattilaismedian edustajien keskuudessa, herää kysymys, mikä on urheilijoiden rooli digitaalisella mediaurheiluaukakaudesta.

Urheilijat ovat aikaisemmin olleet pitkälti sponsorisopimusten ja mediaoikeuksien armoilla. Digitalisoituminen on vapauttanut heitäkin toimimaan suuremmissa yhteydessä faneihinsa. Samalla mediayhtiöt ja suuret urheiluorganisaatiot joutuvat pohtimaan keinoja perinteisten sisältöjensä suojelemiseksi tuottamattomalta verkkolevitykseltä ja suunnittelemaan omia verkkosisältöjään niitä kaipaaville urheilun seuraajille. Urheilun seuraajien tekijänoikeuksia venyttävien sisältöjen seulomisen lisäksi osa urheiluorganisaatioista on asettanut

rajoituksia myös urheilijoidensa sosiaalisen median käytölle. Lukuisat urheilijat tuottavat kuitenkin mediaurheilun seuraajien mieliksi ahkerasti omia sisältöjään. Mielenkiintoinen, tulevaisuudessa tutkimuksen arvoinen ilmiö on esimerkiksi huippu-urheilijoiden harjoittama ”tweettaus”. Twitter-päivitysten kautta monet urheilijat avaavat seuraajilleen urheilu-suoritusten ulkopuolista urheiluelämää henkilökohtaisemmalla tasolla kuvailemalla muun muassa tunnetilojaan ja runsaaseen matkustamiseen liittyvää ajankäyttöään ⁴⁰⁰.

Mediaurheilun seuraamisen digitalisoitumisessa ollaan ylipäätään vaiheessa, jossa osa urheilun seuraamisen käytännöistä on melko vakiintuneita ja osa vasta etsii muotoaan. Mediaurheilu on kokonaisuudessaan edelleen muutoksessa. Sponsorointi saa aina vain uusia ulottuvuuksia ja urheilutapahtumat uusia yleisöjä. Urheilun seuraajien toiminnan kautta laajentunut mediaurheilun kenttä tarjoaa uusia lähestymistapoja urheiluun sen vanhoja rakenteita hyödyntämällä. Mediateknologioidenkin kohdalla muutoksen lisäksi on aina kysymys myös muutoksen ja jatkuvuuden välisistä suhteista ⁴⁰¹. Digitaalisuus ei ole lopputulema, sillä palvelut ja käyttötavat ovat jatkuvassa muutoksessa. En voi todeta, että mediaurheilun seuraamisen digitaaliset muodot olisivat nyt tai pysyvästi tietynlaisia, vaikka tietyt piirteet ovat eriteltävissä ja tunnistettavissa – luultavasti vielä myöhemminkin.

Mediaurheilun tutkimuksessa puolestaan ollaan vaiheessa, jossa kansainvälinen toiminta on alkanut vakiintua ja uusia, kotimaisia avauksia ilmaantua. Suomalaisessa mediaurheilukulttuurissa riittää silti edelleen tutkimattomia alueita – ja niitä syntyy koko ajan lisää. Itse olisin halunnut käsitellä tämän tutkimuksen puitteissa Twitter-ilmiön lisäksi myös mediaurheilua osaltaan määrittävää urheiluviedonlyöntiä. Veikkaus Oy:n monopoliasemasta johdun kansallisella urheiluviedonlyönnillä on Suomessa täysin omanlaisensa piirteet, joihin online-viedonlyönti on vaikuttanut voimakkaasti. Kaikkea en kuitenkaan saanut mahdutettua yhden väitöskirjan mittakaavaan. Jatkossa haluan tutkia mediaurheilukentän toimijoiden välisiä suhteita laajemmasta näkökulmasta, jolloin urheiluyhteisön lisäksi tarkastelun kohteiksi asetuvat digitaalisessa mediaurheilussa valtaa käyttävät tahot manageista ja sponsoreista lajiliittoihin ja kansallisiin organisaatioihin. Keskiöön haluan kuitenkin nostaa tällä kertaa itsensä urheilijan.

Kalle Virtapohja jakoi vuonna 1995 mediaurheilun kuluttajat kolmeen ryhmään: a) kohteeseen eli urheilijoihin b) urheilutapahtumassa paikanpäällä käyviin ja tiedotusvälineitä seuraaviin penkkiurheilijoihin ja c) vain median kautta urheilua seuraaviin ihmisiin. ⁴⁰² Tässä tutkimuksessani mielenkiinnon kohteenani ovat olleet ryhmien b ja c edustajat sekä digitalisoitumisen (erityisesti Internetin) tarjoamien mahdollisuuksien myötä itse urheiluaiheisia mediasisältöjä tuottavat ihmiset, jotka voisi tässä yhteydessä nimetä ”d-ryhmäksi”. Tulevaisuudessa palaan toistakymmentä vuotta vanhan ryhmittelyn alkuun ja keskityn tarkastelemaan urheilijoita nimenomaan median käyttäjinä. Toivon tämän ja tulevien tut-

⁴⁰⁰ Ks. esim. Twitter, Sergio Ramos <http://twitter.com/#!/sergioramos>; Twitter, Mika Väyrynen <http://twitter.com/#!/mikavayrynen10>; Twitter, Heikki Kovalainen http://twitter.com/#!/h_kovalainen.

⁴⁰¹ Paasonen 2012, 66.

⁴⁰² Virtapohja 1995, 79–82.

kimuksieni tasoittavan tietä aiheesta kiinnostuneille kanssatutkijoille. Haluan uskoa, että väitöskirjatutkimukseni on osaltaan juurruttamassa kotimaista mediaurheilun tutkimusperinnettä osaksi akateemisia tutkimusintressejämme.

Digitalisoituminen näyttäytyy urheilun seuraamisen muutoksessa kaikilla edellä esiin tuomillani tavoilla. Mediaurheilua ei olisi olemassa ilman mediaurheilun seuraajia. Digitalisoituminen on muuttanut mediaurheilua tuomalla urheilun seuraajien toiminnan yhä olennaisemmaksi osaksi sitä. Erilaisten verkkopalveluiden myötä urheilun seuraajien keskinäinen kommunikaatio, heidän tuottamansa sisällöt sekä niiden ja muun materiaalin jakelu ovat asettuneet osaksi (digitaalista) mediaurheilua. Mutta kuten urheilussa itsessään; liike ei pysähdy koskaan. Jääkiekkolegenda Raimo Summanen ja Kaarina Hazard toteavat teoksesaan *Lätkä – kirja urheilusta* (2011), että urheilusta puhuminen ja kirjoittaminen on aina urheilulle väkivaltaista, koska analysointi pysäyttää liikkeen ⁴⁰³. Toisaalta he peräänkuuluttavat totuttujen näkökulmien sijaan uutta, innovatiivista tutkimusta ja uusia käytäntöjä todetessaan urheilusta, että: ”[k]aikki siinä on muutettavissa. Se voi olla mitä tahansa muuta kuin mitä se nyt on. ⁴⁰⁴”

Konkreettisenä osoituksena siitä, että mediaurheilu todella on jatkuvassa muutoksessa, toimii jääkiekkoaiheinen NHL 12-konsolipeli, jossa pelihahmoksi voi vihdoinkin valita naisjääkiekkoilijan⁴⁰⁵!

⁴⁰³ Hazard & Summanen 2011, 137.

⁴⁰⁴ Emt., 201; 277.

⁴⁰⁵ EA Sports toi NHL-pelisarjansa vuoden 2012 versioon mahdollisuuden valita pelihahmoksi naisjääkiekkoilijan. Jääkiekkoa harrastava, 14-vuotias tyttöjuniori Lexi Peters lähestyi peliyhtiötä kirjeellä, jossa hän ilmaisi turhautuneisuutensa joutuessaan pelaamaan konsolipeliä veljeään vastaan miespelihahmolla. Peliyhtiö reagoi Petersin palautteeseen rekrytoimalla hänet mallinnettavaksi naispelihahmoa varten. Uusimmassa, 11.9.2012 ilmestyneessä NHL 13 -peliversiossa mukaan on mallinnettu kaksi uutta naishahmoa – legendaariset naisjääkiekkoilijat Hayley Wickenheiser ja Angela Ruggiero. Ks. esim. Bradford, Matt: Girl who inspired EA NHL 12's female character option to be featured in game. *Gamesradar*, 12.9.2011. <http://www.gamesradar.com/girl-who-inspired-ea-nhl-12s-female-character-option-to-be-featured-in-game/> Ratchford, Sarah: Sask.'s Wickenheiser joins NHL 13 game's roster. Two women playable in video game. *Leader-Post*, 29.8.2012. <http://www.leaderpost.com/sports/Sask+Wickenheiser+joins+game+roster/7159345/story.html>

ARTIKKELIEN ESITTELY

Seuraavaksi esittelen lyhyesti väitöskirja-artikkelini. En niinkään erittele artikkelieni tutkimuskysymyksiä, -aineistoja tai -menetelmiä, jotka käyvät ilmi niin ikään artikkeleista itsestään kuin liitteenä olevasta triangulaatiomatriisistakin (ks. luvun 3 alku). Pyrin sen sijaan hahmottamaan kunkin artikkelin roolia väitöskirjatutkimukseni kokonaisuuden kannalta. Avaan myös artikkelieni syntyhistoriaan vaikuttaneita tekijöitä ja julkaisukontekstiin liittyviä asioita. Näiden retrospektiivisten anekdoottien kuvaaminen perustelee tiettyjä merkityksenantoja ja taustoittaa artikkeleja tuoden mielestäni lisäarvoa niiden tarkasteluun.

Realistisuuden ylistys: Pelaa jalkapalloa – olen mies.

(Teoksessa Suominen, Jaakko & al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 124–129.)

Joukkueurheiluaiheisia konsolipelejä käsittelevä artikkelini toimii väitöskirjakokonaisuudessa *tutkimusaiheeseeni jobdattelevassa roolissa*. Kirjoitin katsaustyyppisen artikkelin alun perin ajattelematta sitä väitöskirja-artikkelina, koska se on niistä ainoa, joka ei ole käynyt läpi referee-prosessia. Työskennellessäni Suomen Akatemian rahoittamassa Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa -tutkimushankkeessa halusin kirjoittaa projektin aikana perustettuun uuteen kotimaiseen pelitutkimusalan julkaisuun, Pelitutkimuksen vuosikirjaan 2009. Artikkelin syntyhistoria kuvaa pienessä mittakaavassa mielestäni erinomaisesti itselleni ja ylipäättään humanistisille tieteille tyypillistä tutkimusprosessin etene mistä. Idea artikkelin aiheesta syntyi, kun tutustuin uuden jalkapalloaiheisen konsolipelin laajoihin pelihahmon kustomointimahdollisuuksiin. Tulin nimittäin samalla todenneeksi, että valinnanmahdollisuuksiin ei lukeutunut sukupuoli. Kummastellessani asiaa luin pelistä kirjoitettuja arvosteluja, joissa ylistettiin pelin realismia. Totesin, että nais hahmoinvaasiota piti lähteä tutkimaan tarkemmin. Analyysin edetessä totesin naispelihahmotulkintojeni kiinnittyvän yhä tiukemmin itse mediaurheiluun. Artikkelin valmistuttua jäin harmittelemaan, etten ollut alun alkaen tunnistanut aiheen kytkeytyvän niin suoraan väitöskirjatutkimukseeni. Leikittelin ajatuksella liittää artikkeli tutkimukseeni ”jälkisanoiksi” kunnes Turun yliopiston humanistisen tiedekunnan artikkeliväitöskirjaa koskevien ohjeiden päivitys kumosi käsitykseni siitä, että vain referee-artikkelit kelpaisivat väitöskirjan osiksi. Nyt tavallistakin populaarimmalla otteella kirjoittamani lyhyehkö artikkelini johdattelee ensimmäisenä mediaurheilun pariin raottaen ”kevyesti” painavaa verhoa monitahois en ilmiön ympäriltä ja helpottaen tutkimukseni lukijoita saamaan otteen aiheestani. Aihe sallii hieman provosoivan kirjoitusotteen, ja artikkeli nostaakin heti esiin yhden mediaurheilun problemaattisista osa-alueista eli etenkin tiettyjen joukkueurheilulajien kohdalla korostuvan sukupuolittuneisuuden.

Pelitutkimuksen vuosikirja on nimensä mukaisesti vuosittain ilmestyvä suomalaisen pelitutkimuksen julkaisu. Vuosikirja keskittyy ensisijaisesti digitaalisiin peleihin, joiden erityisluonnetta julkaisussa tarkastellaan esimerkiksi taiteellisesta, teknisestä, sosiaalisesta, kulttuurisesta ja taloudellisesta näkökulmasta. ⁴⁰⁶

⁴⁰⁶ Suominen, Jaakko ym. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja*. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/>.

”Aktiivisen urheilun kantapäillä” – Fanaattisia mediaurheilun kuluttajia kategorisoimassa.

(Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) *Fanikirja - Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylän yliopisto, 2008, 43–71.)

Fanitutkimukseen keskittyvässä teoksessa julkaistu artikkelini on kirjoitusajankohtansa mukaan jäsennettyinä ensimmäinen väitöskirja-artikkelini, vaikka julkaisuajankohdaltaan se onkin vasta kronologian toinen. Väitöskirja-artikkelieni kokonaisuudessa sen roolina on *taustoittaa tutkimusaibettani*. Artikkelini on katsaus siihen, miten urheilun seuraajat asettuvat liikuntasosiologiseen tutkimusperinteeseen, ja mistä puhumme, kun puhumme penkkiurheilijoista. Teen artikkelissa myös pesäeroa fanitutkimukseen, vaikka myönnänkin, ettei nykypäivän urheilukulttuuria voi tarkastella faniudesta irrallisena ilmiökokonaisuutena. Tämän artikkelin yhteydessä esittelen vielä virtuaaliurheilijan. Muistan sen korostamisen olleen teoksen toimittajankin toive. Vuosina 2006–2007, jolloin artikkelissani esittelemiäni asioita työstin, käsite oli (kuten todettua) hyvinkin relevantti, ja artikkelin rakentaminen osittain sen varaan järkevää. Jälkeenpäin tarkasteltuna teksti olisi toki toiminut ilmeikkäänkin. Kyseisestä artikkelista löytyy jo monia elementtejä, joiden varaan väitöskirjakokoniaisuuteni tulee myöhemmin rakentumaan. Kaiken taustalla on tietenkin väitöskirjatutkimuksen lähtökohtien avaaminen, mutta esimerkiksi fantasialiigat ovat jo vahvasti mukana kokonaisuudessa, ja ikään kuin rivien välistä pystyy lukemaan aktiivisuuden ja sosiaalisuuden välille piirtyvän jatkumon.

Kaarina Nikusen toimittama, vuonna 2008 Nykykulttuuri-julkaisusarjassa⁴⁰⁷ ilmestynyt *Fanikirja* luo läpileikkauksen suomalaiseen, monitieteiseen fanitutkimukseen kymmenen artikkelin voimin. Teos huomioi faniuden monimuotoisuuden ja roolin osana mediamaailmaa tuoden esiin fanitutkimukselle harvinaisempia näkökulmia ja tutkimusalueen lähtökohtien kriittistäkin arviointia. Faniuden kautta tulevat urheilun ohella tarkastelluksi muun muassa Sylvia Plath, Ismo Alanko, Spice Girls, Big Brother, scifi ja uskonto. Oma artikkelini sijoittuu teoksessa ensimmäiseen alalukuun, jossa ollaan ”Käytäntöjen äärellä”.

Kahden kaukalon välissä – Fantasialiigojen maailmaa kartoittamassa.

(*Läbikuva* 4/2007, 39–59.)

Julkaisujärjestyksessään ensimmäinen väitöskirja-artikkelini on tutkimaani *ilmiötä esimerkinomaisesti avaava* tapaustutkimus. Mediaurheiluesimerkkiä tässä artikkelissa edustaa fantasialiigapeli IS Liigapörssi. Kiinnostukseni fantasialiigapelaamista kohtaan kumpusi tässäkin tapauksessa lähinnä uteliaasta ihmettelystä. Olin tunnistanut lähipiirissäni harjoitetussa intensiivisessä verkkopelikanssakäymisessä piirteitä urheiluedonlyönnistä, mikä taas oli aihealueena askarruttanut itseäni jo pidemmän aikaa. Ilmiön haltuun ottaminen alkoi sen selvittämisestä, mistä kyseisten verkkopelien juuret juontavat. Vanhan ”sähköpostilähteen” perusteella päädyin tarjoamaan artikkeliani julkaistavaksi tiettyssä akateemisessa

⁴⁰⁷ Nykykulttuuri-julkaisusarja. Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto. <https://www.jyu.fi/hum/laitokset/taiku/opiskelu/nykykulttuuri/julkaisusarja> .

aikakauslehdessä, koska: ”ajattelin, että se voisi sopia Lähikuvaan”⁴⁰⁸. Käytännössä muistelin taustalla olleen lehden silloisen päätoimittaja Kaarina Nikusen ja minun kanssakäymiseni liittyen toisen väitöskirja-artikkelini toimitusprosessiin.

En muista tarjonneeni artikkelia varsinaisesti mihinkään teemanumeroon, mutta audiovisuaaliseen kulttuuriin keskittyvän Lähikuva-lehden kaikilla numeroilla on oma vastaava erikoistoimittajansa, mistä johtuen jokainen numero on oma teemoitettu kokonaisuutensa. Artikkelini löysi paikkansa teemanumerosta Miesääniä rinnastuen televisiomainosten miesääniin ja japanilaisten kauhuelokuvien estetiikkaan. ”Miesäänet” kuvaavat kieltämättä hyvin artikkelissa käsittelemiä erilaisia urheilupuhetapoja, mutta jälleen kerran tutkimusaiheeni tulee tahtomattani liitetyksi sukupuoliteemaan. En mainitse artikkelissani sanalakaan urheilun sukupuolittuneisuutta, mutta tällä kertaa merkityksen luo sisällön sijaan konteksti, julkaisuuyhteys. Toki artikkelia voi lukea itsenäisenä tekstinään siihen kytketystä teemasta tietämättömänä tai sitä huomioimatta – sikälikin, että julkaisun johdannossa todetaan neutraalisti artikkelini havainnollistavan sitä, kuinka urheilun medioituminen konkretisoituu pelaajien puheessa.

YouTube käyttäjälähtöisen mediaurheilun areenana.

(Widerscreen, 1–2/2011)

YouTube-urheilua käsittelevä tapaustutkimukseni on todiste siitä, miten artikkeliväitöskirjan työstäminen ei välttämättä ole ollenkaan se helpoin ja nopein tie tohtoriksi. Järjestyksessään kyseessä oli kolmas artikkeli, jota aloin väitöskirjaani varten kirjoittaa, mutta se julkaistiin lopulta viimeisenä. Videoaineiston analysointi oli itsessäänkin erittäin aikaa vievää, mutta varsinaiseksi jarruksi artikkelilleni asettui kohtuuttoman pitkäksi venähtänyt julkaisuprosessi. Artikkelini ensimmäinen versio valmistui vuodenvaihteessa 2008–2009, jolloin tarjosin sitä julkaistavaksi erääseen kotimaiseen lehteen. Erinäisten vaiheiden jälkeen jouduin vetämään artikkelini pois kyseisen lehden julkaisuprosessista vuonna 2011, koska artikkelin lopullinen julkaisuajankohta ei ollut vielä tuolloinkaan selvillä. Ajanjaksolle mahtui toki artikkelini työstämistä lehden toimituskunnan kommenttien ja julkaisemista vähäisin muutoksin puoltavien referee-lausuntojen perusteella, mutta eniten viivästymiseen ja epätietoisuuteen vaikutti lehden toimituskunnan vaihtuminen kahteen kertaan julkaisuprosessin aikana. Keskustelin julkaisupäätöstä odottavasta artikkelistani yhteensä siis kolmen eri toimitussihteerin kanssa. Lopulta päädyin siirtämään artikkelini julkaistavaksi WiderScreenin sopivassa teemanumerossa toukokuussa 2011, mikä tosin tarkoitti uuden referee-arviointikierroksen läpikäymistä ennen sitä.

Itselleni epätyypilliseen tapaan kirjoitin artikkelista siis useita versioita, ja sen sisältö muuttui ja päivittyi matkan varrella moneen kertaan. Tuplalausunnnot ja kirjoitusohjeiden variointi toivat työstövaiheisiin oman haasteensa. Itse YouTube muuttui myös palveluna koko ajan, esimerkiksi videoiden arvostelumekanismit vaihtuivat useaan otteeseen. Osa aineistonani olevista videoista ehti poistua palvelusta kokonaan, mikä on toisaalta digitaali-

⁴⁰⁸ Allekirjoittaneen sähköposti Kaarina Nikuselle 6.9.2007.

sen aineiston yhteydessä muutenkin tyypillistä. Artikkelin ensimmäisen kappaleen kirjoitin uudelleen vähintään viiteen kertaan, koska halusin aloittaa tekstini ajankohtaisella urheilumaailman videoesimerkillä. Käyttämäni tutkimuskirjallisuuskin vaihtui ja valikoitui hyvin pitkälti uudelleen, sillä aloittaessani YouTube oli suhteellisen tutkimatonta digimaaperää, mutta julkaisuprosessin aikana videopalvelua koskevaa tutkimusta alkoi ilmestyä. Vaikka välillä olin vaipua epätoivoon ”käsissäni vanhenevan” artikkelini kanssa, niin onnekseni on todettava, etteivät YouTubeen käyttötavat ja merkitys käyttäjilleen tai edes videosisällöt sinänsä muuttuneet miksiäkään parissa vuodessa, ainakaan tutkimieni urheiluvideoiden kohdalla. Artikkelin julkaiseminen verkkolehdestä osoittautui lopulta hyväksi päätökseksi, sillä julkaisualustan mahdollistamat, tekstin joukkoon upotetut esimerkkivideot toimivat tämän artikkelin yhteydessä luonnollisesti erinomaisena ”kuvituksena”. Saavutettavuus tulee iholle – ja artikkelista itsestään sosiaalista mediaa.

WiderScreenin referee-arvioitu tuplanumero ”Pac-Manista YouTubeen”, jossa artikkelini tuli lopulta julkaistuksi, liikkuu tematiikaltaan peliviihteen historiasta ja sen uudelleentuotteistamisesta nykyajan mediakulttuuriin; urheiluaihteiset YouTube-videoni ovat enemmän kuin kotonaan Pac-Manin, Batmanin, Facebookin, pelimusiikin, pokerin ja pornon parissa. *WiderScreen* itsessään on kolmesti vuodessa ilmestyvä, audiovisuaaliseen kulttuuriin keskittyvä akateeminen verkkojulkaisu, joka sisältää artikkelien lisäksi essee- ja katsaustyyppisiä tekstejä.

”Tulos ei päässyt edes teksti-TV:lle.” Miksi vanhanaikainen teknologia on säilyttänyt asemansa digitalisoituneessa mediaurheiluympäristössä?

(*Tekniikan Waibeita* 4/2010, 32–48.)

Kiinnostuin teksti-TV:n roolista urheilun yhteydessä jo aivan väitöskirjani alkumetreillä. Sitä koskeva artikkeli on kulkenut ajatuksen (ja disposition) tasolla koko ajan mukana tutkimusprosessissani. Pohdin pitkään kytkeväni teksti-TV:n käsittelyn temaattisesti tiukemmin urheiluedonlyöntiin, mutta lopulta ohjauduin tarkastelemaan sitä ensisijaisesti vanhan ja uuden teknologian välisen suhteen kautta. Ratkaisuun vaikuttivat epäilemättä jälleen myös julkaisufoorumien kysymyksenasettelut, mutta sitäkin enemmän aiheen pitkä kypsytys. Kirjoitin teksti-TV-artikkelin – jonka rooli väitöskirjakokonaisuudessa on niin ikään olla *ilmiötä esimerkinomaisesti avaava* tapaustutkimus – kaikkein viimeisimpänä. Minun oli hahmotettava tutkimukseni valmiina kokonaisuutena ennen kuin pystyin tarttumaan yksittäisen artikkelin aiheeseen, jota olin aina halunnut tutkia. Vaihtoehtoinen tulkinta oikean syntyhetken odottamiselle ja kontekstin rakentumiselle on se, että teksti-TV jäi ikään kuin vahingossa viimeiseksi, koska idea siitä oli kuitenkin koko ajan taustalla olemassa. Joka tapauksessa odotuttaminen kannatti, sillä tapasin asiantuntijahaastateltavani Lauri Sihvosen Urheilutoimittajain talvipäivillä 2010. Olin kutsusta esitelmöimässä väitöskirja-aiheestani ja mainitsin, että seuraavaksi tarkoituksenani on tarkastella nimenomaan teksti-TV:n roolia urheilun seuraamisessa. Teksti-TV:n parissa sen syntyhetkistä työskennellyt Sihvonen tarjoutui ystävällisesti auttamaan tarvittaessa. Hyvä, että tarjoutui, sillä ilman hänen kauttaan avautunutta tutkimusaineisto-osuutta artikkelistani puuttuisi syvä kokemuksellinen taso.

Tyyliltään tämä artikkelini eronnee hiukan muista teksteistäni. Kuvittelin ehkä lunastavani tietynlaisella vakavuudella paikkani historialliseen näkökulmaan keskittyvässä julkaisussa. Minulle vieraammalla teknisten seikkojen erittelyllä lienee myös olleen oma vaikutuksensa tekstini ”tyylilajiin”.

Artikkelini löytyy teknologian historiaa luotaavasta aikakauslehdestä nimeltään Tekniikan Waiheita. Vuonna 1983 perustetun lehden profiili on muuttunut teknillisten museoiden äänenkannattajasta historiatieteelliseksi aikakauslehdiksi, jossa julkaistavat tutkimusartikkelit käsittelevät tekniikan, teknologian ja teollisuuden historiaa ⁴⁰⁹. Teemanumero, johon itse kirjoitin käsittelee uuden ja vanhan teknologian sekä niiden käyttäjien kohtaamista kyseenalaistaen uutuuden kiistattoman paremmuuden vanhan teknologian korvaajana ⁴¹⁰.

”Tässä ovat Kälidin enkelit.” Mediavälitteistä arvokisahuumaa naisten jalkapallon EM-kotikisoissa.

(*Kasvatus & Aika*, Liikunta ja urheilu -teemanumero 2/2010, 179–202.)

Liikuntasosiologit Hannu Itkonen ja Arto Nevala peräänkuuluttivat naisjalkapallon tarkastelua pohtiessaan tulevaisuuden suuntaviivoja kotimaiselle jalkapalloaiheiselle tutkimukselle vuonna 2007 ⁴¹¹. Tartuin syöttiin havaittuani tieteellisen aikakauslehden liikunta- ja urheiluaiheisen teemanumeron kirjoittajakutsun. Asiaa edesauttoi se, että Suomi oli saanut järjestettäväkseen jalkapallon naisten EM-lopputurnauksen, jota varten olin välittömästi virittänyt tutkijatuntosarveni. Kirjoittajakutsussa erikoisnumeron itseäni kiinnostaneiksi teema-alueiksi mainittiin (liikunnan ja sukupuolen lisäksi) urheilun muuttuvat ja eri lajien sosiaaliset merkitykset sekä kilpailu-urheilun ja kuntoliikunnan suhde. Mediaa ei mainittu sanallakaan, vaikka urheilu kuvattiin ”isona, yhteiskunnallisena ilmiönä, jonka merkitys esimerkiksi sosiaalisen ja kansallisen identiteetin rakentamisessa on vahva”. Tarkastelukulmaksi todettiin ”liikunnan ja urheilun kasvatukselliset ja yhteiskunnalliset kytkennät”. Nämä ohjenuorat mielessäni lähdin suunnittelemaan väitöskirjakokonaisuuden kannalta *ilmiötä kokoavaa* artikkelia, jonka fokukseen tuli tietenkin sovittaa oma lempilapseni, mediassa esillä olevan urheilun merkitykset seuraajilleen. Koin, etteivät teemat suinkaan olleet ristiriidassa keskenään, sillä mikä vahvemmin muokkaa urheilua sosiaalisena, sukupuolittuneena ja kansallisena eli yhteiskunnallisena ja kasvatuksellisena ilmiönä kuin median välittämä kilpaurheilu? Kohtuullisen tarkasti rajattuun teemanumeroon kirjoittaminen ei mielestäni vaikuttanut artikkeliini, ja sitä kautta koko tutkimukseeni, muuttamalla sitä ratkaisevasti tai johdattelemalla ajatteluaani sivupoluille. Sen sijaan se selittää kyllä tiettyjen näkökulmien (kuten sukupuolen ja kansallisuuden) tavallista vahvemman painottumisen. Toisaalta totesin tutkimukseni edetessä, että naisten jalkapallon EM-kisoja on mahdotonta tutkia aineistolähtöisesti kiinnittämättä huomiota sukupuolta ja kansallisuutta koskeviin kysymyksiin – kiitos urheilun seuraajien mediasisällöistä tekemien tarkkojen huomioiden. Tosin sanoen vakaa aikomukseni tutkia naisten arvokisoja sukupuolineutraalisti vesittyi

⁴⁰⁹ Tekniikan Historian Seura, Tekniikan Waiheita. <http://www.ths.fi/tw.htm>.

⁴¹⁰ Suominen 2010e, 4.

⁴¹¹ Itkonen & Nevala 2007, 247.

tarttuessani aineistoihini. Lopulta päädyin ajattelemaan sukupuolinäkökulmaa ensisijaisesti määrittelynä, jonka kautta tarkastelin digitalisoitumisen vaikutuksia urheilukulttuuriin. Naisjalkapalloilutaustastani oli tässä yhteydessä konkreettista hyötyä, sillä sain omien kontaktieni kautta käyttööni Suomen Palloliiton mediaseurannan kisojen ajalta, minkä lisäksi naisten maajoukkueen tiedottaja (ex-naisjalkapalloilija) ystävällisesti liitti teemakirjoituspyyntöni Palloliiton verkkosivuille.

Liikunta ja urheilu -teemanumeron takaa löytyy neljä kertaa vuodessa ilmestyvä kasvatuksen historiaan suuntautunut moni- ja poikkitieteinen verkkojulkaisu Kasvatus & Aika. En varmastikaan olisi tullut tutustuneeksi kyseiseen kasvatuksen historiallis-yhteiskuntatieteelliseen kausijulkaisuun – saati tarjonneeksi sinne tutkimustani – ilman minut tavoittanutta teemakirjoituskutsua. Oma artikkelini on erikoisnumerossakin muihin artikkeleihin nähden suhteellisen erikoinen (= viimeiseksi sijoitettu) keskittyessään mediarepresentaatioihin – muiden käsitellessä liikuntasosiologialle ja -historialle tyypillisemmin muun muassa kansalaiskasvattamista, liikunnan sosialisaatiota, vapaaehtoistoimintaa, ruumiinkasvatusta ja kansallisidentiteettiä.

Artikkelit eivät ole kronologisessa järjestyksessä niiden synty- tai julkaisuajankohdan mukaan. Olen sijoittanut ne niin, että tutkimuskohteena oleva digitaalinen mediaurheilu hahmottuisi mahdollisimman eheänä kokonaisuutena erillisten empiiristen esimerkkitaustusten käsittelemisestä huolimatta. Naishahmojen puuttumista joukkueurheiluaiheisista videopeleistä käsittelevä artikkelini johdattelee tietoisella provokatiivisuudellaan mediaurheilun maailmaan. Sen kautta piirtyy näkyväksi, kuinka mediaurheilun totutut esittämistavat vaikuttavat arkipäiväisen nykykulttuurin kuluttamisen tasolla tavoilla, joita emme välttämättä tule ajatelleeksi. Penkkiurheilun käsitettä avaavan artikkelini tarkoitus on taustoittaa mediaurheilun nykytilaa selvittämällä muun muassa kotimaisen urheilukulttuurin ja urheiluyhteisön muodostumisen vaiheita. Fantasiaaliigoja, YouTubea ja teksti-TV:tä käsittelevät artikkelit edustavat esimerkkitapauksia, jotka avaavat mediaurheilun ilmiötä käytännön toiminnan ja merkityksenantojen tasolla. Naisten jalkapallon EM-kisoja koskeva artikkeli kokoaa yhteen edellisten teemoja yhden arvokisakokonaisuuden tasolla – ja palauttaa tarkastelunäkökulman ensimmäisessä artikkelissa keskeisimpään sukupuolen tematiikkaan.

KIRJALLISUUS

(Verkko-osoitteiden toimivuus tarkastettu 25.4.2012.)

15/30 Research: Kansallinen nuorisotutkimus (KNT) – Media 2008. Lehdistöiedote, 2008.

Aarseth, Espen: Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1:1, 2001. <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.

Alastalo, Marja & Åkerman, Maria: Asiantuntijahaastattelun analyysi: Faktojen jäljillä. Teoksessa Ruusu vuori, Johanna, Nikander, Pirjo ja Hyvärinen, Matti (toim.) *Haastattelun analyysi*. Vastapaino, Tampere, 2010, 372–392.

Apo, Satu: Kirjoittavat kertojat. Teemakirjoittaminen – folkloristiikan ‘näkyvätön’ aineistonhankintamenetelmä. *Elias*, 4/1993, 12–15.

Apo, Satu: Teemakirjoittaminen. Perinteentutkimuksen näkyvätön aineistonkeruumenetelmä. Teoksessa Apo, Satu (toim.) *Naisen väki. Tutkimuksia suomalaisten kansanomaisesta kulttuurista ja ajattelusta*. Hanki ja jää. Helsinki, 1995, 173–186.

Association of Internet Researchers (AoIR): *Ethical decision-making and Internet research: Recommendations from the aoir ethics working committee*. 2002. <http://aoir.org/documents/ethics-guide/>

Barker, Chris: *Cultural Studies: Theory and Practice*. 3. painos. Sage, London, 2008.

Bernstein, Alina & Blain, Neil: Sport and the Media: The Emergence of a Major Research Field. Teoksessa Bernstein, Alina & Blain, Neil (toim.): *Sport, Media, Culture. Global and Local Dimensions*. Frank Cass, London, 2003, 1–30.

Birrel, Susan & Loy, John W.: Media sport: Hot and cool. *International Review for the Sociology of Sport*. 14:1, 1979, 5–19.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge, 1999.

Bourdieu, Pierre, *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. Käänt. Richard Nice. Harvard University Press, Cambridge, 1984.

Bourdieu, Pierre: *Televisiosta*. Suom. Tiina Arppe. Otava, Helsinki, 1999.

Boyle, Raymond & Haynes, Richard: *Power play: Sport, the Media and & Popular culture*. 2. painos. Longman, Harlow, Edingburgh University Press, Edinburgh 2009.

Boyle, Raymond & Haynes, Richard: New Media Sport. Teoksessa Bernstein, Alina & Blain, Neil (toim.): *Sport, Media, Culture. Global and Local Dimensions*. Frank Cass, London, 2003, 95–114.

Boyle, Raymond & Haynes, Richard: *Football in the New Media Age*. Routledge, London and New York, 2004.

Boyle, Raymond: Sports Journalism: Context and Issues. Sage, London, 2006.

Bruns, Axel: *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond. From Production to Prodosage*. Peter Lang Publishing, New York, 2008.

Burr, Vivien: *An Introduction to Social Constructionism*. Routledge, London, 1995.

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

Cammaerts, Bart: Critiques on the participatory potentials of Web 2.0. *Communication, Culture & Critique*, 1/2008, 358–377.

Carpentier, Nico: Participaton is Not Enough: The Conditions of Possibility of Mediated Participatory Practices. *European Journal of Communication*, 24:4, 2009, 407–420.

Castells, Manuel: Communication, Power and Counter-power in the Network Society. *International Journal of Communication* 1/2007, 238–266.

Childress, Clayton C.: All Media Are Social. *Contexts*, 11:1, 2012, 55–57.

Claeys, Urbain & Van Pelt, Herman: Introduction: Sport and the Mass Media: Like Bacon and Eggs. *International Review for the Sociology of Sport*, 21:2–3, 1986, 95–101.

Clarkeburn, Henriikka & Mustajoki, Arto: *Tutkijan arkipäivän etiikka*. Vastapaino, Tampere, 2007.

Copier, Marinka & van Bree, Jeroen: The Play Element of Learning: Taking Serious Games Beyond the Magic Circle. *Breaking the Magic Circle*, Game Research Lab Spring Seminar, University of Tampere, Tampere, 10.4.2008.

Crawford, Garry: *Consuming Sport: Fans, sport and culture*. Routledge. London and New York, 2004.

Denzin, Norman K.: *The Research Act. A Theoretical Introduction to Sosiological Methods*. Transaction Publishers, New Jersey, 2009 (alkup. 1970).

- van Dijck, José: Users like you? Theorizing agency in user-generated content. *Media, Culture & Society*, 31:1, 2009, 41–58.
- van Dijck, José: Facebook as a Tool for Producing Sociality and Connectivity. *Television & New Media*, 13:2, 2012, 160–176.
- van Dijck, José & Nieborg, David: Wikinomics and its discontents: a critical analysis of Web 2.0 business manifestos. *New Media & Society*, 11:4, 2009, 855–874.
- Dovey, Jon & Kennedy, Helen W.: *Game Cultures. Computer Games as New Media*. Open University Press, Maidenhead, 2006.
- Dyer-Witheford, Nick & Peuter, Greig: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009.
- Eco, Umberto: *Matka arkipäivän epätodellisuuteen*. Suom. Aira Buffa. WSOY, Helsinki, 1985.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha: *Jobdatus laadulliseen tutkimukseen*. 4. painos. Vastapaino, Tampere, 2000.
- Fornäs, Johan: Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä. Teoksessa Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.) *Jobdatus digitaaliseen kulttuuriin*. 2. painos. Vastapaino, Tampere, 2000, 29–50.
- Forsander, Annika: Monitieteisyyden ja moniaineistaisuuden haasteet monietnisessä tutkimuksessa. Teoksessa Leskelä, Maarit (toim.) *Puheenvuoroja monitieteisyydestä*. Kulttuurisen vuorovaikutuksen ja integraation tutkijakoulun julkaisuja 6. Turun yliopisto, 2001, 139–173.
- Frasca, Gonzalo: Ludology Meets Narratology Similitude and Differences between (Video) games and Narrative. *Parnasso* 3/1999, 365–371.
- Grimes, Justin M., Fleischman, Kenneth R. & Jaeger, Paul T.: Virtual Guinea Pigs: Ethical Implications of Human Subjects Research in Virtual Worlds. *International Journal of Internet Research Ethics* 2:1 2009, 38–56.
- Gruneau, Richard: *Class, Sports, and Social Development*. University of Massachusetts Press, Massachusetts, 1983.
- Guttman, Allen: Rules of the Game. Teoksessa Tomlinson, Allan (toim.) *The Sport Studies Reader*. Routledge, London and New York, 2007, 24–29.
- Hacking, Ian: *Mitä sosiaalinen konstruktio on?* Suom. Inkeri Koskinen. Vastapaino, Tampere, 2009 (alkup. 1999).

Hakala, Jarkko: MM-kisaspektaakkeli pitää rakenteet piilossa. *Aikalainen*, 30.3.2011. <http://aikalainen.uta.fi/2011/03/30/mm-kisaspektaakkeli-pitaa-rakenteet-piilossa/>

Hallamaa, Jaana, Launis, Veikko, Lötjönen, Salla & Sorvali, Irma: Humanistisen ja yhteiskuntatieteellisen tutkimuksen normit. Teoksessa Hallamaa, Jaana, Launis, Veikko, Lötjönen, Salla & Sorvali, Irma (toim.) *Etiikkaa ihmistieteille*. SKS, Helsinki, 2006, 397–403.

Hargreaves, John: *Sport, Power and Culture. A Social and Historical Analysis of Popular Sports in Britain*. Polity Press in association with Basil Blackwell, Cambridge and Oxford, 1986.

Hautakangas, Mikko: YouTube – Uusi media, uusi julkisuus? *Läbikuva* 21:2, 2008, 8–26.

Haverinen, Anna: Trobriand-saarilta internetiin – antropologisen kenttätöön haasteita virtuaalisessa ympäristössä. *J@rgonia* 7:16, 2009, 1–24. <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/22606>

Haverinen, Anna: Bittihautakiviä ja pikselimuistomerkkejä – Kuolema- ja sururitualien virtualisaatio internetissä. *Elore* 18:1, 2011, 49–69.

Hazard, Kaarina & Summanen, Raimo: *Lätkä – kirja urheilusta*. Teos, Helsinki, 2011.

Heinilä, Kalevi: Penkkiurheilun viehäytys. Teoksessa Arponen, Antti O. & Pekkanen, Olli. (toim.): *Urheilun tulevaisuus*. SVUL, Helsinki, 1985, 77–84.

Heinilä, Kalevi: Mikä on urheilun viihteellinen merkitys? Teoksessa Miettinen, Mari (toim.) *Haasteena huomisen hyvinvointi. Miten liikunta lisää mahdollisuuksia?* Liikunnan yhteiskunnallinen perustelu II tutkimuskatsaus. Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 124. Likes, Jyväskylä, 2000, 287–307.

Heinonen, Harri: Hulluna urheilusta – penkkiurheilu ja fanius tutkimuskohteena. Teoksessa Ilmanen, Kalervo (toim.) *Pelit ja kentät. Kirjoituksia liikunnasta ja urheilusta*. Jyväskylän yliopisto, liikunnan sosiaalitieteiden laitos, 2004, 231–247.

Helanko, Rafael: *Ihminen leikkii*. Partiomuseon julkaisuja, sarja A, n:o 4, Turun yliopisto, Turku, 1980.

Heljakka, Katariina: Lelukuvasta kuvaleikkiin: Lelukulttuurin kuriositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa. *Läbikuva* 24:4, 2011, 42–57.

Helsingin Sanomat. *Rugby-äijät eivät filmaa*. 30.10.2011.

Helsti, Hilkka: Hedelmällisen tiedon jäljillä. Teemakirjoitukset tutkimuksen lähteinä. Teoksessa Korhokangas, Pirjo, Olsson, Pia & Ruotsala, Helena (toim.) *Polkuja etnologian menetelmiin*. Helsinki, Ethnos, 2005, 148–159.

Herkman, Juha: *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Vastapaino, Tampere, 2001.

Herkman, Juha: Kriittinen kulttuurintutkimus valinkauhassa. Teoksessa Herkman, Juha, Hiidenmaa, Pirjo, Kivimäki, Sanna & Löytty, Olli (toim.) *Tutkimusten maailma. Suomalais-ta kulttuurintutkimusta kartoittamassa*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 87, Jyväskylän yliopisto 2006, 21–32.

Herkman, Juha, Hiidenmaa, Pirjo, Kivimäki, Sanna & Löytty, Olli: Kulttuurintutkimuksen maailmallisuus. Teoksessa Herkman, Juha, Hiidenmaa, Pirjo, Kivimäki, Sanna & Löytty, Olli (toim.) *Tutkimusten maailma. Suomalais-ta kulttuurintutkimusta kartoittamassa*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 87, Jyväskylän yliopisto 2006, 9–17.

Hietala, Veijo & Laine, Kimmo: Eräitä sivistyshistoriamme tärkeimpiä tapauksia. *Lähikuva* 6:3–4, 1993.

Hirvonen, Ari: Eettisesti hyvä tutkimus. Teoksessa: Hallamaa, Jaana, Launis, Veikko, Lötjönen, Salla & Sorvali, Irma (toim.) *Etiikkaa ihmistieteille*. SKS, Helsinki, 2006, 31–49.

Hård, Mikael & Jamison, Andrew: *Hubris and Hybrids. A Cultural History of Technology and Science*. Routledge, New York, 2005.

Huhtamo, Erkki: Virtuaalimatkaileijan ABC – kymmenen avainkäsitettä. Teoksessa Huhtamo, Erkki (toim.) *Virtuaalisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaileijan uusi käsikirja*. Lapin yliopiston Taiteiden tiedekunnan julkaisuja D1, Rovaniemi 1995, 329–349.

Huizinga, Johan: *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittämiseen*. Suom. Sirkka Salomaa. WSOY, Porvoo, 1947 (alkup. 1938).

Humphreys, Joe: *Rumaa peliä. Mikä urheilussa mättää?* Suom. Petri Stenman. Like, Helsinki 2009.

Hynninen, Anna: Elämää kerroksittain. Arkistokirjoittamisen kontekstualisointi. Teoksessa Lakomäki, Sami, Latvala, Pauliina & Laurén, Kirsi (toim.) *Tekstien rajoilla. Monitieteisiä näkökulmia kirjoitettuihin aineistoihin*. SKS, Helsinki 2011, 259–295.

Häkkinen, Kaisa: *Nyky-suomen etymologinen sanakirja*. WSOY, Helsinki, 2004.

Ilmanen, Kalervo: *Urheilubulluus historiallis-yhteiskunnallisesta näkökulmasta*. *Tieteessä tapabuu* 7/2008, 8–13.

Itkonen, Hannu: *Kenttien kutsu. Tutkimus liikuntakulttuurin muutoksesta*. Gaudeamus, Helsinki, 1996.

Itkonen, Hannu & Nevala, Arto: Jalkapallo, tulevaisuus, tutkimus. Teoksessa Itkonen, Hannu & Nevala, Arto (toim.) *Kuningaspelin kentät. Jalkapalloilu globaalina ja paikallisena ilmiönä*. Gaudeamus, Helsinki, 2007, 241–248.

Itkonen, Hannu, Ilmanen Kalervo, Matilainen Pertti & Jaskari, Liina: *Media urheilun tulkina ja tekijänä*. Tutkimuksia 1/2008. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä, 2008.

Jenkins, Henry: *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York University Press, New York, 2006.

Jensen, Rolf: *The Dream Society. How the Coming Shift from Information to Imagination Will Transform Your Business*. McGraw-Hill, New York, 1999.

Johnson, Bruce: *What does 'Popular' mean? The inaugural IIPC Debate*. University of Turku. 12.2.2010. <http://iipc.utu.fi/iipcdebate1.pdf>

Järvinen-Tassopoulos, Johanna: Pelaavien naisten nettikeskustelujen käytön ja analyysin eettiset haasteet. Teoksessa Lakomäki, Sami, Latvala, Pauliina & Laurén, Kirsi (toim.) *Tekstien rajoilla. Monitieteisiä näkökulmia kirjoitettuihin aineistoihin*. SKS, Helsinki, 2011, 202–229.

Kalela, Jorma: *Historiantutkimus ja historia*. Gaudeamus, Hanki ja jää, Helsinki, 2000.

Kalela, Jorma: Historian rakentamisen mieli ja tutkijan valinnat. Teoksessa Grönholm, Pentti & Sivula, Anna (toim.): *Medeiasta pronssisoturiin. Kuka tekee menneestä historiaa?* Historia Mirabilis 6, Turun Historiallinen Seura, Turku, 2010, 40–59.

Kallio, Kirsi Pauliina, Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka: Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, 2009, 1–15. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>

Kangas, Sonja: Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, 2009, 57–66. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-05.pdf>

Kangaspunta, Seppo: Minä ja masiina. Miten tutkia mediasuhdetta teknologiasuhteena? Teoksessa Keinonen, Heidi, Ala-Fossi, Marko & Herkman, Juha (toim.) *Radio- ja televisiotutkimuksen metodologiaa. Näkökulmia sähköisen viestinnän tutkimiseen*. Tampere University Press, Tampere 2008, 167–180.

Kaplan, Andreas M. & Haenlein, Michael: Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons* 53:1, 2010, 59–68.

Kellner, Douglas: *Media Spectacle*. Routledge, New York and London, 2003.

Klastrup, Lisbeth: “Users” are useless – Some Reflections by a Social Media Researcher. *Research Methods for Social Media* -seminar. Helsinki, 31.8.2010.

Knuuttila, Seppo: Kaiken kattava kulttuuri? Teoksessa Kupiainen, Jari & Sevänen, Erkki (toim.) *Kulttuurintutkimus. Jobdanto*. SKS, Helsinki, 1994.

Knuuttila, Tarja & Lehtinen, Aki Petteri: Johdanto: Representaatio – tiedon kivijalasta tieteidен työkaluksi. Teoksessa Knuuttila, Tarja & Lehtinen, Aki Petteri (toim.) *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteidен työkaluksi*. Gaudeamus, Helsinki, 2010, 7–31.

Koivunen, Anu, Paasonen, Susanna & Pajala, Mari: Populaarin strategiat ja taktiikat. Teoksessa Koivunen, Anu, Paasonen, Susanna & Pajala, Mari (toim.) *Populaarin lumo – mediat ja arki*. Turun yliopisto, Mediatutkimus 2001, 14–25.

Kolamo, Sami: Urheilu, tähdet ja fanius mediaspektaakkelin aikakaudella. *Kulttuurintutkimus* 21:4, 2004, 37–48.

Kolamo, Sami: Urheilu, tähdet ja fanius mediaspektaakkelin aikakaudella. *Kulttuurintutkimus* 21:4, 2004, 37–48.

Koski, Johannes: Pikseli-ihastuksesta pikselirakkauteen – Pelaajan ja pelihahmon välinen kiintymys. Teoksessa Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla & Turtiainen, Riikka (toim.) *Digirakkaus 2.0*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut 31. Turun yliopisto, Pori 2011, 63–73.

Koski, Kaarina: Mediakulttuurin murros, YouTube ja folklore. *Elore* 1/2011, 14–27.

Kotro, Tanja & Pantzar, Mika: Urheilulajien synty. Teoksessa Leskinen, Johanna, Hallman, Hannele, Isoniemi, Merja, Perälä, Liisa, Pohjoisaho, Taina & Pylvänäinen, Erja (toim.) *Vox consumptoris – Kuluttajan ääni*. Kuluttajatutkimuskeskuksen vuosikirja 2005. Kuluttajatutkimuskeskus, Helsinki, 2005, 183–191. http://www.ncrc.fi/files/5296/12_vuosikirja2005_urheilulajien_synty.pdf

Laine, Antti: *Urheilujournalismin Suomi–Ruotsi-maaoittelu. Vertaileva tutkimus suomalais-ten ja ruotsalaisten iltapäivälehtien Ateenan 2004 ja Torinon 2006 olympiauu-tisoinnista*. Edita, Helsinki, 2011.

Lakomäki, Sami, Latvala, Pauliina & Laurén, Kirsi: Menetelmien jäljillä. Teoksessa Lakomäki, Sami, Latvala, Pauliina & Laurén, Kirsi (toim.) *Tekstien rajoilla. Monitieteisiä näkökulmia kirjoitettuihin aineistoihin*. SKS, Helsinki, 2011, 7–27.

Leadbeater, Charles & Miller, Paul: *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*. Demos, London, 2004. <http://www.demos.co.uk/files/proamrevolutionfinal.pdf?1240939425>

Lehtonen, Mikko: Kulttuurintutkimus modernin kritiikkinä. *Niin & näin – filosofinen aikakauslehti* 1/1994. http://www.netn.fi/194/netn_194_leht.html

Lehtonen, Mikko: Intellektuellit, akademia ja populaari. Teoksessa Koivunen, Anu, Paasonen, Susanna & Pajala, Mari: *Populaarin lumo – mediat ja arki*. Turun yliopisto, Mediatutkimus, 2001, 450–456.

Lietsala, Katri & Sirkkunen, Esa: *Social media: Introduction to the tools and processes of participatory economy*. Hypermedia Laboratory Net Series 17. Tampere University Press, Tampere, 2008. <http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7320-3.pdf>

Lähdesmäki, Tuuli, Hurme, Pertti, Koskimaa, Raine, Mikkola, Leena & Himberg, Tommi: *Menetelmäpolkuja humanisteille*. Jyväskylän yliopisto, humanistinen tiedekunta, 2009. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/tapaustutkimus>

Marx, Vivien: One Potato, Two Potato, Couch Potato, Mouse Potato: How the Mouse and the Remote Control are Shaping Journalism. *Convergence* 4:33, 1998, 32–39.

Matikainen, Janne: Sosiaalinen media – millaista sosiaalisuutta? *Tiedotustutkimus* 31:4, 2008, 24–41.

Matikainen, Janne: *Sosiaalisen ja perinteisen median rajalla*. Viestinnän laitoksen tutkimusraportteja 3/2009, Viestinnän tutkimuskeskus CRC, Helsingin yliopisto, 2009.

McKee, Heidi A. & Porter, James E.: Playing a Good Game: Ethical Issues in Researching MMOGs and Virtual Worlds. *International Journal of Internet Research Ethics* 2:1, 2009, 5–37.

McLuhan, Marshall: *Understanding Media. The Extensions of Man*. Signet Book, New York, 1964.

McLuhan, Marshall: *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Suom. Antero Tiusanen. 2. painos. WSOY, Porvoo ja Helsinki, 1969.

Mäyrä, Frans: *An Introduction to Game Studies: Games and Culture*. Sage, London & New York, 2008.

Mäyrä, Frankos, Sihvonen, Tanja, Paavilainen, Janne, Saarenpää, Hannamari, Kultima, Annakaisa, Nummenmaa, Timo, Kuittinen, Jussi, Stenros, Jaakko, Montola, Markus, Kinnunen, Jani & Syvänen, Antti: Monialainen pelitutkimus. Teoksessa Serola, Sami (toim.) *Ote informaatiosta. Jobdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*. BTJ Kustannus, Helsinki, 2010.

Nicholson, Matthew: *Sport and the Media: Managing the Nexus*. Butterworth-Heinemann, Oxford, 2007.

Nieminen, Hannu & Pantti, Mervi: *Media markkinoilla. Jobdatus joukkoviestintään ja sen tutkimukseen*. Loki-Kirjat, Helsinki, 2004.

Nikunen, Kaarina: *Faniuden aika. Kolme tapausta televisio-ohjelmien faniudesta vuosittain taitteen Suomessa*. Tampere University Press, Tampere 2005.

Nikunen, Kaarina: Minne katosi sohvaperuna? Tylsyyden haaste televisiotutkimukselle digitalisoitumisen aikakaudella. Teoksessa Keinonen, Heidi, Ala-Fossi, Marko & Herkman, Juha (toim.) *Radio- ja televisiotutkimuksen metodologiaa. Näkökulmia sähköisen viestinnän tutkimiseen*. Tampere University Press, Tampere 2008, 235–252.

Oudshoorn, Nelly & Pinch, Trevor: Introduction. How Users and Non-users Matter. Teoksessa Oudshoorn, Nelly & Pinch, Trevor (toim.) *How Users Matter. The Co-Construction of Users and Technology*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts & London, 2003, 1–25.

Paasonen, Susanna: Erityisyyttä, edistysuskkoa ja amnesiaa. Internet-tutkimuksen hankalat määritelmät. *Mediumi* 2.2, 2003.

Paasonen, Susanna: Mikä uusi media? *Läbikuva* 25:2, 2012, 65–67.

Paloheimo, Mauri: Verkkojulkaisujen reaaliaikaisuus, vuorovaikutteisuus ja verkottuneisuus urheilujournalismin välineenä. *Wider Screen* 2/2005.

Pantzar, Mika: *Kuinka teknologia kesytetään? Kulutuksen tieteestä kulutuksen taiteeseen*. Tammi, Helsinki, 1996.

Pantzar, Mika. Tuotegenetiikkaa ja tavaraekologiaa. Kohti tavaramaailman orgaanista kuvaa. Teoksessa: Lemola, Tarmo (toim.) *Näkökulmia teknologiaan*. Gaudeamus, Helsinki 2000, 109–127.

Parikka, Jussi: Interaktiivisuuden kolme kritiikkiä. *Läbikuva* 17:2–3, 2004, 83–97.

Parikka, Jussi & Tiainen, Milla: Kohti materiaalisen ja uuden kulttuurianalyysia – tai representaation hyödyistä ja haitasta elämälle. Teoksessa Nivala, Asko & Mähkä, Rami (toim.) *Tulkinnan polkuja. Kulttuurib historian tutkimusmenetelmiä*. Cultural History – Kulttuurihistoria 10, Turku 2012, 322–348.

Peteri, Virve: *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Tampere University Press, Tampere 2006.

Pietikäinen, Sari & Mäntynen, Anne: *Kurssi kohti diskursssia*. Vastapaino, Tampere, 2009.

Pietilä, Veikko & Ridell, Seija: Verkkomedia toimijuuden alustana. Yleisö, yhteisö, julkiso ja YouTube. *Läbikuva* 21:2, 2008, 27–43.

Pirinen, Riitta: *Urbeileva nainen lehtiteksteissä*. Sähköinen väitöskirja. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 512, 2006. <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6574-1.pdf>

Prensky, Marc: Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* 9:5, 2001. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Pänkäläinen, Seppo: *Suomalainen urheilujournalismi*. Liikuntatieteellisen seuran impulssi XV. Liikuntatieteellinen seura, Tampere, 1998a.

Pänkäläinen, Seppo: Lyhyt johdatus suomalaiseen urheilujournalismiin ja sen tutkimuksen historiaan. Teoksessa Halmesvirta, Anssi & Roiko-Jokela, Heikki (toim.) *Urheilu, historia ja julkisuus*. Suomen urheiluhistoriallisen seuran vuosikirja 1998. Atena, Jyväskylä, 1998b, 45–54.

Real, Michael R.: MediaSport: Technology and the Commodification of Postmodern Sport. Teoksessa Wenner, Lawrence A. (toim.) *MediaSport*, Routledge, London, 1998, 14–26.

Reeves, Byron & Malone, Thomas: *Leadership in Games and at Work: Implications for the Enterprise Of Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*. IBM and Seriosity, 2007.

Rissanen, Riitta: Fenomenografia. Teoksessa Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna (toim.) *KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Yhteiskuntatieteellinen tietokirjo, Tampere, 2006. http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L5_1.html

Ritzer, George & Jurgenson, Nathan: Production, Consumption, Prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’. *Journal of Consumer Culture* Vol 10:1, 2010, 13–36.

Rolin, Kristina: Humanistisen ja yhteiskuntatieteellisen tutkimuksen perinteet. Teoksessa: Hallamaa, Jaana, Launis, Veikko, Lötjönen, Salla & Sorvali, Irma (toim.) *Etiikkaa ihmistieteille*. SKS, Helsinki, 2006, 108–123.

Ronkainen, Suvi: Tiedon monitieteellisyys ja monitieteellisyyden seurauksia. Teoksessa Rantala, Päivi & Tuominen, Marja (toim.) *Rajoilla. Pubeenvuoroja tutkimuksen rajoista ja rajojen tutkimisesta*. Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja C30. Lapin yliopistokustannus, Rovaniemi, 2005.

Rosenberg, Åsa: Virtual World Research Ethics and Private/Public Distinction. *International Journal of Internet Research Ethics* 3:1, 2010, 23–37.

Rossi, Leena-Maija: Esityksiä, edustamista ja eroja: Representaatio on politiikkaa. Teoksessa Knuuttila, Tarja & Lehtinen, Aki Petteri (toim.) *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi*. Gaudeamus, Helsinki, 2010, 261–275.

Rowe, David: *Sport, Culture and the media: The unruly trinity*. 2. painos. Open University Press, Maidenhead and New York, 2004.

Rowe, David: Fourth Estate or Fan Club? Sports Journalism Engages the Popular. Teoksessa Allan, S. (toim.) *Journalism: Critical Issues*. Open University Press, Maidenhead and New York, 2005, 125–136.

Rowe, David: Sports journalism: Still the 'toy department' of the news media? *Journalism* 8:4, 2007, 385–405.

Ruusuvuori, Johanna, Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti: Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa Ruusuvuori, Johanna, Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti (toim.) *Haastattelun analyysi*. Vastapaino, Tampere, 2010, 9–36.

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko: Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liike-toimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, 2009, 16–33. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/09/ptvk2009-00.pdf>

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.) *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus, Helsinki, 2009a.

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari: Peliä ja leikkiä virtuaalisilla hiekkalaatikoilla. Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.) *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus, Helsinki, 2009b, 234–283.

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari: Nettisanasto. Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.) *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus, Helsinki, 2009c, 313–333.

Saukko, Paula: *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. Sage, London, 2003.

Schechner, Richard: *Performance Studies. An Introduction*. 2. painos. Routledge, New York and London, 2006.

Schultz, Brad: Editor's Preface. *Journal of Sports Media* 4:1, 2009, vii-ix.

Seely Brown, John & Thomas, Douglas: You Play World of Warcraft? You're Hired! Why Multiplayer Games May Be the Best Kind of Job Training. *Wired* 14:4, 2006. <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>.

Siitonen, Marko: *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*. Jyväskylä studies in humanities 74, University of Jyväskylä, Jyväskylä 2007.

Sirkkunen, Esa: Tee-se-itse media kohtaa journalismin Internetissä. *Minne menet Internet* -seminaari, Tampereen yliopisto 31.08. 2006a.

Sirkkunen, Esa: Vertaismedia haastaa perinteisen joukkoviestinnän. Teoksessa Aula, Pekka, Matikainen, Janne & Villi, Mikko (toim.) *Verkkoviestintäkirja*. Yliopistopaino, Helsinki, 2006b 137–158.

Sivula, Anna: *Nota Bene. Aineistoon ja tutkimuksiin viittaaminen Turun yliopiston Kulttuuri- tuotannon ja maisemantutkimuksen laitoksella*. Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos, 2006 (korjattu painos). <http://users.utu.fi/petsaari/notabene.pdf>

Slack, Jennifer Daryl & Wise, J. Macgregor: Cultural Studies and Communication Technology. Teoksessa Lievrouw, Leah A. & Livingstone, Sonia (toim.) *The Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*. Updated Student Edition. Sage, London, 2006, 141–162.

Sotamaa, Olli: *The Player's Game. Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampere University Press, Tampere, 2009a.

Sotamaa, Olli: Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, 2009b, 100–105. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-09.pdf>

Stenros, Jaakko & Montola, Markus: Julkinen tila pelissä. Pervasiivinen pelaaminen ja kaupunkiympäristön rajat. Teoksessa Ridell, Seija, Kymäläinen, Päivi ja Nyyssönen, Timo (toim.) *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa. Tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalituloissa*. Tampere University Press, 2009, 141–172.

Sund, Elina: Urheilu on. Omistamisesta olemiseen. *Agon* 3/2005, 14–17.

Suominen, Jaakko: Aineistosta nousee. *Koneen kokemu(y)s & tietokoneen takapuoli* -blogi. 2010a. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/10/27/aineistosta-nousee/>

Suominen, Jaakko: Triangulaatio digitaalisen kulttuurin lähestymistapana. *Koneen kokemu(y)s & tietokoneen takapuoli* -blogi. 2010b. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/06/01/triangulaatio-digitaalisen-kulttuurin-lahestymistapana/>

Suominen, Jaakko: Sosiaalisen median mahdollisuudet. *Koneen kokemu(y)s & tietokoneen takapuoli* -blogi. 2010c. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/05/07/sosiaalisen-median-mahdollisuudet/>

Suominen, Jaakko: Triangulaatiomatriisi. *Koneen kokemu(y)s & tietokoneen takapuoli* -blogi. 2010d. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/08/30/triangulaatiomatriisi/>

Suominen, Jaakko: Vasara ja nauvoja. *Tekniikan Waiheita* 4/2010e, 3–4.

Suominen, Jaakko: Mediasta kysymässä. Radiota, televisiota, puhelinta ja tietokonetta käsittelevät keruukutsut aineistona. Teoksessa Lakomäki, Sami, Latvala, Pauliina & Laurén, Kirsi (toim.) *Tekstien rajoilla. Monitieteisiä näkökulmia kirjoitettuihin aineistoihin*. SKS, Helsinki 2011, 233–258.

Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli: Johdanto. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, 2009, i–vi. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/09/ptvk2009-00.pdf>

Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli: Johdanto. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, Tampereen yliopisto, 2010, i–iv. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-00.pdf>

Suoranta, Juha: Aikuisten mediatajun jäljillä. *Aikuiskasvatus* 26:3, 2006, 211–220.

Sveningsson Elm, Malin: Question three: How Do Various Notions of Privacy Influence Decisions in Qualitative Internet Research? Teoksessa Markham, Annette N. & Baym, Nancy K. (toim.) *Internet Inquiry: Conversations About Method*. Sage, 2009, 69–87.

Sveningsson, Malin, Lövheim, Mia & Berquist, Magnus: *Att fånga nätet. Kvalitativa metoder för Internetforskning*. Studentlitteratur, Lund, 2003.

Toffler, Alvin: *The Third Wave*. Bantam Books, Toronto, New York, London and Sydney, 1980.

Tuomi, Pauliina: Interactive Entertainment of the Early 21st Century in Finland. Teoksessa Lygmayr, Artur, Kemper, Stefan, Obrist, Marianna, Mirlacher, Thomas & Tscheligi, Manfred (toim.) *Changing Television Environments*. TICSP Sseries #42. Adjunct Proceedings of EuroITV 2008, Salzburg Austria, 2008. Tampere, 2008, 134–137.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli: *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 1–4. painos. Tammi, Helsinki, 2006.

Turtiainen, Riikka: *Penkkiurheilijasta virtuaaliurheilijaksi. Digitalisoituva urheilun kuluttaminen*. Digitaalisen kulttuurin julkaisematon pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos, Pori, 2005.

Turtiainen, Riikka: Tunne netissä. Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.) *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus, Helsinki, 2009, 193–233.

Turtiainen, Riikka & Östman, Sari: Tavistaidetta ja verkkoviihdettä – omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimuseetiikkaa. Teoksessa Grahn, Maarit ja Häyrynen, Maunu (toim.) *Kulttuurituotanto. Kebykset, käytäntö ja prosessit*. Tietolipas 230. SKS, Helsinki, 2009, 336–354.

Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.) *Rappio! Esseitä turhan tutkimisesta*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut 34. Turun yliopisto, 2012.

Turtiainen, Riikka & Östman, Sari: Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja anoreksia. Teoksessa Laaksonen, Salla, Matikainen, Janne & Tikka, Minttu: *Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Gaudeamus, Helsinki, ilmestyy 2013.

Turunen, Aimo: Sanat peli ja leikki. Teoksessa Laaksonen, Pekka (toim.) *Pelit ja leikit*. SKS, Helsinki, 1981, 197–203.

Tuuva-Hongisto, Sari: *Tilattuja tarinoita. Etnografinen tutkimus pohjoiskarjalalaisesta tietoyhteiskunnasta*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 47, Joensuu, 2007.

Uotinen, Johanna: *Merkillinen kone. Informaatioteknologia, kokemus ja kertomus*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 40, Joensuu, 2005.

Uskali, Turo: Hermeneuttinen pora ja arat tutkimusaiheet. Moskovan kirjeenvaihtajien työtä jäljittämässä. Teoksessa Leskelä, Maarit (toim.) *Puheenvuoroja monitieteisyydestä*. Kulttuurisen vuorovaikutuksen ja integraation tutkijakoulun julkaisuja 6. Turun yliopisto, 2001, 106–138.

Vakimo, Sinikka: Periaatteista eettiseen toimijuuteen – tutkimuseetiikka kulttuurintutkimuksessa. Teoksessa Pöysä, Jyrki, Järviluoma, Helmi & Vakimo, Sinikka (toim.) *Vaeltavat metodit*. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura, Joensuu, 2010, 79–113.

Villi, Mikko: Käyttäjien käyttäjät. Mediatyhtiöt ja käyttäjien implisiittinen osallistuminen sosiaalisessa mediassa. *Läbikuva* 25:2, 2012, 9–21.

Virtapohja, Kalle: ”Den glider in.” *Kultajublat leijonille, karnevaalit katsojille. Analyysi suomalaisesta sankarijoukkueilmioistä*. Atena, Jyväskylä, 1995.

Virtapohja, Kalle: *Sankareiden salaisuudet. Journalistinen draama suomalaista urheilusankaria synnyttämässä*. Atena, Jyväskylä, 1998.

Väliveronon, Esa: Kirjoittajan valta. Teoksessa Kinnunen, Merja & Löytty, Olli (toim.) *Iso gee – gradua ei jätetä!* Vastapaino, Tampere, 1999, 141–149.

Wenner, Lawrence A.: Media, Sports and Society: The Research Agenda. Teoksessa Wenner, Lawrence A. (toim.) *Media, Sports and Society*. Sage, London, 1989, 13–48.

Wenner, Lawrence A. (toim.) *MediaSport*, Routledge, London, 1998.

Whannel, Garry: Reading The Sports Media Audience. Teoksessa Wenner, Lawrence A. (toim.) *MediaSport*, Routledge, London, 1998, 221–232.

Whannel, Garry: Sport and the Media. Teoksessa Coakley, Jay J. & Dunning, Eric (toim.) *Handbook of Sport Studies*. Sage, London, 2002, 291–308.

Williams, Brien R.: The structure of televised football. *Journal of Communication*, 27:3, 1977, 133–139.

YLE Urheilu. *Ylen Teksti-TV vuoden 2011 jalkapallotoimittaja*. 14.11.2011. http://yle.fi/urheilu/lajit/jalkapallo/kotimaa/2011/11/ylen_teksti-tv_vuoden_2011_jalkapallotoimittaja_3026480.html

Zacheus, Tuomas: *Luonnonmukaisesta arkiliikunnasta liikunnan eriytymiseen. Suomalaiset liikuntasukupolvet ja liikuntakulttuurin muutos*. Annales Universitatis Turkuensis C 268, Turun yliopisto, Turku, 2008. <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/38157/C268.pdf?sequence=1>

Östman, Sari: Nettiksistä blogeihin. Päiväkirjat verkossa. *Tekniikan Waiheita* 25:2, 2007, 37–57.

Verkkosivut

Jyväskylän yliopisto, liikuntatieteiden laitos. Opiskelemaan liikunnan yhteiskuntatieteitä? <https://www.jyu.fi/sport/laitokset/liikunta/opiskelu/opiskelemaan>

MTV3 Katsomo. Itseään tuhoava huippu-urheilu voidaan vielä pelastaa. SuomiAreena -paneelikeskustelu, Pori 15.7.2011. <http://www.katsomo.fi/?progId=73327>

SEUL ry. Suomen elektronisen urheilun liitto. <http://seul.fi/seul-ry/>

SEUL, Suomen elektronisen urheilun liitto. eSports. <http://seul.fi/esports/>

Tanssipelit.fi – Suomen tanssipeliyhteisö, Suomen tanssipelaajat ry. <http://www.tanssipelit.fi/yhdistys/tietoa>

Turun yliopisto, humanistinen tiedekunta. Jatkotutkinto-opas. <http://www.hum.utu.fi/tutkimus/jopas5.html>

Realistisuuden ylistys: pelaan jalkapalloa – olen mies



RIIKKA TURTAINEINEN

riikka.turtainen@utu.fi
Turun yliopisto

KATSAUS

Tiivistelmä

Viimeisimpien peliarvostelujen mukaan uusi Fifa 09 -peli on ylivertainen jalkapallo-simulaatio. Sen kerrotaan olevan kaikkein realistisin esitys jalkapallosta tähän mennessä. Tässä kuvitteellisessa peliarvostelussa käsitellän naispelihahmojen puuttumista joukkueurheilupeleistä – sivuten samalla koko mediaurheilumaailman vallitsevaa tilannetta. Lähestyn aihetta naissankaruuden ja populaarikulttuurin stereotyyppisten sukupuoliroolien kautta.

Hakusanat: *pelikulttuurit, mediaurheilu, naisvahmot, jalkapallo, realistisuus, Fifa 09*

Abstract

The new Fifa 09 videogame is, according to game reviews, the ultimate football simulation. They claim it is the most realistic depiction of football yet. In this fictional game review I discuss the absence of female team players in the case of videogame culture – and at the same time in the whole world of media sports. I approach the topic through questions of female heroism and stereotypical gender roles in popular culture.

Keywords: *videogame cultures, media sports, female characters, football, realism, Fifa 09*

Konsolimaailmassa jalkapallon pelien kuninkuudesta on väännetty kättä Konamin *Pro Evolution Soccer*- ja EA Sportsin *Fifa*-sarjojen kesken. Sarjoista jälkimmäinen on tällä hetkellä vahvoilla tuotuaan markkinoille uusilla ominaisuuksilla varustetun *Fifa 09* -pelin. Silmiinpistäväintä uudessa jalkapallo-simulaatiossa on äärimmilleen viety realistisuuden tavoittelu, mikä tietenkin vaikuttaa suuresti pelikokemukseen ja pelattavuuteen. Tämä kuvitteellinen peliarvostelu on kirjoitettu oletetun naispelaajan silmin, ja kritiikin kohteeksi tulevat *Fifa 09* -konsolin ohella päätyneiksi lopulta niin digitaaliset joukkueurheilupelit ylipäätään kuin simulaatioiden takana vaikuttava mediaurheilumaailman ”itsestään selvä” kahtiajakautuneisuuskin.

”Huhuu, se on liha joka puhuu”

Realistisuus on digitaalisten pelien yhteydessä ikusana yleisemmälläkin tasolla (esim. sotapelit), mutta etenkin urheilupeleissä simulaativisuus muodostaa pelikokemuksen ytimen. Realistisuus muodostuu *Fifa 09* -pelissä,

kuten useissa muissakin digitaalisissa urheilupeleissä, itse asiassa representationin simuloimista¹. Urheilupeleissä ensisijainen jäljitteilyn kohde on yleensä ammattilaisurheilusta tuotettu televisiolähetyt. Samoin kuin sotapelit simuloivat yleensä sotaelokuvia eivätkä niinkään itse sotaa (Campbell 2008, 186). Pelien audiovisuaalisia tyyliä hahmotellut peliasiantuntija Aki Järvinen nimittää tällaista todentunnon tavoittelua televisuaaliseksi, joka on fotorealismia alaluokka (Järvinen 2002; 2003). *Fifa 09* -pelissä realismisuuteen kuuluu audiovisuaalisten elementtien lisäksi ohjausmekanismiin ja tekoälyyn kiinnittyvä ”uskottava” pelittuntuma.

Fifa 09 -peliin on tehty edeltäjänsä verrattuna yli 200 erinäistä parannusta. Huomattavimpia ovat fyysiikkamootoria, ohjausjärjestelmää ja taktiikkaeditoria koskevat uudistukset. Kontaktitilanteiden seuraukset ovat totuuden mukaisempia kuin ennen. Heikommalla varrella varustettu jalkapalloilija jää kyiky-kyllä-vasten-tilanteessa toiseksi, ja Michael Owen häviää pääpallon Sami Hyypiälle. Näiden seurannaisvaikutusten taustalta löytyy oikeiden ammattilaisjalkapalloilijoiden vartaloiden yksilöllinen mallinnus, joka on toteutettu

liikkeenkaappaustekniikalla (motion capture). Oikein kohdistetun liikutaklauksen seurauks noudattaa liike-energian lakeja, ja pelihahmojen liikkuminen on muutenkin entistä luonnollisempaa. Pelihahmojen lisäksi uudistuksilla on vaikutuksensa pelivälineen liikeratoihin. Pallo myös karkaa jalasta lähestulkoon yhtä helposti kuin oikeassa futiksessa. Peliohjainta pitelevän alle 60-kiloisen, nipin napin 160 senttiä lyhyen konsolipelaajan itsensä kaltaiseksi luoma pelihahmo ei arvatenkaan ole kovin vahvoilla kaksinkamppailuissa. Onhan tuo ymmärrettävästi kovin pieni kilpaurheilijaksi jalkapalloilijaksi – varsinkin, kun muut ovat miehiä.

Fifa 09 -pelissä on ”järjettömän laajat kustomointioptiot”², joihin ei kuulu pelihahmon sukupuolen vapaa valittavuus. Asetuksista löytyvät muun muassa sierainten laajuuden, korvalehtien koon ja pävikäljuuden asteen määrittelyt, mutta hyvästä yrityksestä huolimatta pelihahmon ulkonäkö säilyy kovin maskuliinisena. Muuten grafiikkaa kelpaa kyllä kehua. Realistisuus ulottuu pelihahmoista aina ottelumujiin. Stadionien koko- ja valaistuserotkin on huomioitu, kannatuslaulujen kaikua unohtamatta. Taktiikkaeditori taas tuo mukanaan pelitapamuunnelmat. Liukuvalikoista voi säätää esimerkiksi prässilinjaa, mutta kuppikokoa ei voi ”taktikoida”, mitä en silti mielelläni nimeäisi suoranaiseksi pelilliseksi puutteeksi. Sen sijaan useat jäävät edelleen kaipaamaan mahdollisuutta roolittaa pelaajia kulma- ja vapaapotkuissa. Luokitellaanko tässä yhteydessä kenties myös naispelaaja pallon takana erikoistilanteeksi?

Ole ammattilainen (älä nainen)

Pelimuoto, jossa oman pelihahmonsa ulkonäköä pääsee muokkaamaan, on nimeltään Be a Pro. Vaihtoehtoisesti voi valita valmiin liigapelaajan todellisen jalkapallomaailman vastineista, joita on lisensoitu peliin aidoista kansallisista ammattiliigoista. Televisio-oikeuksien ja fanituotteiden myyntiin liikeitoimintana rinnastettava lisensoiminen palvelee sekin pelirealistisuuden tarkoituksia (Järvinen 2003). Be a Pro: Season -pelitilan ideana on nousta oman pelihahmon turvin rivipelaajasta kansainväliseksi tähtijalkapalloilijaksi neljässä kaudessa – tai siis vaihtoehtoisesti yrittää edistää valmiin ammattilaisen

uraa. Sen vielä jotenkin käsittän, ettei liigavalkoissa ole mallinnettuja naisjoukkueita (varsinkaan, kun kattavien seuralisenssien joukosta ei löydy kotimaista Veikkausliigastaakaan), mutta eikö edes tässä pelimuodossa voisi olla mahdollisuutta leikkää ajatuksella naispelaajasta miesten joukossa. Fantasia-asetelmaltaan se ei olisi yhtään sen korkealentoisempaa kuin peruspennkkiurheilijaurakseen näköispainos Real Madridin avausmiehistösäkkään.

On kiinnostavaa, miten luontevasti realiteisuus ja fantasia urheilupeleissä oikeastaan löyvät kättä. Mutta kuten todettu, sitä tapahtuu vain tiettyyn rajaan asti, minkä jälkeen käsi nousee pystyyn virheen merkiksi. Fifa 09 ei tietenkään ole ainoa lajissaan. Joukkueurheilusimulaatioissa naiset loistavat poikkeuksetta poissaolollaan – jos mukaan ei lasketa rantalentopalloa ja tenniksen nelinpeliä (tai *Wit Sportsin* baseballia). Urheilupelit voi tosin nähdä keskimääräistä suvaitsevämpinakin pelisovelluksina: David J. Leonard (2005) on kartoittanut tumma-ihosten miespelihahmojen osuutta videopeleissä ja todennut sen poikkeuksesta suurilukuiseksi juuri urheilupelien kohdalla. Kahdeksan kymmenestä mustasta miespelihahmosta on urheilusankari. Samalla hän tulee panneeksi merkille, että naisia ei sen sijaan noillakaan virtuaaliareenoilla pahemmin esiinny. Valkoisen miehen hegemoniaa pelimaailmassa(kin) pitää kuitenkin Leonardin mukaan yllä mustien miesten stereotyyppinen esitystapa.

Mediakulttuuria ruotiva Susanna Paasonen (2004) on puolestaan pohtinut naisankaruutta television fiktiivisten esittämistapojen kautta. Hän jakaa nais-toimintasankarit kolmeen luokkaan, joista Buffy vampyyrintappajan kaltaiset naisrepresentaatiot edustavat magiasta tai noituudesta voimansa saavia hahmoja. *Dark Angelin* Max toimii tieteen ja teknologian avulla muovattujen hahmojen keulakuvana, kun taas Xena ja Lara Croft kunnostautuvat kamppailutaitojensa ja ylivoimaisen ruumiillisen suorituskykynsä kautta ylivertaisten myyttisten naishahmojen saralla. Kaikki nämä tyvistä tutut sankaritaret ovat esiintyneet myös digitaalisina pelihahmoina. (Lara Croftin kohdalla astelma toteutui jopa päinvastaisena.) Yhteistä tämän luokituksen mukaisille samaistumiskelpoisille naispäähenkilöille on silti ennen kaikkea se, että ne on rakennettu ominaisuuk-siltaan poikkeukselliseksi. Paasonen mukaan naistoimintasankarit vastaavat vartaloiltaan haluttavia naisellisuuden perikuvia (muodokkaita laiheliineja) mutta

ovat fyysisellä suorituskyvyllään vertaansa vailla (= mahdollon yhtä). Voimakkuutta selitettäänkin yliluonnollisuudella ja geenimanipulaatiolla. Paasonen toteaa toimintasankaruuden ilmentävän perinteisesti miehelle varattua roolia. Hän myös luettelee sukupuolinormitettuja mediakulttuurin lajityyppejä, joista toiminta- ja sotafiktio sekä urheilu kuuluvat miehille. Naisten genreinä taas nähdään romantiikka, melodraama ja komedia.

Stereotyypiset sukupuoliroolit siirtyvät populaarikulttuuristen konventioiden kytkäisinä valitettavasti myös pelien maailmaan (Järvinen 2002). Vaikka 1980- ja 1990-lukujen passiivisista, pelastettavista palkintoprinsessoista, joita pelitutkija Sonja Kangas (2002) nimittää maisemallisiksi uhreiksi, on liikuttu aktiivisten toimijoiden suuntaan, on naispelihahmo edelleen enemmän katseen kohde kuin toimija. Lajityyppilokeroinnissa tyttöpelajalle on omistettu lähinnä hellyttävät tasohyppelyt. Feministisessä mediatutkimuksessa tullaan lähelle konsolipelimaailman naisahmoja koskevia kysymyksiä, kun pohditaan sitä, miten maailma sukupuolittuu erilaisissa median tuotannoissa, esityksissä ja vastaanoissa. Alan tutkimuksessa on keskitytty naistoimintasankaruuden kaltaisiin sukupuolen representaatioihin. (Ks. Mäkelä et al. 2006.) Entä kun joukkueurheilupelien kohdalla toisen sukupuolen representaatiot puuttuvat kokonaan? Ilman yksityiskohtiin puretuvaa erittelevää analyysiäkin voidaan osoittaa, että tässä kontekstissa naiseus muuttuu näkymättömäksi sukupuoleksi.

Mediaurheilun totuudenmukaista simulointia

Naisjalkapalloilijahahmojen poissaoloa joukkueurheilusimulaatioista ei voi sällyttää yksinomaan Fifa 09 -pelin tai edes digitaalisen pelimaailman vastuulle. Kriittiset katseet tulisi kohdistaa koko mediaurheiluun. Yleisesti Fifa 09 -peliarvosteluissa todetaan, että "realistisempaa pelituntumaa ei ole aikaisemmin nähty" ³. Peliiä keuhataan "realisminhakuksen jalkapallon onnistuneeksi simuloimiksi" ⁴, josta "kaikkien aikojen realistisimmaksi jalkapallo-simulaatioksi" ⁵. Arviot pitävät varmasti pitkälti paikkansa, kun simuloiminnin kohteeksi mielletään mediajalkapallo, jonka valokeilasta oikeita lajin nais- edustajia ei niin ikään löydy.

Liikunta- ja urheilututkimuksessa on tarkasteltu diskursseja, joiden kautta urheilun sukupuolittuminen rakentuu. Riitta Pirinen (2006) on tutkinut feministisen urheilututkimuksen piiriin kuuluvassa väitöskirjassaan tiedotusvälineiden rakentamaa "Urheiluvan Naisen" subjektia. Hän tarkastelee sanoma- ja naisten-lehtiaineistonsa kautta sitä, miten naisten toissijaisuutta urheilussa tuotetaan, ylläpidetään ja vahvistetaan. Urheilukulttuurin julkisuuden sukupuolittuneisuutta tulkitsevat myös Sanna Valtonen ja Sanna Ojajärvi (2003), jotka ovat poimineet mediatarjonnasta visuaalisia representaatioita. Median naisille tarjoamat samaistumiskohteet vaikuttavat olevan erityisen vähissä: kilpaurheilu kuuluu miehille, kun taas naisille kohdistettu tarjonta keskittyy kuntoliikuntaan. Viestinnäntutkijat päätyvätkin kysymään, millaisia ideologisia seurauksia naisurheilijoiden mediarepresentaatioilla on ja millaisia mahdollisuuksia ne tarjoavat identiteettityölle ja toimijasubjektin muodostumiselle. Mediaurheilun tutkimuksessa naistähdet on paikannettu yksilölajien urheilijoihin, taitoluistelijoihin sekä golfiin ja tenniksen pelaajiin, joiden kohdalla on voitu keskittyä korostamaan urheilijoiden niin kutsuttuja feminiinisiä ominaisuuksia. Joukkue-lajien edustajat on nähty isoina, hiksina ja aggressiivisina – kaiketi siis media-seksikkyyttä ja naiseuttaan pakenevina toimijoina. (Ks. esim. Baroffio-Bota & Banet-Weiser, 2006; Pirinen 2006, 14.) Yksilölajien naiskaunottaret, kuvattuna vieläpä useimmiten poseeraamassa muussa kuin urheilusuoritusilanteessa, lukeutunevat siis laracroftien tavoin hyväksytyjen naissankareiden kuvastoon. Sami Kolamon (2004, 41) mukaan urheilu edustaa populaarikulttuurin alueista vahvimmin heteroseksuaalisen maskuliinisuuden spektaakkelia. Fyysisesti vahvat miehiä, ja naisten tehtäväksi on jäänyt voittajien seppeloiminen. (Ks. myös Boyle & Haynes 2000, 127–128.)

Naisjoukkueurheilijat ovat lähinnä oman elämänsä sankarittaria. Joukkueurheilulajeissa naisten suorituksia ja pelin tasoa verrataan usein miehiin (ks. Pirinen 1997, 240). Kaikessa miehisytydessäänkin jalkapalloileva nainen on väistämättä hitaampi ja heikompi kuin miesjalkapalloilija, mikä saattaa vaikuttaa tottumattoman lajin seuraajan silmissä jopa koomiselta. Riitta Pirinen (2006, 41) kutsuu triviaalisoinniksi niitä tekstillisiä keinoja, joilla naisurheilu

leimataan koomiseksi, heikkotasoiseksi ja vähäänvoiseksi. Urheilu kuuluu alueisiin, joita määritteliään vastakohtien kautta. Pirkko Markula ja Richard Pringle (2006) ovat tutkineet mekanismeja, joilla osallistutaan sukupuoli-identiteettien tuottamiseen, kun lajina on rajuksi miesten urheiluksi mielletty rugby. Heidän haastatteluaineistossaan feminiinisyiden ja kontaktilajien merkysten sekoittaminen koettiin oudoksi ja hämmentäväksi, mitä selitettiin muun muassa sillä, että naiset ovat fyysisesti heikompia kuin miehet (ks. myös Pirinen 2006, 13). Mediassa naisurheiludiskurssi saa usein humoristisen seksuaalisuutta sävyttäneen (Carlisle Duncan, 2006). Kävisikö näin myös silloin, jos suosittuihin joukkueurheiluaiheisiin konsolipeleihin tuotaisiin mahdollisuus valita naisishahmo, eli muuttuisiko pelailu pilailuksi?

"I just dropped her stats all down to 50, then shipped her off to Russia"⁶

Fifa-pelisarjan nettisivuilla äänestettiin vuonna 2007 siitä, mitä uudistuksia pelaajat haluaisivat nähdä tulevassa Fifa 09 -pelissä. Vaihtoehtoina väläyteltiin uusien liigojen, futsalin ja naisten jalkapallon mukaan lisäämistä. Käyttämäni hakukoneen seulaan osui myös yksi peliarvostelu, jossa uudelle pelille povattiin parempaa menestystä USA:n markkinoilla sen kautta, että mukaan tuotaisiin maassa suurta suosiota nauttivia naisten maajoukkue. Yhdysvalloissa soccer mielletään enemmän naisten lajiksi. Maan naisten saavuttamat maailmanmestaruudet ja olympiakullat ovat houkutteleet lajiin parin suunnattomasti uusia tyttöharastajia. Ex-tähtihyökkääjä Mia Hammista tehtiin jo 1990-luvulla Soccer Barbie -nukke, jonka ei tarvinnut töpötellä menemään suoriin jaloihin, koska sillä oli potkimiseen soveltuvat liikkuvat polvinivelet. Senkin vuoksi tuntuu oudolta, ettei 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen kuluessa digitaalinen naisjalkapallopelihahmo ole vielä nähty päivänvaloa. (Tunnetaanhan sentään Ms. Pac-Mankin.)

Jääkiekon puolelta löytyy yllättäen poikkeus, joka ei edes ole (yhtä) naisurheiludiskurssista noudatettava) pelikoodarien pila. Fifa-pelisarjaa valmistavan EA Sportsin NHL 09 -jääkiekkopelissä on yksi hahmo, jonka tunnistaa ulkonäöltään naiseksi. Tämä pelin free agent -listalta löytyvä tyttömaalivahti on nimeltään

Sabrina Ladha. Joukosta erottuvan pelihahmon taustalla on Make-A-Wish Foundation, joka toteuttaa kuolemansairaiden lasten toiveita. Näköishahmonsapeliin saaneen tytön toiveen toteutuminen ei saa hahmoon hämmästyksen seen törmänneiltä pelaajilta osakseen pelkkää sympatiaa. Kyseinen pelihahmo on tehty kookkaaksi ja ominaisuuskieltaan loistavaksi, mikä saa suurimman osan NHL 09 -pelistä Internetin keskustelufoorumeilla kirjoittelevista riivon partaalle. "Yliulonnollisen eukon"⁷ esiintyminen realismiin pyrkivässä pelissä tuomitaan rankoin sanakääntein ("WTF!":⁸). "Indian chick"⁹ neuvotaan sijoittamaan johonkin NHL:n ulkopuoliseen joukkueeseen, jolla ei tule koskaan pelanneeksi tätä konsolipeliä. Hienon eleen puolustajat edustavat foorumeilla vähemmistöä. Provosoitiin taipuva voisi kysyä, pitääkö naisen olla kuolemansairas ennen kuin saa omaa sukupuoltaan ilmentävän hahmon joukkueurheilupeliin.

Kaikesta päätellen naisishahmon luominen olisi askel taaksepäin (mediaurheilumaisen) realiteettisuuden pyrkimyksessä. Mutta entä Fifa 09 -pelin parissa viihtyvän naispelaajan pelikokemuksen realiteettisuus? Pelien subjektiiviset positiot ja pelihahmon samaistuminen ovat monimutkaisia prosesseja. Pelisuunnittelijana(kin) kunnostautunut Mary Flanagan (2002) on kutsunut tätä vaikeasti määriteltävää ja liikkuvaa suhdetta pelikokemukseen kaksoisruumiillisuudeksi tai -tietoisuudeksi (double embodiment). Sen lisäksi, että pelin pelaaja katsoo näytöllä olevaa hahmoa, hän "näkee" samanaikaisesti myös hahmon silmillä – eivätkä nämä kokemukset muodostu täysin ilman peliohjainta pitelivän henkilön omaa ruumiillisuutta. Pelin toimija voi siis eri tilanteissa olla pelihahmon kautta välitettyä "minä" tai vaikka "minä ja pelihahmoni yhdessä". Ei ole myöskään tavatonta lausua tehneensä maalin "Litmasena" tai "van Nistelrooyna". Siitä huolimatta, että pelissä "minä" voi ilmentyä minä milloinkin, voisi kuvitella, että Fifa 09 -peliä pelaavan tytön tai naisen tuntuisi brasilialaistaurin nappulakenttiin astuessaan hienolta ohjata välillä maailman parhaaksi naisjalkapalloilijaksi nimettyä Martaa Ronaldinoh sijaan. Tällä hetkellä ainoat Fifa 09 -pelikokemukset naisishahmolla taitavat rajoittua pelin Wii-version Footii-otteluiden pelaamiseen omalla Mii-hahmolla. Vaihtoehtoisesti voitaisiin toki kehittää joukkueurheilupeliä, jossa pelihahmoa ohjattaisiin ensimmäisen persoonan näkökulmasta – silloin ei tosin enää puhuttaisi televisuaalisuudesta.

Pelijournalisti Bonnie Ruberg kirjoittaa artikkelissaan *The Truth about Little Girls* olleensa pelimaailmoissa seikkaileksaan niin poika, mies ja unkea naarakettu pistoolit lanteillaan kuin zombie, pokemon, housuton ninja ja pyöreä, pinkki, reikäsuinen pallokin – mutta pieni tyttö hän ei ole koskaan ollut. Hän kysyy, mihin kaikki videopelien pienet työtöt ovat joutuneet: "Ovatko he kenties liian kiireisiä tullaan huomatuiksi järjestäessään teekutsuja pehmoeläimilleen?" Ruberg ruotii naispelihahmoja niiden säännönmukaisesta seksuaalisuudesta. Nuorille työillekin suunnattujen pelien päähenkilöt ovat hänen mukaansa pääsääntöisesti kauneusleikkauksissa nenänsä poistattaneita Barbie- ja Bratz-hahmoja. Sonja Kankaan (2002) mielestä niin kutsutut tyttöjen pelit ovat kaiken lisäksi pelattavuudeltaan näytönsäätäjien tasoa. Hänen mukaansa pelisuunnittelua ovat rajoittaneet riskien ottamisen pelko ja kapea-alaiset käsitteet tyttöjen kiinnostuskohteista. Jälleen kerran on kuitenkin todettava, ettei pelimaailma ole yksin syynäinen stereotyyppien ylläpitämiseen. Laajalevikkoinen sanomalehti uutisoi joulukuusena aamuna (2008!) suurifonttisessa ingressissään vaihtoehtoisista joululahjajideoista korvaamaan Bratz-nuket ja Lego-palikat: "Poika voi ilahtua sähkömailasta tai mikrokoopista, tyttö hula-vanteesta tai maatilaa eläimistä" (SK 10.12.2008).

Tyttöjen pelaamista on tutkittu akateemisilla aloilla, minkä kautta erilaiset näkökulmat ovat nousseet mukaan pelisuunnitteluun 1990-luvulta lähtien (esim. Cassell & Jenkins: *From Barbie to Mortal Combat* 1999). On totta, etteivät kaikki tytöt tai naiset edes halua olla pelata Fifa 09 -peliä, mutta eivät kaikki pojat ja miehetkään. Joukkueurheilua ja pelihahmoihin tuntuu liittyvän paljon arvotettuja, avoimia kysymyksiä, kun ne saavat etuliitteen "nais-". Jos jossain niin digitaalisissa joukkueurheilupeleissä olisi mielestäni kuitenkin väline ja mahdollisuus asenteiden korjaamiseen. Sillä ellei edes virtuaalisessa pelimaailmassa niin missä sitten? Toistaiseksi en silti osaa kuvitellaakaan, milta tuntuisi, jos peliarvostelujen "äijä" muuttuisi edes "ämmäksi" tai "mujaksi" – kunhan ei ainakaan takavuosien "mimmiliigalaiseksi".

Viitteet

- 1 Siinä, missä representaatio tuottaa todellisuutta ja esittää kohteen jonkinlaiseksi, simulaatio taas jäljentää ja mallintaa aina jossakin määrin ja jollakin tavalla. (Järvinen 2003).
- 2 Konsolin-peliarvostelu (2.11.2008) <http://www.konsolin.net/playstation/arvostelut/771/>
- 3 Gamereactor-peliarvostelu (3.10.2008) <http://www.gamereactor.fi/arviot/2149/FIFA+09/>
- 4 Konsolin-peliarvostelu (2.11.2008) <http://www.konsolin.net/playstation/arvostelut/771/>
- 5 Edome-peliarvostelu, Plaza.fi (22.10.2008) <http://plaza.fi/edome/arvostelut/fifa-09>
- 6 Gamespot – Gamefaqs -keskusteluviestiketju, http://www.gamespot.com/boards/sports/nhlog/show_msgs.php?topic_id=m-1-4537221&pid=946759
- 7 Konsolin-keskusteluviestiketju, <http://www.konsolin.net/bbs/showthread.php?t=50165&page=41>
- 8 Gamespot – Gamefaqs -keskusteluviestiketju, <http://www.gamefaqs.com/boards/genmessage.php?board=946759&topic=45397834>
- 9 IGN Boards -keskusteluviestiketju, http://boards.ign.com/nhl_ea_sports/66662/1705851&ip1/

Lähteet

PELLIARVOSTELUT

- Lehtonen, Miikka: FIFA 09 (PS). Peliplaneetta.net 2.10.2008. <http://www.peliplaneetta.net/arvostelut/1010/FIFA-09/>
- Saarinen, Ossi & Miikka Lehtonen: FIFA 09 – arvostelu. *Pelilogi-lehden* verkkosivu. <http://pelajalehti.com/arvostelut/pelajaj/fifa-09/>
- "Corca": FIFA 09. Konsolin 2.11.2008. <http://www.konsolin.net/playstation/arvostelut/771/>
- Rekola, Mikko: FIFA 09. Edome, Plaza.fi 22.10.2008. <http://plaza.fi/edome/arvostelut/fifa-09>
- Kyllönen, Lasse: FIFA 09 Raaka peli. *Pelir-lehti* 10/2008. <http://www.pelit.fi/index.php?id=69713>
- Moilanen, Jukka: Arvio FIFA 09. Gamereactor 3.10.2008. <http://www.gamereactor.fi/arviot/2149/FIFA+09/>
- Grabowski, Dakota: FIFA Soccer 09 Review. GameZone 24.10.2008. <http://ps2.gamezone.com/gzreviews/1353541.htm>

KESKUSTELUVIESTIKETJUT

Konsolifn, <http://www.konsolifn.net/bbs/showthread.php?t=5016&page=41>
IGN Boards, http://boards.ign.com/nhl_ea_sports/b6062170585184/pl/
Gamespot - Gamefacts, <http://www.gamefacts.com/boards/genmessage.php?board=94675&topic=45397834> ja http://www.gamespot.com/xbox360/sports/nhl09/show_msgs.php?topic_id=m-1-4537221&pid=946759
Operation Sports, <http://www.operationsports.com/forums/ea-sports-nhl/1273622-sabrina-ladha.html>

KIRJALLISUUS

Baroffio-Bota, Daniela & Sarah Banet-Weiser (2006). Women, Team Sports, and the WNBA: Playing Like a Girl. Teoksessa Arthur A. Raney & Jennings Bryant (toim.): *Handbook of Sports and Media*. New Jersey: LEA, 485–500.
Boyle, Raymond & Richard Haynes (2000). *Power Play, Sport, the Media and Popular Culture*. Harlow: Longman.
Campbell, James (2008). Just Less Than Total War: Simulating World War II as Ludic Nostalgia. Teoksessa Zach Whalen & Laurie N. Taylor (toim.): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 183–200.
Carlisle Duncan, Margaret (2006). Gender Warriors in Sport: Women and the Media. Teoksessa Arthur A. Raney & Jennings Bryant (toim.): *Handbook of Sports and Media*. New Jersey: LEA, 231–252.
FIFA 09 - Introducing Womens Football? Games On Net 11.2.2007. <http://games.on.net/article/2344/>
FIFA_09_-_Introducing_Womens_Football/
Flanagan, Mary (2002). Hyperbodies, Hyperknowledge. Women in Games, Women in Cyberpunk, and Strategies of Resistance. Teoksessa Mary Flanagan & Austin Booth (toim.): *Reload. Rethinking Women and Cyerculture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 425–452.
Järvinen, Aki (2002). Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992–2002. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 70–91.

Järvinen, Aki (2003). Urheilun ja tähteyden simulaatiot. *Lähikuva* 16:1, 44–57.
Kangas, Sonja (2002). Mitä simulaaisi tyttö tekee tällaisessa paikassa? Tyttö ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 131–152.
Kolamo, Sami (2004). Urheilu, tähdet ja fanius mediaspektaakkelin aikakaudella. *Kulttuurintutkimus* 21:4, 37–48.
Leonard, David J. (2005). Performing blackness. *Virtual Sports and Becoming the Other in an Era of White Supremacy*. Teoksessa Mary Flanagan & Austin Booth (toim.): *re: skin*. Cambridge, MA: The MIT Press, 321–338.
Markula, Pirkko & Richard Pringle (2006). *Foucault, Sport and Exercise. Power, Knowledge and Transforming the Self*. London & New York: Routledge.
Mäkelä, Anna, Liina Puustinen & Iiris Ruoho (2006). Feministisen mediatutkimuksen näkökulmat ja Esipuhe. Teoksessa Anna Mäkelä, Liina Puustinen & Iiris Ruoho (toim.): *Sukupuolisshow. Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus, 7–44.
Paasonen, Susanna (2004). Naisen malleja ja naismalleja: television uudet toimintasankarit. Teoksessa Jari Kupiainen & Katja Laitinen (toim.): *Kulttuurinen sisältötuotanto? Helsinki: Edita*, 121–134.
Prinen, Riitta (1997). Catching Up with Men? Finnish Newspaper Coverage of Women's Entry into Traditionally Male Sports. *International Review for the Sociology of Sport* 32:3, 239–249.
Prinen, Riitta (2006). *Urheileva nainen lehtiteksteissä*. Acta Electronica Universitatis Tampensis 512. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6574-1.pdf>
Ruberg, Bonnie (2006). The Truth about Little Girls. *The Escapist* 50. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_50/299-The-Truth-about-Little-Girls3
SK (2008). Kun äreät Legot ja viehättävät Bratzit tympivät. *Satakunnan Kansan* 10.12.2008.
Valtonen, Sanna & Sanna Ojajarvi (2003). Kauniit ja kunnolliset. Naiset ja miehet liikuntakulttuurin kuvastoissa. *Lähikuva* 16:1, 30–43.
(Verkko-osoitteiden toimivuus tarkastettu 16.3.2009.)

AKTIIVISEN URHEILUN KANTAPÄILLÄ. FANAATTISIA MEDIAURHEILUN KULUTTAJIA KATEGORISOIMASSA

Riikka Turtiainen

Olen tavannut ajatella, että minulla on kaksi identiteettiä tai ainakin kaksi täysin erilaista puolta. Päivänvaloa sietäviltä toimiltani olen kulttuuri- ja taidemuodoista innostunut humanisti, mutta vaihtaessani vapaalle heittäydyn maskuliinisena pidetystä urheiluharrastuksesta aiheutuvan hurmion vietäväksi. Varsinkin ensin mainituissa iireissä olen joskus häpeillyt paljastaa suuren intohimoni kohdisivan jalkapalloon. Toisaalta urheiluidentiteettiä on kovin vaikea pitää piilossa. Vasta viime aikoina olen mieltänyt kahtiajakautuneisuuteni olevan (joskus paremmin ja joskus huonommin) toimiva yhdistelmä. Jos minussa kulttuuri- ja urheiluihminen lyövät kättä, niin miksei se sitten voisi tapahtua laajemmassakin mittakaavassa? Myönteisyydestäni huolimatta tai siitä johtuen olen jäänyt pohtimaan omaa häpeilyäni. Urheilun seuraamista ei ole pidetty erityisen siistyneenä toimintana. Miksei?

Olen kohtalaisen aktiivinen jalkapallon seuraaja. Televisiourheilun lisäksi seuran jalkapalloaiheisia foorumi-keskusteluja internetissä, luen toisten urheilun seuraajien kirjoittamia otteluraportteja ja kirjoittelen niitä itsekin, televisiossani on kuvaruudun puolitustointo teksti-TV:n tarkastelua varten ja kotimaisesta fantasia-liigapelistä löytyy oma virtuaalimanageroitava veikkausliiga-joukkueeni. En silti koe olevani minkään tietyn jalkapallojoukkueen fani. Vaan mikä?

Tarkastelen tässä artikkelissa faniuden määritelmää mediaurheilun kuluttamisen näkökulmasta. Etsin urheilun seuraajien paikkaa mediakulttuurin kuluttajien joukosta. Lähdän purkamaan mediaurheilun kuluttajan rinnastamista faniin ja penkkiurheilijaan. Mediakulttuurin kuluttamisen kannalta fanin voi nähdä olevan toi-

minnaltaan aktiivisuusasteikon kärkipäässä penkkiurheilijan edustaessa passiivisen vastaanottajan perikuvaa. Nämä keskenään ristiriitaiset käsitteet mielletään kuitenkin usein merkitykseltään täysin samoiksi, synonyymeiksi urheilun suurkuluttajalle. Molemmat käsitteellistämiset ovat olleet luomassa mielikuvaa urheilun seuraamisesta ja vaikuttavat siihen, miten mediaurheilun kuluttajiin edelleen suhtaudutaan.

Urheilu ei ole nauttinut korkeaa arvostusta populaarikulttuurin saralla eikä urheilun seuraamista ole pidetty erityisen sivistyneenä toimintana. Kaikista faniuden muodoista juuri sen kohdalla on usein nostettu esiin ääri-ilmioita jalkapallohuliganismista korostuneeseen passiivisuuteen. Jälkimmäisen ilmiön kohdalla merkitykset kulminoituvat mielestäni käsitteeseen penkkiurheilija. Suomessa penkkiurheilija on vakiintunut sekä arkipuheessa että virallisemmassa kielenkäytössä kuvaamaan urheilua aktiivisesti seuraavaa ihmistä. Samalla ilmaus sisältää negatiivisia konnotaatioita luoden mielikuvan toiminnaltaan passiivisesta mediaurheilun suurkuluttajasta. Sohva, televisio ja roskaruoka eivät ole kaukana penkkiurheilijan stereotyypistä. Tarkastelen tässä yhteydessä 1980- ja 90-lukujen vaihteessa suomalaisessa liikuntatieteellisessä kontekstissa käytyä keskustelua urheilukulttuurin muutoksesta, mikä osaltaan valottaa mielikuvan perua.

Avaan myös näkymiä urheilun medioitumista seuranneisiin urheilun kuluttamisen murroksiin. Digitalisoitumisen myötä yksittäinen penkkiurheilija on muuttunut katsojasta aktiivisemmaksi toimijaksi ja koko mediarakenteen tasolla nämä toimijat ovat yhdessä kaapanneet valtaa urheilujournalismilta. Päädyn esittelemään digitalisoitumisen myötä syntyneen virtuaaliurheilijan, joka käsitteenä vastaa paremmin omaa näkemystäni mediaurheilun seuraamisesta. Tätä kautta pyrin tuomaan esiin mediaurheilun seuraamisessa tapahtuneita muutoksia. Tämän päivän tavanomainen urheilun seuraaminen sisältää urheilutapahtumien aktiivisen tulkitsemisen lisäksi omakohtaisen kulutuskokemuksen konstruoimisen eri viestintävälineiden sisältöjen yhdistelemisen kautta – aivan kuten suurella osalla faneistakin. Mediaurheilun kuluttajat eivät ole enää

vain katselijoita ja lukijoita vaan myös internetin käyttäjiä, virtuaalimanageroitavien fantasialiigojen pelaajia, julkisten katselutapahtumien osallistujia ja pientuottajia. Faniuden ja mediakulttuurin kulluttajuuden välisen rajanvedon vaikeus tuntuukin kärjistyvän myös urheilun kohdalla.¹

Penkkiurheilijan virallinen ensiesiintyminen

Penkkiurheilu esiintyi Nykysuomen arkiston mukaan terminä ensimmäisen kerran julkisuudessa 29.8.1931, jolloin se tuli mainituksi *Helsingin Sanomien* numerossa 232. Käyttöyhteydestä käy hyvin ilmi penkkiurheilun arvostus suhteessa urheilun omakohtaiseen harjoittamiseen. Vähemmän aktiivinen harrastus roikkuu perässä ja hyvä ettei pyyhällä ohi ja kolhaise mennessään: ”Epäilemättä tämä viimeksimainittu näkökohta onkin omansa antamaan niin sanoakseni pontta ja perää koko sille ’penkkiurheilun harrastukselle’, joka meillä kulkee aktiivisen urheilun kantapäillä.” Penkkiurheilun kirjoittaminen lainausmerkkeihin viittaa siihen, ettei ilmaus ollut vielä tuolloin kovin vakiintunut ja toisaalta siihen, että sitä on käytetty leikillisesti. Vielä *Nykysuomen sanakirjassakin* vuodelta 1956 peräisin olevia termejä penkkiurheilu ja -urheilija pidetään leikillisinä ilmauksina.²

Liikuntasosiologi Kalevi Heinilä (1959, 85) puhuu penkkiurheilusta suomalaisessa kontekstissa jo vuonna 1959 ilmestyneessä väitöskirjassaan, jolloin hän on määritellyt penkkiurheilun myötäelämiseen perustuvaksi urheiluharrastukseksi. Ulkopenkkiurheiluksi hän on tuolloin lukenut kilpaurheilun välittömän seuraamisen kilpailupaikalla kotipenkkiurheilun koostuttua sanomalehtien urheiluselostuksien lukemisesta. Heinilä näki penkkiurheilun perustellusti suhteellisen vähän omakohtaista aktiivisuutta vaativana ajanvietteenä. Tosin hän totesi tuolloin, että urheilukiinnostus esiintyy yleensä laaja-alaisena, monipuolisena osallistumisena urheiluharrastukseen. Tällä hän tarkoitti, että urheilukiinnostus toteutuu sa-

moilla henkilöillä sekä penkkiurheiluna että omakohtaisena urheilun harrastamisena (Heinilä 1959, 22, 159).

Penkkiurheilija tuntuisi olevan kansainvälisellä tasolla melko ainutlaatuinen termi. Ruotsissa ahkera urheilun seuraaminen kyllä tunnetaan nimellä *bänkidrott* eli suoraan kääntäen penkkiurheilu. Englannin kielen *armchair supporter* esiintyy samanlaisissa yhteyksissä kuin pohjoismaalaiset lajitoverinsa – vähemmän mairittelevana, stereotyyppisena kuvauksena, joka assosioituu television edessä istumiseen olutta ja roskaruokaa nauttien (Boyle & Haynes 2000, 187). Käännös taipuu nojatuolikannattajaksi ja toisinaan käytetyn nojatuoliurheilijan (*armchair athlete*) ja (*armchair quarterback*³) nojatuolipelinrakentajan muotoon.

Penkki ja nojatuoli ovat rinnastettavissa istuimina ja tämän vuoksi etuliitteet olisi helppo mieltää merkitykseltään täysin samoiksi. Englannin kielen nojatuolikannattamisella on kuitenkin suora viittaussuhde mediaurheilun, lähinnä televisiovälitteisen sellaisen, seuraamiseen. Suomalainen penkkiurheilija taas on ollut olemassa jo ennen television rantautumista Suomeen. Näin ollen kotimaisella etuliitteellä on mitä ilmeisimminkin alun perin viitattu urheilukatsomoiden penkkeihin. Englanninkielinen vastine taas on perinyt nykyisen merkityksensä vasta urheilun seuraajien laiskistuttua ja jäätyä kotisohville. Tässä kohtaa usein mediavälitteisen urheilun kanssa käsi kädessä kulkevat sohvaperuna ja *coach potato* jakavat kieliasunsa ja käyttötarkoituksensa. Ainakin brittiläisten, paikan päällä jalkapalloa ennen 1990-lukua seuranneiden katsojien nimittäminen penkkiurheilijoiksi olisi käytännössäkin väärin, sillä stadionien legendaarisista seisomakatsomoista luovuttiin vasta vakavien katsomo-onnettomuuksien seurauksena.⁴ Muuallakin istumakatsomoja edelsi yleensä seisomakatsomokulttuurin aikakausi (Crawford 2004, 65). Yleisesti ottaen sanakirjassa penkkiurheilun vastineeksi osoitettu urheilun seuraaminen tottelee englanniksi myös nimitystä *spectator sport*, joka suoraan suomeksi välittyy hiukan jäykkänä katsojaurheiluna.

Nojatuolin kanssa ovat tekemisissä myös espanjalaiset urheilun seuraajat. Heidän penkkiurheilunsa on nojatuolipalloa. *El sillón*

on suomeksi nojatuoli, joka saa peräänsä palloilulajeille tyypillisen päätteen (*bol*).⁵ Espanjalainen nojatuolipallo muistuttaa siis ulkoasultaan monia kielialueen palloilulajeja kuten jalkapalloa (*fútbol*) ja lentopalloa (*voleibol*).⁶ Saksassa penkkiurheilun tai -urheilijan käsitettä ei tunnusteta. Saksalainen yleisöurheilu saa muodon katsojaurheilu, *Zuschauersport*, joka omalta osaltaan rajaa urheilun seuraamisen pelkäksi katselemiseksi nojatuoliversioiden tavoin. Ranskalaiset penkkiurheilijat ovat kannattajia, *supporteur*. Venäjällä taas ollaan kipeitä urheilun, yleensä jonkin tietyn joukkueen tai urheilijan puolesta – ei kuitenkaan negatiivisessa mielessä. Portugalia puhuvat ovat urheilufanaatikkoja, *fanatico sportivo* ja myös italian penkkiurheilija, *tifoso*, merkitsee innokasta ja fanaattista.

Nojatuolikannattamisen juuret

Urheilun seuraamisen suosion kasvu kytkeytyy teollistumiseen ja kaupungistumiseen ja sitä kautta tapahtuneeseen yhteiskunnan rakennemuutokseen. Olennaista on ollut vapaa-ajan lisääntyminen. Osuutensa on tietysti ollut myös urheilun luonteen muuttumisella. Siirtyminen kansanomaisesta kisailusta kilpa-, edustus- ja huippu-urheiluun on ollut omiaan synnyttämään suuria yleisöjä. (Heinilä 1959, 6–9.) Esimerkiksi Englannissa penkkiurheilun suosion kasvu ajoittuu 1800-luvulle. Taustalla vaikuttivat mm. urheilun jakautuminen amatööri- ja ammattilaisurheiluun, teknologian kehitys ja lauantain muuttuminen vapaapäiväksi. (“History of sport”.)

Myös jalkapallofaniuteen perehtynyt Sami Kolamo (2004, 37–45) paikantaa urheilun, median ja sponsoreiden symbioottisten kytkentöjen muodostumisen 1800-luvulle. Hän näkee viimeisen parinkymmenen vuoden urheilun kaupallistumisen, keskiluokkaistumisen ja medioitumisen aikakautena. Tänä aikana mm. brittifutis on muuttunut televisionäkyvyyden ja urheilusponsoroinnin sekä manereurooppalaisten huippupelaajien ja -managerien invaasion vaikutuksesta ylelliseksi viihteeksi. Mediateknologian hyödyntämisen kautta myös monikansalliset yhtiöt ovat osoittaneet kiinnostustaan

urheilua kohtaan, johon ne ovat sijoittaneet kansantalouksien suuruisia summia rahaa. Sami Kolamon mukaan nykypäivän suosituimmat urheilukilpailut voidaan käsittää spektaakkeleiksi, joiden sisältöjä suuret liittolaiset, media ja talousvoimat voimakkaasti rahoittavat ja dramatisoivat. Eliittuurheilijat puolestaan ovat tuotekoneita, estetisoituja identifikaatiokohteita ja sensaatiojournalismin kuvastoa.

Yksittäisistä urheilulajeista jalkapallon voidaan katsoa tuoteistuneen sen modernisoituessa 1960-luvulla, mitä edelsivät kylä jo urheilulehtien, keräilykuvien ja elämänkertojen kaltaiset tuotteet. Jalkapallon synnyinsijoilla, Englannissa, lajin työväenluokkainen ja alakulttuurinen rooli alkoi väistyä viihteellisyyden, kansainvälistymisen ja medioitumisen tieltä. Toinen suuri murros sijoittuu 1990-lukuun, jolloin jalkapallon kaupallinen potentiaali todella tunnistettiin. Tuoteistumisessa ei ole kyse vain fanitavaroiden lisääntymisestä vaan myös sponsoreiden ja mainostajien astumisesta kuvaan. (Roivas 2004, 138, 142, 150.) Yleisesti urheilusponsoroinnin osuus on kasvanut erityisesti 1980-luvulta lähtien (Crawford 2004, 12). Kaupankäynti koskee televisio-oikeuksien ja mainostilan myymistä ja noudattelee urheilujohtajien ja seuraamistajien sekä pääsponsoreiden viimeistä sanaa. Nykyjalkapalloa on kaikessa viihteellisyydessään ja keskiluokkaisuudessaan, pelaajatahtineen ja mediahuomioineen kutsuttu postmoderniksi jalkapaloksi, joka on ennen kaikkea kovan luokan liiketoimintaa (ks. esim. Giulianotti 1997; Roivas 2004, 137, 150). Michael R. Realin (1998, 21) mukaan postmodernin urheilun keskeisimpiä piirteitä ovat tuoteistaminen, urheilun kaupallistaminen ja muokkaaminen erilaisten kulutushyödykkeiden muotoon. Paras esimerkki postmodernista urheilusta ovat hänen mukaansa virtuaaliseksi sirkukseksi muodostuneet olympialaiset. Sami Kolamo (2004, 45–48) toteaa kuitenkin, ettei urheilun tuoteistaminen sittenkään tarkoita sitä, että viihdeteollisuus olisi pilannut urheilusuorituksen.

Kulutussosiologi Garry Crawford (2004, 87–88) näkee huippu-urheilun viihdemuodoksi, joka joutuu kamppailemaan olemassaolostaan muiden viihdeteollisuuden tuotteiden kanssa ylitse-

pursuavuuden markkinoilla. Hänen mukaansa kuluttajan lojaaliu-
den kannalta on tärkeää, että urheilutapahtumalla on tarjota yleisöl-
leen taattu viihtyvyys speksaattorin muodossa. Tässä yleisöurhei-
lu kohtaakin ensimmäisen murroksensa. Teknologia kaappaa val-
lan urheilulta, mistä seuraa urheilun läpikotainen viihteellistymi-
nen. Suomessa riippumattoman urheilun puolesta puhujat eivät näh-
neet muutoksessa juurikaan positiivisia puolia.

Urheilun ”eetoksen” uhkaaja

Penkkiurheilu nähtiin Suomessa 1980–90 -luvun vaihteessa lähin-
nä uhkana. Erityisesti liikuntatieteellisessä katsannossa sen nähtiin
uhkaavan urheilun ”eetosta” – kansanterveydellisten haittavai-
kutusten lisäksi penkkiurheilua pidettiin kärjistetyimmillään jopa
osoituksena yhteiskunnan rappioitumisesta. Kalevi Heinilä (1985,
77–78) luonnehti penkkiurheilua vuonna 1985 ”sivustaseuraami-
sen loisilmiöksi”, jonka syyt hän paikansi kilpaurheilun laajene-
miseen, kansainvälistymiseen ja erityisesti joukkotiedotusvälinei-
siin. Heinilän mukaan penkkiurheilua on vieroksuttu urheiluliik-
keen ideologiassa, koska sen on ajateltu vieroittavan varsinaisesta
urheilemisesta, vääristävän urheilemisen perusluonnetta ja edusta-
van muutenkin ala-arvoista vapaa-ajan viettoa. Yhteiskunnalliseet-
tisiä arvostuksia mukailleen hän näkee harrastamisen kuuluvan pro-
testanttisen etiikan mukaisiin käyttäytymismalleihin, joita yrittä-
mistä, ahkerointia ja suorituksia painottavassa yhteiskunnassa ar-
vostetaan. Urheilun Heinilä laskee luoviin ja aktiivisiin harrastuk-
siin, mutta penkkiurheilu näyttyy ajanvietteenä, joka ajan ”viet-
tämisessään” pitää sisällään joutenolon ja ajan tarkoituksettoman
tappamisen. Pienen myönnytyksen penkkiurheilun suuntaan Heini-
lä tekee toistaessaan jo väitöskirjansa aikaisen havainnon siitä, ettei
vähättely ole täysin perusteltua, koska omakohtainen urheiluhar-
rastus näyttäisi edistävän myös urheilun seuraamista. Entiset aktii-
viurheilijat muodostavat hänen mukaansa itse asiassa penkkiurhei-
lun ydinjoukon ja samalla sen asiantuntevimman eliitin.

Pahin urheilua uhkaava kohtalo Kalevi Heinilän (1985, 83) maalailmien tulevaisuudennäkymien mukaan oli urheilun muuttuminen viihdeteollisuudeksi, jolloin sen osaksi hänen mukaansa lankeaisi vieraantumisen aatteellisesta perustastaan. Vielä viisitoista vuotta myöhemminkin, tiedotusvälineiden vallattua tilaa ihmisten arjesta isolla otteella ja uhkakuvien käytyä pitkälti toteen, Heinilä pysyy kannassaan. Kommentit ovat yhä tuomitsevan sävyisiä Heinilän pohtiessa penkkiurheilua yhteiskunnallisena kysymyksenä vuonna 2000. Hänen mukaansa massaviihteen ja populaarikulttuurin, joihin huippu-urheilukin siis lukeutuu, laaja suosio viittaa siihen, ettei yhteiskunta pysty tarjoamaan kaikille riittävästi aitoa elämää haasteineen, seikkailuineen ja kokemuksineen vaan yksilön on etsittävä niitä keinotekoisesti toisten kautta eläytymällä videopelien, kauhuelokuvien, internet-verkostojen tai penkkiurheilun virtuaalitodellisuuksiin. Heinilä näkee yhteiskunnan kehittyneen vinoon ja hänelle viihteen suosio on oire siitä, että ihminen on vieraantumassa ihmisenä olemisen perusluonteesta, kun elämisestä on tullut sijaiselämistä. (Heinilä 2000, 304.)

Myös Arto Tiihonen (1992, 124–126) näkee urheilun luonteen muuttuneen tultaessa 1990-luvulle. Hänen mielestään penkkiurheilua kohtasi 1970-luvun urheilun modernisoimisen yhteydessä ”katsomon kuolema”. Esimerkiksi jalkapallon tuotteistaminen johti kotimaassa katsojien kaikkoamiseen kenttien laidoilta. Hän itse kertoo jääneensä sohvalle seuraamaan urheilua kuvaruudusta. TV:n hidastetut huippuhetket, aikavertailut, selostukset ja tilastot veivät voiton samaistumisesta ja sosiaalisesta vuorovaikutuksesta. Tiihonen lukee hänkin penkkiurheilijoiksi urheilun suurkuluttajat, mutta ei näe urheilun seuraamisessa itsessään negatiivisia piirteitä. Hänen mukaansa ”ammattilaisten”, kausikortit omistavien urheilun seuraajien lisäksi urheilukatsomot kaipaisivat myös diletantikatsojia, joiden puuttumista hän selittää hauskuuden katoamisella huippu-urheilusta. (Korpela 1992, 10.) Yhteiskunnallisella ja kulttuurisella murroksella on selitetty myös suomalaisen penkkiurheilumaun muutosta. Urbaaniin rakennettuun ympäristöön sopivan jääkiekon kirkistamista yleisösuosiossa harmonisen, henkilökohtaista luontosuh-

detta korostavan hiihdon ohi pidettiin tyypillisenä sielunmaisemaltaan rockvideota muistuttavalle postmodernille ikäluokalle. (Koski 1998, 7.)

Teijo Pyykkönen (2003, 46–48) heittää vuonna 2003 liikuntatieteen nimissä lopullisesti hyvästit ”puhtaalle perinnepenkkiurheilulle” todetessaan, että uusilla sukupolvilla on uudet penkkiurheiluarvot. Suomessakin urheilukilpailut ovat muodostuneet kannattajajoukkojen kilpa-areenoiksi, kun sivustaseuraajat on hyväksytty osaksi huippu-urheilujärjestelmää. Urheilutapahtumien houkuttelevuutta pyritään Pyykkösen mukaan kehittämään muuttamalla katsomoita ”koko perheen puuhamaiksi ja yritysasiakkaille sopiviksi rentoutumispaikoiksi”. Koska meno katsomoissa on valveutuneen urheiluyleisön toimesta äitynyt suorastaan villiksi, ei penkkiurheilua voi hänen mielestään enää pitää ”passiivisena liikuntaharrastuksena” 1980-luvun tapaan. Urheilun perinteiden vaalijat eivät halua hyväksyä uuden, intohimoisen ja räiskyvän penkkiurheilukulttuurin nousua, mutta itse asiassa Suomessa penkkiurheilun kehitys on kansainvälisesti verrattaessa pahasti jälkijunassa. Pyykkösen mukaan ”puhtaan penkkiurheilun” vaalijat joutuvat väistymään, vaikka huippu-urheilun kehityksestä kannetaankin huolta yleisesti. Penkkiurheilu on muuttunut siinä missä huippu-urheilukin. Vaikka Pyykkönen löytää penkkiurheilun kehityksestä arjen irtioton kaltaisia positiivisiakin puolia, nimittää hän huippu-urheilua yleisössä vangiksi ja kysyy, milloin urheilijat huomaavat jääneensä sivuosaan. Milloin penkkiurheilija valitaan vuoden urheilijaksi?

Suomalaisesta urheilunationalismista huolimatta kansallisessa kontekstissa penkkiurheilijan passiivinen kuva liittyy Harri Heinosen (2004, 97) mukaan syyllistävään kansankuvaan, jossa suomalaisuus määrittyy negatiivisesti metsäläisyydeksi, huonoksi itsetunnoksi ja humalahakuisuudeksi. Vastineeksi tälle Heinonen tarjoaa käsitystä penkkiurheilusta viihteenä, jonka voisi tiivistää eräänlaiseen Peter Pan -myyttiin aikamiehistä, jotka eivät suostu aikuisumaan, koska penkkiurheilu tarjoaa heille tien päättymättömään nuoruuteen (Heinonen 2005, 24). Boyle ja Haynes (2000, 189) taas kutsuvat televisioitua urheilua kaikessa melodramaattisuudessaan

miesten saippuaopperaksi. Urheilulähetys sisältää heidän mielestään tälle tietyille televisiosarjojen lajityypille ominaisia piirteitä kuten henkilökohtaisia kamppailuita, sosiaalisia jännitteitä ja moraalisia konflikteja. Edellisten näkemysten yhteydessä voisi toki kyseenalaistaa naisten itsestään selvää sulkemista urheilun kuluttamisen piirin ulkopuolelle. Urheilun seuraamisen moralisoinnista ja ylenkatsomisesta on joka tapauksessa seurannut, ettei yleisöä ole ajateltu mielenkiintoiseksi edes liikuntatieteellisen teorian tietoisuuden tasolla – siitä huolimatta, että urheilun sosiaalinen merkitys ja yleisöjen keskeinen rooli urheilussa on tunnustettu.

Katsojasta sisällöntuottajaksi ja osallistujaksi

Jälkikäteen itsestäänselvyydeksi muodostuneen urheilun viihteellistymisen päivittely vaikuttaa kovin absurdilta. Tämän päivän media-urheilu on kohdannut jo murroksen, jossa internet on muuttanut valta-asetelmia niin, että mediateknologioiden käyttäjistä on itse asiassa tullut tuottajia. Esimerkiksi vuoden 2006 jalkapallon MM-kisojen loppuottelu oli omiaan kirvoittamaan kotikatsomoiden kansoittajat sisällöntuotannon pariin. Ranskalainen jalkapallotähti Zinedine Zidane joutui poistumaan kentältä omassa jäähyväisottelussaan ennen aikojaan punaisen kortin myötä puskettuaan päällään italialaispuolustaja Marco Materazzia rintaan pelitilanteen jälkeen. Jokaisella loppuottelua seuranneella oli oma mielipiteensä siitä, mitä Materazzi sanoi Zidanelle saaden tämän menettämään hermonsa ulosajon arvoisesti. Useat esittivät humoristisia arvailujaan tai luotettavaksi tiedoksi nimeämiään väitteitä rasisti- ja terroristiviittauksista internet-foorumien virtuaalikeskusteluissa. Valtamedia oli glorifioinut ennakkoon ranskalaistähden jäähyväisottelun, mutta joutui turvautumaan keskustelufoorumien sisältöihin pelin odottamattomasta käänteestä uutisoidessaan. Urheilun kuluttajat eivät enää vain osallistuneet valtamedian ylläpitämään keskusteluun vaan itse asiassa asetelma kääntyi toisin päin. Pientuottajuus toteutui mielestäni konkreettisimmin urheilun seuraajien väsämissä

Red cards: 100

Time left: 607



”The Real Butthead” -otsikoitu digitaalinen mediatuotos on peli, jossa Zidanen hahmoa ohjaillaan hiirellä. Tarkoituksena on hiiren painalluksen aiheuttamana osua puskuliikkeellä mahdollisimman moneen vastaan vyöryvään Materazzi-hahmoon ja kerätä näin punaisia kortteja.

animaatioissa, joiden pohjana oli käytetty (usein asiayhteydestäänkin irrotettua) videoleikettä Zidanen puskusta. Loppuottelun jälkeen Internetiin ilmestyi sivustoja, joiden kautta näitä tekeleitä levitettiin katseltaviksi ja kommentoitaviksi. Ilmestyiä joukkoon ainakin yksi peliksi asti muokattu tuotoskin. (Ks. myös Turtiainen 2006, 67–68.)

Jalkapallon MM-kisojen yhteydessäkin esiintyneen pientuottajuuden ydin on siinä, että mediakuluttamisesta on tullut mediatuottamista. Internetin myötä osaksi aktiivisen urheilun seuraajan arkipäivää ovat tulleet joukkueiden ja urheilijoiden kotisivujen ja verkkolehtien lisäksi mm. reaaliaikaiset seurantasivustot, online- ja tapahtumanaikainen vedonlyönti, urheiluaiheinen keskustelupalsta ja chatkulttuuri sekä virtuaalimanageroitavat fantasialiigat. Urhei-

lun seuraajat tuottavat itse ison osan kiinnostuksen kohdettaan koskevasta mediasisällöstä. He voivat esittää omia näkemyksiään urheilutapahtumista yleisillä keskustelufoorumeilla, mutta mikään ei myöskään estä heitä perustamasta urheiluun keskittyntä verkkolehteä tai blogia muiden kuluttajien luettavaksi. Internetiin liittyvä kuluttajuus on kohdannut muodonmuutoksen.

Mediaurheilua tutkinut David Rowe (2004, 208) on havainnut tuottaja-teksti-kuluttaja -suhteen olevan urheilun yhteydessä väistämättä muutoksen edessä. Kuluttajankin taholta kohde tuotetaan eikä vain vastaanoteta. Aktiivisena mediatuotteiden kuluttajaryhmänä on perinteisesti pidetty faneja. Voimakkaasti lisääntynyt mediatarjonta ja yhteiskunnan medioituminen ovat kuitenkin edistäneet fanimaisina pidettyjen piirteiden valtavirtaistumista. Fanin ja keskivertokuluttajan nähdään asettuvan samalle jatkumolle, jossa niiden paikat määrittyvät kulutuksen sitoutuneisuuden sekä sosiaalisuuden ja toiminnallisuuden perusteella. Digitaaliteknologian ansiosta liike faniuden suuntaan on olennaisesti vahvistunut. Kaikki mediakäyttäjät ovat itse asiassa lähentyneet faneja. Tero Laukkanen (2003, 36–47) puhuu ilmiöstä faniutumisenä, joka pitää sisälleen koko mediakulttuurin muutoksen. Näin ollen analyyttisen näkökulman suuntaaminen fanikulttuureihin saattaa Juha Herkmanin (2001, 195) mukaan paljastaa myös niin sanotun tavallisen media-kulutuksen merkityksiä.

Faneja on media- ja yleisötutkimuksen parissa pyritty luokittelemaan monella tapaa. Faniutta on arvotettu sitoutumisen asteen kaltaisilla määreillä. Ilmiöön sitoutumiseksi voidaan laskea myös sitä koskevan materiaalin tuottaminen. Toiset tuottavat kiinnostuksensa kohteen pohjalta fanifiktiota, toiset muille faneille suunnattuja faktajulkaisuja. Materiaalin tuottamisen ja etenkin sen julkaisemisen ja levityksen suhteen digitalisoituminen on helpottanut fanien toimintaa ratkaisevalla tavalla. Internetistä on tullut myös ylivertainen faniyhteyksien ylläpitämisen mahdollistava kanava. Yleisöä tutkineiden Nicholas Abercrombien ja Brian Longhurstin (1998, 144, 148) paljon käytetyn faniluokittelun perustana korostuu sitoutumisen asteen ja materiaalin tuottamisen lisäksi sosiaalinen vuorovai-

kutus. Heidän luokittelussaan fani on kuluttajasta seuraava ja faniuden korkeimpana asteena näyttäytyy pientuottajuus.

Abercrombien ja Longhurstin kategorisointia kohtaan on esitetty painavaakin kritiikkiä. Televisiofaniudesta väitelleen Kaarina Nikusen (2003, 120) mukaan erottelu on ongelmallinen, koska se uusintaa yleisökäsityksiä, joissa katsoja ajatellaan passiivisemmaksi kuin lukija. Yhdyn hänen näkemykseensä siitä, että kategorioita pitäisi tarkastella jatkumon sijaan toisiaan leikkaavien ympyröiden joukkona, koska samassa fanissa voi yhdistyä piirteitä eri kuluttajakategorioista. Myös *Star Trek* -faniutta tarkastellut Irma Hirsjärvi (2003, 160) toteaa, ettei yhden faniryhmän sijoittaminen tietylle kohtaa jatkumoa välttämättä toimi, koska määrittelyn perusteina toimivat osallistumisaktiivisuus ja harrastamisen muoto ovat liukuvia ja muuttuvia tekijöitä. Yleisöihin perehtynyt Martin Barker (2006, 126) pitää Abercrombien ja Longhurstin teoretisointia suorastaan naurettavana. Hän syyttää luokittelua yksinkertaistamisesta yleisön ja sitä koskevan tutkimuksen kokonaiskuvan hahmottamisen kustannuksella.

Kulutussosiologi Garry Crawford (2004, 42–49) on kelpuuttanut Abercrombien ja Longhurstin ajattelun oman, nimenomaan urheilun kuluttajiin kohdistuvan fanikategorisointinsa pohjaksi, josta hän käyttää ilmaisua urakehitys. Crawford on jatkojalostanut Abercrombien ja Longhurstin luokittelua nimeten kehittyneimmät faniuden muodot ”ammattilaisiksi” ja ”aparaatiksi”. Näistä ”aparaattiin” kuuluvat ovat niitä onnellisia, jotka ovat luoneet faniudessaan itselleen todellisen uran toimien esimerkiksi urheiluseurojen markkinointipäällikköinä ja managereina. ”Ammattilaiset” asetuvat käytännössä lähemmäs pientuottajia, sillä heidän toimenkuvaansa kuuluu fanijulkaisuiden tekemisen ja faniryhmien organisoimisen tapainen fanitoiminta. Tosin hekin voivat Crawfordin mukaan nauttia faniutensa ilmenemisen muodoista rahallista korvausta. Crawfordin faniluokittelu ei ole pelkästään kehityskertomus, sillä hänen mukaansa polkumaisessa jaottelussa on mahdollista astua myös taaksepäin. Kiinnostuksen ja osallistumisen aste voivat vaihdella ja faniyhteisön rajat muuttua ajan myötä.

Kaarina Nikunen (2005, 169–170) puhuu pientuottajuuden yhteydessä vaihtoehtojulkisuudesta. Hän näkee fanijulkaisut ja -sivustot vaihtoehtoisen median edustajina. Tämä lähellä alakulttuureita sijaitseva mediamuoto, hallitsevan kulttuurin rinnalla elävä mikro-media, tuottaa vaihtoehtoista julkisuutta. Vaihtoehtoisuus kytkeytyy tässä yhteydessä nimenomaan tuotantotapoihin eli amatöörien epäkaupalliseen, luovaan ilmaisuun. Faniyhteisöjen sisällä teknologisella osaamisellaan loistavat materiaalin tuottajat nauttivat muiden arvostusta. Nikunen näkee faniyhteisön sisäisten hierarkioiden rakentuvan tiedon, osallistumisen, teknologian ja kielellisen ilmaisun kompetenssien mukaan (emt., 131–132). Toisin sanoen samankaltaiset tekijät, joiden perusteella usein kategorisoidaan median kuluttajia ylipäätään, vaikuttavat myös tietyn faniyhteisön sisäisen luokituksen rakentumiseen. Nikunen on myös tarkastellut televisiofaniuden ilmenemismuotojen eroja ja verrannut faniyhteisöjä keskenään. Hän on päätenyt erottamaan toisistaan runsaasti fanituotantoa sisältävän science fictioniin, fantasiaan ja kauhuun kytkeytyvän kulttifaniuden, muodikkouden ja uutuuden mukana elävän, lyhytaikaisen trendifaniuden ja tiettyyn julkisuudenhahmoon liittyvän tähtifaniuden. (Emt., 319–321.) Tämä faniuden muotojen erottelu avaa faniuden ilmiötä ja tuo esiin erilaisia mediakulttuurin kuluttamisen tapoja. Näenkin näiden kaikkien kategorisointien tärkeimmän merkityksen olevan siinä, että ne tekevät näkyväksi mediakulttuurin kuluttamisen moninaisuuden. Oleellisinta ei edes välttämättä ole se, onko korkeimmalla urheilun kuluttajien arvoasteikossa henkilö, joka tuottaa laadukkainta materiaalia aiheesta vai henkilö, jolla on alan paras asiantuntijuus. Molemmat edustavat saman ilmiön osa-alueita, joita erottelemalla – ja yhdistelemällä – luodaan kattavaa kokonaiskuvaa monisyisestä toiminnasta.

Aktiivinen virtuaaliurheilija

Kaikkeen mediaurheilun kuluttamiseen ei tietenkään liity pientuottamisen kaltaisia elementtejä. Osa urheilun ystävistä tyytyy tapah-

tumien seuraamiseen televisiosta haluamattakaan osallistua mil-
lään muulla tasolla. Tosin jalkapallo-ottelun seuraamista televisi-
osta voidaan pitää kaikkea muuta kuin passiivisena vastaanottami-
sena. Harri Heinonen (2003, 78) pitää jalkapallo-ottelua kulttuu-
risena tekstinä, jonka seuraaja muodostaa sekä jalkapallotekstistä
että itsestään tekstin lukijana aina autenttisen tarinan. Myös Sami
Kolamon (2002, 27) mukaan futisfanit osaavat lukea pelikentän
kulttuurisia merkkejä ja näkevät jalkapallopeliä seuratessaan pal-
jon sellaista, mitä maallikot eivät tunnista. Joka tapauksessa tekno-
loginen kehitys, internet etupäässä, on mahdollistanut uusien ulot-
tuvuuksien liittämisen urheilun seuraamiskokemukseen.

Olen nimennyt aktiivisesti mediaurheilua seuraavat, digitaali-
teknologiaa käyttävät kuluttajat uudelleen. En lue heitä kaikkia fa-
neiksi ja penkkiurheilijan sijaan käytän heistä käsitettä virtuaali-
urheilija. Tällä haluan purkaa aikaisemman, sohvaperunaan ja no-
jatuolikannattajaan rinnastettavan käsitteen herättämiä negatiivisia
konnotaatioita ja mielikuvia mediaurheilun seuraamisesta passiivi-
sena vastaanottamisena. Kuten fanitutkimus on osoittanut, media-
tuotteiden vastaanottaminen voi tänä päivänä kuitenkin olla hyvin
aktiivista toimintaa. Mielestäni urheilun seuraaminen on muun me-
diakulttuurin kuluttamisen rinnalla todella muuttunut toiminnalli-
sempaan suuntaan.

Virtuaaliurheilijan kohdalla virtuaalisuus sisältää sille annetut
eri merkitykset. Virtuaaliurheilija on ”ikään kuin” urheilija. Virtu-
aalinen on yhtä kuin periaatteessa mahdollinen, mikä virtuaaliur-
heilijan kohdalla käsittää potentiaaliset uudet toimintatavat, jotka
liittyvät urheilun kuluttamiseen.⁷ Virtuaalisuus rakentuu usein juuri
tietotekniikkaa, esimerkiksi internetiä hyödyntäen. Virtuaaliurhei-
lusta (engl. virtual sports) on puhuttu aikaisemmin lähinnä urhei-
lusuoritusten digitaalisen mallinnuksen ja urheilupelien yhteydes-
sä, mutta termin käyttö tuntuu olleen jokseenkin vakiintumatonta.
Yleisöyttä ja teknologiaa tutkinut Steve Bailey (2002, 250) on
käyttänyt käsitettä virtual fandom puhuessaan internetin kautta le-
vitettävää fanitaidetta teknologian avulla tuottavista faneista. Mike
Weed (2007) viittaa samaisella virtual fandom -käsitteellä puoles-

taan jalkapallofaneihin, jotka eivät seuraa otteluita paikan päällä vaan pubeissa television välityksellä. Victor J. Costello (1999, 5) taas käyttää ”paremman puutteessa” nimitystä cyber-fan kuluttajista, jotka käyttävät internetiä televisiofaniutensa ylläpitämiseen ja esille tuomiseen. Tällä hän haluaa erottaa cyber-faninsa niistä televisiofaniuden edustajista, joille internet-ympäristössä toimiminen, esimerkiksi suosikkisarjoistaan keskusteleminen foorumeilla ei ole arkipäivää.

Erinomainen esimerkki virtuaaliurheilijan intensiivisestä toiminnasta on pientuottajuuteen eräällä tavalla rinnastettava virtuaalimanagerointi. Internetin virtuaalimanageroitavissa fantasialiigoissa tiivistyy mielestäni virtuaaliurheilun syvin olemus. Reaalimaailman urheilusuoritukset yhdistyvät digitaaliseen peliin, jonka keskeisiä piirteitä on virtuaalinen kanssakäyminen. Perusidea juontaa manageripelien lajityypistä, jonka voi ajatella strategiapelien alagenreksi, koska pääosaan nousevat resurssienhallintataidot ja taktikointi (Järvinen 2003, 46). Fantasialiigojen pelaajat voivat kuvitella olevansa managereita (tai valmentajia), joiden tarkoituksena on koota tietyllä rahasummalla mahdollisimman hyvä joukkue ja saavuttaa menestystä sorminäppäryyden sijaan strategisilla taidoilla, pelitaktiikoista ja pelaajavaihdoista huolehtimalla. Pelissä pärjääminen kytkeytyy oikeiden urheilijoiden todellisiin suorituksiin. Esimerkiksi kotimaisessa Futispörssissä oman fantasiajoukkueen pelaajat valitaan jalkapallon Veikkausliigan oikeista pelaajista ja näiden pelaajien onnistumiset todellisissa otteluissa tuottavat pisteitä, esimerkiksi voitot, maalit ja maalisyötöt, mikä vaatii virtuaalimanagerilta tiivistä jalkapallotapahtumien seuraamista. Menestyäkseen on pysyttävä perillä ainakin jalkapalloilijoiden pelivireestä, mahdollisista pelikielloista ja loukkaantumisista. Fantasialiigojen pelaaminen tuo epäilemättä lisäjännitystä (media)urheilun seuraamiseen ja tarjoaa mahdollisuuden hyödyntää ja tuoda esille urheiluasiantuntijuuttaan. Pelitutkija Aki Järvisen (2003, 46) mukaan resurssienhallintaan ja urheilutietämykseen perustuvien fantasialiigojen viehätyks onkin lähempänä rahapelien kuin videopelien veto-voimaa.

Vuorovaikutteisen median kautta pelaaminen on Aki Järvisen (2003, 51) mukaan aktiivista elämysten tavoittelua ja toisella tavalla osallistuvaa kuin esimerkiksi ”aidon” joukkueen otteiden seuraaminen television välityksellä. Digitaalisen urheilupelin myötä katsoja muuttaa muotoaan pelaajaksi ja sitä kautta virtuaaliurheilijaksi. Oma ulottuvuutensa on fantasialiigojen keskustelupalstatyypin kommunikoinnin mahdollisuus. Futispörssin yhteyteen on mahdollista perustaa haluamiensa virtuaalimanagerien kesken oma kaverikimppa, jossa kisataan koko fantasialiigan yhteisten palkintojen lisäksi jostain kyseisen kimpan sopimasta palkinnosta, kimpkalaisten määrittämin säännöin. Kaverikimppalaiset saavat käyttöönsä keskustelupalsta-alueen, jonka kautta he voivat kommunikoida peliin liittyvistä (tai täysin siihen liittymättömistä) asioista. Kollegojen ratkaisuja ruoditaan usein urheilumaailmasta tutuin sanakääntein – virtuaalimanagerien sijaan saatetaan puhutella myös pelihahmon takana olevaa henkilöä muissa kuin fantasialiigaan liittyvissä asioissa. Reaali- ja virtuaalitodellisuuden elementit sekoittuvat kiehtovalla tavalla (ks. Turtiainen 2007).

Fantasialiigoja pelaavan ja digitaalitekniikkaa yleisesti hyödyntävän virtuaaliurheilijan kuluttaminen on selvästi aktiivisempaa kuin peruspenkkiurheiluksi mielletty television tuijottamiseen rajoittuva toiminta. Mielestäni virtuaaliurheilijan aktiivisuuden voi ajatella koostuvan kahdesta eri muodosta, tapahtumia tulkitsevasta ja konstruoivasta aktiivisuudesta. Urheilun seuraaja on aktiivinen jo tulkitessaan jalkapallo-ottelun tapahtumia, sillä urheilun seuraajat jakavat keskenään toimintatapojensa ohella merkitykset, jotka ovat muodostuneet heidän urheilutietämyksensä ja kehittyneiden tulkintataitojensa kautta. Konstruoivaa aktiivisuutta on itselleen mielekkään seuraamiskokemuksen rakentaminen eri viestintävälineiden tarjontaa, informaatiota ja viihdettä, yhdistelemällä.



Jalkapallo on yhteinen kieli, jonka merkityksiä lajin seuraajat ympäri maailman tulkitsevat varsin samalla tavalla. Kuva: Riikka Turtiainen, U-20 jalkapallomaatottelu Gambia-Nigeria, Banjul 17.12.2006.

Takaisin julkiseen urheilun seuraamiseen

Takaisin vuoden 2006 jalkapallon maailmanmestaruuskisoihin ja tällä kertaa paikan päälle Saksaan. Berliinin pääkatu, Strasse des 17. Juni, oli muutettu kesä-heinäkuussa kuukauden ajaksi kahden kilometrin pituiseksi fanikaduksi. Noin seitsemän jättikokoisen videoscreenin lisäksi kadun varret täyttyivät fanitavara- ja ruokakojuista sekä esiintymislavoista ja erilaisista kisailuareenoista. Alue oli yksi virallisista Fan Fest -ilmaistapahtumista, joita FIFA järjesti ensimmäistä kertaa jalkapallon MM-kisojen historiassa jokaiseen 12 kisakaupunkiin. Nämä Public Viewing -tapahtumat keräsivät MM-kisojen virallisen teeman mukaan ihmiset yhteiseen juhlintaan. Värikkäästi somistautuneet, kannatuslauluja laulaneet ihmismassat kerääntyivät suurten valkokankaiden ääreen seuraamaan suorina lähetettyjä MM-kisaotteluita. Thomas Horky (2006) pitää näitä julkisia katselutapahtumia yhdessä urheilupubien ja ”koti-studioiden” ohella televisiourheilun vastaanoton ja mediaurheilun kulutuksen uusina muotoina. Vuoden 2006 jalkapallon MM-kisojen Fan Festejä tutkineen Horkyn mukaan valtaosa näihin julkisiin katselutapahtumiin osallistuneista oli paikalla tunnelman vuoksi. Myös tapahtumien sosiaalisuudella oli merkityksensä, sillä puolet paikallaolijoista solmi uusia tuttavuuksia otteluiden ja oheishjelmien seuraamisen lomassa.

Raymond Boyle ja Richard Haynes (2000, 204) ovat pohtineet ottelutapahtuman paikanpäällä seuraamisen ja televisiosta katsomisen välistä eroa. Heidän mielestään stadiontapahtuma on itse asiassa videocreeneineen ja myytävänä olevine purtavineen lähentynyt kotikatsomoelämystä. Toisaalta taas paikanpäälle löytävä katsoja menee ennen kaikkea osallistumaan otteluun, ei vain seuraamaan sitä. Osallistuminen on keskeisessä asemassa myös julkisten katselutapahtumien kohdalla. Jos stadiontapahtuma on alkanut muistuttaa kotikatsomoa, jäljittelee julkinen katselutapahtuma taas perinteistä stadionelämystä. Televisiokuvaa heijastavan valkokankaan edessä lauletaan kannatuslauluja suosikkijoukkueen tunnusväreihin somistautuneina aivan kuin kaukokannattamisella oli-

si mahdollista vaikuttaa itse ottelun tapahtumiin. (Turtiainen 2006, 78–79.)

Koen valtavan kokoiset ulkoilmatapahtumat suoranaista vastaiskuna huippuunsa teknologisoiduille kotiteattereille. Paikanpäällä seurattavan urheilutapahtuman lisäksi keräännyttään ”katsomoihin” myös urheilutapahtuman televisioinnin houkuttamana, vaikka urheilun arvokisojen pitäisi olla viihde-elektroniikkamyyntiin kiihtyneintä aikaa. MM-kisojen virallinen yhteistyökumppani Philips mainosti taulutelevisioita ja DVD-tallentimia luvaten erityisen oteluiden katsomiskokemuksen, tarkkapiirteisen kuvan ja mukautetut värit, mutta kynnelle kykenevät kuluttajat kokoontuivatkin kurtottelemaan toistensa olkien yli nähdäkseen hidastuskuvat kymmenien metrien päässä olevalta valkokankaalta. Onko tässä urheilun seuraamisen uusi suunta? Todettua ainakin on, että julkisiin katselutapahtumiin kokoonnutaan ensisijaisesti jaetun kokemuksen ja tunnelman vuoksi. Sosiaalisen kanssakäymisen virtuaalisten muotojen, keskustelufoorumien syövereistä kömmitään takaisin reaaliyhteisöllisyyden pariin. (Turtiainen 2006, 79–80.)

Tähän voisi halutessaan paikantaa urheilun seuraamisen kolmannen murroskohdan tulkitsemalla teknologian vallan vähenevän. Näen ilmiön kytkeytyvän kuitenkin pientuottajuuden ja fantasia-liigojen kautta esittelemääni kuluttajan esiinmarssiin, jonka myötä mediateknologioiden käyttäjät hyödyntävät arkipäiväistyneitä välineitä uudenaikaisissa tarkoituksissa. Nykyisten toiminnallisempien internet-palveluiden (jotka myös yhteisellä nimityksellä Web 2.0 tunnetaan) keskeisimpiä kannattimia on korostuneempi sosiaalisuus. Nämä yhteisöllisyyttä painottavat sovellukset kuluttajien omine tuotoksineen tukevat julkista faniutta ja sen harjoittamista siinä missä Fan Festien kaltaiset tapahtumatkin. Ne ovat molemmat julkisia faniuden ja mediakulttuurin kuluttamisen paikkoja, joissa pääsee jakamaan kiinnostuksensa ja innostuksensa samanhenkisten ihmisten kanssa. Yksityistä kotikokemusta on mahdollista laajentaa joko virtuaalisen tai reaalisen kanssakäymisen kautta. Eivätkä mahdollisuudet ole toisiaan poissulkevia. Julkisuus myös innostaa ja tuottaa itsessään faniuden kaltaisia asioita.

Vaikka julkiset katselutapahtumat oli nimetty fanijuhlaksi (Fan Fest), faniksi paikalla olijoista itseään nimitti Thomas Horkyn teettämän kyselyn mukaan 60 prosenttia vastanneista (Horky 2006). Paikalle saapuvilta ei vaadittu kannattajayhdistyksen logoin varustettua VIP-kutsua tai julkista tunnustautumista tietyn joukkueen faniksi. Juhliviksi faneiksi tulivat lukeutuneiksi kaikki MM-tason jalkapalloa Saksaan levittäytyneiltä videoreeneiltä seuranneet ihmiset – niin paikalle väkisin raahatut tyttö- ja poikaystävät kuin kaduilla vaelleleet, muista syistä kisakaupunkiin eksyneet turistitkin. Suomalaisia jalkapallojoukkue Evertonin faneja tutkinut Harri Hei nonen (2005, 28–29) on havainnut, että termiä fani käytetään urheilun yhteydessä harrastajan ja jopa yleisön synonyyminä. Hänen mukaansa ilmaus on suomen(kin) kielessä varsin neutraali. Toisaalta kun faniudesta puhutaan jalkapallon yhteydessä, saa termi usein



Jalkapallon MM-kisojen yhteydessä järjestetyt julkiset katselutapahtumat kantoivat nimeä Fan Fest. Kuva: Riikka Turtiainen, Berliini 30.6. 2006.

negatiivisen sävyn. Jalkapallofanit samaistetaan helposti huligaaneihin. Merkitykseltään erityisen latautuneen käsitteen puolelle tunnutaan ajautuvan, kun puhutaan kannattajuudesta. Garry Crawfordin (2004, 20–21) mukaan fania on pidetty triviaalin kannattajan neutraalimpana ilmaisumuotona. Fanin kiinnostus faniutensa kohteeseen ja kiinnostuksensa ilmaisutavat on nähty yleisesti hyväksyttävämpinä kuin niin kutsuttu kannattajakäyttäytyminen. Ilmaisua kannattaja käytetään yleensä vain urheilun seuraajien yhteydessä erotuksena muiden faniryhmien toimijoista. Itse asiassa myös termi fani esiintyi journalistisissa yhteyksissä ensimmäistä kertaa kuvaamassa ammattilaisurheilujoukkueiden seuraajia. (Jenkins, 1992, 12.) Fani -käsite on sekin kohdannut omat ennakkoluulonsa ennen arkipäiväistymistään. Stereotyyppisissä kuvauksissa fanius on nähty liiallisena, häiriintyneenä ja rajoittuneena eli kaikin tavoin poikkeavana käyttäytymisenä – jopa psyykkisenä oireena. Joli Jensen (1992, 9–10) erottaa toisistaan kaksi tyypillisintä mielikuvaa faniudesta: pakkomielteisen yksilön ja hysteerisen joukon. Jensen näkee negatiivisen suhtautumisen taustalla modernin elämän aiheuttamat pelot ja uhkakuvat. Faniuden negatiivisten stereotyyppien taustalla on siis samankaltaisia tekijöitä kuin suomalaisen penkkiurheilun mielikuvien muodostumisessa. Molempien ylle on lyöty kohtuuttomuuden ja ”normaalista” arjesta vieraantumisen leimat.

Faniutta yli rajojen

Kaarina Nikunen (2003, 121) on esittänyt erinomaisen kysymyksen: ”Kuinka määrittellä fanius stereotypisoimatta sitä tai toisaalta liikaa kiillottamatta faniuden merkitystä?” Myös urheilun seuraajat ovat joutuneet kärsimään juuri määrittely-yritysten tuottamista ongelmista. Aktiiviset mediaurheilun kuluttajat ovat yleensä tulleet stereotypisoiduiksi penkkiurheilijoiksi tai jääneet toiminnallisuudessaan kunnostautuneiden fanien varjoon.

Mediaurheilun kuluttamisen voi mielestäni nähdä rakentuneen merkittävien murrosten kautta. Niistä ensimmäinen on kiistatta urheilun medioituminen, joka pitää sisällään kaupallistumisen, tuoteistumisen ja sponsoroinnin. ”Puhtaan urheilun” puolestapuhujat vieroksuivat tätä viihteellistymistä ja sen mukanaan tuomia passiivisia kotikatsomoita sekä urheilun aikataulu- ja sääntömuutoksia. Syyt paikannettiin kilpaurheilun laajenemiseen, kansainvälistymiseen ja erityisesti juuri joukkotiedotusvälineisiin. Tältä murroskaudelta ovat pitkälti peräisin urheilun seuraajiin liitettävät negatiiviset mielikuvat. Paikanpäällä tapahtuneella penkkiurheilulla ei ollut niinkään huono kaiku, mutta katsomoiden siirryttyä kentän laidalta kotisohville tuomittiin toiminta täysin toisarvoiseksi ja penkkiurheilija stereotyyppisen mielikuvansa vangiksi. Toinen, digitalisoinnin murros, identifioituu 2000-luvun Internetiin, joka on mahdollistanut urheilun seuraamiskokemuksen laajentumisen. Keskeisiä tekijöitä ovat mediatarjonnan yhdistely itselle mielekkäällä tavalla ja oman sisällön tuottaminen ja jakaminen eli toiminnallisuus, jota on pidetty yleisesti faneille tyypillisenä aktiivisuutena.

Erilaisia faniluokitteluja tarkasteltaessa käy ilmi, että faniutta ja sen muotoja määrittävinä tekijöinä pidetään yleensä materiaalin tuottamista, sitoutumisen astetta ja sosiaalista vuorovaikutusta. Tässä artikkelissa lähemmin tarkastelemani asiat voi halutessaan sijoittaa juuri noiden tekijöiden yhteyteen. Digitaalinen pientuotteiden tekeminen on kiistatta materiaalin tuottamista ja julkisten katselutapahtumien keskeisin ominaisuus on sosiaalinen vuorovaikutus. Esimerkkinä aktiivisesta mediaurheilun kuluttamisesta esiin nostamassani internetin fantasialiigojen virtuaalimanageroinnissa yhdistyvät nämä kaikki elementit. Urheilun kuluttajan kohdalla edellä mainitsemani asiat eivät kuitenkaan vaadi toteutuakseen tiettyä fanisuhdetta. Yksittäisten urheilutapahtumien sattumukset saavat urheiluyleisön pudistamaan passiivisen vastaanottajan viitan harteiltaan ja käyttämään teknologista osaamistaan kuvamanipulaatiopohjaisten animaatioiden työstämiseen. Tietyn joukkueen faniksi tunnustautumaton urheilun seuraaja pitää hänkin usein yllä sosiaalisia suhteita kanssaihmiensä. Urheilukeskusteluja käy-

dään niin jalkapallostadioneiden kahvioissa kuin internetin keskustelufoorumeillakin. Fan Fest -nimitystä kantavia julkisia katselutapahtumia kansoittivat jalkapallon MM-kisojen yhteydessä kynelle kyenneet jalkapallon ystävät huolimatta siitä, oliko oma maa mukana kisoissa vaiko ei. Yhteiseen juhlintaan osallistuttiin myös urheilujuhlan tarjoaman tunnelman, ei pelkästään fanisuhteen vahvistamisen merkeissä. Virtuaalimanagereiden kasvavaan joukkoon kuuluu sekä tiettyjen pelaajien ja joukkueiden faneja että ylipäättään urheilulajia tarkkaan seuraavia median käyttäjiä.

Mielestäni fani eroaa nykypäivän aktiivisesta urheilun seuraajasta lähinnä siinä mielessä, että urheilumaailmassa fani on jonkin tietyn joukkueen tai urheilijan fanaattinen kannattaja. Laajasti urheilua tai tiettyä lajia seuraavista ihmisistä voisi kaiketi käyttää nimitystä urheilu- tai esimerkiksi jalkapallofanit, mutta nähdäkseni fanisuhde on tarkemmin yksilöityyn kohteeseen määrittyvä kytkös. Yleensä jokaiselta urheilun elämäntapaseuraajalta löytyy kuitenkin yksi tai useampi suosikki, jonka edesottamuksista ollaan erityisen kiinnostuneita. Harri Heinonen (2003, 62) on todennut osuvasti, että kaikki urheilua seuraavat ovat tietystä mielessä faneja. Varmaa on ainakin se, ettei urheilun seuraamista ja faniutta voi tarkastella täysin erillisinä ilmiöinä.

Erilaiset mediakuluttajakategorisoinnit tuovat hyvin esiin ilmiön monitahoisuuden, mutta esimerkiksi urheilun kuluttajien sijoittaminen tiettyyn lokeroon ei ole mielestäni tarkoituksenmukaista. Eri kategorioihin yhdistetyt tyypilliset piirteet saattavat pikemminkin sekoittaa keskenään eri tavoin eri kuluttajien kohdalla. Faniuskin on lainannut erityispiirteitään yleiselle mediakulttuurille, jolloin ei voida enää puhua erityisestä vaan ehkä luonteenomaisesta. Jokin asia, joka on luonteenomaista faniudelle, voi olla sitä myös digitaaliselle kulttuurille ylipäättään. Sama saattaa päteä faneihin ja urheilun kuluttajiin, mutta jäljelle jää yhä ainoastaan faniuden erityisomistuksessa olevia asioita. Tosifanit erottuvat edelleen tavallisista hullaantuneista, mediakulttuurin kuluttajista ja ”kunnianmetstäjistä” (glory hunter).⁸ He saattavat joutua ehkä korostamaan asiaa eri tavalla. Erotumisesta tulee erottautumista. Varmasti löy-

tyy vielä myös ”penkkiurheilijoita”, jotka eivät hyödynnä digitaalista mediaa urheilun seuraamiskokemuksessaan ja satunnaisia urheilun seuraajia, jotka eivät sitoudu toimintaan faniuden kaltaisella intensiteetillä. Toiset ovat hetkellisiä toimijoita ja toiset pitkäaikaisia kannattajia. Virtuaaliurheilijan käsitteellä haluan nostaa esiin ne urheilun kuluttamisen ja digitaaliteknologian arkensa osaksi omak-suneet ihmiset, jotka ansaitsevat tulla miellettyiksi muiksi kuin penkkiurheilijoiksi. Kaikki heistä eivät mahdu faninkaan määritelmään, vaikka sen rajalla häilyvätkin.

VIITTEET

¹ Käsittelen osittain samoja teemoja laajemmin artikkelissani Faniuden rajoilla – Aktiivisuus ja puhetapa mediaurheilun kuluttajuuden määrittäjinä (2006).

² Aapala 2006, sähköpostiviesti tekijälle.

³ Ks. esim. Wenner & Gantz 1998, 249.

⁴ Heysel-stadionin tragediassa Brysselissä (1985) liverpoolilaisfanien hyökkäyksen uhreina sai surmansa 39 Juventus-fanien katsomonosassa ollutta katsojaa ja Hillsboroughissa (1989) 95 ihmistä murskautui hengiltä, kun Liverpoolin ja Nottingham Forestin välisessä FA-cupin ottelussa yhteen katsomonosaan pääsi tunkeutumaan liikaa ihmisiä. Ks. esim. Kolamo 2004, 44.

⁵ Pelivälineenä toimiva pallo on espanjaksi *balón* tai *pelota* (suvusta riippuen) ja joissain yhteyksissä myös *bola*.

⁶ Lindgren 2006, sähköpostiviesti tekijälle.

⁷ Erkki Huhtamo on koonnut toimittamansa teoksen *Virtuaalisuuden arkeologia* loppuun osion *Virtuaalimatkailijan ABC – kymmenen avainkäsitettä*, josta kyseinen virtuaalisuuden määritelmä on peräisin (Huhtamo 1995, 336). Ks. myös Sivistyssanakirja. WSOY, Helsinki, 2001.

⁸ ”Kunnianmetsästäjällä” eli glory hunterilla tarkoitetaan urheilun seuraajaa, joka kannattaa vain menestyviä ja mahdollisesti mediajulki-suutta nauttavia urheiluseuroja (ja saattaa vaihtaa suosikkiseuraansa menestyksen mukaan).

LÄHTEET

- Abercrombie, Nicholas & Longhurst, Brian (1998) *Audiences. A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage.
- Bailey, Steve (2002) “Virtuality and the television audience. The case of *Futurama*.” *The communication review* 5:3, 239–257.
- Barker, Martin (2006) “I have seen the future and it is not here yet...; or, on being ambitious for audience research.” *The communication review* 9:2, 123–141.
- Boyle, Raymond & Haynes, Richard (2000) *PowerPlay. Sport, the media and popular culture*. Edinburgh: Pearson Education.
- Costello, Victor J. (1999) *Interactivity and the ‘cyber-fan’. An exploration of audience involvement within the electronic fan culture of the internet*. <http://oai.sunsite.utk.edu/links/CostelloVictor.pdf> (21.1.2007).
- Crawford, Garry (2004) *Consuming sport. Fans, sport and culture*. London and New York: Routledge.
- Giulianotti, Richard (1997) “Football media in the UK. A cultural studies perspective.” Puhe Buenos Airesin yliopistossa, huhtikuu 1997. <http://www.efdeportes.com/efd6/rgi1.htm> (21.1. 2007)
- Heinilä, Kalevi (2000) ”Mikä on urheilun viihteellinen merkitys?” Teoksessa Mari Miettinen (toim.) *Haasteena huomisen hyvinvointi. Miten liikunta lisää mahdollisuuksia?* Liikunnan yhteiskunnallinen perustelu II. Tutkimuskatsaus, s. 287–308. Jyväskylä: LIKES.
- Heinilä, Kalevi (1985) ”Penkkiurheilun viehätyks.” Teoksessa Paavo Pekkanen et al. (toim.) *Urheilun tulevaisuus*, s. 77–84. Helsinki: SVUL, Valtion painatuskeskus.

- Heinilä, Kalevi (1959) *Vapaa-aika ja urheilu. Sosiologinen tutkimus miesten vapaa-ajan käytöstä ja urheiluharrastuksesta*. Porvoo: WSOY.
- Heinonen, Harri (2005) *Jalkapallon lumo. Tutkimus suomalaisesta Everton-faniudesta*. Jyväskylä: Atena.
- Heinonen, Harri (2003) ”Kaukokannattajat ruudun äärellä. Englantilaisen jalkapallojoukkue Evertonin suomalaiset fanit.” Teoksessa Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.) *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöstä*. Jyväskylä: Gummerus.
- Herkman, Juha (2001) *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Hirsjärvi, Irma (2003) ”Star Trek -ilmiö fanitutkimuksen valossa.” Teoksessa Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.) *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöstä*, s. 143–165. Jyväskylä: Gummerus.
- ”History of sport”. Sports coach -verkkosivusto. <http://www.brianmac.demon.co.uk/history.htm>. (21.1.2007).
- Horky, Thomas (2006) ”The football world cup 2006 as communicative staging of mediasport.” Esitelmä konferenssissa Football, media and everyday life, Leipzig, 29.6.2006.
- Huhtamo, Erkki (1995) *Virtuaalisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaileijan uusi käsikirja*. Rovaniemi: Lapin yliopiston taiteiden tiedekunta.
- Jenkins, Henry (1992) *Textual poachers. Television fans & participatory culture*. New York & London: Routledge.
- Jensen, Joli (1992) ”Fandom as pathology. The consequences of characterization.” Teoksessa Lisa A Lewis (toim.) *The adoring audience. Fan culture and popular media*, s.9–29. London & New York: Routledge.
- Järvinen, Aki (2003) ”Urheilun ja tähteyden simulaatiot.” *Lähikuva* 1/2003, 44–57.
- Kolamo, Sami (2002) ”Futisfanisuus ja tunteen kulttuuri. Yhteisöllistä draamaa median konstruoimalla näyttämöllä.” *Kulttuurintutkimus* 2/2002, 19–28.

- Kolamo, Sami (2004) ”Urheilu, tähdet ja fanius mediaspektaakkelin aikakaudella.” *Kulttuurintutkimus* 4/2004, 37–48.
- Korpela, Kirsi (1992) ”Katsomo siirtyy sohvalle.” *Tiede* 2000 7/1992, 8–10.
- Koski, Pasi (1998) ”Hiipuuko hiihto, uupuuko yleisurheilu? Penkkiurheilu ei ole perinnelaji.” *Liikunta & tiede* 1/1998, 4–7.
- Laukkanen, Tero (2003) ”Faniuottajuuden kulta-aika. Digitaalinen mediateknologia ja osallistuva kulttuuri.” *Lähikuva* 4/2003, 36–47.
- Nikunen, Kaarina (2003) ”Soturiprinsessan matkassa. Xena ja faniuden merkitykset.” Teoksessa Urpo Kovala & Tuija Saresma (toim.) *Kulttuurikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä*. s.112–142. Jyväskylä: Gummerus.
- Nikunen, Kaarina (2005) *Faniuden aika. Kolme tapausta tv-ohjelmien faniudesta vuosituuhannen taitteen Suomessa*. Tampere: Tampere University Press.
- Pyykkönen, Teijo (2003) ”Ihanaa katsojat, ihanaa!” *Liikunta & Tiede* 5–6/2003, 46–48.
- Real, Michael R (1998) ”MediaSport.Technology and the commodification of postmodern sport.” Teoksessa Lawrence A Wenner (toim.) *MediaSport*, s. 14–26. London and New York: Routledge.
- Roivas, Marianne (2004) ”Jalkapallo ja sen katsojat mediassa.” Teoksessa Jari Kupiainen & Katja Laitinen (toim.) *Kulttuurinen sisältötuotanto?* Helsinki: Edita. http://cc.joensuu.fi/kst/jalkapallo_index.php (21.1.2007).
- Rowe, David (2004) *Sport, culture and the media. The unruly trinity*. Buckingham: Open University Press.
- Tiihonen, Arto (1992) ”Katsomon kuolema.” Teoksessa Esa Sironen, Arto Tiihonen & Soile Veijola (toim.) *Urheilukirja*, s. 117–128. Tampere: Vastapaino.
- Turtiainen, Riikka (2006) ”Faniuden rajoilla. Aktiivisuus ja puhetapa mediaurheilun kuluttajuuden määrittäjänä.” Teoksessa Petri Saarikoski, Päivi Granö & Riikka Turtiainen (toim): *Raja. Kohtaamisia ja ylityksiä*. Pori: Turun yliopisto.

Turtiainen, Riikka (2007) ”Kahden kaukalon välissä. Fantasioliigojen maailmaa kartoittamassa”. *Lähikuva* 20(4), 39–60.

Weed, Mike (2007) “The pub as virtual football fandom venue. An alternative to ‘being there’?” *Soccer & Society* 8:2, 399–414.

Wenner, Lawrence A. & Gantz, Walter (1998) “Watching sports on television. Audience experience, gender, fanship, and marriage.” Teoksessa Lawrence A Wenner (toim.) *MediaSport*, s. 233–251. London and New York: Routledge.

Internet-pelit

The real butthead. Flash game by TonaZ (Alberto Zanot) Zidane’s headbutt. <<http://gamershoo.com/game.php?id=1644>> (14.5.2008)

Asiantuntijalausunnot

Kirsti Aapala, tutkija, Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. Sähköpostiviesti tekijälle 2006. Tekijän hallussa.

Olli-Pekka Lindgren. Sähköpostiviesti tekijälle 2006. Tekijän hallussa.

Sanakirjat

Nyky-suomen sanakirja 4 (1951–1961). Porvoo: WSOY.

Sivistyssanakirja (2001). Helsinki: WSOY.

Riikka Turtiainen

KAHDEN KAUKALON VÄLISSÄ – Fantasioliigojen maailmaa kartoittamassa

Fantasioliigat ovat oikeiden ammattilaisurheilijoiden todellisiin urheilusuorituksiin perustuvia urheiluaiheisia Internet-pelejä. Tässä artikkelissa tarkastelen näiden pelien asemaa mediaurheilua tiiviisti seuraavien ihmisten toiminnassa. Perehdyn myös jääkiekon SM-liigaan keskittyvään fantasioliigapeli IS Liigapörssiä pelaavien virtuaalimanagerien keskinäiseen verkkokommunikaatioon, jossa todelliset urheilutapahtumat ja pelin käänteet sekoittuvat puheen tasolla toisiinsa.

Hc Hamisteri
(04.02.2007 11:31:07)

Joukkueen johto on päättänyt jatkaa Iso-U:n sopimusta myös ensi jaksolle!!
"nousujohtoinen työ kantoi hetelmän jakson päättyessä eikä voittokaan olisi ollut aivan sula mahdollisuus, olemme tyytyväisiä U:n tyyliin ja ensi jaksolla tavoitteenamme on kirkastaa mitalin väriä!"

Yllä olevassa keskusteluviestissä ei ole kysymys olemassa olevan urheiluseuran toimitusjohtajan jatkopestin julkaisemisesta. Eikä seuraavalla jaksolla viitata tietyn suomalaisen joukkueen kilpailukauteen valmistautumiseen. Lainaus on peräisin IS¹ Liigapörssi-nettijääkiekkopelin suljetun kimppaosion sisäiseltä keskustelufoorumilta. Kyseistä tiedonannon sisältävää viestiä on edeltänyt tiukka virtuaalivaali kahden kaverikimpan toimitusjohtajaehdokkaan välillä. Yksitoista fantasioliigajoukkueen valmentajaa on äänestänyt keskinäisen kaverikimppansa vetovastuullisuudesta kahden ehdokkaan pyrittyä vetoamaan virtuaalikollegoihinsa sanallisesti samaisella keskustelufoorumilla. Mistä oikein on kysymys, kun on kysymys Internetin virtuaalimanageroitavista fantasioliigoista?

Riikka Turtiainen, FM, digitaalisen kulttuurin assistentti, kulttuurituotannon ja maise-
mantutkimuksen laitos, Turun yliopisto

¹ Ilta-Sanomat

² Frank M. Shipmanin (2001) mukaan aktiivisuuden virtuaalipelissä ja todellisen urheilun seuraamisen yhdistävää fantasiaurheilua voi itse asiassa pitää mallina tutkittaessa muita virtuaalisia ja todellisia aktiviteetteja yhdisteleviä viihteen muotoja.

³ Ks. esim. Majava 2006, Multisilta 2007, Taylor 2006, Parikka & Suominen 2006.

⁴ [Http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_sports](http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_sports).

⁵ Rotisserie viittaa manhattanilaiseen La Rotisserie Francaise -ravintolaan, jossa eräs, pitkään ensimmäisenä pidetty fantasiabaseball-liiga näki päivänvalon vuonna 1980. Frost 2006.

⁶ Fantasioliigatyylinen baseballin synty sijoitetaan vuoden 1960 paikkeille. Ensimmäisen fantasiabaseball-liigan takana katsotaan olleen joukon urheilutoimittajia. Yhteyksistä riippuen kunnia annetaan usein William Gamsonin Cambridgehuoneistossa alkunsa saaneelle National Baseball Seminarille. Uusia harrastajia fantasiabaseball saavutti sitä pelaavien toimittajien kirjoittaessa aihepulasta kärsiessään fantasioliigajoukkueita käsitteleviä kolumneja. Esim. Frost 2006 ja Kauppinen 2006.

⁷ The Greater Oakland Professional Pigskin Prognosticators League

⁸ Tietokonetta edeltäneenä aikana GOPPPL-pelin sisäinen tiedonsiirto tapahtui kirjoituskoneen omistaneen Winkenbachin valmisteleminen viikkoraporttien kautta, pelaajainformaation päivittämisen keskittyttä kausijulkaisuiden ja sanomalehtien lukemiseen. Baari- ja toimistoyhteisöjen pariin levinneessä pelissä menestyminen oli jo tuolloin melkoisen

Fantasioliigat ennen ja nyt

Fantasioliigat ovat urheiluaiheisia Internet-pelejä, joiden pelaajat ovat managereita (valmentajia, omistajia), jotka kokoavat valitsemistaan pelaajista oman joukkueensa kilpaillakseen toisia managereita vastaan. Peliin tarkoituksena on koota tietyllä rahasummalla mahdollisimman hyvä joukkue ja saavuttaa menestystä sorminäppäryyden sijaan strategisilla taidoilla, lähinnä hyvillä pelaajavalinnoilla ja oikea-aikaisilla pelaajavaihdolla. Fantasiaurheilua määrittävä tekijä on pelien perustuminen oikeiden ammattilaisurheilijoiden todellisiin urheilusuorituksiin. Virtuaalimanagerit osallistuvat peliin koostamallaan kuvitteellisilla joukkueilla, joiden pelaajat he ovat valinneet todellisissa joukkueissa pelaavien urheilijoiden joukosta. Fantasioliigoissa pelissä pärjääminen eli pisteiden saaminen kytkeytyy siihen, miten oikeat urheilijat todellisissa liigaotteluissa menestyvät. Tässä Internet-selaimessa pelattavat virtuaalimanageripelit eroavatkin tietokoneella tai konsolilla pelattavista urheilumanageripeleistä, joissa ottelutapahtumat käydään vain kuvitteellisella tasolla. Jatkossa puhun manageripeleistä viitatessani viimeksi mainittuun lajityyppiin ja virtuaalimanageripeleistä tarkoittaessani artikkelissani tutkimiani Internet-pelejä. Reaalimaailman urheilusuoritukset ja digitaalisen pelaamisen yhdistävät fantasioliigat mahdollistavat siis osallistuvan mediaurheilun kuluttamisen ja ovat näin erinomainen esimerkki digitaalisen kulttuurin muodoista². Näitä ihmisen ja teknologian kohtaamista korostavan kulttuurin muotoja ovat muun muassa web 2.0 -nimellä tunnetut sosiaaliset verkostoitumispalvelut blogeineen ja gallerioineen ja esimerkiksi digitaalisten (verkko)pelien pelaaminen sekä mobiiliteknologian käyttöön liittyvät asiat³.

Fantasiaurheilulla on aivan omat digitaalisia versioitaan edeltäneet muotonsa. Niiden lisäksi fantasioliigoja on mielestäni aiheellista taustoitaa kytkemällä ne digitaalisten manageripeliin ja rahapelaamisen käytäntöihin. Nimitys fantasioliiga juontaa englannin kielen "fantasiaurheilusta" (fantasy sport⁴). Ilmiö tottelee myös nimiä fairytale sport eli "satu-urheilu" ja rotisserie⁵. Fantasiaurheilun synnystä on olemassa erilaisia versioita. Vaikka Internetin kautta pelattavat fantasioliigat vaikuttavat nykykulttuuriimme tiukasti kiinnittyvältä ilmiöltä, on vastaavaa ajanvietettä harjoitettu ennen tietoverkkojen aikakauttakin. Fantasiajalkapallo (amerikkalainen) keksittiin vuonna 1962, mutta fantasiajalkapallon isänä pidetyn Wilfred Winkenbachin tiedetään pelanneen sitä ennen jo fantasiagolfia ja vanhimaksi fantasiaurheilulajiksi tunnustettua baseballia⁶. Nimitystä GOPPPL⁷ kantanut jalkapallopeli on kuitenkin hyvä esimerkki varhaisista niin kutsutuista "low-tech fantasioliigoista"⁸.

Mediatutkija Steven Johnson jäljittää fantasioliigoihin kulminoituvat digitaalisen viihteen muodot omasta lapsuudestaan tuttuihin noppaan perustuviin baseballsimulaatioihin. Hänen 1970-luvun lopulle paikantuvat muistonsa liittyvät APBA-peliin ja hänen isänsä työpaikaltaan kantamiin valokopioitujen lukujen pinkkoihin. Managerointivariaatio APBA perustui edellisen kauden statistiikkojen analysoinnin pohjalta laadittuun pelaajakorttikokoelmaan, jonka perusteella pelaaja valitsi joukkueensa. Peli eteni strategian valinnan myötä pelitilanteisiin, jotka

ratkaistiin noppaa heittämällä ja taulukkoja lukemalla. Esimerkiksi erilaisille pesätilanteille ja eritasoisille syöttäjille oli omat taulukkonsa. Oleellisinta oli se, että pelin avulla pelaajalla oli mahdollisuus leikkiä olevansa baseballmanageri.⁹

Nopista ja kopiopapereiden fyysisestä kierrättämisestä pelaaja-yhteisön sisällä on tietoteknistymisen ja digitalisoitumisen myötä siirrytty helpompaan ja nopeampaan tiedonsiirtoon ja automatisoituihin tilastointeihin. Internet on muuttanut fantasiaurheilua hyvin merkittävällä tavalla. Urheilumanagerin leikkiminen on toki pysynyt pelien kantavana ideana, mutta fantasiapelin pelaajista on tullut reaaliaikaisien urheilutapahtumien käännteisiin kiinnittyneitä toimijoita, virtuaalimanagereita. Seuraavan päivän sanomalehden otteluraportit ovat muuttuneet otteluiden mediavälitteiseksi live seurannaksi ja kokonaisvaltaisemmaksi urheilun kuluttamiseksi. Nykyään fantasiaurheilua on tarjolla Internetissä melkein lajista kuin lajista.

Tässä artikkelissa tarkastelen virtuaalimanageroitavia fantasialiigoja mediaurheilun kuluttamisen kontekstissa eli tutkin, mikä asema kyseisillä peleillä on mediaurheilua seuraavien ihmisten toiminnassa. Tiiviiseen urheilun seuraamiseen kytkeytyvän Internet-pelaamisen lisäksi olen kiinnostunut peleihin sisältyvästä kommunikaatiosta. Selvitän, mistä fantasialiigan pelaajien keskinäinen kommunikaatio koostuu. Pyrin muodostamaan kuvan urheilutapahtumien seuraamisen ja digitaalisen pelaamisen toisiinsa linkittyneistä diskursseista eli institutionalisoituneista puhetavoista. Samalla tulen avanneeksi tälle digitaalisen kulttuurin ilmiölle ominaisia piirteitä. Jalkapallomanageripelin lainalaisuuksiin perehtyneen Garry Crawfordin mukaan manageripelaamista pitäisi tarkastella osana ihmisten jokapäiväistä arkea ja sosiaalisia verkostoja¹⁰. Itse tartun vastaavien näkökulmien kautta virtuaalimanagerointiin. Kansanedustaja, tekniikan tohtori Jyrki J.J. Kasvi laajentaa näkemystä nettipelaamisen sosiaalisista merkityksistä aina yhteiskunnalliseen kontekstiin. Hän näkee nettipelaamisen kehittävä virtuaalisten tiimien johtotaitoa, jota hän pitää tärkeänä ominaisuutena tulevaisuuden työmarkkinoilla.¹¹ Kasvin ajatus uudenaikaisesta nettipelaamisen kautta saavutettavasta sosiaalisesta pääomasta kiteytyy ajatuksia herättävään esimerkkitalanteeseen, jossa WoW¹²-klaanin johtaminen voidaan tulevaisuudessa katsoa eduksi työhönotossa¹³.

Olen valinnut tutkimuskohteekseni itseään suosituimmaksi suomalaiseksi jääkiekkopeliksi tituleeraavan fantasialiigapelin IS Liigapörssin, johon jääkiekkokaudella 2006–2007 osallistui yli 36 000 fantasiajoukkuetta. IS Liigapörssi linkittyy jääkiekon SM-liigaan. Pelin pelaajat kokoavat kuusihenkeisen fantasiajoukkueensa SM-liigan pelaajista ja saavat pisteitä sen mukaan, kuinka jääkiekkoilijat menestyvät oikeissa SM-liigan otteluissa. Joukkueen kokoamista varten pelaajilla on pelin alussa kuvitteellista rahaa 2 miljoonaa euroa. Ilta-Sanomien jääkiekkotoimittajat ovat hinnoitelleet jääkiekkoilijat, joiden hinta myös muuttuu pelin aikana kyseisen jääkiekkoilijan menestyksestä ja suosioista eli ostomääristä riippuen. Yhden jääkiekkokauden aikana peli on jaettu kolmeen osallistumismaksultaan 2 euron hintaiseen jaksoon, joissa jokaisessa on käytettävissä 11 pelaajavaihtoa ja rahalla vielä haluttaessa 9 lisää. Pisteitä IS Liigapörssissä saa valitsemiensa

ajallisen uhrauksen takana, ja ajoittain GOPPL-joukkueen pärjääminen ajoi huolen aiheissa paikkakunnan todellisen joukkueen menestyksestä murehtimisen ohi. Esser 2007.

⁹ Johnson 2006, 13–14.

¹⁰ Crawford 2006, 499–500.

¹¹ Kasvi 2006.

¹² WoW eli World of Warcraft on Internetin fantasia-aiheinen, reaaliaikainen rooli-/strategiapeli.

¹³ Brown & Thomas 2006.

¹⁴ IS-tähdet ovat Ilta-Sanomien vaihtuvan raadin ottelun kolmelle parhaalle pelaajalle jakamia "pisteitä", ja +/- -tilastolla tarkoitetaan jääkiekon yhteydessä tilastoa siitä, miten pelaaja on ollut kentällä joukkueen tekemien ja päästämien maalien aikana.

¹⁵ IS Liigapörssi (<http://www.liigaporssi.fi/>) - sivusto on toiminnassa vain jääkiekon SM-liigakauden (eli IS Liigapörssin fantasialigakauden) aikana.

¹⁶ Virtuaaliurheilu, <http://www.virtuaaliurheilu.fi>.

¹⁷ Kyseessä on niin sanotusti salanasuojattu, automaattisesti tallennut aineisto (ks. esim. Siitonen 2004, 118–119), jonka käyttämiseen asianomaiset ovat antaneet luvan. Aineisto on kerätty ja analysoitu jälkikäteen heti fantasialigakauden päätyttyä, ei pelitapahtumien keskellä havainnoiden - nytemmin pääsyä keskusteluihin IS Liigapörssi -sivuston kautta ei enää ole. Tällä tavoin olen pyrkinyt varmistumaan digitaaliseen aineistooni liittyvien eettisyyttä ja säilyvyyttä koskevien kysymysten huomioimisesta.

¹⁸ IS Liigapörssi, <http://www.liigaporssi.fi/>. Ilta-Sanomien verkkopalvelujen kävijäprofileille kartoitaneeseen tutkimukseen (2006) verrattaessa omat informanttini vastaavat taustoiltaan hyvin pitkälti IS Liigapörssin keskivertopelaajaa. He ovat pääosin miehiä, iältään 25 vuoden molemmin puolin, monet opiskelijoita. Ilta-Sanomien verkkopalvelujen kävijäprofileille kartoitettavan, vuosittain toteutettavan tutkimuksen mukaan IS Liigapörssin pelaajista 93% on miehiä. Eniten käyttäjiä löytyy ikäryhmistä 15-24-vuotiaat

kenttäpelaajien tekemistä maaleista (ekstrapisteitä alivoima-, voitto-, tasoitus- ja jatkoaikamaaleista), syötöistä, IS-tähdistä, maalia kohti suuntautuneista laukauksista ja +/- -tilaston mukaisista suorituksista¹⁴. Mielenkiintoisena yksityiskohtana tänä vellovan jääkiekkoväkivalta-keskustelun aikana voi mielestäni pitää sitä, että myös kenttäpelaajalle määrätystä kahden minuutin jäähystä saa pluspisteitä. Pidemmät jäähyt ja isommat rangaistukset tuottavat sentään miinuspisteitä, kuten myös tappiot. Maalivahdin kautta saa kerätyksi pisteitä nollapeleistä ja torjunnoista sekä voitoista ja tasapeleistä. IS Liigapörssin pisteetykset perustuvat tilastoihin, jotka saadaan suoraan jääkiekon SM-liigan tulospalvelusta.¹⁵

Tutkimusaineistoani ovat virtuaalimanagerointia koskevan kyselyn vastaukset (16 kpl), jotka olen kerännyt väitöskirjatutkimukseni aineistonkeruuseen pohjautuvan Internet-blogini¹⁶ kautta. Kyselyvastausten avulla pyrin selvittämään, mistä fantasialiigojen pelaamisessa oikeastaan on kysymys, ja tarkastelemaan virtuaalimanageroinnin suhdetta muuhun mediaurheilun kuluttamiseen. Olen lisäksi saanut käyttööni yhden IS Liigapörssin 11 pelaajasta, eli virtuaalimanagerista, koostuvan kaverikimpan keskinäiset keskustelufoorum-viestit jääkiekon SM-liigakauden 2006–2007 ajalta¹⁷. Kaverikimppa on IS Liigapörssin pelimuoto, joka on mahdollista perustaa valittujen, enintään 20 virtuaalimanagerien kesken. Suljetussa kimppaturnauksessa kisataan koko fantasialiigan yhteisten palkintojen lisäksi jostain kyseisen kimpan sopimasta palkinnosta, kimppalaisten määrittämin säännöin. Kaverikimppalaiset saavat käyttöönsä oman tulospalvelun sekä keskustelupalsta-alueen, joka mahdollistaa asynkronisen eli ei-reaaliaikaisen kanssakäymisen pelaajien kesken.¹⁸ Keskustelupalstaviestien tarkastelun kautta keskityn luomaan kuvaa yhdestä fantasialiigapelaamisen ulottuvuudesta, Internet-ympäristöihin tiiviisti kytkeytyvästä tietokonevälitteisestä kommunikaatiosta. Tässä olen lisäksi käyttänyt apunani yhden kaverikimppalaisen avointa haastattelua täydentääkseni keskusteluaineiston perusteella aukeamattomia viestisisältöjä.

Artikkeli etenee niin, että aluksi taustoitan fantasialiigapelejä kytkemällä ne digitaalisten manageripelien lajityyppiin ja rahapelaamiseen. Seuraavaksi perehdyn fantasialiigapelaamisen viehätukseen esittelemällä virtuaalimanageroinnin yleisiä piirteitä, jonka jälkeen siirryn tarkastelemaan virtuaalimanagerien keskinäistä kommunikaatiota, josta erottelen neljä erillistä puheen tasoa. Lopuksi päädyn vielä käsittelemään oman kysymyksenasetteluni esiin tuomia, virtuaalimanageroinnissa menestymiseen vaadittavia ominaisuuksia.



Fantasialiigat yhdistävät strategiapelaamisen ja vedonlyönnin elementtejä. Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

Taktikointia ja resurssinhallintataitoja

Digitaalisen pelaamisen taustaa vasten fantasialiigojen juurten voi nähdä olevan manageripelien lajityypissä. Pelitutkija Aki Järvinen on nimittänyt kyseistä urheilupelien alalajityyppiä strategiapelien alagenreksi¹⁹. Peliohjaimen toimintojen hallitsemisen sijaan pääosassa ovat resurssinhallintataidot ja taktikointi.

Urheiluyleisöihin perehtynyt Garry Crawford on tarkastellut vuonna 1985 syntynyttä, yhdeksi suosituimmista pelisarjoista kehittyneitä jalkapallomanageripelikokonaisuutta Championship Manager / Football Manager lähtökohtanaan pelinautinnon paikantaminen. Pelisarja perustuu urheilumanageripeleille tyypillisesti pelaajien poimimiseen siirtomarkkinoilta, nykyisten ja uusien pelaajien sopimustarjousten hallitsemiseen, parhaiden pelistrategioiden luomiseen ja ylipäättään kaikenlaisiin valintoihin ja päätöksiin pohjaavaan kontrollointiin. Crawford on paikantanut Championship Manager / Football Manager -sarjan suosion syyt pelin tapaan ilmentää oikeaa ammattilaisjalkapalloa. Hän käyttää tiettyjen jalkapallon aspektien simuloimisesta digitaalisen pelin muotoon tyypillisestä yhteydestään lainattua käsitettä intertekstuaalisuus.²⁰

Kuten todettua, Crawford peräänkuuluttaa pelinautinnon elementtien liittämistä osaksi laajempaa sosiaalista ja kulttuurista kontekstia, jotta pelaamisen kytkeytyminen arkipäivän toimintoihin voisi tulla paikannetuksi. Hänen mukaansa manageripelaamisessa pelaajan urheilukiinnostus ja -tietämys yhdistyvät hänen mielenkiintoonsa ja osaamiseensa digitaalisia pelejä kohtaan. Houkuttelevaa on myös vaihtoehtoisen identiteetin haltuun ottaminen, itsensä kuvitteleminen erilaiseen asemaan ja tilanteisiin.²¹ Nämä kaksi osa-aluetta yhdistyvät, kun pelaaja ottaa managerin roolin ja hyödyntää peliä pelatessaan todellista, omaan kiinnostukseensa perustuvaa urheilutietämystään. Yksi Crawfordin haastateltavista tiivistää ”perinteisten” manageripelien olemuksen arvellessaan manageripelien ”ilmentävän fantasiaa, joka kaikilla faneilla on – että he tietäisivät paremmin kuin oikea manageri”²². Tässä suhteessa virtuaalimanageroitavat fantasialiigat poikkeavat tämän lajityypin urheilumanagerointipeleistä, sillä fantasialiigat ovat riippuvaisia todellisten pelaajien suorituksista ja sitä kautta myös todellisten managerien ratkaisuista ja peluutustavoista. Fantasialiigojen näkökulmasta urheilijoiden todellisista suorituksista koostuvat ottelutapahtumat ja sarjakoneisto vastaavat manageripelien tekoälyä. Virtuaalimanageroinnin erityispiirteeksi on siis laskettava se, että fantasialiigojen ”tekoäly” on yhtä kuin todellisuus.

Fantasialiigojen kehittämiseen ja niiden murtautumiseen laajan urheiluyleisön suosioon on vaikuttanut oleellisesti Internetin käytön arkipäiväistyminen. Käytännössä taustalla vaikuttanee erityisesti mahdolliseksi tullut online tilastointien hyväksikäyttö. Internetin fantasialiigojen toimintaperiaate on osoitus median konvergoitumisesta. Lehdistä tutut urheilutilastoinnit ovat sulautuneet osaksi digitaalista peliä. Konvergenssi toteutuu fantasialiigojen kohdalla usein toisellakin tasolla. IS Liigapörssi on nimensä mukaisesti iltpäivälehtenä tunnetun Ilta-Sanomien ylläpitämä peli, jonka pyörittämisessä kyseisen lehden jääkiekkotoimittajilla on vastuunsa. Sama käytäntö tuntuu

(35%) ja 25-34-vuotiaat (18%). Opiskelijoiden osuus ”ammateissa” on huomattavan suuri, 49% (http://www.sanoma.fi/verkkomedia/kavijaprofiilit/is_liigapörssi_profiili_tammi-syyskuu_2006.pdf). Sen sijaan suomalainen keskivertovirtuaalimanageri eroaa ainakin iältään Yhdysvaltalaisen tutkimuksen mukaisesta tyypillisestä fantasialiigapelaajasta, joka on vajaa 40-vuotias, naimisissa oleva, hyvin toimeen tuleva ja koulutautunut talonmestaja. Esim. Prescott 2006.

¹⁹ Järvinen 2003, 46.

²⁰ Crawford 2006, 496, 504, 507.

²¹ Crawford 2006, 497, 500, 509.

²² Crawford 2006, 507. Samaa päätäntävällän ja asiantuntijuuden retoriikkaa on Frank M. Shipmanin (2001) mukaan käytetty myös fantasiaurheilun mainostamisessa.

²³ Järvinen & Sotamaa 2002, 10.

²⁴ Ibid., 12.

²⁵ Huimauksen kategoria edustaa vauhdin hurmaa ja toiminnallisuutta, joka tässä yhteydessä juontuu aitojen urheilutapahtumien jäljittelystä ja esimerkiksi Teemu Selänteen "leikkimisestä".

²⁶ Järvinen & Sotamaa 2002, 17, 22.

²⁷ Ibid., 28, 31.

²⁸ Ibid., 33–34.

olevan tyypillinen Yhdysvalloissakin, josta löytyy esimerkiksi The Hockey News ja SportingNews -lehtien isännöimiä fantasialiigoja.

Pelitutkijat Aki Järvinen ja Olli Sotamaa ovat tutkineet myös digitaalisen rahapelaamisen kenttää. He ovat lähteneet kartoittamaan nykykulttuurissa esiintyvien pelien muotoja. Fantasialiigat mahtuvat kiistatta Järvisen ja Sotamaan muotoileman pelin kolmitahoisen määritelmän raameihin. Fantasialiiga on etukäteen sovittuja sääntöjä noudattavaa toimintaa, johon on sisällytetty määrälliset määritelmät voitosta ja häviöstä sekä saavutuksista ja menetyksistä. Fantasialiigan tapahtumat ovat myös epätodellisia, sillä niillä on toinen status kuin muun maailman tapahtumilla.²³ Viimeisen määritelmän kohdalla fantasialiigojen voi mielestäni kyllä nähdä venyttävän pelin rajoja, tai ainakin niissä pelin muodostavat kaksi päällekkäin vaikuttavaa muusta maailmasta irrallaan olevaa toimintakokonaisuutta omine sääntöineen.

(Raha)pelikategorisoinnissaan Järvinen ja Sotamaa ovat tukeutuneet Roger Caillois'n vuodelta 1961 peräisin olevaan luokitteluun, jonka lähtökohtana on pelien perustuminen joko kilpailuun (agôn), sattumaan (alea), jäljittelyyn eli simulaatioon (mimiiikka) tai huimaukseen eli vertigoon (ilinx)²⁴. Järvinen ja Sotamaa muodostavat rahapelien lähtökohtaiseksi kaavaksi seuraavan: ludus + alea (+agôn) eli säännöt + sattuma (+ kilpailu). Heidän pelejä ryhmittelevästä taulukostaan voi lukea mielestäni fantasialiigoja lähellä olevista pelimuodoista joukkueurheiluvideopelien sisältävän kilpailua, jäljittelyä ja toissijaisesti myös huimausta²⁵, pitkävedon ja joidenkin muiden urheiluvideon jännittävien muotojen perustuvan kilpailuun ja sattumaan ja strategiapelien kilpailuun ja jäljittelyyn.²⁶

Institutionalisoituneet rahapelaamisen muodot voidaan Järvisen ja Sotamaan mukaan jakaa raha-arpajaisiin, vedonlyöntiin ja veikkauspeleihin, kasinopeleihin ja raha-automaatteihin. Suomenkin markkinoille on tosin jo rantautunut rahapanoksilla pelattavia digitaalisia taitopelejä, joissa ovat edustettuna niin puzzle-, toiminta-, sana-, kortti-, strategia- kuin urheilupelit (esim. <http://www.topkani.fi/>). Raha-arpajaisissa voiton ratkaisee onni, veikkauspeleissä taidolla ja tiedolla on mahdollista vaikuttaa menestykseen. Rahapelaamisen taitoon perustuvat pelimuodot edellyttävätkin tosimaailman vastinetta, josta voidaan laskea todennäköisyyksiä. Näin ollen vedonlyöntipelit ovat aina sekundaarisia pelejä, jotka saavat merkityksensä jonkin toisen pelin tai kilpailun kautta. Agônin (esimerkiksi jääkiekko-ottelun) päälle rakennetaan alea tai alean ja agônin piirteiden yhdistelmä.²⁷ Tässä mielessä näen fantasialiigojen rinnastuvan vedonlyöntipelaamiseen. Molemmat ovat riippuvaisia toisista "todellisista" pelitapahtumista, jolloin asiantuntemuksella on mahdollista pyrkiä minimoimaan sattuman vaikutus. Järvinen ja Sotamaa mainitsevat fantasy sport -pelit todeten niiden sisältävän perinteisen "mies miestä vastaan" -kilpailun ohella rahapelaamisen piirteitä. Internetin maksulliset fantasialiigat edustavat heidän mukaansa varsin puhdasverisiä rahapelipalveluita, vaikka nämä heidän rahapeliajoittelustaan puuttuvatkin.²⁸

Vaikka Järvisen mukaan resurssienhallintaan ja urheilutietämykseen perustuvien fantasialiigojen viehätys onkin lähempänä rahapelien kuin videopelien vetovoimaa, voi mielestäni myös jälkimmäisistä

urheilupelikokemuksen kohdalla löytää yhtymäkohtia fantasialiigoihin. Järvinen on jäsentänyt pelikokemusta jakamalla pelikuviot mikro- ja makrotason rakenteisiin. Peleihin kuuluvat valintaruudut, ohjeistukset, tehtävänannot ja välianimaatiot, urheilupeleissä muun muassa erätuot, ovat makrotason rakenteita. Mikrotasolla pyritään suoriutumaan pelin haasteista lajikokemuksen simuloinnin kautta eli ”urheillaan varsinaisesti”. Fantasialiigoissa, kuten manageripelin lajityypin edustajissa yleisestikin, makrotason merkitys korostuu verrattuna joukkuelajisimulaatioihin. Urheilupelien viehäytys perustuu Järvisen mukaan niiden roolipelimäisyyteen ja urheilun, joko pelitilanteiden tai taustaorganisaatiotoiminnan, mahdollisimman aidon tuntuiseen simulointiin.²⁹ Näen fantasialiigojen vievän simulaation käsitteen aivan omalle tasolle puhuttaessa pelien mikrotasosta. Urheilutilanteiden jäljittelyn sijaan fantasialiigojen mikrotaso rakentuu oikeista, todellisen maailman urheilusuorituksista. Simulaatiosta tulee totta.

Urheilun seuraamisen uudenlainen ulottuvuus

Internet-blogissani olleeseen kyselyyn vastanneet ilmoittivat virtuaalimanageroivansa IS Liigapörssin lisäksi mm. Futispörssi, F1-pörssi, IS Kultatalli, SportingNews Fantasy Hockey, CDM Fantasy Hockey, THN Supreme Pool, ja Snickers Manager 2 -pelejä.³⁰ Fantasiatalleihin kerätään siis yhtä lailla NHL-jääkiekkoilijoita kuin kotimaisia ravihevosiakin.

Virtuaalimanagerointi tuntuisi linkittyvän hyvin pitkälti samoihin asioihin kuin mediaurheilun seuraaminen ylipäätään. Fantasiapelaamisella pyritään hakemaan lisäjännitystä otteluiden seuraamiseen. Virtuaalimanagerointi tuo ”tylsiinkin peleihin mielenkiintoa”³¹ ja kiinnostus tiettyjä liigoja kohtaan kasvaa. Virtuaalimanagerit laittavat oman asiantuntemuksensa peliin, jolloin urheilun seuraamiskokemus saa korostetun henkilökohtaisia piirteitä. Kuten urheiluviedonlyönnissä, fantasiaurheilussakin omaa asiantuntijuuttaan hyödyntämällä voi saavuttaa palkintoja. Fantasialiigojen kohdalla palkintojen arvoa voi mitata rahassakin, mutta suurempi merkitys on epäilemättä kanssapelaajien kesken saavutetulla arvostuksella. Suurella osalla vastaajista virtuaalimanageroinnin viehäytys konkretisoituu kilpailemiseen ja kavereiden päihittämiseen.

Toiminta on myös yhteisöllistä: siihen kuuluu aiheesta keskustelu muiden managerien kanssa. Kimppasarjassa viimeisenä roikkuvat saavat kuittailuja onnettomasta menestyksestään ja sen sijaan itse saa onnistumisen tunteita hyvistä pelikierroksista ja pelaajavalinnoista.³²

Tony Mannisen mukaan monen pelaajan verkkopelien ydin on toisten pelaajien kanssa tai heitä vastaan pelaaminen – oli pelissä sitten kyse tuliasein taistelemisesta tai virtuaalihäiden järjestämisestä³³.

Toisin sanoen virtuaalimanageroitavien fantasialiigojen ydin on yhtä kuin itsensä urheilun ydin. Järvinen on todennut urheiluharrastuksen olevan intermediaalinen ilmiö, millä hän tarkoittaa sitä,

²⁹ Järvinen 2003, 46, 51–53, 57.

³⁰ Kaksi vastaajaa mainitsi myös pelaavansa Hattrick-peliä, jonka itse lasken fantasiaurheilun sijaan manageripelien kategoriaan.

³¹ Kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

³² Kyselyvastaus, 25-vuotias nainen.

³³ Manninen 2003.

³⁴ Järvinen 2003, 44.

³⁵ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

³⁶ Kyselyvastaus, 22-vuotias mies.

³⁷ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

että urheilun ystävät ovat yleensä kiinnostuneita urheilusta varsinkin kokonaisvaltaisesti. Median välityksellä urheilua seuraavat ihmiset kansoittavat useasti myös katsomoja kenttien laidoilla. He saattavat itsekin harrastaa fyysistä urheilua ja vapaa-aikaan voi kuulua myös urheiluaiheisten digitaalisten pelien pelaaminen.³⁴ Fantasioliigat ovat tämän intermediaalisen ilmiön yksi ilmentymä. Niiden pelaajat ovat urheilemisen lainalaisuuksista, pelinomaisuudesta ja kilpailemisesta, viehättyneitä ihmisiä, jotka laajentavat kokemusta fantasiamaailman puolelle:

Kun en enää itse pelaa, vaan pelkästään penkkiurheilen, peliajoilta tuttu kilpailu pitää jotenkin ottaa mukaan kiekkoon. Tällä tavalla sitä pääsee kokemaan uudestaan pettymyksiä ja mahtavia hetkiä onnistumisten kautta.³⁵

Kai se liittyy kilpailuviettiin, eli haluan voittaa otteluita vaikka ne pelaataankin vain tietokannassa.³⁶

Fantasioliigapelaamisen kautta urheilun kuluttajat tulevat myös seuranneeksi ottelutapahtumia tarkemmin. Maalintekijät, jäähyminuutit, laukaukset ja syötöt saavat aivan uudenlaisen merkityksen. Urheilun seuraajille on virtuaalimanageroinnin kautta syntynyt erityisiä mediankäyttörutiineja. Pelejä seurataan televisiolähetysten ohella ja niiden sijaan esimerkiksi Internetin reaaliaikaisten seurantasivustojen, teksti-tv:n, Liigapörssin ja SM-liigan nettisivujen kautta. Lopputuloksen lisäksi ollaan kiinnostuneita niin pistepörsseistä kuin maalivahtien torjuntaprosenteistakin. Oman virtuaalijoukkueen kasaaminen ja pelaajavaihtojen suorittaminen vaativat erityistä tarkkaavaisuutta. Ennen kauden alkua analysoidaan harjoitusotteluiden anti tulosten ja tilastojen valossa ja tutustutaan joukkueiden www-sivujen sisältöihin. Lähes päivittäisiin rutiineihin kuuluvat joukkueiden otteluohjelmissa ja kokoonpanoissa ajan tasalla pysyttelyn lisäksi suomalaisten ja kansainvälisten nettikeskustelupalstojen seuraaminen hyvien vihjeiden toivossa sekä urheilu-uutisten ja pelaajaesittelyjen tarkastelu. Kimpasarjaan osallistuvien virtuaalimanagerien aikaa kuluu lisäksi keskinäiseen kommunikointiin, mikä pitää sisällään kanssakilpailijoiden taktiikoiden ja menestyksen seuraamisen. Pelissä pärjääminen vaatii virtuaalimanagerilta todella tiivistä ottelutapahtumien ja myös niiden ulkopuolisten asioiden seuraamista. Oman virtuaalijoukkueen jäsenen ailahtelevan pelivireen, loukkaantumisen tai pelikiellon huomiotta jättäminen on karkeimman luokan virhe.

Pelejä katsoessa sitä tulee aina ensin seurattua tiiviisti pelaajia, jotka kuuluvat omaan fantasiajoukkueeseen; näiden saamaa ylivoima-aikaa, näiden ketjukavereiden peliä, joukkueen käyttämää pelitaktiikkaa, avainpelaajien loukkaantumisia ja loukkaantumisten merkitystä peluutukseen (esim. nouseeko kakkosketjun hyökkääjän loukkaantumisen vuoksi ykkösketjun hyökkääjien peliaika), ylivoimapelien onnistumista, fantasiajoukkueeseen kuuluvan pelaajan kehonkieltä jne.³⁷

Yhdysvaltalaiset (urheilu)toimittajat ovat olleet sitä mieltä, että fantasioliigat johdattavat urheilun seuraajien kiinnostuksen pois oikeista



Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

joukkueista. Kotikaupungin joukkueen sijaan keskitytäänkin vain tiettyjen yksilöiden onnistumisiin. Fantasioliigojen nähdään tuhoavan sekä ideaalisen joukkueen ajatuksen että koko faniuden konseptin.³⁸ Kim Beasonin mukaan fantasiasurheilu on kuitenkin kasvattanut kiinnostusta todellista urheilua kohtaan³⁹. Hän on laatinut vuosittain toteutettavan fantasialiigapelaajia kartoittavan FSTA⁴⁰-tutkimuksen (2006), jonka mukaan 55 prosenttia virtuaalimanagereista katsoo enemmän urheilua televisiosta fantasialiigapelaamisensa seurauksena ja käy todennäköisemmin seuraamassa ammattilaisurheilua paikan päällä kuin keskiverto amerikkalainen⁴¹.

Online-yhteisöjä tutkiva Lee K. Farquhar ja psykologin teorian soveltamisen asiantuntija Robert Meeds ovat tutkineet fantasialiigapelaajien motivaatioita lähtökohtanaan urheilufaniuteen yleisesti yhdistettävät vaikuttimet sosiaalinen vuorovaikutus, viihde, arjesta irtautuminen, tunteellinen heittäytyminen sekä tiedonkeruun ja statistiikkojen tuntemisen sisältävä tarkkailu, joista kaksi viimeksi mainittua nousevat heidän mukaansa fantasialiigojen tärkeimmiksi elementeiksi. Kaikkien näiden elementtien voi nähdä esiintyvän omassa aineistossanikin. Farquhar ja Meeds pitävät poikkeuksellisenä tutkimustuloksenaan sosiaalisen vuorovaikutuksen vähäistä merkitystä. Mielestäni on kuitenkin mahdollista, että heidän käyttämänsä tutkimusmetodi ”yhteydenpito kavereihin on kaikki, mitä kostun fantasiasurheilusta” -tyyppisine kysymyksineen ja ”täysin samaa mieltä / täysin eri mieltä / osaa sanoa” vastausvaihtoehtoineen johtaa hiukan liian kärjistettyihin kategorisointeihin.⁴²

Fantasioliigojen pelaaminen vetää urheilun seuraajat myös Internetin äärelle – tosin siihen suuntaan mediaurheilun kuluttaminen on liikkunut muutenkin. Virtuaalimanageroinnin ja urheilun kuluttamisen nähdään kulkevan ”käsi kädessä”⁴³. Pelaajat ovat lähtökohtaisesti urheilusta kiinnostuneita ihmisiä, joille fantasialiigapelaaminen tuo urheilun seuraamiseen uudenlaisen ulottuvuuden. Useimmille virtuaalimanagerina toimiminen on ensisijaisesti mukavaa ja edullista ajanvietettä, jonka ohitse voivat arvoasteikossa ajaa oma urheileminen, paikan päällä tai television välityksellä tapahtuva kannattaminen tai oma harrastelijatoimittajuus. Toisaalta virtuaalimanageroinnin myötä yksittäisten otteluiden seuraamisen luonne on muuttunut ja saattanut innostaa mukaan vähemmän aktiivisia urheilun kuluttajia⁴⁴. Virtuaalimanageroitavien fantasialiigojen pelaamisen ja mediaurheilun muun seuraamisen ei voi sanoa vievän aikaa toisiltaan, sillä ne nivoutuvat pelattavana olevan urheilulajin osalta tiiviisti yhteen. Osa virtuaalimanagereista sen sijaan kokee oman urheiluedonlyöntinsä

³⁸ Esim. Wendel 2004 ja Sullivan 2006, myös Shipman 2001.

³⁹ Kim Beasonin haastattelu, Tardy 2005.

⁴⁰ FSTA eli Fantasy Sport Trade Association (<http://www.fsta.org/>) on amerikkalainen yhdistys, joka perustettiin vuonna 1999 luomaan yhteyksiä kasvavan bisnesalueen toimijoiden kesken. Yhdistys edustaa tänä päivänä yli 125 alan yritystä, järjestää aiheeseen liittyviä konferensseja ja toteuttaa vuosittain markkinoitutumkimuksen.

⁴¹ Esim. Prescott 2006.

⁴² Farquhar & Meeds 2007, 1, 4–5, 11.

⁴³ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁴⁴ Esim. kyselyvastaus, 25-vuotias nainen.

⁴⁵ Esim. kyselyvastaus, 26-vuotias mies ja kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

⁴⁶ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁴⁷ Järvinen & Sotamaa 2002, 27, 35.

⁴⁸ Ibid., 34.

⁴⁹ Payne 2005.

vähentyneen fantasialiigapelaamisen vaikutuksesta⁴⁵. Yleisesti ottaen fantasialiigapelaaminen on, jos mahdollista, lisännyt entisestään urheilun kuluttajien kiinnostusta mediaurheilua kohtaan.

Se [virtuaalimanagerointi] herättää mielenkiinnon muitakin kuin kannattamiani joukkueita kohtaan. Varsin näkökulmia avaava katsantokanta urheilun seuraamiseen, siis.⁴⁶

Urheiluedonlyöntikäyttäytymisen muuttuminen virtuaalimanagerien kohdalla on ymmärrettävää, koska motiiveiltaan fantasialiigapelaaminen ja urheiluedonlyönti ovat hyvin lähellä toisiaan. Molempien kohdalla tavoitellaan lisäjännitystä urheilun seuraamiskokemukseen ja pyritään hyödyntämään omaa asiantuntemusta. Kimppasarjaan osallistumista voi mielestäni verrata vedonlyöntiin kavereiden kesken. Urheiluveikkaus tuo sekini lisämielenkiintoa urheilun seuraamiseen. Esimerkiksi vakioveikkauksen pelaaminen lisää kiinnostusta Englannin jalkapalloliigaan, ja lisäinformaatio taas nostaa pelaamisen houkuttelevuutta. Toisaalta rahapeleissä(kin) niiden viihdearvo ja jännitys ovat vähintään yhtä tärkeitä kuin mahdollinen voitto.⁴⁷ Järvisen ja Sotamaan mukaan fantasialiigat ovat alun perin tuoneet lähinnä lisäarvoa urheiluaiheisten palveluiden oheen. He pitävät kaveriporukalla perustetuiden alaliigojen sisällä tapahtuvaa keskinäistä kisailua fantasialiigojen pelaamisen mielekkyyden perustana.⁴⁸ Tämä tukee omaa näkemystäni IS Liigapörssin kaverikimpan keskinäisen keskustelufoorumien tarkastelun merkittävydestä. Matthew Payne peräänkuuluttaa hänkin verkkopelien sosiaalisen merkittävyyden paikantamista. Hänen mukaansa pelikommunikaatiossa tulisi nyt keskittyä tarkastelemaan nimenomaan sitä, mitä on sanottu ja sen merkityksiä kussakin peliyhteisössä.⁴⁹

Virtuaalimanagerien keskinäisen kommunikaation merkitys

Kommunikoinnin tarkastelussa olen erityisen kiinnostunut siitä, miten reaali maailman urheilutapahtumat sekoittuvat puheen tasolla niihin kytköksissä oleviin digitaalisen pelin tapahtumiin. Astuuko fantasialiigaa pelaava urheilun seuraaja virtuaalimanagerin saappaisiin ryhtyessään keskustelemaan pelin sisäisellä keskustelufoorumilla? Kun IS Liigapörssin pelaajat kommentoivat SM-liigajoukkueen tietyn jääkiekkoilijan osuutta ottelutapahtumiin, arvostelevatko he itse asiassa kyseistä pelaajaa vai kyseisen pelaajan fantasiajoukkueeseensa valinnutta virtuaalimanageria – vai ehkä kyseisen pelaajan peluuttamisesta todellisuudessa vastaavaa oikeaa valmentajaa? Fantasialiigojen pelaaminen kulkee reaali- ja virtuaali maailmojen rajalla. Onko edes mahdollista paikantaa, missä merkitykset milloinkin muodostetaan?

FSTA:n presidentin Jeff Thomasin mukaan fantasiaurheilun suosio perustuu suurelta osin sosiaalisen kanssakäymisen ja leikkimielisen kilpailun elementteihin. Fantasialiigojen pelaajat nauttivat mahdollisuudesta saada kilpailla ja vertailla taitojaan työkavereidensa, ystäviensä ja sukulaistensa kanssa. FSTA:n tutkimuksen mukaan kolme neljästä virtuaalimanagerista pelaa fantasialiigoja tuntehiensa ihmisten kans-

sa.⁵⁰ Oman kyselyaineistonikin perusteella yhden virtuaalimanageroinnin viehätöksen merkittävästä tekijöistä voi paikantaa kavereiden kanssa kilvoitteluun, mikä konkretisoituu kaverikimpan sisäisissä keskustelufoorum-viesteissä. Kollegojen ratkaisuja ruoditaan usein urheilumaailmasta tutuin sanakääntein – virtuaalimanagerien sijaan saatetaan puhutella myös pelihahmon takana olevaa henkilöä muissa kuin fantasialiigaan liittyvissä asioissa. Reaali- ja virtuaalitodellisuuden elementit sekoittuvat kiehtovalla tavalla.

Tarkastelemani IS Liigapörssin kaverikimpan 11 virtuaalimanageria olivat 22–30-vuotiaita miehiä, jotka tunsivat toisensa entuudestaan. He olivat kaikki nykyisiä tai entisiä urheilijoita itsekin, kuka milläkin tasolla ja lajissa. Kukaan ei kuitenkaan pelannut todellisuudessa kyseessä olevaa fantasialiigalajia – muutama oli harrastanut jääkiekkoa juniorivuosiensa muiden urheilulajien rinnalla. Kaverikimppalaiset kuuluivat kaikki samaan kaveripiiriin, joista vain kaksi asui eri paikkakunnilla kuin muut kimppaan kuuluvat. Samalla paikkakunnalla asuneet pelaajat tapasivat toisiaan kasvokkain IS Liigapörssi-kauden (2006–2007) aikana viikoittain. Tapaamisiin kuului yleensä, sekä asiallisävyyistä että ”kuittailevaa” keskustelua fantasialiigatapahtumista.⁵¹

Manageripelien pelaajia tutkinut Crawford on todennut pelikommunikaation laajentamisen pelimedian ulkopuolelle olevan tyypillistä yhdessä pelaaville managereille. Hän nimittää tätä ”sosiaalisen esityksen” ylläpitämiseksi.⁵² Tietokonevälitteiseen kommunikaatioon perehtynyt Mats Wiklund näkee pelikommunikaation laajentamisessa kauaskantoisemman puolen. Hänen mukaansa pelit ovat luonnollinen kanava tietokonevälitteiselle kommunikaatiolle ja tulevaisuudessa pelit ovat mahdollisesti kokonaan muunlaisten chat -ympäristöjen korvaajia. Hänen näkemyksissään tietokonevälitteinen kommunikaatio on muuttanut muotoaan pelivälitteiseksi kommunikaatioksi.⁵³

Aineistoni kaverikimppalaiset ovat pelanneet IS Liigapörssiä kahden perättäisenä kautena, joista jälkimmäisenä kimppa sai yhden uuden jäsenen. He kutsuvat kimppaansa ”Rönssikimpaksi” ja sopivat fantasialiigakauden aluksi omat keskinäiset sääntönsä. Yleisistä IS Liigapörssin säännöistä poiketen kimppalaiset olivat sopineet, ettei kauden aikana saa 11 peruspelaajavaihdon lisäksi käyttää maksullisia lisävaihtoja. Myös kimpan omista palkinnoista oli sovittu ennen kauden alkua. Kaverikimpan voittaja sai fantasialiigajakson päätteeksi muilta kimpan virtuaalimanagereilta kultakin puoli litraa Koskenkorvaa lukuun ottamatta toiseksi ja kolmanneksi sijoittuneita, jotka säästyivät ”maksulta” ja viimeiseksi jäänyttä, jonka kohtaloksi koitui kokonaisen litran pulittaminen. Neljästä jaksosta ja play-offs -peleistä koostuneen fantasialiigakauden aikana kaverikimppalaiset kokeilivat kerran uuden jakson alkaessa fyysistä varaustilaisuutta, jonka merkeissä he kokoontuivat yhden kimppalaisen kotiin. Edellisessä jaksossa viimeiseksi jäänyt kimppalainen sai aloittaa pelaajien valitsemisen fantasialiigajoukkueeseensa, eikä samaa pelaajaa saanut varata kuin yhden virtuaalimanagerin fantasiajoukkueeseen.⁵⁴

Fantasialiigapelaajien motivaatioita kartoittaneet Farquhar ja Meeds ovat luokitelleet pelaajat omassa tutkimuksessaan onneen luottaviin ”satunnaisiin pelaajiin”, omistautuneimpiin ”taitaviin pelaajiin”,

⁵⁰ Esim. Leporini 2007.

⁵¹ Haastattelu, 26-vuotias mies.

⁵² Crawford 2006, 503.

⁵³ Vrt. game mediated communication. Wiklund 2005.

⁵⁴ Haastattelu, 26-vuotias mies. Pelaajien halu luoda omia sääntöjä pelien formaalien sääntöjen tilalle tai niiden jatkeeksi on mielenkiintoinen ilmiö. Muun muassa Mikael Jakobsson (2007) on kyseenalaistanut sääntöjen yksiselitteisen aseman pelin virallisena määrittäjänä. Hänen mukaansa säännöt ovat aina pelaamisen kontekstin ja pelaavan yhteisön vaikutuksen alaisia.

⁵⁵ Farquhar & Meeds 2007, 8–14.

⁵⁶ Wiklund 2005.

⁵⁷ Ks. esim. Robinson 2007, 98–99.

⁵⁸ Arpo 2005, 20, 279–280.

todellisuuspakoiin ”eristäytyneisiin jännityksen tavoittelijoihin”, kilpailuhenkisiin ”roskanpuhujiiin” ja vasta paikkaansa fantasialiigapelaajien joukosta hakeviin ”kehittyjiin”.⁵⁵ Tämän luokituksen perusteella tarkastelemani IS Liigapörssin kaverikimpan keskustelijoita voisi mielestäni luonnehtia omistautuneiksi ja kilpailuhenkiseksi ”taitaviksi roskanpuhujiksi”.

Kyseisen kaverikimpan keskustelufoorum-viesteistä on mielestäni hahmotettavissa neljä erillistä puhetapaa tai puheen tasoa. Kolmessa näistä puhetavoista fantasialiigan pelaajat kommunikoivat omana, todellisena itsenään. Yhdessä kommenttien kohteena on fantasialiigapeli itsessään ja toisessa todellisten pelaajien urheilu suoritukset ja oikeat pelitapahtumat. Kolmas puheen taso käsittää kaiken muun, lähinnä peliin liittymättömän vuorovaikutuksen. Tällä puheen tasolla kommunikoija ei yleensä vuorovaikuta edes fantasialiigan pelaajana. Yhdessä puhettavassa kanssakäyminen tapahtuu virtuaalimanageriin samaistumisen tasolta käsin. Käytännössä nämä muodot sekoittuvat saman virtuaalimanagerin kommunikoinnissa – toisin sanoen sama fantasialiigapelaaja voi viestistä riippuen esiintyä eri keskustelijapositionissa. Mats Wiklund erottelee, lähinnä seikkailu-, rooli- ja toimintapeligenrejen yhteydessä, pelin sisäisen kommunikaation (in-game communication) ja pelin ulkoisen kommunikaation (out-of-game communication) lisäksi hahmon sisäisen (in-character) ja hahmon ulkoisen kommunikaation (out-of-character), mikä vastaa määritellyiltään omaa jäsenystäni. Wiklundinkin mukaan hahmon ulkoinen kommunikaatio voi olla myös pelin sisäistä, kun keskustellaan esim. teknisistä ongelmista tai järjestellään pelisessiota.⁵⁶

Tietokonevälitteinen kommunikointi tapahtuu usein jonkin roolin takaa. Internetin keskustelualueet saattavat muodostaa ”roolipeliareenoiksi”, joilla keskustelijat kokeilevat vuorovaikuttamista tietoisesti valitun roolihahmon kautta. Roolinotoksi voidaan ajatella myös se, että keskustelija tuo viesteissään itsestään korostetusti esille vain valitsemiaan asioita.⁵⁷ IS Liigapörssin kaverikimpan keskustelualueen keskustelijoiden asettumisen virtuaalimanagerien asemaan voi ajatella eräänlaiseksi roolin esittämiseksi. Tässä yhteydessä roolileikkittely on kuitenkin kaikkien kommunikoijien tiedostamaa ja hyväksymää toimintaa ja keskustelijaposition vaihtaminen lennossa kirjoittamattomien sääntöjen puitteissa sallittua. Kaverikimpan keskustelualue poikkeaa Internetin avoimista keskustelufoorumeista siinä, että se on vain tiettyjen käyttäjien suljettu kommunikointikanava, jossa kaikki keskustelijat tuntevat toisensa ja tietävät kuka kommentoi minkäkin nimimerkin takaa. Tällöin myös keskustelupalstakulttuurille tyypilliset anonyymiyys ja ”luuraajat” (lurk = väijyä, vania) eli keskusteluun osallistumattomat viestien lukijat puuttuvat kokonaan. Yhteistä on viestin saapumisen havaitseminen kautta rakentuva Internet-läsnäolo ja asynkronisuuteen liittyvä viestien säilyminen.⁵⁸

Neljä puheen tasoa

Keskusteluaihepiireistä esiin näyttää nousevan huumorin sävyttämä kiistely kaverikimpan säännöistä:

Olen...

xxxx

(09.12.2006 19:35:37)

...samaa mieltä: vaalit!!!

xxxx:n vaihdosta: xxxx suoritti vaihtonsa kuulemma lentokentän netissä, en tiedä missä maassa! Soitti vaihdon jälkeen ja kysyi näkyikö vaihto eli oliko suoritettuna. Eli ei se sen kummempi juttu ole.

xxxx Teejiiksi!!!!!!!

Kyllä...

xxxx

(13.03.2007 22:03:36)

...sen on oltava xxxx niin että jos et ole maksanut huomiseen iltaan mennessä, niin muut kimpan jäsenet päättävät rangaistuksestasi!!!

Näit xxxx:n esim. viime viikonloppuna xxxx:lla.

The Real TJ (aka xxxx) voi ottaa xxxx:aan yhteyttä huomenna ennen klo 17 ja kysyä kenelle sakko pamahtaa!!!

Keskusteluihin on noussut myös muun muassa kännykän välityksellä tehtyjen vaihtojen salliminen ja uuden kimplalaisen mukaan kelpuuttaminen. Kun tähän lisätään fantasialiigaa digitaalisena pelinä koskevat kommentit, kuten omien ja muiden suorittamien pelaajavaihtojen sekä esimerkiksi viestien kirjoitusasun kommentointi, muodostaa tämä puheen taso varsin laajan osan foorum-keskustelusta. Tämänkaltaiset kommentit kaverikimplalaiset esittävät omana itsenään puhutellen virtuaalimanagerihahmojen takana vaikuttavia fantasialiigan pelaajia. Iso osa tämän puhutavan edustamista viesteistä sisältää voimakasta kanssapelaajien provosointia. Verkkopelaamisen sosiaalisia merkityksiä tutkinut Matthew Payne toteaa online-pelien tarjoavan usein erilaisia kommunikointikanavia informaation perille saattamiseksi, yhteistyön toteuttamiseksi ja tietenkin kanssapelaajien loukkaamiseksi, mistä hän käyttää termiä "flame"⁵⁹. Rönssikimpassa ivallisten kommenttien kohteeksi joutuvat etupäässä toisten kimplalaisten epäonnistuneet pelaajavaihdot ja mahdollinen hermostuminen. Samalla muistetaan yleensä huomauttaa mahdollisesta omasta hyvästä menestyksestä. Kilvoitteluun taipuvaisesta ihmisestä nimitystä homo ludens käyttänyt Johan Huizinga muistutti kaikessa leikissä olevan hyvin tärkeätä, että voi kehua toisille onnistumistaan⁶⁰. Rönssikimpan keskustelualueella provosointiin suorastaan kannustetaan:

tsyykkaus alkakoon!!

xxxx

(13.02.2007 14:25:12)

Näin ennen jakson alkua on kiva tsyykata kanssakilpailijoitaan ja vaikuttaa heidän suorituksiinsa negatiivisesti!!

Tsyykkaus alkakoon!!

Ja kutsuunhan vastataan:

Ensi jakso

xxxx

(03.02.2007 22:46:41)

Ettei olis niin ylivoimaista niin ens jaksossa annan ilmaisia vihjeitä. Minut tavoittaa numerosta xxx - xxx xxxx.

⁵⁹ Flame (liekki, tulenlieska, roihu) = loukkaava tai vihamielinen uutisryhmäviesti, verbaalisen aggression muoto, joka liittyy usein trollaukseen (troll = peikko) eli tahalliseen provokaatioon. Ks. esim. Arpo 2005, 116 tai Payne 2005.

⁶⁰ Huizinga 1967, 63.

Kiitoksia hyvät herrat

xxxx

(09.12.2006 21:54:33)

kaikille tiukasta taistelusta.

Mene ja tiedä hupeniko xxxx:n voitto Jyväskylän putkiäksidenttiin.

Henkilökohtaisella tasolla voitaneen puhua jonkinasteisesta kasvojen pesusta. Edellisen jakson peräsmiehestä kehkeytyi tämän jakson aikana jääkylmä taktikko, jonka edessä karastuneinkin pokerinaama joutuu antamaan periksi helvetilliselle ristipaineelle, jonka aiheuttaa yhtäältä allekirjoittaneen henkinen psyykkaus, kahtaalta allekirjoittaneen kirurgintarkka operointi leikkauspöydällä.

Käytän tilaisuuden hyväksi ja toivotan kaikille oigge hele-VE-tin tulokselista jaksoa nro III!!

Edellä esitetyn, jälkimmäisen viestin lokerointi on oikeastaan ongelmallista, sillä kommentin voisi sijoittaa myös sen puheen tason alle, jossa pelaajat kommunikoivat virtuaalimanagerin roolin takaa. Tällöin pelitapahtumia kommentoidaan tavallaan pelin sisältä käsin. Selkeimmillään tämän puhettavan viestit ovat tiedotetyyppisiä tiedonantoja, jotka on saatettu myös allekirjoittaa omalla managerinimellä. Usein myös oman fantasiajoukkueen pelaajien suoritusten kommentointi tapahtuu managerin asemasta:

Kokeiluja..

xxxx

(15.02.2007 23:28:09)

Näin Tapiossa (parissa viime pelissä) huikeaa profiilin nostoa. Tapio ei ollut tänään enää lupauksia herättävä, ikävä kyllä... Tapio lähtee.

-Myntti-

Fantasioliigajoukkueiden pelaajavaihdoista on tapana informoida kanssapelaajia edellä esitetyn tavan lisäksi ikään kuin puhuttelemalla fantasioliigajoukkueeseen valittua jääkiekkoilijaa:

Ai niin...

xxxx

(14.12.2006 20:58:58)

Mats Hansson → tervetuloa joukkueeseen!!

TJ

Puhetapojen erottelua sekoittaa entisestään näiden kahden tason välille sijoittuva, foorumilla käyty kaverikimpan toimitusjohtajuuskeskustelu. Kaverikimpalla pitää olla perustaja, jonka rönssikimppalaiset ovat nimenneet toimitusjohtajaksi. Kyseinen fantasialiigapelaaja esiintyy itsensä ja virtuaalimanagerin lisäksi usein toimitusjohtajan roolissa:

TÄRKEÄ ILMOITUS!!!!

xxxx

(29.12.2006 22:53:30)

Nettiliittymän vaikeuksista johtuen joudun tekemään pakkoratkaisun ja pitämään eräänlaista sapattivapaata ja luovuttamaan TJ:n paikan kotvaseksi!!!

Tällä päivämäärällä luovutan ToimitusJohtajan (TJ) paikan määräaikaisella sopimuksella (18.1. 07 asti) xxxx xxxxx:lle joka astuu ruoriin välittömästi tämän viestin julkaisemisen jälkeen. Virka on siis määräaikainen ja sitä tullaan tarkistamaan tuona päättymispäivämääränä (18.1. 07). Määräaikaisen ToimitusJohtajan tulee tuona aikana käyttää nimimerkkiä MATJ (Määräaikainen ToimitusJohtaja). Varsinainen TJ- nimim. pysyy yhä xxxx xxxxx:lla. Toivotan kaikille rönssiläisille hyviä pelikierroksia ja uudelle määräaikaiselle toimitusjohtajalle jaksamista vaikeilla hetkillä!!
xxxx:ssa 29.12.06
xxxx
TJ

Tämä viesti laukaisi foorumilla keskustelutarjan, jonka johdosta kaverikimpan kesken käytiin myöhemmin keskustelufoorumin välityksellä toimitusjohtajavaalit. Kaksi toimitusjohtajaehdokasta kalastelivat tietenkin ääniä itselleen etupäässä mustamaalaamalla toisiaan. Milloin vastaehdokas tiedettiin "agressioherkäksi kaveriksi"⁶¹, ja milloin taas julistettiin "jees-jees miesten ajan olevan ohi"⁶². "Uurnilla" eli keskustelufoorumilla annettiin ahkerasti ääniä perusteluineen, jollaisiksi kelpasi esimerkiksi väärän kotipaikkakunnan edustaminen.

Sijoitan tämän puheen tason alle myös tiedonannot, joissa puhujana ei esiinny itse virtuaalimanageri, mutta jotka ovat selvästi virtuaalimanagerin roolin kautta esille tuotuja fantasiajoukkuetta koskevia viestejä. Nämä viestit ovat usein lainauksen asuun puettuja kuvitteellisia haastattelupätkiä tai tiedotteita, joita lukemaan voi kuvitella median eteen astuneen virtuaalimanagerin:

Tiedotus

xxxx

(23.11. 2006 23:11:31)

Patjojen alkukausi on ollut todella synkkä ja siksi Patjojen johtokunta on päättänyt vapauttaa Dawda Bahin valmennusvastuusta välittömästi. Uudeksi valmentajaksi on pestattu loppujakson kestäväällä sopimuksella Risto Virtanen.

"Patjat otti alkuvuikosta yhteyttä ja kyseli halukkuuttani hommaan" paljastaa Risto nopeaa käännettä. "Näen Patjoissa potentiaalia ja nyt pitää saada joukkue pelaamaan omalla tasollaan" Risto linjaa teesejä miten Patjat palaa yhtenäiseksi joukkueeksi.

Virtuaalimanagerin roolin takaa tapahtuvalla puheen tasolla foorum-keskustelu saa urheilujournalismin konventioita noudattelevan muodon. Mediaurheilun ilmaisutavat on omaksuttu. Valmentajien, pelaajien, managerien, toimittajien ja selostajien käyttämä urheilukieli on "otettu haltuun" ja urheiluyhteisön tavanomaiseksi mielletystä roolista poiketen vakiinnutettu omaan käyttöön. Kun fantasiajoukkueessa "vapaamatkustajien aika on ohi" ja "Ville Leino liipaisimella"⁶³, on kommunikointityylin esikuvana ammattilaisjoukkueen tähti-valmentaja tai -manageri. Nykyisessä mediaurheilussa matkimisen arvoisiksi julkisuuden henkilöiksi ovat urheilijoiden ohella nousseet taustahenkilöt eleettömän tyylikkäästä Chelsea ex-managerista José Mourinhosta valmennusmenestyksellään aatelistarvon saavuttane-

⁶¹ Kaverikimpan keskustelufoorumiviesti 17.1. 2007 (23:19:38).

⁶² Kaverikimpan keskustelufoorumiviesti 17.1. 2007 (23:24:21).

⁶³ Kaverikimpan keskustelufoorumiviesti 23.11. 2006 (23:17:27).

⁶⁴ Rowe 2004, 117–118.

⁶⁵ Kaverikimpan keskustelufoorumviesti 01.12.2006 (16:08:43).

⁶⁶ Kaverikimpan keskustelufoorumviesti 08.12.2006 (18:15:48).

seen Sir Alex Fergusoniin. Mediaurheilutekstejä tarkastelleen David Rowen mukaan urheilupuhe, niin puhuttu ja kuultu kuin painettu ja luettukin on mediaurheilutuottajat ja yleisön yhdistävä tekijä. Rowe käyttää stereotyyppisestä, mutta kakofonisesta kielestä nimitystä ”sportuguese”.⁶⁴ Fantasiaaliigapelaamisen yhteydessä ”epäilijöille näyttäminen” ja ”vanhan vireen löytäminen”⁶⁵ ovat mediaurheilupuhetta, jonka kautta virtuaalimanageripelin pelaajat samaistuvat tiukemmin rooliinsa asettuessaan mielikuvissaan vastaamaan klassiseen ”miltä nyt tuntuu” -kysymykseen. ”Luottoa löytyy” ja ”huutoon vastataan”⁶⁶.

Rönssikimppalaisten keskustelufoorumilla astutaan myös aika ajoin ulos virtuaalimanagerin roolista kommentoimaan jääkiekon SM-liigan tapahtumia sellaisinaan. Vaikka kommentteista on luettavissa erityinen kiinnostus omaa fantasiaaliigajoukkuetta edustavia jääkiekkoilijoita kohtaan, siirrytään kuitenkin hahmon sisäisestä kommunikaatiosta hahmon ulkoiseen kommunikaatioon. Näissä viesteissä ollaan muun muassa huolissaan oikeiden SM-liigavalmentajien peluuttamisaikeista, jännitetään tiettyjen otteluiden lopputuloksia, riemuitaan joidenkin jääkiekkoilijoiden onnistuneista suorituksista ja manataan toisten epäonnistumisia.

Tänään se nähdään!

xxxx

(01.03.2007 10:35:44)

Kestäkö Tipetsin VHS Sikakatsomon puristuksessa!

Viesteissä kunnioitetaan myös Internetin keskustelupalstakulttuurille tyypillisiä piirteitä, vaikka kaverikimpan foorumilla ei ole mahdollista perustaa erillisiä, tietylle aiheelle pyhitettyjä keskusteluviestiketjuja eli ”topiceja” vaan viestit näyttävät kaikki perätysten aikajärjestyksessä.

tässä topicissa...

xxxx

(09.01.2007 19:02:59)

...toivotaan JOKEREILLE murskavoittoa!!!!

Eräs rönssikimppalainen kannustaa samassa viestissä itseään (fantasiaaliigapelaajana) ja oman fantasiaaliigajoukkueensa jääkiekkoilijoita toivoessaan onnistuneita pelisuorituksia näiden reaali maailman vastineilta illan SM-liigaotteluissa:

Ne on hänessä!

xxxx

(08.12.2006 12:48:24)

Lykkyä pyttyyn xxxx, toivottavasti kykenet pitämään kärkipaikan tappiin asti!

Tsemiä Jani, tsemiä Marko, tsemiä Jussi, Tsemiä Kai, Tsemiä Petri, Tsemiä Dale.

Terkkuja kaikille jotka tuntee mut, ootte ihquja!

Kaikki edellä esitellyt puheen tasot edustavat mielestäni pelin sisäistä kommunikaatiota, siitäkin huolimatta, että osa kommentteista

koskee fantasialiigapelin ohella reaali maailman urheilusuorituksia. IS Liigapörssi on fantasialiigapelinä jo itsessään intermediaalinen ilmiö, jonka mediarajat ylittävä intertekstuaalisuus ylittää itse asiansa myös median ja reaaliaikaisen, todellisen tapahtuman raja-aidat. Digitaalinen peli viittaa jäähallin sisällä tapahtuviin urheilumaailman käännteisiin, joista puhuminen voi samalla sivuta Internet fantasialiigapelin tapahtumia.

Yhtä puheen tasoa voi mielestäni luonnehtia pelin ulkoiseksi kommunikaatioksi. Rönssikimppalaisten kohdalla fantasialiigapelin keskustelufoorumista muodostui kommunikointikanava myös peliä koskemattomille asioille. Toistuvia viestiaiheita tällä puheen tasolla ovat "IRL⁶⁷-tapaamisten" sopimiset. "Etsin huomisellemme lenkkiseuraa n. klo 16 alkaen! Kiinnostuneita?" edustaa näitä viestejä tyypillisimmillään. Pääsiäislomasuunnitelmien ja yhteisten tekojääräiden vuokrauksien lisäksi tämä puheen taso sisältää myös lähestulkoon reaaliaikasta, mutta suhteellisen informaatioköyhää ajankuluchattailua. Keskinäinen kisailun elementti on kuitenkin lähestulkoon aina läsnä. Paremmuudesta mittelöintiä laajennetaan muillekin populaarikulttuurin alueille mm. tv-sarja- ja elokuva-aiheisten visailuiden muodossa:

Elikkäs

xxxxx

(04.03.2007 14:27:26)

Nyt olisi 5iisi pistettä jaossa ja pistetään vielä siihen päälle muutama respect-poinssi päälle! 5 pisteen vihje ja suosikki tv-sarjaa haetaan: sarjan päähenkilöihin lukeutuva teini-ikäinen poika nukahti ruotsin kirjan alle.

Visailuareenana toimimisen lisäksi keskustelufoorum on toiminut esimerkiksi "yöchat -ympäristönä" – myös siitä kuka jaksaa valvoa myöhimpään voi kisata...

Virtuaalimanagerien pelifilosofiat

Astuin itse fantasialiigojen maailmaan muotoillessani virtuaalimanagerointia koskevan blogiosuuden kysymyksiä. Halusin vastaajien myyvän itsensä fantasialiigajoukkueeni uudeksi manageriksi. Pyysin heitä kuvittelemaan seuraavanlaisen tilanteen: Olen menestyksekkään fantasialiigaseuran omistaja. Olen tehnyt kovan luokan pelaajankintoja ja koossa on jo nyt varsin kilpailukykyinen virtuaalijoukkue. Etsin kokenutta ja kunnianhimoista virtuaalimanageria fantasiajoukkueeni keulakuvaksi. Kirjoita minulle esittely itsestäsi, josta käy ilmi tehtävän edellyttämät vahvuutesi ja motivaatiosi. Miksi minun pitäisi valita juuri sinut?

Vastaajat innostuivat kehuskelemaan omilla virtuaalimanagerointitaidoillaan ja tiivistivät mielestäni samalla fantasialiigapelaamisen keskeisiä elementtejä. Selvimpänä menestyksekkäältä virtuaalimanagerilta vaadittavana ominaisuutena korostui, ehkä osittain kokemusta painottavan "haku julistukseni" johdosta, pitkään jatkunut, luontainen taipumus monipuoliseen urheilun seuraamiseen. Yksi vakuuttaa

⁶⁷ Nettislangi-ilmaus IRL = "in the real life".

⁶⁸ Kyselyvastaus, 25-vuotias mies.

⁶⁹ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁷⁰ Scouttaamisella tarkoitetaan urheilun yhteydessä yleensä kykyjenetsijänä toimimista tai kuten tässä yhteydessä vastustajan "vakoilua" eli tietojen urkkimista vastustajajoukkueen taktiikoista ja suunnitelmista. (Esim. kyselyvastaus, 24-vuotias mies.)

⁷¹ Kyselyvastaus, 22-vuotias mies.

⁷² Kyselyvastaus, 25-vuotias mies.

⁷³ Kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

⁷⁴ Kyselyvastaus, 27-vuotias mies.

⁷⁵ Olisi mielenkiintoista verrata fantasiaurheilua suosiotaan kasvattavaan ARG-pelien (Alternate Reality Game) lajityyppiin, jossa pelialustana toimii todellinen maailma Internetin (ja muiden medioiden) ollessa kuitenkin merkittävässä roolissa. Näissä tiettyyn tarinaan nojaavissa "vaihtoehtotodellisuus -peleissä" pelaajat esiintyvät yleensä omana itsenään pelisuunnittelijoiden kontrolloidessa pelitapahtumia ja -tehtäviä.

kehittäneensä itselleen käsityksen pelaajien nousu- ja laskukausien ennakoimisesta vuosien jääkiekon seuraamiskokemuksensa kautta ⁶⁸. Toinen omaa 25 vuoden kokemuksen Ruotsin Elitserienin, NHL:n ja niin kotimaisen kuin kanadalaisenkin farmi- ja juniorikiekon seuraamisesta. Tulevaisuuden lupausten seuraaminen on hänestä tärkeää, koska näin saattaa onnistua ostamaan lahjakkaan ja tehokkaan nuoren pelaajan halpaan hintaan paljon ennen kuin muiden joukkueiden kiinnostus herää. ⁶⁹ Osa luottaa vastustajien huolelliseen scouttaukseen ⁷⁰.

Joku virtuaalimanagerikseni haluava kehuskelee matemaattisella lahjakkuudellaan ja epätavallisen korkealla itsekurillaan väittäen olleensa dataa, kun elämää jaettiin ⁷¹. Parin virtuaalimanagerihistoriasta löytyy mainitsemisen arvoisia sijoituksia – eräskin on kansainvälisen, noin 134000 joukkuetta kattavan fantasy hockey -pelin koko maailman rankingissa sijalla 112 ⁷². Useimmat kokelaista painottavat kuitenkin kykyään toimia tiukoissa tilanteissa ja uskallustaan reagoida kovien ratkaisujen muodossa. Heille haasteet ovat mahdollisuuksia ja managerina kehittyminen pysyvä tavoite.

Olen kova auktoriteetti ja pystyn tekemään tähdistä joukkueen ⁷³.

Vihaan häviämistä ja olen valmis panostamaan aikaani joukkueen eteen ⁷⁴.

Ellei tietäisi, että kyseessä on fantasialiiga, voisi luulla, että täytettävänä on vähintäänkin jääkiekon SM-liigajoukkueen päävalmentajan pesti. Listatessaan digitaalisessa pelissä pärjäämisen perusteita vastaajat itse asiassa tulevat kuvailleeksi myös reaali maailman urheilujohtamisessa tarvittavia taitoja. Osatekijät ovat tulleet tutuiksi urheilumaailman koukeroita ruotivan median kautta. Sanavalinnat noudattelevat mediaurheilun viljelemiä ilmauksia, ja urheilujournalismin vakiinnuttama puhetapa nostaa jälleen päätään.



Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

Lopuksi

Internetin fantasialiigat ovat mielestäni kiehtova, intermediaalinen digitaalisen kulttuurin ilmiö, jolle on tyypillistä useiden viestintävälineiden sisältöjen ja käytön yhdistely alkaen aina pelien itsensä ja urheilua käsittelevien lehtien välisistä kytköksistä. Erityistä fantasialiigojen kohdalla on se, että pelitapahtumat tosiaan saavat merkityksensä oikean urheilumaailman tapahtumien kautta. Pelimaailma palautuu jäähalleihin ja viheriöille, usein vielä television ja muun median kautta ⁷⁵.

Internet-aika on vaikuttanut fantasialiigapelaamiseen merkittäväällä tavalla. Paperipinot, lyijykynät ja sanomalehtien tarkastelu on vaihtunut sähköisiksi, reaaliaikaisiksi tilastoinneiksi ja digitaalisiksi esittämistavoiksi. Fantasialiigapelien juuret kiinnittyvät manuaalisiin, statistiikkoihin perustuviin joukkuepelivariaatioihin pelaajakortti- ja noppapeliversioineen. Fantasialiigoista löytyy yhtymäkohtia myös digitaalisen pelaamisen ja urheilukiinnostuksen yhdistävien manageripelien ja rahapelaamisen, etenkin tosimaailman tapahtumia koskevan urheiluedonlyönnin kanssa.

Fantasialiigapelaaminen asemana mediaurheilua seuraavien ihmisten toiminnassa on tuoda lisäjännitystä ja -mielenkiintoa todellisten otteluiden seuraamiseen. Fantasialiigat luovat uuden ulottuvuuden – tai ainakin tason – urheilun seuraamiselle. Keskeiseen rooliin nousee fantasialiigapelaajien keskinäisen kilpailemisen viehäytys ja oman asiantuntijuuden hyödyntäminen. Kyselyyn vastanneiden mukaan fantasialiigapelaamisen ympärille kehittyy tiettyjä, yksilöllisiä mediankäyttörutiineja, ja pelaamisen myötä ottelutapahtumia tulee seurattua tarkemmin, mikä muuttaa yksittäisten otteluiden seuraamisen luonnetta.

Yksi fantasialiigapelaamiseen liittyvä ulottuvuus on pelaajien keskinäinen kommunikointi. Urheilutapahtumien seuraamisen ja digitaalisen pelaamisen toisiinsa linkittyminen synnyttää omia puhe- tapojaan. Digitaalisen pelin tapahtumat sekoittuvat reaali maailman urheilutapahtumiin päästään ääneen vuoroin virtuaalimanagerin ja vuoroin kyseisen hahmon ohi kommunikoivan pelaajan. Painottamani diskursiivinen näkökulma, jossa kieli nähdään sosiaalista todellisuutta tuottavana toimintana, sopii Internet-aineiston tutkimiseen hyvin, koska verkossa toiminta on vielä suurimmaksi osaksi tekstipohjaista⁷⁶.

Tarkastelemani IS Liigapörssi-fantasialiigapelin kaverikimpan keskusteluforum-viesteistä nousee esiin neljä erillistä puheen tasoa eli diskurssia, joista kolmessa fantasialiigapelaajat kommunikoivat omana itsenään ja yhdessä selkeimmin virtuaalimanagerin roolissa. Välillä on tosin mahdotonta jäljittää, mistä roolista käsin tietyt merkitykset on muodostettu, sillä ajoittain fantasialiigapelin tapahtumista ja oikeiden otteluiden todellisista urheilusuorituksista puhutaan jopa samassa virkkeessä. Toisaalta voidaan astua ulos myös fantasialiigapelaajan roolista keskustelemaan täysin peliin liittymättömistä asioista eli siirtyä pelin ulkoiseen kommunikaatioon – sen sisäisellä digitaalisella keskusteluforumilla. ”Roolin otto” ja kommunikoinnin keskeinen merkitys tuntuvat olevan ainakin suomalaisen fantasialiigapelaamiseen kiinteästi liittyviä ilmiöitä – tilanne voi olla toinen muunlaisia asioita korostavan fantasiaurheilun yhteydessä.

Tyypillisimpiä keskusteluaiheita ovat oman ja kansapelaajien fantasijoukkueiden vaiheiden kommentointi ja jääkiekon SM-liigan tapahtumien ruotiminen. Viestien sävy on yleensä humoristinen ja usein myös provosoiva. Tästä keskustelusta erottuvat tiedotetyyppiset viestit, jotka noudattelevat mediaurheilun yhteydestä tuttuja urheilu-journalismin ilmaisutapoja. Aivan viime aikoina olen törmännyt varsinaisen aineistoni ulkopuolella viesteihin, joissa on päästetty ääneen jopa fantasialiigajoukkueiden kuvitteelliset fanit. Uusi jääkiekkokausi ja fantasiapeli rupeama ovat laajentaneet keskusteluforum-kommu-

⁷⁷ Ibid., 193.

⁷⁸ Järvinen & Sotamaa 2002, 5.

⁷⁹ Järvinen 2003, 51.

⁸⁰ Järvinen & Sotamaa 2002, 36.

nikaation fanipuheen tasolle, jossa palataan eläytymään katsomon penkkejä kansoittavan yleisön asemaan. Mielestäni fantasialiigoja kommunikointineen kuvaakin osuvasti verkkoviestintään perehtyneen Janne Matikaisen huomio verkkovuoroaikutuksesta. Hänen mukaansa on lopulta mahdotonta sanoa onko verkko vai verkon ulkopuolinen maailma todellisempi, koska sosiaalinen todellisuus rakentuu niin verkossa kuin sen ulkopuolellakin ja erityisesti niiden välillä.⁷⁷

Luonnehtiessaan menestyksestä fantasialiigajoukkueen virtuaalimanageria informanttini painottivat monipuolisen ja aktiivisen urheilun seuraamisen tärkeyttä. Kyky tehdä rohkeita ja onnistuneita ratkaisuja kiivasrytmisen, digitaalisen pelin edetessä vaatii heidän mukaansa, jos matemaattista lahjakkuuttakin, niin ennen kaikkea syvää lajituntemusta ja oman asiantuntijuutensa päivittämistä. Fantasialiigapelien pelaajat ovatkin hyvä esimerkki aktiivisesta urheiluyhteisöstä. Järvinen ja Sotamaa ovat ennustaneet vuonna 2002, että usean pelaajan keskinäiset pelit verkossa yhteisöllisine ulottuvuuksineen ovat jatkossa tärkeässä osassa yleisöjen muodostumisessa⁷⁸. Vuorovaikutteisen median kautta pelaaminen on Järvisen mukaan aktiivista elämysten tavoittelua ja toisella tavalla osallistuvaa kuin esimerkiksi "aidon" joukkueen otteiden seuraaminen television välityksellä, koska digitaalisen urheilupelin myötä katsoja muuttuu itse muotoaan pelaajaksi⁷⁹. Ja kun fantasialiigojen kohdalla mukaan tulee näiden kahden elementin yhdistäminen, päästään mielestäni aivan erityiselle osallistuvan urheilun seuraamisen tasolle. Ja mitä fantasialiigapelaajien keskinäiseen kommunikointiin tulee, tuo moninpelaaminen verkkopelaamiseen itsensä joukkuepelaamisen piirteitä⁸⁰.

Kirjallisuus

- Arpo, Robert (2005), *Internetin keskustelukulttuurit. Tutkimus internet-keskusteluryhmien viesteissä rakentuvista puhetavoista, tulkinnoista ja tulkinnan kehyksistä kommunikaatioyhteiskunnassa*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja, no 39. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- Brown, John Seely & Thomas, Douglas (2006), You Play World of Warcraft? You're Hired! Why multiplayer games may be the best kind of job training. *Wired Issue* 14.04, <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>. Linkki tarkastettu 27.11. 2007.
- Crawford, Garry (2006), The Cult of Champ Man: The Culture and Pleasures of *Championship Manager/Football Manager* Gamer. *Information, Communication and Society* vol. 9:4, 496–514.
- Esser, Luke (2007), The birth of fantasy football. *Fantasy Index Magazines*, <http://www.fantasyindex.com/Birth.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.
- Farquhar, Lee K. & Meeds, Robert (2007), Types of Fantasy Sports Users and Their Motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication* 12:4, <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/farquhar.html>.
- Frost, Greg (2006), Extra Credit. *The Boston College Chronicle* 14:4, http://www.bc.edu/bc_org/rvp/pubaf/chronicle/v14/mr30/extracredit.html. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.
- FSTA, Fantasy Sport Trade Association, <http://www.fsta.org/>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.
- Huizinga, Johan (1967/1944), *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittämiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. Porvoo: WSOY.
- Ilta-Sanomien verkkopalvelun kävijäprofiilit. IS Liigapörssi, http://www.sanoma.fi/verkkomedia/kavijaprofiilit/is_liigaporssi_profiili_tammi-joulukuu_2006.pdf. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.
- IS Liigapörssi, <http://www.liigaporssi.fi/>. Linkki tarkistettu 15.4. 2007.
- Jacobsson, Mikael (2007), *Playing with the Rules: Social and Cultural Aspects of*

Game Rules in a Console Game Club. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*, <http://www.digra.org/dl/db/07311.01363.pdf>.

Johnson, Steven (2006), *Kaikki huono on hyväksi. Miten nykyinen populaarikulttuuri tekeekin meistä älykkäämpiä*. Suom. Kimmo Pietiläinen. Helsinki: Terra Cognita.

Järvinen, Aki (2003), Urheilun ja tähteyden simulaatiot. *Lähikuva* 1/2003, 44–57.

Järvinen, Aki & Sotamaa, Olli (2002), *Pena. Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa*. Tampere: Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 1, <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5411-1.pdf>.

Kasvi, Jyrki J. J. (2006), *Uusi sosiaalinen pääoma – Kun WoW-klaanin johtaminen katsotaan eduksi työhönnotossa*. Esitelmä Tasohyppelyä pelimaailmassa -seminaarissa, Pori, 2.10. 2006.

Kauppinen, Perttu (2006), Fantasiالیگان unelmajoukkue. *Helsingin Sanomat* 7.5. 2006.

Leporini, Christopher M. (2007), Fantasy Sports Bring Real Opportunities. *Marketing Matters Newsletter*, <http://www.marketingpower.com/content300363.php>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Majava, Jere (2006), Kohti sosiaalista verkkoa. Teoksessa Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.), *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Palmenia.

Manninen, Tony (2003), Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. *Game Studies*, vol. 3:1, <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/>.

Multisilta, Jari (2007), Web 2.0: Sosiaalisen median yhteisölliset sovellukset. Teoksessa Jari Multisilta, Anita Seppä & Jaakko Suominen (toim.), *Käyttäjyhteisöt ja tuotekonseptit*. Tutkimuksia ihmiskeskeisestä teknologiasta ja visuaalisuudesta. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 11. Pori:

Matikainen, Janne (2006), Vuorovaikutus ja sosiaalisuus verkossa. Teoksessa Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.), *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Palmenia, 177–196.

Nyky-suomen sanakirja. (2002) Ensimmäinen osa : A-I. Helsinki: WSOY, 293.

Parikka, Jussi & Suominen, Jaakko (2006), Victorian Snakes? Towards a Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies - The international journal of computer game research*. Volume 6, issue 1, December 2006, http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Payne, Matthew (2005), Online Gaming as a Virtual Forum. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org:8080/Plone/dl/db/06276.31564.pdf>.

Prescott, LeeAnn (2006), Fantasy Sports Online. *iMedia Connection* 19.5. 2006, <http://www.imediaconnection.com/content/9599.asp>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Robinson, Lisa (2007), The cyberself: the self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age. *New Media & Society*, vol. 9:1, 51–68, <http://mym.space.annenberg.edu/robinson/pubs/cyberself.pdf>.

Rowe, David (2004), *Sport, Culture and the Media. The Unruly Trinity*. Maidenhead, Berkshire: Open University Press.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press.

Shipman, Frank M. (2001), Blending the Real and Virtual: Activity and Spectatorship in Fantasy Sports. *Proceedings of DAC 2001 Conference*, <http://www.csd.tamu.edu/~shipman/papers/dac01.pdf>.

Sullivan, Amy (2006), Fake diamonds: how fantasy baseball is ruining the real game. *Washington Monthly* 5/2006, <http://www.washingtonmonthly.com/features/2006/0605.sullivan2.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Tardy, Neil (2005), *Exploring the Fantasy Phenomenon*. Pundit Sports. 30.9. 2005, <http://www.punditsports.com/articles/ff093005.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Taylor, T. L. (2006), *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. London: The MIT Press.

Turtia, Kaarina (2001), *Sivistyssanat*. Helsinki: Otava.

Wendel, Tim (2004), How fantasy games have changed fans. *USA Today*, 20.9. 2004.

Wiklund, Mats (2005), Game Mediated Communication: Multiplayer Games as the Medium for Computer Based Communication. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org/dl/db/06278.39122.pdf>.

© Riikka Turtiainen

YouTube käyttäjälähtöisen mediaurheilun areenana

Missä olit, kun Mikael Granlund teki ilmaveivimaalinsa Venäjää vastaan? Jäikö vuoden 2011 välieräottelussa syntynyt, yksi jääkiekon MM-kisahistorian upeimmista maaleista jostain syystä näkemättä? Ei hätää: jos televisiolähetys olikin ulottumattomissa, niin toisinto tapahtuneesta löytyi YouTubea miltei välittömästi. Alle vuorokaudessa maalista oli tehty jo yli 50 erilaista videoversiota. Pian palveluun ilmestyi myös kymmeniä, eri musiikein varustettuja ”tribuutteja” eli videokoosteita Granlundin suorituksista juniorivuosien edesottamuksista aina viime vuosien komeimpiin maaleihin. Selostajien reaktiot ovat nekin koettavissa useiden, eri maiden televisiolähetyksistä pätkittyjen videoleikkeiden kautta. Antero Mertarannan omintakeisen tyylin lisäksi äimistyksistä on mahdollista nauttia ainakin ruotsin, saksan ja englannin kielellä. Kiekkollegenda Jari Kurri oli oikeassa todettuaan heti välieräottelun jälkeisessä haastattelussa, että Granlundin maali on todellista ”YouTube-kamaa” (mtv3.fi 14.5.2011).



<http://www.youtube.com/v/TBwTl3g9pAY?version=3>

Yksi ilmaveivivideoista on sen koostajan kuvauksen mukaan ”tribuutti yhdelle tämän hetken parhaista jääkiekkoilijoista”.

Vuoden 2005 helmikuussa perustettu YouTube, jonka Google osti seuraavan vuoden lokakuussa 1,3 miljardilla eurolla, on Internetin suosituimpia suoratoistovideopalveluita. Käyttäjät voivat ladata palveluun videoita sekä katsoa ja jakaa niitä edelleen eteenpäin muille Internet-sivustoille. YouTube-sivustolla palvelun kerrotaan rohkaisevan käyttäjiään olemaan ”tulevaisuuden tuottajia” kotivideoineen. Todellisuudessa palvelusta löytyy paljon myös tekijänoikeuksien kannalta kyseenalaista materiaalia. Itse kuvattujen videoiden ohella palvelun sisältö koostuu muun muassa sinne liitetystä televisiosarja- ja urheilulähetystallenteista. Urheilun osalta YouTube-sivustolla esiin pääsevät myös valtamedioissa niukkaa julkisuutta nauttivat lajit. Useimmiten urheilun seuraajat pysähtyvät katselemaan muutaman minuutin mittaisiksi koosteiksi kerättyjä klassikkomaaleja ja huippumokia. Legendaarisille urheilusuorituksille ja tähtiurheilijoille omistetuissa kunnianosoituksissa löytyy valinnan varaa. Toisaalta kuka tahansa voi edetä ”mediaurheilijaurallaan” liittämällä palveluun videokuva omista edesottamuksistaan.

Tässä artikkelissa tarkastelen urheiluaiheisten YouTube-videoiden ja niiden jakelun merkitystä urheilun seuraajille. Kysyn: millaisena *mediaurheilu* näyttäytyy YouTuben kautta? Mediaurheilu mielletään usein ammattilaisten tuottamaksi ja dramatisoimaksi kaupalliseksi ja tuotteistetuksi kilpaurheiluksi (esim. Real 1998). Itse tarkoitan mediaurheilulla yksinkertaisesti mediassa esillä

olevaa urheilua. Samalla tulenkin asettaneeksi mediaurheilun käsitteen uudelleen tulkittavaksi suhteessa urheilun esittämistapoihin julkisuudessa sekä urheilun seuraajiin mediaurheilusisältöjen tuottajina. Tarkastelen Internetin videopalvelun käyttötottumuksia ja urheiluaiheisten mediasisältöjen ja esittämistapojen kulkeutumista viestintävälineestä toiseen.

Videoitu urheilu tutkimusaineistona

Aineistoani ovat urheiluaiheiset YouTube-videot ja niistä palvelun sivustolla sekä erityisesti aineistonkeruupyynnöni yhteydessä esitetyt kommentit. Pyysin aineistonkeruublogissani (<http://www.virtuaaliurheilu.fi/>) urheilun seuraajia lähettämään minulle mieleen painuneiden YouTube-videoiden linkkejä perusteluineen. Esitin samalla videon löytymiseen, kommentointiin ja mahdolliseen edelleen lähettämiseen sekä YouTuben käyttöön yleensä liittyviä kysymyksiä. Nämä minulle lähetetyt 52 videota olen ottanut tarkemman sisällönanalyysin kohteeksi, koska niillä tiedän varmasti olevan erityinen merkitys lähettäjilleen (sisällönanalyysistä ks. Tuomi & Sarajarvi 2002).

Erittelin videoista ensin informanttien perusteluissa toistuvia sisällöllisiä elementtejä (esimerkiksi informatiivisuus ja järkyttävyys), joilla oli vaikutusta videoiden merkitysten muodostumiseen. Lopullisessa luokittelussa muodostui kaksi selkeästi erottuvaa päätyyppiä, nostalgia ja huumori, joihin edellä mainitut elementitkin sisältyvät. Luokittelin videoita myös niiden rakentumisen mukaan sekä sen perusteella, ovatko ne itse kuvattuja tai koostettuja vai suoraan televisiolähetyksistä poimittuja. Sisältö, rakenne ja koostamistapa muodostuivat lopulta luokitteluperusteiksi, joiden alle olen koonnut teemoittain esimerkkejä erilaisista videoista. Käytännössä samaa videota voi siis luokittelumielessä tarkastella kolmesta eri näkökulmasta.

Testatakseni luokitteluni toimivuutta valitsin vertailevan tarkastelun kohteeksi vielä 120 videota YouTuben hakutoimintoa apuna käyttäen. Käytin tätä videoaineistoa kootessani hakutermejä ”sport” ja ”urheilu”. Yksittäiset urheilulajitkin tuottivat hakutermeinä kattavasti osumia, joten päädyin ottamaan huomioon myös hakutermin ”football” ja ”jalkapallo” sekä ”ice hockey” ja ”jäähkiekko” osumat.¹ Hakuosumia pystyi palvelussa järjestämään relevanttiuden (eli kuinka hyvin osuma vastaa hakutermejä), liittämispäivän, katselukertojen ja arvottamisen perusteella.²

Päädyin rajaamaan analyysin kohteeksi katselukertojen perusteella aina 20 suosituinta hakusanakohtaista videota (6 x 20 = 120 videota), koska arvottamisen avulla ei pystynyt tekemään eroa satojen ”viiden tähden videoiden” välille. Hakuosumat perustuvat käyttäjien videoihin liittämiin tunnistisiin (tägeihin, engl. tags) palvelun tuodessa esille käsillä olevaan videoon liittyviä muita videoita. Sisältöön, rakenteeseen ja koostamistapaan perustuvan luokitteluni läpikäyneitä videoita kertyi siis yhteensä 172. Rajausta koskevien valintojeni myötä kokonaan aineistoni ulkopuolelle jäävät urheiluaiheiset videot, joita ei ole tunnistemerkattu valitsemillani termeillä. Urheilulajien suhteen jalkapallo ja jäähkiekko painottuvat molemmilla tavoilla kootun aineiston kohdalla.

Videoita minulle lähettäneistä urheilun seuraajista 78 % oli miehiä ja 22 % naisia perhesuhteiden ja koulutustason vaihdellessa. Ympäri Suomen asuvat vastaajat³ olivat keski-ikältään 23,2-vuotiaita, ja opiskelijoita heistä ilmoitti vastaushetkellä olevansa noin 26 %. Kiinnostavaa on mielestäni pohtia sitä, millaisina nämä urheilun seuraajat ylipäättään näyttäytyvät YouTuben käyttäjinä. YouTuben käyttöä ja sosiaalisten verkostojen muotoutumista videopalvelussa etnologisin menetelmin tarkastellut Patricia G. Lange (2007a; ks. myös 2007b) on luokitellut haastattelemansa YouTuben käyttäjät viiteen ryhmään. *Entiset osallistujat* eivät enää itse lisää videoita palveluun mutta heillä saattaa yhä olla oma kanavansa eli käyttäjä(profiili)sivunsa. He saattavat katsoa videoita ja kommentoida niitä silloin tällöin. *Satunnaisilla käyttäjillä* ei yleensä ole omaa kanavaa. Heillä on

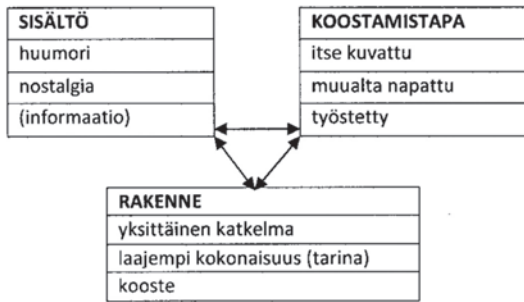
tapana katsoa videoita surffaillessaan YouTubessa tai etsiessään sieltä jotain tiettyä. Usein he eksyvät palveluun jonkun suosittelaman linkin perusteella. *Aktiivisilla osallistujilla* on kanava ja he lisäävät videoita tai ainakin esittävät kommenttejaan.

Youtuberit (YouTubers) ovat niitä, joilla on vahvempi side palveluun päivittäisen tai ainakin viikoittaisen (vähintään tunnin mittaisen) sivustolla oleilun kautta. Monet tunnustuksellisista tubereista tuovat tuotoksiaan esille sekä YouTubessa että muualla ja osallistuvat keskusteluun. *YouTube-kuuluisuudet* vastaavat kuvaukseltaan youtubereita, mutta ovat melko tunnettuja niin sivustolla kuin sen ulkopuolellakin. YouTube-kuuluisuudet⁴ vaikuttavat toiminnallaan YouTuben muotoutumiseen tietyntylaiseksi palveluksi. (Lange 2007a, 4.) Olli Sotamaa (2009, 102) on pelikulttuureja tutkiessaan argumentoinut, että vaikka aktiivisten tuottajien osuus on määrällisesti marginaalinen, heidän tuottamallaan materiaalilla on merkitystä hyvin laajojen joukkojen käsityksiin peleistä. Sama argumentti pätee oikeastaan niin YouTuben kuin urheilunkin (tai niiden yhdistelmän eli urheiluaiheisten YouTube-videoiden) kohdalla. Aktiivisten, joskin harvalukuisten, sisällöntuottajien toiminnalla on suuri vaikutus sosiaalisen median palveluita käyttävien urheilun seuraajien kokemuksiin.

Myös omaan kyselyyni vastanneista urheilun kuluttajista enemmistö vastaa Langen näkemystä videoiden katselemiseen tyytyväistä satunnaisista käyttäjistä. Vajaa kolmannes luokittunee aktiivisiksi osallistujiksi, sillä heillä on tapana kommentoida tai lähettää itse videoita palveluun. Yhtään tunnustuksellista youtuberia ei aineistooni mahdu, mikä ei tietenkään tarkoita sitä, ettei heitäkin urheilun seuraajista löytyisi. Tässä valossa omat urheiluoireoituneet informanttini eroavat Langen haastattelemaasta 41 YouTuben käyttäjästä⁵, joista suurimman osan voi hänen mukaansa luokitella kuuluviksi aktiivisempien käyttäjien kategorioihin (Lange 2007a, 5). Toisaalta taas sosiaalisen median käyttäjiä yleisesti tarkastelleiden tutkijoiden mukaan aktiivisten tuottajien osuus on pääsääntöisesti hyvin pieni (van Dijck 2009, 44; Klastrop 2010).

Patricia G. Langen näkökulma eroaa omastani siinä, että hän tarkastelee luokittelussaan YouTube-käyttöä palvelun sisäisen aktiivisuuden osalta. Itse olen oikeastaan kiinnostuneempi siitä, miten urheilun seuraajat toimivat YouTube-videoiden suhteen omissa verkostoissaan palvelun ulkopuolella. Langen luokittelu ei ole ainoa YouTube-käyttäjiin kohdistuva jaottelu. Suosituimpia YouTube-videoita tarkastelleet Jean Burgess ja Joshua Green (2009, 55–57) esimerkiksi mainitsevat YouTuben sisällöntuottajien koostuvan ammattilaisista, puoli-ammattilaisista, amatööreistä ja ammattilais-amatööreistä. He muistuttavat kuitenkin, etteivät palvelun sisällöntuottajat ole ainoita aktiivisia osallistujia, sillä yhtä lailla arvosteleminen, jakaminen ja katseleminenkin vaikuttavat YouTube-kulttuurin muotoutumiseen.

Kytken seuraavaksi urheiluaiheiset YouTube-videot osaksi sosiaalisen median viitekehystä ja taustoitan mediasisältöjen tuottamisessa tapahtunutta muutosta. Siirryn sen jälkeen erittelemään aineistoni (videot ja informanttini niistä esittämät kommentit) lähiluvun kautta sitä, millaista mediaurheilua YouTubessa seurataan ja jaetaan. Aloitan kuvailemalla urheilun seuraajien YouTube-käyttötottumuksia ja etenen esitellen aineiston pohjalta laatimani videoluokittelun perusteluineen. Tuon eri kategorioiden kohdalla esiin niihin sijoittamieni videoiden analyysiä. Tämän jälkeen osoitan vertailuvideoiden (120 kpl) avulla luokitteluni toimivuuden. Lopuksi palaan pohtimaan vielä osallistumisen vapauden ja vakiintuneiden mediakäytäntöjen suhdetta urheiluaiheisten videosisältöjen kohdalla ja kertaan artikkelini keskeisimmät tutkimustulokset.



Urheiluaiheisia YouTube-videoita on mahdollista luokitella kolmesta näkökulmasta, jotka yhdistyvät videoissa monin eri tavoin.

Sosiaalinen mediaurheilu

Vuonna 1994 Yhdysvalloissa järjestettyjen jalkapallon MM-kilpailuiden yhteydessä urheilun seuraajat pääsivät ensimmäistä kertaa hyödyntämään tietoverkkoja. Ajantasaiset ottelutilastot olivat periaatteessa tavallisenkin Internet-käyttäjän ulottuvilla, mutta verkon kapasiteetti ei vielä riittänyt pelitapahtumien uudelleen katselemiseen. (HS 24.6.1994; ks. myös Turtiainen 2009, 193.) Reilut viisitoista vuotta myöhemmin on vaikea kuvitella arvokisoja ilman netistä löytyvää videomateriaalia. YouTuben kaltaisten palveluiden kautta on totuttu siihen, että myös urheiluyleisöllä on mahdollisuus tuottaa materiaalia.

Mediaurheilua kohdantunut muutos on ollut mittava, mutta samalla myös sen ”perinteitä kunnioittava”. Urheiluaiheisten YouTube-videoitten lähempi tarkastelu kertoo mielestäni paljon nykypäivän mediaurheilun luonteesta – siitä, mikä on tavalla tai toisella pysyvää ja siitä, mitä uutta käyttäjälähtöinen toiminta on tuonut siihen mukaan. YouTubessa on mahdollista sijoittaa urheilu eri kontekstiin kuin muussa mediassa. Palvelun keskinäisen rinnastuksen mekanismit muuttavat oleellisesti urheilun esittämistapoja ja siihen liittyvää kommunikaatiota. YouTube tuo esiin asioita, jotka eivät normaalisti mahdu mukaan mediaurheiluun. (Stauff 2009, 245–246.) Toisaalta YouTube on nimenomaan muiden medioiden sisältöjä yhdistävä väline, ja sitä kautta esittämistapojen variaatiot myös myötäilevät valtamediaa.

Ilmiönä YouTube on lähtökohtaisesti intermediaalinen. Sen lisäksi, että palvelun sisällöt rakentuvat pitkälti valmiin mediamateriaalin varaan, uutisoivat muut tiedotusvälineet verkkopalvelun videoista. Palvelun käyttäjät puolestaan jakavat videoiden linkkejä toisten sosiaalisen median palveluiden välityksellä. Urheiluaiheisista YouTube-videoista ”tykkääminen” peukukomennolla on ollut pidemmän aikaa arkipäivää Facebookissa, josta toiminto on aineistonkeruujanjakson jälkeen levinnyt itse YouTubeenkin korvaten aikaisemman tähdittämiseen perustuneen arviointijärjestelmän. Valtakunnallisessa mediassa videopalvelu on viime vuosina noussut pääosaan erityisesti kotimaisten kouluampumistragedioiden yhteydessä (esim. Sumiala & Tikka 2010; Suominen 2010).

Suosittu palvelu on kiinnostanut akateemista maailmaa osana laajempaa sosiaalisen median ilmiötä. Sosiaalinen media on tosin siinä mielessä harhaanjohtava käsite, että Internetin käyttö on ollut sosiaalista jo ennen vuoden 2004 paikkeilla mediakentän yli pyyhkäisyyttä käyttäjälähtöisen sisältötuotannon ja kommunikatiiviset ulottuvuudet ominutta Web 2.0 -ilmiötä (Turtiainen 2009, 222). Janne Matikainen (2008, 27; 2009, 13) korostaa, ettei sosiaalinen media ole tutkimuksellinen käsite vaan pikemminkin tutkimuskohde. Hankalasti määriteltävä ilmaus on kuitenkin omiaan

kuvaamaan erilaisia verkkokäytäntöjä, jotka ovat tyypillisiä tällä hetkellä vallalla olevalle Internet-kulttuurille. Katri Lietsala ja Esa Sirkkunen (2008) ovat omassa sosiaalisen median lajityyppien luokittelussaan rinnastaneet YouTuben esimerkiksi valokuvapalvelu Flickrin, joka keskittyy sisällön jakamiseen. Käytännössä yksittäisen palvelun asettaminen tiettyyn kategoriaan on kuitenkin ongelmallista, vaikka sosiaalisen median palveluiden luokittelut kuvaavatkin hyvin ilmiön laajuutta ja monipuolisuutta.

Kuluttajuuden kääntyminen tuottajuudeksi ei sekään ole sosiaalisen median mukana syntynyt ilmiö. Aktiivisesti merkityksiä luovan ja sisällön tuottamiseen osallistuvan vastaanottajan paradigman juuret ovat paljon varhaisemmassa yleisö- ja kulttuurintutkimuksessa. Katsojia, käyttäjiä, kuluttajia, tuottajia ja näiden yhdistelmiä kuvaamaan on ehditty keksiä useita nimityksiä. Tuottajuuden ja kuluttajuuden välisen rajan hälventymistä pohti jo 1980-luvulla esimerkiksi Alvin Toffler (1980, 265–288), jolta on peräisin tuottajan ja kuluttajan rinnastava käsite *prosumer* (producer + consumer). Axel Bruns (2008) on muokannut käsitteestä mediasisältöjen yhteistuottamista kuvaavan ”käyttötötuotannon” eli termin *produsage* (= production + usage).

Sukulaiskäsitteisiin lukeutuu myös *Pro-Am* (professional amateurs), jonka Charles Leadbeater ja Paul Miller (2004) ovat valjastaneet kuvaamaan ammattilaisten ja amatöörien välisen rajan hälvenemistä harrastuneisuuden tason kohotessa lähelle ammattimaisuuden astetta – oli kyse sitten esimerkiksi poliittisesta kampanjoinnista tai verkkosivujen ylläpidosta. Viimeksi mainittu versio on siinä mielessä kiinnostava, että termi on lainattu alun perin urheilun yhteydestä, jossa tunnustetaan myös puoliammattilaiset ja huipputasolla palkatta kilpaurheilevat yksilöt. Edellä mainittujen hybriditermien kaltaiset yleiskäsitteet ovat kuitenkin ongelmallisia, sillä ei ole olemassa yhtenäistä sosiaalisen median käyttökulttuuria, jonka perusteella voitaisiin määrittää niin sanottu kuluttaja-tuottajan arkkityyppi (Turtiainen & Östman 2009, 340–341).

Suosittujen sosiaalisen median palveluiden myötä digitaalinen sisällön tuottaminen ja jakaminen ovat toki helpottuneet. Tällä hetkellä ammattilaismedia ja käyttäjälähtöinen sosiaalinen media elävät rinnakkaiseloa ja ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Sosiaalinen media on pikemminkin perinteisen median kumppani kuin sen kilpailija. (Matikainen 2009, 111, 114.) Mediaruuhussa – jos muuallakaan – tätä joukkueoveruutta ei ole vielä täysin sisäistetty. Ammattilaismedia pyrkii kyllä hyödyntämään mediatekstien vastaanottajien tietoa ja keskinäistä vuorovaikutusta. Keinoja osallistaa yleisöä urheilutapahtumien ”tuottamiseen” ovat esimerkiksi erilaiset äänestykset, tekstiviestikommentoinnin mahdollistaminen ja verkkokeskusteluaiheiden herättely. (Vrt. Paloheimo 2005; Matikainen 2009, 109–110; Turtiainen 2010.)

Sosiaalisen median suosion vuoksi urheilumaailmassa tunnutaan olevan huolissaan siitä, kuka nykyään ”kontrolloi” urheilua. Pelko hallitsemattoman median vallasta koetaan yleisemminkin mediatuotannon demokratisoitumisen kääntöpuolena, kun puhutaan yleisön kasvavasta roolista (esim. Nikunen 2008, 3). Mediaruuhun kentällä toimivat ammattilaismedian ja sisältöä tuottavien urheilun kuluttajien lisäksi urheiluorganisaatiot, joiden mahdollisuudet lähestyä urheilun seuraajia ilman välikäsiä ovat digitalisoitumisen myötä kasvaneet. Ammattilaismedian työtä ovat hankaloittamassa myös esimerkiksi televisio-oikeudet ja sponsorisopimukset, jotka estävät tasapuolisen pääsyn urheilijoiden ja heitä koskevan informaation lähelle. (Boyle 2006, 3–4.)

Toisaalta Internetin videopalvelut ja digitaalinen ”tee-se-itse”-kulttuuri haastavat myös mediaruuhun hegemoniassa paistatelleet televisioyhtiöt ja suuret urheiluorganisaatiot, jotka joutuvat samanaikaisesti sekä pohtimaan keinoja perinteisten sisältöjensä suojelemiseksi tuottamattomalta verkkolevitykseltä että suunnittelemaan omia, uudenlaisia verkkosisältöjään niitä kaipaaville urheilun kuluttajille (Hutchins & Rowe 2009, 356). Jos asiaa tarkastellaan vielä

kolmannesta näkökulmasta, niin digitaalitekniikan avulla urheilijoiden on helpompaa markkinoida itse itseään. Tosin osa urheiluorganisaatioista on jo vastareagoinut kieltämällä urheilijoita tuottamasta omaa sisältöä Internetiin. Australian olympiakomitea esimerkiksi kielsi sponsoriensa kaikkoon pelossa maansa urheilijoita päivittämistä omia blogejaan Pekingin olympialaisten aikana 2008. (Emt., 364.) Samaisten olympialaisten aikana palveluntarjoaja poisti käyttäjien televisiomateriaalista poimimat, YouTubeen liittämät videoleikkeet parissa päivässä. Urheilun seuraajat olivat kuitenkin aavistaneet tämän ja levittäneet videoita varmuuden vuoksi muillekin verkkosivustoille. (Stauff 2009, 242.)

YouTube ja jaettu urheilun seuraaminen

Urheilun seuraajat hakeutuvat YouTubeen pariin katsoakseen uudelleen merkittäviä urheilusuorituksia (Stauff 2009, 241). Videopalvelusta etsitään lähiaikoina nähdyt tai usein myös näkemättä jääneet erikoistapaukset eli yleensä jälkipuintia aiheuttaneet tilanteet. ”*Esimerkkeinä jääkiekkotappelut, ’isot’ taklaukset, loukkaantumisia aiheuttaneet tilanteet sekä jalkapallossa erikoisella tavalla syntyneet maalit jne.*” (27-vuotias mies). YouTube toimii ajankohtaisen tietolähteen lisäksi myös kattavana, ”parhaat palat” kokoavana arkistona, kun halutaan kaivaa esiin legendaarisia urheiluhetkiä maalikollaaseista huippumokiin (YouTubeen kompleksisesta arkistoluonteesta ks. Prelinger 2009). Joillekin videopätkien uudelleenkatsele virittää muistoja itse paikan päällä koetun urheilutapahtuman tunnelmasta. Tilanteita kertaamalla voi kokea yhä uudelleen karvaita pettymyksiä, mutta toisaalta yksittäinen katkelma voi tarjota urheilun seuraajalle myös lohtua.

”Tappiot ovat edelleenkin mielessäni selkeänä kuvana, etenkin Unkaria vastaan koettu nöyryyys kaivelee edelleenkin. Sateessa istuessani mielessäni kävi koko jalkapallon seuraamisen lopettaminen. Kotiin selvittyäni laitoin pyörimään Jari Litmasen ja Ajaxin CL-finaalin. Kuningas pyyhki mielestäni kaiken illan aikana Olympiastadionilla kokemani.” (ikänsä ilmoittamatta jättänyt mies)

Kulttuurintutkija Robert Gehl (2009, 45, 56) nimittää YouTubea digitaaliseksi *Wunderkammeriksi* (suom. ”ihmekammio”), josta löytyy kulttuuritaiteita propagandafilmeistä mainoksiin sekä musiikki- ja kotivideoihin. Hänen mukaansa YouTube on ensisijaisesti arkisto ja palvelun käyttäjät kuraattoreita, joilla on valta kategorisoida, luokitella, nimetä, kuvailla ja tunnustemerkitä videoita. Kuratointiprosessi on erilainen kuin muussa arkistoluonteisessa toiminnassa, mutta YouTube (media)objektit on usein irrotettu alkuperäisestä yhteydestään samoin kuin esimerkiksi museokokoelmissa. Mahdollisuus jakaa videoita palvelun ulkopuolisille verkkosivustoille tekee käyttäjistä entistä vaikutusvaltaisempia näytteilleasettajia. (Emt., 45–47, 50.) Miljoonine kuraattoreineen YouTube herättää henkiin audiovisuaalisen kulttuuriperinnön (Prelinger 2009, 274). YouTube-urheilua tarkastellut Makus Stauff (2009, 245) kutsuu palvelua tietokannaksi. Mediaurheilun viittauksellisuus ja intermediaalisuus puoltavat tätä funktiota.

Gehl (2009, 44) lähestyy YouTubea omien sanojensa mukaan ”vaihtoehtoisesti” tarkoituksenaan problematisoida vallitseva YouTube-diskurssi, jonka mukaan verkkovideopalvelut ovat uhka valtamediale ja YouTube etunenässä television tuleva korvaaja. Näkemykseni mukaan urheiluvideot eivät toteuta Gehlin kuvailemaa vallitsevaa diskurssia vaan niiden yhteydessä korostuu nimenomaan palvelun arkistoluonne. YouTube on selvästi seuraamiskokemusta täydentävä väline, koska medioidun urheilun seuraamiselle on ensisijaista reaaliaikaisuus. Suorissa lähetyksissä YouTube (ainakin toistaiseksi) häviää televisiolle (esim. Uricchio 2009, 32).

”Suurena jalkapallon ystävänä katselen jalkapalloon liittyviä videoita mielelläni (mm. maalikollaaseja) eritoten ennen Veikkausliigapelejä ja niiden jälkeen. Se toimii tietynlaisena innoituksenlisäajänä.” (18-vuotias mies)

”[YouTube] Toimii täydentävänä tiedonlähteenä, joskus tulee katsottua sieltä jotain hidastuksia ja erilaisia kuvakulmia. Paljon urheilulajeja jää näyttämättä Suomen TV:stä, näistä lajeista etsin videoita YouTuben kautta.” (29-vuotias mies)

Markus Stauffin (2009, 241–243) mukaan YouTuben toissijaisuus näyttäytyy siinä, että muu media määrittelee tapahtumien relevanssin, minkä perusteella videoita haetaan YouTubesta (vrt. Granlundin ilmaveivi). Urheilussa television live-lähetykset määrittävät tapahtumien tärkeyden. Huolimatta siitä, että YouTubeessa esillä oleva urheilu on hyvin riippuvaista televisiosta (ja muusta mediasta) palvelu myös muuttaa urheilun esittämistapoja ja käyttömahdollisuuksia. Täydentävän asemansa ohella YouTube siis tarjoaa mediaurheilun seuraamiseen vaihtoehtoisia lähestymistapoja. Se muuttaa myös urheilun saavutettavuutta (Stauff 2009, 245). Marginaalisemmat lajit pääsevät esiin aktiivisten harrastajien tuottamissa sisällöissä.

Suuri osa kyselyaineistoni videopätkistä on tullut lähettäjiensä tietoon ystävän kautta, joko suullisesti kuvailtuna tai lähetetyn linkin muodossa. Vähintäänkin yhtä usein videoon on törmätty etsittäessä palvelun kautta jotain esimerkiksi tiettyyn urheilulajiin liittyvää videomateriaalia. Joukkoon mahtuu myös YouTuben päämäärättömämpää käyttöä, motiivina yksinkertaisesti ajanviete. Muutama kertoo päässeensä kiinnostavan videon jäljille urheiluaiheisen keskustelufoorumien kautta. Näiden videoiden merkittävyys tulee esiin siinä, että vastaajat ovat lähes poikkeuksetta näyttäneet tai lähettäneet videon eteenpäin samanhenkisille tuttavilleen. Yhdistävä tekijä on tässä yhteydessä tietenkin kiinnostus urheilua, joissain tapauksissa tiettyä urheilulajia, kohtaan. Sähköpostitse lähettämisen ja keskustelufoorumeille linkittämisen ohella näitä videopätkiä on jaettu verkkoympäristössä myös Facebookin ja IRC-kanavan kautta. Videoiden levittäminen on tehty varsin vaivattomaksi, sillä ”jaa”-komennon kautta sisältöä on mahdollista välittää suoraan toisiin sosiaalisen median palveluihin (esimerkiksi Facebook, Twitter, MySpace, Blogger).

Patricia G. Lange (2007b) puhuu mediapiiristä, jolla hän ei tarkoita niinkään sosiaalista verkostoa itsessään vaan mediateknologian avulla mahdollistuvaa vuorovaikutusta verkostoon kuuluvien ihmisten välillä. Mediapiirin avulla siis ylläpidetään olemassa olevaa verkostoa. Henkilö voi YouTube-mediapiirissään tehdä ja jakaa erilaisia videoita eri ihmisten kanssa. Tietynlaisia videoita ei jaeta kaikkien kanssa, mikä kertoo erilaisista sosiaalisista asetelmista. Se, miten videoita katsellaan ja lähetetään edelleen paljastaa Langen mukaan paljon osallisten suhteista. (Emt., 3–6, 14.) Sosiaaliset asetelmat nousevat esiin omassa aineistossanikin. Videoiden edelleen lähettämistä tietyille henkilöille perustellaan esimerkiksi yhteneväisen huumorintajun kaltaisilla asioilla.

Lange (2007b, 3, 10) paikantaa aineistostaan useita videoita, joilla on samanlainen merkitys vain pienelle käyttäjäryhmälle, joka osaa tulkita videon viestimiä symboleita. Urheilun voi mielestäni nähdä itsessään merkityskontekstina, sillä urheiluaiheisilla videoilla on epäilemättä merkitystä vain niille, jotka tuntevat kyseessä olevan urheilutilanteen taustat. Omasta aineistostani löytyy muutama faniaiheinen video, joiden symboliikka on tulkittavissa vielä rajatumminkin. ”Repputifoksi”⁶ nimetty 25 sekunnin mittainen videopätkä on alkutekstin mukaan kuvattu jalkapallokatsomossa ottelussa TamU-HJK 19.7.2006. Itse kuvatulla videolla näkyy, kuinka HJK-kannattajat heittävät reppuja katsomosta. Videon henkilökohtaisuus tiivistyy lähettäjänsä kuvaukseen sen merkityksestä: *”Sinikaarti ja TamU ällöttävät”* (23-vuotias mies). Ulkopuolisena videota katsova urheilun ystävä voi ymmärtää, että kyseessä on Euroopan suurista jalkapallo-otteluista tutun, kannattajien

järjestämän katsomokoreografian sovellus (tifo). Tällä katsomotaideteoksen taltioinnilla on varmasti kuitenkin erityisempi merkitys siihen osallistuneille kannattajaryhmän jäsenille.



<http://www.youtube.com/embed/aDM1tZaUILY>

Kotimaista katsomokoreografiaa: kannattajaryhmien keskinäinen kamppailu ei välttämättä aina selity ulkopuolisille.

Katselukokemus voidaan jakaa ilman muiden nettipalvelujen hyödyntämistäkin, sillä vastaajat ilmoittavat katsovansa videopätkiä myös yhdessä muiden kanssa – samassa fyysisessä tilassa, samalta päätteeltä: ”*Sehän on just parasta*” (20-vuotias nainen). Yhteisiä urheiluvideoiden katseluhetkiä on muun muassa työpaikoilla – vastaajien mukaan tietenkin ainoastaan kahvitauoilla. Muita tilanteita edustavat esimerkiksi kavereiden kesken järjestettävät illanvietot, joissa ”*fiilistellään suomalaisten upeilla urheilusuorituksilla*” (27-vuotias mies).

Yhdeksi sosiaalisista olottuvuuksista voisi ajatella YouTube-sivuston yhteydessä tapahtuvan videoiden kommentoinnin. Sitä on tutkittu käyttäjien välisenä vuorovaikutuksena (ks. esim. Lange 2007b), mutta kommentoinnin lähempi tarkastelu paljastaa, että ainakin urheiluaiheisten videoiden kohdalla vuorovaikutuksen sijaan kyseessä on yksittäisistä viesteistä koostuva kommenttien kirjo. Suositut videot ovat kyllä saaneet osakseen suuren määrän kommentteja, mutta sisällöltään lyhyet viestit lähinnä säästävät toisiaan. Markus Stauffin (2009, 244) mukaan vuorovaikutuksen yksipuolisuuteen vaikuttaa se, että YouTube:n kommunikointimahdollisuudet ovat rajatut (ks. myös Burgess Green 2009, 63–65). Hän kaipaasi nimettömien kommenttien ja videovastauksien lisäksi mahdollisuuksia liitettyjen urheiluvideoiden edelleen muokkaukseen ja reaaliaikaiseen keskusteluun. Oman aineistoni puitteissa ensisijaisempaa kuin palvelun tarjoamaan yhteisölliseen käyttöön ja kommunikointiin osallistuminen on yksinkertaisesti videoiden katselu palvelussa.

Internetin osallistavuus on myös herättänyt kritiikkiä. Osallistumisen potentiaalinen tunnistamisen ohella tutkijat ovat huomioineet, että siitä on tullut kritiikittömän juhlinnan kohde, johon liitetään uutuuden diskurssi. Verkkomedian demokratisoitumisen varaukseton korostaminen yleisön (osallistujien) itsensä huomioimisen kustannuksella on synnyttänyt uuden *kommunikatiivisen paradigman*. (Ks. esim. Cammaerts 2008; Carpentier 2009.) Veikko Pietilä ja Seija Ridell (2008, 30) muistuttavat yleisöyden ja tuottajuuden olevan eri toimintamuotoja, jotka tosin usein lomittuvat. Pelkkä YouTube-videoiden katselu on yleisöyttä puhtaimmillaan (emt., 35). Mielestäni YouTube-kommunikointia ei pidä kuitenkaan nähdä yksilolotteisena eikä urheilun seuraajien YouTube-käyttöä ”antisosiaalisena”. Osallistumisella on eri tasoja: pienehkö osa käyttäjistä koostaa YouTubeen urheiluaiheisia videoita, mutta suuri joukko kommunikoi jakamalla niitä eteenpäin (ks.

myös Stauff 2009, 247). Videoiden kierrätys palvelee vuorovaikutuksena ”etäyhdessäoloa” (Pietilä & Ridell 2008, 38).

Digitaalisen median ja erityisesti YouTuben vaikutuksia swing-tanssiin tarkastellut kulttuurintutkija Samantha Carroll (2008, 195) on havainnut, että videoista ei keskustella niinkään YouTubeessa vaan palvelun ulkopuolella eli esimerkiksi muilla verkkosivustoilla, joille ne on linkitetty (ks. myös Stauff 2009, 245; Burgess & Green 2009, 105). Toisin sanoen videoiden varsinainen yhteisöllinen merkitys korostuu vasta, kun ne jaetaan rajatumpien piirien kesken toisaalla. Tästä syystä tarkastelen palvelun sisäisiä kommentteja seuraavassa luvussa pääasiassa vain tukemassa näkemyksiäni videoille annetuista merkityksistä. Kommenteissa otetaan kantaa nähtyyn, mikä kertoo lähinnä populaarien kuvastojen (tässä tapauksessa urheilun) tuottamasta nautinnosta (Nikunen 2008, 6). Ja vaikka kommentit eivät muodostakaan polveilevaa, keskustelupalstatyypistä kommunikaatiokokonaisuutta, luovat ne videoiden katsojien tulkintojen kautta YouTuben käyttökokemukseen olennaisesti liittyvän kontekstin (ks. myös Hautakangas 2008, 25).

Huippuhetkiä ja huumoria valmiiksi paloitteluna

YouTubea määrällisen aineiston (esimerkiksi videoiden kesto, ikä ja kategoria sekä katselu-, kommentointi- ja arvostelukerrat) kautta lähestyneiden Xu Chengin ym. (2007) mukaan YouTuben urheilukategorian videot ovat luonteeltaan kohokohtia esitteleviä, minkä vuoksi ne ovat usein kestoltaan vain parin minuutin mittaisia. Aineistoni perusteella tämä pitää pitkälti paikkansa, mutta ei silti tarkoita sitä, että kaikki urheiluaiheiset videopätkät olisivat keskenään samankaltaisia huippusuoritusten toistamisia, sillä niin sanotut kohokohdat voivat olla hyvinkin erilaisia. Aineistoni videoiden voi nähdä jakautuvan sisällöllisesti kahteen osaan. Lähettäjien esittämien perustelujen mukaan videoiden merkitys perustuu joko niiden huumori- tai nostalgia-arvoon. Aineistossani videot jakaantuivat näiden luokkien kesken suunnilleen tasan. Luonnollisesti kumpaankin luokkaan kuuluu sisäänrakennettuna myös informaation ulottuvuus.

Suomen jääkiekkomaajoukkueen voitot Ruotsista lajin arvokisoissa ja viime hetkillä vesittyneet unelmat miesten jalkapallon A-maajoukkueen pääsystä lopputurnauksiin⁷ kuuluvat nostalgisiin hetkiin, jotka videoina samalla kertaavat urheiluhistoriaan tuloksina ja tilastoina jääviä tapahtumia eli lajitietoa. Nostalgiaan perustuvat myös haastattelupätkät, joihin ovat taltioituneet urheilulegendojen puhkeamiset kyyneliin suorassa lähetyksessä. Jääkiekkoilija Teppo Numminen murtuu⁸ hävityn olympiafinaalin jälkeen ja kuninkaan kyynelinäkin tunnetun Jari Litmasen liikuttumisen⁹ takaa löytyy hänen Olympiastadionin katsojilta saamansa vastaanotto Littilakanoineen. Haastattelijan kysyessä tyypillisen ”miltä tuntuu” -kysymyksensä pitkstä loukkaantumisesta toipunut Litmanen mutisee YouTube-videon muodossa elämään jääneen lauseen: ”No sä varmaan näät”.

Näiden videoiden kohdalla merkitys ei löydy huumorin puolelta, päinvastoin: todelliset urheilijat uskaltavat näyttää oikeat tunteensa. Nostalgisuus liittyy urheilun yhteydessäkin voimakkaasti tunteisiin. Toisaalta arkikielisenä ilmauksena mieleenpainuva maalikin voi olla ”nostalginen” vaikei sen muistelemiseen liittyisikään erityistä kaihoa tai haikeaa kaipautta. Jaakko Suomisen (2008) mukaan tietäntyyppisten mediaesitysten suosiota on selitetty juuri niiden nostalgisuudella. Mediakulttuurissa nostalgia liittyy menneisiin elämyksiin, joita on jaettu ystävien, perheen tai jopa kansakunnan tai ”koko maailman kanssa”. Urheilun voi nähdä asettuvan luonnolliseksi osaksi näitä yhteisiä kokemuksia.

Huumori voi näyttäytyä urheilun seuraajille monella tapaa. Usein tahattomat, urheiluasuoritukseen kuulumattomat sattumukset laukaisevat naurun. Mokailijan ei välttämättä tarvitse olla urheilija. Urheilu-uutistenlukijan sotkeutumista sanoihinsa Teppo Nummisen edustaman NHL-seuran nimeä lausussaan¹⁰ on kuvattu historialliseksi ”ainutlaatuisine kömmähdyksineen” (27-vuotias mies). Kyseisen videon lähetti minulle useampi urheilun seuraaja.

YouTube Video Awardsin voittajavideoita tutkinut Mikko Hautakangas (2008, 8–26) kutsuu laajaan tietoisuuteen yksittäisinä ilmiöinä nousseita videoita Internet-meemeiksi. Viruksen tavoin nopeaan tahtiin ihmiseltä toiselle leviäviä YouTube-videoita voidaan nimittää myös ”viraalivideoiksi” (ks. emt., 15). Tällainen on ”Turkey Rautiainen Stone Up His Ass”¹¹ -nimetty video, jossa Markus Grönholmin kartturi Timo Rautiainen loukkaantuu Turkin MM-rallissa auton pohjan läpi singonneesta esineestä. Koomiseksi tilanne muuttuu, kun Grönholm selittää asiaa haastattelijalle ”rallienglannillaan” (urheilupiirin ulkopuolellekin levinnyt yleistys, jolla tarkoitetaan suomalaisten ralliautoilijoiden tapaan kankeasti äännettyä englantia). Vaikka video antaakin informaatiota siitä, mitä kesken rallikilpailun tapahtui, löytyvät sen ”urheilulliset” ansiot ensisijaisesti muualta: ”*Huikea draaman kaari, joka huipentuu Grönholmin ilmeeseen ja käsillä tehtyyn eleeseen muuttaen vakavan tilanteen tosielämän komediaksi*” (29-vuotias mies).

Toinen luokitteluperuste liittyy videoiden rakenteeseen. Television urheilulähetysten yhteydestä tutut parhaiden ja epäonnistuneimpien suoritusten listaukset ovat löytäneet tiensä myös urheilun kuluttajien itse koostamiin videoleikkeisiin (ks. myös Stauff 2009, 244). Komeimpien maalikoosteiden ja hukattujen maalipaikkakimaroiden lisäksi esiin pääsevät muun muassa pahimmat loukkaantumiset. Reilu neljäsosa aineistostani kuuluu näihin koosteisiin, jotka voivat olla suoraan televisiolähetyksistä poimittuja tai palvelun käyttäjien yhdistelmiä ja muokkaamia. Suuri osa suosituimmasta YouTuben urheiluaiheisesta materiaalista on peräisin televisiolähetyksistä, ja silloinkin, kun kyseessä on televisioimaton tapahtuma, videon suosioon YouTubeissa vaikuttaa siitä raportointi muissa tiedotusvälineissä (Stauff 2009, 242).

Noin puolet aineistostani edustaa yksittäisiä katkelmia ja tilanteita, jotka ovat tavalla tai toisella jääneet elämään omaa elämäänsä joko huippu-urheilumaailmassa tai jossain muussa kontekstissa. Televisioidusta urheilusta voidaan irrottaa yksittäisiä tilanteita, joiden merkitys ei perustu pelkästään tuotantokoneiston panostuksiin. Urheilun seuraajat antavat arvoa yksityiskohdille, joissa korostuu urheilun autenttisuus. Sen vuoksi he pitävät merkittävänä myös Valioliigan ottelulähetyksestä napattua seitsemän sekunnin mittaista videopätkää¹², jossa taaksepäin asteleva jalkapalloerotuomari kopauttaa vahingossa takaraivollaan supertähti Christiano Ronaldoa kipeästi kasvoihin. Tilanne on katsottu parhaaksi toistaa videolla pariin otteeseen. Toisin sanoen YouTube tiivistää urheilua merkittäviin hetkiin tai niiden sarjoihin ja kontekstualisoi tapahtumia uudelleen eri tavoin (Stauff 2009, 242–243).

Itse ottelutapahtumaa merkittävämmäksi voivat nousta esimerkiksi sitä edeltävät hetket – kuten todistaa video Saku Koivun paluusta NHL-kaukaloön syövästä toipumisensa jälkeen¹³. Erittäin huonolaatukselle (kännykkä?)videolle on taltioidutun noin puolet paikalla olleen yleisön Koivulle osoittamista seitsenminuuttisista suosionosoituksista. ”*Kylmät väreet aikaansaavan*” videon minulle lähettänyt urheilun seuraaja perustelee sen kertovan ”*leijonien leijonan arvostuksen määrästä*” (27-vuotias mies) ja yli 121 000 muuta katsojaa lienevät samaa mieltä. Kuvan laatu on asia, josta YouTube-videoiden kohdalla voidaan tinkiä. Rakeinenkin video juuri ja juuri ääriivivoineen erottuvasta urheilijasta voi olla tärkeä, jos se kuvaa ainutkertaisen tapahtuman (Stauff 2009, 243).

Laajempia kokonaisuuksia, tavallaan tarinan sisältäviä videoita on aineistostani viidesosa. Nämä videot ovat tavallisesti pitkäkestoisempia ja voivat kuvata kokonaisen, menestyksekkään

urheilusuorituksen tai esimerkiksi osan urheiluaiheista televisio-ohjelmaa. Näistä lähes kymmenminuuttinen videopätkä Jukka Keskisalon 3000 metrin estejuoksun Euroopan mestaruussuorituksesta on vanginnut vuoden 2010 loppuun mennessä yli 70 000 katsojaa¹⁴. Useille ystävillään videota jakanut urheilun seuraaja kommentoi videon ”nostavan karvat pystyyn juoksun luonteen ja sen selostuksen ansiosta” (27-vuotias mies). Selostajalegenda Antero Mertaranta todella eläytyy tyylilleen uskollisen kovaäänisesti: ”Herranen aika, mitä tekee Jukka Keskisalo! [- -] Vesieste ja nyt anna mennä Jukka! Tässä on tulossa kaikkien aikojen paukku!” Selostus onkin yksi televisiovälikkeeseen mediaurheiluun kiinteästi sulautunut elementti – joskin myös herkästi arvostelua herättävä sellainen (Rowe 2004, 119). Kuvakulmavarioitujen toistojen ja muun ammattikalustoa vaativan mediatuotannon ohella se on niitä osatekijöitä, joilla voidaan haluttaessa pyrkiä erottamaan ammattimaisesti tuotettu mediaurheilu muusta mediavälikkeisestä urheilusta.



http://www.youtube.com/v/oAwKwj1oKIk?fs=1&hl=en_US&rel=0

Selostuksen vaikutusta televisioituun urheiluun voi arvioida katsomalla Jukka Keskisalon EM-mestaruusjuoksun (9:34') kokeeksi ilman ääntä vs. äänen kanssa.

Keskisalo-video saa YouTube-palvelussa osakseen lähinnä varauksetonta ihailua. Kommenteissa (yli 150 kpl) korostetaan ilmiömäisen loppukirin yllätyksellisyyden lisäksi nimenomaan selostaja Mertarannan osuutta tunnelman luomisessa. Suurin osa kommentoijista on samaa mieltä siitä, että videon katseleminen saa katselukerrasta toiseen aikaan samankaltaisen reaktion – sydämen pömpöä kurkkuun, ihon kananlihalle ja kyyneleet silmiin: ”Aina hykerryttää, kun katselee, varsinkin kun selostajilla ei oo aavistustakaan mitä tulee tapahtumaan. :D Kunpa vois itekin katella tän aina uudestaan tietämättä lopputulosta. Tosin vois pidemmän päälle tehdä sydämelle huonoa.”

Siellä täällä viesteissä muistellaan myös suoran televisiolähetysten seuraamistilannetta. Moni oli huutanut kilpaa selostajan kanssa ”ainakin viimeiset 300 metriä” ja joku katsomisen kesken jättänyt kertoo havahtuneensa tapahtuneeseen vasta kuullessaan naapurin huutavan. Lisäksi Jukka Keskisalon jostain yhteydestä (esimerkiksi kouluajoilta) tuntevia käy ilmoittamassa asian videon kommenteissa. Ainoa varsinaisesta käyttäjien välisestä kommunikoinnista kielivä viestiketju koostuu kahden kommentoijan kinastelusta. Sanailu saa alkunsa siitä, että toinen heistä nostaa esiin ylivoimaisten kenialaisten juoksijoiden puuttumisen videon arvokilpailusta.

Erilaisen näkymän mediaurheiluun tuo varmasti ”Tiki-talk vs Jokerit”¹⁵ -video, jossa jääkiekko-ottelun selostuksen korvaa Esa Tikkasen kypärään asennettu mikrofoni. NHL:n työsulkukaudella 1994–1995 kotimaan kaukalossa vastaan luistelee Teemu Selänteen kaltaisia kuuluisuuksia, ja keskinäinen sananvaihto ottelun sisällä on hersyvää. Videon katsoja pääsee epäilemättä lähemmäs ottelun tunnelmaa urheilijan näkökulmasta. Tikkanen on tunnettu tavastaan ärsyttää vastustajia taukoamattomalla puheellaan ja ottelutapahtumien kommentoinnillaan, joten siinä mielessä tämäkin tallenne on ”selostettu”. Video on kerännyt sivustolla yli 700 kommenttia, joista suurimmassa osassa toistetaan videolla esiin tulleita Esa Tikkasen lausahduksia. Lähestulkoon yhtä monessa kommentissa kehutaan Tikasta niin jääkiekkoilijana kuin persoonanakin. Häntä tituleerataan muun

muassa ”kunkuksi”, ”äijäksi”, ”legendaksi” ja ”hianoksi mieheksi”. Videota ja sen palveluun lähettänyttä käyttäjää kiitellään. Varsinaista kommunikointia videon kommentoijien välille ei synny, vaikka yksittäisissä viesteissä yritetään vähäisin tuloksin provosoida kanssakatsojia väittelemään Jokerien ja HIFK:n paremmuudesta tai solvataan Tikkasta. Vain harvassa kommentissa tuodaan niin ikään esiin lisäinformaatiota videon tilannetta tai siinä esiintyviä jääkiekkoilijoita koskien. Muutamissa viesteissä pyydetään kääntämään pelaajien sanailua suomesta englanniksi.

Yleensä urheilusuorituksia kuvaavat videot ovat kielestään huolimatta kansainvälisiä, sillä ilmaisun keinoina toimivat ”jalkapallon kielen” kaltaiset lajitaidon esitykset (vrt. tanssiharrastajien kehonkieli sekä lumilautailijoiden ruumiillisuus ja siihen liittyvät kommunikatiiviset aspektit kuten pukeutuminen ja tyyli Carroll 2008, 194; Hänninen 2007, 7). YouTube-videoita koskevien viestien samankaltaisuudesta päätellen käyttäjät eivät välttämättä edes vaivaudu lukemaan monisivuisesta ketjusta kuin muutaman omaansa edeltävän kommentin. Vuorovaikutuksen sijaan urheiluaiheisten videoiden yhteydessä tuntuu olevan tyypillisempää ikään kuin merkitä lyhyellä lausahduksella katsojensa videon.



http://www.youtube.com/v/wqQhQSbe6fw?fs=1&hl=en_US&rel=0

Markus Grönholmin ulosannin toistuva lainaaminen on pääosassa tämän ”viraalivideon” yli tuhannessa kommentissa – tapa on tyypillinen myös urheiluselostajien kielikukkasia esittelevien videoiden yhteydessä.

Kierrätys kunniaan

Kolmantena videoita voidaan eritellä niiden koostamistavan mukaan. Vain pieni osa aineistoni videoista on kokonaan urheilun seuraajien itse kuvaamia taltiointeja. Verrattuna Burgessin ja Greenin (2009, 42–43) reilun 4000 videon aineistoon, joista hiukan yli puolet oli käyttäjien omia tuotoksia, urheiluaiheiset videot vaikuttavat nojaavan keskimääräistä selvästi vankemmin televisiosisältöihin. ”Hauskoja kotivideoita” muistuttavassa ”After 100 Times It’s Still Funny”¹⁶ -videossa maalitilppaan potkaistu pallo kimpoaa maalivahtina toimivan pojan kasvoihin, jolloin hän kaatuu näyttävästi.

Kameralle on tallentunut – ei yhtä vahingossa – myös tilanne, jossa jääkiekkovalmentaja Hannu Jortikka hiiltty vaihtoaition tuntumassa häntä provosoineille vastustajajoukkueen faneille¹⁷. Fanien kuvaamalle videolle on vangittu katsekontaktin tukema haistattelu. Yli 160 000 kertaa katsottu videopätkä on saattanut olla vaikuttamassa tunnetun valmentajan julkisuuskuvaan, vaikka kyse ei olekaan ammattilaismedian tuottamasta ja esittämästä sisällöstä. Internetin yhteydessä puhutaan usein tuottajuuden ja kuluttajuuden hämärtyksen seurauksena toteutuvasta vaihtoehtoisesta julkisuudesta (ks. esim. Nikunen 2008, 4). Jortikka-videon kohdalla vaihtoehtoisuus ei toteudu

niinkään kuvauksen kohteen näkökulmasta. Jos tunnetulla valmentajalla olisi ollut vaihtoehtona olla päästämättä kyseistä taltiointia julkiseen levitykseen, hän olisi luultavasti valinnut mieluummin niin. Nyt valta oli urheiluorganisaation edustajan ja urheilumedian ammattilaisten sijaan vaihtoehtoista mediaurheilua (ja julkisuutta) tuottavilla urheilufaneilla.

Mediaurheilu-käsitteen uudelleentulkinnan kannalta mielenkiintoinen on myös viisiminuuttinen ”Pori PK -07 sisävideo”¹⁸, jossa nuoret miehet esittelevät erilaisia parkourliikkeitä. Videon työstämisessä on nähty jonkin verran vaivaa taustamusiikkineen, nopeutuksineen, ruudulle ilmestyvine nimineen sekä lopun pilapaloineen. Kommentit palvelussa ovat liikkeiden suorittajien taitoja ihastelevia. Audiovisuaalinen itseilmaisuus on parkourin lisäksi tyypillistä esimerkiksi lumilautailukulttuurille, jossa kuvataan niin sanottuja kotitekoisia lautailuleffoja. Omakohtaisessa tekemisessä ilmaisunsa saava autenttinen kokemus välittyy videoiden kautta muille lumilautailijoille. (Hänninen 2007, 7.) Samoin swing-tanssijat käyttävät Internet-videoita inspiraation lähteenä. Digitaalinen audiovisuaalinen media on tarjonnut yksittäisille tanssiharrastajille paremman mahdollisuuden osallistua medioituneeseen tanssidiskurssiin ja luovaan itseilmaisuun. YouTube on mullistanut harrastajien tavan puhua swing-tanssista verkossa riippumatta siitä, onko kyseessä arkistomateriaaliin viittaaminen vai oma tanssi-ilmaisuus. (Carroll 2008, 194–195.)

”Pori PK -07 sisävideota” ei tule välttämättä ensikädeltä miellettyä mediaurheiluksi. Mutta onko syy enemmän siinä, ettei parkourilla ole kilpaurheilustatusta vai siinä, että kyseinen lajikuvaus on esillä vain käyttäjälähtöisessä Internet-palvelussa? Janne Matikainen (2008, 39) ajautuu sosiaalisen median sosiaalisuutta kriittisesti tarkastellessaan pohtimaan myös median perimmäistä luonnetta. Hän kysyy, mikä lopulta on mediaa ja mikä ei – jättäen avoimeksi kysymyksen siitä, onko osa sosiaalisen median palveluista itse asiassa jotain muuta kuin mediaa. Samaa voi tietenkin pohtia myös mediaurheilun kohdalla. Verkkopalvelu, jonka kautta urheilun seuraajat jakavat toisilleen urheiluaiheisia sisältöjä voi mieltä vähemmän mediaksi kuin televisio urheilulähetyskineen tai tietyn sanomalehden urheilu-uutisia suoltava verkkosivu. Toisaalta usein vasta nämä kaikki yhdessä muodostavat urheilun seuraajalle mielekkään mediaurheilukokonaisuuden, joka toteuttaa YouTuben käytöllekin ominaista intermediaalisuutta (ks. esim. Nikunen 2008, 6).

Vastaanottamistani itse kuvatuista videoista huomattava osa on fanivideoita, joissa keskitytään kannattajaryhmien toimintaan, kuten Rangers-fanien ottelukannustukseen tai FC Lahden fanien laulamiseen laivaterminalissa¹⁹. Todistusaineistoa löytyy myös katsojien karkaamisesta kentälle ottelutapahtuman aikana joko täysin ilman vaatteita viuhahtaneina tai esimerkiksi sirppi & vasara -viittaan pukeutuneina²⁰. ”The HJK Boys in Mariehamn”²¹ -otsikoidussa tuotoksessa yhdistellään fanien itsensä kuvaamaa ja muualta poimittua materiaalia. Kyse on pikemminkin diaesityksestä kuin liikkuvaa kuvaa sisältävästä videosta, mutta vastustajan ja järjestyksenvalvonnan solvaamisen sisältävä sanoma välittyy selkeänä.

Siinä, missä valtamedia pyrkii urheilutapahtumien objektiiviseen raportointiin, YouTube tuo mediaurheiluun peittelemättömän puolueellisuuden ja kannattajuuden näkökulmat (Stauff 2009, 244). Kannattajavideot edustavat eräänlaista itseilmaisuutta ja vaihtoehtoista julkisuutta nekin. Urheilijoita ja heidän suorituksiaan koskevissa videoissa esiintyy valtamediasta tuttu faniuden kohde. Kannattajavideot tuovat sen sijaan esiin fanien oman toiminnan, joka ylittää harvoin ammattilaismedian urheilu-uutisoinnin keskiöön – lukuun ottamatta yleensä arvokisojen yhteydessä esiin nostettavia iloisen värikkäitä katsomokuvia sekä katsomoväkivaltaan ja muuhun huliganistiseen fanitoimintaan liittyvää uutisointia.

Vaikka urheiluaiheisista videoista itse kuvattujen osuus ei ole suuri, valmiin materiaalin työstämisen jälkiä on havaittavissa monissa videoissa. Mediaurheilutuoksia ”tuunataan” omiin tarkoituksiin

sopiviksi. Kaarina Nikunen (2008, 3) kirjoittaa mediatekstien muokkaamisesta ja kierrättämisestä. Kierrättäminen sopii terminä mielestäni hyvin YouTube-videoiden yhteyteen, sillä sen lisäksi, että vanhoista materiaaleista muokataan kierrättämällä uusi kokonaisuus, tuo kokonaisuus myös laitetaan palvelun kautta konkreettisesti kiertoon. Samassa yhteydessä voidaan puhua myös uudelleenmiksauksesta (Diakopoulos ym. 2007; ks. myös mashup-kulttuuri esim. Uricchio 2009, 24).

Erialaisten elementtien yhdistely on tyypillistä verkkokulttuurille laajemmassakin mittakaavassa. Mark Deuze (2006) käyttää ilmausta ”toisen käden totuudet” (second-hand truths) kuvaamaan linkittämisen ja viittauksiin viittaamisen kautta saavutettua lopputulosta. Uudelleenmuokkaus, -järjestely ja -käyttö eli *bricolage* sekä osallistuminen ja remediaatio²² ovat hänen mukaansa digitaalista kulttuuria kauttaaltaan määrittäviä elementtejä, joskaan ne eivät ole syntyneet vasta digitaalisuuden ja verkkopalveluiden myötä. Mediatutkija Henry Jenkins (1992, 24–27) on käyttänyt samoin periaattein järjestäytyneestä fanitoiminnasta nimitystä ”tekstuaalinen kaappaaminen”²³ (*textual poaching*). Hän näkee fanivideoita ennen Internet-aikaa työstäneet, audiovisuaalisen materiaalin muokkaajat (*vidders*) YouTube-kulttuurin tienraivaajiksi (emt. 1992, 223–249; 2009, 117).

Urheiluaiheisten videoiden kohdalla tyypillisiä ovat käyttäjien laatimat, selittävät alku-, loppu- ja väli tekstit sekä joukkoon upotetut still-kuvat ja hidastukset. Videoihin liitetyt taustamusiikit vaikuttavat usein tarkkaan valikoiduilta. ”Jari Litmanen – Goals”²⁴ -nimetty kunnianosoitusvideo alkaa still-kuvalla, jossa Ajax-paitainen Litmanen kannattelee Mestareiden liigan palkintolautasta päänsä yläpuolella, minkä jälkeen kuvaan ilmestyy sankarin nimellä ja hänen edustamiensa seurojen logoilla varustettu ruutu. Seuraavat seitsemisen minuuttia koostuvat Litmanen uransa aikana tekemistä maaleista hidastuksineen taustalla soivissa Tina Turnerin ”Simply the Best”.

Miklos Feherille osoitettu tribuutti²⁵ taas rakentuu edesmenneen pelaajan still-kuvista, teksteistä ja tunnelmapätkistä Portugalin liigan jalkapallo-ottelusta, jonka loppuminuuteilla Feher menehtyi sydänkohtaukseen 24-vuotiaana. Haikkealla musiikilla varustettu tuotos mässäilee kansapelaajien reaktioiden lisäksi hidastetuilla videokuvatoistoilla Feherin tuupertumisesta maahan, minkä vuoksi video saa osakseen myös tuohuneita kommentteja YouTube-sivustolla. ”I’m sure if he could chose, he wanted to die at the pitch” -julistavan videon yli 12 000 kommentista pääosa on lyhyitä R.I.P.-toivotuksia ympäri maailmaa. YouTuben tribuuttivideot ovat yleinen tapa kunnioittaa edesmenneiden ihmisten, myös yksityishenkilöiden, muistoa. Videoiden välityksellä yksityinen menetys ja suru jaetaan julkisesti. (Wahlberg 2009, 218–235.)



http://www.youtube.com/v/X8mzeRVuDBU?fs=1&hl=en_US&rel=0

Menehtyneelle jalkapalloilijalle laaditusta tribuuttivideota on peukalon asentoon perustuvan arvottamistavan mukaan pitänyt yli 5000 katsojaa, eriävien mielipiteiden määrän ollessa vajaa 300 (31.5.2011).

Digitaalisten urheilusisältöjen kierrättäminen ei ole tekijänoikeuksien kannalta yksiselitteistä. Välillä on jopa epäselvää kuka itse asiassa kaappaa ja keneltä. NRL (National Rugby League) vaati tammikuussa 2007 YouTubea poistamaan palvelustaan kaikki sinne ilman liigan lupaa liitetyt sitä koskevat videot. Urheilun seuraajien reaktiot verkkofoorumeilla olivat tyrmistyneitä. Useat valittivat siitä, että heidän huolella laatimansa, tietyille urheilijoille ja joukkueille osoittamansa tribuuttivideot olivat kadonneet. Lajin seuraajien mukaan YouTube oli NRL:lle pikemminkin ilmainen markkinointi- ja promootioväline – varsinkin, kun liigalla ei ollut omilla verkkosivuillaan tarjolla videomateriaalia. (Hutchins & Rowe 2009, 359.)

NBA:lla (National Basketball Association) puolestaan on oma YouTube-kanavansa, jonne se varta vasten tuottaa otteluiden kohokohtia esitteleviä videoita (Stauff 2009, 241). YouTube on joutunut käymään tekijänoikeussotaa useiden tahojen kanssa. Urheiluorganisaatioista oikeudellisiin toimiin sitä vastaan on ryhtynyt esimerkiksi Englannin Valioliiga. (Burgess & Green 2009, 33.) Yksittäiset kiistat ovat vasta alkua, sillä kyseessä on ongelma, jonka urheiluorganisaatiot, mediayhtiöt ja urheilun kuluttajat tulevat kohtaamaan väistämättä yhä uudelleen, kun vuosikymmeniä television dominoimana pysytellyt urheilun kenttä käy läpi mediakäytäntöjen muutoksia (Hutchins & Rowe 2009, 366).

Edellä kuvaamani videoiden sisältöön, rakenteeseen ja koostamistapaan perustuva luokittelu soveltuu myös YouTubeen hakutoimintojen avulla valikoituneiden 120 videon analysoimiseen. Kaikki videot sisältävät joko humoristisia tai nostalgisia elementtejä, jotkut molempia. Videoiden joukossa on paljon yksittäisiä, televisiolähetyksistä napattuja katkelmia, mutta myös tarinanomaisia laajempia kokonaisuuksia. Urheilulähetysotteiden lisäksi aineistosta löytyy urheilusuorituksia parodioivien televisiosarjojen kohtauksia, esimerkiksi Kummeli-jääkiekkoa ja Monty Python -jalkapalloa²⁶. Koosteiksi on kerätty muun muassa hassuja sattumuksia jalkapallokentälle eksyneistä eläimistä ja viuhahelijoista sekä oudoista epäonnistumisista. Osansa saavat pelaajien lisäksi niin tuomarit, valmentajat kuin huoltohenkilötkin.

Yhden joukosta erottuvan videoiden koostamistavan ideana on vertailla kahden pelaajan suorituksia. Näiden videoiden nimeämistapa noudattaa kaavaa ”Boruc vs Buffon”²⁷. Miellän vertailuvideot eräänlaiseksi alaluokaksi tribuuttivideoille. YouTubeen mahdollistama suoritusten vertailu on olennainen osa urheilun seuraamista (Stauff 2009, 241). Jääkiekon kohdalla suosituimmiksi videoiksi ovat kohonneet tappelukimarat. Joukossa on paljon kierrätettyjä ja tuunattuja videoita. Tunnistettavissa on myös niin kutsuttujen fanivideoiden kategoriaan kuuluvia tuotoksia. Yhteen tällaisista on kuvamuokkausten lisäksi liitetty animaatiota²⁸. Itse kuvattujen videoiden joukossa on sekä jääkiekko-otteluissa kuvattuja maali- ja tappeluvideoita että omien suoritusten ikuistuksia. Jalkapallokikkojen lisäksi videoille ovat päässeet muun muassa omat (ja kavereiden) skeittaustemput²⁹. Todennäköisesti nimensä ansiosta katselukertoja kerännyt ”Selkä poikki”³⁰-video välittää puolestaan laskettelunnettomuutta seuranneita tunnelmia.

Hakutoimintojen avulla koottu vertailuotos sisältää tarkemman sisällönanalyysin kohteena olleiden videoiden tavoin myös Hannu Jortikan mediakuvaa temperamenttisena valmentajana tukevaa materiaalia³¹. Karismaattiset valmentajat, managerit ja muut urheilujohtajat voivat nykypäivän mediaurheilussa kohota urheilijoiden kaltaisiksi tähdiksi. He ovat kommentteineen ja analyysineen paljon esillä mediassa. Joukkueurheilussa, kuten huippujalkapallossa ja -jääkiekossa, peluuttamisesta vastaava valmentaja nauttii median valokeilassa urheilijoiden suoritusten kautta konkretisoituvasta kunniaista, mutta usein myös kantaa vastuun, kun odotukset eivät toteudu suunnitellusti.

Urheilun seuraajien omista YouTube-tuotoksissa esiin nostetaan urheilijoiden ja valmentajien ohella myös mediaurheilun tuottamisprosessiin osallistuvia ammattilaisia. Tosin kyseessä on usein kyseenalainen kunnia selostuskukkasten tai studiokömmähdysten muodossa. Televisiolähetyksissä on totuttu toistoihin, mutta kohteena ovat pääsääntöisesti olleet urheilijat suorituksineen. Suorassa lähetyksessä tapahtuva urheiluselostus tai -kommentointi on autenttisuudessaan herkullista materiaalia urheilun seuraajille (ks. Rowe 2004, 119). David Rowe (2004, 120–121) on listannut erilaisia selostajille tyypillisiä virheitä, joiksi hän määrittelee tilanteiden virhearvioinnit, tahattoman banaalit toteamukset, osuvat sanalipsahdukset ja ylitsevuotavan tautologian. Hänen mukaansa urheilukommentaattoreiden kustannuksella pilailemisesta onkin tullut itsessään suosittua ”urheilua”. Käyttäjälähtöisessä sisällöntuotannossa huomio suunnataan mediaurheilun kokonaisuuden olennaisiin osatekijöihin, jotka ammattilaismediassa harvemmin saavat erikseen näkyvyyttä. Itse urheilutapahtuman ja urheilijan suorituksen sijaan saatetaan korostaa esimerkiksi Antero Mertarannan roolia tunnelman luojana, Jari Porttilan haastattelukysymysten luonnetta tai Peter Nymanin reaktiota studiossa³².

Lopuksi: televisiourheilun ja omaehtoisuuden vuoropuhelua

YouTuben yhteydessä on mielekästä pohtia palvelun tarjoaman osallistumisen vapauden ja vakiintuneiden mediakäytäntöjen suhdetta (ks. esim. Hautakangas 2008, 12). YouTubeissa yhdistyvät sekä ”uusi” ja ”vanha” media että perinteinen joukkoviestintä ja tämänhetkinen käyttäjälähtöisempi mediatuotanto. Televisiolähetysiin liittyvät selostukset, kuvakulmat, uusinnat ja hidastukset ovat muokanneet urheilusta kertomuksen, jolla on oma visuaalinen kielensä ja sanastonsa. (Boyle & Haynes 2000, 17, 80–88; Wenner 1989, 42–43; Whannel 2002a, 295; Williams 1977, 133–139.) Televisio sanelee yhä voimakkaasti, mitä ja miten haluamme nähdä, vaikka Internet tarjoaakin mahdollisuuden asetelmien ja näkökulmien vaihtoon.

YouTuben käyttäjät voi mieltää ”*tv-sukupolveksi netin äärellä*” (Nikunen 2008, 6). On siis luonnollista, että verkkovideopalvelun tuotokset remedioivat televisiokulttuurille tyypillisiä piirteitä. Internet ei ole yhtenäinen, muusta mediasta ja maailmasta erillinen todellisuus ilman jatkumoitteita (Hautakangas 2008, 24; ks. myös Saarikoski et al. 2009). Tosin televisiourheiluakaan ei mielestäni pidä ajatella muuttumattomana instanssina – sekin saattaa saada vaikutteita urheilun seuraajien näkemyksiin perustuvista videosisällöistä. Olennaista YouTube-kulttuurin ymmärtämisen kannalta ei olekaan tiukka ammattilaisuuden ja amatööriyden vastakkainasettelu, vaan yleisön toiminnan merkityksellisyys tunnustaminen (Burgess & Green 2009, 55–57).

Mediaurheilun käsitettä tarkastelleet Susan Birrell ja John W. Loy (1979, 12–13) totesivat jo kolmekymmentä vuotta sitten, että televisio on opettanut urheilun seuraajia keskittymään määrättyihin asioihin ja katsomaan urheilua tietyllä tavalla. He maalailivat tuolloin odotuksia tulevaisuuden viestintävälineestä, joka tarjoaisi tässä suhteessa monipuolisemman mediaurheilukokemuksen. Voin yhtyä siihen Birrellin ja Loyn näkemykseen, ettei urheilun seuraaja tulevaisuudessakaan hylkää televisiovälineitä, mutta todeta samalla, että Internetin myötä sen rinnalle on noussut ”uusi” viestintäväline lunastamaan sille asetettuja odotuksia. YouTube on palvelu, jossa yhdistyvät televisio- ja Internet-kulttuurit, ja Richard Grusinia (2009, 64) mukaillen sen tarkastelu vesittää ”uudesta mediasta” puhumisen mielekkyyden, koska palvelussa vanhat ja uudet esittämistavat ja käyttömuodot sulautuvat yhteen.

Mediaurheilun kuluttajille uusvanha YouTube merkitsee urheilun seuraamiskokemusta täydentävää välinettä. Täydentäminen voi olla näkemättä jääneiden urheiluhetkien etsimistä tai jo nähtyjen uudelleen katsomista, mikä kuvastaa palvelun arkistomaista luonnetta. Parhaiden palojen lisäksi

YouTube tarjoaa myös jonkin verran vaihtoehtoisia lähestymistapoja mediaurheiluun. Itse kuvattujen videoiden merkityssisältö on usein vain rajatun vastaanottajajoukon tulkittavissa tarkoitettulla tavalla – tai ainakin henkilökohtaisemmalla tasolla. Intertekstuaalisten viitteiden tunnistaminen on ominaista YouTuben käytölle (Nikunen 2008, 6). Tässä tapauksessa urheilu on konteksti, joka luo videosisällöille viittauskohteita, jotka urheilun seuraajat tunnistavat ja tulkitsevat tietyllä tavalla. Urheiluvideoiden tuunajat taas merkitsevät usein ammattimaisesti tuotetusta mediaurheilusta irrotettuja otoksia viesteillään, minkä voi mielestäni nähdä keskusteluna niin mediaurheilun kuin videoiden vastaanottajien kanssa.

Videoiden kommentointi palvelun sivustolla ei ole urheiluaiheisten videoiden kohdalla keskeisessä roolissa. Videoiden edelleen lähettäminen ja vastaanottaminen on itsessään urheilun seuraajien välistä kommunikaatiota. Vuorovaikutusolottuvuuden puolesta puhuu sekin, ettei kaikille lähetetä samoja videoita levityskanavan vaihdelta vastaantottajan mukaan. Koska sisällöt puhuvat puolestaan, ei sanallista viestintää välttämättä koeta edes tarpeelliseksi. Toki urheilun seuraaminen on kokonaisuudessaankin sosiaalista toimintaa. YouTube-sisältöihin löytyy viittauksia esimerkiksi urheiluaiheisilta keskustelufoorumeilta, joilla ruoditaan videoiden kuvaamia tapahtumia siinä missä muitakin urheilukäänneitä. Seuraamiskokemukset halutaan jakaa – joko paikan päällä tai teknologian välityksellä. YouTube-videoiden jakaminen on yksi urheilun seuraajien sosiaalisen toiminnan muodoista.

Analysoimieni videoiden perusteella voi todeta, että mediaurheilun perusluonne säilyy ja tuodaan esiin myös käyttäjien omista sisällöistä ja tulkinnoista. YouTuben sisällöt näyttäisivät kuitenkin erottuvan televisioidusta urheilusta ja ammattilaismedian sisällöistä ainakin kolmella tavalla. Ensinnäkin ne painottavat urheilun tähtikulttia ja fanikulttuuria vielä vahvemmin kuin kansallismielisyydestä ja kritiikkittömyydestä syytettyä ammattilaismediaa. Tribuuttivideoiden ohella yksilöiden esiin nostaminen toteutuu nostalgisten urheilusuuritusten glorifioinnin kautta (urheilun tähtikultista ks. esim. Whannel 2002b ja Boyle & Haynes 2000, 89–110).

Toiseksi YouTubessa huomio kiinnittyy vahvasti humoristiseen aineistoon, joka voi olla ristiriidassa sen vaikutelman kanssa, että urheilun seuraajat ottaisivat itsensä ja mielenkiinnon kohteensa haudanvakavasti. Ammattikoneiston tuottama mediaurheilu on lähtökohtaisesti vakavaa kilpailua, ja urheilu-uutisoinnissa korostuu tavoitteellisuuden ja saavuttamisen ideologia. Urheilun seuraajien omista sisällöissä annetaan tilaa leikille. Valtamediasta poimitut sisällöt esitetään tavalla, joka tuo esiin myös urheilun koomisia piirteitä. Urheilun seuraajat nauravat videoissaan niin kunnioittamilleen urheilusankareille ja selostajalegendoille kuin toisilleen ja itselleenkin, siitä huolimatta, että urheilu ja sen seuraaminen ovat heille pääsääntöisesti vakavasti otettavia asioita.

Kolmanneksi YouTubessa esitellään näkyvästi urheiluun liittyviä dramaattisia yksityiskohtia, kuten kaukalotappeluita ja vakavia loukkaantumisia. Näiden tunteikkaiden sisältöjen välittämiseen saattaa liittyä journalismieettisiä kysymyksiä, joiden takia ne usein ohitetaan ammattilaismediassa. Käyttäjälähtöisen urheiluisällön lisäarvo muodostuu informaation lisäksi viitteellisyydestä – tosin nämä kaksi eivät ole urheilun kohdalla aina helposti toisistaan erotettavia määreitä. Toisaalta suuri osa kaikesta YouTuben sisällöstä on huviksi tuotettua viihdettä, joten urheiluaiheiset videot noudattelevat myös tietyille mediateknologialle tyypillisiä, toistuvia käytänteitä (ks. Nikunen 2008, 5–6).

Entä onko YouTuben kännykällä kuvattu lasketteluvideo sitten mediaurheilua? Mediaurheiluksi tunnutaan edelleen mieltävän lähinnä ammattilaismedian tuottama sisältö. Huippu-urheilu näkyy televisiossa. Mikään ei silti kiellä sitä, etteivätkö käyttäjälähtöiset sisällöt olisi mediavälitteistä urheilua. Ammattilaismedia on edelleen nykypäivän mediaurheilun portinvartija valitessaan

valtakunnallista medianäkyvyyttä nauttimaan pääsevät lajit ja urheilijat. Tarjontaan vaikuttaa tietenkin kysyntä eli suuren yleisön mieltymykset, mutta mediajulkisuus on urheilunkin kohdalla itseään ruokkiva kehä (ks. Turtiainen 2010). Toisin sanoen suomalaisten urheilun seuraajien on helppo kiinnostua jääkiekosta, koska valtamedia tarjoaa sitä kattavasti. Lajin suosio näkyy myös jääkiekkoaiheisten YouTube-videoiden määrässä. Eri maissa on omat suosikkilajinsa, joita valtamedia seuraa tarkemmin kuin muita lajeja. Useissa maissa, toisin kuin Suomessa, laji on jalkapallo. Vaikka mediaurheilulla on aina kansalliset piirteensä, kansainvälinen yhdenmukaisuus toteutuu kilpa- ja huippu-urheilupainotteisuutena ja maskuliinisuutena. (Pänkäläinen 1998, 48.) Naisurheilu loistaa tutkimusaineistoni YouTube-videoissa(kin) poissaolollaan.

YouTube-videoiden joukosta löytyy kuin löytyykin joitain itse kuvattuja videoita, jotka pyrkivät rikkomään konventioita urheilu- ja mediakulttuurin rajapinnoilla häilyen. Vaikka urheilun seuraajien kuvaamat ja koostamat videot ovat keskenään hyvin erilaisia, voidaan ne mielestäni kaikki laskea osaksi mediaurheilun laajentunutta kenttää. Ne eivät ole mediaurheilua totutussa mielessä, mutta tarjoavat näkökulmia ja sivupolkuja vakiintuneisiin mediaurheilukäytäntöihin luoden uutta lähestymistapaa vanhoja rakenteita hyödyntämällä. Tällaisten sisältöjen merkitys urheilun seuraajille kasvaa koko ajan, etenkin, kun urheilulajien saavutettavuus huononee entisestään urheiluaiheisten televisiolähetysten siirtyessä yhä järjestelmällisemmin erikoistuneille maksukanaville.

Kuvaava esimerkki YouTuben merkityksestä nykypäivänä on konemusiikkituottaja Joonas Hahmon artistinimellä Finnish Hockey Mafia tekemä musiikkikappale ”Taivas varjele”. Hän liitti Antero Mertarannan selostuksesta samplatuun videoon YouTubeen, josta sen katsoi viidessä päivässä yli 800 000 palvelun käyttäjää. Eikä mennyt montaa päivää, kun kappale oli radiosoitossa. Mertarannan selostusta käytettiin myös ”Pasi Nurmisen ilmaveiviksi” nimetyllä fanivideolla, jolle on tallentunut juhlahumaisen valmentajan kompuroidut Leijonat MM-kisoista Suomeen kuljettaneen lentokoneen eteen levitetyllä punaisella matolla. Toki Mertarannan selostuksia käytettiin laulun aineksina jo edellisen MM-kullan aikana, *Ihanaa Leijonat, ihanaa* -rallatuksessa 16 vuotta sitten, kymmenen vuotta ennen YouTubea.



<http://www.youtube.com/v/aFvy4YSt1tQ?version=3>

Selostukselle annetaan arvoa mediaurheilun seuraajien keskuudessa, mikä ilmenee esimerkiksi tällaisina tuotoksina.

Riikka Turtiainen
FM
Yliopisto-opettaja
Digitaalinen kulttuuri
Turun yliopisto

Kirjallisuus

- Birrel, Susan & Loy, John W (1979), Media sport: Hot and cool. *International Review for the Sociology of Sport*. 14:1, 5–19.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999), *Remediation: Understanding new media*. Cambridge & Lontoo: MIT Press.
- Boyle, Raymond (2006), *Sports journalism: Context and issues*. Lontoo: Sage.
- Boyle, Raymond & Haynes, Richard (2000), *Power play: Sport, the media and & popular culture*. Harlow: Longman.
- Bruns, Axel (2008), *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond. From Production to Producersage*. New York: Peter Lang Publishing.
- Burgess, Jean & Green, Joshua (2009), *YouTube: Online video and participatory culture*. Cambridge: Polity Press.
- Cammaerts, Bart (2008), Critiques on the participatory potentials of Web 2.0. *Communication, Culture & Critique*, 1, 358–377.
- Carpentier, Nico (2009), Participaton is not enough: The conditions of possibility of mediated participatory practices. *European Journal of Communication*, 24:4, 407–420.
- Carroll, Samantha (2008), The practical politics of step-stealing and textual poaching: YouTube, audio-visual media and contemporary swing dancers online. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14:2, 183–204.
- Cheng, Xu; Dale, Cameron & Liu, Jiangchuan (2007), Understanding the characteristics of internet short video sharing: YouTube as a case study. ArXiv.org, Cornell University Library, 25 July 2007. Saataavilla: http://arxiv.org/PS_cache/arxiv/pdf/0707/0707.3670v1.pdf (luettu 11.1.2010).
- Deuze, Mark (2006), Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22:2, 63–75.
- Diakopoulos, Nicholas; Luther, Kurt; Medynskiy, Yevgeniy "Eugene"& Ifran, Essa (2007), Remixing authorship: Reconfiguring the author in online video remix culture. *SIC Technical Reports*; GIT-IC-07-05. Saataavilla: <http://smartech.gatech.edu/bitstream/1853/19891/1/GIT-IC-07-05.pdf> (luettu 11.1.2010).
- van Dijck, José (2009), Users like you? Theorizing agency in user-generated content. *Media Culture Society* 31:1, 41–58.
- Gehl, Robert (2009), YouTube as archive: Who will curate this digital *Wunderkammer*? *International Journal of Cultural Studies*, 12:1, 43–60.
- Grusin, Richard (2009), YouTube and the end of new media. Teoksessa Pelle Snickars & Patrick Vonderau (toim.), *The YouTube reader*. Tukholma: National Library of Sweden, 60–67.

- Hautakangas, Mikko (2008), YouTube: Uusi media, uusi julkisuus? *Lähikuva* 21:2, 8–26.
- Hutchins, Brett & Rowe, David (2009), From broadcast scarcity to digital plenitude: The changing dynamics of the media sport content economy. *Television & New Media*, 10:4, 354–370.
- Hänninen, Riitta (2007), Vapauden merkitys lumilautailukulttuurissa. *Elore*, 14:2. Saatavilla: http://www.elore.fi/arkisto/2_07/han2_07.pdf (luettu 11.1.2010).
- Jenkins, Henry (1992), *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. New York & Lontoo: Routledge.
- Jenkins, Henry (2009), What happened before YouTube? Teoksessa Jean Burgess & Joshua Green (toim.), *YouTube. Online video and participatory culture*. Cambridge: Polity Press, 109–125.
- Klastrup, Lisbeth (2010), ”Users” are useless – Some Reflections by a Social Media Researcher. *Research Methods for Social Media* -seminaari. Helsinki, 31.8.2010.
- Kurri Granlundin maalista: YouTube-kamaa. *MTV3.fi*. 14.5.2011.
<http://www.mtv3.fi/urheilu/mmjaakiekko2011/uutiset.shtml/2011/05/1329053/kurri-granlundin-maalista-youtube-kamaa> (luettu 31.5.2011).
- Lange, Patricia G. (2007a), Commenting on comments: Investigating responses to antagonism on YouTube. Presentation in Society for Applied Anthropology Conference Tampa, Florida 31.3.2007a. Saatavilla: <http://sfaapodcasts.files.wordpress.com/2007/04/update-apr-17-lange-sfaa-paper-2007.pdf> (luettu 11.1.2010).
- Lange, Patricia G. (2007b), Publicly private and privately public: Social networking on YouTube. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13:1.
- Leadbeater, Charles & Miller, Paul (2004), *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*. Lontoo: Demos, <http://www.demos.co.uk/publications/proameconomy/>.
- Lietsala, Katri & Sirkkunen, Esa (2008), *Social media: Introduction to the tools and processes of participatory economy*. Hypermedia Laboratory Net Series 17. Tampere: Tampere University Press.
- Matikainen, Janne (2008), Sosiaalinen media – millaista sosiaalisuutta? *Tiedotustutkimus* 31:4, 24–41.
- Matikainen, Janne (2009), *Sosiaalisen ja perinteisen median rajalla*. Viestinnän laitoksen tutkimusraportteja 3/2009, Viestinnän tutkimuskeskus CRC, Helsingin yliopisto.
- Nikunen, Kaarina (2008), YouTube – kierrätyskulttuurin ytimessä. *Lähikuva* 21:2, 3–7.
- Paloheimo, Mauri (2005), Verkkajulkaisujen reaaliaikaisuus, vuorovaikutteisuus ja verkottuneisuus urheilujournalismin välineenä. *Wider Screen* 2005:2.
- Prelinger, Rick (2009), The appearance of archives. Teoksessa Pelle Snickars & Patrick Vonderau (toim.), *The YouTube reader*. Tukholma: National Library of Sweden, 268–274.

- Pänkäläinen, Seppo (1998), Lyhyt johdatus suomalaiseseen urheilujournalismiin ja sen tutkimuksen historiaan. Teoksessa Anssi Halmesvirta & Heikki Roiko-Jokela (toim.), *Urheilu, historia ja julkisuus: Suomen urheiluhistoriallisen seuran vuosikirja 1998*. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy, 45–54.
- Real, Michael R. (1998), *MediaSport: Technology and the Commodification of Postmodern Sport*. Teoksessa Lawrence A. Wenner (toim.), *MediaSport*. Lontoo: Routledge, 14–26.
- Rowe, David (2004), *Sport, Culture and the media: The unruly trinity*. Maidenhead & New York: Open University Press.
- Saarikoski, Petri; Suominen, Jaakko; Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2009), *Funetista Facebookiin: Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus.
- Sotamaa, Olli (2009), *The Player's Game. Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampere: Tampere University Press.
- Stauff, Markus (2009), Sports on YouTube. Teoksessa Pelle Snickars & Patrick Vonderau (toim.), *The YouTube reader*. Tukholma: National Library of Sweden, 236–251.
- Sumiala, Johanna & Tikka, Minttu (2010), "Web First" to Death. The Media Logic of the School Shootings in the Era of Uncertainty. *Nordicom Review* 31(2), 17–29.
- Suominen, Jaakko (2008), The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture. *FibreCulture*, issue 11.
- Suominen, Jaakko (2010), Kuvioita nettihypetyksestä ja omaksumisesta. Blogikirjoitus, <http://jaasuo.wordpress.com/2010/10/07/kuvioita-nettihypetyksesta-ja-omaksumisesta/> (haettu 31.5.2011).
- Tietokoneverkko auttaa pitämään kisat kasassa. Ensimmäiset tietokoneistetut jalkapallon MM-kisat. *Helsingin Sanomat* 24.6. 1994.
- Toffler, Alvin (1980), *The Third Wave*. Toronto, New York, Lontoo & Sydney: Bantam Books.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2002), *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2009), Tavistaidetta ja verkkoviihettä: Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa. Teoksessa Maarit Grahn & Maunu Häyrynen (toim.), *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: SKS, 336–358.
- Turtiainen, Riikka (2009), Tunne netissä. Teoksessa Petri Saarikoski, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen & Sari Östman (toim.), *Funetista Facebookiin: Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus, 193–233.
- Turtiainen, Riikka (2010), "Tässä ovat Kälidin enkelit." Mediavälitteistä arvokisahuumaa naisten jalkapallon EM-kotikisoissa. *Kasvatus & Aika* 4:2, 179–202, http://www.kasvatus-ja-aika.fi/site/?page_id=273 (haettu 31.5.2011).

Uricchio, William (2009), The future of a medium once known as television. Teoksessa Pelle Snickars & Patrick Vonderau (toim.), *The YouTube reader*. Tukholma: National Library of Sweden, 24–39.

Wahlberg, Malin (2009), YouTube commemoration: private grief and communal consolation. Teoksessa Pelle Snickars & Patrick Vonderau (toim.), *The YouTube reader*. Tukholma: National Library of Sweden, 218–235.

Wenner, Lawrence A. (1989), Media, sports and society: The research agenda. Teoksessa Lawrence A. Wenner (toim.), *Media, sports and society*. Lontoo: Sage, 13–48.

Whannel, Garry (2002a), Sport and the media. Teoksessa Jay J. Coakley & Eric Dunning (toim.), *Handbook of sport studies*. Lontoo: Sage, 291–308.

Whannel, Garry (2002b), *Media sport stars: Masculinities and moralities*. Lontoo: Routledge.

Williams, Brien R. (1977), The structure of televised football. *Journal of Communication*, 27:3, 133–139.

Linkit tarkistettu 21.10.2010

¹ Hakutermien video-osumien määrät (1.8.2008): ”sport” n. 775 000, ”urheilu” n. 153, ”football” n. 585 000, ”jalkapallo” n. 510, ”ice hockey” n. 15 200 ja ”jäähkiekko” n. 951.

² Tämä oli tilanne aineistonkeruuhetkellä (elokuussa 2008), minkä jälkeen videoiden arvottamisperusteet palvelussa ovat muuttuneet.

³ Lisäksi yksi informanteistani asui vastaamishetkellä Ranskassa.

⁴ YouTube-kuuluisuuksiksi voivat lukeutua tässä tarkoitettujen suosittujen, videoita koostavien ja niitä palveluun liittävien YouTube-käyttäjien lisäksi YouTube-videoissa esiintymisen kautta julkisuuteen nousseet henkilöt (joka voi joissain tapauksissa olla myös yksi ja sama henkilö).

⁵ Langen haastateltavista 30 oli alle ja 11 yli 20-vuotiaita. Useimmat olivat yhdysvaltalaisia ja muutamat Euroopasta (Lange 2007a).

⁶ ”Repputifo”, <http://www.youtube.com/watch?v=aDM1tZaUILY>.

⁷ Esim. ”Sweden’s sudden death in overtime” <http://www.youtube.com/watch?v=LyZkiQ5cuEI> ja ”Czech - Finland 4-3 Lokvenc” <http://www.youtube.com/watch?v=jee4xlr376w>.

⁸ ”Teppo Numminen”, <http://www.youtube.com/watch?v=PUHIXi9kNy4>.

⁹ ”Jari Litmasen haastattelu 17.11.2007”, <http://www.youtube.com/watch?v=KYdHRKailTQ>.

¹⁰ ”Urheiluruutu jäätyily”, <http://www.youtube.com/watch?v=sQ8Yo9V3OR8>.

¹¹ ”Turkey Rautiainen Stone Up His Ass”, <http://www.youtube.com/watch?v=wqQhQsbe6fw>.

¹² ”Cristiano Ronaldo Gets Headbutted by the Ref!”, <http://www.youtube.com/watch?v=Nu53WEvxI1M>.

¹³ ”Saku Koivu’s return from cancer”, <http://www.youtube.com/watch?v=HS9dbVL7PKk>.

¹⁴ ”3000m Steeplechase Göteborg 2006”, <http://www.youtube.com/watch?v=oAwKwj1oKik>.

¹⁵ ”Tiki-talk vs Jokerit”, <http://www.youtube.com/watch?v=u6pzqdnncu0>.

¹⁶ ”After 100 Times It’s Still Funny”, <http://www.youtube.com/watch?v=YSG-zlFBymE>.

¹⁷ ”Jortikalle kengät”, <http://www.youtube.com/watch?v=WKYvw9wxTis>.

¹⁸ ”Pori PK -07 sisävideo”, http://www.youtube.com/watch?v=wQrbdL_HYcQ.

¹⁹ ”UDR4 against Aberdeen 23/12/06”, <http://www.youtube.com/watch?v=WX2HOSq8aXE> ja ”Fc-Lahti fans laulaa terminaalissa” <http://www.youtube.com/watch?v=OGXJyGv4qTI>.

²⁰ Esim. ”Viuhahdus Ykkösen ottelussa Jippo - Klubi 04”, <http://www.youtube.com/watch?v=JfujOq9R5SA> ja ”Sirppi ja vasara -mies” <http://www.youtube.com/watch?v=bvKV8jyzKgk>.

²¹ ”The HJK Boys in Mariehamn”, <http://www.youtube.com/watch?v=aa11VVNwm1g>.

²² Remediaatio tarkoittaa tietyn median esittämistä toisessa mediassa (ks. Bolter & Grusin 1999). YouTuben yhteydessä remediaatiota on lähinnä televisioelementtien mukauttaminen Internetin videopalvelun käytäntöihin. Remediaatiokäsitteen isän Richard Grusinin (2009, 63) mukaan YouTuben yhteydessä voidaan tosin puhua myös mediatapahtumia ennakoivasta preremediaatiosta.

²³ Henry Jenkinsin jalostaman käsitteen ”textual poaching” loi alunperin Michel de Certeau (1984), jonka mukaan aktiiviset tulkitsijat poimivat teksteistä itselleen merkitykselliset asiat noudattelematta välttämättä niiden alkuperäistä merkitystä (ks. Jenkins 1992, 24).

²⁴ ”Jari Litmanen - Goals”, <http://www.youtube.com/watch?v=zNYzNaifbVM>.

²⁵ ”Miklos Feher”, <http://www.youtube.com/watch?v=X8mzeRVuDBU>.

²⁶ ”Kummeli jääkiekko”, <http://www.youtube.com/watch?v=uux28gYqbHA> ja ”The Philosophers’ Football Match” <http://www.youtube.com/watch?v=i2TicMbH4OY>.

²⁷ ”Boruc vs Buffon” http://www.youtube.com/watch?v=EDA6lkF_1JY, ks. myös ”Ronaldinho vs Ronaldo” <http://www.youtube.com/watch?v=OS5tQvQOB-Y>.

²⁸ ”Jokerit”, <http://www.youtube.com/watch?v=hWhn6cRaQ7k>.

²⁹ Esim. ”Basic football tricks and dribbles”, <http://www.youtube.com/watch?v=xh4atsomNDg> ja ”hallipatka” <http://www.youtube.com/watch?v=lVOItDwsVPo>.

³⁰ ”Selkä poikki 29.3. 2006 osa1”, <http://www.youtube.com/watch?v=li9gMz0uTVA>.

³¹ ”Jortikka ja juomapullo”, http://www.youtube.com/watch?v=f0_wV7nX3mk ja ”Jortikka ja Tukion luistimet” <http://www.youtube.com/watch?v=8EJBq1n-xJg>.

³² ”Suomi & Antero Mertaranta -collection”, <http://www.youtube.com/watch?v=GJWADtQ9m9U>”, Jari Porttilan legendaariset lausahdukset: Suomi - Turkki” <http://www.youtube.com/watch?v=TmVN1tsx6nA> ja ”Peter Nyman – Voi vittu” <http://www.youtube.com/watch?v=CtcSAVv7GTQ>.

"TULOS EI PÄÄSSYT EDES TEKSTI-TV:LLE"¹ MIKSI VANHANAIKAINEN TEKNOLOGIA ON SÄILYTTÄNYT ASEMANSA DIGITALISOITUNEESSA MEDIAURHEILUYMPÄRISTÖSSÄ?

Riikka Turtiainen

Artikkelissa etsitään vastauksia teksti-TV:n suosion syihin urheilun seuraajien keskuudessa. Vanhankaikaisena näyttävä teknologia on itsepintainen kummajainen digitaalisten palveluiden täyttämässä mediaympäristössä. Monet hakeutuvat mieluummin ulkoa muistamilleen teksti-TV-sivuille, vaikka Internetin monipuolisten seurantapalveluiden grafiikka peittoaa televisiokuvan seassa lähetettävän yksisuuntaisen informaation mennessä tullen. Urheilun seuraajat arvostavat teksti-TV:n nopeasti ja kätevästi saatavilla olevaa reaaliaikaista ja luotettavaa tietoa. Teksti-TV:n tarkastelu tuo oman, ennen tutkimattoman lisänsä keskusteluun "uuden" ja "vanhan" mediateknologian suhteesta ja "aktiivisesta" mediakäyttäjistä.

Varhaisimmat mielikuvani televisiokanavan tarjoamasta teksti-TV-lisäpalvelusta ajoittuvat lapsuuteeni 1980-luvulla ja kiinnittyvät läheisesti kaukosäätimeen. Se, joka perheessä selasi teksti-TV:tä, piteli myös kaukosäädintä ja valitsi siten katsottavan televisiokanavan. Bill Cosby Shown seuraamisen keskeytyminen hitaasti etsiytyvän tekstimassan vuoksi oli ärsyttävää. Omakohtaisista teksti-TV-muistoistani mielen painunein liittyy sen sijaan urheilu-urani kohokohtaan. Olimme jalkapallojoukkueeni kanssa varmistaneet sarjanousun ykkösdivisioonasta Naisten Liigaan. Otin Ylen teksti-TV:n verkkosivulta tietokoneelleni kuvakaappauksen asian todentaneesta sarjataulukosta. Muisto kuvastaa hyvin teksti-TV:lle ominaista roolia urheilun yhteydessä. Se, mitä sivulla 254 seisoj, oli "totta", vaikka hetki ratkaisevan ottelun jälkeen en vielä itse ollut uskoa tavoittemme toteutuneen. Teksti-TV:n urheilusisältöjen kohdalla pääosassa ovat juuri tulokset, tilastot ja taulukot. Sama

tieto olisi löytynyt ehkä kätevämmiin pariltakin eri verkkosivustolta, mutta päädyin näpyttelemään tietokoneerudulle TV:stä tutut sivunumerot.

Nousujuhliin päätyneestä jalkapallokaudesta on muutama vuosi aikaa. Tällä hetkellä käytän teksti-TV:tä enimmäkseen matkapuhelimeeni lataamani sovelluksen kautta. Pääsen selaamaan teksti-TV:n pääsivuja pyyhkäisemällä puhelimeni kosketusnäyttöä sivusuunnassa ja alasivuja pystysuuntaisella pyyhkäisyllä. Tuplanapautamisen takaa löytyy onneksi edelleen tuttu ja turvallinen sivunumerohaku.

Keskityn tässä artikkelissa tarkastelemaan mediateknologian roolia urheilun seuraamiskokemuksessa. Mediateknologialla tarkoitan ensisijaisesti viihde-elektroniikkaa eli teknologiaa itsessään, joskaan sitä ei nykyään voi käsitellä kokonaan irrallaan mediasisällöistä. Lähestyn aihetta teksti-TV:n analysoinnin kautta. Artikkelissa pyrin vastaamaan siihen, miksi teksti-TV:n kaltainen

”vanhanaikainen teknologia” on säilyttänyt asemansa digitalisoituneessa mediaurheiluympäristössä. Samalla käsittelen laajemminkin ”vanhan” ja ”uuden” mediateknologian välistä suhdetta. Kyseessä on hyvin vähän tutkittu aihe, vaikka teksti-TV:llä on ollut vuosikymmeniä keskeinen merkitys osana ihmisten arjen käytänteitä. Se on sivuutettu tieteellisessä tutkimuksessa sähköpostin ja radion kaltaisten tavanomaisten mediateknologioiden lailla. Ne(kin) ovat hävinneet oman huomioarvokilpailunsa crikoisemmille Internet-sovelluksille ja televisiolle.

Kytken teksti-TV:n tarkastelussani yhteen ammattilaisnäkemys ja käyttäjäkokemukset. Tutkimusaineistonani olen käyttänyt laajan mediaurheiluaiheisen verkkokyselyni (teksti-)TV:tä koskevaa osiota (133 vastaajaa, 2006–2010) ja YLE Urheilun Online-ryhmän tiiminvetäjä Lauri Sihvosen asiantuntijahaastattelua. YLE:n teksti-TV:n urheilusivuista vastaavan, teksti-TV-toimittajana 25 vuotta työskennelleen Lauri Sihvosen yksilöidyn henkilöhaastattelun kautta tuon esiin kokijan ja tekijän näkemys tutkimukseni kohteena olevan ilmiön vaiheista. Kyselyaineiston kautta hahmotan urheilun seuraajien teksti-TV:n käyttöä ja heidän mediateknologialle antamia merkityksiä. Kyselyn avovastausten kvantifioimiseksi olen käyttänyt aineistoni lukutapana erittelevää sisällönanalyysiä. Muodostan näkemysni teksti-TV:n suosion syistä valottamalla tekstin alkuosassa teksti-TV-teknologiaa tutkimuskirjallisuuden avulla ja sijoittamalla tarkasteluni tulokset artikkelin edetessä teknologioiden keskinäistä suhdetta käsittelevään viitekehukseen. Keskityn pääasiassa YLE:n teksti-TV:n vaiheisiin, koska se on kotimaisittain vanhin, suosituin ja urheiluanniltaan monipuolisin teksti-TV-kanava². Ilmiönä teksti-TV on lähinnä eurooppalainen, ja tänä päivänä sen suhteen kunnostautuvat Suomen lisäksi erityisesti Ruotsi ja Englanti (BBC)³.

URHEILUYSTÄVÄLLINEN MEDIATEKNOLOGIA

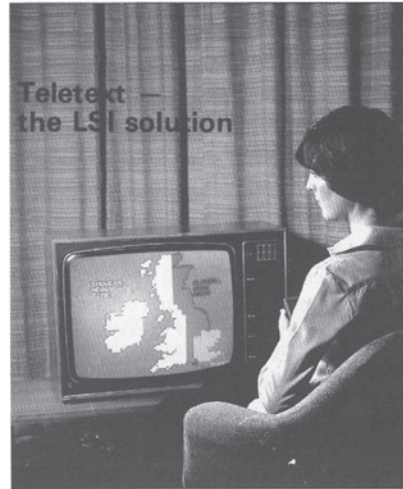
Aluksi kuvailemani teksti-TV-sisällön ikuistaminen ei ole täysin tavatonta. Olen nähnyt kuvattavan kameralla TV-ruudulle avautuvaa teksti-TV-näkymää, ja minulle on kerrottu yrityksestä tallentaa teksti-TV-lähetystä videonauhurilla siinä kuitenkaan onnistumatta⁴. Videoimisen mahdottomuus johtuu siitä, että analogisen teksti-TV:n lisäinformaatio lähetetään binäärisenä normaalin televisio kuvan seassa silloin, kun televisiovastaanotin ei teknisistä syistä pysty toistamaan sille lähetettyjä normaaleja kuvan osia eli juovia. Teksti-TV-lisälaite kerää sirpaleisen informaation teksti-TV:n sivuiksi.⁵ Tekstisivut lähetetään ”objektikarusellissa” jatkuvana, yksisuuntaisena virtana, eli sivujen pyörittys alkaa alusta heti viimeisen sivun lähetyksen jälkeen. Vastaanotin poimii ja pysäyttää karusellista näytölle käyttäjän haluaman sivun.⁶ Yksi televisio-kanava voi lähettää 800 (100–899) Teksti-TV:n sivua, joita pääsee selaamaan kaukosäätimellä. Urheiluaiheinen sisältö löytyy sivuilta 200–299. Kyseessä ei ole viimeisin digitaalitekniologian sovellus. Televisiovastaanottimet ja kaukosäätimet ovat muuttuneet. Myös teksti-TV:n graafinen ilme saattaa olla hiukan erilainen kuin ensimmäisissä versioissa, mutta toimintaperiaatteiltaan teksti-TV on ollut Suomessa käytössä lähes sellaisenaan kohta kolmekymmentä vuotta.

Viestintäneuvos Tauno Äijälä määritteli vuonna 1980 teksti-TV:n yleisnimitykseksi järjestelmille, ”joissa lisälaitteella varustettuun televisioon vastaanotetaan joko radiotai kaapeliteitse lähetettyä lähinnä tekstin muodossa olevaa informaatiota”⁷. Hän puhui kuitenkin vielä teletekstipalveluista (erotuksena puheliniinjoja tiedonsiirtoon käyttäneestä videotekstistä, joka yhdessä teletekstin kanssa muodosti tekstiviestimet), sillä järjestelmä oli Suomessa tuolloin vasta kokeiluvaiheessa. Äijälä esitteli Viestintä

Varhaisimmat teletekstikokeilut (teletext) käynnistyivät 1970-luvulla edelläkävijämaanaan Englanti (kuva vuodelta 1976). Lähde: Salon tuotanto- ja kulttuurihistoriallinen museo SAMU, Elektroniikkakokoelmat.

uuteen aikaan -teoksen artikkelissaan Euroopassa 1970-luvun loppupuolella käynnistyneitä kehityshankkeita, joiden edelläkävijämaana kunnostautui Englanti. BBC:n teleteksti (teletext) käynnistyi säännöllisenä Ceefax-palveluna jo vuonna 1974. Ruotsin Sveriges Radio aloitti vuonna 1979 teletekstikokeilunsa, joka tarjosi kuulovammaisille suunnatun tekstityspalvelun lisäksi muun muassa säättietoja, urheilu-uutisia ja jalkapallon vedonlyöntivihjeitä. Kanadassa kehitettiin Telidonia, jonka tavoitteena oli luoda eurooppalaisia järjestelmiä kehittyneempi laitteisto kommunikointimahdollisuuksiin ja graafiseen ilmaisuun kykenevine valokynineen.⁸ Äijällä visioi teletekstin jäävän vain välivaiheeksi siirryttäessä videotekstiin, mutta toisin kävi⁹.

Suomen Yleisradio aloitti teletekstikoe-lähetykset vuonna 1977 BBC:ltä lainatulla laitteistolla. Kokeilut osoittivat, ettei signaali häirinyt televisio-ohjelman seuraamista. Suomalaisen videotekstijärjestelmän, Telsetin koekäyttö alkoi puolestaan vuonna 1978.¹⁰ Videotekstin tarkoituksena oli yhdistää tietoverkot ja televisiot toimivaksi palvelujärjestelmäksi, jossa televisio olisi toiminut eräänlaisena tietokonepäätteenä. Sen kautta käyttäjät olisivat voineet päästä käsiksi päivitettyihin säätiedotuksia, urheilutuloksia ja uutisia sisältäviin tietokantoihin, pelata pelejä, toimittaa pankkiasioita ja viestitellä toisten televisiokatsojien kanssa. Hankalakäyttöinen ja puhelinmaksujen vuoksi kallis palvelu ja sen kansainväliset verrokot vaipuivat unohduksiin epäonnistuneiden kehityshankkeiden myötä. Yk-



sinkertaistetut ja yksisuuntaisena lähetetyt teletekstijärjestelmät onnistuivat sen sijaan paremmin.¹¹ Teksti-TV vakiintui suomalaisten mediankäyttötottumuksiin eli se omaksuttiin kulttuurisesti¹². Videoteksti hävisi mediaympäristöstämme, mutta sen voi mielestäni nähdä kulutuskäytäntöjä tutkineita Mika Pantzaria ja Elisabeth Shovea mukaillen teknologiseksi fossiiliksi, josta on säilynyt elementtejä aina nykypäiväisen Internetin kulutuskäytänteisiin asti¹³. Internetin varhaishistoriaan perehtynyt Petri Saarikoski laskee videotekstijärjestelmät tiettyjen toimintaperiaatteidensa osalta 1980- ja 1990-luvulla yleistyneiden tietoverkkoratkaisujen sivuhaaraksi¹⁴. Toisena esimerkkinä teksti-TV:n elämänsaareen liittyvästä teknologisesta fossiilista voidaan pitää 2000-luvun alun WAP-puhelimia, joissa pyrittiin yhdistämään teksti-TV:n ja Internetin toimintalogiikat¹⁵.

Yleisradio aloitti vakituiset teksti-TV-lähetykset Suomessa 7. lokakuuta 1981. Teksti-TV-ominaisuudet löytyivät Saloran mikropiiritelesioista jo 1970-luvun lopussa, ja muutamassa vuodessa toimintoa tuki-

vat lähes kaikki uudemmat väritelevisiomallit. Niistä suomalaisista, joiden vastaanotin pystyi näyttämään teksti-TV-sivut, palvelua käytti 1990-luvun lopussa säännöllisesti 70 prosenttia. Myöhemmin kehitetyt muistitarkaisut ovat nopeuttaneet sivujen löytämistä ja selailua, mutta teksti-TV:n alkuperäinen toimintaperiaate on pysynyt samana.¹⁶ TV1 aloitti vuonna 1991 ympärivuorokautisen testikuvalähetyksen, joka mahdollisti Teksti-TV:n näkyvyyden 24 tuntia vuorokaudessa. Yöllinen uutis seuranta aloitettiin tammikuussa 1995. Lokakuun alusta 1996 YLE Teksti-TV:n sivut ovat löytäneet myös Internetistä.¹⁷ Urheilun seuraajille teksti-TV:stä tuli sen alkuvuosista lähtien tärkeä uutisväline. Jääkiekko-otteluiden pysyvä online-seuranta aloitettiin vuonna 1988 yhteistyössä SM-liigan kanssa, minkä jälkeen otteluseuranta laajeni muihin kotimaisiin palloilusarjoihin ja esimerkiksi Englannin Valioliigaan.¹⁸

Urheilu erotettiin omaksi alueekseen teksti-TV:n uutisvirrasta vuonna 1984. Alkuaikoina teksti-TV:stä vastasi yksi toimittaja, jolle soitettiin tai faksattiin tilannetietoja urheilutapahtumista. Tärkeimmissä tapahtumissa toimittaja tai avustajat kävivät paikan päällä ja soittelivat tietolähteiden perään. Matkapuhelinten yleistyminen helpotti hektistä työtä, ja Internetin myötä tulospalvelutoiminta on automatisoitunut entisestään.¹⁹ Nykyään kaikki Euroopan suurimmat palloilupääsarjat päivittyvät teksti-TV:n sivuille ”automaattisesti”, sillä niiden tulospäivitys on ulkoistettu kansainvälisille palveluntarjoajille²⁰. YLE:n teksti-TV:n urheilusivuista vastaava Lauri Sihvonen kertoo viettäneensä iltojaan pätkäilemällä, onko sen lisäksi tarpeellista päivittää manuaalisesti Islannin ja Irlannin jalkapalloliigojen kaltaisia ottelutuloksia. Kotimaisten palloilusarjatulosten osalta lajiliitot hoitavat itse omat sivunsa – viimeisenä mukaan on liittymässä käsipallo, joka on tähän asti soittanut tilannetiedot teksti-TV:lle. Urheiluutisikoiden ja -uutisten

laatimisen ja ottelukierrosten jälkeisen sivutaittojen parantelun lisäksi teksti-TV:n toimitus kirjaa edelleen manuaalisesti esimerkiksi yleisurheilu- ja hiihtotulokset.²¹

Vaikka teksti-TV:n selailu tuntuu vaikiintuneen mediankäyttötapoihimme, se on tutkimuksissa pitkälti sivuutettu. Vuosituhannen vaihteen jälkeisen digi-TV-kohun aikana oli käynnissä myös teksti-TV:tä koskevia kehitysprojekteja. Sari Walldén kartoitti vuonna 2004 valmistuneessa tietojenkäsittelytieteen alan väitöskirjassaan suunnitteluasteella olleen superteksti-TV:n ominaisuuksia. Tuolloin digitaaliseen televisioon liittyi voimakkaita visioita Internetin kaltaisen käyttöliittymän nopeasta yleistymisestä, ja superteksti-TV:n ajateltiin olevan yksi digitaalisen teknologian mahdollistamista vuorovaikutteisista palveluista. Urheilu oli yksi niistä aihealueista, jonka ympärille televisiokanavat olivat rakentamassa superteksti-TV:n palvelukokonaisuutta. Urheilu-kanavalla oli tarkoitus luoda tiiviisti urheilua seuraavien ihmisten teksti-TV-yhteisö, jolle kaupitella kyseistä lisäarvopakettia.²²

Vuonna 2010, kolme vuotta analogisten TV-lähetysten loppumisen jälkeen, olemme kuitenkin yhä tilanteessa, jossa ”kolmekymppinen” teksti-TV näyttätty entisenlaisena, eikä Internetiä edelleenkään mainittavasti käytetä television kautta. Enemmänkin televisio-ohjelmien katselu on siirtynyt osittain tietokoneruudulle, kun kanavat ovat panostaneet netti-tv-lähetysiinsä ja arkistopalveluihinsa. Digiteksti-TV (suunnitteluvaiheen superteksti-TV) ei koskaan vakiintunut suomalaisten käyttöön. Digiteksti-tv-lähetysiä kotiruudulle välittäneet, hiukan tavallisia digibokseja kalliimmat MHP-standardin boksit eivät menneet kaupaksi, ja hypertekstuaalisin valikoin ja värikuvin varustetun kaksisuuntaisen digiteksti-TV:n yleistyminen jäi toteutumatta.²³ Niissäkin harvoissa bokseissa, joissa digi-teksti-TV näkyi, se toimi huomomin kuin vanhempi versionsa. Sivut eivät päivit-



Puhelimeen saa ladattua oman, televisiosta tutun teksti-TV-sovelluksen. Kuva: Riikka Turtiainen (28.10.2010).

tyneet automaattisesti eli näkyvillä ei aina ollut tuorein tieto. Lauri Sihvonen nimittää superteksti-TV:tä surulliseksi osaksi teksti-TV:n historiaa, sen sivupoluksi. Sihvosen mukaan superteksti-TV:seen panostettiin voimakkaasti vuoden päivät, mutta lopulta kehittäminen kuihtui omia aikojaan.²⁴ Nykyisin ei sen sijaan ole harvinaista, että televisiosta tiettyä urheilutapahtumaa seuraava datasiirtopakettien haltija tarkastelee samalla muita urheilutuloksia puhelimensa näytölle avautuvan teksti-TV-sovelluksen kautta²⁵. Käyttötapa vapauttaa urheilun seuraajan käyttämästä television kuvaruudun puolustustoimintoa. Toisin sanoen ”perinteisen” teksti-TV:n mobiiliversio on peitonnut erilaisien hienouksien varustellun, mutta tiettyyn päätelaitteeseen sidotun digiteksti-TV:n.

TURNAUSKESTÄVÄ TEKSTI-TV

Teksti-TV:n alkuvaiheisiin tuntuu liittyvän vahvoja mielikuvia. Se herätti ennen

1990-luvulla tapahtunutta yleistymistään urheilun seuraajissa ihmetyksen ja innostuksen sekaisia tunteita. Sarjataulukkojen ja jopa yksittäisten maalien reaaliaikainen päivittyminen television ruudulle oli uskomatonta siihen verrattuna, että ennen vastaavia tietoja oli päässyt tarkastelemaan vasta seuraavan aamun sanomalehdestä. Tuolloin muodostui sanonta, jonka mukaan vasta joukkueen tulosten näkyessä teksti-TV:llä oli kyse todellisesta kilpaurheilusta.²⁶ Teksti-TV arvottaa edelleen urheilua siinä mielessä, etteivät kaikkien lajien ja sarjatasojen edustajat vieläkään pääse tuloksineen esille palvelussa, jonka kokonaissivutilla on rajallinen. Lauri Sihvosen mukaan ”teksti-TV-status” on sitkeässä. Kun tietyt lajit ovat päässeet nauttimaan teksti-TV-näkyvyydestä, ei tule kysymykseenkään, että niitä voitaisiin vähentää. Joidenkin isojen lajien juniorisarjojen kohdalla on Sihvosen mukaan harkittu keventämistä, mutta mahdollinen teksti-TV-statuksista luopuminen on ollut liian kova pala lajiliitoille.²⁷ Toisaalta teksti-TV:n

toimitukselta on Internetin myötä poistunut paine laajentaa tulospalvelua: ”koska[lajit] liitot voivat nykyään kertoa omilla nettisivuillaan tuloksia vaikka kymmeneltä sarjatasolta”²⁸. Ennen Internetin yleistymistä monet urheilutahot lähestyivät YLE:n teksti-TV-toimitusta sivutilan toivossa. Toistensa näkyvyydestä kateelliset lajit painostivat lisäämään tulospalveluun sarjatasoja, mutta näissä asioissa ei enää lähestytty. ”Ei tarvitse enää kertoa SM-hiihdoista sataa parasta, koska kaikki 500 nimeä löytyvät hiihtoliiton ja kisajärjestäjän sivuilta.”²⁹ Teksti-TV on voinut asettaa oman uutiskynnyksensä terävimmän kärjen kohdalle. Tarjoamansa näkyvyyden kautta se legitimoit kilpaurheilutoimintaa osallistuen samalla muiden viestintävälineiden tavoin mediaurheilun³⁰ määrittämiseen.

YLE:n vuoden 2009 teksti-TV-tutkimuksen mukaan teksti-TV:n käyttö ei ole hiipumassa – päinvastoin – alle 25-vuotiaat tuntevat löytäneen sen uudelleen³¹. YLE:n teksti-TV:n sivuja seuraa television välityksellä viikoittain noin kaksi miljoonaa ihmistä. Luku on kasvanut vuodessa noin 120 000:lla. Internetin kautta teksti-TV:n sivuille hakeutuu yli 200 000 ihmistä viikossa, mutta määrä kaksinkertaistuu isojen urheilutapahtumien aikana. YLE:n teksti-TV:n käyttäjistä noin kolmannes on kokeillut palvelua mobiililaitteen avulla. Aktiivisimpia käyttäjiä ovat 35–44-vuotiaat kaupunkilaismiehet.³² Urheilun osuus YLE:n teksti-TV-sisällöistä on huomattavat 25 prosenttia, sekä Veikkaus- ja raviurheilusivut päälle³³. Omaan mediaurheiluaiheeseen kyselyyni vastanneista 82,7 prosenttia käytti teksti-TV:tä urheilun seuraamiseen.

Urheilun seuraajien keskuudessa on tavallista, että teksti-TV aukeaa aamulla heti heräämisen jälkeen yöllä pelattujen otteluiden (esim. NHL) lopputulosten tarkastamiseksi³⁴. Varsinainen ”television katselu” voi sekin kääntyä helposti pelkäksi teksti-TV:n sivujen edestakaiseksi selailuksi³⁵. Sari

Waldénin mukaan urheilu- ja veikkaustulosten seuraaminen on niiden sisältämän tiedon jatkuvasti muuttuvan luonteen takia yksi teksti-TV:n yleisimmistä käyttötarkoituksista³⁶. Urheilun seuraajien teksti-TV:n käyttö toistuu samanlaisena useita kertoja päivän aikana. Sen voi jakaa kahteen eri tasoon: yhtäältä teksti-TV:n kautta saadaan selville tuoreimmat urheilu-uutiset ja toisaalta sitä taas käytetään eri pelitilanteiden ja urheilutulosten seuraamiseksi. Urheilu-uutisotsikoiden tarkastelu ja uutissivujen läpiseläys ovat toimintaa, joka voi toistua muutamiakin kertoja päivän aikana, mutta joka keskittyy sillä hetkellä yleensä yksinomaan teksti-TV:n käyttöön. Tuloseuranta taas on oheistoimintaa, joka tapahtuu usein samanaikaisesti jonkin muun toiminnan kanssa.³⁷ Ilman kuvayhteyttä tapahtuvaa urheilutilanteiden seuraamista kutsutaan urheiluihmisten keskuudessa yleensä live-seurannaksi, jolloin seurataan ”otteluiden kehittymistä”³⁸.

Yksi live-seurannan motiiveista ja teksti-TV:n urheilusivujen käyttöön ylipäättään kiinnittyvistä ilmiöistä on urheiluedonlyönti. Veikkauksella on omat, pariin otteeseen laajennetut teksti-TV-sivunsa (470–499), joilta löytyvät veikkauskohteiden ja -tulosten lisäksi tiedot vedonlyöntikertoimista ja pelattujen kohteiden prosenttijakaumista. Lauri Sihvonen nimittää YLE:n ja Veikkauksen pitkää yhteistyötä Lotto-arvontoiheen ja ravilähetyksineen järkiavioliitoksi. Veikkaus lanseerasi teksti-TV:llä reaaliaikaisesti seurattun Pitkävedon³⁹ vuonna 1993. Sitä ennen teksti-TV:llä seurattiin Vakioveikkausta (lauantaivakio) ja ravikilpailuita, joista kerrottiin jokaisen lähdön tulos kerrallaan. Sihvosen mukaan teksti-TV tuli kuin tilauksesta vedonlyöjiä varten: 1980-luvun lopulla elettiin ”modernia nykyaikaa, kun lapset katsoivat televisiosta Peppi Pitkätossua ja isä seurasi samalla teksti-TV:ltä vakiorivii”⁴⁰. Vedonlyönti lisää urheilun seuraajien tarvetta pysytellä kaiken aikaa selvillä

ottelutilanteista, mikä on tehty teksti-TV:n kohdalla helpoksi. Toiminta voi muodostua myös itseään ruokkivaksi kehäksi: tuolloin alle 10-vuotias urheiluseuraajan alku muis-telee sijoittaneensa 1980-luvulla urheiluve-donlyönnistä ansaitsemansa voitorahat, 2600 markkaa, televisioon, koska hän halusi käyttöönsä ikioman teksti-TV:n.⁴¹

Nykyään otteluiden kehittymistä seura-taan teksti-TV:n ohella Internetin seuranta-sivustojen kautta. Lisäksi teksti-TV löytyy sellaisenaan, visuaalisesti samanlaisena ja sivuselausmenetelmiseen, Internetistä. Tie-tyt teksti-TV:n sivunumerot ovat painuneet lähtemättömästi sitä käyttävien urheilun seuraajien mieliin. Monet pystyvät luettele-maan ulkoa lähes kaikki teksti-TV:n urhei-lusivut⁴². Teksti-TV:n huolella rakennettu logiikka ajaa siihen tottuneet ihmiset netis-säkin teksti-TV:n sivuille. Tietyt asiat ovat aina tietyillä sivuilla ja siten nopeasti paikan-nettavissa. Lauri Sihvosen mukaan asialla on myös kääntöpuolensa, kun tulee tarve muuttaa joidenkin teksti-TV-sivujen ”pysy-viä” sisältöjä eli lähinnä laittaa niitä uuteen järjestykseen tai laajentaa: ”Voidaanko me ikinä siirtää NHL:ää johonkin muualle kuin 235:een, kun se on siinä nyt parikymmentä vuotta ollut.”⁴³

Sivuselaustoimintoon liittyvät rutiinit eivät yksin riitä selittämään teksti-TV:n yli

vuosituhannen vaihteen jatkunutta suosiota urheilun seuraajien keskuudessa. Internet tarjoaa lajikohtaisia, reaaliaikaisia seuranta-palveluita, joiden visuaaliset esittämistavat päihittävät teksti-tv-grafiikan mennen tul-len. Kaikesta huolimatta teksti-TV:n tai-ka säilyy. Se tarjoaa nopeasti löydettävissä olevaa, rajoitetun tilansa vuoksi tiivistä tie-toa, jonka paikkaansa pitävyyttä kontrolloii Yleisradion kaltainen uskottava taho. Lauri Sihvonen vahvistaa, että epäselvissä tilan-teissa teksti-TV:llä mieluummin odotetaan kuin julkaistaan epävarma tieto⁴⁴. Urheilun seuraajan kannalta teksti-TV:n tärkeimmät ominaisuudet ovat reaaliaikaisuus, tuoteta-vuus ja kätevyys. Internetiin verrattuna teksti-TV:n tieto näyttää ”varmempana”, ja joidenkin lajien osalta tulokset päivittyvät teksti-TV:lle nopeammin kuin Internetiin.⁴⁵

Teksti-TV erottuu mediakentällä eduk-seen myös tiiviydellään. Sen napakan sisäl-lön (muutaman kappaleen sähköuutiset ja tuloslistat) voi omaksua nopealla silmäyk-sellä, mikä helpottaa navigoimista uutistu-lvan keskellä.⁴⁶ Toisin sanoen Internet saat-taa teksti-TV:hen verrattuna tarjota urheilun seuraajien saataville jopa liikaa ylimääräistä ja epäolennaista tietoa, jolloin haluttujen tu-losten, tilastojen ja uutisten seulominen vie aikaa. Teksti-TV:n kannalta urheilu on ihan-teellista asiasisältöä, sillä olennaisin urhei-

YLE TEKSTI-TV		Sivu 254H	
Tulokset		JALKAPALLO	VEIKKAUSLEIGA
ETUSIVU 100 >	HAKEMISTOT 195 >	LIIGAKARSINTA (eurocup-säännöt):	
KOTIMAAT 192 >	KOTIMAA 192 >	27.10. viikingit - JJK	1-1 (0-0)
ULKOMAA 130 >	ULKOMAA 130 >	30.10. JJK	- viikingit klo 14.00
TALOUS 100 >	TALOUS 100 >	KARSINTA NAISTEN LIIGAPAIKASTA:	
SÄÄ JA LIIKENNE 000 >	SÄÄ JA LIIKENNE 000 >	24.10. JyPK	- Ilves 1-1 (1-0)
URHEILU 201 >	URHEILU 201 >	31.10. Ilves	- JyPK klo 14
VERKKAUS 470 >	VERKKAUS 470 >	SIVULIITTELO (PDF)	
TV-OHJELMAT 300 >	TV-OHJELMAT 300 >	YLE ETUSIVU	
OHJELMAOPAS 350 >	OHJELMAOPAS 350 >	YLE URHEILU	
ALUEUITSEY 500 >	ALUEUITSEY 500 >	YLE UUTISET	
NEWS IN ENGLISH 130 >	NEWS IN ENGLISH 130 >	OHJELMAOPAS	
PÄ SVEHSKA 700 >	PÄ SVEHSKA 700 >	SVEHSKA.YLE.FI	
VIKKOMAASIBBI 000 >	VIKKOMAASIBBI 000 >	<input type="text"/> Hae sivu >> 100 200 300 400 500 600 700 800	
		<input type="button" value="Edellinen sivu"/> <input type="button" value="Alasivu"/> <input type="button" value="Ylösivu"/> <input type="button" value="Seuraava sivu"/>	

Teksti-TV löytyy sivuselaustoimintoi-neen myös netistä (sivu 254, 28.10.2010). Lähde: YLE Teksti-TV, <http://www.yle.fi/cgi-bin/tekstiv/ttv.cgi/html?PAGE=254>

lutieto on ilmaistaivissa lyhyesti: 1–0 riittää, jolloin yhdelle sivulle mahtuu parikymmentäkin ottelutulosta. Myös Lauri Sihvonen pitää teksti-TV:n suosion salaisuutena tiiviyyttä ja reaaliaikaisuutta. Niiden varassa teksti-TV saavutti vahvan asemansa 1980–90-luvulla, ennen Internetiä, ollessaan ainoa nopeaan tiedonvälitykseen pystyvä väline.⁴⁷ Toisaalta tietyistä teksti-TV:n toimivimmista ominaisuuksista välineen käyttäjät ovat varmasti tulleet tietoisiksi vasta Internetin sisältövyöryn myötä. Teksti-TV:n kunnianpalautukselle omistetussa Helsingin Sanomien Nyt-liitteen artikkelissa ”Kiitos 835!” (10.9.2010) teksti-TV:tä kutsutaan nykyisen medianenon kapiseksi: ”Ja juuri siinä on sen hienous. Teksti-TV:n eleetön ilmaisu piirtää järjestystä kaaokseen. Sivua sata on satavarma paikka tarkistaa, että maailma on pystyssä.”⁴⁸

PILAA(NTU)VA MEDIATEKNOLOGIA?

Uuden mediateknologian hankkimisen syyt palautuvat usein urheiluun. Ensimmäisen ja myöhemmin isomman (väri)televisioin hankintaa on monessa suomalaiskodissa perusteltu urheilun seuraamisella. Videolaitteen hankkimisen syyksi nimettiin vuonna 1984 yleisesti Los Angelesin olympialaiset, joiden televisiölähetykset osuivat Suomessa yöaikaan. Digiboxin hankinta on niin ikään vauhdittanut urheilun ansiosta, ja monien lajien siirtyminen maksukanaville on pakottanut urheilun seuraajat laitehankintojen lisäksi sijoittamaan Canal+-kanavapakettiin.⁴⁸

Urheilun seuraajalle television hankinnan tärkeimpiä kriteereitä on pitkään ollut nopea ja kätevä teksti-TV. Ilman alavivuseläusmahdollisuutta, hyvää sivumuistia ja kuvanjakamistoimintoa televisio ei ole lähtenyt kaupan hyllyltä kotikatsomoon.⁴⁹ Digi-TV:n alkuvaiheista väitöskirjansa tehnyt Pertti Näränen laskee teksti-TV:n (yhdessä video- ja pelikonsoliliitäntöjen sekä maksu-

tv-järjestelmän ja kotiteatterilaitteiden kanssa) osaksi television 1980-luvulla alkanutta kehityskulkua, jota luonnehtivat television monipuolistuminen, kaupallistuminen, ohjelmatarjonnan lisääntyminen, teknisen laadun kehittämisen pyrkimykset sekä erilaisiin lisäpalveluihin ja -toimintoihin kytkeytyminen⁵⁰. Petri Saarikoski puhuu digi-tv:n ”esihistoriasta”, jossa 1970-luku näyttää televisiomallien ominaisuuksien lisääntymisen ajanjaksona. Televisiovalmistajien keskinäisen kilpailutoiminnan kiristymisen konkretisoitui teksti-TV:n lisäksi kaukosäätimen ja digitaalisen kanavavirityksen kaltaisina kilpailuvaltuina.⁵¹ Nykypäivän urheilun seuraajat vertailevat televisiomerkkejä valmistukseen kuvanlaadusta ja säästyäkseen hitaan ja toimimattoman teksti-TV:n aiheuttamalta mielipahalta.⁵²

Jaakko Suominen on määrittänyt analogisen (eli kotoistavan) ja digitaalisen (eli teknistävän) televisiokulttuurin ja -visioiden diskurssit, joilla hän viittaa kielellisten käytäntöjen ja rakenteiden lisäksi myös materiaaliin muotoihin ja sisällöllisiin ilmentymiin sekä tuotantotapoihin. Digitaalinen diskurssi eroaa analogisesta muun muassa lisälaitteiden suuren määrän, teknologian avulla saavutetun laadun eli ohjelmaestetiikan uuden autenttisuuden sekä nopean ja laajan vuorovaikutteisuuden myötä. Analogisen diskurssin mukaisia iskusanoja ovat yhteisyyden, informoinnin ja vakiintuneisuuden kaltaiset termit, kun taas digitaalista diskurssia ylläpidetään osallistavuuden, monimediaalisuuden ja erikoistumisen voimalla. Suominen mukaan kummatkin diskurssit ovat kuitenkin olleet läsnä koko television historian ajan, mutta niiden luonne ja suhdet ovat vaihdelleet.⁵³ Teksti-TV:n voi mielestäni nähdä nämä diskurssit yhteen kietovana välineenä – analogisen diskurssin aikalaisena, joka on koko olemassaolonsa ajan itse asiassa toteuttanut digitaalista diskurssia.

YLE:n teksti-TV:llä vuodesta 1985 työskennellyt Lauri Sihvonen muistelee haike-

ana ”pioneerityötä hienon välineen parissa sen monopoliaseman⁵⁴ aikana”. Se, että edes alettiin seurata jotain reaaliaikaisesti, riitti alkuvuosina haltioituneeseen palautteeseen. Pian teksti-TV:n käyttöön kuitenkin totuttiin, ja palautetta alkoi tulla vain, jos jokin asia ei toiminut tai oli hoidettu huonosti. Tänä päivänä kiitosta on turha enää odottaa. Jos joku ottaa yhteyttä teksti-TV:n toimitukseen, on hänellä jotain valitettavaa. Nykyisin virheet teksti-TV:llä ovat niin sanotusti ”globaaleja”, sillä kyse on useimmiten vääärstä tuloksesta kansainvälisessä tulospalvelussa. Teksti-TV:n toimitus saa silti aina syyt niskoilleen, koska ulkopuolinen palveluntarjoaja on tavallisille käyttäjille näkymätön taho. Menneinä vuosina ongelmia oli enemmän teksti-TV:n päivittymisen kanssa. Syynä saattoi vuosituhannen vaihteen molemmiin puolin olla tietokoneen arkistolevyn täyttyminen tai palvelimen kaatuminen. Lauri Sihvonon toteaa urheilun seuraajien reagoineen aina ensimmäisinä mahdollisesti tuntejakin kestäneeseen ongelmatilanteeseen: ”Ja kun mikään ei päivittynyt vaan teksti-tv makasi staattisena, ei päässyt edes kirjoittamaan, että sivut eivät päivity”. Ainoa tapa tiedottaa asiasta oli yhteyden ottaminen TV-kuulutajiin, jotka mainitsivat teksti-TV:n päivittymättömyydestä televisiolähetysten yhteydessä. Sihvonon kertoo selostaneensa närkästyneille soittajille välillä puhelimitse jääkiekko- ja ravitilanteita. Vedonlyöjien kannalta vanhentuneiden tilannetietojen päivittämisen tarve on tietenkin akuutti. Nykyään teksti-TV kaatuu enää harvoin, ja silloinkaan sitä ei useimmiten kukaan edes huomaa, koska kyse on vain minuuteista.⁵⁵

Mediateknologian toimimattomuus saa urheilun seuraajien pinnan kiristymään yleisemminkin: ”[- -] netti-tv pätkii ja kuvaa ei näy, radiosta loppuvat patterit kesken hiihtolenkin, autossa EM-finaalin aikana luetaan merisäättä ja sitten katoaa kuuluvuus jossain Maalahden kohdalla, Innasen

ääni ei kuulu tai kuva ei näy ja West Ham tekee maalin [- -]”⁵⁶. Yleisiä televisiourheiluun liittyviä harmistuksen aiheuttajia ovat digiboksin jämähtäminen, lähetykatkokset ja heikko kuvanlaatu. Kyselyvastaaja mainitsee vaihtaneensa kokonaan televisiomerkin sen seurauksena, että hänen silloinen väritelevisionsa hajosi Lake Placidin olympialaisten (1980) aikana⁵⁷. Mediateknologiaan itsessään ei yleensä kiinnitetä paljoakaan huomiota ennen kuin siinä havaitaan puutteita tai toimintaongelmia. Sama pätee kaikkeen teknologiaan, jonka koetaan häiriötilanteessa riistättyvän hallitsematomaksi. Mitä tehokkaampi teknologia ja pidemmälle kehitelty laite on kyseessä, sitä kohtalokkaampia ovat siihen liitetyt häiriöt ja äkillinen rikkoutuminen, kun laitteet tuhoutuvat ikään kuin ”omasta voimastaan”.⁵⁸ Mediateknologia tulee siis näkyväksi ongelmatilanteissa, ja mitä uudempi (digitaalinen) teknologia on kyseessä, sitä voimakkaampi on käyttäjän reaktio – vanhemman teknologian pettäminen saa yleensä edes vähän enemmän ymmärrystä osakseen.

KAMPPIILUA KAUKOSÄÄTIMESTÄ

Arkipäiväisesti ajateltuna kaukosäädin on teknologia, joka saa todellista huomiota osakseen vain ollessaan kateissa. Teksti-TV:n käytön mahdollistaneen välineen rooli on itse asiassa mullistavampi kuin äkkisel-tään tulee ajatelleeksi. Se teki ilmeistytyään ”passiivisesta TV:n katsojasta” aktiivisen ohjelmavirtaan osallistujan tarjotessaan mahdollisuuden esimerkiksi teksti-TV:n selailuun ja kanavapujotteluun kesken lähetyksen.⁵⁹ Televisioteknologioiden sosiokulttuurista historiaa tutkinut Jukka Kortti toteaa mediatutkija Dan Steinbockin nimittäneen 1980-luvulla samaa ilmiötä, jossa televisiota koskevat ylhäältä ohjailut päätökset muuttuvat alhaalta käsin tehdyiksi valinnoiksi ”kaukosäätimen estetiikaksi”⁶⁰. Kortin mu-

samalla tasolla. Teksti-TV tuottaa omanlaisensa aktiivisen käyttäjän, mutta ei liian aktiivista. Se ei sido käyttäjänsä keskittyneisyyttä kokonaan itseensä (verrattuna vaikka Internetiin), vaan antaa mahdollisuuden esimerkiksi käyttää samanaikaisesti jotain toista mediateknologiaa. 2000-luvulla katsojan ja TV-ruudun välikätenä toimii usein myös matkapuhelin, kun katsoja osallistuu yleisöäänestyksiin, pelaa mobilelle TV-pelejä tai lähettää vastauksen urheilustudion esittämään päivän kysymyksen. Interaktiivista TV-viihdettä tutkineen Pauliina Tuomen mukaan kyseessä on tällöin television, kaukosäätimen ja matkapuhelimen mediakonvergenssi.⁶⁵

Kanava- ja nettisurfauksen välineinä toimivien kaukosäätimen ja hiiren vertailusta ei siis ole pitkä matka teksti-TV:n ja Internetin erojen ja yhdenmukaisuuksien hahmottelemiseen. Mika Pantzar puhuu tuotteiden evolutionaarisista sukupuista, joiden kautta esimerkiksi kirjoituskone voidaan määrittää tietokoneen ”äidiksi”. Tuotteiden välillä voidaan nähdä erilaisia vuorovaikutussuhteita kuten käsitteellinen yhteys, kilpailullinen suhde tai yhteistyösuhde.⁶⁶ Tällaisen tavaraekologia- ja tuotegenetiikka-ajattelun kautta teksti-TV:n ja Internetin välinen sukulaisuus näyttätty moninaisena. Teksti-TV:n ja Internetin käyttö ei ole toisinaan poissulkevaa, ja molempien kävijämäärät ovat kasvaneet rinnakkain⁶⁷. Kyseessä ei siis ole ainakaan näkyvä kilpailusuhte, jossa jommankumman esiintyminen vähentäisi toisen olemassaolon todennäköisyyttä, vaan symbioottinen yhteistyösuhde, jossa molemmat menestyvät. On hankala osoittaa onko teksti-TV:n ja Internetin välillä hevosvankkurien ja rautatievaunun kaltaista käsitteellistä vuorovaikutusta eli idean lainaamista – kyse on ehkä ennemminkin teknologisten visioiden kiertäettävyydestä.⁶⁸ Toisaalta teksti-TV:n voisi ajatella ”oman kontekstinsa luoneeksi artefaktiksi”, joka ei korvaa (tai korvaudu) eikä sinänsä sopeudu

ympäristöönsä vaan on itse luonut oman kysyntänsä⁶⁹.

Vaikuttaisi järkeenkäypältä, että Internet olisi yleistytään korvannut teksti-TV:n – niin kuin sen olisi pitänyt jo ajat sitten korvata itse televisiovastaanottimetkin painetuista kirjoista ja lehdistä puhumattakaan. Korvaavuusajattelulla on mediateknologioiden yhteydessä pitkät juuret. Suomalainen lehdistö oli 1980-luvun alussa itse asiassa huolissaan siitä, että uusi viestintä, teksti-TV, tulisi leikkaamaan pois osan sanomalehdille kuuluvasta viestinnästä⁷⁰. Mediakonvergenssi-tyyppinen ajattelu eli näkemys mediamuotojen yhdistymisestä oli muodikasta jo 1980-luvun alussa⁷¹. Mediatutkija Juha Herkmanin mukaan konvergenssikeskustelua on määrittänyt ennen kaikkea digitaalisuus, jolloin teknologinen konvergenssi on nähty jopa niin vääjäämättömäksi prosessiksi, että se toteutuu evoluution tavoin omalakisesti ilman että mediamaailman toimijat voivat siihen puuttua. Hän on nimittänyt konvergenssia osaksi ”tietoyhteiskunnan suurta kertomusta”, jossa puhe konvergenssista on tuottanut itsessään painetta teknologiseen konvergenssiin. Todellisuudessa yksittäisen mediateknologian käyttäjän näkökulmasta korostuu edelleen laitteiden divergenssi eli eriytyminen television saadessa rinnalleen digiboksin, pelikonsolin, tietokoneen, mp3-soittimen, matkapuhelimen ja sähköisen lukulaitteen.⁷² Henry Jenkinsin mukaan mediakonvergenssin nykyvaiheessa vanha ja uusi media vuorovaikuttavat keskenään entistä kompleksisemmalla tavalla⁷³. Urheilun seuraajat ovat malliesimerkki mediateknologioiden ”sekäkäyttäjistä”, joiden toiminnassa korostuu toisiaan täydentävien viestintävälineiden erityispiirteiden yhdistely eli intermediaalisuus.⁷⁴

Internetiin verrattuna teksti-TV on kiistämättä vanha mediateknologia – ellei suorastaan yksi sen mahdollisista varhaisvaiheista, kuten olen edellä hahmotellut.

Teksti-TV on ”vanha” mediateknologia myös siinä mielessä, ettei siihen liity ”uusiin medioihin” sisään kirjoitettua interaktiivisuutta (sikäli, kun siksi ei riitä kaukosäätimen käyttö)⁷⁵. ”Uusi media” on terminä ongelmallinen, sillä kaikki vanhatkin mediateknologiat ovat aikoinaan olleet uusia ja uudet puolestaan vanhenevat kiihtyvällä vauhdilla⁷⁶. Lisäksi uudempiä medioita usein verrataan vanhempiin ja selitetään niiden kautta⁷⁷. Perinteiset mediateknologiat taas saavat uudemmiltään merkityksiä mediateknologioiden vuoropuhelussa⁷⁸. Urheiluaiheiset mediasisällötkin liikkuvat viestintävälineestä toiseen, ja uudemmat mediaurheilumuodot remedioivat⁷⁹ vanhemmista mediateknologioista tuttuja esitelmätapoja. Ilmiö konkretisoituu YLE:n urheilutoimituksessa, jossa samat toimittajat tekevät sisältöä sekä teksti-TV:lle että Internetiin. Lauri Sihvosen vetämä 12 henkilön online-ryhmä työstää uutisia molempiin viestintävälineisiin kuudessa vuorossa päivän aikana. Käytännössä samaa raakatekstiä lihotetaan verkkoversiota varten, mikä on tunnistettavissa uutisoinnin samankaltaisuudesta. Kun Internet astui 1990-luvun jälkimmäisellä puoliskolla kuvaan, nopean ja luotettavan uutistoimittamisen ristipaineeseen tottuneet teksti-TV-toimittajat siirtyivät Sihvosen mukaan luontevasti tekemään myös verkkosisältöjä.⁸⁰ Tässä yhteydessä voidaan puhua viestintäjärjestelmien konvergenssistä⁸¹.

Teksti-TV ja Internet muistuttavat viestintävälineinä ainakin jossain määrin toisistaan. Yksi yhteinen nimittäjä periytyy vielä kumpaakin viestimenä edeltäneestä sanomalehdestä, sillä sekä teksti-TV:n että Internetin kerralla näytölle ilmestyvää näkymää kutsutaan sivuksi. Teksti-TV:llä on käytössään sivunumerointi verkkosivujen noudattaessa hypertekstimäistä sivurakennetta. Oleellista molempien välineiden suhteen on myös esitysmuodoltaan tiiviin tekstin rooli. Visuaalisen materiaalin ylitarjonnasta ja liik-

kuvan kuvan mahdollisuuksista huolimatta teksti on säilyttänyt asemansa digitaalisella aikakaudella. Verkossakin luetaan ja kirjoitetaan paljon. Tekstuaaliseen esittämiseen keskittyminen saattaa olla yksi pääsyy teksti-TV:n hiipumattomaan suosioon.

Sanomalehdistä, lukemisesta ja kirjoittamisesta palaudutaan edelleen paperiin. Digitaaliteknoologiaan perehtyneet Abigail J. Sellen ja Richard H. R. Harper ovat ravistelleet tutkimuksellaan paperittoman toimiston myyttiä pohtiessaan syitä sille, miksi ihmiset yhä käyttävät eri tilanteissa paperia, vaikka saatavilla on paljon uudempiä ja tehokkaampia teknologioita. He toteavat, ettei uusi teknologia ole korvannut paperia vaan lähinnä muuttanut sen roolia. Koska muutos on itsessään monimutkaisen ympäristön evolutionaarinen prosessi, uusi ei yleensä korvaa vanhaa yhtä nopeasti ja radikaalisti kuin ennustetaan ja odotetaan vaan elää rinnan sen kanssa. Tällöin teknologiat alkavat vuorovaikuttaa keskenään eri tavoin ja asettuvat eri rooleihin sen mukaan, miten ihmiset näkevät niiden kulloisessakin tilanteessa palvelevan parhaiten kyseistä tarkoitusta. Esimerkkinä Sellen ja Harper mainitsevat, että paperi kaivetaan esiin ja sen ylivoimainen kätevyys tunnustetaan yleensä silloin, kun uudempi teknologia jostain syystä pettää.⁸² Teksti-TV:n voi nähdä kohdanneen paperin tavoin Sellenin ja Harperin mainitseman symbolisen ongelman. Teksti-TV mieltyy vanhanaikaiseksi teknologiaksi, joka edustaa menneisyyttä. Tämä symbolisuus selittää osittain myös sitä, miksei teksti-TV ole kelvannut laajemmin tieteellisen tutkimuksen kohteeksi. Tarkastelemalla sitä, miten ihmiset käyttävät paperin ja teksti-TV:n kaltaisia epämuodikkaita teknologioita, voidaan joka tapauksessa suunnitella uusia, entistä tehokkaampia digitaalisia palveluita.⁸³

KUUMA VÄLINE

En ole ottanut tässä artikkelissa teksti-TV:n vanhanaikaisuutta itsestäänselvytenä vaan lähtenyt etsimään vastauksia sille, miksi kyseinen mediateknologia on urheilun seuraajille tietyissä tilanteissa ylivoimainen väline. Vanha kunnan teksti-TV on säilyttänyt asemansa digitalisoituneessa media-urheiluympäristössä, koska se on käyttöominaisuuksiltaan tarpeeksi yksinkertainen (yksisuuntainen) mediateknologia. Se on reaaliaikainen ja luotettava väline, jonka tiiviisti esitetty sisältö on nopeasti löydettävissä. Teksti-TV on ollut toimiva aikansa edelläkävijä, joka on tarjonnut valinnan vapauden ja keskittynyt tekstuaaliseen esittämiseen.

Teksti-TV ylsi sanomalehden urheil uutisen alaotsikkoon 2.10.2010, kun Satakunna Kansa raportoi Veikkausliigaan noususta pelanneen kotijoukkueen ottelusta otsikolla: ”Takaisin taisteluun! FC PoPa teki paluun nousukamppailuun, Antti Sumiala teksti-tv:lle.” Uutisen leipätekstissä mainitaan vielä erikseen, että ”Sumiala sai nimensä ensimmäistä kertaa tällä kaudella teksti-tv:n sivulle 231, maalintekijöiden sarakkeeseen”. Uutinen todentaa paitsi sen, että teksti-TV:n sivunumeroilla todella on lähes kanonisoitu asema, myös sen, että ”teksti-TV-status” tunnustetaan urheilumaailmassa yhä edelleen. Porilainen Antti Sumiala ylitti paikallisen sanomalehden ja valtakunnallisen teksti-TV:n uutiskynnyksen tehdessään maalin jalkapallon miesten Ykkösessä.

Epäilyksien kohteeksi joutuneen⁸⁴ teksti-TV:n selviytymiskeinoihin onkin luokitunut tiiviini teksti-ilmaisun, horjumattoman luotettavuuden ja reaaliaikaisuuden pioneeriuden lisäksi sivuselaustoiminnon pettäimätön logiikka, joka on iskostanut tietyt sivunumerot käyttäjiensä pitkäkestoiseen muistiin. Käteväkäyttöinen teksti-TV on pysynyt toimintaperiaatteeltaan ja ulko-

asultaan samanlaisena pitkään ja peitonnut helppoudellaan uudenaikaisempia visioita edustaneita teknologioita. Kätevän tiedon saavutettavuuden vuoksi teksti-TV:tä voi käyttää myös rinnakkain toisen mediateknologian kanssa. Ilman urheilua ja urheiluvendonlyöntiä se tuskin olisi nähnyt tätä päivää. Teksti-TV:n urheilusivuissa mediateknologia ja mediasisältö ovat kohdanneet urheilun seuraajan kannalta niin tehokkaalla tavalla, ettei teksti-TV:n tarvitse pelätä ole-massaolonsa puolesta vielä seuraavienkaan ”uuden median” sovellusten ilmaantuessa mediakulttuurimme.

Mediateoretikko Marshall McLuhanin vuodelta 1964 peräisin olevan klassikkojaoittelun mukaan kuumat viestintävälineet ovat niitä, jotka ovat analyttisiä ja lineaarisia, välittävät runsaasti informaatiota, mutta säilyttävät välimatkan eivätkä vaadi osallistumista (esim. kirjoitettu sana). Moniaistimellinen televisio on puolestaan kylmä väline. McLuhaniin tukeutuen teksti-TV:n voisi ajatella olevan kylmän välineen sisällä toimiva kuuma (tai kylmän välineen kuumaksi muuttava) väline. Toisaalta ”kuuman” voi tämän otsikon tasolla tulkita myös suosittuun tai pinnalla olevan synonymiksi. Teksti-TV ei vanhene, sillä se säilyttää omat erityispiirteensä taipumatta konvergenssiin.

Suomalaiset television katselijat saivat tosin esimakua ”uudenkarhean” mikrobloggeripalvelu Twitterin ja ”vanhan kunnan” teksti-TV:n yhteistyöstä vuoden 2010 Euroviisujen aikana. Twitter upotettiin YLE:n suoraan televisiolähetyskeskukseen teksti-tv:n kautta, jolloin katsojat pääsivät kommentoimaan laulukilpailun tapahtumia TV-ruudulla. Teknisesti kokeilu toteutui niin, että hashtagilla⁸⁵ #euroviisut julkaistut kommentit hakeutuivat RSS-syötteen kautta moderoituun julkaisujärjestelmään. Teksti-TV:n sivun 398 avaamisen kautta Tweetit eli ”viserrykset” upposivat osaksi Euroviisu-lähetyskeskteen näkymää tekstityksen tavoin.⁸⁶ Systeemi vaikuttaisi kokeilun

arvoiselta myös urheilulähetysten yhteydessä. Halukkaat näkisivät jalkapallon MM-finaalin aikana muiden katsojien yksittäisiä ottelutapahtumia koskevien kommenttien juoksevan kuvaruudun alareunassa. Koettavaksi jäisi, kuinka paljon kommenttien lukeminen ja viestien näpyttely veisi huomiota pois itse ottelun seuraamiselta. YLE palvelee asiakkaitaan tällä hetkellä tilattavilla tekstiviesteillä, mutta teksti-TV:n urheilutuutiset puhelimeensa haluavien osuus on hyvin marginaalinen. Normaalisti muutama sadan henkilön käyttämän palvelun voi tosin Jyväskylän rallin aikana tilata 1500 kilpailua todennäköisesti paikan päällä seuraavaa ihmistä.⁸⁷ Visioita superteksti-TV:n tyyppisestä käyttöliittymästäkään ei ole kaikkialla täysin haudattu. Yle Areenan tapaisten palveluiden käyttäminen niin sanotun älykkään⁸⁸ television kautta onnistuu jo nyt, ja haave interaktiivisen television kautta (kaukosäätimellä) tapahtuvasta urheiluvideonlyönnistä elää edelleen⁸⁹.

Lauri Sihvosen mukaan teksti-TV:n lähitulevaisuus ei tule sisältämään dramaattisia muutoksia. Urheilun osalta automaattisen tai ulkopuolisen tulospäivityksen tarve tulee lisääntymään, mutta säännöllisen suuret käyttäjämäärät pitävät huolen siitä, ettei teksti-TV-palvelua olla ajamassa alas tai supistamassa. Pääpaino YLElläkin on Internetissä, jossa jutut julkaistaan isompiina. Teksti-TV:tä tehdään sivutuotteena. On tietysti olemassa uhka siitä, että jossain vaiheessa teksti-TV:n tekniikka käy yksinkertaisesti vanhaksi. Sihvonen ei kuitenkaan ole huolissaan lempilapsestaan: ”Jos se on näin kauan mukana roikkunut, niin miksei yhä uudemmissakin telkkareissa.”⁹⁰ Hän pitää television asemaa suomalaisessa kulttuurissa vahvana selityksenä teksti-TV:n suosiolle. Suomalaiset ovat edelleen paljon television ääressä, ja teksti-TV on iskostunut syvälle urheilun seuraajien tottumuksiin. Sihvosen työperäisen tuntuman mukaan alle 15-vuotiaat ovat ryhmä, joka ei kuulu teksti-TV:n

aktiiviseen käyttäjäkuntaan, koska heidän ei ole tarvinnut missään vaiheessa tottua välineen käyttöön. Nähtäväksi jää, oppivatko nämä tulevat urheilunseuraajasukupolvet teksti-TV:n käyttäjiksi vai löytyykö sitä voittoa. Toistaiseksi teksti-TV:n jos jonkin mediateknologian kohdalla tuntuu kuitenkin pätevän McLuhanin kuuluisa väite siitä, että ”väline on viesti”⁹¹.

FM Riikka Turtiainen viimeistelee väitöskirjansa mediaurheilusta Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineeseen. Hän on syntynyt samana vuonna kuin viralliset teksti-TV-lähetykset käynnistyivät Suomessa.

¹ ”Tulos ei päässyt edes teksti-TV:lle” on 25 vuotta teksti-TV:n parissa työskennelleen Lauri Sihvosen mukaan sanonta, johon törmää edelleen jatkuvasti. Urheilulajien edustajat tuntuivat hyväksyvän, jos eivät pääse tuloksineen esimerkiksi YLE:n Urheiluruutuun, mutta etteivät edes teksti-TV:lle...

² Lauri Sihvosen mukaan MTV3 on YLE:n ainoa kotimainen kilpailija teksti-TV:n osalta. Urheilun seuraajat ovat kokeneet MTV3:n tekstikanavan keskittyvän vain omistamiensa televisio-oikeuksien mukaisiin urheilulajeihin. (Ks. Sihvosen asiantuntijahaastattelu 2010; Turtiainen 2005, 63 ja YLE:n teksti-tv-tutkimus 2009.)

³ Sihvosen asiantuntijahaastattelu 2010.

⁴ Turtiainen 2005, 67.

⁵ Walldén 2004, 5.

⁶ Näränen 2006, 45.

⁷ Äijälä 1980, 233.

⁸ Äijälä 1980, 233–238.

⁹ Äijälä 1980, 242.

¹⁰ Äijälä 1980, 234–235.

¹¹ Saarikoski 2002; 2009, 78–79.

¹² Kulttuurisesta omaksumisesta ks. Saarikoski & al. 2009.

¹³ Pantzar & Shove 2006, 13–26.

¹⁴ Saarikoski 2009, 83.

¹⁵ WAP lanseerattiin 1990-luvun lopussa suurin odotuksin ja valtavan kohun saattelemena, mutta puhelinten käyttöliittymä osoittautui tuolloin liian kömpelöksi. Epäonnistumiseen vaikuttivat vaatimattomien näyttöjen ja hitaiden gsm-yhteyksien lisäksi palveluiden käyttöönoton hankaluus, toimintahäiriöt, hinnoittelu ja vastaavien tekstiviestipalveluiden varmempi toiminta. (Harju 2001; Ensimmäisen aallon harjalla 2003, 42.)

¹⁶ Saarikoski 2002, ks. myös Suominen 2001; Walldén 2004, 5–9.

- ¹⁷ YLE.fi 6.10.2006.
- ¹⁸ Sirkkiä-Jarva 2007, 452–453.
- ¹⁹ Karjalainen 18.11. 2008.
- ²⁰ Tulospalveluita tarjoavia firmoja on esimerkiksi Score24, jota käyttävät monet muutkin kotimaiset urheilumediat. (Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.)
- ²¹ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ²² Kangaspunta 2006, 186–187.
- ²³ Ks. esim. Utain 20.4.2006.
- ²⁴ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ²⁵ Noin kolmannes Ylen teksti-TV:n käyttäjästä on kokeillut palvelua mobiililaitteen avulla. HS 8.12.2009.
- ²⁶ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010; Turtiainen 2005, 61–62.
- ²⁷ Urheilutulosten näkyvyyttä teksti-TV:llä ei ole kavennettu lukuun ottamatta kriketin, baseballin ja maahockeyyn kaltaisia lajeja, joita on seurattu hetki kokeiluluonteisesti. Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ²⁸ HS 8.12.2009.
- ²⁹ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ³⁰ Mediaurheilulla tarkoitin tässä yksinkertaistettuna mediassa esillä olevaa urheilua.
- ³¹ "YLE:n teksti-tv-tutkimus 2009."
- ³² HS 8.12.2009.
- ³³ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ³⁴ Kyselyaineisto.
- ³⁵ Kyselyaineisto.
- ³⁶ Walldén 2004, 7.
- ³⁷ Kyselyaineisto, ks. myös Turtiainen 2005, 63.
- ³⁸ Kyselyaineisto, M20–25, opiskelija, Tampere.
- ³⁹ Pitkävedossa veikataan ottelun voittajaa. Vedonvälittäjä eli Veikkaus valitsee pelattavat kohteet ja määrittää niille kiinteät kertoimet. Pelimuoto työllistää teksti-TV:tä edelleen hyvin paljon, mutta kaikkia kohteita ei pystytä enää seuraamaan täysin reaaliajassa – kaikista kerrotaan kuitenkin puoliaikatilanteet ja lopputulos (Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010).
- ⁴⁰ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ⁴¹ Turtiainen 2005, 61.
- ⁴² Kyselyaineisto, esim. N20–25, opiskelija, Turku ja Pori; N26–30, opiskelija, Jyväskylä; M20–25, toimitustyöntekijä, Pori; N20–25, palveluasiantuntija, Helsinki; M-20, opiskelija/jalkapalloilija, Turku; N-20, opiskelija, Turku; N36–40, tutkija, Helsinki; M61–65, eläkeläinen, Lahti; M51–55, opettaja, Kankaanpää; M26–30, testauspäällikkö, Helsinki.
- ⁴³ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ⁴⁴ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ⁴⁵ Turtiainen 2005, 64–65.
- ⁴⁶ HS 8.12.2009.
- ⁴⁷ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ⁴⁸ Kyselyaineistoni mukaan 76 % vastaajista on tehnyt laitehankintoja urheilun seuraamista silmällä pitäen. Ks. myös Kortti 2007a, 9 ja 2007b, 156.
- ⁴⁹ Kyselyaineisto ks. myös Turtiainen 2005, 65.
- ⁵⁰ Näränen 2006, 29.
- ⁵¹ Saarikoski 2002; 2009, 77.
- ⁵² Turtiainen 2005, 65–66.
- ⁵³ Suominen 2002.
- ⁵⁴ Monopoliasemalla Sihvonen tarkoittaa sitä, ettei teksti-TV:llä ollut ennen 1990-luvun puoliväliä Internetin kaltaista kilpailijaa, joka olisi välittänyt urheilutilanteita ja -tuloksia reaaliaikaisesti. (Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.)
- ⁵⁵ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ⁵⁶ Kyselyaineisto, M26–30, CEO, Oulu.
- ⁵⁷ Kyselyaineisto, M31–35, arkistonhoitaja, Bonn.
- ⁵⁸ Vrt. Lundemo 2003 & Schivelbusch 1996, 114–117.
- ⁵⁹ Marx 1998, 35–36.
- ⁶⁰ Kortti 2007a, 10. Ks. myös Flichy 1995, 167.
- ⁶¹ Kortti 2007a, 10; Morley 1986, 148.
- ⁶² Marx 1998, 36.
- ⁶³ Tuottajan ja kuluttajan rinnastava käsite producer (producer + consumer) on peräisin Alvin Tofflerilta (1980, 265–288).
- ⁶⁴ Klastrup 2010.
- ⁶⁵ Tuomi 2009, 41.
- ⁶⁶ Pantzar 2000, 117–119.
- ⁶⁷ HS 8.12.2009.
- ⁶⁸ Pantzar 2000, 118–119; Saarikoski 2009, 85.
- ⁶⁹ Pantzar 2000, 123.
- ⁷⁰ Äijälä 1980, 241.
- ⁷¹ Saarikoski 2009, 77.
- ⁷² Herkman 2002.
- ⁷³ Jenkins 2006, 6.
- ⁷⁴ Turtiainen 2005, 78–81, 101.
- ⁷⁵ Ks. esim. Herkman 2002.
- ⁷⁶ Ks. esim. Flichy 1995.
- ⁷⁷ Paasonen 2001, 105.
- ⁷⁸ Peteri 2006, 211–245.
- ⁷⁹ Remediaatiosta ks. Bolter & Grusin 1999, 44–45.
- ⁸⁰ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.
- ⁸¹ Herkman 2002.
- ⁸² Sellen & Harper 2002, 2; 194.
- ⁸³ Emt. 25; 48; 199.
- ⁸⁴ Esim. Gauntlett & Hill 1999, 165–166.

⁸⁵ Hashtagilla tarkoitetaan Twitter-viestin eli Tweetin alussa olevaa risuaidalla (#) varustettua merkkäusta, jota käytetään kuvaamaan keskustelun sisältöä.

⁸⁶ YLE Blogit, Kehitys kehittyä – kokeile ja kommentoi yle.fi:tä 6.5.2010.

⁸⁷ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.

⁸⁸ SK 28.8.2010.

⁸⁹ Esim. Kruse 2009.

⁹⁰ Sihvosen asiantuntijahaastattelu, 2010.

⁹¹ McLuhan 2001 [1964].

LÄHTEET:

Asiantuntijahaastattelu

Yle Urheilun Online-ryhmän tiiminvetäjä Lauri Sihvonen 23.8.2010. Puhelinhaastattelun äänite ja litteraatio tekijän hallussa.

Kyselyaineisto

Verkkokyselyn (<http://www.virtuaaliurheilu.fi>) 13.6.2006–1.2.2010) vastaukset, 133 kpl, tekijän hallussa.

Lehdet

Helsingin Sanomat 8.12.2009. "Netti ei ole onnistunut nitistämään teksti-tv:tä."

Helsingin Sanomat, Nyt-liite 10.9.2010. "Kiitos 835!"

Karjalainen 18.11. 2008. "Teksti-TV:n uranuurtaja."

Satakunnan Kansan 28.8.2010. "Älykkäällä televisiolla pääsee jo surffaamaan."

Satakunnan Kansan 2.10.2010. "Takaisin taisteluun! FC PoPa teki paluun nousukamppailuun, Antti Sumiala paluu teksti-tv:lle."

Utain 20.4.2006. "Kaksisuuntainen digiteksti-tv jäi internetin varjoon." <http://www.uta.fi/utain/2006k/8/31132.html>

Verkkosivut

YLE Blogit, *Kehitys kehittyä – kokeile ja kommentoi yle.fi:tä* 6.5.2010. "Twitter siirtyy televisioon Teksti-TV:n välityksellä." <http://blogit.yle.fi/kehitys-kehitty/twitter-siirtyy-televisioon-teksti-tvn-valityksella>

YLE.fi 6.10.2006. "YLEn Teksti-TV täyttää 25-vuotensa." http://yle.fi/uutiset/kotimaa/2006/10/ylen_teksti-tv_tayttaa_25_vuotta_218567.html?sendtofriend=true

Tutkimuskirjallisuus

BOLTER; Jay David & GRUSIN, Richard. *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge 1999.

Ensimmäisen aallon harjalla. Tekstiviesti, WAP- ja MMS- palveluiden markkinat 2000–2004. Liikenne- ja viestintäministeriön julkaisuja 19/2003. Helsinki.

FLICHY, Patrice. *Dynamics of Modern Communication. The Shaping and Impact of New Communication Technologies*. SAGE Publications, London, Thousand Oaks & New Delhi 1995 [1991].

GAUNTLETT, David & Hill, Annette. *TV Living. Television, culture and everyday life*. Routledge, London & New York 1999.

HARJU, Juhana. WAP – myöhässä jo syntyessään? Teoksessa: Sihvonen, Tanja (toim.). *Sähköä, säpinää, wapinaa. Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa*. Turun yliopiston Historian laitoksen julkaisuja 59, Turku 2001, 25–32.

HERKMAN, Juha. Konvergenssi. *Mediumi* 1.3 / 2002. <http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?articleid=65&page=1>

JENKINS, Henry. *Convergence Culture. When Old and New Media Collide*. New York University Press, New York and London 2006.

KANGASPUNTA, Seppo. *Yhteisöllinen digi-tv. Digitaalisen television uusi yhteisöllisyys, yhteisöllisyyden tuoteistaminen ja yhteisötelevision vaihtoehto*. Tampere University Press, Tampere 2006.

KLASTRUP, Lisbeth. "Users" are useless – Some Reflections by a Social Media Researcher. Research Methods for Social Media -seminar. Helsinki, 31.8.2010.

KORTTI, Jukka. Näköradiosta mobiilitelevision. Televiestintätekniikan sosiokulttuurista historiaa. *Tekniikan Waiheita* 2/2007a, 5–20.

KORTTI, Jukka. *Näköradiosta digiboksiin. Suomalaisen television sosiokulttuurinen historia*. Gaudeamus, Helsinki 2007b.

KRUSE, Holly. Betting on News Corporation. Interactive Media, Gambling, and Global Information Flows. *Television & New Media* 10:2 2009, 179–194.

LUNDEMO, Trond. Why Things Don't Work. Imagining New Technologies From *The Electric Life* to the Digital. Teoksessa: Sihvonen, Tanja & Väli-aho, Pasi (toim.). *Mediaa kokemassa: Koosteita ja ylityksiä. Experiencing the Media: Assemblages and Cross-overs*. Taiteiden tutkimuksen laitoksen julkaisuja. Sarja A, no. 53. Turun yliopisto 2003, 13–28.

MARX, Vivien. One Potato, Two Potato, Couch Potato, Mouse Potato: How the Mouse and the Remote Control are Shaping Journalism. *Convergence* 4:33, 1998, 32–39.

- McLUHAN, Marshall. *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press, Cambridge 2001 [1964].
- MORLEY, David. *Family Television. Cultural Power and Domestic Leisure*. Routledge, London and New York 1986.
- NÄRÄNEN, Pertti. Digitaalinen televisio. Analyyskejä alkuperästä, viestintäpoliittisista haasteista ja tv-järjestelmän muuttumisesta. Acta Universitatis Tamperensis 1132. Tampere 2006.
- PAASONEN, Susanna. Jotain uutta, jotain vanhaa ja jotain lainattua: www-sivut kuvallisena esitysmuotona. Teoksessa: Nieminen, Hannu & Sihvonen, Jukka (toim.). *Mediatutkimus. Näkökulmia ja kartoituksia*. Taiteiden tutkimuksen laitoksen julkaisuja A47. Turun yliopisto, Turku 2001, 101–132.
- PANTZAR, Mika. Tuotegeneettikkaa ja tavaraekologiaa. Kohti tavaramaailman orgaanista kuvaa. Teoksessa: Lemola, Tarmo (toim.). *Näkökulmia teknologiaan*. Gaudeamus, Helsinki 2000, 109–127.
- PANTZAR, Mika & Shove, Elisabeth. Kulutuskäytäntöjen ja -objektien fossiloituminen. Teoksessa: Repo, Petteri, Koskinen, Ilpo ja Grönman, Heidi (toim.). *Innovaatioiden kotiutuminen*. Kuluttajatutkimuskeskuksen vuosikirja 2006. Edita, Helsinki 2006, 13–26.
- PETERI, Virve. *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Tampere University Press, Tampere 2009.
- SAARIKOSKI, Petri. Television vanhat lisäarvot. Vuorovaihteisen television esihistoriasta löytyy videotex. *Mediumi* 1.1, 2002. <http://www.m-cult.net/mediumi/>
- SAARIKOSKI, Petri. Visio – maailmantelevisiosta tiedon valtateille. Teoksessa: Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka ja Östman, Sari. *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus, Helsinki 2009, 73–115.
- SAARIKOSKI, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka ja Östman, Sari. *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus, Helsinki 2009.
- SCHIVELBUSCH, Wolfgang. *Junamatkan historia*. Vastapaino, Tampere 1996 [1977].
- SIRKKIÄ-JARVA, Sari. TV-urheilun puoli vuosisataa. Nurmesta Niemiseen. Teoksessa: Wiio, Juhani (toim.). *Television viisi vuosikymmentä. Suomalainen televisio ja sen ohjelmat 1950-luvulta digiaikaan*. SKS, Helsinki 2007, 447–477.
- SUOMINEN, Jaakko. Salora Playmaster – peliä televisiolla. Lisäarvon tuottaminen teknisten innovaatioiden yhteyteen. Teoksessa: Sihvonen, Tanja (toim.). *Sähköä, säpinää, wapinaa. Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa*. Turun yliopiston Historian laitoksen julkaisuja 59, Turku 2001, 97–104.
- SUOMINEN, Jaakko. Televisiokulttuurin ja -visioiden kulttuurihistorialliset diskurssit. Kuvaruudun tulevaisuudet. Kulttuurihistoriallinen tarkastelu. -esitelmä Digitaalinen kulttuuri ja television tulevaisuus -seminaarissa. Turun yliopisto, Turku 26.4.2002. <http://users.utu.fi/jaasuo/television-diskurssit.html>
- TOFFLER, Alvin. *The Third Wave*. Bantam Books, Toronto, New York, London and Sydney 1980.
- TUOMI, Pauliina. Television interaktiivinen pelihetki. Television pelillisyyden ja merkityksen pelikemusten tuottamisessa. Teoksessa: Suominen, Jaakko & al. (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto, 2009, 34–48. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009>
- TURTIAINEN, Riikka. *Penkkiurheilijasta virtuaaliurheilijaksi. Digitalisoitua urheilun kuluttaminen*. Digitaalisen kulttuurin pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maimantutkimuksen laitos, Pori 2005.
- WALLDÉN, Sari. *Käyttäjakeskeinen superteksti-television suunnittelu: käytettävyys ja metodit*. Tampereen yliopisto, Tampere 2004.
- ÄIJÄLÄ, Tauno. Mitä ovat teleteksti ja videoteksti? Teoksessa: Sisättö, Seppo (toim.). *Viestintä uuteen aikaan*. Viestintätutkimuksen Seuran julkaisusarja n:o 1. Weilin+Göös, 1980, 233–242.

”Tässä ovat Kälidin enkelit”

Mediavälitteistä arvokisahuumaa naisten jalkapallon EM-kotikisoissa

Riikka Turtiainen

Suomessa järjestettiin 23.8.–10.9. 2009 naisten jalkapallon EM-lopputurnaus. Artikkelissa tarkastelen arvokisojen näyttäytymistä tiedotusvälineissä. Lähestyn ”kisabuumin” muodostumista urheilun seuraajien näkökulmasta. Olen kiinnostunut urheilun seuraajien itse tuottamista Internet-sisällöistä, jotka osittain monipuolistavat valtamedian sukupuolittuneiden konventioiden mukaista ja arvokisoille tyypillistä kansallisuustunnetta vahvistavaa lajin esittämistapaa. Aineistonani olen käyttänyt painettuja lehtiä ja sanomalehtien verkkoversioita, verkkosivustoja, keskustelufoorumeja, television ottelulähetysiä ja EM-kisoja seuranneiden teemakirjoituksia. Kisat jäivät ensisijaisesti mieleen positiivisena mediailmiönä. Valtamedian uutisointi keskittyi kuitenkin Suomen joukkueeseen, ja naisjalkapalloilijoiden esittämistavat sisälsivät edelleen trivialisoinnin ja marginalisoinnin piirteitä. Internetin ”faniuttava” rooli tuli vahvasti esille keskustelufoorumeilla. Kisat muodostuivat merkityksellisiksi erityisesti naisjalkapalloyhteisölle.

Artikkelin otsikko on sama, jolla Ilta-Sanomien uutisoi naisten jalkapallomaajoukkueen päävalmentaja Mikael Kälidin tekemistä pelaajavalinnoista edellisten EM-kisojen yhteydessä vuonna 2005. Neljä vuotta myöhemmin naisjalkapalloilijoiden selkään aseteltiin enkelin höyhenten sijaan huuhkajan siipiä. Suomen miesten maajoukkueen lempinimeä mukailleet ”nais-” tai ”mimmihuuhkajat” (IL 23.8.2009) ja ”huuhkajattaret” (IL 29.8.2009) eivät kuitenkaan taipuneet kovin luonnollisesti naisjalkapalloilijoista puhumisen yhteyteen (IS 25.8.2009). Nais- ja miesurheilijoiden keskinäinen vertaaminen on ollut jalkapallossa tapetta, eikä ”Kelly Smith, Englannin Litmanen” kaltaisilta otsikoilta välttytty täysin nytkään (ESS 3.9.2009). Siinä mielessä jalkapallonaiset toki saavuttivat näissä arvokisoissa tutun sinivalkoisen uutisointikaanonin, että harvoin miestenkään A-maajoukkueesta puhutaan ilman mainintaa Jari Litmasesta. Edellisissä EM-kisoissa Suomen joukkue saavutti suosiota selviytymällä historiallisesti välieriin, mikä osaltaan nostatti odotuksia kotikisoihin. Mutta lunastivatko kansainvälisesti kuningaslajin asemasta nauttivan jalkapallon kuningattaret nyt paikkansa suomalaisen urheilukulttuurin sydämessä siitä huolimatta, että kisoja emännöineen joukkueen tie katkesi kuin kanan lento Englannille hävittyyn puolivälieräotteluun?

Lähestyn aihetta medianäkyvyyden näkökulmasta. Kysyn, millaisena ilmiönä Suomessa järjestettävät naisten jalkapallon EM-kisat näyttäytyivät mediahuomion valossa. Rakennettiin julkisuudessa yhteistä kansallista ja sosiaalista identiteettiä, kuten yleensä arvokisojen yhteydessä, vai olivatko tarkastelukulmat sukupuolittuneita. Erityishuomioni kiinnittyy verkkomediaan. Minua kiinnostaa kisatapahtumien laajentuminen Internetin puolelle: yleisön mukaan kytkeminen ja ”faniuttaminen” erilaisten interaktiivisten elementtien (mm. äänestysten) avulla sekä naisjalkapallon seuraajien aktivoituminen omilla verkkofoorumeillaan. Artikkelin keskiöön nousevat urheilun muuttuvat merkitykset. Sukupuolinäkökulma toimii määrittelynä, jonka kautta tarkastelen digitalisoitumisen vaikutuksia urheilukulttuu-

tuuriin. Oleellista tarkastelussa on arvokisakonteksti, jonka kautta urheilu näyttäytyy isona yhteiskunnallisenakin ilmiönä. Artikkelini rakenne mukailee EM-kisojen tapahtumien etenemistä kronologisesti.

Käytössäni ovat olleet Suomen Palloliiton lehdistöseurannat [1], minkä lisäksi olen kerännyt aineistoa EM-kisojen ajan painetuista lehdistä (HS, SK, Urheilulehti, Veikkaaja, Futari Magazine), verkkosivustoilta (esim. Suomen Palloliitto, YLE.fi, UEFA.com), keskustelufoorumeilta (naisfutis.net, futisforum2, Futismaailman Alakulma) ja television otte-
lulähetyksistä. Lähdemerkinnöissä en tee eroa sen välillä, onko kyseessä painettu lehti vai lehden verkkoversio. Urheilun seuraajien näkemykset tulevat esiin EM-kisakirjoitelmissa, joita keräsin kisojen aikana ja niiden päätyttyä Suomen Palloliiton verkkosivujen ja oman aineistonkeruublogini kautta. Pyysin vastaajia kirjoittamaan täysin vapaamuotoisesti siitä, mitä heille jäi päällimmäisenä mieleen EM-kisoista ja miten he seurasivat kisoja median välityksellä. Kirjoitelman lähetti 35 kisojen seuraajaa, joista 62,5 prosenttia oli naisia. Kisojen seuraajista 61,8 prosenttia oli seurannut naisten jalkapalloa aktiivisesti ennen EM-kisoja, ja satunnaisena seuraajana itseään piti 32,4 prosenttia. Loput (5,9 prosenttia) eivät olleet aikaisemmin seuranneet naisjalkapalloilua. Lajina jalkapallo kuului kaikkien informanttien seurantarepertuaariin ja erilaiset arvokisatkin löytyivät useimpien listalta. Muuten seurattavien lajien kirjo oli hyvin vaihteleva ja laaja.

Mediaurheilun tutkimuksessa aineistoina käytettävät mediatekstit (kuvat, otteluselostukset ym. mukaan lukien) käsitetään lähtökohtaisesti valmiiksi merkityksellistetyiksi konstruktioiksi (Pirinen 2006, 22). Lähestymistapa juontaa sosiaalisen konstruktionismin tutkimussuunnasta, joka tarkastelee sosiaalisen todellisuuden ja merkitysten rakentumista. Sen mukaan tieto todellisuudesta välittyy ja muotoutuu sosiaalisissa prosesseissa, ja kieli ajatellaan sosiaalista todellisuutta rakentavaksi toiminnaksi. (Berger & Luckmann 1994; Burr 1995; Hacking 2009.) Tutkimussuuntaus on kohdannut kritiikkiä, jossa konstruktion käsitteen on katsottu menettäneen merkityksensä, koska sitä on sovellettu eri ilmiöiden kohdalla kyllästymiseen asti (Hacking 2009, 13–16). Vaikutusvaltaisimmat sosiaalikonstruktionistiset tutkimukset ovat liittyneet sukupuoleen. Naistutkimuksen kenttää teoksellaan *Hankala sukupuoli* mullistaneen Judith Butlerin (2006) mukaan sukupuoli ei ole fakta vaan rakennelma – esitys, jota tuotetaan sosiaalisissa käytännöissä. Sukupuolta suoritetaan ja esitetään toistamalla tiettyjä performatiivisia eleitä ja tyylejä, jolloin sen todellisuus luodaan jatkuvasti ylläpidetyillä sosiaalisilla esityksillä. Koko ajan käynnissä olevana diskursiivisena käytäntönä naiseus on avoin puuttumisille ja uudelleen merkityksellistämisille. (Butler 2006, 91; 227–236.) Urheilun tutkijat ovat pyrkinet purkamaan vallalla olevia rakennelmia ja luomaan uusia merkityksiä tarkastelemalla naisurheilijoiden esittämistä mediassa. Riitta Pirisen (2006, 9) mukaan mediaurheilu on tiedotusvälineiden esittämää urheilua. Itse sisällyttän mediaurheilun määritelmään urheilujournalististen sisältöjen lisäksi urheilun seuraajien itse tuottaman materiaalin kuten tässäkin artikkelissa tarkastelemani verkkomedian osa-alueet.

On vähäkin tyhjää parempi ja hiljaa hyvää tulee

Lähtökohdat Suomessa järjestetyille naisten jalkapallon EM-kisoille voi nähdä jokseenkin ristiriitaisina. Kyseessä oli lajin ensimmäinen kansainvälinen aikuisten lopputurnaus Suomessa ja sitä kautta mittakaavaltaan ennen kokematon jalkapallotapahtuma kotimaan kamaralla. Jalkapallo on viime vuosien aikana kohonnut suomalaisten tyttöjen suosituimmaksi palloiluharrastukseksi [2], mutta urheilulajina naisten jalkapallo ei ole edelleenkään nauttanut laajamittaista arvostusta (Vehviläinen & Itkonen 2009, 128, 132). Eurooppalaista

naisjalkapalloa yhdistää sen kehittyminen vallitsevan urheilukulttuurin marginaalissa (ks. Caudwell ym. 2007). Naisilla on lajissa yhä marginaalinen rooli sekä julkisuudessa että katsomossa (Roivas 2004, 141). Jalkapallon merkityksellistämistä sukupuolen ja luokan viitekehyksessä tutkineen Marianne Roivaksen (2004, 151; ks. myös 2007) mukaan jalkapallotuotteita on alusta saakka markkinoitu pojille ja näin muokattu mielikuvaa miesten pelistä. Suomen naisjalkapalloilijoiden menestys edellisissä EM-kisoissa loi kuitenkin kotikisoille odotuksia. Suomalaiset tunnetusti syttyvät kannustamaan omiaan arvokisojen kynnyksellä lajissa kuin lajissa, mikäli siinä on potentiaaliset menestymismahdollisuudet, mistä kertoo esimerkiksi urheilun seuraajien joukkohullaantuminen lajina pieneen curlingiin vuoden 2006 olympialaisissa. Suomen Palloliiton turnausorganisaatio rohkenikin asettaa EM-kisoille tavoitteeksi 10 000 katsojan yleisökeskiarvon. Euroopan jalkapalloliitto UEFA pyrki osaltaan lisäämään naisjalkapalloiluun kohdistunutta kiinnostusta televisiossa ja Internetissä pyörineellä videolla, jossa espanjalaisen, miesten huippuseura Real Madridin tähtipelaajat brasilialainen Kaka ja portugalilainen Ronaldo houkuttelivat ihmisiä naisten EM-kisojen pariin puhumalla muutaman sanan suomea.

Kotimaisissa medioissa kisojen ennakkouutisointi jäi vähäiseksi. Kisakirjoitelmien laattijat ja verkkokeskustelijat kiinnittivät huomiota siihen, että kisoja koskeva mainonta ilmestyi niin medioihin kuin katujen varsillekin varsin myöhään. Tyypilliset stadionesittelyt ja lohkojakokaaviot löytyivät sanomalehdistä kisojen avausta edeltäneenä päivänä. Urheilun erikoislehdistä Palloliiton *Futari Magazine* julkaisi toki oman EM-kisojen erikoisnumeronsa, jossa kukin maajoukkue sai aukeamallisen tilaa arvokisoista tuttuun tapaan, Suomi enemmänkin. Tilastojen lisäksi jokaisesta maasta nostettiin esiin potentiaalinen tähtipelaaja, ja joukkueet arvosteltiin kokonaisuuksina plussin ja miinuksin. Niin *Futari Magazine* kuin *Urheilulehti* ja *Veikkaajakin* esittelivät kisoja henkilökuvien kautta. Ruotsin Damallsvenskanissa monen maajoukkuepelaajan tavoin ammattiaan harjoittava, 21-vuotias Linda Sällström nostettiin urheilun seuraajien tietoisuuteen. Huippunopeasta ”naapurin tytöstä” (*Futari Magazine* 3/09) ja ”uuden ajan lapsesta” (*Urheilulehti* 34/09) povattiin Suomen maalityyppiä. ”Naismaajoukkueen Litin [Jari Litmanen]” (*Veikkaaja* 34/09) eli kapteeni Anne Mäkisen ympärille rakennetut jutut taas pohjattiin kokemukseen. Kisat televisioineen Ylen verkkosivustolla kehoitettiin jo kesäkuussa seuraamaan kyseistä Suomen ”kaikkien aikojen naisjalkapalloilijaa”. Ensimmäisen lohkoarvontoja koskeneen uutisen (9.6.2009) ja kisojen avausottelun välillä Ylen kisasivustolla julkaistiin yli 40 uutista, mihin muut suomalaismediat eivät yltäneet lähimainkaan. Sivustolta löytyi lisäksi Suomen joukkueen pelaajaesittelyt ”pikatentti”-videoleikkeineen, kaksi kisablogia ja jonkin verran taustoittavaa tietoa.

Internetin keskustelufoorumeilla heräteltiin keskustelua kisoista ennen niiden alkamista. Keskustelijat pohdiskelivat lohkoarvontojen tuloksia, esittivät mielipiteitään Suomen joukkueen menestymismahdollisuuksista sekä jakoivat linkkejä ennakkojuttuihin ja videoihin. Yksityishenkilöiden ylläpitämällä Naisfutis.net-forumilla [3] pyöritettiin myös WEURO-kisaveikkauksista, jossa keskustelijat lähettivät viestiketjuun oman veikkauksensa alkulohkojen otteluiden tuloksista, puolivälieräjoukkueista, mitalisijoista ja maalikuningattaresta. FutisForum2-palstalla keskusteltiin UEFA:n verkkosivujen yhteydessä toimineista veikkauksien perustuneista peleistä. Fantasy Football -peliin osallistuneet saivat koota oman fantasiajoukkueensa EM-kisojen pelaajista. Pelissä menestyminen oli sidoksissa kisojen kentätapahtumiin ja oikeiden pelaajien suorituksiin, joten osallistujat saivat ennakoida sitä kautta tulevia kisatapahtumia. JVC Predictor -pelissä osallistujat saivat veikata jokaisen ottelun kohdalla tulosta ja maalien määrää. Veikattavat kohteet lisääntyivät joukkueiden karsiutuessa, ja finaalissa listalla olivat jo esimerkiksi ensimmäisen maalin syntyä ja sen

”Tässä ovat Kälidin enkelit”

tekijä sekä kulmapotkujen, maalia kohti ja ohi menneiden laukausten, keltaisten korttien, virheiden ja paitsioiden määrä. Tällaiset verkon kautta pelattavat, arvokisoihin liittyvät pelit lisäävät kiinnostusta yksittäisiä otteluita kohtaan. Jalkapallon ystävät seuraavat ottelutapahtumia entistä tarkemmin ja mukaan saatetaan saada houkutelua ihmisiä, jotka eivät ole seuranneet lajia aikaisemmin (ks. Turtiainen 2008, 46–47). Virallista urheiluviedonlyöntitoimintaa Suomessa yksinoikeudella harjoittava Veikkaus Oy kertoi ennen kisojen alkua Suomen pelien olevan Pitkä- ja Tulosvedon kohteina, ja Euroopan mestaria pääsi veikkaamaan muuttuvakertoimisessa Voittajavedossa [4]. Alkulohkovaiheen jälkeen kohteista löytyi muitakin kuin kotijoukkueen otteluita.

Urheilu
UUTISET > SAA

> Urheilun etusivulle

JALKAPALLON EM 2008 Jalkapallon EM 2009 > Artikkelell

Jalkapallon EM 2009
Anne Mäkinen maajoukkueuran kruunu
Julkaistu 10.06.2008 klo 17.41



Anne Mäkinen (Arlistoivu).
Kuva: YLE

Suomen kaikkien aikojen naisjalkapalloilija Anne Mäkinen, 33, maajoukkueensa saavutuksensa kesän EM-kisoissa. Jo vuonna 1991 Suomen paidassa debytoinut Mäkinen oli jo kertaalleen jättänyt maajoukkueet, mutta hän pyysi päätöksensä ja palasi tosittomien vuonna 2008.

- EM-turnaus on monessa mielessä iso projekti ja arvokisojen pelaaminen kotimaassa edessä on ainutlaatuinen sauma kenelle tahansa. Olin mukana vuoden 2005 EM-kisoissa Englannissa ja muistan kuinka jo silloin ryhmää seurattiin ja kannustettiin mahtavasti koko kansan puolesta. Kotikisoissa meillä on loistava sauma tehdä jälleen samaa pr-työtä jalkapalloilun ja ennen muuta naisjalkapallon hyväksi, Mäkinen perusteli paluutaan viime vuonna.

- Uskon että pystyn kokemuksellani tuomaan ryhmään niitä asioita, mitä tarvitaan menestyneeseen joukkueeseen. Olen pelannut monissa huippuseuroissa ja niistä on tarttunut mukaan paljon juttuja. Tärkeää on että kaikki pienetkin seikat huomioidaan niin kentällä kuin sen ulkopuolella, sillä ne voivat olla ratkaisevia. Uskon myös että pystyn osallittamaan hyvää henkeä joukkueeseen.

Suomen päävalmentaja Michael Käld oli luonnollisesti erittäin tyytyväinen

Tintti tarkkailee



Kurkistus kuulisellin – näitä et nähnyt tuulussa
”Tunnelma on ollut hieno, monta liikkuvaa osaa on ollut hallittavana eikä kommenteittakaan ole välyttynyt.”

Christina Forssell



”Englantilaiset olivat päättäneet olla tekemättä mitään kompromisseja omaan hyökkäävään peliinsä. Ennakkoluottomat otteet tuottivat kaksi hienoa maalia Saksan verkkoon ja auttoivat osaltaan tekemään EM-finaalista ikimuistettavan.”

Suomen pelaajaisittely



> Kätsö Suomen pelaajat

Naisten EM-kisat televisioineella Ylellä oli oma lopputurnaukselle pyhitetty verkkosivustonsa. Kuva: <http://www.yle.fi>

Samaan aikaan, kun EM-kisat alkoivat, Berliinissä olivat vielä käynnissä yleisurheilun MM-kisat. Suomalaisittain medioiden huomion varasti EM-kisojen avauspäivään osunut keihäskatastrofi: ”Jopa epäutinen mitalittomista keihäsmiehistä oli tärkeämpi kuin monta joukkueellista maailman parhaita jalkapalloilijoita ja kansainvälinen kisaemännöisy [5].” Keihäänheitäjämiesten epäonnistuminen osoittautui tiedotusvälineissä vähintään yhtä tärkeäksi kuin Suomen avausvoitto Tanskasta. YLE näytti avausottelun osittain jälkilähetyksenä, koska se meni ajallisestikin jonkin verran päällekkäin keihäsfinaalin kanssa, mikä herätti kisakirjoittelijoiden ja Internet-keskustelijoiden ihmetyksen.

Televisiolähetysten studiotuomittaja Kristiina Kekäläinen totesi vuorokautta ennen kisojen alkua YLE:n verkkosivujen blogissaan seuraavaa:

Kärjistetyksi todettuna; jalkapallo ja jääkiekko eivät ole koskaan olleet vahvimpia alueitani. Olympiastadionien hornankattilat saavat puolestaan – no,

vähintäänkin sisäisen hien pintaan. Kuinka siis olenkaan tässä tilanteessa? Aloittamassa sunnuntaina naisten jalkapallon EM-kisoja Helsingin Olympiastadionilla toimittajan roolissa?

Sekä mediaurheilun tutkijana että naisjalkapalloilun edustajana [6] tekisi mieleni vastata: niinpä. Vaikka toimittaja toteaa kirjoituksensa loppupuolella haluavansa tehdä työtä naisurheilun parissa sen arvostuksen ja kiinnostuksen nostamiseksi (tai juuri siksi) voi mielestäni pohtia, onko oikea paikka aloittaa kotimaassa järjestettävistä jalkapallon arvokisoista, jos ei tunne lajia. Oikeampi vastaus saattaa kuitenkin kuulua: koska hän on nainen. Tuntuu jokseenkin mahdottomalta ajatukselta, että miesten jalkapallon EM-kisastudiota pitäisi pystyssä alppihiihtoon erikoistunut toimittaja. Helsingin Sanomien kolumnisti Ilkka Ahtiainen oli hänkin kiinnittänyt huomiota siihen, että ammattilaisurheilun tv-osuudesta vastasi YLE:n ”kakkosjoukkue” (HS 26.8.2009). Lisäksi kolumnistia ärsytti ruutukasvojen pukeminen söpöön, tyttöjen väriin. Sama asia oli pistänyt usean kirjoitelman laatijan silmään. Takkien stereotyyppistä värivalintaa pidettiin lajin uskottavuutta vähentävänä ”kauneusvirheenä” [7]: ”Toimittajakunta oli pinkeissään hiukan alleviivaava – oliko tarpeen? Tuli vähän nolo olo” [8].

Ei ne kaikki miehiä ole, jotka pöksyjä kantavat mutta kyllä kukko aina kanan voittaa

Sukupuoli on kansainvälisessä mediaurheilun tutkimuksessa yllättävän yleinen teema. Naisurheilijoiden mediarepresentaatioilla on oma tutkimusperinteensä (ks. esim. Markula 2009a). Suomalaisittain feministisen urheilututkimuksen saralla ovat kunnostautuneet erityisesti Riitta Pirinen ja Pirkko Markula. Pirinen (2006) on tutkinut väitöskirjassaan tiedotusvälineiden rakentamaa ”Urheilevan Naisen” subjektia. Hän on tarkastellut sanoma- ja naistenlehtiaineistonsa kautta sitä, miten naisten toissijaisuutta urheilussa tuotetaan, ylläpidetään ja vahvistetaan. Markula on tutkinut mekanismeja, joilla osallistutaan sukupuoli-identiteettiä tuottamiseen. Hän on kirjoittanut dekonstruktion sekä foucault’laisen ja kriittisen diskurssianalyysin soveltamisesta feministisen mediaurheiluanalyysin yhteyteen. (Markula 2009b; Liao & Markula 2009; Markula & Pringle 2006.)

Feministinen mediaurheilututkimus on keskittynyt naisurheilun stereotyyppisiin esittämistapoihin ja esittämättä jättämissiin, diskursseihin, joiden kautta urheilun sukupuolittaminen rakentuu. Keinoja, joilla naisurheilu leimataan koomiseksi, heikkotasoiseksi ja vähäarvoiseksi, kutsutaan trivialisoinniksi. Naisten urheilun vähäinen näkyvyys ja sen arvottava sijoittelu mediassa taas tunnetaan marginalisointina. (Esim. Kinkema & Harris 1998, 38; Pirinen 2006, 37–41; Liao & Markula 2009, 31–32.) Tiedotusvälineissä tilaa ovat saaneet pääasiassa naisurheilijat, joiden kohdalla on voitu keskittyä korostamaan heidän niin kutsuttuja feminiinisiä ominaisuuksiaan (ks. esim. vertailu Marion Jonesin ja Anna Kournikovan mediahuomiosta painetuissa lehdissä ja Internetissä, Bernstein 2002). Suomen kontekstissa esimerkkeinä toimivat Kiira Korven, Minna Kaupin, Heli Koivulan [nyk. Kruger] ja Ringa Ropon [nyk. Junnila] kaltaiset klassisen kauniit urheilijat. Mediaurheilututkimuksessa naistähdet on paikannettu palloilulajien edustajien sijaan yksilölajien urheilijoihin, taitoluistelijoihin sekä golfin ja tenniksen pelaajiin. ”Miehisten urheilulajien” naisedustajat, kuten useat joukkueurheilijat, on sen sijaan nähty maskuliinisina ja heteroseksuaalista ihannetta vastaamattomina, mistä johtuu lajien medianäkymättömyys. (Ks. esim. Baroffio-Bota & Banet-Weiser 2006; Pirinen 2006, 14, 39; Markula 2009a, 10.)

Tässä artikkelissa sukupuoli näyttöytyy arvokisakontekstin kautta. Kansainvälisten arvokisojen yhteydessä urheilijan sukupuolella ei ole niin suurta merkitystä kuin jokapäiväisessä urheilu-uutisoinnissa yleensä. Emma H. Wensing ja Toni Bruce (2003, 388–394) tarkastelivat Australian aboriginaalin, 400 metrin juoksijan Cathy Freemanin medianäkyvyyttä (yli 700 sanomalehtiartikkelia) Sydneyn olympialaisten aikaan vuonna 2000. Olympiatulen sytyttäneen Freemanin kultamitalijuoksua seurasi Australian televisiohistorian suurin urheiluyleisö. Australialaisille olympialaisissa oli vain yksi 400 metrin kilpailu, jossa ”heidän Cathynsa oli mukana”. Ei puhuttu naisten kisasta. Freemania kuvailtiin konventionaalisten naisurheilijarepresentaatioiden vastaisesti fyysisesti ja henkisesti vahvaksi urheilijaksi, jonka symbolinen arvo kansakunnan yhdistäjänä oli ensisijainen. Australialaiselle medialle oli tärkeämpää esittää Cathy Freeman australialaisena kuin naisena. Tässä tapauksessa uutisointiin liittyi vielä rodullisuuskin, sillä aboriginaali Freemanin kruunaamisella kansallissankariksi hyviteltiin alkuperäiskansan huonoa kohtelua Australiassa (vrt. kanadalaismedian monikulttuurisuuden ikoni, aitajuoksija Perdita Felicien, ks. MacNeill 2009, 62–63). Olympialaisten kaltaisista tapahtumista uutisoitaessa kansallinen identiteetti ajaa usein sukupuolen ohi, mikä haastaa yleisesti pätevät naisurheilijoiden esittämisen normit (Markula 2009a, 3; Wensing & Bruce 2003, 387–394).

Muuten niin globaalissa nyky-yhteiskunnassa kansallismielisyyden tunnustaminen näytetty selvimmillään kansainvälisten arvokisojen yhteydessä. Median valokeilaan kelpaavat niin mies- kuin naisurheilijatkin. Yksilölajissa menestyvälle naisurheilijalle kansallissankaruus suodaan kuitenkin helpommin kuin joukkueurheilutasolla jaettavat kollektiiviset kunnianosoitukset. (Rowe ym. 1998, 126, 133.) Suomalaisen kansallisen urheiluidenteetin rakennusvaiheet valottavat nykypäivänä vallitsevan tilanteen taustoja. Urheilun ja nationalismin suhdetta historian- ja kulttuurintutkimuksen keinoin väitöskirjassaan lähestynyt Jouko Kokkonen (2008) mukaan urheilusta tuli suomalaisuuden osatekijä 1900-luvun alussa, jolloin nationalismille oli saatava joukkokannatusta. 1940-luvulle saakka kilpaurheilu oli Suomessa miehisen toiminnan aluetta. Naisten urheilumenestys ei niinkään herättänyt nationalistisia tunteita, päinvastoin: porvarilliset urheilujohtajat ja -vaikuttajat vieroksivat naisten kilpaurheilemista ja pitivät sitä suorastaan vastenmielisenä. He uskoivat kotitöihin ja lasten kasvatukseen luotujen naisten urheilupyrimysten vievän arvon miesten harjoittamalta todelliselta urheilulta. Kokkonen kuvaakin urheilun tuottamaa nationalismia peruluonteeltaan maskuliiniseksi. (Kokkonen 2008, 212–214, 301, 316; ks. myös Pänkäläinen 1998a, 5–7.) Suomalaisen urheilusaavutukset ovat kiinnittyneet osaksi kansallista kulttuuriperintöä. Urheilupuhe on tuottanut 1900-luvun alusta lähtien suomalaisuutta, johon se on luonut yhä uusia kerrostumia. Kansallista identiteettiä rakennettaessa keskeisessä asemassa on ollut yleisurheilu yksilölajeineen. Urheilijoiden menestykseen perustunut käsitys suomalaisten soveltuvuudesta nimenomaan yksilölajeihin on Kokkonen mukaan saattanut jopa hidastaa esimerkiksi jalkapallon kehitystä Suomessa. Joukkueurheilulla ei ollut 1900-luvun alkupuolella sijaa suomalaisuuden määrittäjänä. Sittemmin yksilöurheilun rinnalle ovat nousseet myös joukkueurheilun sankaritarinat. (Kokkonen 2008, 316–317.)

Jouko Kokkonen (2008, 301) näkee urheilun – aikalaistensa nykyajan ilmiön – osana koko suomalaisen yhteiskunnan kasvatusta kansallisuuteen ja moderniuteen. Nykyään urheilunationalismia tuotetaan tiedotusvälineiden ja urheiluyleisön vuoropuheluna (Kokkonen 2008, 320). Digitalisoitumisen myötä naisurheilun on mahdollista päästä esille eri tavoin kuin aikaisemmin, kun urheiludiskurssia pääsevät muotoilemaan myös Internet-sisältöjä laativat urheilun seuraajat. Vaihtoehtoisia tulkintoja esittämällä on mahdollista muuttaa naisten jalkapalloiluun liitettyjä merkityksiä. Arvokisojen kautta avautuu kansallinen ikkuna, joka nostaa keskustelun yhteiskunnalliselle tasolle. Naisten jalkapallon EM-ki-

sojen seuraamisen ohella niistä kirjoittaneet ja muuta sisältöä tuottaneet osallistuivat itsekin ilmiön muodostamiseen. He joutuvat rakentamaan naisjalkapalloilua määrittelevän toimintansa naisurheiluun aikojen saatossa liitettyjen mielikuvien päälle. Naisfutis.netin keskustelijat esimerkiksi käänsivät FC Lahden toimitusjohtajan kisojen aikana radiohaastattelussa esittämän näkemyksen ironiaksi. Haastattelun yhteydestä irrotetussa lipsautuksessaan tämä totesi: ”on hyvä, että tytöillä on kesällä joitain muitakin harrastusmahdollisuuksia kuin marjojen poimiminen tai joku muu” (IL 5.9.2009). Tästä intoutuneet foorumkeskustelijat leikittelivät ajatuksella painaa ”Naisfutis – vaihtoehto marjanpoiminnalle” – tekstein varustettuja paitoja.

Miesurheilijoita on koko modernin kilpaurheilun ajan käytetty kansakunnan rajojen itseoikeutettuina puolustajina ja identiteettitarinan avainhenkilöinä (Kinnunen 2003, 20). (Urheilu)kulttuurin arvoja heijastelevan uskomuksen mukaan miehen atleettisella taituruudella on positiivinen yhteiskunnallinen funktio (Kolamo 2004, 41). Helsingin Sanomien kolumnisti Ilkka Ahtiainen totesi EM-kisojen aikana, että naisjalkapalloilijoilta puuttuivat tähtien elkeet. Peli ei ollut suurta showta eivätkä pelaajat roolinsa omaksuneita viihdetaiteilijoita, jotka olisivat hakeutuneet katseiden kohteiksi. (HS 30.8.2009.) Siitäkin huolimatta naisten maajoukkuepelaajissa konkretisoitui yhteinen menestys. Urheilusankarit, tässä tapauksessa sankarittaret, ovat osa viestinnän keinoin tuotettua todellisuutta. Urheilumedian mahdollistama julkinen juhlinta ruumiillistuu yhteisöllisyyttä tukevista symboleista eli jalustalle nostetuissa urheilijoissa. Näiden sankareiden teoista media dramatisoi omia sankarikertomuksiaan. Suomalaisten kansallissankareiden yhteisönä toimii urheilijoiden teot merkityksellisiksi kokeva Suomen kansa. (Virtapohja 1998, 16–19, 239.)

Kansan (tai ainakin kisayleisön ja tiedotusvälineiden) iloiseksi yllätykseksi Suomi voitti avausottelussaan Tanskan 1–0. Tiedotusvälineet pukivat sankariviitat maalivahti Tinja-Riikka Korpelan, jonka ”torjunnat pelastivat EM-avauksen” (HS 24.8.2009), ja vapaapotkumaalista vastanneen Maija Saaren ylle. Myös tulokselliseksi osoittautunutta puolustusvoittoista taktiikkaa keuhuttiin. Hufvudstadsbladet tituleerasi Mikael Käldiä verkkosivullaan ”Kruunupyynn Mourinhoksi [9]” (HBL 23.8.2009). Huippu-urheilu ei poikkea muun viihdeteollisuuden tähtijärjestelmästä siinä, että se pyrkii nostamaan esiin potentiaalisen valovoimaisia yksilöitä. Nämä urheilutähdet ovat mediatekstien välittäjiä, jotka edustavat tuotetun urheilkulttuurin arvoja ja käsityksiä. Tiedotusvälineillä on joukkuelajien kohdalla tapana poimia valokeilaan yksittäisiä urheilijoita, joiden kautta kerrotaan yleisölle joukkueen, naisten EM-kisojen kohdalla jopa koko lajin, tarinaa. (Ks esim. Boyle & Haynes 2000; Kolamo, 2004, 38; Pänkäläinen 1998b, 46.) Urheilu-uutisointi on siinä mielessä intertekstuaalista, että se viittaa aikaisempiin, urheiluhistorian tilastoissa esiintyviin huippu-urheilijoihin ja -saavutuksiin, joiden kautta rakennetaan kulloisenkin urheilusuorituksen merkittävyttä.

Annika Anttila ja Anni Frost tarkastelivat liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielmissaan naisjalkapallon uutisointia Helsingin Sanomissa ja Ilta-Sanomissa vuoden 2005 EM-turnauksen yhteydessä. Heidän mukaansa naisurheilun uutisointi on muuttunut asiallisemmaksi ja urheilun painottuvaksi, vaikka heidän aineistostaan paljastui ajoittaista naisjalkapalloilun vähättelyä (Anttila & Frost 2007, 73–74). Nähdäkseni mediaurheilun kokonaisvaltainen viihdellistyminen on kuitenkin vaikuttanut siihen, että urheilusuorituksiin painotuvan uutisoinnin lisäksi tiedotusvälineissä, ja sitä myötä urheilun seuraajien omista julkaisukanavissakin, sisällöt liikkuvat ulkourheilullisten aiheiden suuntaan (ks. urheilun viihdellistymisestä ja median konstruoimasta urheilutähteydestä esim. Kellner 2003, 1–5, 65–73; Crawford 2004, 77–88; Real 1998, 14–26; Boyle & Haynes 2000, 89–110; Pänkäläinen 1998a, 34–35). Vuonna 2009 jalkapalloilijanaisten EM-kisatarinaan haettiin pääosan esittä-

Äitiyden korostaminen on trivialisointia, yksityiselämään liittyvien ulkourheilullisten asioiden korostamista. Heteroseksualisoimiseksi nimitetään sitä, että naisurheilijat esitetään usein vaimoina tai tyttöystävinä, ja heidän yksityiselämäänsä ruoditaan urheilusuorituksen käsittelemisen kustannuksella. Näillä viitataan urheilemisen ja siinä menestymisen toissijaisuuteen. Tarkastelun keskiöön saattaa nousta naisen urheilemisen vaikutus naisurheilijan parisuhteeseen ja miesystävän tai aviomiehen suhtautuminen naisen urheilu-uraan. (Daddario 1994; Kikema & Harris 1998, 38; Pirinen 2006, 54–55; Koh 2009, 176–177.) Laura Österberg Kalmarin jalkapallokentille paluunkin muistettiin mainita olevan hänen aviomiehensä Nikon ansiota, joka kannusti vaimoaan jatkamaan uraansa (esim. IS 29.8.2009). Tällöin äitiys näyttäytyy heteroseksualisoimisen välineenä. Anttilan ja Frostin (2007, 61) mukaan pelaajien yksityiselämä ja henkilökohtaiset suhteet eivät olleet merkittävästi esillä vuoden 2005 EM-kisojen aikana. Siinä mielessä urheilu-uutisoinnin tason voisi tulkita taantuneen, tai entisestään viihteellistyneen, neljän vuoden takaisesta. Laura Österberg Kalmarin rooli joukkueessa osoittautui tällä(kin) kertaa niin keskeiseksi, ettei hänen päätöstään jatkaa jalkapallouransa sentään asetettu kyseenalaiseksi tai alettu arvottaa tiedotusvälineissä. Tällöin olisi naisten urheilu-uraan suhtautumisessa astuttukin sitten jo ajallisesti sata vuotta taaksepäin.

Kädet ilmaan tuuletuksen merkiksi kohottanut Laura Österberg Kalmari on tiedotusvälineiden ansiosta kisa-ajan kuvista mieleen painunein. Lauran kautta kunniaa sai toki muukin joukkue ja kotiyleisö, joita vaatimaton tähti muisti mediassa kiittää. Kolumnistien muusa innoitti nämä julistamaan naisjalkapalloilun vallankumouksen alkaneeksi. Naisten todettiin pelaavan jalkapalloa rakkaudesta lajiin: ”Siinä missä rahassa uitetut miesfutiaajat miettivät, minkä urheiluauton he itselleen seuraavaksi ostavat, joutuvat naiset pohtimaan, kuka ruokkii ja vie lapset hoitoon sillä aikaa, kun äiti on pelireissuilla”. (Aamulehti & SK 27.8.2009.) Tosin jälleen kerran esiin nostettiin naisurheilijan perinteinen rooli perheessä. Jos naisjoukkueurheilijoiden vertaaminen miehiin on kuitenkin aikaisemmin nähty yksinomaan naisten trivialisoinniksi (esim. Pirinen 2006, 42; 1997, 240), voi asetelman mielestäni nähdä näissä kisoissa kääntyneen jopa pääläelleen. Laura Österberg Kalmariakin verrattiin toki Jari Litmaseen, mutta sen vuoksi, että hän jätti suomalaisen jalkapalloikonin varjoonsa ohittamalla tämän kaikkien aikojen maalintekijätilastossa kahdella maalilla Hollanti-ottelun yhteydessä (esim. IL, IS ja MTV3.fi 26.8.2009).

Kirjoitelman laatineiden kisojen seuraajien näkemykset vertailusta olivat keskenään ristiriitaisia. Toiset eivät olleet havainneet häiritsevää vertailua vaan totesivat, että naisista puhuttiin viimeinkin urheilijoina ilman määrittävää nais-etuliitettä. Osa taas koki esimerkiksi katsojamääriin, UEFA:n sitoutumiseen ja tunnelmaan kohdistuneet vertaukset epäolennaisiksi. Vertailun kohteen voi mielestäni nähdä siirtyneen itse pelaajien taitotasosta enemmän muihin lajiin liittyviin asioihin. Yksi kirjoittajista puki silti osuvasti sanoiksi sen, mistä niin naisurheilun seuraajat kuin tutkijatkin ovat saaneet vääntää kättä urheilumaailman kanssa pitkään: ”Onko miehen golfissa lyömä hole-in-one parempi holari kuin naisen lyömä?” [13] Ruotsin kapteenin Victoria Sandell Svenssonin nimeäminen ”Melkein-Messiksi” kiinnittää kieltämättä outoudessaan huomion (Aamulehti 25.8.2009). Lionel ”Leo” Messin moni tietää yhdeksi maailman parhaista miesjalkapalloilijoista, mutta kun mielikuva hänestä liitetään sanaan melkein, arvetetaan hauskaista sanaleikistä huolimatta koko naisurheilua.

Internetin jalkapalloaiheisilla keskustelufoorumeilla ulkourheilullista huomiota saivat muutkin kuin ”Suomen supermamma” (IS 29.8.2009). Keskustelijat avasivat kisojen kynnyksellä FutisForum2 -palstalle ”Tänne julkiset rakkaudentunnustukset Suomen naispelaajille” -nimetyn viestiketjun. Viestit pitivät sisällään sekä sydämin (”oi Linda Linda Lindaa,

oioi oi oi oiiii”) että pelaajien valokuvien varustettuja argumentteja oman suosikkipelaajan puolesta: ”Tuija Hyryksen bandwagonissa oltu jo pari vuotta. :) Juoksuuhyli ja iloisuus hurmasi” ja ”Essi Sainio! Sä olet ihana nainen, ja todella hyvä(nnäköinen) jalkapalloilija. Olen rakastanut!”. Ajoittain kommentointi liukui myös asiattomuuksien puolelle. On tyyppillistä, että naisurheiludiskurssi saa mediassa humoristisen seksuaalisovia sävyjä (Carlisle Duncan, 2006), joten osa Internetissä kommunikoineista kisojen seuraajasta päätti vaalia tätä puhe- tapaa.

Ennen Suomi-Ukraina -koitosta *Italehden* verkkosivuilla kehoitettiin osallistumaan kisahurmokseen lehden perinteisen ”Kuka on upein?”-kisaäänestyksen kautta. Voittajaksi tässä Suomen joukkueen pelaajia koskeneessa kisassa ylsi Laura Österberg Kalmari. ”Kaunis puolitoistavuotiaan lapsen äiti keräsi yli 27 prosenttia verkossa annetuista äänistä (IL 3.9.2009).” Koko kisojen kauneimmaksi pelaajaksi äänestettiin *Ilta-Sanomien* sivustolla puolestaan islantilainen Gudrun Gunnarsdottir, ja samaisen lehden otsikon mukaan: ”Hollannin välieräpaikan ratkaisi kuvankaunis naisfutari”. (IS 4.9.2009.) Riitta Pirisen (2006, 23) mukaan tavallisin naisstereotypia urheiluteksteissä onkin kaunotar. Kuvaukset, joissa naisurheilijan ulkonäkö nostetaan tärkeämmäksi kuin hänen suorituksensa ja saavutuksensa ovat trivialisointia, mikä asettaa naiset objektin paikalle (Pirinen 2006, 50). Kaikki EM-kisojen seuraajat eivät kokeneet Internet-äänestyksiä naisjalkapalloilun arvon alentamiseksi: ”Iltapäivälehtien nettisivustoilla oli 'pakolliset' kaunein pelaaja -äänestykset, mikä sopi miehelle katsojalle (en ole Kiesi)[14]. Kauniita, näyttäviä ja ennen muuta urheilullisia naispelaajia oli ilo katsella!” [15] Toisin sanoen kysymys ei olekaan siitä, että naisjalkapalloilijan julkinen toteaminen kauniiksi olisi hänen lajitaitonsa aliarvioimista. Oleellisempaa on se, kuinka paljon muiden asioiden varaan rakennetut sisällöt suuntasivat mediahuomiota pois EM-kisojen urheilullisesta annista. Tasapuolisuuden nimissä tulee todeta, että myös miesurheilijat saavat osansa seksuaalisoinnista. Ruumiillisuuden tutkija Taina Kinnunen (2003, 28) muistuttaa, että myös miehen ihanneruumiillisuuden representaatiolta, huippu-urheilijalta, vaaditaan yhä enemmän ulkonäköä, mutta siitä ei puhuta yhtä paljon kuin naisurheilijoihin kohdistettavista ulkonäkövaatimuksista. Iltapäivälehtien verkkosivuilta löytyy ”seksikkäin pelaaja” -äänestyksiä myös miesten arvokisojen yhteydessä, ja Suomellakin on omat Markus Pöyhösensä ja Harri Haataisensa. Mutta vaikka miesurheilijoita kuvataan nykyään eroottisesti, naisia seksuaalisoidaan enemmän ja maskuliinisen hallitsemisen sekä naisellisen alistumisen mallien mukaisesti (Wickman 2006, 156–157).

Urheilijoiden ja muiden ei-kauneuskilpailijoiden ”missiyttäminen” erilaisin äänestyksin vaikuttaa yleistyneen viime vuosina (esim. Suomen seksikkäin julkisäiti, kaunein kesä-morsian ja seksikkäin Idols-laulajatar, MTV3.fi 2007, 2008). Pauliina Tuomen (2009) mukaan osallistavan mediakulttuurin ominaisia piirteitä ovat monimediaalisuus ja kansan-äänestykset. Hän kirjoittaa haamu- ja varjoäänestyksistä, jotka ovat usein iltapäivälehtien toteuttamia, eräänlaisia nettigallupeja. Tuomi on tarkastellut Euroviisuja, joissa vedotaan urheilun arvokisojen tapaan yleisön kansallistunteeseen. Suomen viisukappaleen menestymismahdollisuuksista äänestäminen kääntyy naisten jalkapallon EM-kisojen kohdalla muotoon: ”Kaataako Suomi Englannin naisten EM-futiksessa?” (IL 31.8.2009.) Tuomen esille tuoma matkapuhelimen ja television mediakonvergenssi toteutui EM-kisoissa televisiölähe- tyksessä esitetyn, kisa-aiheisen päivän kysymyksen muodossa, johon katsojat vastasivat tekstiviestillä. Tällainen interaktiivisuus ei tarjoa urheilun seuraajille ainoastaan vapautta osallistua, vaan myös sitoo heitä mediasisältöihin entistä tiukemmin (vrt. esim. Parikka 2004, 83).

Ei auta itku markkinoilla

Jo ennen Suomen viimeistä ja merkityksetöntä alkulohkon ottelua Ukrainaa vastaan alkoivat toiseen kisakaupunkiin siirtymiseen ja tulevaan vastustajaan liittyvät spekulatiot. Lohkovoittajana Suomi joutui kisakaaviota noudatettaessa pelaamaan puolivälieräottelunsa Turun Veritaksella, jonne mahtui vajaat 9000 katsojaa. Kaikkia Suomen alkulohkon otteluita oli seurannut yli 15 000 silmäparia. Uutisointi keskittyi aktiivisen yleisön ihasteluun ja pelillisten asioiden puintiin. Ennakoasetelmia rakenneltiin tiedotusvälineissä nyt Turusta kotoisin olevan puolustaja Petra Vaelman varaan (HBL & Aamulehti 27.8., TS 27. ja 28.8. myös UEFA.com 2.9.2009). Ennen Turun koitosta käydyn Ukraina-pelin suhteen pohdittiin pääasiassa vähemmälle peliajalle jääneiden pelaajien mahdollista peluuttamista.

Ukraina voitti Suomen 1–0. Pelistä jäi päällimmäisenä mieleen ensimmäistä kertaa kisoissa pelanneen nuoren Tuija Hyyrysen epäonnistuminen. Puolustaja syötti liian lyhyen syötön omalle maalivahdille, josta väliin päässyt ukrainalaispelaaja teki ottelun voittomaalin. Lehdistössä keskityttiin kehumaan mediastratgiaa eli sitä, miten Hyyrynen astui pettymykseltään itse esiin kommentoimaan harhasyöttöään ja miten valmentaja ja muut pelaajat kehuivat muuten hyvin pelannutta puolustajaa (esim. IS 29.8.2009). Tuija Hyyrynen säästyivät suurimmalta julkiselta ryöpytykseltä varmasti myös ottelun merkityksettömyyden vuoksi. Ukraina pelin jälkeen arvioitiin vastustajaksi osoittautunutta Englannin joukkuetta ja arvuuteltiin kolhuja saaneiden pelaajien pelikuntoa. Sanna Valkosen mahdollisen puuttumisen vuoksi analysoitiin uutta puolustuslinjaa. (Esim. HBL, Aamulehti, IS ja Yle.fi 1.9.2009.) Laura Österberg Kalmarin kuhmu ei saanut ihan niin suuria mittasuhteita kuin hänen neljän vuoden takainen loukkaantumisensa ennen EM-välieräottelua, joka päättyi voimakkaasti dramatisoituna iltapäivälehtien lööppeihin (ks. esim. Anttila & Frost 2007, 59).

Kyynlehdintä ei jäänyt tähän. Draamaa riitti sitä erityisesti rakentelematta Suomen kisojen viimeiseksi jääneessä ottelussa Englantia vastaan. Englannille 2–3 päättyneen ottelun jälkeen kuvat kentällä istuvista, itkevistä suomalaispelaajista valtasivat tiedotusvälineet. ”Suomen EM-unelma mureni” (HS 4.9.2009) ja ”eräs aikakausi päättyi suruun” (TS 4.9.2009). Konkaripelaajien ja valmentajan mahdollisesta lopettamisesta uutisoiminen lisäsi toivottomuutta. YLE:n toimittaja päätyi haikailemaan verkkokokouksissaan (4.9.2009) jopa Jari Litmasen sisaren Sini Litmasen perään, joka aikoinaan valitsi lajikseen koripallon. Naiskäsipalloilijoiden mediakuvaa tutkineen Gerd von der Lippen (2002, 381, 390–393) mukaan naisurheilijat esitetään pääsääntöisesti tunteellisina ja hermojaan hallitsemattomina, mutta hänen mielestään myös kyynelten kontekstilla on merkityksensä (ks. myös Koh 2009, 175–176). Voittajajoukkueen edustajalle reaktiot ovat sallittuja, ja merkittäviin saavutuksiin yltäneen miesurheilijankin silmät saavat nykyisin kostua. Jopa suomalaisten miesurheilijoiden on nähty itkevän. Mieliin on painunut Jari Litmasen kakistelu televisiohaastattelussa fanien liikuttavan vastaanoton jälkeen, kun kuningas palasi maajoukkueeseen pitkän loukkaantumiskierteen jälkeen. Iso mies itki suorassa lähetyksessä myös hävityn jääkiekkofinaalin jälkeen vuoden 2006 Torinon olympialaisissa, mikä teki Teppo Nummisesta yleisön silmissä vain entistä arvostetumman urheilijan. Itkutematiikka ei siis ole vain naisurheilijoihin liitettävä ilmiö mediassa – ainakaan jos suomalaiset urheilun seuraajat saavat itse päättää, sillä edellä mainitut tunteenpurkaukset ovat YouTubeissa suuren suosion saavuttaneita videoleikkeitä. (Ks. Turtiainen 2010.) Sami Kolamo (2002) on kutsunut urheilufaniutta tunteen kulttuuriksi. ”Miesten saippuaoppera” (Boyle & Haynes 2000, 189) vapauttaa urheilijoiden lisäksi yleisön tunteidensa näyttämiseen.

Kirjailija Petri Tamminen tunnusti *Helsingin Sanomien* (6.6.2010) Minä rakastan -palsalla herkistyvänsä naisurheilijoiden ilmaisemasta onnistumisen ilosta aivan eri tavalla kuin miesurheilijoiden, joiden tuuletuksista hänelle tulevat mieleen vain sarjataulukot ja tulevan kauden tavoitteet. Tamminen itkukohtaukset alkoivat vuoden 1997 Trondheimin MM-hiihtojen viestipronssin myötä ja ovat jatkuneet esimerkiksi naisten ykkösen lentopallon seuraamisen yhteydessä. Tunnepuheesta näyttäytyi naisten jalkapallon EM-kisojen yhteydessä piirre, jonka yhdistän kirjailija Tamminen reaktioon. Naisten tunneälyä ylistänyt *Aamulehden* kolumnisti puki sanoiksi huomion siitä, että naiset pelaavat rahan tai statuksen sijaan rakkaudesta lajiin. Häntä kiehtoivat naisjalkapalloilun inhimillisyyden mokineen ja reaktioineen: ”Juuri tunteen avulla naiset jaksavatkin ihastuttaa jalkapallossa” (Aamulehti & SK 27.8.2009). Kirjoitelman laatinut EM-kisojen miesseuraaja toivoi tasokkaaksi urheiluksi nimittämälleen naisjalkapalloilulle enemmän medianäkyvyyttä. Hän vertasi lajia kaupallistuneeksi viihteeksi muodostuneisiin formuloihin ja jääkiekon SM-liigaan, joilla ei hänen mukaansa ole enää juurikaan tekemistä urheilun kanssa ja jotka joutavatkin siksi maksullisille viihdekanaville. [16] Naisjalkapalloilun näennäisessä amatööriydessä vaikuttaisi toteutuvan urheilun varhainen eetos – rehti, terveyttä edistävä kilvoittelu, jota markkinakoneistot eivät ole (vielä) pilanneet (vrt. Turtiainen 2008, 49–52).

Internetin keskustelufoorumeilla pyöritettiin ottelujen aikana tyypillisesti live-seurainta, mikä tarkoittaa sitä, että ottelua television välityksellä tai jopa paikan päällä seuraavat selostavat ja kommentoivat ottelutapahtumia sille omistetussa viestiketjussa. Tällainen jalkapallon seuraajien itsensä organisoima toiminta palvelee sekä niitä, joilla ei ole kuva- tai ääniyhteyttä otteluihin, että katsojia, joilla on tarve päästä esittämään mielipiteitään ja kertomaan tuntemuksistaan keskustelemalla tapahtumista verkossa reaaliaikaisesti ottelun aikana. Foorumeilla oli live-seurannassa muitakin kuin Suomen joukkueen pelejä, joita YLE:n sijaan lähetti maksullisiin televisiokanaviin lukeutuva Eurosport. Joku keskustelupalstalle raportoinut seurasi lähetystä Ruotsin TV4 -kanavalta toisen saatua ladattua verkossa kuvayhteyden venäjänkielisellä selostuksella. FutisForum2- palstan aktiivisena keskustelijanakin tunnettu brittifutisiasiantuntija keksi ennen Suomen puolivälieräottelua järjestää live-seurannan myös *Helsingin Sanomien* verkkosivuilla pitämänsä blogin yhteyteen. Seuranta keräsi 42 viestiä, joista osassa veikattiin ottelun lopputulosta ja jännitettiin ennen pelin alkua. FutisForum2-palstalla pyöri oma otteluseurantansa, joka keräsi yli 600 viestiä. Siellä keskityttiin palstalle tyypilliseen tapaan enimmäkseen purkamaan lyhyen suorapuheisesti, provokatiivisestikin, ottelun käännteiden aiheuttamia tunteita (vrt. Turtiainen 2005, 45–47). Keinoa tv-lähetyksen selostuskielen vaihtamiseen kysellyt keskustelija sai nopeasti apua, mutta pääasiassa viestiketju sisälsi turhautunutta haukkumista, josta saivat osansa niin pelaajat, tuomarit kuin selostajatkin. Suomen 1–2 kavennusmaalit ei ehditty forumilla juhliä ennen Englannin takaiskuosuman laukaisemaa pettymystä: ”Ei mahdollista, tulit tänne postaamaan riemuhuutoja ja kun katsahtaa tv-ruutuun niin brittien maalia juhliataan. Vain Suomessa:”. Suomen ratkaiseva nukahdus toi tunteet pintaan: ”huutonaurua puolustukselle, tosiaan ala-asteen välituntipeleissä nämä”. Kavennus 2–3:een muutti kommenttien sävyn kuitenkin hetkeksi täysin toiseksi: ”Vielä on aikaa tytöt!!!!!!” Ja: ”Paremmiin noi taistele kuin suomen miehet ikinä. Azerbaitsan-Suomi nevä föget.” Kunnes väijäämättä edessä hämmöttänyt lopputulos sai jälleen mielen matalaksi: ”Tekee mieli tökkiä kynällä silmät puhki.”

Keskustelu forumin viestiketjussa jatkui vielä ottelun päätyttyäkin. Hävyttömyksien laukomisesta närkästyneet kanssakeskustelijat äityivät antamaan samalla mitalla takaisin:

*Vähän kieltämättä ihmetyttää tämä forumin ”asiantuntijoiden” hekottelu. Naiset on kuitenkin fyysisestikin aika erilaisessa asemassa miehiin nähden niin ihmetyttää jatkuva vertailu miesten peleihin. Silti veikkaisin että n. 96% forumisti rillipäistä on sellaisia kukkakeppejä että Vaelman taklauksesta seurauksena olisi olisi vähintään ***** housuissa ellei jopa rillit hajalla.*

FutisForum2:n verkkokeskusteluja seurannut kisakirjoitelman laatija havaitsi, että forumilla oli kisojen aikana yleisemminkin meneillään jonkinasteinen koulukuntariita: ”osa porukasta halusi tukea kisoja jalkapallokulttuurin nimissä, osa taas vähätteli naisten jalkapalloilun tasoa” [17]. Oman tulkintani mukaan ottelun aikainen viestittely on linjassa kyseisen forumin yleisen keskustelukulttuurin kanssa. Osa jalkapallon seuraajista luo forumilla tunnelmaa kritisoimalla urheilijoiden suorituksia yhtä voimakkain ilmauksin sukupuoleen tai statukseen katsomatta. (Vrt. Turtiainen 2005, 45–47.) Ripittämiseltä ei säästy miesten maajoukkuekaan: ”Hieman nettikeskustelua selanneena arvioisin, että naisfutis herätti enemmän positiivisia kommentteja, kun taas esim. tuo miesten Liechtenstein-ottelu tuotti aika sapekasta kirjoittelua ” [18]. Verkon keskustelufoorumeista Futismaailman Alakulmassa asiapainotteinen EM-kisakeskustelu oli luonteeltaan erilaista FutisForum2:een verrattuna. Määrällisesti viestejä oli vähemmän, mutta niissä keskityttiin ottelutapahtumiin ja kisojen analysointiin. EM-kisaviestiketjun keskustelijat vaikuttivat olevan lähtökohtaisesti naisjalkapalloilusta kiinnostuneita ja sitä tuntevia ihmisiä – kuten Naisfutis.neti-forumin pääasiallinen keskustelijajoukkokin. Pahimmat provosoijat loistivat poissaolollaan. Naisfutis.netin keskustelualueelta löytyi erillinen viestiketju, jossa keskityttiin kannustamaan Suomea vain positiivisessa mielessä. Yksi vapaaehtoistyöntekijänä EM-kisoihin osallistunut keskustelija puolestaan ”bloggasi” kokemuksiaan samaiselle keskustelupalstalle.

Kisojen seuraajat tiedottivat Internetin keskustelufoorumien kautta kisoihin liittyneistä itse tuottamista sisällöistä. Foorumille oli linkitetty esimerkiksi itseään ”kotimaiseen jalkapalloiluun keskittyväksi urheilujournalismin edelläkävijäksi” tituleeraava Futisblogi Puoli-aika, jossa pääasiassa miesten Veikkusliigasta kirjoitava blogin pitäjä raportoi naisten EM-kisoista. Hän julkaisi Facebookissakin näyttäytyvässä blogissaan yksityiskohtaisten raporttien lisäksi kattavia kuvagallerioita useista otteluista kisojen aikana. Samankaltaisia sisältöjä löytyi vapaaehtoisvoimin pyöritettävästä Futismaailmasta, joka on jalkapalloon erikoistunut verkkosivusto. Tietoa erilaisista uutisista ja sisällöistä välittyi kisojen seuraajilta toisille myös Facebookin välityksellä. Monet asialle vihkiytyneet kannustivat ja juhlistivat Suomen joukkuetta omissa statuspäivityksissään tai jakoivat linkkejä omissa profiileissaan. Sisältöjen suosittelu on samalla niiden arvottamista ja edelleen vaikuttamista siihen, millaisena mediailmionä kikat näyttäytyivät kanssakäyttäjille (vrt. esim. Kangas 2009, 60).

Kirjoitelmien laatijat seurasivat kisoja aktiivisesti nimenomaan Internetin kautta, jossa materiaalia tuntui muuhun mediaan verrattuna riittävän. UEFA:n sivut kuvagallerioineen ja monipuolisine netti-tv-haastatteluineen saivat paljon kehuja. *Helsingin Sanomilla* on yleensä arvokisojen yhteydessä oma, niille pyhitetty verkkosivustonsa, ja sen puuttumista nyt kummasteltiin. Palloliiton verkkosivustosta ei suollettu kovin mairittelevia kommentteja, mutta sen Huuhkaja-TV -osion haastatteluja ja muita oheissisältöjä luonnehdittiin ”terävän hauskoiksi nettivideopätkiksi” [19]. Videoleikkeitä katsottaessa oli käytössä myös YouTube:

Tsekkasin highlighteja Suomen peleistä YouTubesta (kun en omaa tallentavaa dikiboksia ja nuo clipit ilmestyivät sinne jo samana iltana tai viimeistään seu-

”Tässä ovat Kälidin enkelit”

raavana päivänä). Samaisesta paikasta katsoin myös Kelly Smithin maalin Venäjää vastaan. Siitä olin lukenut lehdestä. [20]

Parhaiden palojen katsominen ja koostaminen on YouTube-videopalvelun tyypillistä käyttöä urheilun seuraamisen yhteydessä (ks. Turtiainen 2010). Kirjoitelmassa mainitun maalin paikantaminen kahden tiedotusvälineen kautta on puolestaan hyvä esimerkki urheilun seuraamiselle ominaisesta intermediaalisuudesta. Kokonaisten ottelujen katselemisen Internetin kautta mahdollisti Suomen edesottamusten osalta Yle Areena. Muiden joukkueiden otteita pääsi seuraamaan Eurosportin verkkosivujen live tv-kanavien kautta. Ihmetystä herätti se, etteivät Ylen radiokanavat lähettäneet otteluita. Suomalainen kisayleisö seurasi Internetin kautta toki myös kansainvälistä urheilumediaa. ”Perinteinen” ja perin suomalainen teksti-tv mainittiin kisojen aikana käytössä olleena perusvälineenä. Sen sijaan MTV3:n tekstariutispalvelun varassa kisainformaatio olisi voinut jäädä hyvin puutteelliseksi: ”[Se] infosi kisoista tasan kerran: Suomen mentyä Hollanti voitolla jatkoon. Kiitos vaan tästäkin vähästä.” [21]

Vähiin käy ennen kuin loppuu eli oma maa mansikka, muu maa mustikka

Nettisivuja lukuun ottamatta EM-kisat näkyivät mielestäni aika vähän mediassa, olisin odottanut enemmän näkyvyyttä kisoille [22].

Ja jos Suomen joukkue vielä saikin näkyvyyttä, mikä ruokki kisabuumiin poikasta, niin ”omien” pudottua jatkosta romahti myös tiedotusvälineiden kiinnostus. *Helsingin Sanomien* toimittaja Heikki Miettinen oli oikeassa aavistellessaan kisojen alussa, että: ”Suomen turnaus hengittää yhtä tahtia kotijoukkueen menestyksen kanssa.” (HS 24.8.2009.) Puolivälieräottelun jälkeen hän muistutti siitä, että: ”Jalkapallojuhlat ovat ohi, mutta naisten EM-turnaus jatkuu.” (HS 4.9.2009.) Kirjoitelmien laatijat kiinnittivät yleisesti huomiota siihen, että kisojen medianäkyvyys oli Suomen pelejä lukuun ottamatta varsin vähäistä. Suomen pelien päätyttyä esimerkiksi *Helsingin Sanomat* supisti kisojen palstatilaa: ”Nostetta olisi tullut pitää yllä, kun lukijoiden mielenkiinto oli ensin hyvin saatu herätettyä. Tuli tunne, että mihin ne kisat katosivat, kun tiukimmat matsit olivat vasta edessä!” [23] Kuvaavaa on mielestäni se, että vuorokautta ennen Olympiastadionilla pelattua EM-finaalia lehdistössä ei ollut ollenkaan kisoja koskevaa uutisointia – ellei mainintaa Kälidin jatkopestistä lasketa. Pääosassa oli miesten jalkapallomaajoukkueen Liechtensteinissa pelaama MM-karsintaottelu. Tasatulokset 0–0 heikkoa jalkapallomaata vastaan tiesi sitä, että haaveet A-maajoukkueen selviytymisestä seuraaviin kisoihin voitiin haudata. Suomalaisjoukkueen skandaali varasti mediahuomion kansainvälisten joukkueiden valmistautumiselta kotimaassa ratkenneeseen Euroopan mestaruuteen.

Muiden kuin Suomen naisten otteista uutisoitiin huonosti jo ennen kotijoukkueen joutumista katsomon puolelle. Otteluiden tuloksia sai välillä etsimällä etsiä: ”25.8. odotimme mieheni kanssa kymppiuutisia että saisimme tuloksia, mutta suureksi hämmästykseksi ei tullut sanaakaan naisten peleistä” [24]. Jouko Kokkosen (2008, 313) mukaan suomalainen tiedonvälitys on tyypillisesti keskittynyt ”omiin” urheilijoihin ja heijastellut kansallisia arvoja. Hän toteaa, että kansallisen omakuvan osana näyttäytyvään huippu-urheiluun liittyy myös epävarmuustekijä – entä jos menestystä ei tulekaan? (Kokkonen 2003, 45.) Kisakirjoitelman laatijoiden mukaan *Hufvudstadsbladet* ansioitui perehtyneenä ja innostuneena tiedotusvälineenä läpi kisojen. Naisjalkapalloilun todettiin saavan näkyvyyttä lehdessä muutenkin kuin arvokisojen aikana, eikä uutisointi nytkään tyrehtynyt Suomen karsiuduttua turnauksesta. Ammentanevatko ruotsinkieliset mediat sitten vaikutteita naapurimaan

värikkäämmästä jalkapallokulttuurista, sillä niiden ote tuntui eroavan suomenkielisestä kautta linjan:

[M]ielestäni ruotsinkielinen media kunnostautui myös televisiossa. Ruotsinkielinen selostaja (Antti Koivukangas, muistanko nimen oikein?) oli mahtavan innostunut, tunsi pelaajat ja eläytyi otteluihin niin että jopa Hollanti–Hollanti-matsi olisi kuulostanut äärimmäisen jännittävältä hänen selostamaan. Tuija Hyyrysen maaliin johtanut virhe on hyvä esimerkkutilanne tästä vauhdikkaasta selostustyylistä, Koivukangas kiljui jotain tämäntapaista: ”ojjojjojjoj-aija-paija-tuija-sådärfårmanintegörapåEM-nivå!” ja huom. kommentissa ei ollut tuomitsevan negatiivista sävyä, vain kauhistuneen, myötä-elävän fanin tunnelataus. [25]

Ylen ”suomenruotsalainen” televisiokanava FST5 esitti muun muassa Sportsmagasinetin jakson, jossa seurattiin ruotsinkielisiä pelaajia Jessica Julinia ja Annika Sjölundia EM-kisojen aikana. Julin pääsi ilmaisemaan ohjelman aikana omankin, ei niin myönteisen, näkemyksensä suomalaisen urheilumedian suhtautumisesta naisjalkapalloon. Suomenkielisistä tiedotusvälineistä pintaa syvemmälle mennyt *Urheilulehti* verkkosivuineen ylsi analyytisytyksessään ruotsinkielisten tasolle: ”Urheilulehdessä oli mielenkiintoinen juttu, jossa analysoitiin jopa joukkueen pelitapaa ja pelaajia. HARVINAISTA! Ikinä ei ole ennen tällaista suomalaisessa mediassa ollut!” [26] Yksi kirjoitelman laatijoista vertasi Suomen tilannetta Saksaan, josta oli jo viikkoa ennen kisojen alkua paikalla viitisenkymmentä toimittajaa. Hänen mukaansa kotimainen media ei vielä tunnista Suomen harrastetuimmaksi joukkuelajiksi kohonneen kohderyhmän laajuutta ja potentiaalia: ”Olisi kiinnostavaa saada vertailtua eri maiden medioita suhteessa näihin kisoihin. Suomen media tuskin on ollut lainkaan huonoin, mutta näkökulmia ja erilaisia juttuja olisi voinut olla enemmän.” [27]

EM-finaalin aattona lehdistä löytyi spekulointia Saksan voitonjuhlista ja Englannin mahdollisuuksista. *Aamulehti* kysyi Kälidin mielipidettä, ja *Hufudstadsbladet* listasi ottelun kulmakiviä *Helsingin* ja *Turun Sanomien* uutisoidessa yleisemmällä tasolla. Internetin puolella UEFA:n verkkosivut tunnelmoivat tulevalla ”klassikolla”. Finaali sattui samaan iltaan, jolloin käynnistyi kotimainen jääkiekon SM-liiga. Suomen urheilukulttuuri on tunnetusti jääkiekon läpivalaisema ja lajina miesten jalkapallokin jää auttamatta ”lätkän” jalkoihin. Naisten jalkapallon EM-finaalia paikan päällä seuranneiden katsojien määrä oli positiivinen yllätys vieläpä siihen nähden, ettei Suomen joukkue ollut kentällä. *Helsingin Sanomat* (11.9.2009) totesi naisten jalkapalloilun ohittaneen jääkiekon ainakin hetkeksi. *Aamulehden* toimittaja ihaili kolumnissaan samassa kaupungissa käydyn SM-liigan paikalliskampailun päihittämistä:

Suomen EM-turnauksessa tehtiin pieni vallankumous. Englanti-Saksa-loppuottelua seurasi olympiastadionilla 15 877 katselijaa ja kohuttu kiekkoliigan avaus Jokerit-HIFK veti Hjalliksen areenaan vain 11 500 lätkäfania. Kuka olisi uskonut moista vielä muutama vuosi sitten. (Aamulehti 11.9.2009.)

Jääkiekko-orientoituneessa Suomessa tapaus on merkityksellinen jalkapallokulttuurin juurruttamisen kannalta. Naisten jalkapalloilun rooli voi kuin voikin nousta arvaamattoman suureksi, kun tavoitellaan uutta urheiluyleisöä. EM-kisat saivat ihmisiä, jotka eivät ole aikaisemmin pyhittäneet vapaa-aikaansa urheilulle, kiinnostumaan jalkapallon seuraamisesta. Katsomoihin löytäneiden nais- ja tyttökatsojien määrä puhui puolestaan:

”Tässä ovat Kälidin enkelit”

Kun mietin kisoista välitettyjä kuvia, mieleeni tulee lähinnä vauhdikkaita tilanteita ottelun tuoksinasta tai juhlivia pelaajia. Sekä televisiosta että etenkin paikan päältä otteluista jäi erittäin hyvät muistot. Ajattelin, että tämä on urheilujuhlaa parhaimmillaan! Tunnelma oli todella lämmin, positiivinen ja kannustava viimeiseen minuuttiin asti ja esimerkiksi Suomi–Englanti -matsissa yleisö sai todella kokea oikein elämysten kirjjon. Yleisöstä puuttuivat miesten matseista tutut puolihumalaiset besserwisserit ja tuomion profeetat ja ylipäätään koko negatiivis-aggressiivinen asenne. [28]



Naisten EM-kisat näyttäytyivät iloisena arvokisatapahtumana. Kuva: Anna Auvinen 2009.

Finaalia seuranneen päivän uutisointi ei sen sijaan tyydyttänyt EM-kisojen seuraajia. Espoolaisen naisseuraajan mielestä miesten jääkiekko voitti selvästi palstamillimetrikisan vaikka hävisikin yleisökisassa. Television urheilu-uutisissakaan EM-finaali ei suinkaan ollut ykkösaihe vaan viimeisten välähdysten joukossa. Sen edelle menivät muun muassa formulat, jääkiekko ja lentopallo. Mediassa finaali muodostui Saksan ilotulitukseksi, ja pääosaan nousi kisojen parhaaksi pelaajaksi valittu maalikuningatar Inka Grings. UEFA:n puheenjohtaja Michel Platini, jonka perään ainakin *Helsingin Sanomat* (26.8.2009) kyseli jo kisojen alkumetreillä, saatiin vihdoin katsomoon Tarja Halosen, Sauli Niinistön ja Saksan presidentin Horst Koehlerin seuraksi. Sami Kolamo (2004, 42) muistuttaa, että vaikka aktiivinen yleisö antaa mediarepresentaatioille usein omia, ainutkertaisia merkityksiään, niin media kuitenkin puhuttelee, käsittelee, naturalisoi ja legitimisoi kilpailullisuutta ja kehollisuutta hyvin tavanomaisesti. Naisjalkapallon seuraajat – ja osa toimittajista – kokivat EM-kisahuuman, mutta median välittämänä siitä katosi jotain jalkapallolle ominaista. Douglas Kellner (2003, 5, 65–69) kirjoittaa ammattilaisurheilusta median näkyvimpanä

spektaakkelinä. Mediaspektaakkeli on hänen mukaansa massiivinen, globaali ja ennen kaikkea kaupallistunut viihdetapahtuma. Sponsoreiden ja tähtiä alleviivaavan median valta konkretisoituu kansainvälisissä urheilukilpailuissa. Naisten jalkapallon EM-kisat olivat Suomessa mediatapahtuma, mutta mediaspektaakkeliksi niitä ei voi nykyisten mittapuiden mukaan nimittää. Puitteet olivat kunnossa: arvokisojen stigma, organisaatiokoneisto, katsojat (ks. myös Kolamo 2004, 38). Kokonaisuutena kisojen käyrä kuitenkin laskee loppua kohden, kun taas spektaakkelin ollessa kyseessä tulisi sen loppuun edetessään saavuttaa jonkinlainen kliimaksinsa.

Lopuksi: Se ei pelaa, joka pelkää ja yrittänyttä ei laiteta

MTV3 julisti verkkosivujensa otsikossa (9.9.2009), että: ”Naisten EM-kisoista ei jää mitään käteen”. Jutusta selvisi otsikon viittaavan siihen, etteivät kisat tuottaneet Suomen Palloliitolle rahallisesti, koska UEFA kärjistetysti sekä maksoi kulut että kuittasi tuotot. Otsikon ei haluaisi uskoa toteutuneen muilla kisojen osa-alueilla. Helsingin Sanomien toimittaja summasi turnauksen antia osuvasti (30.8.2009):

Aina on kiva olla paikalla, kun jotain tapahtuu ensimmäisen kerran, kuten naisten jalkapallossa nyt. Monille on sama, pelaavatko naiset vai miehet, kunhan on arvokisat. Joillekin taas elämys on juuri se, että menestyjiä ovat naiset. Heistä osa on matsissa ensimmäistä kertaa.” [...] On vaikeaa edes kuvitella, miten suuri merkitys jalkapalloilun naisten EM-kisoilla on suomalaisille tytöille. Suomi menestyy, yleisö hurraa seisaaltaan naisille. Nyt luodaan uutta futiskulttuuria.

Kansallisen merkityksen rinnalla kulkevatkin merkitykset, jotka kisat toivat naisjalkapalloyhteisölle. Väitän, että naisjalkapalloyhteisö on se ”kansakunta”, jolle nämä EM-kisat olivat kaikkein merkityksellisimmät. Ruotsalaisen naisjalkapallon nousua sosiaalisena liikkeenä tutkinut Jonny Hjelm (2007) näkee naisjalkapalloilun organisoituneen protestikeinona auktoriteettien asettamia yhteiskunnan sukupuolirooleja vastaan. Naisjalkapalloilun vastustajat ovat vedonneet epäesteettisyyteen, ja lajin sopimattomuutta on perusteltu sen ristiriidalla naisten sosiaalisen, biologisen ja fysiologisen luonteen kanssa. Lajin organisoitumisen alkuaikoina esiin tulivat siveellisyysyiden ohella lääketieteelliset ”tutkimukset” jalkapallon kielteisistä vaikutuksista naisten lisääntymiskykyyn. Hjelm kirjoittaa joukkueurheilulle tärkeästä sosiaalisesta infrastruktuurista, joka naisjalkapalloilun kohdalla rakentui olemassa olevien naisyhteisöjen varaan. Vaikka jalkapallokentät on nyttemmin luovutettu naisurheilijoiden käyttöön, näen lajin rakentuvan edelleen tiiviiden yhteisöjen kautta Hjelmin kuvailemien vastarintaan varaavien juurien päälle. EM-kotikisojen myötä suomalainen naisjalkapallo sai oikeutuksensa, ainakin hetkeksi.

Pelkään, että kisojen vaikutus jää hyvin lyhytaikaiseksi. Riitta Pirinen (2006, 39) on tutkimuksessaan havainnut, että naisurheilijoista kirjoittaminen keskittyy olympiavuosiin. Suomalaisen naisjalkapalloilun kohdalla kynnyksykysymykseksi muodostuukin se, jääkö laji esiin mediassa vai palataanko taas ”entiseen” odottelemaan seuraavia arvokisoja. Samaa pohti YLE:n verkkosivuilla kisablogia pitänyt kommentaattori Christina Forssell viimeisessä kirjoituksessaan. Tärkeässä asemassa ovat tietysti naisjalkapallon parissa työskentelevät ihmiset, joiden tehtäväksi jää pohtia, miten hyödyntää arvokisahuuman jälkihiillos. Naisjalkapalloilun muutosta tutkineiden Hanna Vehviläisen ja Hannu Itkosen (2009, 132–133) mukaan naisten jalkapalloilusta on muodostunut kulttuurinen ilmiökokonaisuus, joka kiinnostaa sekä lajin harrastajia että yleisöä. He ennustavat, että sukupuolten tasa-arvokehitys

urheilussa tulee jatkumaan ja median kiinnostus naisurheilua kohtaan kasvamaan. Nykyään myös harrastajilla on periaatteellinen mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa mediasisältöihin. Naisjalkapallon seuraajat voivat halutessaan omalla aktiivisuudellaan ainakin jossain määrin nostattaa lajin näkyvyyttä.

Helsingin Sanomat esitti 31.8.2009 päivän kysymyksenään: ”Kiinnostaako naisten jalkapallo?”. Kiinnostuksensa ilmaisi 46 prosenttia vastaajista, mikä on erään verkkoforumistin mielestä hyvä tulos verrattaessa esimerkiksi siihen, että sama kysymys esitettäisiin kohteena kotimainen Veikkausliiga. Palloliiton tiedottajan Sami Terävän mukaan järjestäjille jäi kisoista positiivinen kuva – ottelut kiinnostivat yleisöä ja eurooppalaista mediaa (*Aamulehti* 11.9.2009). Kisayleisöä edustava kirjoitelman laatija yhtyy näkemykseen:

Päällimmäiseksi mieleen jäi kuva positiivisesta, iloisesta arvokisatapahtumasta. Erityisen mukavia tapahtumia oli paikan päällä seuratut avajaiset ja finaaliottelut, joissa sai jalkapallon lisäksi nauttia upeasta turnaustunnelmasta esityksineen. EM-kisoista saatiin mielestäni luotua tunnelma koko perheen tapahtumasta, joihin oli turvallista ja hauskaa tulla myös lasten kanssa. ”Brändi-kuva” oli hyvin toisenlainen kuin tällä hetkellä miesten A-maaotteluiden suhteen, joita enemmän leimaa riski järjestyshäiriöistä yms. Suomen naisten joukkueen peleistä jäi upea mielikuva lohkovoittajana ja varmasti monen pienen ja isommankin tytön ihannoima joukkue! [29]

Naisten jalkapallon EM-kisat lähestyivät viihteellisine elementteineen miesten puolella 1990-luvulla toteutuneen murroksen myötä ”postmoderniksi jalkapalloksi” luonnehdittua lajin olomuotoa (ks. esim. Redhead 1997). Ensisijaisesti kisat näyttäytyivät positiivisena mediailmionä. Lähemmin tarkasteltuna kokonaiskuvaa rikkoo kuitenkin näkökulmien yksipuolisuus. Utisoinnin määrää häiritsevämmäksi tekijäksi nousi keskittyminen pelkästään Suomen joukkueeseen. Tiedotusvälineiden luoma ”kisabuumi” liittyi suurilta osin kansallisen hurmoksen nostatukseen, mille Suomessa on pitkät perinteet. Lisäksi esittämistavat, joilla mediahuomio viedään toisaalle itse urheilusuorittamisesta, jatkavat naisurheilun konventionaalista arvottamista. Erittäin aktiiviseksi naisten ja tyttöjen jalkapallon seuraajaksi itsensä mieltävän kisojen seuraajan mukaan tiedotusvälineet pitävät naisten jalkapallon arvokisoja kaikesta huolimatta jonkinlaisena ”köyhän miehen versiona, korvikkeena oikeista kisoista”, joka ei herätä mediassa suuria intohimoja [30]. Urheilu kuuluu alueisiin, joita määritellään vastakohtien kautta. Nopea–hidas -määritelmien rinnalla vaikuttaa välttämättömältä luoda urheilusta puhuttaessa nais–mies -vastakkainasetteluja. Tässä kunnostautuvat edelleen niin tiedotusvälineiden edustajat kuin urheilun seuraajatkin. Tosin vertailu on siirtymässä itse urheilemisen tasosta muihin urheilulajia ja -tapahtumia koskeviin asioihin, ja sen on mahdollista kääntyä vastavuoroisesti myös naisurheilulle edulliseen muotoon.

Media ei Alina Bernsteinin (2002, 416, 425) mukaan muuta maailmaa, mutta se voi kulttuurista informaatiota tuottaessaan vaikuttaa naisurheiluun kohdistuviin asenteisiin. Mediaurheilu on itseään ruokkiva kehä, mikä ainakin osittain vesittää naisjalkapallon kiinnostamattomuuteen vetoavat argumentit. Suuri yleisö saattaisi löytää naisjalkapalloilun, jos se pääsisi enemmän esiin mediassa. Lajia tuntemattomien on edelleen vaikea kiinnostua naisjalkapallosta, koska sitä ei ole tarjolla arvokisojen ulkopuolella. Median päähuomion tulisi kiinnittyä ennen kaikkea naisten pelaamaan jalkapalloon ulkourheilullisten asioiden sijaan. Kuten Bernstein (2002, 426) on todennut: Jos naisurheilun medianäkyvyyden lisääntyminen tarkoittaa lisää seksuaalisoituja sisältöjä, niin enempi on itse asiassa pahempi. Verkkomedian soisi olevan vastaus naisjalkapalloilun vaihtoehtoisten merkitysten esille tuomiseksi. Osittain se olikin sitä EM-kisojen aikana – osittain urheilun seuraajien itsensä

tuottamat Internet-sisällöt toistivat muun median antia. Internet-sisältöjen kautta osa yleisöstä kiinnittyi joka tapauksessa seuraamaan EM-kisoja tiiviimmin ja monipuolisemmin. Kisojen seuraajien oli mahdollista seuloa verkkosivustoilta omaa arvokisakokemustaan parhaiten palvelevat sisällöt ja osallistua kommunikointiin itselleen sopivimmassa yhteisössä. Internetin oma rooli tuli vahvasti esille keskustelufoorumeilla, joilla naisjalkapalloa analyttisesti lähestyneet pääsivät vuorovaikuttamaan. Toki samalla äänensä saivat kuuluviin myös herjaamiseen keskittyneet keskustelijat. Urheilun seuraajien itse tuottamat verkkosisällöt kiinnostavat myös urheilujournalisteja (ks. Paloheimo 2005). Urheilujournalismi pyrkii hyödyntämään mediatekstien vastaanottajien tietoa ja keskinäistä vuorovaikutusta, missä piilee niin aktiivisten naisjalkapallon seuraajien kuin muidenkin marginaalisempien urheilulajien yleisöjen mahdollisuus. Naisten EM-kisoja koskeneiden mediasisältöjen määrä kasvoi ja näkökulmat moninaistuivat Internetin ansiosta. Tällä tasolla tarkasteltuna digitalisoituminen on jo muuttanut urheilun merkityksiä.

Naisurheilijoiden mediarepresentaatiot on suhteellisen paljon tutkittu aihe. Useimmat tutkimuksista keskittyvät mediatekstien rakentumisen analysointiin, mikä on itsessään hyvin paljastavaa. Itse olen pyrkinyt ottamaan huomioon myös mediaurheilun seuraajien tekemät tulkinnat. He ovat viime kädessä niitä, joiden rakentamat mielikuvat vaikuttavat lajin suosioon ja tässä tapauksessa myös mediailmion muodostumiseen. Tiedotusvälineet ruokkivat mielikuvia, mutta urheilun seuraajat tulkitsevat mediatekstejä omien kokemustensa kautta. Kuten oma tutkimusaineistoni osoittaa: Olisi naisten jalkapallon EM-kisojen seuraajien aliarvioimista väittää, etteivät he kykenisi ”konstruoimaan” myös valmiiksi pureskellusta poikkeavalla tavalla.

Viitteet

[1] Helsingin Sanomien, Aamulehden, Turun Sanomien ja Etelä-Suomen Sanomien näköislehdet sekä Hufvudstadsbladetin, Kauppalehden, Kalevan, Österbottens Tidningin, Pohjalaisen, Keski-suomalaisen, Vaasabladetin, Ilta-Sanomien, Iltalehden, MTV3:n, YLE:n ja UEFA:n verkkosivut.

[2] Jalkapallo on nostanut kaikista tyttöjen liikuntamuodoista eniten suosiotaan viimeisen kymmenen vuoden aikana (Kansallinen liikuntatutkimus 2005–2006). Kilpaurheiluna suomalaisella naisjalkapalloilulla on takanaan runsaan kolmen vuosikymmenen mittainen historia. Nais- ja tyttöjalkapalloilun harrastajamäärät lähtivät nousuun 1980-luvun lopussa. Kynnyksen lajin harrastamiseen oli korkea, sillä alkuaikoina maskuliinisen lajin ei katsottu soveltuvan naisille, mihin vaikutti myös Suomen yleisesti hento joukkuelajikulttuuri. Tänä päivänä mikään muu palloilulaji ei yllä lähellekään samoja harrastajamääriä tytöissä, ja maajoukkueen pelaajat ovat pääasiassa ulkomailla ammattilaisina tai puoliammattilaisina pelaavia huippu-urheilijoita. (Vehviläinen & Itkonen 2009, 122, 131–132.)

[3] Naisjalkapallolle pyhitetyn, 2.11.2006 perustetun sivuston mukaan sen ideologinen päämäärä on luoda näkyvyyttä ja arvostusta suomalaiselle naisjalkapallolle, sekä kehittää sitä ympäröivää keskustelukulttuuria. http://www.naisfutis.net/sivusto/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=57

[4] ”Naisten EM-kisat huipentavat futiskesän”, https://www.veikkaus.fi/info/urheilua/uutiset/2009/08_elokuu/2008_naisten_emkisat.html

[5] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Helsinki.

- [6] Naisjalkapalloilun edustajalla tarkoitan sitä, että olen itse pelannut jalkapalloa Naisten Liigassa ja Ykkösessä yhteensä viitisentoista vuotta, minkä lisäksi olen ollut mukana muussa seuratoiminnassa ja erilaisissa naisten jalkapalloon liittyvissä tehtävissä.
- [7] Satunnaisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Helsinki.
- [8] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Vantaa.
- [9] Portugalilainen José Mourinho on 2000-luvun arvostetuimpia jalkapallovalmentajia, joka on voittanut esimerkiksi Chelsean valmentajana Englannin valioliigan 2005 ja 2006 sekä Mestareiden liigan 2004 FC Porton peräsimessä.
- [10] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 30-vuotias nainen, Jyväskylä.
- [11] Aamulehti (25.8.2009) tiesi kertoa, että Ruotsin joukkueen kapteeni Victoria Sandell Svensson on pysynyt kotimaassaan otsikoissa 1-vuotiaan tyttärensä lisäksi siksi, että hän on kihloissa naisen kanssa, mikä on sinänsä erityistä, että yleensä naisurheilijoiden homoseksuaalisuus on aihepiiri, joka pyritään urheilu-uutisoinnissa peittämään ja häivyttämään (Wright & Clarke 1999). Aihe on edelleen tabu myös miesurheilijoiden, etenkin joukkuela-
jien edustajien, kohdalla. (Ks. esim. Anderson, Eric 2005. In the Game: Gay Athletes and the Cult of Masculinity. Albany: State University of New York.)
- [12] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 40-vuotias mies, Helsinki.
- [13] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias mies, Helsinki.
- [14] Maininnallaan Kiesistä kirjoitelman laatija viittaa naisten EM-kisojen aikana ilmenneeseen tasa-arvokohuun, joka syntyi Audin myyntijohtaja Esko Kiesin verrattua autoa naiseen Anna-lehden media- ja markkinointivaikuttajille suunnatussa erikoisnumerossa. Myös johtajuuden sopimattomuudesta naisille veistelleestä Audi-miehestä tuli Internetin avustuksella nopeasti oman laulunsakin saanut ilmiö, minkä pakottamana Kiesi lopulta erosi tehtävistään. (Ks. esim. HS 1.9.2009 & Kauppalehti 3.9.2009.) Audi-mieheen viittasi EM-kisauutisointiin liittyvässä kommentissaan myös Etelä-Suomen Sanomien toimittaja Veli-Pekka Paavola, jolla oli jostain syystä tarve puolustella lehden linjaa sen sivuilla: ”Eri urheilulajien yleinen mielenkiinto ratkaisee julkisuuden määrän, ei sukupuoli. Jos naisten liigapelissä on vain muutama kymmen katsojaa, on siitä vaikea repiä suurta draamaa. Miesten palloilulajit kiinnostavat suurta yleisöä, sen takia niistä kirjoitetaan tässäkin aviisissa selvästi enemmän kuin naisten peleistä. [...]Kyllä me miesurheilutoimittajatkin naisista tykkäämme, vaikka emme mitään Audi-miehiä olekaan. Emmekä ole edes valinneet EM-kisojen missikentällistä, joita iltapäivälehtien naistoimittajat hanakasti harrastavat miesten arvokisoissa.” (ESS 4.9.2009.)
- [15] Satunnaisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 40-vuotias mies, Lahti.
- [16] Satunnaisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 40-vuotias mies, Vihti.
- [17] Satunnaisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias mies, Helsinki.
- [18] Satunnaisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 40-vuotias nainen, Espoo.
- [19] Satunnaisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 40-vuotias mies, Lahti.
- [20] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 40-vuotias nainen, Helsinki.
- [21] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 40-vuotias nainen, Espoo.
- [22] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 30-vuotias nainen, Turku.
- [23] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Vantaa.
- [24] Satunnaisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Kaarina.
- [25] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Helsinki.
- [26] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias mies, Jämsä.
- [27] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Vantaa.

[28] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Helsinki.

[29] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias nainen, Tuusula.

[30] Aktiivisesti naisjalkapalloilua seurannut, alle 50-vuotias mies, Helsinki.

Lähteet

Sanomalehdet

Helsingin Sanomat (HS), painetut lehdet 22.8.–11.9.2009, 6.6. 2010

Satakunnan Kansa (SK), painetut lehdet 22.8.–11.9.2009

Suomen Palloliiton lehdistöseuranta 24.8.–11.9.2009, Word-tiedostot näköislehdistä:

Helsingin Sanomat (HS)

Aamulehti (AL)

Turun Sanomat (TS)

Etelä-Suomen Sanomat (ESS)

Aikakauslehdet

Futari Magazine, Naisten Euro extra 2009, 3/2009

Urheilulehti 34/09, 35/09, 36/09, 37/09

Veikkaaja 34/09, 35/09, 36/09, 37/09

Verkkosivustot

Facebook <http://www.facebook.com>

Futisfoorum2-keskustelufoorumi <http://futisforum2.org/>

Futismaailma <http://www.futismaailma.com/>

Futismaailma – Alakulma <http://www.futismaailma.com/alakulma/>

Naisfutis.net-keskustelufoorumi <http://www.naisfutis.net/foorumi/>

Puoliaika-blogi <http://puoliaika.wordpress.com/>

Suomen Palloliiton lehdistöseuranta 24.8.–11.9.2009, Word-tiedostot verkkosivuilta:

Hufudstadsbladet (HBL)

Kauppalehti

Kaleva

Österbottens Tidning (ÖT)

Pohjalainen

Keskisuomalainen (KS)

Vaasabladet (VBL)

Iltä-Sanomat (IS)

Iltalehti (IL)

MTV3

YLE

UEFA

Suomen Palloliitto, EURO 2009 http://www.palloliitto.fi/palloliitto/euro_2009/

UEFA.com <http://www.uefa.com/competitions/woco/index.html>

YLE.fi, Naisten EM-jalkapallo, UEFA Women's Euro http://www.yle.fi/urheilu/tapahtumat/jalkapallon_em_2009/

YLE Urheilu -keskustelufoorumi <http://chat.yle.fi/urheilu/>

Youtube <http://www.youtube.com>

Kirjallisuus

- Anderson, Eric 2005. *In the Game. Gay Athletes and the Cult of Masculinity*. Albany: State University of New York Press.
- Anttila, Annika & Frost, Anni 2007. ”Naiset toteuttivat unelmansa”: Tutkimus naisjalkapallon uutisoinnista Helsingin Sanomissa ja Ilta-Sanomissa kesän 2005 EM-turnauksen yhteydessä. Liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielma, liikuntatieteiden laitos, Jyväskylän yliopisto. [www-lähde] <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/9367/URN_NBN_fi_jyu-2007368.pdf?sequence=1> (Luettu 05.10.2009)
- Baroffio-Bota, Daniela & Banet-Weiser, Sarah 2006. Women, Team Sports, and the WNBA: Playing Like a Girl. In Raney, Arthur A. & Bryant, Jennings (eds.), *Handbook of Sports and Media*. New Jersey: LEA, 485–500.
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas 1994 (1966). *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen. Tiedonsosiologinen tutkielma*. Helsinki: Gaudeamus.
- Bernstein, Alina 2002. Is it Time for a Victory Lap? Changes in the Media Coverage of Women in Sport. *International Review for the Sociology of Sport* 37 (3–4), 415–428.
- Boyle, Raymond & Haynes, Richard 2000. *Power Play: Sport, the Media and & Popular Culture*. Harlow: Longman.
- Burr, Vivien 1995. *An Introduction to Social Constructionism*. London: Routledge.
- Butler, Judith 2006 (1999). *Hankala sukupuoli. Feminismi ja identiteetin kumous*. Helsinki: Gaudeamus.
- Carlisle Duncan, Margaret 2006. Gender Warriors in Sport: Women and the Media. In Raney, Arthur A. & Bryant, Jennings (eds.), *Handbook of Sports and Media*. New Jersey: LEA, 231–252.
- Caudwell, Jaune, Liston, Katie, Magee, Jonathan & Scraton, Sheila (eds.) 2007. *Women, Football and Europe: Histories, Equity and Experiences*. Oxford: Meyer & Meyer Sport.
- Crawford, Garry 2004. *Consuming Sport. Fans, sport and culture*. London and New York: Routledge.
- Daddario, Gina 1994. Chilly Scenes of the 1992 Winter Games: The Mass Media and the Marginalization of Female Athletes. *Sociology of Sport Journal* 11 (3), 275–288.
- Hacking, Ian 2009 (1999). Mitä sosiaalinen konstruktionismi on? Tampere: Vastapaino.
- Hjelm, Jonny 2007. Naiset ja jalkapallo sosiaalisena liikkeenä. Teoksessa Itonen, Hannu & Nevala, Arto (toim.) *Kuningaspelin kentät. Jalkapalloilu paikallisen aja globaalina ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 226–237.
- Kangas, Sonja 2009. Arvon muodostuminen pelikulttuurissa. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 57–66. [www-lähde] <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>> (Luettu 05.10.2009)
- Kansallinen liikuntatutkimus 2005–2006. *Lapset ja nuoret*. SLU:n julkaisusarja 4/06. Nuori Suomi ry. [www-lähde] <<http://www.slu.fi/liikuntapolitiikka/liikuntatutkimus2/>> (Luettu 05.10.2009)
- Kellner, Douglas 2003. *Media Spectacle*. London & New York: Routledge.
- Kinkema, Kathleen M. & Harris Janet C. 1998. *MediaSport Studies: Key Research and Emerging Issues*. In Wenner, Lawrence A. (ed.) *MediaSport*. London: Routledge, 27–56.
- Kinnunen, Taina 2003. Kansakunnan satureita ja ihannevirtaloita – television urheilu-uutisten miesruumiin representaatiot. *Lähikuva* 16 (1), 16–29.
- Koh, Eunha 2009. Heroes, Sisters and Beauties: Korean Printed Media Representation of Sport Women in the 2004 Olympics. In Markula, Pirkko (ed.) *Olympic Women and the Media. International Perspectives*. Hampshire & New York: Palgrave Macmillan, 168–184.

- Kokkonen, Jouko 2003. Kansakunnat kultajahdissa. Urheilu ja nationalismi. Liikuntatieteellisen Seuran Impulssi XXII. Tampere: Liikuntatieteellinen seura.
- Kokkonen, Jouko 2008. Kansakunta kilpasilla: Urheilu nationalismin kanavana ja lähteenä Suomessa 1900–1952. Helsinki: SKS.
- Kolamo, Sami 2004. Urheilu, tähdet ja fanius mediaspektaakkelin aikakaudella. Kulttuurintutkimus 21 (4), 37–48.
- Liao, Judy & Markula, Pirkko 2009. Reading Media Texts in Women's Sport: Critical Discourse Analysis and Foucauldian Discourse Analysis. In Markula, Pirkko (ed.) *Olympic Women and the Media. International Perspectives*. Hampshire & New York: Palgrave Macmillan, 30–49.
- von der Lippen, Gerd 2002. Media Image. Sport, Gender and National Identities in Five European Countries. *International Review for the Sociology of Sport* 37 (3–4), 371–395.
- Markula, Pirkko (toim.) 2009a. *Olympic Women and the Media. International Perspectives*. Hampshire & New York: Palgrave Macmillan.
- Markula, Pirkko 2009b. 'Acceptable Bodies': Deconstructing the Finnish Media Coverage on the 2004 Olympic Games. In Markula, Pirkko (ed.) *Olympic Women and the Media. International Perspectives*. Hampshire & New York: Palgrave Macmillan, 87–111.
- Markula, Pirkko & Pringe, Richard 2006. *Foucault, Sport and Exercise: Power, Knowledge and Transforming the Self*. London & New York: Routledge.
- MacNeill, Margaret 2009. Opening up the Gendered Gaze: Sport Media Representations of Women, National Identity and the Racialised Gaze in Canada. In Markula, Pirkko (ed.) *Olympic Women and the Media. International Perspectives*. Hampshire & New York: Palgrave Macmillan, 50–69.
- Paloheimo, Mauri 2005. Verkkojulkaisujen reaaliaikaisuus, vuorovaikutteisuus ja verkottuneisuus urheilujournalismin välineenä. *Wider Screen* 2005:2.
- Parikka, Jussi 2004. Interaktiivisuuden kolme kritiikkiä. *Lähikuva* 2–3/2004, 83–97.
- Pirinen, Riitta 1997. Catching Up with Men? Finnish Newspaper Coverage of Women's Entry into Traditionally Male Sports. *International Review for the Sociology of Sport* 32:3, 239–249.
- Pirinen, Riitta 2006. Urheileva nainen lehtiteksteissä. Sähköinen väitöskirja. *Acta Electronica Universitatis Tamperensis* 512. [www-lähde] <<http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6574-1.pdf>> (Luettu 05.10.2009)
- Pänkäläinen, Seppo 1998a. Suomalainen urheilujournalismi. Liikuntatieteellisen seuran impulsisi XV. Tampere: Liikuntatieteellinen seura.
- Pänkäläinen, Seppo 1998b. Lyhyt johdatus suomalaiseen urheilujournalismiin ja sen tutkimuksen historiaan. Teoksessa Halmesvirta, Anssi & Roiko-Jokela, Heikki (toim.) *Urheilu, historia ja julkisuus. Suomen urheiluhistoriallisen seuran vuosikirja 1998*. Jyväskylä: Atena Kustannus, 45–54.
- Real, Michael R. 1998. MediaSport: Technology and the Commodification of Postmodern Sport. In Wenner, Lawrence A. (ed.) *MediaSport*. London: Routledge, 14–26.
- Redhead, Steve 1997. Post-Fandom and the Millennial Blues. *The Transformation of Soccer Culture*. London & New York: Routledge.
- Roivas, Marianne 2004. Jalkapallo ja sen katsojat mediassa. Teoksessa Kupiainen, Jari & Laitinen, Katja (toim.) *Kulttuurinen sisältötuotanto?* Helsinki: Edita, 137–151.
- Roivas, Marianne 2007. "Uusi jalkapallokirjoitus" ja brittiläisen jalkapallokulttuurin muutos. Teoksessa Itkonen, Hannu & Nevala, Arto (toim.) *Kuningaspelin kentät. Jalkapalloilu paikallisen aja globaalina ilmiönä*. Helsinki: Gaudeamus, 173–186.
- Rowe, David, McKay, Jim & Miller, Toby 1998. Come Together: Sport, Nationalism, and the Media Image. In Wenner, Lawrence A. (ed.) *MediaSport*. London: Routledge, 119–133.

”Tässä ovat Käldin enkelit”

- Tuomi, Pauliina 2009. Osallistun, vaikutan? Euroviisut ja vuorovaikutteisen mediateknologian mahdollisuudet. Teoksessa Grahn, Maarit & Häyrynen, Maunu (toim.) Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit. Helsinki: SKS, 312–335.
- Turtiainen, Riikka 2005. Penkkiurheilijasta virtuaaliurheilijaksi. Digitalisoitua urheilun kuluttaminen. Pro gradu, Turun yliopisto, digitaalinen kulttuuri.
- Turtiainen, Riikka 2008. Aktiivisen urheilun kantapäällä. Fanaattisia mediaurheilun kuluttajia kategorisoimassa. Teoksessa Nikunen, Kaarina (toim.) Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 43–71.
- Turtiainen, Riikka 2007. Kahden kaukalon välissä. Fantasialiigojen maailmaa kartoittamassa. Lähikuva 20 (4), 39–59.
- Turtiainen, Riikka (ilmestyy 2010). Youtube-videot ja käyttäjälähtöinen mediaurheilu. Media & viestintä.
- Vehviläinen, Hanna & Ikonen, Hannu 2009. Mimmiliigasta maailmalle. Tutkimus suomalaisen naisjalkapalloilun muutoksesta. Joensuu: Ilias.
- Wensing, Emma H. & Bruce, Toni 2003. Bending the Rules: Media Representations of Gender during an International Sporting Event. International Review for the Sociology of Sport 38 (4), 387–396.
- Wickman, Jan 2006. Mediaseksikäs miesurheilija. Teoksessa Kinnunen, Taina & Puuronen, Anne (toim.) Seksuaalinen ruumis. Kulttuuritieteelliset lähestymistavat. Helsinki: Gaudeamus, 143–159.
- Virtapohja, Kalle 1998. Sankareiden salaisuudet: Journalistinen drama suomalaista urheilusankaria synnyttämässä. Jyväskylä: Atena.
- Wright, Jan & Clarke, Gill 1999. Sport, the Media and the Construction of Compulsory Heterosexuality. A Case Study of Women’s Rugby Union. International Review for the Sociology of Sport 34 (3), 227–243.

Riikka Turtiainen on digitaalisen kulttuurin tutkija Turun yliopistossa (Porin yliopistokeskuksessa). Hän viimeistelee väitöskirjaa digitalisoituneen mediaurheilun seuraamisesta ja pelaa jalkapalloa.

Digitaalitekniologia palveluineen tarjoaa urheilun seuraajille mahdollisuuden omanlaisensa urheilunseuraamiskokemuksen koostamiseen – ja mediaurheilusisältöjen tuottamiseen. Internet on nykypäivän urheilun seuraajille keskeinen vuorovaikutuksen väline, mutta television rooli mediaurheilun määrittäjänä on edelleen kiistaton. Sen vaikutus urheilun seuraamistottumuksiin näkyy niin digitaalisissa urheilupeleissä kuin YouTube-videoissakin. Teksti-TV:n vankkumaton suosio urheilun seuraajien keskuudessa on puolestaan konkreettinen osoitus uusien ja vanhojen mediateknologioidenkäytön limittymisestä.

Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin kuvaa mediaurheilun seuraamisessa digitalisoitumisen myötä tapahtunutta muutosta. Teos nostaa keskiöön passiivisiksi mielletyt ”penkkiurheilijat” pureutumalla urheilun seuraajien omalle toiminnalleen antamiinsa merkityksiin.

Riikka Turtiainen tarkastelee mediaurheilua populaarikulttuurin muotona. Hän käsittelee mediavälitteisen urheilun puhe- ja esittämistapoja aina urheilujournalismin konventioita noudattelevasta kielenkäytöstä joukkueläjeja harjoittavien naisurheilijoiden marginalisointiin. Monipuolinen lähdeaineisto koostuu teemakirjoituksista, kyselyvastauksista, keskusteluforumviesteistä, YouTube-videoista, peliarvosteluista, verkkosivuista, lehtiaineistoista ja asiantuntijahaastattelusta.

Teos osoittaa, että mediaurheilun seuraaminen on nykypäivänä useita tasoja sisältävää toimintaa, ihmisten arkeen kiinnittyvä ilmiö ja usein elämäntapa siinä missä urheileminen itsessäänkin.

ISBN 978-951-29-5175-8



9 789512 951758